



# ИГРОМ

WWW.IGROMANIA.RU



**ВЕРДИКТ**  
**CALL OF DUTY: BLACK OPS**  
**FALLOUT: NEW VEGAS**  
**FABLE 3**  
**NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT**  
**STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2**  
**SUPER MEAT BOY**  
**CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW**  
**LOST PLANET 2**

9 771560 258026

ТЕХНОМИР

1 0 0 1 2 >

**В РАЗРАБОТКЕ**  
**MORTAL KOMBAT**  
**DIABLO 3**  
**F.E.A.R. 3**  
**RAYMAN ORIGINS**

**ВИДЕОМАНИЯ**  
 ИСТОРИЯ СЕРИИ **NEED FOR SPEED**  
 РЕПОРТАЖ С **BLIZZCON 2010**  
 ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ **CALL OF DUTY: BLACK OPS**









Disney

# ТРОН

НАСЛЕДИЕ

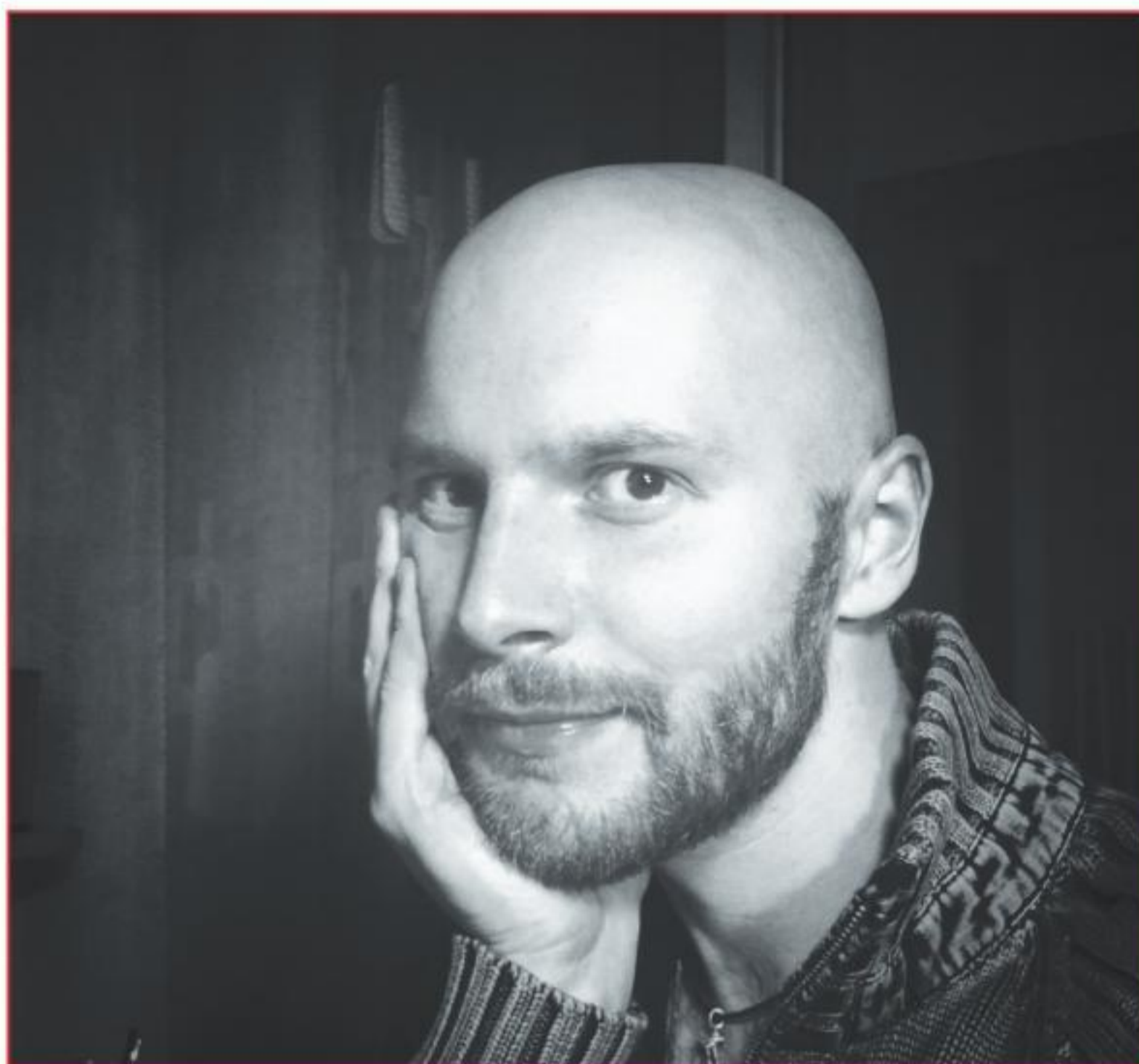
**В КИНО С 23 ДЕКАБРЯ**

СМОТРИ В ФОРМАТЕ **DISNEY DIGITAL 3D**,  
**realD 3D** И **IMAX 3D**

**УЗНАЙ СЕКРЕТЫ МИРА «ТРОН»**

**В КОМПЬЮТЕРНОЙ И ВИДЕОИГРЕ «ТРОН: ЭВОЛЮЦИЯ»!**





## Приветствую!

Скорость ветра — от 49,0 до 56,3 узла, разрушения на больших пространствах, высота волн на море до 16 метров. Любой нормальный человек назовет это ураганом, и только специалист, разбирающийся в гидрометеорологии, способный на глаз определять соответствие природных явлений различным значениям шкалы Бофорта, скажет, что это «все-навсего» жестокий шторм, а ураган — он намного сильнее.

В прошлом номере мы немного ошиблись, предположив, что то, что происходило с игровой индустрией и играми, — это ураган. Нет, то был лишь жестокий шторм, ураган случился месяцем позже, когда к выпуску готовился выпуск «Игромании», который вы держите в своих руках.

Call of Duty: Black Ops, Fallout: New Vegas, Fable 3, Need for Speed: Hot Pursuit, Star Wars: The Force Unleashed 2, Super Meat Boy, Castlevania: Lords of Shadow... И это лишь самые-самые — остальное можете подсмотреть в содержании. Подобного игромага журнал не переживал больше года. Печалит в сложившейся ситуации лишь одно. Издатели, дружно отнерестившись играми, словно лососи... нет, не всплывут кверху брюшками, но затаятся на некоторое время. Традиционный новогодне-рождественский поток релизов в этот раз, судя по всему, будет не таким уж мощным.

Зато у нас в следующем номере появится возможность наверстать упущенное в околоигровых разделах, которые, потесненные блоком превью и рецензий, в этом месяце скукожились до смехотворных размеров. Да и важных анонсов и премьер в ближайший месяц ожидается много — редакторы «Игромании», едва сдав выпуск, уже пакуют чемоданы и отправляются в дальние поездки на презентации и пресс-показы.

Оставайтесь на связи!

## ПОДАРКИ НА НОВЫЙ ГОД



Виш-лист новогодних подарков — для игроков и не только.

Алексей Макаренко  
makarenkov@igromania.ru

## РЕДАКЦИЯ

Главный редактор Алексей Макаренко  
Заместитель главного редактора Надежда Недова  
Продюсер «Видеомания» Антон Логвинов, FXA Studio  
Редактор игрового раздела Георгий Курган

## Редакторы

Алексей Моисеев  
Линар Феткулов  
Игорь Асанов  
Алена Ермилова  
Александр Милованов  
Дмитрий Колганов

## Дизайн и верстка

Михаил Карасев, руководитель  
Евгений Загатин, дизайнер  
Евгения Лебедева, дизайнер

## Корректур

Мария Луговская  
Дмитрий Зайцев

## WWW.IGROMANIA.RU

wap.igromania.ru  
Главный редактор Андрей Александров

## ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Издательский дом «ТехноМир»

## Адрес редакции

111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32

## Генеральный директор

Азам Данияров

## Директор издательства

Денис Давыдов

## Учредители

Евгений Исупов  
Александр Парчук

## РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «Игромедиа»

www.igromedia.ru

## Тел./факс

(495) 730 4014

## Руководитель отдела рекламы

Дарья Новоторцева  
(dn@igromania.ru)

## Реклама

Мария Королева  
Ярославна Михайлова  
Анастасия Муравьева  
Светлана Попова  
Елена Данилюкова  
Анастасия Елагина

## Директор по PR

Татьяна Шацкая  
(shatskaya@igromania.ru)

## ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «Авитон Пресс»

www.aviton-press.ru

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

## Тел./факс

(495) 231 2368

## E-mail:

sales@aviton-press.ru

## Менеджеры

Юлия Воробьева  
Сергей Смакаев  
Ирина Ефимова  
Яна Афанасьева  
Юлия Поржежинская

## ДЛЯ СВЯЗИ

Тел. (495) 231 2365

## Тел./факс

(495) 231 2364

## E-mail

mania@igromania.ru

## IGROMANIA MAGAZINE

Published by TechnoMir PR Ltd since 1997

## Editor in Chief

Alexey Makarenkov  
(makarenkov@igromania.ru)

## Games Editor

George Kourgan  
(kourgan@igromania.ru)

## Contacts

56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123  
Tel/fax +7 495 231 2365

## АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на [mania@igromania.ru](mailto:mania@igromania.ru) и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

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

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

Цена свободная. Отпечатано в УАВ «Sraudos Konturai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашляйчай, ул. Вакарине, 1. DVD отпечатаны в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2010  
Тираж 180 000

© Igromania, 1997-2010  
Circulation 180 000

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу [mistake@igromania.ru](mailto:mistake@igromania.ru) или по телефону редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 21 декабря!

Подписка на журнал «Игромания»: Обьединенный каталог «Пресса России» — Игромания 2 DVD — индекс 20958  
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания 2 DVD — индекс 16753



НОВОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ. НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ.  
НАРНИЯ, КОТОРУЮ ВЫ ЕЩЁ НЕ ВИДЕЛИ.



реклама

ХРОНИКИ  
**НАРНИЯ**  
ПОКОРИТЕЛЬ ЗАРИ

В КИНО С 9 ДЕКАБРЯ. ТАКЖЕ В 3-D

WALDEN MEDIA

WWW.NARNIA-3D.RU







❖ **Mortal Kombat** Кровавая река, мясные берега



❖ **Diablo 3** Вот дьявол!

## 12-27 **НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН**

- 12 Новостной меридиан
- 26 Даты выхода игр
- 27 Даты выхода локализаций и отечественных проектов

## 28-39 **ИЗ ПЕРВЫХ РУК**

- 28 Mortal Kombat
- 32 Diablo 3
- 36 World of Warcraft: Cataclysm
- 38 F.E.A.R. 3

## 40-56 **R&S: В РАЗРАБОТКЕ**

- 40 **Рейтинговая система рубрики R&S**
- 41 Kingdoms of Amalur: Reckoning
- 42 Firefall
- 46 Dead State
- 50 The Witness
- 52 Royal Quest
- 54 Rayman Origins

## 57-62 **В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ**

- 57 Очная ставка Kinect и PlayStation Move

## 64-65 **ГЕРОЙ НОМЕРА**

- 64 Супермясо номера

## 66-128 **R&S: ВЕРДИКТ**

- 66 Call of Duty: Black Ops
- 70 Fallout: New Vegas
- 76 Fable 3
- 82 Need For Speed: Hot Pursuit
- 86 Star Wars: The Force Unleashed 2
- 90 Lost Planet 2
- 94 Castlevania: Lords of Shadow
- 96 Alien Breed 2: Assault
- 98 Super Meat Boy
- 100 God of War: Ghost of Sparta
- 104 Sonic the Hedgehog 4
- 106 Kirby's Epic Yarn
- 108 Axel & Pixel
- 110 Saw 2: Flesh and Blood
- 112 Pro Evolution Soccer 2011
- 114 NHL 11
- 116 WRC: FIA World Rally Championship
- 120 Arcania: Gothic 4
- 122 Comic Jumper: The Adventures of Captain Smiley
- 124 Super Scribblenauts
- 126 Divinity 2: Ego Draconis
- 128 Winter Voices: Chapter 1 — Avalanche





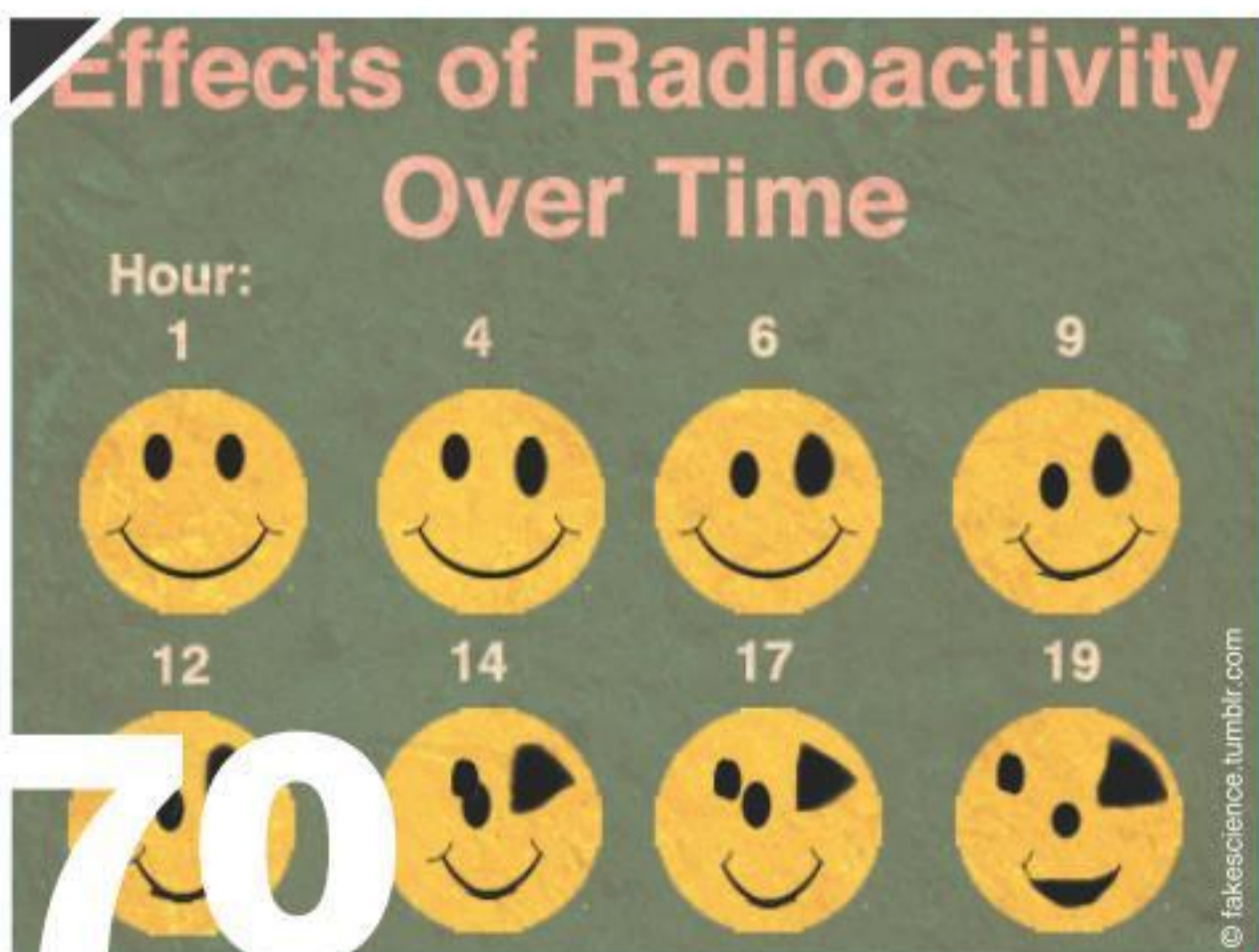
... F.E.A.R. 3 Мы ночные ахи-страхи

### 130-131 ИГРА МЕСЯЦА

- 130 Итоги голосования за период с 1 по 28 октября 2010 года
- 131 «Игромания» рекомендует

### 132-133 ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

- 132 «Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм



... Fallout: New Vegas Старые Васюки

Alan Wake	130
Alien Breed 2: Assault	96
Angry Birds	12
Apache: Air Assault	27
Arcania: Gothic 4	120
Assassin's Creed: Brotherhood	26
Assassin's Creed 2	130
Audition 2	27
Axel & Pixel	108
Batman: Arkham Asylum	130
Batman: Arkham City	26
Battlefield: Bad Company 2	130
Battlefield 1943	11
BioShock 2	130
Bloom Box	18
Borderlands	130
Braid	27
Brink	26
Brutal Legend	11
Bulletstorm	26
Call of Duty	11
Call of Duty: Black Ops	10, 26, 27, 66
Call of Duty: Modern Warfare 2	130
Castlevania	12
Castlevania: Lords of Shadow	94
Civilization 5	130, 131
Comic Jumper: The Adventures of Captain Smiley	122
Crysis 2	26
Darksiders: Wrath of War	130
De Blob Revolution	12
Dead Rising 2	130
Dead Space 2	26
Dead State	46
Devil May Cry	18
Diablo 3	32
Disney's Epic Mickey	26
Divinity 2: Ego Draconis	126
Donkey Kong Country Returns	26
Dragon Age 2	26
Dragon Age: Origins	130
Dragon Age: Origins — Awakening	130
Dreamkiller: Демоны подсознания	27
Driver: San Francisco	26
Duke Nukem Forever	16, 26
Emberwind	27
Enslaved: Odyssey to the West	16, 18, 131
F.E.A.R. 3	26, 38
F1 2010	130
Fable 3	76
Fallout: New Vegas	27, 70





... Fable 3 Лукоморья больше нет

## 134-137 ПЕТРО

134 Mortal Kombat 2

## 138-158 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

### Интернет

138 Мудрая куча мусора

### Технологии

140 Виш-лист новогодних подарков

146 Почему Windows Phone 7 стоит вашего внимания

### Кино

149 Тайное окно \* Сонная лощина

150 Хроники Нарнии. Покоритель Зари

151 Трон: Наследие

152 РЭД

153 Социальная сеть

### Книги

154 For the Win

155 Star Wars: The Force Unleashed 2

156 Обзор навигационного коммуникатора Garmin-Asus A10

## 160-185 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

160 Железные новинки

### Тесты

164 Смартфоны Nokia на базе Symbian^3

166 Плееры Apple iPod

170 Игровая мышь Cooler Master Storm Inferno

172 Видеокарта AMD Radeon HD 6870

176 Сенсорный монитор iiyama ProLite T2250MTS

178 Краш-машинки Digital Function

180 Компьютер Flextron Acme VI

181 Наушники Razer Moray

182 Разумный компьютер за разумные деньги

184 Горячая линия: железо

## 186-188 ИГРОСТРОЙ

## 190-197 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

### КАЛЕНДАРЬ

191 Star Wars: The Force Unleashed 2

192 Diablo 3

## 198-199 КОДЕКС

198 Стандартные коды

199 Читательские пасхалки \* Читательские хинты

## 200-203 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

200 Тест № 12. Декабрь

## Алфавитный список игр в номере

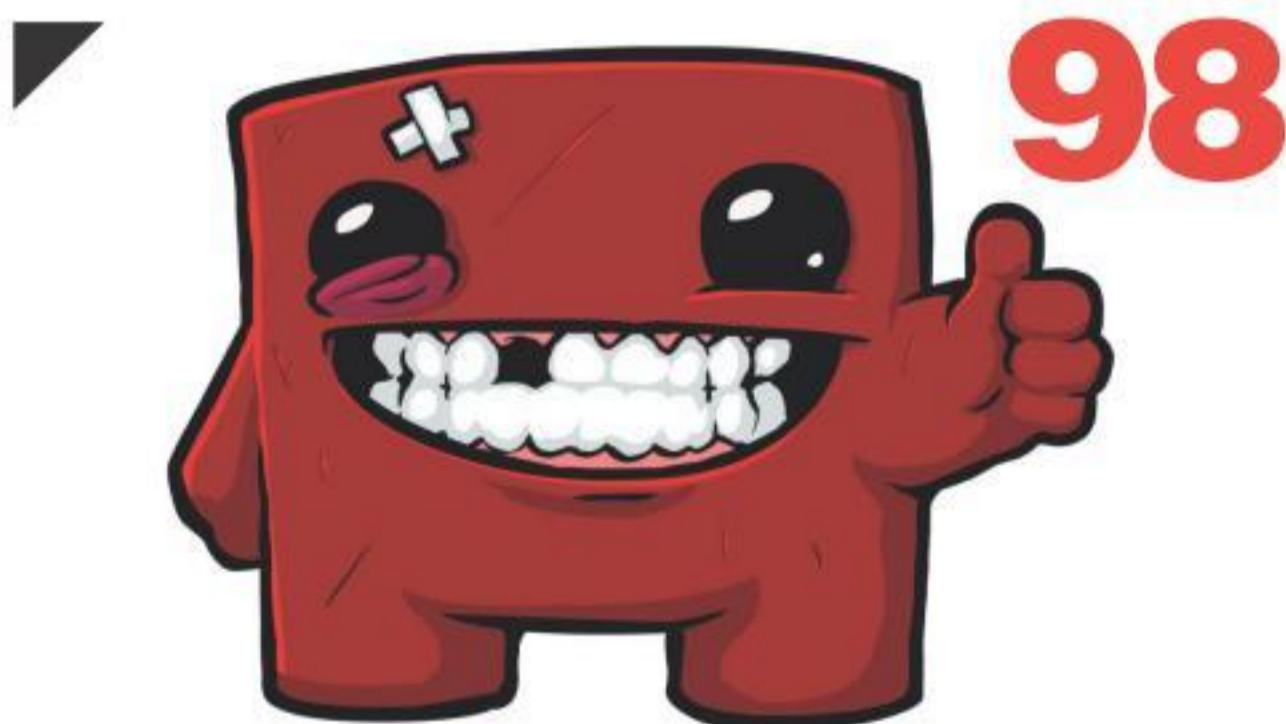
FIFA 11	130
Firefall	42
Fist of the North Star: Ken's Rage	26
Flowerz	12
Football Manager 2011	27
Forza Motorsport 3	13
Gabriel Knight	16
Gears of War 3	26
God of War 3	130
God of War: Ghost of Sparta	12, 100
GoldenEye 007	26
Gran Turismo 5	13, 16, 26
Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City	130
Gray Matter	16
Guitar Hero	11
Guitar Hero 5	12
Halo Waypoint	12
Halo: Reach	18, 131
Heavy Rain	130
Homefront	27
inFamous 2	26
James Bond 007: Blood Stone	27
Kane & Lynch 2: Dog Days	130
Killzone 3	26
Kinect	26
King's Quest	16
Kingdoms of Amalur: Reckoning	41
Kings' Crusade. Львиное Сердце	27
Kirby's Epic Yarn	106
Lara Croft and the Guardian of Light	131
Left 4 Dead 2	15, 27, 130
LittleBigPlanet 2	26
Lost Planet 2	27, 90
Mafia 2	130, 131
Majin and the Forsaken Kingdom	26
Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds	26
Mass Effect 2	130
Max Payne 3	26
Medal of Honor	18
Might and Magic Heroes 6	26, 27
Mortal Kombat	28
Need for Speed: Hot Pursuit	26, 27, 82
Need for Speed: Undercover	12
Need for Speed: Shift 2	13
NHL 11	114
Portal 2	26
Pro Evolution Soccer 2010	130
Pro Evolution Soccer 2011	112
Puzzle Quest	12
Rayman Origins	54





# 82

Need for Speed: Hot Pursuit Копы в глубоком запасе



SUPER MEAT BOY Ели мясо мужики

- 201 Сканворд № 12. Декабрь
- 202 Фотографическая память № 12. Декабрь
- 203 Подведение итогов за №10/2010

- 204-207 ОСОБОЕ МНЕНИЕ**
- 204 Почему так дорого?
- 208 GAME OVER?**
- 208 Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад

**МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»**  
Super Meat Boy  
Mortal Kombat

**НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»**  
Duke Nukem Forever  
Dirt 3  
Metal Gear Solid: Rising  
Star Wars: The Force Unleashed 2

### РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

**Обложка:**

- Walt Disney Studios Sony Pictures Releasing .....2-я обложка
- Electronic Arts .....3-я обложка
- Ф-Центр .....4-я обложка

**В номере:**

- Asus .....103
- Cowon .....123
- Electronic Arts .....127
- Fanta .....85
- Digital Function .....25
- Kingmax .....13
- Kingston Technology .....17, 159
- Leadtek .....15

- LG .....37
- Mental Games .....118-119
- MSI .....175
- Nokia .....21
- Razer .....35
- Samsung .....11, 93
- Skittles .....63
- Softclub .....125, 129
- Speed-link .....19
- Walt Disney Studios Sony Pictures Releasing .....1
- Гарньер .....23, 89
- Двадцатый Век Фокс СНГ .....3
- М Видео .....121
- ТехноМир .....145, 189, 207

Red Dead Redemption .....	130, 131
Resident Evil .....	18
Rock Band 3 .....	19
Royal Quest .....	52
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти .....	130
Saw 2: Flesh and Blood .....	110
Sid Meier's Civilization 5 .....	27
Sonic the Hedgehog 4 .....	104
Splatterhouse .....	26
Split/Second .....	130, 131
Star Wars: The Force Unleashed — Ultimate Sith Edition .....	130
Star Wars: The Force Unleashed 2 .....	27, 86
StarCraft 2: Wings of Liberty .....	130, 131
Stronghold 3 .....	26
Super Mario Galaxy 2 .....	131
Super Meat Boy .....	98
Super Scribblenauts .....	124
Test Drive Unlimited 2 .....	26
The 3rd Birthday .....	26
The Ball: Оружие мертвых .....	27
The Settlers 7: Paths to a Kingdom .....	131
The Sims 3 .....	12
The Sims 3: В сумерках .....	27
The Witness .....	50
Time Splitters .....	14
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction .....	131
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier .....	26, 130
Tron: Evolution .....	26
Uncharted: Drake's Fortune .....	22
Us and Them: Cold War .....	27
Vanquish .....	18, 131
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Retribution .....	27
Winter Voices: Chapter 1 — Avalanche .....	128
World of Tanks .....	130
World of Warcraft .....	11, 18
World of Warcraft: Cataclysm .....	36
WRC: FIA World Rally Championship .....	27, 116
Атлантика .....	27
Великие эпохи: Рим — Правление Августа .....	27
Герои меча и магии: Коллекционное издание .....	27
Два мира 2 .....	27
Доктор Хаус .....	27
Метро 2033 .....	130
Напряги извилины. Умным быть просто .....	27
Смерть шпионам 2 .....	26
Тайны Бейкер-стрит .....	27
Трон: Эволюция .....	27





... Command & Conquer 3 — The Forgotten

**ДЕМОВЕРСИЯ**

Football Manager 2011

**ИГРОВЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ**

**Тема DVD**

Command & Conquer 3 — The Forgotten

**Подборки**

Alien Swarm  
Amnesia: The Dark Descent  
Civilization 5  
Dead Rising 2  
Grand Theft Auto 4  
Mafia 2  
Sins of a Solar Empire  
StarCraft 2: Wings of Liberty

**БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ**

Bad Science  
Euthanasia  
Magnesian  
Mega Man 8-bit Deathmatch  
Solace

**ОНЛАЙН-ИГРА**

Karos Online

**ПАТЧИ**

Arcania: Gothic 4 (русская версия)  
Dead Rising 2 (русская версия)  
FIFA 11 (русская версия)

**СОФТВЕРНЫЙ НАБОР**

Лучший софт за истекший месяц  
Игроманский стандарт  
Драйверы для видеокарт

**ИГРОВОЙ ДЕСКТОП**

Демосцены

Скины для Winamp  
Обои для рабочего стола  
Курсоры для Windows  
Темы для Windows  
Загрузочные экраны для Windows  
Иконки для Windows

**КОДЕКС**

**Читерские программы**

CheMax  
ArtMoney  
Trainer Creation Kit  
Dragon Unpacker

**Сохранения (PC)**

Arcania: Gothic 4  
Darksiders: Wrath of War  
Fallout: New Vegas  
Front Mission Evolved  
Lost Planet 2  
Medal of Honor  
Star Wars: The Force Unleashed 2

**Сохранения (PS3)**

Castlevania: Lords of Shadow  
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2

**Сохранения (Wii)**

NBA Jam

**Сохранения (PSP)**

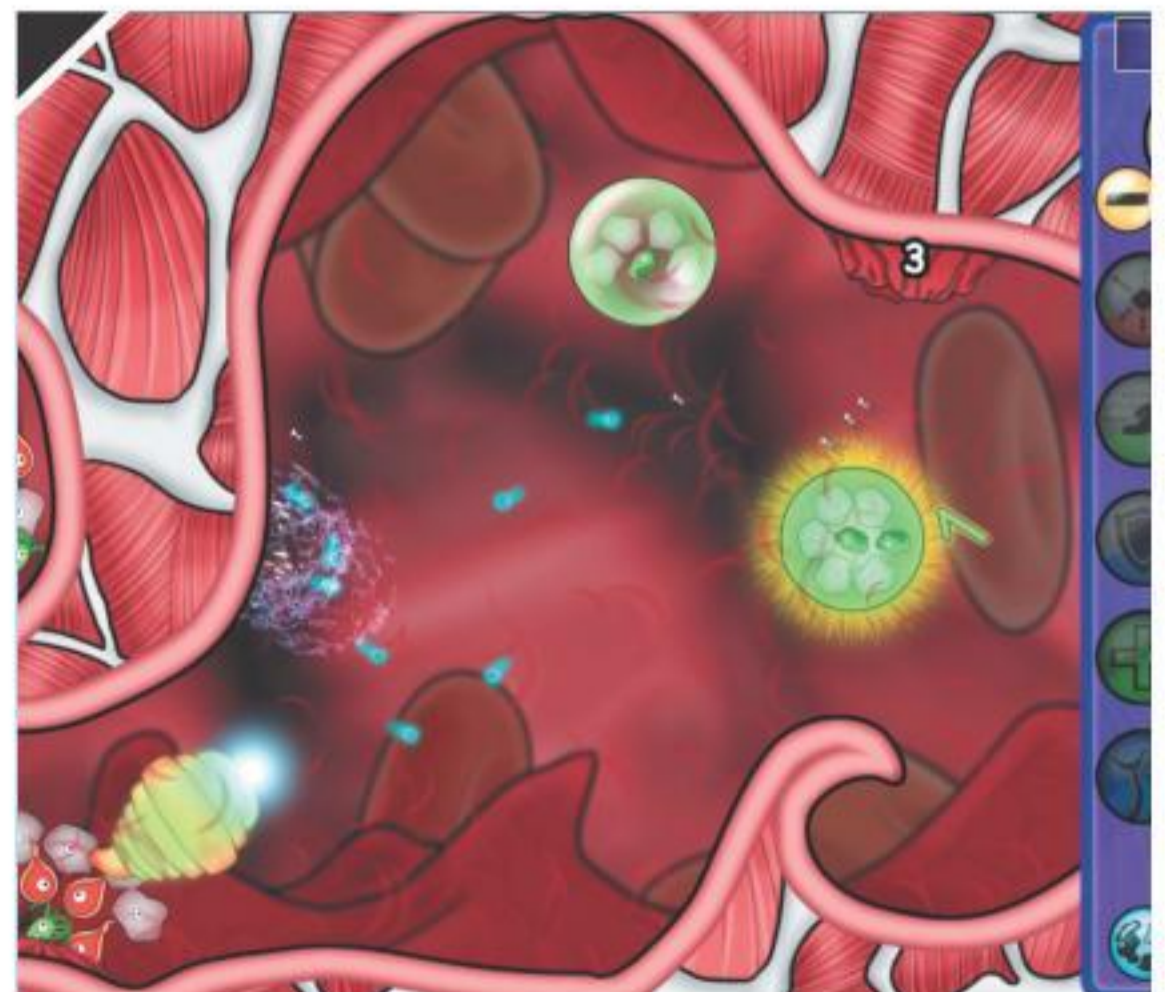
Ace Combat: Joint Assault  
Ben 10 Ultimate Alien: Cosmic Destruction  
Dragon Ball Z: Tenkaichi Tag Team  
Gladiator Begins

NBA 2K11  
Tom Clancy's Ghost Recon: Predator

**Трейнеры**

Arcania: Gothic 4  
Cities XL 2011  
Darksiders: Wrath of War  
Dead Rising 2  
DeathSpank  
F1 2010  
Fallout: New Vegas  
Lionheart: Kings' Crusade  
Lost Planet 2

Mafia 2  
Medal of Honor  
NBA 2K11  
Pro Evolution Soccer 2011  
Rulers of Nations: Geo-Political Simulator 2  
Sid Meier's Civilization 5  
Star Ruler  
Star Wars: The Force Unleashed 2  
StarCraft 2: Wings of Liberty  
Supreme Commander 2  
The Ball  
**База кодов «Игромании»**



... Bad Science





# ONLINE-ИГРА НА DVD

## KAROS ONLINE

### Совсем другая MMORPG

**Жанр**PvP-ориентированная  
MMORPG**Разработчик**

Galaxy Gate

**Локализатор/**

издатель в России

NIKITA Online

**Бизнес-модель**

Условно-бесплатная

**Сайт игры**

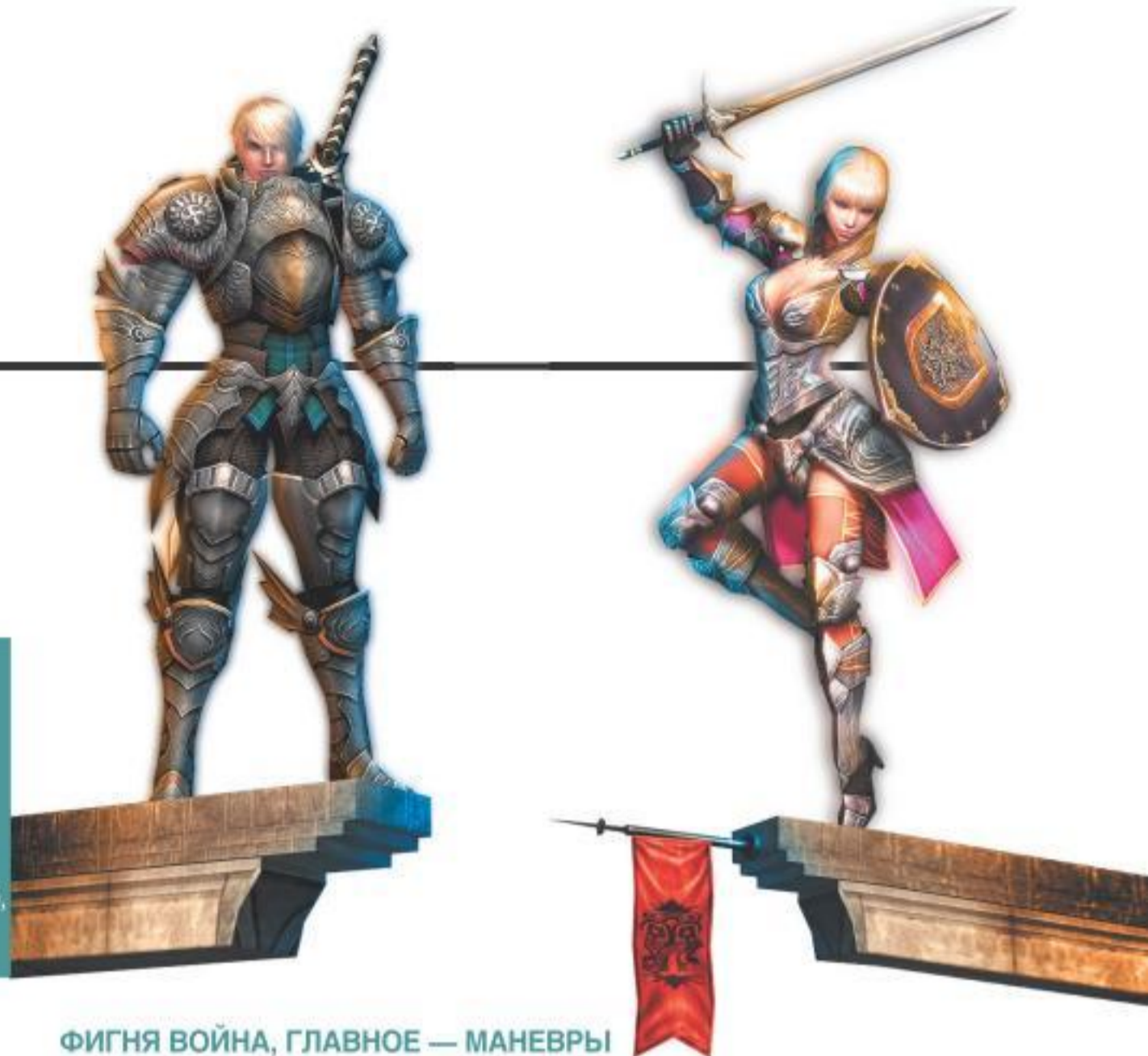
www.karosgame.ru

**Минимальные**

системные требования

1,8 ГГц, 512 Мб, 256 Мб видео,

3 Гб на жестком диске



#### ПОБЕДИТЕЛЬ ЗАБИРАЕТ ВСЕ



Самый цимес Karos Online — регулярные битвы за замки. Две гильдии за воротами, неограниченное количество под стенами, в ход идут осадные машины, катапульты, солдаты срываются во рвы... Впрочем, войнами за территории может похвастаться любая PvP-ориентированная онлайн-игра. Karos хороша другим. Помните: многие разработчики избегают весомых призов: если на кону большой куш, то договорных матчей и жалоб на дисбаланс не избежать. В Karos Online — как в казино: победитель забирает все. Гильдии, захватившей замок, не просто достается множество ресурсов — она еще и получает право собирать налог с покоренных территорий. Любой торговец, покупающий или продающий что-либо в любой игровой локации, отстегивает в гильдийский бюджет монетку-другую.

#### ЭКСПА 2.0



Охотясь за врагами в других играх, вы получаете опыт и, если повезет, лут. В Karos Online за убийство любого монстра даются еще и очки флетты — магической энергии, с помощью которой можно улучшить доспехи и оружие, выучить новое умение или создать маунта. Такой подход не только делает прокачку интереснее (всего же становится больше — и вещей, и умений!), он ее еще и облегчает. Ведь флетта — это халява; чтобы ее набрать, не нужно делать ничего особенного.

#### ФИГНЯ ВОЙНА, ГЛАВНОЕ — МАНЕВРЫ



Крафт в MMORPG — привычное дело, но редко какой персонаж может собрать стоящую вещь без помощи NPC. В Karos Online есть специальный крафтерский класс — ванисийцы (гномы). Коренастые бородачи едва ли напугают кого-то на поле боя, но в ремесленном деле им нет равных. Ванисийцев кормит война: еще вчера вы смеялись, увидев, как коротышка запутался в кольчуге, а сегодня уже смущенно мнетесь у его дверей — кроме ванисийца, вам никто не выкует флетта-броню. Karos — одна из немногих PvP-ориентированных MMORPG, способных увлечь крафтеров. Пусть маги и танки кидаются на крепостные стены — у гнома есть десятки расходников, смешиваемых по системе Хорадрического куба, и сотни предметов, собрать которые может только он.

#### ИГЛА В ЯЙЦЕ, ЯЙЦО — В УТКЕ, УТКА — В ЗАЙЦЕ...



Если бы вас спросили, откуда в Karos Online берутся маунты, вы ни за что бы не догадались. Вылупляются из яиц? Нет! Рождаются на конюшне? Что вы, нет! Вылавливаются в особой локации? Снова нет! Они появляются из заколдованного наплечника. Зачарованные флеттой волк, тигр и виверна в любой момент готовы подставить вам свои широкие спины — или послушно спрятаться в доспех у вас на плече и расти в уровне вместе с ним.





Шестнадцать лет Need for Speed: история гоночного сериала

### ВИДЕОНОВОСТИ

#### Индустриальные

Все самое интересное, что произошло в игровой индустрии за истекший месяц «Этот месяц в истории» и многое другое

#### Передача об играх и игровой культуре

##### Анонсы:

BioShock 2 DLC (PC)  
Dead Space (iPad)  
DotA 2  
Enslaved: Piggy's Perfect 10  
Fallout Online  
Halo: Reach — The Noble Map Pack  
Hybrid  
Microbot  
Royal Quest  
Rune Factory: Oceans  
Shenmue City

##### Новое видео:

Blood Drive  
Dead Space 2  
Diablo 3  
Dragon Age 2  
F.3.A.R.  
Mortal Kombat  
Rock of Ages  
Star Trek: Infinite Space  
Test Drive Unlimited 2  
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Retribution

**Из первых рук:** F.3.A.R. и Mortal Kombat

**Игры и реальность:** Fallout: New Vegas и настоящий Vegas

#### Во что играли 5, 10, 15, 20 лет назад:

Animal Crossing: Wild World, Giants: Citizen Kabuto, Warcraft 2: Tides of Darkness, Commander Keen

**Крупным планом:** Бензопилы в играх

### SPECIAL

#### Интервью

Assassin's Creed: Brotherhood  
Child of Eden  
Driver: San Francisco  
Dungeon Siege 3

#### Репортажи

Back to the Future: The Game  
Epic Mickey  
Halo: Reach  
Shogun 2: Total War

### ДЕМОТЕАТР

#### Мультиплатформа

Postal 3  
Dead Space 2  
TRON: Evolution

#### PS3

Dead Nation  
Killzone 3

#### Wii

Sonic Colors

#### Xbox 360

Gun Loco  
Gears of War 3

#### PC

Darkspore

ArmA 2: Private Military Company  
Diablo 3

#### Mobile

Metal Gear Solid: Snake Eater

#### Online

Star Wars: The Old Republic  
Age of Empires Online

### В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Десятка психопатов  
Легендарные игры: Medal of Honor  
История Need for Speed  
BlizzCon 2010

### НА ПРИЛАВКАХ

**Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации**

#### Мнения

Fable 3

Call of Duty: Black Ops  
Front Mission Evolved  
James Bond 007: Blood Stone  
Medal of Honor  
Star Wars: The Force Unleashed 2  
Vanquish

### РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Фанатский фильм Fallout: Nuke Break  
Музыкальный клип Game On из онлайн-сериала The Guild  
Клэптрэп продает Borderlands: Game of the Year Edition  
Power Gig:  
рок-звезда без мишуры  
Mac против PC: «Переезд»  
Экранизация игры  
The Oregon Trail  
Отвергнутые кроссоверы Марио  
Кевин Батлер и PlayStation  
Move: «Плохая мамочка»



Репортаж с выставки BlizzCon 2010




SAMSUNG

## Samsung 2View

с функцией парного портрета  
Меняет всё вокруг



 **Парный портрет** Автоматическая съёмка при сближении двух лиц.



Режим дети



Таймер



Съёмка прыжков



Автопортрет

Два ЖК дисплея. Вдвое больше удовольствия от съёмки.

# 2View ST600

Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонок по России бесплатный).  
www.samsung.com. Товар сертифицирован. Реклама.





Рубрику подготовили: Игорь Асанов, Антон Мухатаев, Павел Шубский (железные новости)

ИНДУСТРИЯ

## Не молчаливый Боб

БОСС ACTIVISION НАЧИНАЕТ ГОВОРИТЬ



Есть мнение, что после взлета Activision последует столь же резкий спад.



Guitar Hero в какое-то время переболели почти все, но каждый год покупать коробку с игрой только ради новых треков хочется все меньше.

Любая индустрия, даже самая молодая, нуждается в своих героях и злодеях, а попросту говоря — харизматичных персонажах. Но если с героями у нас пока как-то не складывается, то вот со злодеем игровая индустрия, кажется, определилась. Будучи президентом самого крупнейшего игрового издательства, трудно оставаться милым и пушистым. Главное при этом — не стараться стать публичной персоной, иначе разорвут на части. Этой осенью высказывания главы **Activision** Бобби Котика были почти у всех на слуху, поэтому количество откровенно злой иронии и фотожаб на него превысило все пределы (вы сами можете включить в Google поиск картинок по слову Kotick и подивиться результатам). Появился фальшивый «Твиттер» Бобби ([twitter.com/bobbykoticksays](https://twitter.com/bobbykoticksays), рекомендуем читать в паре с [twitter.com/Activision\\_PR](https://twitter.com/Activision_PR)), в котором тот якобы поливал нечистотами конкурентов, издевался над покупателями («зомби в *Call of Duty: Black Ops* есть только потому, что вы, дурачье, купите любую игру с зомби внутри») и всячески поддерживал имидж бездушной корпоративной скотины.

Но вся ирония в том, что примерно это же самое Котик и делает на протяжении всех последних месяцев, только в чуть более легкой форме. А главным катализатором всеобщей ненависти к нему послужило недавнее интервью ведущему индустриальному изданию *Edge*, в котором Котик как-то особо разотк-





DICE напомнила, что PC-версия **Battlefield 1943** все еще существует, но пока еще только в руках разработчиков. Когда игра станет доступна всем остальным и нужна ли она будет кому-то к тому времени, пока не сообщается.



Ежегодные игры по NASCAR должны приносить Activision стабильный доход, как в свое время было у EA. Только вот разработчика Eutechnix они выбрали слегка опрометчиво.

ровенничался для управляющего такого уровня. Никто не ставит под сомнение способности Котика-бизнесмена. В 1991 году он пришел в полумертвую компанию с гигантскими долгами и кучей организационных проблем. Не прошло и двух десятков лет, как он превратил Activision в ведущего мирового издателя, владеющего одними из самых узнаваемых игровых франчайзов в мире. Но потом успешному менеджеру Котику явно стало скучно, и он стал ощущать себя публичной персоной, которая может говорить все то, что ему приходит в голову.

Мы уже писали здесь о сложной судьбе **Brutal Legend** и судебном процессе Activision против Тима Шейфера и его студии **Double Fine**, сделавшей игру. В конце концов Activision все равно выкинули Brutal Legend за борт, но на то были свои причины: Шейфер завалил все возможные сроки и превысил выданный ему бюджет, а игра тогда еще вырисовывалась не то чтобы слишком выдающаяся. Котик поступил так, как поступил бы любой бизнесмен, а то, кем его из-за этого обозвал эмоциональный Шейфер, уже дело десятое. Но Котик зачем-то ввязался в словесную перепалку, чем еще больше подпортил свой деловой имидж. Ведь Шейфер на словесном поле явно сильнее и за словом в карман бы не полез. В данном конкретном случае его очень огорчило, что Котик так долго тянул с ответом и прошелся не по нему лично, а по всей команде разработчиков. Будто боссу Activision нечем больше заняться, как устраивать публичную перепалку с недовольным разработчиком.

Но этого Котику показалось мало, и недавно он решил прйтись уже по **Electronic Arts** —

главному конкуренту Activision. Конечно, негласная война между издателями велась давно, да и сложно представить, чтобы два таких тяжеловеса жили на одном рынке в мире и согласии. Но Котик первый вывел ее из плоскости чартов и годовых отчетов в плоскость взаимных оскорблений. Он заявил, что EA идет по неверному пути и талантливые разработчики хотят работать не с ними, а с Activision. В оказательство этому он привел имя **Bungie** и назвал их самой талантливой независимой командой в мире, которая теперь делает игры для него. Этим он не только разозлил других независимых разработчиков, но и вынудил EA на ответные меры. Их ответ корректностью тоже не отличался. В EA заявили, что нынешний успех Котика и Activision основан на трех столпах. Первый (**World of Warcraft**) уже давно преодолел фазу бурного роста, второй — **Guitar Hero** — уже почти сдулся (шестая часть за неделю в США продана тиражом всего 86 тысяч копий), а третий (**Call of Duty**) Котик вот-вот уничтожит бесконечными сиквелами.

EA имеют право на такие заявления — в последние годы они серьезно поработали над своим имиджем и из бездушной фабрики по производству сиквелов превратились в главного благодетеля талантливых независимых разработчиков. В частности, речь идет о **Respawn Games**, основанной двумя беглецами из **Infinity Ward**, которых до этого беспощадно уволил наш герой. Сам же Котик в поступке Джейсона Веста и Винса Зампеллы до сих пор видит предательство: ведь когда-то они сами бежали к нему из рабства Electronic Arts, чтобы сделать Call of Duty. Теперь ситуация стала обратной: разработчикам

не нравилось то, как Activision эксплуатирует серию и выжимает из нее все соки. Вдобавок они начали выдвигать какие-то непомерные финансовые требования и вообще вести себя как звезды — все это привело Котика в шок, и ему ничего не осталось, кроме как уволить двух ключевых сотрудников Infinity Ward, да еще и с применением обысков и охраны. После этого Вест и Зампелла вернулись к EA и организовали Respawn Studios, которая уже начала готовить свой ответ на Call of Duty. Сейчас Котик смеется и говорит, что без него они вряд ли смогут чего-то добиться, но ведь с безграничными ресурсами EA Вест и Зампелла еще могут повставлять палки в колеса главной гордости Activision — и тогда уже Котику будет не до смеха. Ведь других мощных игровых серий, которые бы давали гарантированный доход, у Activision нет, а игры про Джеймса Бонда и Человека-паука, как правило, выходят очень плохими и в какой-то момент могут подвести (сейчас их покупают исключительно за название).

Поэтому даже если в делах бизнеса Котик по-своему прав, то его публичному образу это никак не поможет. В глазах игроков и прессы он останется олицетворением всего зла индустрии просто потому, что кто-то должен играть такую роль. И Котику она, похоже, вполне нравится, иначе бы он вряд ли стал бы позволять себе такие провокационные комментарии. Другой вопрос, что это вполне может отпугнуть желающих сотрудничать с ним. Да и преосвященные игроки тоже могут оказаться злопамятными — и в следующий раз вместо того, чтобы покупать очередную игру Activision, просто скачают ее из торрентов.

**KINGMAX**<sup>®</sup>  
Yours forever

Невидимый радиатор,  
немыслимая производительность



HERCULES



Революционные игровые  
модули памяти Hercules

Технология охлаждения  
Nano Thermal Dissipation

- ★ Превосходные результаты охлаждения для большего разгона
- ★ Нет тяжеловесных радиаторов - лучше циркуляция воздуха в корпусе
- ★ Компактный продукт и упаковка - выше экологичность

- 240-pin DDR3 1600/2000/2200 МГц
- CAS-латентность: 1600/2000 МГц-CL9; 2200 МГц-CL10
- Объем: Одноканальная 1ГБ/2ГБ/4ГБ  
Двухканальная 2ГБ/4ГБ/8ГБ

Дистрибьютор:

Merlion [www.merlion.ru](http://www.merlion.ru)  
ZEON [www.zeon.ru](http://www.zeon.ru)  
Arcon [www.arc-on.ru](http://www.arc-on.ru)

Реклама

KINGMAX Group  
[www.kingmax.com](http://www.kingmax.com)





**Ready at Dawn** больше не будет делать игр для PSP, сообщил один из основателей студии Рю Вирасурия. По его словам, предел возможностей PSP давно достигнут, делать игры для нее просто неинтересно. Глядя на красивый, но скучный **God of War: Ghost of Sparta** это особенно заметно.



# Windows не отвечает

## MICROSOFT ХОЧЕТ КОНКУРИРОВАТЬ С IPHONE

Microsoft рвется на рынок смартфонов, только не с собственной моделью аппарата (здесь они уже обломали себе пальцы с «социальными телефонами» Kin), а всего лишь с операционной системой для них. Правда, эта операционная система называется Windows Phone 7 и по задумке Microsoft должна если не победить Apple,

то хотя бы откусить кусок рынка у гугловской OS Android. Последний сейчас стал для смартфонов чем-то вроде Windows для PC — криво, но зато дешево и везде работает. Windows Phone 7 настолько важна для Microsoft, что ее представлял публике сам глава компании Стив Балмер — это случилось на выставке Mobile World

Congress 2010. Выйдя на сцену, Балмер, как всегда, излучал уверенность своей лысиной. Он сразу сказал, что, разрабатываемая Windows Phone 7, Microsoft ориентировалась на массового пользователя и много внимания уделяла фидбэку.

Но это все пустые слова, ведь интерфейс iOS и ее подражателя Android отточен годами, и в крайнем случае в Microsoft могли бы просто скопировать его, заменив иконки. К счастью, они пошли гораздо дальше этого и изменили сам принцип доступа к информации в телефоне. Теперь все функции не привязаны к иконке конкретного приложения, а разбиты на несколько функциональных групп, похожих на плитки, прокручивающиеся по вертикали. Среди них самое важное место занимают «Я» (профиль владельца), «Картинки», «Музыка и Видео» (майкрософтовский плеер Zune), «Текст» (есть мобильная версия MS Word), «Люди» (контакты и социальные сети), «Почта» (Outlook), «Телефон» и самая любопытная для нас — Xbox Live.

Да, поддержка сервиса будет одним из главных достоинств системы. В мобильной версии Live есть все то же, что и во взрослой, в том числе ачивменты и аватары. Они ничем не отличаются от самих себя на Xbox 360, к тому же их без проблем можно перенести с консоли на телефон и обратно. Для разработки игр для Windows Phone 7 используется все тот же универсальный инструмент XNA, а это значит, что некоторые, наименее ресурсоемкие игры для Xbox Live Arcade будут появляться и на телефонах. В идеале Microsoft видит Windows Phone 7 таким Xbox 360 в кармане, поэтому и требования к «железу» довольно велики: процессор не слабее 1 ГГц, не менее 256 Мб памяти и поддержка DirectX 9. О желании производить аппараты на Windows Phone 7 уже объявили HTC, Samsung, Sony Ericsson, Toshiba, Dell, HP, LG — т.е. как раз традиционные клиенты Android. Причем первые аппараты обещают выпустить в продажу уже к концу года.

С играми пока чуть сложнее: кроме самой Microsoft, с самого старта систему будет поддерживать вездесущая **Electronic Arts**. Они подготовили специальные версии **The Sims 3**, **Need for Speed: Under-cover** (с графикой на уровне PSP), а также тетриса и «Монополии». Но только EA дело, конечно, не ограничится: о поддержке Windows Phone 7 заявили **THQ**, **Activision**, **Konami** и **Namco Bandai**: в первой волне игр будут специальные версии **De Blob Revolution**, **Guitar Hero 5**, **Castlevania** и **Puzzle Quest 2**. Но не со всеми разработчиками у Microsoft получается дружить. Не так давно они разместили на своем сайте иконку популярной мобильной игры **Angry Birds**, появление которой там удивило даже ее разработчиков **Rovio Mobile**. Они заявили, что не давали своего разрешения на портирование — и вообще не собираются пока ничего выпускать на Windows Phone 7. Это, конечно, большой удар по репутации Microsoft: теперь они, скорее всего, останутся без одного из главных мобильных хитов последних лет, который вышел уже на iPhone, Android, а скоро выйдет и на PSP.

Такую потерю в Microsoft собираются восполнять своими эксклюзивами. Кроме различных пазлов вроде **Flowerz**, у них есть еще tower defense стратегия **Crackdown 2: Project Sunburst**. Конечно, куда не деться и от **Halo**, которая будет представлена не шутерами, а игрой **Halo Waypoint** — эдаким интерактивным навигатором по вселенной, который работает на флэш-заменителе Microsoft Silverlight. Сам флэш система пока не поддерживает, как, впрочем, и некоторые другие, гораздо более важные сегодня вещи.

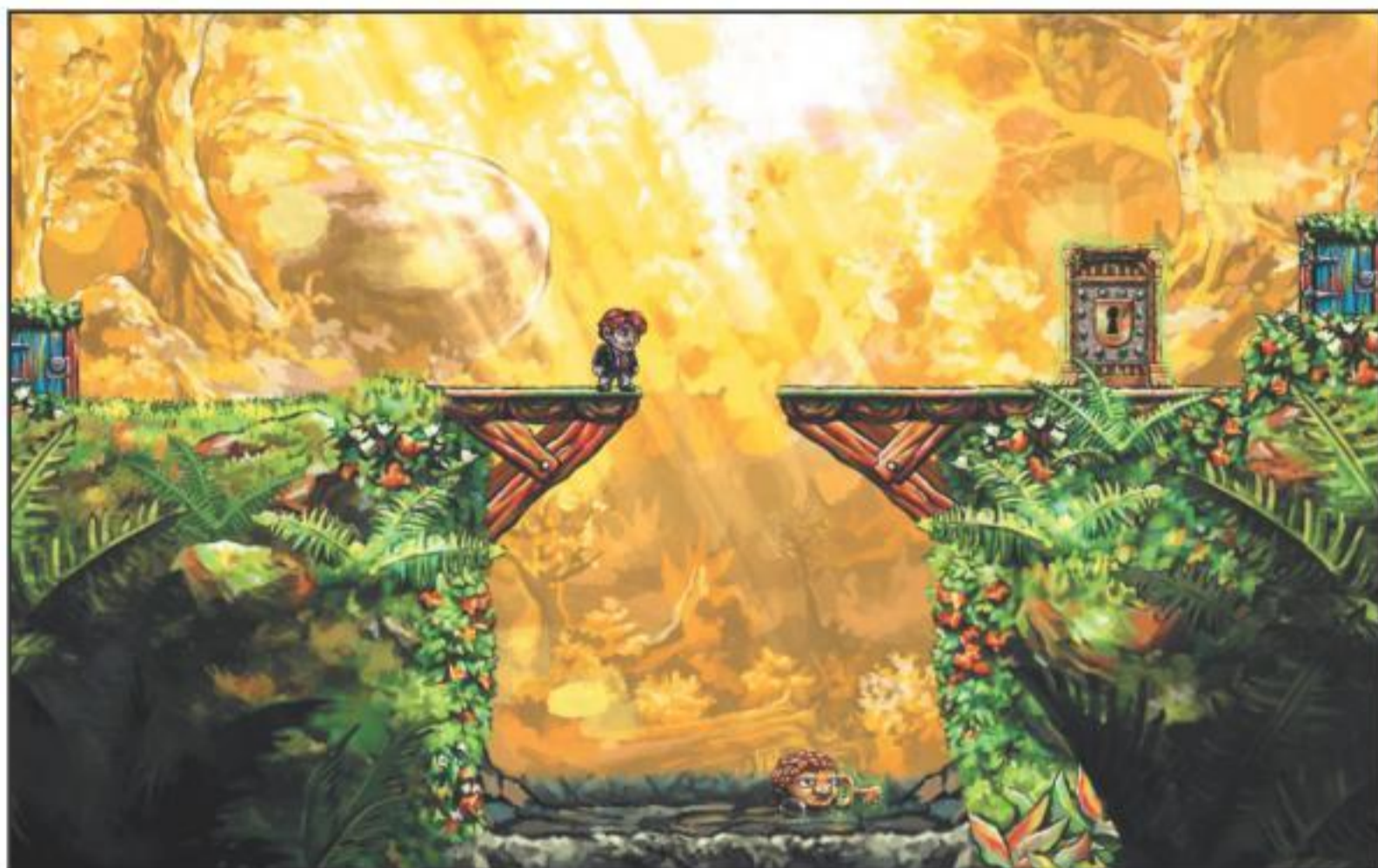
Windows Phone 7 на старте обойдется без многозадачности и функции копипаста — прямо как первый iPhone три года назад (правда, слушать музыку во время серфинга в интернете будет можно). Тех проблем, за которые обычно принято критиковать Apple, Microsoft тоже из-



Windows Phone 7 не только удобна: панельки интерфейса будут в реальном времени отображать статусы друзей в Facebook и другие обновления.



**Need for Speed: Shift 2** выйдет в ноябре будущего года. Таким образом, EA окончательно решили чередовать аркадный Hot Pursuit и более серьезный Shift, конкурируя в двух разных жанрах. В качестве соперников Shift 2 EA оптимистично называют **Gran Turismo 5** и **Forza Motorsport 3**.



Если лучшие игры с XBLA будут регулярно выходить на Windows Phone 7, то за ее будущее среди игроков можно более-менее не волноваться.



Злые птички пролетели мимо Windows Phone 7, зато на Android смогли набрать 2 миллиона продаж уже за первые два дня.

бежать не удалось: телефоны на основе Windows Phone 7 работают только с привязкой к собственному софту и требуют обязательной сертификации у Microsoft. Так что если быть честными — кроме удобного интерфейса и поддержки Xbox Live, система не сильно отличается от конкурентов, а потому никакой масштабной миграции пользователей на Windows Phone 7 ждать пока

не стоит. Да, в плане количества и качества игр она почти наверняка сразу обгонит Android, но вот с Apple будет сложнее — их игровая библиотека в Apple Store создавалась на протяжении нескольких лет, которых у Microsoft, возможно, не будет в запасе. В любом случае не стоит забывать про огромные ресурсы Microsoft: во времена запуска Xbox ведь тоже никто не верил,

что у компании получится успешно конкурировать на чужом для себя рынке. Вот только хватит ли у Microsoft столько терпения и упорства на этот раз? Ведь другие амбициозные проекты последних лет (вроде медиаплеера Zune) были фактически заброшены ими после первых провальных продаж. P.S. Технические подробности про новую систему читайте в рубрике Special.



## Видео, 3D и DirectX11 для мультимедиа ПК

WinFast GT 430 DDR 3

- > Великолепная архитектура
- > Улучшенная конструкция системы охлаждения
- > Превосходный DirectX 11



реклама

**LEADTEK**  
www.leadtek.com





Шутер **Time Splitters**, который отлично чувствовал себя на консолях прошлого поколения, ждет перезагрузка. Но случится это только в том случае, если студия **Crytek UK**, ранее известная под именем **Free Radical Design**, найдет издателя для новой части.



# Человек макинтоша

APPLE ВСПОМНИЛА ПРО MAC



Новое поколение Air можно купить уже сейчас по цене от \$999 (модель с 11-дюймовым экраном) до \$1599 (13 дюймов и 256 гигабайт памяти).



Младшая модель весит чуть больше килограмма, имеет максимальную толщину 1,7 сантиметра и... эй, тут пока еще есть два USB-порта!

В последнее время компания **Apple** генерирует интересные новости чуть ли не каждый месяц — в последний раз мы вспоминали про нее в связи с премьерой нового iPhone touch, а до этого — iPhone 4 и iPad. Казалось, что после появления последнего отпала всякая необходимость в легких ноутбуках, ведь он умеет делать почти все то же самое, повинувшись легкому прикосновению к экрану. Но вдоволь наигравшись с тачскрином, любой владелец модной штучки быстро понимал, что для серьезных задач он непригоден. Многие так и не привыкли к отсутствию кнопочной клавиатуры, USB-порта и невозможности установить на него стороннюю программу, которую нельзя найти в Apple Store. К счастью, Apple выкрутились довольно ловко, выкатив новую линейку ноутбуков MacBook Air, которые стали почти такими же тонкими и легкими, как iPad, но зато сохранили клавиатуру, два USB-порта и слегка прибавили в мощности.

По используемым технологиям новые Air больше похожи на iPad — теперь они тоже используют встроенные микросхемы

памяти вместо архаичных и тяжелых жестких дисков. И чтобы окончательно добить физические носители, из ноутбуков убрали DVD-привод, полностью избавившись от жужжащих моторчиков и кучи других механических деталей. Внутри ноутбуков стоят процессоры Intel Core 2 Duo и видеокарта NVIDIA GeForce 320M, объем встроенной памяти варьируется от 64 до 256 Гб, а размер экрана — от 11,6 до 13,3 дюйма. Использовать тачскрин на ноутбуках Apple все-таки не решились, но идеи и дизайн iOS все больше и больше находят применение в «большой» операционке OS X, предназначенной для всего семейства «Маков».

Именно ей, а не ноутбукам и была посвящена большая часть презентации «Back to the Mac», прошедшей в Купертино 20 октября. Кроме обычной пиар-болтовни об успехах семейства Mac (их продажи составляют 33% от всех устройств Apple и приносят 22 млрд чистой прибыли), редко улыбающиеся люди в черных свитерах подробно рассказали о том, чего ждать от новой версии OS X, которая получит кодовое имя Lion и выйдет не раньше ле-

та 2011 года. Но кроме только-только анонсированной операционной системы, на конференции были показаны и вполне готовые приложения для нынешней версии OS X.

Стив Джобс начал с анонса свежей версии мультимедийного пакета iLife, включающего в себя iPhoto (в нем появились тесная интеграция с Facebook и новые режимы работы с изображениями), iMovie и GarageBand. Если iMovie пригодится новичкам видеомонтажа, которые хотят научиться создавать трейлеры «прямо как в кино», то GarageBand предназначена точно для таких же новичков-музыкантов, для которых там появилась новая серия уроков игры на фортепиано. iLife можно купить прямо сейчас по цене в \$49, а всем покупателям новых «Маков» он достанется и так. Другая показанная новинка для OS X называется FaceTime и представляет собой «яблочный» заменитель популярного Skype, который позволяет устраивать видеоконференции между всеми владельцами Apple-устройств, будь то iPhone или MacBook Air. Пока что всем маковедам пред-

лагается скачать бета-версию FaceTime и лично проверить, чем же она лучше уже имеющегося iChat.

Но самое интересное — это, конечно же, новая версия (порядковый номер — 10.7) операционной системы OS X. Как уже говорилось, операционка по имени Lion (предыдущая версия носила имя Leopard, так что рост налицо) заимствует многие идеи от мобильной OS X, и прежде всего это касается ее интерфейса. Во-первых, появится поддержка мультитача, то есть сенсорная панель сможет одновременно распознавать несколько прикосновений (например, когда ее одновременно касается пара человек), не забывая при этом про движения мышью. Во-вторых — это функции Mission Control, которая позволяет видеть в одном окне все, что запущено на компьютере, и Launch Pad, отвечающая за их удобную сортировку по категориям и быстрый запуск (если вы видели главный экран iPad, то сразу поймете, откуда растут ноги у этой идеи). Ну и, в-третьих, большинство (если не все) приложений в Lion научатся работать в полноэкранном режи-





Отличная гоночная серия **Project Gotham Racing** может вернуться. По слухам, **Microsoft** ведет переговоры с несколькими европейскими разработчиками, которые могли бы помочь ей в этом. Напомним, что **Bizzare Creations**, сделавшая все четыре части игры, сейчас принадлежит **Activision** и делает игры про Джеймса Бонда.



Самый удачный пример нецелевого использования iPad — заключить его в корпус самой первой модели «Макинтоша».

ме, так что пользователи вскоре и вовсе перестанут замечать интерфейс самой операционной системы. Следующим шагом по сближению с iOS должна быть полная привязка к представленной тут же «большой» версии App Store, а в перспективе (когда там накопится достаточная масса приложений) — запрет на самостоятельную установку сторонних программ, которые Apple и так терпит с большим неудовольствием.

Если говорить о App Store для OS X, то для работы с ним не потребуется столь нелюбимая многими iTunes — для этого планируется отдельная программа-клиент, бета-версия которой станет доступна уже в ближайшее время. Кстати, среди разработ-

чиков игр уже появились первые желающие засветиться в большом App Store: компания **Firemint** объявила, что HD-версия их популярного симулятора авиадиспетчера **Flight Control** обязательно появится в новом цифровом магазине Apple. Ну и, конечно, не стоит забывать про **Steam**, который и так уже давно запущен на «Маках», а совсем недавно пополнился долгожданной Mac-версией командного шутера **Left 4 Dead 2**. Так что платформа, которая когда-то сделала имя компании Apple, будет жить и развиваться дальше, постепенно превращаясь из рабочего инструмента дизайнеров и видеоредакторов в удобный компьютер для нормальных людей.



# ГЕЙМЕРЫ ТОЖЕ ЛЮБЯТ ЗЕМЛЮ

- Экстремально высокая скорость – до 2133 МГц!
- Модули серии LoVo с ультранизким напряжением – 1,25 В при частоте 1600 МГц и 1,35 В при 1866 МГц
- Комплект с поддержкой профилей XMP
- Техническая поддержка в режиме 24/7
- Пожизненная гарантия



**LoVo**  
LOW VOLTAGE

Хотите знать больше? Зайдите на наш сайт [kingston.com/hyperx](http://kingston.com/hyperx)

## Авторизованные дистрибуторы

**INZER INVEST SARL**  
**OCS**  
**SuperWave Group**  
**ZEON**

[www.inzer-tech.com](http://www.inzer-tech.com)  
[www.ocs.ru](http://www.ocs.ru)  
[www.superwave.ru](http://www.superwave.ru)  
[www.zeon.ru](http://www.zeon.ru)



©2008 Kingston Technology Corporation, 17600 Newhope Street, Fountain Valley, CA 92708 США. Все права защищены. Все торговые марки и зарегистрированные торговые марки являются собственностью своих владельцев.







PlayStation 2 исполнилось десять лет — за это время в мире было продано 146 миллионов приставок, а в библиотеке консоли на сегодняшний день насчитывается более 2000 игр, многие из которых стали настоящими хитами. Sony особенно радуется тому факту, что PlayStation 2 вполне неплохо продается и по сей день.

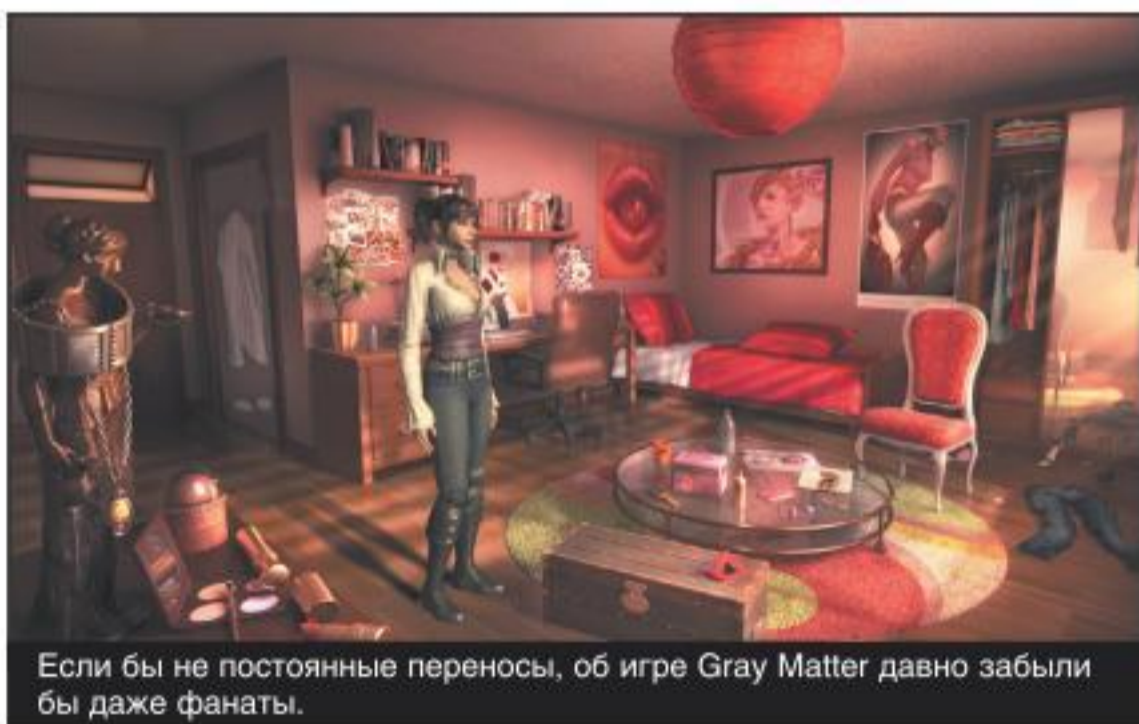


# Вы тугую не слушайте плетть

## САМЫЕ ЗЛОСТНЫЕ ОПОЗДАНИЯ ПОСЛЕДНЕГО МЕСЯЦА



Red Bull, может быть, и окрыляет, но уж точно не помогает Gran Turismo 5 выйти в срок.



Если бы не постоянные переносы, об игре Gray Matter давно забыли бы даже фанаты.

Вспоминая историю **Duke Nukem Forever**, можно прийти к выводу, что постоянные переносы дат релиза хоть и несут убытки издателям, но иногда могут становиться по-своему неплохой и дешевой формой рекламы. Игровые сайты перепечатают друг у друга новости о переносе, игроки (совершенно напрасно) нервничают и проклинают весь белый свет, разработчики под шумок выкладывают новую порцию скриншотов, а напряжение вокруг игры только растет.

Примерно по такой схеме проходит маркетинговая кампания **Gran Turismo 5**, которую, вы не поверите, снова перенесли. На

этот раз — до конца этого года, но точная дата выхода пока не объявлена, и рецензию в этом номере журнала вы уже точно не найдете. Судя по словам извиняющегося Казунори Ямаути, игра отклонилась от намеченного цикла разработки всего на четыре дня и что-либо менять в ней уже никто не собирается. Но печать дисков на заводах **Sony** все равно пришлось перенести, а это уже означает серьезный сбой в графике производства, который влечет за собой задержку в месяц-два. Однако ехидные анонимные источники утверждают, что Sony просто опасается пиратства и решила подождать выхода прошивки 3.50, а за-

одно и сделать так, чтобы игра запускалась только на ней.

Так или иначе, но **Polyphony Digital** использовали это «окно», чтобы представить публике еще немного новостей об игре. В частности, они сообщили, что сотрудничество с «формульной» командой Red Bull Racing не ограничится приглашением пилота Себастьяна Феттеля на одну из ролей в игре. Главный конструктор команды — Эдриан Ньюи — спроектировал для игры совершенно экстремальный автомобиль Red Bull X1 (на скриншоте), который представляет собой нечто среднее между болидом «Формулы-1», лемановским прототипом и самолетом. Максимальная скорость этого аппарата — 450 км/ч, а благодаря активному отводу воздуха из-под днища X1 способен проходить повороты с восьмикратной перегрузкой для пилота (а это почти предел для человеческого организма). По словам Ньюи, примерно таким был бы сегодняшний уровень болидов F1, если бы технический прогресс постоянно не сдерживался правилами и ограничениями (и слава богу — печальный пример «безлимитной» группы В в ралли у нас уже есть). О том, будут ли в игре настоящие «формульные» болиды Red Bull

этого сезона, пока не сообщается, но мы, если честно, предпочли бы вместо неуправляемой ракеты X1 именно их.

И пускай авантюра **Gray Matter**, которую изначально собирались выпустить еще в 2004 году, интересна гораздо меньшему числу людей (все-таки разбираться в марках машин намного проще, чем воспринимать сложный сюжет и диалоги), в своем жанре это звезда того же калибра, что и Gran Turismo 5. Хотя бы потому, что разработкой игры занимается Джейн Дженсен, известная по древним сьерровским сериям **King's Quest** и **Gabriel Knight**. Учитывая, что другие герои «золотого века» авантур — Тим Шейфер и Рон Гилберт — до сих пор на коне и периодически выдают что-то интересное, к работе Дженсен стоит присмотреться повнимательнее. То, что графика в игре будет кривая, заметно и сейчас. Но в ситуации, когда по какому-то страшному недоразумению главными производителями квестов стали разработчики из Германии (страны, где с чувством юмора всегда было не очень), это не должно смущать поклонников. По последним сведениям, **Gray Matter** должна выйти в начале 2011 года на PC, Xbox 360 и даже Wii.





Несмотря на коммерческий провал **Enslaved**, студия **Ninja Theory** анонсировала первый DLC для игры. Речь идет не о простом наборе костюмов, а о полноценном сюжетном приключении, только с толстяком Свином в главной роли.



Генеральный продюсер Кейджи Инафуна ушел из **Capcom**. По его словам, работа на чисто административной должности губительна для творческого человека, а самому Кейджи все еще хочется делать игры.



## Взломать центральный процессор

INTEL НАЧАЛА ПРОДАВАТЬ КАРТОЧКИ С КОДАМИ ДЛЯ РАЗБЛОКИРОВАНИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ФУНКЦИЙ ПРОЦЕССОРА

Внимательные посетители магазинов американской торговой сети Best Buy обнаружили забавное на полках рядом с собранными компьютерами? компания Intel начала продавать ваучеры, позволяющие разблокировать скрытые возможности двухъядерного процессора Intel Pentium G6951. Скромная комиссия в размере \$50 и пара нехитрых действий помогут активировать технологию Hyper-threading и дополнительный мегабайт кэш-памяти.

С купонами для усовершенствования программного обеспечения и скачиваемым контентом для игр мы давно знакомы, но процессоры — это что-то новенькое. Чтобы воспользоваться

ваучером, вам придется скачать специальную утилиту с сайта компании Intel, установить ее и ввести код, скрытый под защитным слоем на 50-долларовой карточке. Перезагрузка компьютера, и — вуаля — игры и прочие громоздкие приложения станут работать быстрее, а на кодирование видео и обработку фото уйдет меньше времени. Технология Hyper-threading позволит вести по два потока вычислений на каждом ядре (операционная система увидит четыре виртуальных ядра), ну а дополнительная кэш-память в этой жизни еще никому не помешала.

В данный момент апгрейд доступен только для покупателей готовых настольных ком-

пьютеров Gateway SX2841-09e на североамериканском рынке — компания Intel обкатывает новую концепцию и пока не анонсировала планы по выпуску ваучеров во всем мире. Конечно, если публика оценит старания микропроцессорного гиганта по достоинству, подобные апгрейды станут возможны и за пределами США.

Столь хитрая концепция продаж в очередной раз доказывает, что для самих производителей все процессоры стоят абсолютно одинаково, а разграничение по моделям и цене всего лишь хитрый маркетинг. Ушлые покупатели, в свою очередь, уже готовятся к волне пиратских генераторов ключей — думается,



Вредная мода обрезать игры при разработке, чтобы продать больше DLC после релиза, кажется, докатилась и до железа.

что какой-нибудь «Razer1911.pentium-g6951.exe» уже не за горами.

## НОВЫЙ ДИЗАЙН, НОВЫЙ ЗВУК



Удовольствие в чистом виде с точки зрения звука и внешнего вида. Насладитесь визуальным изяществом аудиосистемы с сабвуфером SPEEDLINK VIVENTE 2.1 — в классическом или цветных вариантах. Свежий дизайн и кристальное качество звука превратят ваш компьютер в мультимедийную аудиосистему — вы сможете по-настоящему наслаждаться последними блокбастерами, любимой музыкой с ПК или с MP3-плеера. Сделай паузу на то, что важно.

- Стильная аудиосистема 2.1
- Сателлиты двухполосные для высоких и средних частот
- Легкий наклон сателлитов обеспечивает идеальную направленность звука
- Сабвуфер из фибролита с 5" диффузором и конусным фазоинвертором обеспечивает мощное звучание низких частот
- Громкость удобно регулируется с помощью проводного дистанционного пульта управления
- На сабвуфере расположены регуляторы общей громкости и громкости сабвуфера

### КОЛОНКИ И САБВУФЕР VIVENTE 2.1



SL-8221-B0R



SL-8221-BSV



SL-8221-WGN



SL-8221-WSV

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек  
Москва, тел.: (495) 785-28-51, [www.grafitec.ru](http://www.grafitec.ru)

www.speed-link.ru





IO Interactive уволила 35 сотрудников, которые трудились над одним неанонсированным проектом. Об этом сообщил в своем твиттере Джордж Бруссард, давным-давно утративший репутацию надежного источника.



# Нежнейшее из искусств

### НЕГЛУПЫЕ ИГРЫ ПЛОХО ПРОДАЮТСЯ



Enslaved искренне жаль — ради такого мира, сюжета и персонажей можно простить даже полное отсутствие геймплея.

Некоторые из нас еще помнят, что когда-то игры всерьез собирались становиться искусством. Но сегодня за такие разговоры в серьезном обществе вежливо берут под руки и выводят из здания — даже мэтры индустрии вроде Тима Шейфера мгновенно скучнеют, если начать задавать им подобные вопросы. Во многом потому, что сами по себе эти разговоры не стоят и выеденного яйца (игры, как и многое другое, делятся лишь на плохие и хорошие), но есть и другая, менее заметная на первый взгляд причина. Игровая индустрия за десятки лет эволюции так и не породила своих Вендерсов, Бергманов и прочих Вуди Алленов, зато породила Бобби Котика и **World of Warcraft**. Проще говоря — у нас так и не появилось больших самостоятельных авторов, чье имя на обложке уже само по себе было бы способно продавать игру (оставшиеся ветераны вроде Хидео Кодзимы и того же Шейфера скорее исключение). А без людей, которые бы задавали направление, другим студиям становится гораздо сложнее объяс-

нить публике, чем же так хороша игра, в которой нет бензопил, зато есть отличный сюжет и живые персонажи.

Не получилось сделать этого и у **Ninja Theory** — их последняя игра **Enslaved: Odyssey to the West**, которой мы восхищались буквально месяц назад, дебютировала в международных чартах продаж на 20-й позиции и за месяц продалась смешным тиражом в полторы сотни тысяч копий для обеих (!) платформ. Положительные в целом оценки прессы не спасли отличный проект от краха: вместо небанальной игры с отличным сценарием игроки предпочли и дальше скушать **Halo: Reach** и **Medal of Honor** — хорошие, но абсолютно ничем не выдающиеся шутеры, которые забываются сразу после прохождения. Сами Ninja Theory сейчас заняты перезапуском серии **Devil May Cry** по заказу **Capcom** и без работы, скорее всего, не останутся. Но вот захотят ли они когда-нибудь еще тратить деньги на киношного сценариста Алекса Гарланда ради того, чтобы сделать хоть одну игру

с нормальным сюжетом, — другой вопрос. Как, впрочем, и все остальные разработчики, которые сейчас получили один важный урок: умные игры не продаются, а сценарии и диалоги до сих пор можно доверять писать вчерашним программистам и фэнтези-графоманам.

**Vanquish** — еще одна отличная новинка прошлого месяца — столкнулась примерно с такими же проблемами: цифры ее продаж примерно сравнимы с **Enslaved**. Хотя японский экшен про танцующих русских роботов имеет мало общего с романтическим постапокалипсисом в **Enslaved**, общая тенденция настораживает. Авторские проекты с вручную сделанным миром и хорошим сюжетом (за **Vanquish** отвечал автор **Resident Evil** Синдзи Миками) в 2010 году уже на старте проигрывают любому смазливому шутеру про войну, чья идея была рождена в головах у маркетингового отдела издателя.

Кто и для кого теперь будет делать хорошие сюжетные игры — решительно непонятно.

Есть небольшая надежда на привлечение известных специалистов со стороны: в последнее время к игровой индустрии проявляют повышенный интерес деятели кино, которые видят в ней новый, еще толком не освоенный способ выражать свои идеи. Стивен Спилберг уже спродюсировал для **Electronic Arts** Wii-головоломку **Bloom Box** и попутно заключил контракт еще на три неизвестных пока игры (напомним, что первым игровым опытом Спилберга был **Medal of Honor** для PlayStation). А недавно к нему присоединился и Гильермо дель Торо («Лабиринт фавна»), который заключил контракт с **THQ** и тоже делает для них целых три игры, одна из которых будет хоррором по мотивам творчества Говарда Лавкрафта. Компания подобралась очень даже неплохая, теперь остается дождаться первых результатов (Гильермо дель Торо обещает закончить свой первый игровой проект к 2013 году) и уже только потом говорить об окончательной смерти игр с хорошим сюжетом.





Fender анонсировала специальную модель Fender Squier Stratocaster, заточенную под игру в Pro-режиме **Rock Band 3**. По сути, это самая обычная электрогитара, которая может обойтись и без Rock Band 3. Но, судя по цене в \$280, ждать приличного звучания от нее не стоит.



С 10 ноября Xbox Live стал официально доступен жителям России. К этому сроку в продаже появились и консоли Xbox 360 с годичной подпиской на Live Gold в комплекте. Ни на какие скидки для российских игроков в **Microsoft** не пошли: годовая подписка на Gold будет 2500 рублей, и это притом, что множества дополнительных возможностей, доступных на Западе, в русском Live пока нет.



## В глаза смотри

КОМПАНИЯ NEUROSKY ПРЕДЛАГАЕТ УПРАВЛЯТЬ КОМПЬЮТЕРОМ ПРИ ПОМОЩИ ВЗГЛЯДА

Постоянные исследования человеческого мозга открывают невероятные горизонты в области нейроинтерфейсов. Мы бы не удивились, если бы лет через пятнадцать компьютерные клавиатуры, мышки и джойстики окончательно ушли в прошлое, уступив место мозговым контроллерам вроде того, что предлагает калифорнийская компания NeuroSky.

Устройства NeuroSky используют различные медицинские, но бесконтактные методы для считывания мозговых волн — контроллеры легко определяют уровень концентрации пользователя на каком-либо объекте. На практике это позволяет управлять различными предметами в цифровом мире. Некоторые разработчики игр уже заручились поддержкой NeuroSky и даже анонсировали заманчивые проекты. К примеру, год назад японцы из **Square**

**Enix** представили игру **Judecca**, где игрокам предлагается концентрироваться на показываемом символе. При достижении нужного уровня внимания у аватара активируется Дьявольское Зрение — на экране появляются невидимые ранее зомби и демоны. В других показанных играх при помощи силы мысли можно было толкать автомобили.

Ранее разработчики сделали комплект MindSet SDK для создания приложений с использованием мозговых контроллеров — попробовать силы может любой желающий. Задание сильно упростилось с появлением нового контроллера Mindwave. Устройство выглядит как обычная игровая гарнитура, но с одним отличием — ко лбу игрока прикладывается планка для считывания импульсов. Вместе с релизом Mindwave компания NeuroSky представила несколько новых при-

ложений: программа с непроизносимым названием **Thket Brain Athlete** позволяет проверять уровень концентрации атлетов на тренировке. Полученные данные можно будет проанализировать и узнать, насколько хорошо отработал спортсмен.

Другое приложение — уже для Apple iPad — предлагает сконцентрироваться на виртуальной девушке. При определенном старании девушка согласится поцеловать вас. Хочется верить, что нам самим целовать экран iPad не придется — слишком уж много там остается следов от пальцев. Контроллер Mindwave появится в продаже до конца 2010 года вместе с несколькими играми в комплекте. Что самое приятное, разработчики не собираются слишком опустошать карманы покупателей — устройства будут продаваться за \$80-100.



Подключение к Матрице нынче доступно каждому, отверстия в черепе сверлить не нужно.

Очевидцы подтверждают — технология действительно работает, и применений ей может быть масса. Другой вопрос, что пока все это не выходит за уровень простейших развлечений.

## Тысячи приложений в Магазине Ovi

В Магазине Ovi ты можешь скачать Need for Speed Shift HD и обогнать на повороте лучших гонщиков мира. Или Opera Mobile 10, чтобы стремительно бороздить просторы Интернета. Или ABBYY FotoTranslate En-Ru, чтобы перевести любой текст, просто его сфотографировав. Или тысячи других приложений. Добро пожаловать в мир бесконечных возможностей!

**NOKIA**  
Connecting People

Еще больше возможностей\*

[nokia.ru/n8](http://nokia.ru/n8)

**Nokia N8 | OVI**

\* По сравнению с другими телефонами Nokia. Использование сервисов требует передачи данных через Интернет. Стоимость передачи данных уточняйте у своего оператора связи и интернет-провайдера. Реклама. © Nokia, 2010 г. 000 «Нокиа», [www.nokia.ru](http://www.nokia.ru).







# НОВОСТНОЙ

## М Е Р И Д И А Н

Фредерик Шрайбер работает над бесплатным ремейком **Duke Nukem 3D**, основанном на Unreal Engine 3. Проект получил зеленый свет от правообладателей, а сам автор пообещал, что в финальной версии будет как оригинальная кампания из трех эпизодов, так и мультиплеер. По поводу даты релиза Шрайбер пока отшучивается в стиле **3D Realms**: «Тогда, когда будет готов».

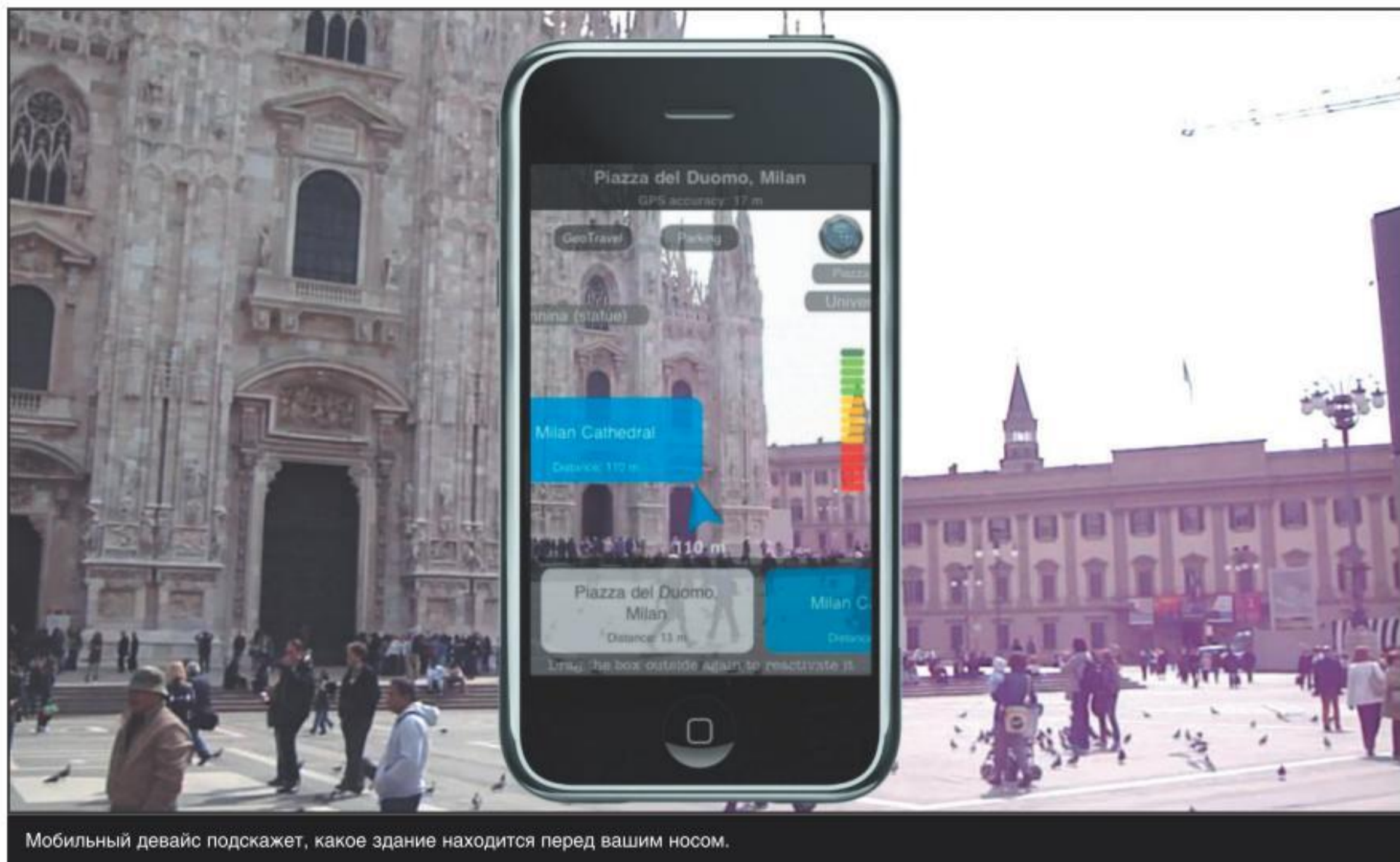


ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ



# Измененная реальность

КОМПАНИЯ QPC ПРЕДЛАГАЕТ СМОТРЕТЬ НА МИР ЧЕРЕЗ ПРИЗМУ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ



Мобильный девайс подскажет, какое здание находится перед вашим носом.



Google-карты и навигаторы — это всегда приятно, но пока что их возможности используются нами только для того, чтобы найти нужный переулок. Однако если все пойдет по плану, то уже в недалеком будущем навигация позволит узнать всю информацию о ближайшей гостинице или за считанные минуты совершить покупки в магазине благодаря мобильным устройствам со встроенными камерами и технологиям дополненной реальности.

Стараниями компании Qde-roPateo Communications (QPC) и других проповедников дополненная реальность становится все ближе. Вскоре для того, чтобы узнать прогноз погоды, будет достаточно активировать приложение на смартфоне или планшете и направить камеру в небо. Программное обеспечение свяжется с сервером метеостанции и наглядно покажет, чего ожидать в ближайшее время. Направьте устройство на бизнес-центр —

и узнаете, какие кафе с каким меню и ценами можно посетить. При помощи современных цифровых технологий анализа можно будет просканировать музей и бегло просмотреть экспонаты, не заходя внутрь. А как вам идея заказать свободный номер в гостинице, тыкнув на изображение свободной комнаты, которое отображается на смартфоне поверх фасада здания? Еще один вариант использования дополненной реальности — расстановка виртуальной мебели по вполне реальному пространству. Повернуть стул или убрать лишнюю парту, посмотреть, как все это будет выглядеть перед реальной установкой? Легко.

Новые технологии открывают невиданные горизонты. Не успеете моргнуть глазом, как гиды туристических компаний останутся без работы — их заменит маленький девайс в вашем собственном кармане! А демонстрационный видеоролик можно посмотреть по адресу [vimeo.com/14968828](http://vimeo.com/14968828).





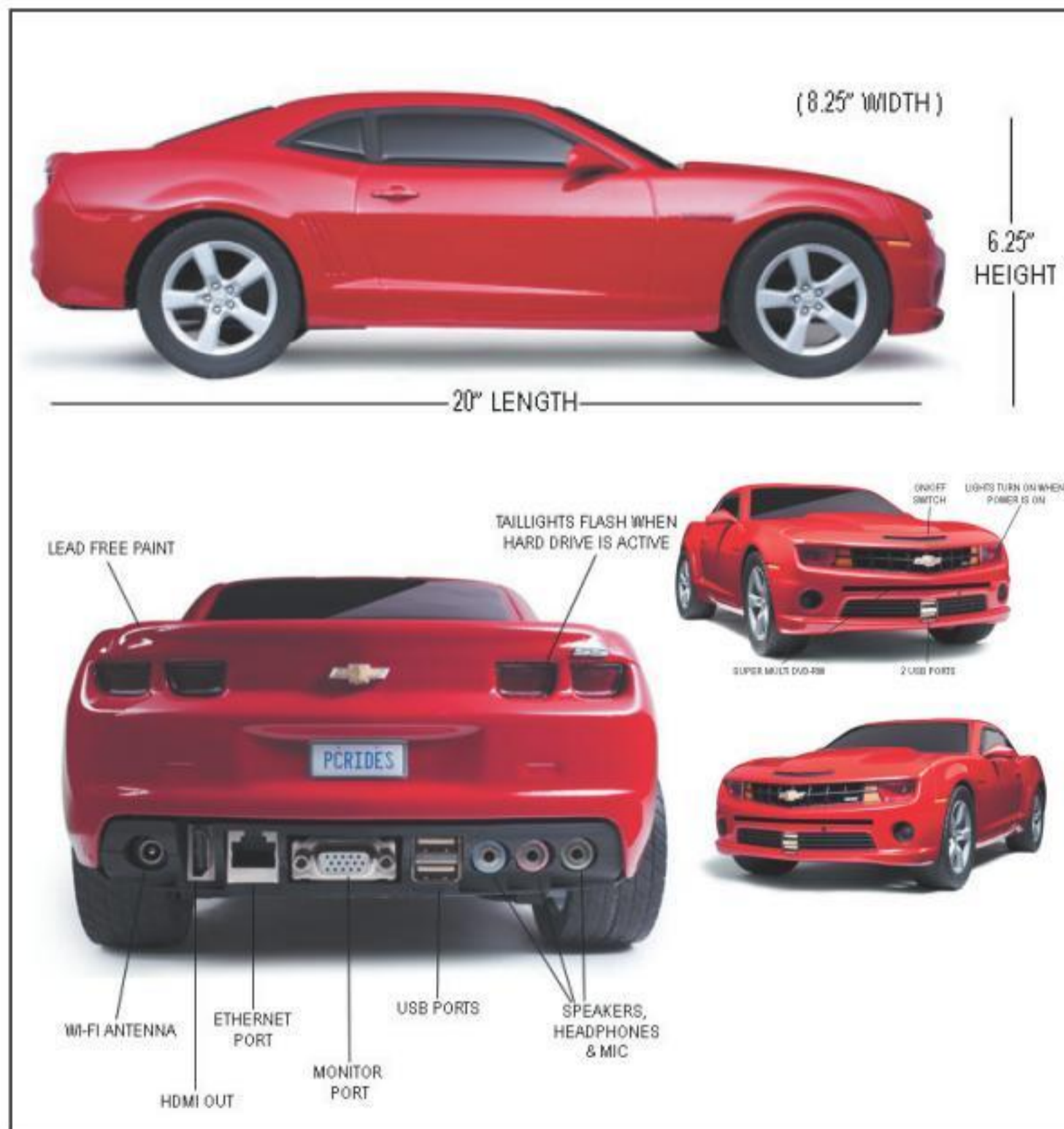
В последнее время циркулирует все больше слухов о PSP2. Последние из них утверждают, что консоль получит HD-экран с разрешением 1080p, который при этом будет на дюйм больше, чем экран нынешней PSP. Но для того, чтобы запускать игры в таком разрешении, нужна немалая мощность и автомобильный аккумулятор, чтобы питать ее.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ



## Мускулистый компьютер

CHEVROLET ПРОДАЕТ КОМПЬЮТЕРЫ В КОРПУСАХ А-ЛЯ CHEVROLET CAMARO



У системного блока в форме Chevrolet Camaro есть еще один недостаток, кроме процессора: его жалко ставить под стол.

Настоящий Chevrolet Camaro до сих пор официально не продается в России (хотя после того, как его привезли на Московский автосалон 2010, скорее всего, это изменится), но зато его можно... заказать по почте. Правда, речь идет всего лишь о компьютере в форме знаменитого мускул-кара.

Заказать его можно на сайте [www.chevymall.com](http://www.chevymall.com) — там же можно выбрать один из нескольких доступных цветов корпуса, укомплектовать систему дополнительной памятью и выбрать жесткий диск. К сожалению, компьютер вобрал в себя не все черты оригинала. Устройство стоит космических денег, но, простите, не едет — под капотом Са-

мого разместили слабенький двухъядерный процессор Intel Atom 330 на частоте 1,6 ГГц, жесткий диск на 250 или 500 Гб. Чего создатели действительно не пожалели, так это оперативной памяти — на выбор покупателя доступно 4 или даже 8 Гб DDR2. Стоит ли говорить, что даже четыре гигабайта при столь маломощном процессоре будут лишними?

Надежду на хоть какое-то компьютерное счастье вселяет отдельный графический процессор NVIDIA Ion с поддержкой DirectX 10 — видеокарта хорошо справляется с обработкой фильмов в HD-качестве, но все еще никуда не годится в играх. Нет, старенький Call of Duty запустить все же удастся, но о бо-

лее современных развлечений можно забыть.

В остальном перед нами полностью функциональный компьютер с DVD-приводом на переднем бампере, дополнительными портами USB 2.0 и всеми необходимыми контроллерами. Систему можно подключить к монитору или даже большому домашнему телевизору через HDMI, а для работы в домашней сети доступен гигабитный сетевой адаптер. А теперь самое страшное — даже за базовую конфигурацию Camaro-компьютера с 4 Гб памяти и винчестером на 250 Гб придется заплатить \$1240. Установка дополнительной памяти и более емкого накопителя моментально увеличивает сумму до \$1600.

# ВНИМАНИЕ КОНКУРС!

## ПОЙМАЙ ВОЛНУ СТИЛЯ ВМЕСТЕ С ГАРНЬЕР ФРУКТИС СТАЙЛ!

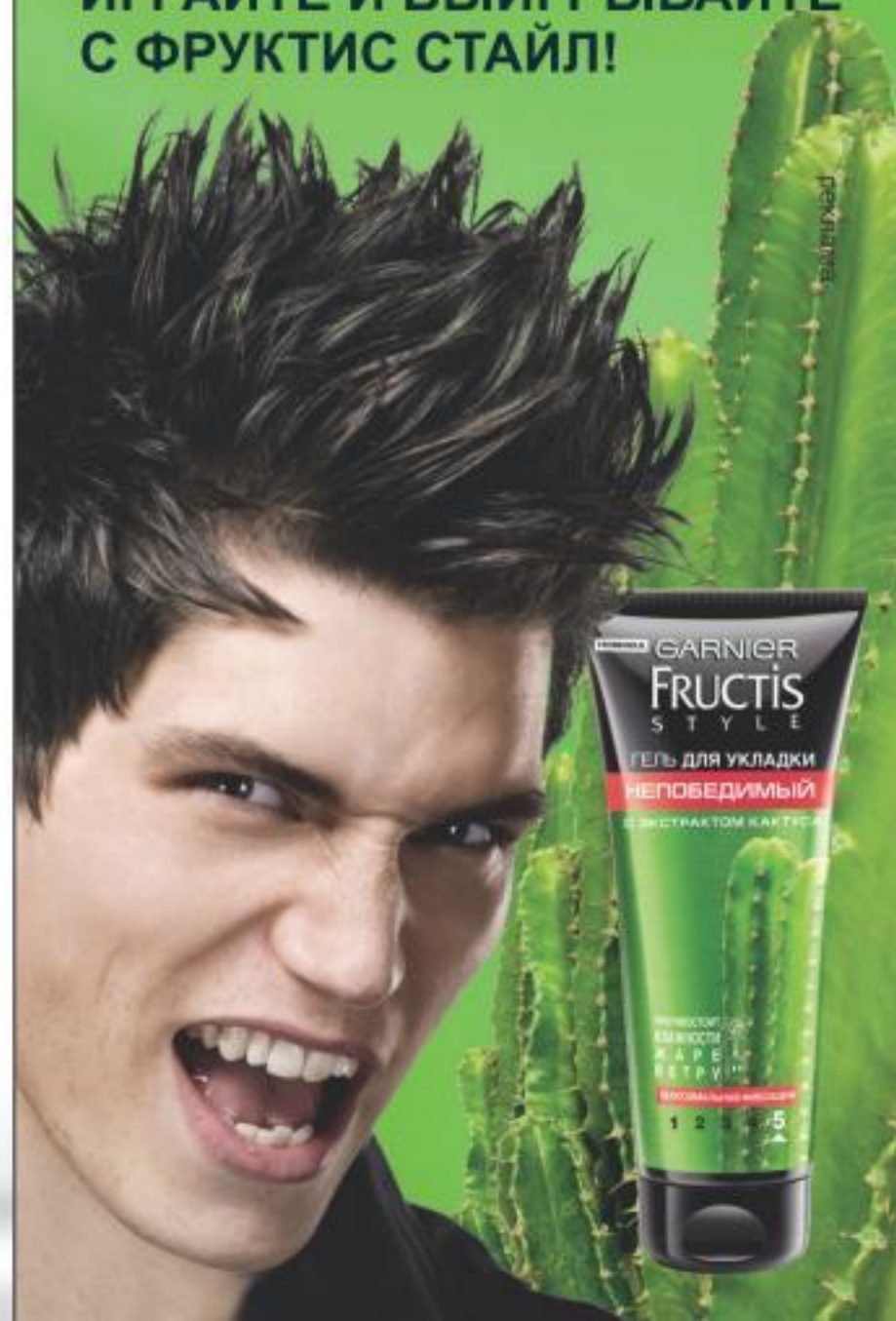
На сайте Фруктис Стайл [www.fructisstyle.ru](http://www.fructisstyle.ru) открыт новый интерактивный раздел для любителей размяться. Все управление осуществляется с помощью ваших движений перед веб-камерой: вы сможете не только перелистывать страницы одним движением руки, но и почувствовать себя настоящим покорителем песчаных волн!

В дополнение к интересному контенту на сайте реализована интерактивная игра Ride 4 Style, в которой вы сможете управлять сэнд-серфером всего лишь движениями головы. Стоит только включить веб-камеру и устроиться поудобнее: впереди вас ждет незабываемое экстремальное приключение на песчаных барханах!

А с 1 ноября до конца декабря вы сможете не только хорошенько размять мышцы шеи, но и выиграть один из призов от Фруктис: гель для укладки Фруктис Стайл Непобедимый и игры для Sony PlayStation 3 или X-Box 360!

Для участия в конкурсе вам необходимо пройти игру Ride 4 Style и пригласить своих друзей на соревнование по покорению песчаных волн. Удобная система на сайте позволит вам разослать приглашения прямо из игры на электронные адреса товарищей!

## ИГРАЙТЕ И ВЫИГРЫВАЙТЕ С ФРУКТИС СТАЙЛ!







# НОВОСТНОЙ

## М Е Р И Д И А Н

**Uncharted**, одна из лучших приключенческих игр нашего времени, в следующем году получит собственную книгу по мотивам — *Uncharted: The Fourth Labyrinth*. Хотелось бы верить, что такая активность всего лишь подготовка к анонсу третьей части игры.



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ



## Смотри, я еду без рук!

GOOGLE И НЕМЕЦКИЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ Тестируют автомобили, управляемые компьютером



В новой версии автономного Toyota Prius разработчикам удалось спрятать почти все датчики под бамперами (фото: WallOfHair@Flickr).

В телесериале «Рыцарь дорог» (Knight Rider) и его логическом продолжении «Рыцари правосудия» (Team Knight Riders) автомобили передвигались по городам и весям самостоятельно, весело шутили над необязательными водителями и стреляли лазерами. Как это часто бывает, фантасты успешно предугадали будущее. Если все пойдет по плану, автономные машины появятся на реальных городских дорогах в те-

чение следующих десяти лет. Стрелять и осмысленно разговаривать они, конечно, не смогут, но ведь это только начало!

Официальные испытания машин со встроенным автопилотом ведут сразу две группы — подразделение компании Google обкатывает свое авто на просторах Калифорнии, немецкие ученые из Технического университета Брауншвейга гоняют свой беспилотник по городу Брансвик. Интер-

нет-гигант Google выпустил семь автоматических Toyota Prius на улицы мегаполисов. Увешанные датчиками машинки с командами из профессиональных операторов и программных инженеров в салоне накатали по 1600 автономных километров каждая (если брать в расчет вообще все пройденные километры, пусть даже с редким участием водителя, цифра возрастает до впечатляющих 225 000 километров). Аппараты

успешно реагировали на дорожное движение, подстраивались под скорость потока, тормозили на «красных» светофорах и так далее. Разумеется, при малейшей опасности обученные операторы моментально перехватывали управление на себя. Разработчики реально оценивают свои силы — Google считает, что технологии автоматического управления пока находятся в самой зачаточной стадии. По прогнозам,





PC-фанаты **BioShock** все-таки вынудили **2K Games** выпустить дополнения ко второй части сериала, PC-версии которых были заброшены из-за того, что разработчики не успели устранить все баги в срок. Сейчас первый аддон — **Protectors Trials** — уже почти готов, а работы же над вторым DLC — **Minerva's Den** — еще далеки от завершения.

control  
**FUNC**

# Давай полетаем!

радиоуправляемый вертолет

## FUNC HGI-41

- ◎ стабильность полета (встроенный гироскоп)
- ◎ отличная маневренность
- ◎ простота управления



Победитель соревнования DARPA Urban Challenge похож на машину из фильма «Назад в будущее»? она тоже была увешана неведомыми примусами и блендерами.

первые коммерческие продукты с использованием современных наработок могут появиться не раньше чем через восемь лет.

Как уже было сказано, параллельными исследованиями занимаются немцы из Технического университета Брауншвейга. Ученые обвешали Volkswagen Passat компьютерами и датчиками, выехали на городские улицы. Испытания идут весьма успешно и гладко, особенно если верить записанному видеоролику ([youtube.com/watch?v=EV-Jww7NSLA](http://youtube.com/watch?v=EV-Jww7NSLA)): машина правильно ведет себя в потоке машин, поворачивает, подчиняется правилам дорожного движения и бойко крутит рулевым колесом. Зрелище захватывает и не отпускает — где еще можно увидеть, как автомобиль пи-

лотирует по загруженным улицам современного города без помощи водителя? При этом скорость езды нельзя назвать низкой. Пока операторам все равно приходится постоянно держать руки около руля, вращаемого гидравликой, — на дороге случается всякое, лучше быть готовым до того, как произойдет что-то нехорошее.

Примечательно, что работу над проектом Google ведут участники соревнований DARPA Urban Challenge 2007 года. Правительственная исследовательская сеть DARPA исследует возможности создания автономных автомобилей уже не первый год — в чемпионате трехлетней давности принимали участие экипажи от разных американских технологических учебных заведений. В 2007-м

победа оказалась в руках исследователей из Университета Карнеги-Меллона, второе место заняли парни из Стэнфорда. Именно эти люди теперь работают над созданием беспилотных автомобилей вместе с Google.

Всего-то три года назад на «роботов» трудно было смотреть без улыбки — в салонах аппаратов вряд ли поместились бы люди, все пространство занимали компьютерные стойки с серверами, на которых проводились все расчеты. Видимо, технический прогресс и полученный опыт позволили оптимизировать вычислительные мощности: теперь для просчета траектории движения, наблюдения за дорожными знаками, слежения за «коллегами» хватает не слишком большого блока в багажнике.



# 1990.-

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

Спрашивайте в цифровых магазинах и салонах связи города.





# НОВОСТНОЙ

М Е Р И Д И А Н

## Даты выхода игр\*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
7 декабря	<b>Tron: Evolution</b>	Дурацкие костюмы, гонки на светоциклах, яркие неоновые огни — любители Tron будут довольны. Но, учитывая, что игра приурочена к выходу фильма, чего-то из ряда вон ждать не стоит (PC, 360, PS3, Wii, PSP, DS).	65%
Конец 2010	<b>Gran Turismo 5</b>	Королевские гонки, не нуждающиеся в представлении. И да, их все-таки снова перенесли, но не очень далеко — игра выйдет до конца года (PS3).	ХИТ
15 января 2011	<b>Test Drive Unlimited 2</b>	Продолжение хорошего гоночного симулятора с замечательным сетевым режимом. Теперь два острова вместо одного (PC, 360, PS3)!	80%
18 января 2011	<b>LittleBigPlanet 2</b>	Если первая часть LBP была всеобъемлющим конструктором двухмерных платформеров, то вторая часть станет конструктором игр практически любого жанра (PS3).	90%
25 января 2011	<b>Dead Space 2</b>	Инженер Айзек Кларк продолжает стратегически расчленять некроморфов плазменным резаком. На этот раз и за пределами «Ишимуры» (PC, 360, PS3).	85%
9 февраля 2011	<b>Portal 2</b>	Вы все еще ждете Half-Life 2: Episode 3? Подождите еще немного. Следующий у Valve на очереди Portal 2. Тоже неплохо (PC, 360).	ХИТ
22 февраля 2011	<b>Bulletstorm</b>	Подбросить врага в воздух, отстрелить ему яйца и метким ударом ноги отправить в пасть плотоядному растению — в Bulletstorm бывает и не такое (PC, 360, PS3)!	85%
22 февраля 2011	<b>Driver: San Francisco</b>	Попытка реанимировать популярную некогда серию Driver. В главной роли — все тот же Таннер, только на этот раз в коматозном состоянии (PC, 360, PS3, Wii).	70%
22 февраля 2011	<b>Killzone 3</b>	На вид — все тот же самый Killzone с желтоглазыми хелгастами, но теперь в стереоскопическом 3D (PS3).	75%
Начало 2011	<b>Duke Nukem Forever</b>	«Время надирать задницы и жевать жвачку! Черт, у меня кончилась жвачка!» (PC, 360, PS3)	75%
Начало 2011	<b>Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds</b>	Хотите сравнить Данте и Капитана Америку? Или Криса Редфилда и Человека-паука? В этой игре у вас появится такая возможность (360, PS3).	75%
Начало 2011	<b>The 3rd Birthday</b>	Продолжение некогда популярной серии ролевых экшенов Parasite Eve. Впрочем, к третьей своей реинкарнации игра превратилась в чистокровный шутер и сменила название (PSP).	70%
Начало 2011	<b>Смерть шпионам 2</b>	Новая часть стелс-боевика «Смерть шпионам» пытается усидеть на двух стульях: заигрывает с консольной аудиторией и в то же время добавляет к нелинейному стелсу в традициях Hitman элементы тактической стратегии (PC, 360).	70%
8 марта 2011	<b>Dragon Age 2</b>	Сиквел лучшей ролевой игры 2009 года. С другими героями и в другой части мира (PC, 360, PS3).	ХИТ
11 марта 2011	<b>Might and Magic Heroes 6</b>	Рожировака слов в названии игры Heroes of Might and Magic — самое большое изменение в шестой части мегапопулярной пошаговой стратегии. И это здорово (PC)!	85%
22 марта 2011	<b>Crysis 2</b>	Из джунглей обычных переносимся в джунгли каменные — Нью-Йорк. И учиняем там погром. И на консолях тоже (PC, 360, PS3)!	70%
Март 2011	<b>Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier</b>	Ubisoft и Том Клянси продолжают радовать нас рассказами о доблестных спецназовцах недалекого будущего (PC, PS3, 360, Wii, PSP, DS).	75%
Весна 2011	<b>F.E.A.R. 3</b>	Кого же родит повзрослевшая мертвая девочка? И что стало с героем F.E.A.R. 2? Получить ответы на эти вопросы вы сможете в следующем году (PC, 360, PS3).	60%
Весна 2011	<b>Stronghold 3</b>	Кто бы мог подумать, что популярная некогда замкостроительная стратегия Stronghold все еще живет всех живых (PC)?	70%
Лето 2011	<b>inFamous 2</b>	Человек-батарея Коул продолжает программу электрификации вымышленных городов США. Теперь, похоже, с голливудским размахом (PS3).	ХИТ
Осень 2011	<b>Batman: Arkham City</b>	Темный рыцарь продолжает войну с психами на улицах Готэма. Родной город может спать спокойно (PC, 360, PS3)!	ХИТ
Осень 2011	<b>Gears of War 3</b>	Трудно представить, как Epic Games сможет сотворить еще более крутую игру, чем Gears of War 2. Но они это сделают, мы верим (360).	ХИТ
2011	<b>Brink</b>	Командный шутер с детально проработанным сеттингом и необычным внешним видом (PC, 360, PS3).	70%
2011	<b>Max Payne 3</b>	Макса Пейна нарядили в майку-алкашку и превратили в Брюса Уиллиса. Фанаты негодуют, а все остальные гадают, что же из этого получится (PC, 360, PS3).	—



Test Drive Unlimited 2



Bulletstorm



Duke Nukem Forever



Marvel vs. Capcom 3



Might and Magic Heroes 6



inFamous 2

## Ушли на «золото»\*\*\*

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
<b>Assassin's Creed: Brotherhood</b>	В новом Assassin's Creed Эцио собирает собственное братство ассасинов. Впервые в серии появится мультиплеер (PC, 360, PS3).	80%
<b>Call of Duty: Black Ops</b>	Очередная игра серии, которая не нуждается в представлении. На этот раз главная тема — холодная война (PC, 360, PS3, Wii).	80%
<b>Disney's Epic Mickey</b>	Любопытная детская игра с претензиями. Выражаясь словами Уоррена Спектора: «Дайте ей шанс» (Wii).	80%
<b>Donkey Kong Country Returns</b>	Если у вас в детстве была Super Nintendo, вы наверняка играли в эту игру. А если не было — пускали на нее слюни (Wii).	85%
<b>Fist of the North Star: Ken's Rage</b>	Восточный слэшер, главный герой которого, как и полагается, уничтожает противников сотнями. Только успевай стирать кровь с экрана (360, PS3).	60%
<b>GoldenEye 007</b>	Ремейк культовой игры про Джеймса Бонда для Nintendo 64. Только вместо Пирса Броснана на экране кривляется Даниэль Крейг (Wii).	75%
<b>Kinect</b>	Кинект — это, конечно, не игра, но он вызывает такую бурю интереса, что не поместить его в этот список невозможно (360).	90%
<b>Majin and the Forsaken Kingdom</b>	Создатели этой игры явно вдохновлялись еще не вышедшей игрой The Last Guardian. Здесь тоже наблюдается попытка подружить человека с большим сказочным существом (360, PS3).	65%
<b>Need for Speed: Hot Pursuit</b>	EA наконец-то поняла, по какой Need for Speed соскучились игроки. По той самой, которая с мигалками и требованием прижаться к обочине. Игру делают авторы Burnout (PC, 360, PS3, Wii).	ХИТ
<b>Splatterhouse</b>	Брутальный кусок мяса забрызгивает все вокруг чужой и немного своей кровью. Тяжелый металл в качестве саундтрека прилагается (360, PS3).	75%



Assassin's Creed



Call of Duty: Black Ops



Splatterhouse

\* Дата выхода любой игры может измениться в любой момент, поэтому за стопроцентную 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.





# Отечественные локализации

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

## Поступили в продажу

### ELECTRONIC ARTS

- Need for Speed: Hot Pursuit
- The Sims 3: В сумерках

### 1С-СОФТКЛАБ

- Apache: Air Assault
- Call of Duty: Black Ops
- Fallout: New Vegas
- Football Manager 2011
- James Bond 007: Blood Stone
- Kings' Crusade: Львиное Сердце

- Lost Planet 2
- Sid Meier's Civilization 5
- Star Wars: The Force Unleashed 2
- Два мира 2

### БУКА

- WRC: FIA World Rally Championship
- Герои меча и магии: Коллекционное издание

### АКЕЛЛА

- The Ball: Оружие мертвых
- Us and Them: Cold War
- Великие эпохи: Рим — Правление Августа

### НОВЫЙ ДИСК

- Dreamkiller: Демоны подсознания
- Атлантика
- Напряги извилины. Умным быть просто
- Трон: Эволюция

### РУССОБИТ-М

- Braid
- Доктор Хаус
- Тайны Бейкер-стрит

## Новые анонсы АКЕЛЛА

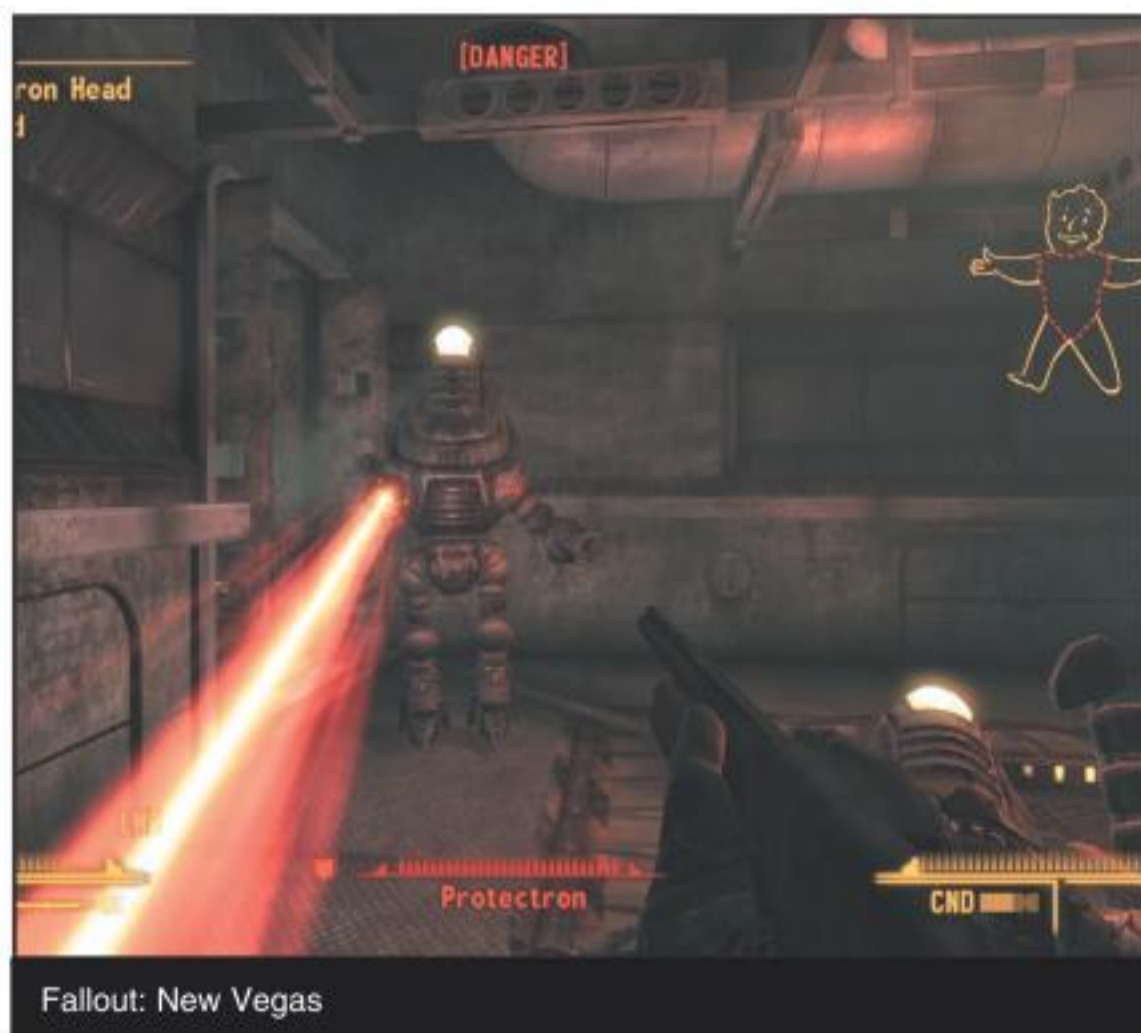
- Emberwind (конец года)
- Homefront (март 2011)
- Left 4 Dead 2 + The Passing + The Sacrifice (конец года)

### БУКА

- Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Retribution (начало 2011)
- Меч и магия: Герои 6 (11 марта 2011)

### РУССОБИТ-М

- Audition 2 (январь 2011)



Fallout: New Vegas



Need for Speed: Hot Pursuit

## Исправляемся

«Игромания» № 11/2010

В слове главного редактора на первой странице утверждается, что наш корреспондент смотрел игру **Homefront** в Нью-Йорке. На самом деле показ происходил в Лондоне, но если когда-то события упомянутой игры станут реальностью, этот город будет называться Нью-Пхеньян.



Что? Где? Mortal Kombat, последняя надежда культового сериала. Чикаго, Netherrealm Studios.



Жанр  
Файтинг

Издатель  
Warner Bros. Interactive  
Entertainment

Разработчик  
Netherrealm Studios

Похожесть  
Серия Mortal Kombat  
Серия Marvel vs. Capcom

Мультиплеер  
Локальный  
Интернет

Платформы  
PC, Xbox 360, PS3

Дата выхода  
2011 год

Максим Еремеев

# MORTAL KOMBAT

## Кровавая река, мясные берега

«Игромания» вспоминает, что такое настоящее фаталити

**Ш**таб-квартира Netherrealm Studios напоминает жилище маньяка, свихнувшегося на какой-нибудь знаменитости. Повсюду расставлены и развешаны артефакты, связанные с Mortal Kombat. На входе вас встречает пластмассовая фигура Кун Лао в полный рост, в переговорной комнате на стене висит огромная эмблема с головой дракона, стены одного из коридоров закрыты стеллажами от пола до потолка, на которых стоят все МК, когда-либо выходившие в продажу (за исключением пары особенно редких экземпляров), в другом на посетителей пялятся маски Кабала и Сектора, а

между ними болтается доспех Шао Кана. Вопросов, какая именно игра для этих людей главная, не возникает в принципе. **Mortal Kombat** — их кровь и плоть, солнце и луна, альфа и омега. И пока вы читаете эти строчки, они готовят новую часть самого скандального файтинга на свете.

### От сердца и почек

Впрочем, по мнению сотрудников Netherrealm, скандальность — лишь одна из составляющих успеха МК. «Люди частенько говорят, что жестокость была главным конкурентным преимуществом Mortal

Kombat, — огорчается дизайнер-продюсер новой игры Гектор Санчез. — Но разве стали бы фанаты играть в нее годами, если бы под кровью и кишками не скрывался отличный файтинг? После релиза оригинальной Mortal Kombat выходили другие игры, которые пытались добиться похожего результата и шокировать игрока насилием. И где они теперь? Значит, в МК было что-то еще. Мне кажется, что наша игра всегда отличалась тем, что мы подходили к насилию творчески. В этом смысле нам очень помогла работа над **Mortal Kombat vs. DC Universe**, где от нас требовалось держаться в определенных рамках. По-

этому теперь, когда никаких ограничений на уровень насилия никто не накладывает, мы, с одной стороны, можем развернуться в полную силу, а с другой — знаем, когда и как именно лить кровь».

При личном знакомстве с Mortal Kombat нового образца мгновенно понимаешь, что по крайней мере заявление о творческом подходе — чистая правда. Игра явно получается бескомпромиссно жестокой даже по меркам сериала, но в этой жестокости чувствуется артистическое начало.

И речь не только об ожидаемых вещах вроде фаталити и кровавых рек в мясных берегах. Одно из самых ярких впе-



Командный режим в действии. Если один из персонажей попал в пере-плет, всегда можно заменить его на свежего бойца.



Боевая шляпа Кун Лао ничуть не затупилась и по-прежнему вселяет во врагов священный ужас.





Некоторые, даже хорошо знакомые, арены просто поражают масштабом и качеством проработки. На заднем плане извергаются вулканы, что-то бормочут себе под нос живые деревья... Настоящая жуть!



Учитывая количество персонажей, задача сделать каждого непохожим на других кажется невероятно сложной. Но разработчикам это все же удалось.



Ночной Волк в бою не только обрабатывает противника мощными ударами, но и призывает призрачное оружие.

чатлений от игры — так называемые X-Ray Attacks. Как следует разозлившись (то есть накопив достаточное количество энергии), боец проводит сокрушительную атаку, которую нам показывают не просто крупным планом, а буквально в разрезе. Тело оппонента как бы просвечивает рентгеновский луч, и мы, в болезненно четком HD, видим (и, что самое жуткое, слышим), как ломаются от чудовищных ударов кости и лопаются внутренние органы. Зрелище не для слабонервных, особенно когда за дело берется Джонни Кейдж, у которого, по субъективным впечатлениям, примерно половина спецатак (не только рентгеновских) нацелена в область вражеского паха.

### СЛОИ

А вот боевая система Mortal Kombat поначалу немного обескураживает. Дело в том, что все комбинации и связки в игре вызывающе просты. Нет нужды запоминать длиннющие последовательности кнопок и крутить стики на 360 градусов. Даже самые сложные приемы выполняются буквально в несколько нажатий, а для проведения фаталити достаточно задействовать две (вы не ослышались) кнопки. Сразу возникает вопрос: а не покажется ли МК слишком незамысловатым хардкорным файтинг-гуру?

Задав этот вопрос Гектору, мы слышим в ответ: «Не думаю». По его словам, это первый Mortal Kombat, в котором

разработчики, наоборот, целенаправленно стараются угодить хардкорной аудитории.

«Я понимаю, что вы имеете в виду, — кивает Гектор, — но мы вам сегодня успели показать только верхний слой игры. Он действительно очень прост, но ведь мы называем его «верхним» слоем не просто так. В Mortal Kombat есть вещи, на осознание которых требуется значительно больше, чем 35-40 минут геймплея. К тому же пока готовы далеко не все персонажи, а ведь каждый из них будет уникален. Это тоже естественным образом добавит игре глубины. Лучший способ увидеть, на что способен новый МК, — сразиться с опытным игроком, который знает, что делает. Кстати, для тех, у кого нет сре-

ди знакомых профессиональных игроков в Mortal Kombat, мы готовим обучающий режим, который продемонстрирует им всякие продвинутые штучки».

Надо признать, что и тут Гектор, кажется, говорит правду. Простота комбинаций в МК не ограничивает творческую свободу игрока, а скорее освобождает его мозг для более интересных задач. Стратегия схватки, тактические решения в каждый конкретный момент — вот чем занято ваше сознание во время боя.

Тот факт, что Скорпион выстреливает свой знаменитый гарпун после нажатия всего пары кнопок, означает лишь, что, когда вам действительно понадобится подтянуть врага поближе (GET OVER HERE!), вы просто выполните задуман-





Упругость бюста у Сони заметно возросла, особенно это видно, когда наша дама взлетает в воздух.



В ходе битвы герои покрываются кровавой коркой и теряют детали туалета. Особенно ярко выглядит к концу сражения Соня Блейд.

ное, не тратя драгоценные доли секунды на то, чтобы вспомнить, как именно это делается. В результате схватки получаются быстрыми и яростными, какими они и должны быть на турнире, где решается судьба человечества.

### Птица-четверка

Помимо стандартных боев один на один, в Mortal Kombat будет и так называемый командный режим, и тут игра вступает на территорию другого культового файтинга, Marvel vs. Capcom. Каждый участник битвы выбирает двух героев, между которыми можно свободно переключаться в любой момент. Проигрывает тот, чьи персонажи первыми лишаются всех очков жиз-

ни. Как и в случае с MvC, зрелище это завораживающее. Бойцы мгновенно сменяют друг друга на арене, удары связываются в невероятные комбо, накал страстей — потрясающий.

Правда, одна из идей Netherrealm касательно нового режима пока звучит сомнительно. Дело в том, что в командном зачете может участвовать от двух... до четырех игроков. Причем речь идет не об аркадном безумии в духе Super Smash Bros. — одновременно на экране присутствуют максимум два персонажа, а переключение между ними вводит в драку остальных игроков, которые просто ждут своей очереди. Насколько удачно это будет работать, пока большой вопрос — опробо-

вать МК на четыре персоны нам, увы, не удалось.

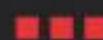
### Новый костюм императора

Как знает всякий игрок со стажем, Mortal Kombat — это не только возможность оторвать противнику голову и насладиться зрелищем его обнаженного позвоночника. Это еще и богатейшая мифология, в которой сплелись боевики категории «Б» и почти лавкрафтовские мотивы.

Казалось бы, очередной выпуск сериала должен по умолчанию предназначаться верным фанатам, помнящим все перипетии длинного сюжета наизусть. Но у Гектора и тут найдется достойный ответ. Он уверяет, что сюжетный режим МК будет идеальной стартовой точкой для новых игроков и вместе с тем наверняка удовлетворит старых поклонников серии. Сюжет начинается сразу после окончания МК: Armageddon, продолжая его историю и одновременно пересказывая события первых трех Mortal Kombat.

Завязка нового сценария — поражение Рейдена от рук Шао Кана. Воины Земли проиграли, император победил, все пропало. Осознавая это, Рейден собирается с силами и отправляет послание самому себе в прошлое,

предупреждая о том, что должно скоро произойти. Ну а дальше начинается, собственно, повторение пройденного, но только под новым углом. Так что, если вы понятия не имеете, о чем вообще идет речь, — ничего страшного, вам все объяснят. Если же вы настоящий дока в мифологии сериала, то и это не беда — вам тоже будет интересно.



Следует, наверное, признаться, что смотреть Mortal Kombat мы отправлялись, не ожидая от этой встречи ничего хорошего. Но стоило провести в компании знакомых персонажей всего пару часов, и нам стало ясно: это и правда не просто аттракцион невиданной жестокости, но и весьма компетентно сделанный файтинг. Разработчики рассказывают, что одна из их целей — сделать МК новой киберспортивной дисциплиной и одновременно игрой, которая сможет обратить в кровавую веру самых необстрелянных неофитов. Их заявления кажутся пустой бравадой лишь до тех пор, пока на экране не схлестываются Сектор и Ночной Волк. После этого сомнения отступают, и остается лишь здоровая боевая злость и желание надрать противнику зад. Как раз то, что требуется от хорошего файтинга. ■



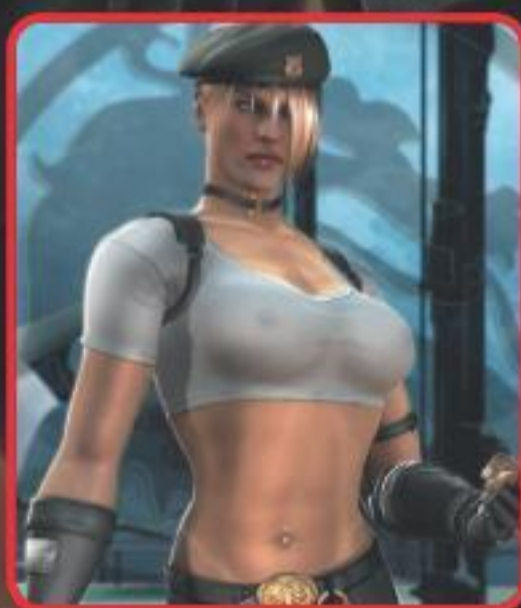
# Суд да дело

У такой кровавой игры, как Mortal Kombat, за долгие годы вполне ожидаемо накопилась богатая история судебных процессов. Причем судились с Midway не только радетели за нравственность, но даже занятые в съемке анимации актеры. «Игромания» вспоминает, как было дело.



1996 год: дело Саб-Зиро

В декабре 1996-го Midway, а также издатели Mortal Kombat (среди которых были, например, SEGA и Nintendo) были вынуждены сражаться в суде не с кем-нибудь, а самим легендарным Саб-Зиро. Точнее, с актером, который изображал его в игре. Даниэль Песина заявил, что создатели Mortal Kombat незаконно использовали его образ в консольных версиях файтинга и потребовал финансовой компенсации. Правда, денег горе-ниндзя не получил: суд постановил, что закон нарушен не был, а значит, ни о какой компенсации не может идти и речи.



1997 год: Шан Цун и Соня против

Казалось бы, решение суда по первому Mortal Kombat должно было установить важный для Midway прецедент и продемонстрировать актерам-бунтарям, что перспектив у возможных будущих исков нет никаких. Но оказалось, что поняли это не все. На этот раз против разработчиков (и, конечно, издателей) игры ополчились Филип Ан (играл Шан Цуна), Каталин Замиар (Китана, Милена и Джейд) и Элизабет Малецки (Соня Блейд). Претензии у них были те же самые: мы, мол, снимались только для версии, вышедшей на игровых автоматах, а про консоли, компьютеры и портативки разговора не было. Исход дела оказался предсказуемым: всем троим в удовлетворении иска было отказано.



1997 год: жертва Сайракса

Смерть тринадцатилетнего Ноа Уилсона в ноябре 1997-го стала не только настоящей трагедией для его родителей, но и источником беспокойства для создателей Mortal Kombat. Мать убитого, которого лишил жизни собственный приятель, утверждала, что убийца был просто помешан на игре и якобы даже использовал одно из добиваний Сайракса, чтобы расправиться с другом. Правда, как выяснилось, описанного истицей фаталити (схватить противника за шею и ударить клинком в грудь) у этого персонажа вообще не было. Суд в очередной раз встал на сторону разработчиков и постановил, что оснований считать Midway виновными в гибели мальчика нет.



2006 год: виртуальный Джек Томпсон

Если иски от актеров, считающих, что они достойны большего вознаграждения, имели под собой хоть какое-то обоснование (хотя и крайне сомнительное), то от, например, Джека Томпсона, не занятого в работе над Mortal Kombat, ожидать подобного было бы странно. Тем не менее в 2006 году одиозный адвокат заявил... что Midway незаконно использовали его образ в Mortal Kombat: Armageddon. Естественно, саму игру Томпсон даже не запускал, а претензии свои основывал на найденном в Интернете видео, где действительно фигурировал персонаж с его лицом. Все разъяснилось очень быстро: оказывается, выложил злополучный ролик один из фанатов МК, который создал персонажа, основанного на Джеке Томпсоне, при помощи редактора героев, встроенного в игру. Видео с YouTube сняли, и разработчики вздохнули с облегчением.



# ВОТ ДЬЯВОЛ!

«Игромания» осваивает прикладной экзорцизм и знакомится с одной очень резкой девушкой

Жанр  
Ролевая игра  
Экшен  
Издатель  
Activision Blizzard  
Разработчик  
Blizzard Entertainment  
Похожесть  
Серия Diablo  
Torchlight  
Мультиплеер  
Интернет  
Платформа  
PC  
Дата выхода  
Весна 2011 года

# DIABLO

Максим Еремеев

**ЧТО?** Diablo 3, в представлениях не нуждается  
**ГДЕ?** Анахайм, США. BlizzCon 2010

Пожалуй, главным событием бедной на громкие анонсы выставки **BlizzCon 2010** стало знакомство с пятым и последним игральным классом **Diablo 3**. Им стала охотница на демонов — серьезная девушка, вооруженная арбалетами и явно имеющая к адскому воинству личные счеты. «Игромания» не упустила случая еще раз поиграть в самую важную экшен-

RPG грядущего года, получше узнать новую героиню и выяснить кое-какие подробности геймплея.

## Дикая охота

«Охотница — это класс, который в первую очередь полагается на луки, — начинает рассказ Алекс Мейбери, старший продюсер Diablo 3. — Сперва мы задумывали ее как класси-

ческого рейнджера, но потом поняли, что можем выжать из персонажа гораздо больше. В результате в арсенале охотницы появились парные арбалеты, гаджеты, магия теней, ловушки.

Все это логично вытекает из предыстории персонажа. Она повернута на возмездии. Все охотники на демонов — люди, пережившие демонические атаки, в которых погибли

их родные и близкие. В мире Diablo существует таинственная организация, которая разыскивает этих несчастных и тренирует их, превращает в машины для уничтожения нечисти. По понятным причинам охотники абсолютно сконцентрированы на единственной цели: стереть демонов с лица земли. Чтобы достичь этой цели, они не остановятся ни перед чем».



Луки, арбалеты, кинжалы, магия. Охотница на демонов явно не просто так погулять вышла — с ней шутки плохи.



Догорающие в углу злодеи опрометчиво вошли в огненный след, оставленный одной из спецатак новой героини.





И подземелья, и пейзажи на поверхности так красивы, что иногда забываешь: львиная доля этой красоты генерируется случайным образом из готовых блоков.



Попав в толпу врагов, эта атака связывает их призрачными цепями и замедляет движения. Прекрасный момент для ответного выпада.

Стоя перед компьютером, на котором запущена свежая демоверсия Diablo 3, и отбиваясь от очередного отряда культивистов, поселившихся в катакомбах, вырытых еще безумным королем Леориком, мы припоминаем эти слова и про себя добавляем новые детали к портрету. В бою охотница больше всего напоминает RPG-вариант Лары Крофт. Гибкая девушка (кстати, неизвестно, будет ли у этого класса мужская версия) лихо садит из тех самых парных арбалетов, а когда враг приближается на опасную дистанцию, изящным прыжком отскакивает в сторону метров на пятнадцать и продолжает свой кровавый труд.

Излишне быстрые враги подвергаются обработке специальным заклинанием, замедляющим целые группы противников, а особо живучих охотница заманивает в ловушки и жжет заклинанием, оставляющим на земле горящие следы (они тоже причиняют демонам серьезный урон). Сам уровень, кажется, специально создан для того, чтобы продемонстрировать акробатические способности персонажа. То тут, то там мы натываемся на решетки в полу, из которых через равные промежутки времени вырывается жаркое (адское?) пламя, а во время одного особенно ожесточенного боя вдруг выясняется, что путь к отступлению преграждают огромные, тяже-

ло ухающие об пол лезвия, будто позаимствованные из «Принца Персии». Учитывая репутацию Blizzard как гениальных компиляторов, может быть, это ощущение — нечто большее, чем просто оптическая иллюзия.

### Чужими руками

Diablo 3 тем временем и без анонсов новых персонажей обрастает интересными подробностями. В частности, появились данные о придуманной разработчиками системе крафтинга. Вкратце: попрощайтесь с Хорадрическим кубом. В Diablo 3 создание новых предметов происходит гораздо более прозрачно и упорядоченно. Авторы признают, что необходимость искать работающие «рецепты» путем проб и ошибок (или, что ничуть не лучше, штудирования тематических сайтов) не шла игре на пользу. Поэтому отныне списки ингредиентов, необходимых для того, чтобы выковать новый меч или сшить сапоги, вам выдадут сразу — главное собрать искомые предметы.

А непосредственно крафтингом будут заниматься специальные NPC-мастера. Всего их планируется три вида. Ювелир, как можно догадаться, работает с драгоценными камнями (они все так же улучшают характеристики экипировки), мистик зарабатывает на жизнь тем, что накладывает

на предметы заклятия, а также создает зелья и волшебные палочки, а кузнец нарезает в предметах новые сокет-ы для камней и, естественно, кует оружие и доспехи.

Много внимания в своих рассказах разработчики уделяют и сюжетной составляющей. В очередной раз укрепляя нас во мнении, что для Blizzard создание игр в равной мере акт творчества и точная наука, они пускаются в пространные объяснения того, что игроки не любят, когда их отрывают от игры, а значит, сюжет должен подаваться прямо по ходу игры, не прерывая ее. В качестве отрицательного примера они внезапно приводят монолог торговца в начале Diablo 2. Длинные излияния NPC, по их мнению, можно и нужно было заменить чем-то более динамичным, встроенным в ткань геймплея. Например... аудиодневниками. То тут, то там на уровнях Diablo 3 вам будут встречаться записки обитателей этого мрачного мира (включая все того же Леорика). Чтобы их прочесть, не нужно останавливаться, отрываться от дела, пытаться выйти из боя и спрятаться в каком-нибудь укромном уголке.



Не нужно делать вообще ничего — просто продолжайте играть: вам все прочитают, вслух и с выражением. Девиз Diablo 3 звучит бодро и современно: «Играй, а не говори».





PvP-битвы по понятным причинам протекают гораздо быстрее обычных.



Под замедляющий купол лучше не соваться — не останется ни шанса.

чики обещают множество побочных миссий. Отправившись зачищать очередное подземелье, вы вполне можете обнаружить у входа какого-нибудь библиотекаря, жаждущего вернуть потерянный в темных закоулках древний том, или еще какого-нибудь гражданина со срочным, не терпящим отлагательств заданием. «Странствуя по игровому миру и выполняя сюжетные квесты, вы будете встречать новых людей, открывать целые новые ветки истории, — буквально загорается Алекс. — Мир Diablo 3 гораздо богаче вселенной предыдущей игры!»

А вот общая структура Diablo останется во многом неизменной. В каждой зоне будет некое подобие ядра. Зона, где вы получаете квесты, продаете и покупаете экипировку, занимаетесь крафтингом — в общем, даете себе отдохнуть от тотальной войны, и будет весь остальной игровой мир: опасный и неприветливый, полный монстров и лута.

Кстати, чем дальше, тем яснее становится, насколько нелепыми были претензии фанатов Diablo, заявлявших, что игра-де получается слишком яркой и жизнерадостной. Мир D3 буквально пропитан безнадеей. Комментируя это наблюдение, Кевин Мартенс, главный дизайнер по контенту, возражает: «У нас есть чувство юмора, просто его так

сразу не заметишь. В Diablo смешалось множество разных элементов — хоррор, фэнтези, готика. Мы уделяем всем этим элементам много внимания, но в игре есть место и смешному, и нелепому». Потом, правда, идет на попятный. «С другой стороны, наверное, вы правы. Этот мир полон чудовищных порождений тьмы, которые только и ждут возможности расправиться с вами. Наверное, Diablo 3 даже можно назвать самой мрачной нашей игрой — не зря же ей выдали рейтинг Mature. В каком-то смысле мы пытались поднять ставки. Вы герой — может быть, самый могучий герой этого мира. Как вы поступите в таких, казалось бы, безнадежных обстоятельствах. Опустите руки? Сдадитесь? Ага, как же! Хорошей иллюстрацией может служить история варвара. Он пережил события Diablo 2! Он победил! Но демоны не сдаются, они продолжают наступать. И единственный реальный выход, который у него остался, это продолжать сражаться».

## Разрешите распотрошить

Последний значимый анонс, касающийся Diablo 3, — это, конечно, включенные в игру PVP-арены. Это специально разработанные уровни, на которых игроки смогут помериться силами друг с другом,

как в индивидуальном, так и в командном зачете. Не обойдется, естественно, без рейтинговой системы.

Интересная деталь: одни и те же способности в обычном и PVP-режиме могут работать чуть по-разному. Добавлять в Diablo 3 специфические PVP-скиллы авторы не захотели и вместо этого решили дорабатывать существующие в тех случаях, где это необходимо. Таким образом, вы сможете играть в разных режимах одним и тем же персонажем, не чувствуя себя ущемленным. Может быть, только придется чуть-чуть переучиться.



О Diablo 3 сложно рассказывать в первую очередь потому, что, несмотря на все изменения, практически все давно знают, что это будет за игра. Предсказуемо хорошая, с тьмой невероятных доспехов, мечей, посохов и других предметов геройского обихода. Самая лучшая, самая привязчивая, самая долговечная экшен-RPG ближайших лет. Ровно до тех пор, пока Blizzard не разродится Diablo 4. Но если наши излияния показались вам суховатыми, поверьте — это не оттого, что мы не любим эту чудесную игру. Просто одна сессия в D3 стоит тысячи слов, и ждать начала новой игровой эпидемии осталось совсем недолго. ■



Даже когда на вашем пути встречается горделивый персонаж, вникнуть в его историю можно, продолжая крошить демонов: NPC присоединится к вам и, пока вы заняты отпиливанием головы очередному Падшему, изложит все, что надо. В Blizzard это называют экшен-сторителлинг.

## Задание на дом

Кстати, раз уж мы заговорили о сюжете, нельзя не упомянуть и о новой системе квестов. Обязательных заданий станет банально больше. Помните шесть сюжетных заданий, которые нужно было выполнить в каждой главе Diablo 2? Это в прошлом, теперь дел у вас будет невпророт. Кроме того, разработ-



RAZER

**Naga**<sup>TM</sup>  
MMO LASER  
GAMING MOUSE



«Эта мышь многократно превосходит любые MMO или мультифункциональные устройства, сделанные любым другим производителем, когда-либо...» Miyari, WOWHead

# Стань Имба

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

спрашивайте в магазинах:



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



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



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




FOR GAMERS. BY GAMERS.<sup>TM</sup>

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

реклама

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек, Москва, тел.: (495) 785-28-51, [www.grafitec.ru](http://www.grafitec.ru)





# WORLD OF WARCRAFT CATAclysm

**Жанр**

- Главная MMORPG планеты

**Издатель**

- Activision Blizzard

**Разработчик**

- Blizzard Entertainment

**Платформа**

- PC

**Сайт**

- [www.wow-europe.com/cataclysm](http://www.wow-europe.com/cataclysm)

**Дата выхода**

- 7 декабря 2010 года

## Логика и страсть

Максим Еремеев

**В** процессе подготовки материалов о BlizzCon 2010 у нас также появилась возможность побеседовать с Алексом Афразиаби, главным дизайнером мира World of Warcraft. Естественно, главной темой нашего разговора стал Cataclysm, новое дополнение к WoW, релиз которого намечен на 7 декабря.

**Игромания:** Сложно ли было решиться на необратимые изменения в Азероте?

**Алекс Афразиаби:** Нет, ни капельки. По-моему, когда мы собрались на посвященную этому встречу, ни у кого из нас не было ни малейшего сомнения, что нужно поступить именно так.

**Игромания:** То есть для вас это был просто логичный следующий шаг?

**Алекс:** В этом была и вполне очевидная логика, но в основном — страсть. Посмотрите, как эволюционировала игра за эти годы. Мы сами много игра-

ем и знаем, что на фоне The Burning Crusade и тем более Wrath of the Lich King контент оригинального World of Warcraft смотрится довольно блекло. Ему, в конце концов, уже шесть лет. Но мы не собираемся отказываться от Старого света — наоборот, мы пошли на такой серьезный шаг именно потому, что любим Восточные королевства и Калимдор и хотим сделать их еще лучше. Наша цель: чтобы игрок, войдя после запуска Cataclysm в игру, был поражен так же, когда впервые увидел стартовую зону рыцарей смерти.

**Игромания:** А как вы выбирали новые игральные расы? Почему именно воргены и гоблины?

**Алекс:** О, вот это как раз была очень непростая задача. Мы рассматривали в качестве возможных кандидатов множество различных рас. Вариантов была тьма-тьмушная. Назовите любую расу: я практически уверен, что в какой-то момент нам приходила в голову и она.

**Игромания:** Что, и мурлоки тоже?

**Алекс:** Представьте себе — как раз этот вариант мы обсуждали довольно долго. Но гоблинов нам хотелось сделать одной из игральные рас Орды уже очень давно. Они ведь исторические союзники орков, а нам кажется, что контекст очень важен: важно чтобы игроки имели какое-то представление о новых расах. Воргены же были выбраны по двум причинам. Во-первых, нам показалось очень интересной идея рассказать их историю, зачатки которой уже существовали в World of Warcraft. Во-вторых, нам захотелось, чтобы новая раса Альянса была такой вот дикой, таинственной, но при этом благородной и могучей. Еще к тому были чисто визуальные предпосылки. Нужно, чтобы игрок, даже просто видя силуэт представителя каждой расы, мог сразу определить, кто перед ним. А у воргенов как раз очень характерная внешность и силуэт.

**Игромания:** Вы используете в Cataclysm фазирование, которое наделало столько шума в Wrath of the Lich King?

**Алекс:** Как сумасшедшие! Не хочу слишком в это углубляться, чтобы не испортить удовольствие, но часть стартовой зоны воргенов, например, в какой-то момент уйдет под воду. А те, кто решит играть за гоблинов, увидят, как большую часть острова, на котором они начинают игру, превратит в пепел извержение вулкана. И это лишь два примера — в Старом свете таких моментов теперь будет очень много.

**Игромания:** Со стороны иногда кажется, что для вас игры — точная наука. Это действительно так? Вообще, в чем заключается творческий метод Blizzard?

**Алекс:** Наука? Ну, может, только отчасти. Мы всегда строим планы на дальнюю перспективу — вот это правда. Не скажу, что нам всегда точно известно, какими станут наши миры через 5-10 лет, но обсуждать их будущее мы начинаем с очень большим запасом. ■



# ЭВОЛЮЦИЯ ИЗОБРАЖЕНИЯ НА ВАШЕМ МОНИТОРЕ

LED-монитор LG E50VR с инновационной технологией SUPER<sup>+</sup> Resolution\* – новый шаг в эволюции качества изображения. Теперь Вы сможете смотреть фотографии, видео- и DVD-фильмы стандартного разрешения в HD-качестве даже на полном экране. Встроенная функция Dual Web\*\* позволит Вам разделить экран на 2 рабочих стола, а подставка-трансформер поможет удобно установить монитор в любом месте. Наслаждайтесь потрясающе реалистичным и ярким изображением, ведь Ваши глаза достойны лучшего.

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ



Монитор LG E50VR  
[www.lg.ru](http://www.lg.ru)



Двойной экран



Высокий контраст



Изображение  
высокого  
разрешения



Мультимедийный  
интерфейс  
высокой четкости



2 способа установки

Информационная служба LG Electronics 8-800-200-76-76 (бесплатная горячая линия по России), [www.lg.ru](http://www.lg.ru)

\* Супер<sup>+</sup> Разрешение  
\*\* Дуал Веб  
\*\*\* Постигнуть неведомое



ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ЧТО? F.E.A.R. 3, продолжение главного хоррор-шутера в мире.  
ГДЕ? Чикаго, офис Day 1 Studios.



**Жанр**

Шутер

**Издатель**

Warner Bros. Interactive Entertainment

**Разработчик**

Day 1 Studios

**Похожесть**

Серия F.E.A.R.

**Мультиплеер**

Интернет

**Платформы**

PC, Xbox 360, PS3

**Дата выхода**

Весна 2011 года

# F.E.A.R.

Максим Еремеев

## Мы ночные ахи-страхи

«Игромания» учится не бояться темноты и доверять привидениям

**П**ервый вопрос, который возникает у любого человека, знакомого с F.E.A.R.: почему третья часть делают люди, когда-то портировавшие оригинал на Xbox 360, а не авторы первых двух серий? На него сотрудники Day 1 Studios отвечают просто: «Проект нужно было освежить, а мы уже немного были с ним знакомы — вот и выбрали нас». Цель, безусловно, благая, но вот удастся ли ее достичь — еще неизвестно.

### Не бойся

Чикагский офис Day 1 — приятное, полное воздуха и света

помещение, формой напоминающее бублик и занимающее целый этаж. Работается здесь наверняка прекрасно, но для демонстрации хоррор-шутера от первого лица такое место мало подходит, поэтому сотрудникам студии пришлось специально подготовить несколько помещений: в первую очередь — занавесить окна. Day 1 всячески старается подчеркнуть, что игра у них будет не менее страшная, чем у Monolith.

Материал, действительно, вполне подходящий. Действие F.E.A.R. 3 начинается через девять месяцев после событий второй части. И это, как мож-

но догадаться, не случайно. Те, кто прошел сиквел до конца, наверняка помнят прозрачный намек на новую беременность Альмы, демонической девочки, которой мы противостояли все это время. И третья серия, кажется, целиком будет посвящена ее новому ребенку. А кто лучше всего подходит для борьбы с очередным порождением Тьмы, чем два ее предыдущих отпрыска: герой оригинальной F.E.A.R. по прозвищу Point Man (Дозорный) и его брат-соперник Пакстон Феттел?

F.E.A.R. 3 с самого начала создается с прицелом на кооперативный режим, но это не

значит, что обычный сингл от этого как-то пострадает. Дело в том, что кооператив тут ассиметричный, то есть герои обладают разными способностями, а значит, нет необходимости создавать уровни отдельно для обычного и отдельно для совместного прохождения. Вся соль коопа будет в том, чтобы научиться комбинировать эти способности.

### Привидение с мотором

Но практически все это уже было известно раньше, поэтому главным событием нашего визита стала возможность



Где настоящий враг, а где его изображение на экране очередного телевизора, понять иногда невозможно. Это, без преувеличения, самый яркий момент показанного нам уровня.



У Альмы сложные отношения со своими детьми. А у детей — между собой. Разработчики говорят, что этому будет посвящена большая часть игры.





Хорошая новость: из оружия дальнего боя у культивистов только металлические ножи, да и то не у всех. Плохая новость: некоторые из них, готовясь встретить незваных гостей, надели пояса шахидов.

увидеть совсем свежий уровень и попробовать игру на зуб. При первом знакомстве F.E.A.R. 3 производит довольно унылое впечатление. Хотя разработчики и обещают, что уровни будут разнообразнее, чем в оригинале (который, напомним, ругали за то, что ареной для жестоких перестрелок стали скучные склады и офисы), кажется, что все это пустое бахвальство. Новый этап — огромный склад при супермаркете со стеллажами до потолка, как в «Икее», — в лучших традициях серии исписан зловещными граффити, а населяющие его психованные культивисты умеют держать паузу, поначалу оставаясь вне поля зрения и напоминая о своем существовании пугающими шорохами и длинными тенями на стенах, но в целом дизайн этапа оставляет желать лучшего. Все такие же однообразные помещения и недостаточно прозрачная структура уровня, из-за которой вы периодически принимаетесь плутать в трех офисных стульях, не понимая, куда двигаться дальше, навевают самые неприятные мысли.

Но все это — ровно до того момента, как герои попадают в лабиринт из работающих телевизоров, на которые выводится картинка с камер наблюдения, расположенных в этом же помещении. В мгновение ока скучный уровень преобразуется в кошмарное подобие зеркальной комнаты, в которой не поймешь, где лево и где право, а главное — с какой стороны ждать нападения. Атаки так и не происходит, но враги треплют нервы, короткими перебежками перемещаясь от одного тайного укрытия к

другому и явно готовя какую-то каверзу. Сомнения в качестве дизайна уровней потихоньку рассеиваются: если таких ярких эпизодов будет достаточно, можно будет не бояться претензий к однообразию обстановки (хотя проблем со структурой этапа это и не решит).

### Б.Р.А.Т. 3

При игре в кооперативе главные сюрпризы ждут того, кто выберет роль Пакстона (геймплей за Дозорного — это классический F.E.A.R.). Как вы, возможно, помните, Феттел давно мертв, поэтому играть предстоит за его привидение. А какое у призрака оружие? Заряд эктоплазмы да немного телекинеза. Как выясняется, даже с таким нехитрым арсеналом играть может быть довольно весело (по крайней мере первое время). Сразу вырисовывается победная тактика: прикрывать Дозорного, поднимать культивистов в воздух и расстреливать потусторонними энергиями. Способности Феттеля оказываются тем более востребованными по той причине, что многие обитатели склада обмотаны взрывчаткой и изо всех сил стараются сократить дистанцию между собой и героями. Для борьбы с ними телекинез подходит как нельзя лучше.

Впрочем, мы чуть не забыли еще об одном умении Феттеля — им разработчики особенно гордятся и, кажется, считают своим лучшим изобретением. Дело в том, что Пакстон умеет вселяться во врагов. То есть отсутствие в его руках оружия — проблема временная и решается буквально по щелчку пальцев.



Детская кроватка посреди склада напоминает: у Пакстона с Дозорным теперь есть еще один брат. Или сестра. И лучше бы с ним (или с ней) лицом к лицу не встречаться.

Столкнувшись с отрядом хорошо экипированных солдат (наши герои — не единственные гости на складе), мы применяем эту способность и мгновенно оказываемся в теле одного из противников. То, что могло стать затяжным боем с неочевидным исходом, превращается в короткую, жестокую бойню. Солдаты, не готовые к тому, что против них повернется один из товарищей, гибнут быстро, не успев даже оказать сопротивления. Разработчики поясняют, что время пребывания в каждом теле ограничено, но его можно продлить, собирая сгустки психической энергии, которые «вываливаются» из врагов. По их словам, тренированный игрок сможет пройти целый уровень, не покидая захваченного тела.

Кстати, в Day 1 понимают, что обычным кооперативом теперь никого не удивишь, и стараются добавить в привычный игровой опыт перцу. Так, периодически вы натываетесь на трупы, из которых можно высосать остаток энергии. Накопив достаточное ее количество, вы улучшаете характеристики персонажа. Никакой ролевой системы, боже упаси, — прокачка происходит строго автоматически, но есть одна деталь. В кооперативном режиме вам каждый раз предлагают выбор: забрать всю энергию себе или разделить ее с товарищем. В зависимости от сделанного выбора вас ждут разные награды.

### Аж жуть

После знакомства с кооперативом у нас возникает закономерный вопрос, как тот же самый уровень будет выглядеть в одиночном режиме.

Казалось бы, самое очевидное решение — подарить игроку постоянно болтающегося где-то рядом AI-напарника, но авторы осознают все недостатки этого метода и объясняют: нет, ничего подобного не планируется. Если вы решите пройти F.E.A.R. 3 в одиночку, героем станет Дозорный, а Пакстон с комфортом расположится у него в черепе и будет давать советы и вообще помогать двигать сюжет.

Кроме того, разработчики заявляют, что каждое прохождение будет немного отличаться от предыдущего. Пока никакой конкретики, и вряд ли Day 1 решатся включить в игру AI-режиссера, как в Left 4 Dead и Alien Swarm, но обещают, что нам понравится.



Впрочем, странно было бы ожидать от них чего-то другого: раздавать обещания легко, все дело в том, как они выполняются. Пока в качестве F.E.A.R. 3 есть некоторые сомнения. Игра местами невыразительна, а уровни, кажется, не мешало бы доработать. Да и геймплей за Пакстона, хоть и кажется поначалу забавным, может со временем навязнуть в зубах (хотя кто знает — возможно, способность менять тела как перчатки спасет все дело). Но просто отмахнуться от нового F.E.A.R. не получается. Игра, конечно, еще сыровата, но у нее уже есть свои моменты триумфа, а это позволяет надеяться, что финальная версия — доделанная и выверенная — преподнесет нам не один приятный сюрприз. Случится это (мы очень надеемся) уже весной. ■





**ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД**  
**В РАЗРАБОТКЕ**  
**В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ**  
**ВЕРДИКТ**

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, выхода 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.

**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 недоразумение. 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».

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 вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

**10 (ИДЕАЛ)**

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

**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 находятся 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).

**КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ**

**ЛЕГКО ОСВОИТЬ**

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

**ОРИГИНАЛЬНОСТЬ**

Если игра приносит 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.

**РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ**

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

**ГЕЙМПЛЕЙ**

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

**ГРАФИКА**

Чем больше графика игры соответствует современным 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.

**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»**



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



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



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

**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.

**БУДЕМ ЖДАТЬ?**

Игра с интересным сюжетом и высоким уровнем забавных находок — оставшаяся часть все равно оценит разработку. Посмотрим, что будет.

**ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%**



# KINGDOMS OF AMALUR

## RECKONING

### RPG-долгострой от автора Morrowind и Oblivion

**Kingdoms of Amalur: Reckoning** — пожалуй, самая многообещающая RPG-разработка, от которой в то же время совершенно не знаешь, чего ждать. Причем не знаешь еще с 2007 года. Тогда человек и пароход Кен Ролстон, при упоминании заслуг которого каждый поклонник жанра должен встать и преклонить свои бронзовые наколенники (он был главным дизайнером **TES 3: Morrowind** и **TES 4: Oblivion**), пришел в **Bug Huge Games** с идеей делать эпическую ролевую игру. Вскоре к нему присоединился Марк Нельсон, ведущий дизайнер **The Elder Scroll 4: Shivering Isles**.

Однако у BHG никакого опыта в ролевом жанре не было, они известны своими стратегиями —

в первую очередь **Rise of Nations**. Может, именно поэтому разработка явно буксовала: о проекте ничего не говорили, у игры даже названия не было, она проходила под грифом «Big Huge RPG». В 2008-м студию приобрела **THQ**, и все вроде бы обещало наладиться, но еще через год издатель выставил BHG на продажу вместе со всем интеллектуальным скарбом. Спасителем эпической ролевой игры стал... бывший профессиональный баскетболист, поклонник **World of Warcraft**, человек с говорящей фамилией Курт Шиллинг, владеющий собственной **38 Studios**... Заплатил он, правда, долларами и центами.

Многие, конечно, предсказывали форменный цирк с конями:

сейчас, мол, Big Huge отрядят на производство баскетбольных симуляторов, а проект Ролстона превратят в очередную MMORPG. Однако пока пессимисты посрамлены. Более того, происходящее с игрой после появления на горизонте 38 Studios похоже на сказку: у нее наконец появилось имя, издатель (да не кто-нибудь, а **EA**) и официальный анонс. А к Кену Ролстону присоединились еще две звезды: именитый писатель Р.А. Сальваторе (он гоблина съел на книгах во вселенной **Forgotten Realms**), который пишет сценарий, и известный художник, лауреат **Grammy** и **Emmy** Тодд Макфарлан.

Информации тем не менее по-прежнему мало. Главное, на что напирают звездные авторы, — увлекательная эпическая история и огромный, свободный для исследования мир. Сальваторе уже придумал 10 тысяч лет истории для вселенной **Kingdoms of Amalur** и полностью проработал тот ее небольшой период, в который развернется действие **Reckoning**. Сюжет, впрочем, оригинальностью не отличается: нас ждет масштабный конфликт, случившийся в переходный для всего мира период, и в это же время игрок должен исследовать и восстановить некий Источник Душ.

Обещают, что здесь найдется место и для света, и для тьмы, а игрок будет чувствовать себя весьма свободно, выбирая, быть ему защитником или разрушителем: вроде бы многое будет зависеть даже от того, как и где мы начнем игру. Курт Шиллинг особо подчеркивает: если другие просто тратят деньги, обещая сделать игрока героем, то в **Reckoning** мы действительно почувствуем себя таковым. Смелые слова бывшего спортсмена...

Другая ключевая особенность проекта — особый фокус на брутальную, вдохновенную слэшерами боевую систему. Единственный трейлер целиком

Издатель	EA
Разработчик	38 Studios Bug Huge Games
Похожесть	God of War TES 4: Oblivion
Платформы	PC, PS3, Xbox 360
Сайт игры	www.reckoningthegame.com

#### ДАТА ВЫХОДА

Конец 2011 года

посвящен тому, как эффектно и убедительно герой расправляется с перепуганными скелетами. Сам Шиллинг называет **Reckoning** «результатом скрещивания **God of War** и **Oblivion**»: дескать, ролевых игр, сочетающих столь мощную боевку и эпический сценарий, еще не было (тут даже Кену Ролстону нечего возразить!), и **Kingdoms of Amalur** в этом смысле станет прорывом.

Вообще, планы у звездной компании не менее космические. **Reckoning** должна стать лишь первой ласточкой, раскрывающей придуманную Сальваторе вселенную. Потом обещаны MMORPG, пока известная как **Project Copernicus** (5 собственных героев 70-го уровня в **World of Warcraft** все-таки не дают покоя Шиллингу), другие видеоигры, комиксы (естественно, от Тодда Макфарлана), книги, игрушки и даже баскетбольный симулятор... Шутка!



Во всем этом смущает лишь тот факт, что пока авторы не могут (или не хотят) подтвердить обещания чем-то более наглядным и конкретным. К тому же в одном интервью Курт Шиллинг посетовал на то, что технологии сейчас быстро развиваются — и команде очень хочется им соответствовать. У всех, кто это слышал, в душе родился крик, а заодно и светлый образ Джорджа Бруссарда, главы **3D Realms**, который примерно под теми же предлогами 14 лет тянет волынку с **Duke Nukem Forever**. Будем надеяться, руководители EA настолько суровы, что не позволят подобное даже Кену Ролстону и его звездным друзьям. ■

#### БУДЕМ ЖДАТЬ?

Под наблюдением звезд индустрии и Electronic Arts Oblivion вступает в интимные отношения с God of War и обещает эпические радости.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

40%



Тодд Макфарлан дело свое, конечно, знает, но хотелось бы чуть больше оригинальности. Впрочем, если учесть, что Ролстон изначально называл образцом для подражания Толкина...



В игре точно будет стелс: по признанию Курта Шиллинга, его сейчас делает для проекта некая сторонняя компания.





**Жанр**  
Многопользовательский экшен

**Издатель/разработчик**  
Red 5 Studios

**Похожесть**  
Tribes  
Borderlands  
World of Warcraft

**Мультиплеер**  
Интернет

**Платформа**  
PC

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

**Дата выхода**  
2011 год



Онлайновый колосс выходит из тени.  
Интервью с исполнительным  
продюсером проекта

Кирилл Токарев

Разработчики могут быть великими конспираторами. Так, например, **Rockstar** до последнего не показывали геймплей **GTA 4**, а **2K** держали в секрете **BioShock Infinite**, хотя сама игра давно находилась в работе. Но ситуация с **Firefall**, новым онлайн-боевиком, просто выходит за рамки всех приличий.

Проект готовят к выходу уже три года — но не только будущие покупатели, но и будущие создатели игры до определенного момента не были в курсе всех подробностей (см. врезку). Ценой невероятных усилий нам удалось разговорить авторов — так что теперь покровы сорваны, а **Red 5 Studios** готовы рассказать все, что накопело за три года.

**Растекшиеся краски**

На первый взгляд, перед нами клон **Borderlands**. Кооперативный геймплей, стилизованная под комикс картинка, классы, прокачка — все это мы уже видели год назад. Только в **Firefall** всего больше, а градус безумия выкручен на макси-

мум. Если реактивный ранец — то вы будете безудержно летать на нем, почти не касаясь земли. Если монстры — то невероятных размеров. Ну а если планета — то живая и полностью открытая для исследования.

Действие **Firefall** разворачивается на Земле образца 2233 года. В поисках источни-



Благодаря сменным модулям все солдаты в **Firefall** отличаются друг от друга. Любая модернизация вашего костюма сразу видна окружающим.



Разработчики любят играть с размерами. В проекте вы встретите как миниатюрных роботов, так и гигантских стометровых исполинов, высасывающих кристлит из земли.





Red 5 Studios умудряется органично сочетать в своем проекте гравитационные батуты и элементы из вполне реалистичных шутеров.



Это кадр из мультфильма Appleseed: Ex Machina 2007 года выпуска. Согласитесь, он не слишком выбивается из общей массы!

ков энергии, которые должны восполнить нехватку ресурсов, ученые обнаружили новый элемент, кристит, и тут же ринулись забивать им все энергетические пробелы. В результате, из-за слишком рьяного использования минерала, на планете началась аномальная буря, названная Размывом.

Страшный ураган полностью изменил ландшафт Земли, стер прежние границы материков. Ситуацию усугубило нападение инопланетной расы Избранных, которые твердо решили искоренить остатки человечества. Нам предстоит остановить воинственных пришельцев и предотвратить экологическую катастрофу.

«Кроме основной кампании, мы также добавили в игру множество динамических миссий, которые позволят вам еще глубже окунуться в вымышленный мир. Это глубокая, таинственная и постоянно эволюционирующая вселенная. Мы намеренно мало рассказываем о сюжете: хочется сделать так, чтобы пользователи самостоятельно принимали участие в жизни Firefall, делали открытия, влияли на развитие Земли своими поступками», — говорит исполнительный продюсер проекта Джеймс Макули.

Разработчики уверены, что им удастся сделать многопользовательский шутер, в котором история станет не просто фоном, а ключевой мотивацией для исследования мира. Локации здесь просто огромные, в каждой кипит жизнь. Пока вы летите на транспортном челноке к очередному заданию, на земле прогуливаются стада странных животных, разворачиваются снайперские дуэли между игроками, кто-то

сражается с монстрами, по небу на бешеных скоростях несутся глайдеры. Детализация современного синглового боевика сочетается здесь с масштабами World of Warcraft.

## Железные человечки

«Хотите суть Firefall в одном предложении? Пожалуйста: Firefall — это командный шутер, сочетающий полноценную сюжетную кампанию с массовым мультиплеером и глубокой системой развития персонажа. В нашей игре соединятся открытый sandbox-мир и глобальные постановочные события», — так охарактеризовал свой проект Джеймс Макули.

Базовая механика позаимствована у Borderlands. Вы отстреливаете монстров в команде из пяти человек, получаете опыт, прокачиваетесь. Передвижение по уровню — наследие Tribes. По умолчанию все герои снабжены реактивными ранцами или антигравитационными ботинками, поэтому просто ходить или бегать в Firefall малоэффективно. Большую часть времени герои проводят в воздухе, исполняющими прыжками преодолевают огромные участки суши. Взрыв в небесах, сделав эффектное сальто в воздухе, бойцы могут метеоритом упасть на землю, таким эффективным приемом размазав мелких врагов в лепешку.

Firefall очень динамична. Для передвижения удобно использовать вид от третьего лица, но стоит начать заварушку, как игра тут же переключается на вид от первого, а потом и вовсе в режим прицельной стрельбы.



## Чарли и шоколадная фабрика Ловим на iPod

Студия Red 5 Studios может похвастаться действительно впечатляющим составом. Фирма была основана в 2005 году совместными усилиями Марка Керна и Скотта Янгблада. Первый многие годы посвятил World of Warcraft, а второй был главным дизайнером Tribes и Tribes 2. В 2007 году организаторы развернули масштабный набор кадров, пытаясь переманить в свои офисы талантливых специалистов.

Раскрывать свои планы, обращаясь напрямую к агентствам по поиску персонала, авторам не хотелось. Тогда они не могли показать будущим соискателям ничего, кроме пачки иллюстраций. По сути, специалистов нужно было соблазнить мечтой, собственным видением проекта, и здесь стандартные методы переманивания профессионалов оказались неэффективными. Поэтому менеджеры придумали уникальный подход, вдохновившись классической историей «Чарли и шоколадная фабрика». Как и в известной сказке про эксцентричного кондитера, они разослали подходящим кандидатам «золотые билеты» — посылки со специальными плеерами iPod, напечатанными картинками из Firefall, и паролем, дающим доступ к персональным веб-страничкам на сайте, где детально объяснялось, почему именно обладатели заветных билетов лучше всего подходят для данной работы.

На эти ухищрения у разработчиков ушло около 50 тысяч долларов, но, по словам менеджеров, затея полностью себя оправдала. Некоторые сотрудники Red 5 Studios до сих пор признаются, что чувствуют, будто выиграли в лотерею, попав в эту компанию.

К концу десятилетия дела у фирмы пошли не лучшим образом. Весной 2009-го было закрыто шанхайское подразделение фирмы, а уже в начале 2010-го из главного офиса уволили около 30 специалистов, которых до этого так радостно привлекали. Если бы не покупка большей части активов студии китайским гигантом The9, Firefall могла бы так никогда и не выйти.





Внешне классы сильно отличаются друг от друга, так что в бою вы их точно не спутаете.



Не знаем, тянут ли манга-шейдеры на звание самостоятельной технологии, но выглядит игра стильно.

Класс героя определяется его костюмом (в игре их называют Battleframes). По сути это типичная RPG-броня: в них есть слоты для установки нового оборудования; чем мощнее скафандр, тем более убийственными гаджетами его можно обвешать. Вот как описывает местную одежду Джеймс: «На данный момент мы анонсировали четыре вида костюмов. Военный делает геймплей довольно аркадным, а «медик» ориентирован на стелс; в нем

вы к тому же лечите всех дружественных бойцов в радиусе действия. Снайперские виды брони позволят вести прицельный огонь, с зазором в один пиксель, а прокачанные экзоскелеты пулеметчиков, напротив, дадут возможность стрелять не целясь».

### Нефтяники-головорезы

Дальше в дело вступает местная экономика. Костюмы можно

покупать или прокачивать... в обмен на кристит! Враждебный минерал, который чуть было не погубил нашу планету, по-прежнему пользуется спросом.

Ключевой момент игровой механики обставлен с надлежащим пафосом — сцена добычи кристита выглядит очень эффектно. Прямо с орбиты падает бурильный дрон и гвоздем вколочивается в землю. Его молот начинает долбить породу, а насосы — качать минерал. На стук молота тут же

сбегаются монстры. Задача игрока или его команды — отбивать волны атакующих тварей, не давая им разрушить дрон. Когда баки бурильной установки заполнены почти до краев, происходит финальный штурм: прибегают самые сильные чудовища в самых больших количествах. Тут надо спешно отцеплять «пиявку» и лететь на базу в челноке, продавать минерал, покупать оружие.

Важно отметить, что сбором кристита герои занимают-



## Наследие погибшего дракона

### Краткая история одной революции

Offset Engine, положенный в основу Firefall, заслуживает отдельного рассказа. Данный проект был начат почти шесть лет назад небольшой командой разработчиков Offset Software (изначально там числилось всего три человека). Выходцы из S2 Games, прославившиеся серией Savage, на свои собственные деньги начали строить потрясающую графическую платформу, которая, по их словам, превосходила все другие технологические решения, имевшиеся на рынке. По тем временам картинка, выдаваемая Offset Engine, действительно привлекала внимание высочайшей детализацией, аккуратными моделями персонажей и ласковым дневным освещением.

Чтобы продвигать технологию, авторы решили взяться за создание собственной игры — фэнтезийного шутера в духе Dark Messiah of Might and Magic под названием Project

Offset. Кроме шикарного оформления, нам сулили несколько классов персонажей, кооперативную кампанию, динамичный геймплей и полеты на драконах. После парочки невнятных трейлеров, напоминающих демки для очередной видеокарты, и горстки скриншотов разработчики ушли в информационное небытие. В 2008-м стало известно, что Offset Engine заинтересовал Intel и та якобы согласилась финансировать начинания разработчиков.

Однако терпения процессорного гиганта хватило ненадолго. В середине 2010-го, после очередной задержки, Project Offset успешно закрыли. Сотрудники Offset Software перешли в новую студию Fractiv LLC и, должно быть, готовят там очередной прорыв. Но дело их живет! Firefall даст, наконец, шанс взглянуть воочию на плоды творчества преждевременно погибшей фирмы.





Игра позволяет легко переключаться с вида от третьего лица на вид от первого.



Значительно переработанную платформу Offset Engine с легкостью можно использовать для реанимации «Сейлор Мун». Девушке не хватает только матроски и волшебной палочки.

ся в отрядах (по 5 человек). Но для войн с инопланетянами отряды могут стекаться в армии. Лишь состоя в крупных воинских группировках, вы получите доступ к самому прокачанному оборудованию; только в армиях открывается доступ к тяжелой технике (предположительно, танкам и самолетам).

## Манга

Вся эта ролевая атрибутика на деле оборачивается феерией

искр, взрывов и брызг красок. Потому что Firefall в первую очередь все-таки экшен.

Вот игроки летят в челноке на базу — с трюмами, полными кристита. Вы сами ведете челнок, любясь окрестностями. Герои прибыли на место, завязалась торговля, как вдруг — атака инопланетян. Прямо на базе! И вот уже щупальца гигантских монстров давят вывески магазинов, а вокруг них кузнечиками скачут ваши напарники в латах, поливая огнем громадного спрута. Примечательно, что дерзкого нападения на базу могло и не быть — это как раз один из тех постановочных эпизодов, о которых Макули упоминал выше. На следующий день вы можете вернуться с грузом кристита на рынок, и там все будет спокойно.

Отдельного разговора заслуживает графика. Во-первых, движок. Это приснопамятный **Offset Engine** — по идее, к этому моторчику должна была прилагаться одноименная игра, но она так и не вышла, а вот движок продолжил существование даже после загубленной разработки целого проекта (подробнее о злоключениях Offset Engine читайте во врезке). Во-вторых, Firefall обладает моментально узнаваемой стилистикой.

«Мы долго искали собственный, уникальный стиль. Наши сотрудники обожают мангу и аниме, что прямо отразилось на особенностях дизайна мира и костюмов. Вместо фотореалистичного оформления художники придумали специальные манга-шейдеры, с помощью которых удалось



Белый объект на заднем фоне — тот самый бур, высасывающий кристит. Вот-вот набегут монстры.

создать необычную графику. В последнее время наметилась тенденция делать темные и блеклые игры, но нам хотелось создать более яркую игру», — говорит Макули.

Перед нами не просто cel-shading, а специальный вид рендеринга, благодаря которому безумные экзоскелеты отлично смотрятся как в футуристических катакомбах, так и посреди зеленых джунглей. Каждая деталь костюма анимирована... В итоге Firefall если и можно спутать, то разве что с выполненным в той же стилистике полнометражным мультфильмом **Appleseed**. Только здесь вы сами управляете мехами, а не любуетесь ими со стороны.

■■■

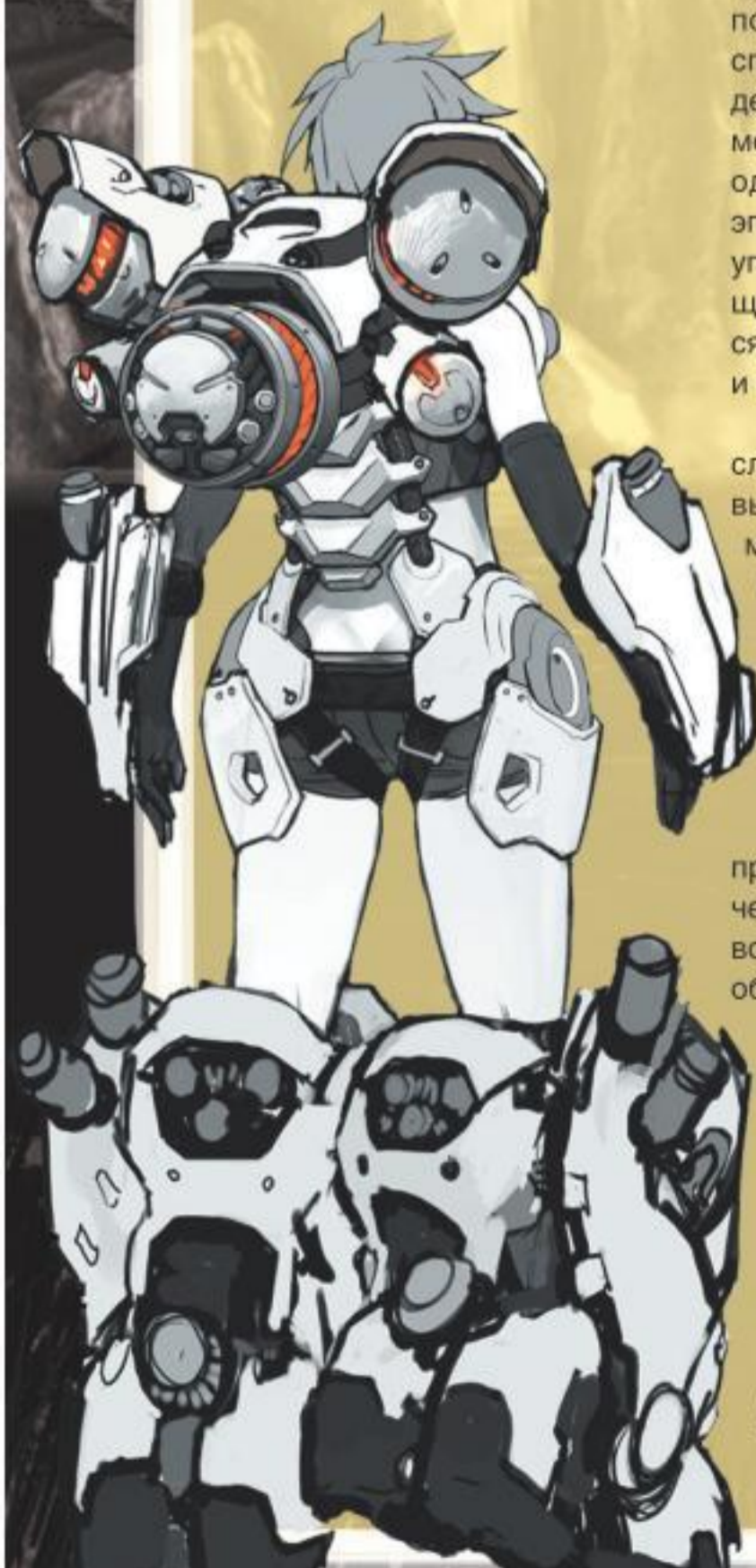
Ну а теперь самое интересное. Firefall бесплатна. Еще никогда перед игроками не раскладывали столь соблазнительные подарки: масштабы **World of Warcraft**, патетика **Halo**,

продуманная сюжетная кампания, сочный аниме-дизайн и графика на уровне AAA-шутера. И все даром. Когда очарованный игрок развернет все подарочные упаковки, руки его, конечно, попадут в ядовитый капкан микротранзакций. Условно-бесплатными проектами в онлайн сегодня никого не удивишь — пусть даже они с потрясающей графикой и качественным игровым процессом. Но бесплатная разогнанная, безумная вариация на тему **Borderlands**, норовящая появиться на свет при живой оригинальной **Borderlands**, — это как минимум необычно. ■

## Будем ждать!

Бесплатный онлайн-шутер с реактивным геймплеем и картинкой уровня CG-фильма.

Процент готовности: **70%**





# Dead State

**Жанр**  
Zombie survival RPG  
**Издатель**  
Не объявлен  
**Разработчик**  
DoubleBear Productions  
**Похожесть**  
Серия Fallout  
Fort Zombie  
**Мультиплеер**  
Без подробностей  
**Платформы**  
PC  
**Сайт игры**  
[deadstate.doublebearproductions.com](http://deadstate.doublebearproductions.com)  
**Дата выхода**  
Не объявлена

Кирилл Волошин

## Провокационная ролевая игра от автора Vampire: The Masquerade — Bloodlines. Интервью с главой разработки

Прошлогодний анонс ролевой игры под рабочим названием **Zombie RPG** стал приятной неожиданностью, несмотря на малопривлекательную заглавную тему. Во-первых, дал о себе знать еще один мэтр жанра, Брайан Митсода. Он успел поработать и в легендарной **Black Isle Studios**, и в **Troika Games**, где особенно запомнился своими гениальными персонажами, придуманными для **Vampire: The Masquerade — Bloodlines**.

Во-вторых, его дебютная игра, анонсированная под вывеской собственной студии **DoubleBear Productions**, отчетливо напоминала о **Fallout**: глобальная катастрофа, в результате которой цивилизация погибла, а немногие выжившие ютятся в анклавах и убежищах,

пошаговые бои, свобода решений и перемещений по миру, моральные дилеммы. Просто место мутантов заняли ходячие мертвецы...

И вот год спустя игра, наконец, обрела имя, появились подробности. Самой свежей информацией о **Dead State** Брайан Митсода поделился с нами лично.

### Школа выживания

Мир постигла ужасная катастрофа, большинство людей превратилось в зомби. Действие игры разворачивается в вымышленном техасском городке Сплэндид, где мы должны собрать немногих выживших и основать собственное убежище в здании бывшей школы.

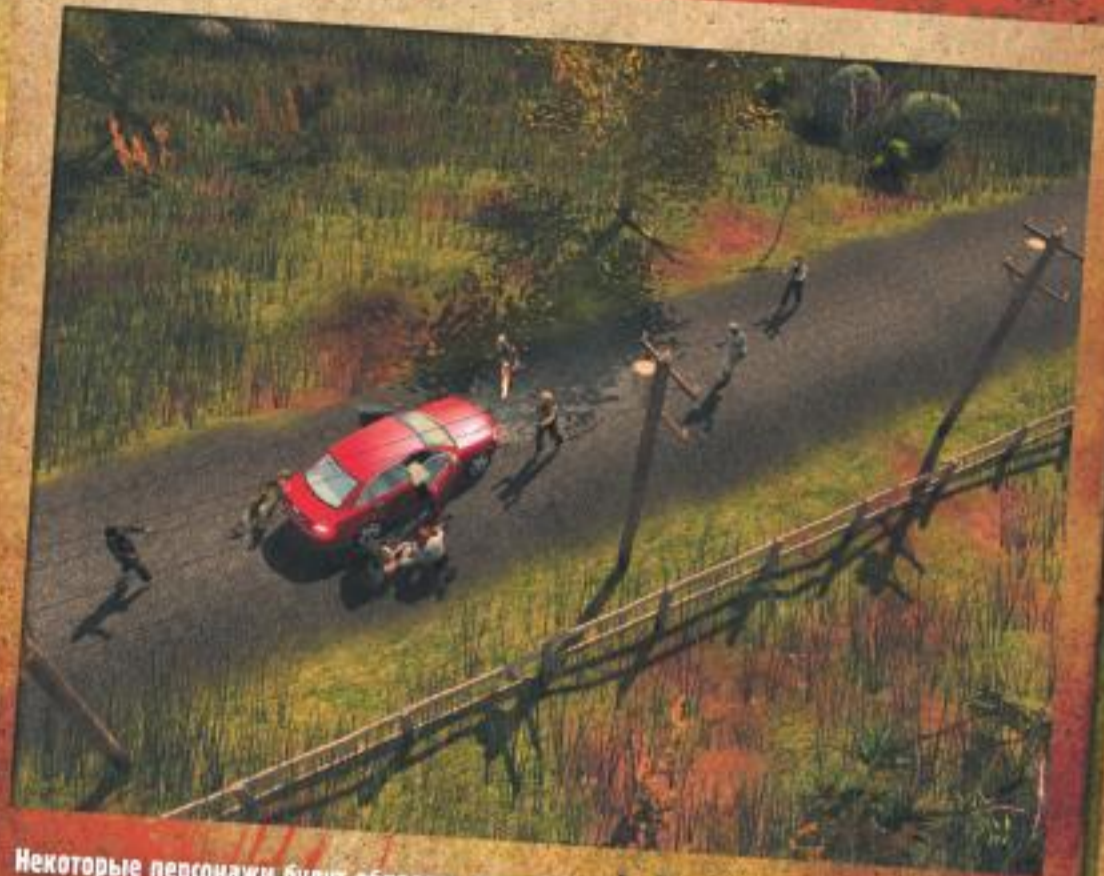


Помимо обычного планируется и специальный хардкорный режим игры, где антибиотики бесполезны, а сохраняться можно только в начале каждого нового дня.





Нам даже придется убирать мусор от еды, скопившийся перед убежищем: он может привлечь зомби или других оголодавших выживших.



Некоторые персонажи будут обладать иммунитетом к панике: одни никогда не испугаются гниющего с головы до ног противника, другие безразличны к виду оторванных конечностей. Но таких меньшинство.

Главная задача — выжить. Для этого придется заботиться о поставках провизии, укреплении самого убежища и моральном состоянии его обитателей. Прежде всего, выжившие должны вовремя питаться: каждый день они автоматически потребляют определенное количество еды. Нехватка провизии ухудшает настроение персонажа, а это, в свою очередь, плохо отражается на его характеристиках. Кроме того, такой человек чаще паникует при виде ползущих на него зомби или после ранения.

«Один из вариантов поднять настрой обитателей убежища — выполнять их просьбы: например,

кто-то больше любит пиво, а кто-то кофе. Соответственно, если на складах будет регулярно пополняться запас этих продуктов, то настроение таких приверед улучшится», — сообщил в нашем интервью Брайан Митсода.

Другая проблема — обеспечение людей медикаментами. Укусы зомби не всегда ведут к гибели и не всегда вызывают заражение, после которого жертва превращается в живого мертвеца. Но чем слабее персонаж, тем выше вероятность плачевного исхода. Зараженных придется пичкать антибиотиками, которые пусть и не вылечат, но замедлят инфекцию.

Поддерживать оптимизм в рядах союзников важно не только потому, что они сражаются на вашей стороне, но и потому, что некоторые из них станут незаменимыми помощниками при обустройстве убежища. «Практически каждую часть школы, каждую комнату можно будет так или иначе улучшить. Для этого нужны материалы, специальные инструменты, топливо. Ну и, конечно, люди. Когда у вас будет все необходимое, обитатели убежища за определенное время проведут строительные работы. При этом для самых сложных модернизаций вам потребуются люди с определенными навыками, специалисты», — рассказывает Брайан Митсода.

Все наши действия в конечном итоге влияют на общий показатель морального состояния в убежище, который будет рассчитываться ежедневно (в игре есть смена дня и ночи). Чем ниже мораль, тем хуже идут дела и тем ближе конец игры, который может наступить, если, например, нормальное функционирование вашей крепости станет невозможным.

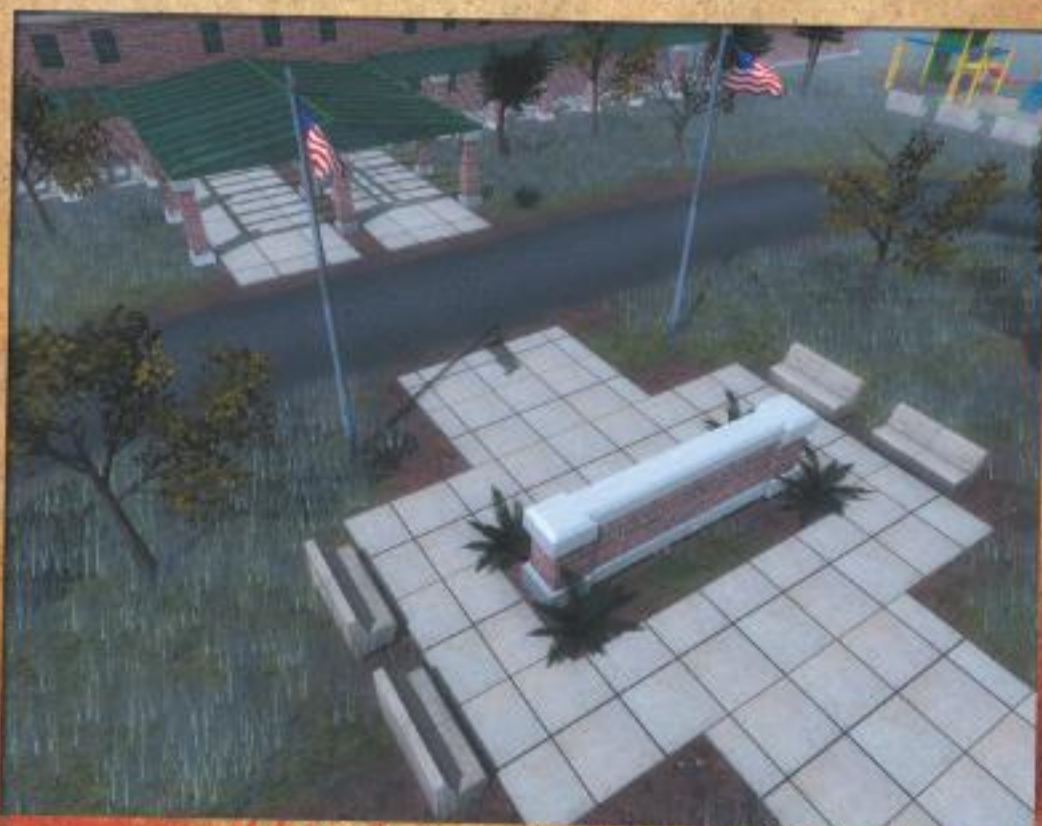
### Zombie-Fallout

Помимо стратегического менеджмента, в Dead State будет полноценная ролевая система. На старте мы генерируем персонажа, самостоятельно настраивая его внешность, пол и

цвет кожи. Физические способности героя зависят от четырех основных характеристик: силы, проворства, остроты восприятия и энергии. Умения персонажа определяются его навыками, многие из которых хорошо знакомы всем игравшим в Fallout: наука, например, позволяет эффективнее модернизировать убежище, используя для этого продвинутые технологии и оборудование, механика влияет на возможность разбирать различный хлам на полезные в хозяйстве запчасти и улучшать оружие, а медицина повышает эффективность лекарств. Есть еще навыки лидерства, ведения переговоров, выживания и обращения с различными видами оружия.

Свобода выбора в Dead State почти фоллаутовская. Мир открыт изначально, мы можем идти куда угодно и когда угодно. Исследование — основа всего. Путешествуя по пережившим катастрофу землям, вы будете искать ресурсы, делать дерзкие вылазки в заперженные ходячей мертвечиной города и периодически встречаться с другими группами выживших, которые могут попытаться отбить ваши трофеи.

Перемещаться, как и в Fallout, можно прямо по глобальной карте. Если у вас есть транспорт, то время в пути значительно сократится, но придется раскошелиться на топливо. Будут и классичес-



Столкнувшись на карте со случайной группой врагов, вы можете использовать свои навыки выживания и ведения переговоров, чтобы попытаться избежать драки.





Предметы можно будет не только улучшать, но и создавать: причем специалисты в области науки и механики смогут создать прототип, некую болванку, по которой остальные будут выпускать «серийную» продукцию.

кие случайные столкновения, вероятность которых определяется навыком выживания. Во время путешествий участники партии начинают голодать, накапливается усталость: в этом случае можно разбить лагерь, но спать вдали от убежища небезопасно.

В Dead State будут пошаговые сражения, механику которых сам Митсода в нашем интервью охарактеризовал как нечто среднее меж-

ду X-COM и Fallout. «На перемещения, атаку, использование предметов тратятся очки действия. При этом вы можете видеть только то, что видят ваши бойцы. Напрямую игрок управляет лишь своим героем, а остальным он может задавать определенную линию поведения. Но не все союзники выполнят приказы: они могут их по-разному истолковывать, выйти из-под контроля или запаниковать, особенно если у них низкий

уровень морали, они голодны или ранены», — объясняет наш собеседник.

Отличительная черта боевой системы в Dead State — это способность зомби реагировать на звуки. Поодиночке ходячие мертвецы не представляют собой опасности, но на шум может сбежаться целый зомби-митинг, и тогда мало кому не покажется. Поэтому в сражениях лучше использовать бесшумное холодное оружие, а вот огнестрельное отлично подходит для битв с людьми. Другой вопрос, что пальба между двумя группами выживших может опять же привлечь зомби.

Подобная «шумная» механика позволила реализовать в Dead State несколько интересных возможностей: здесь, например, можно изготовить специальную погремушку (если научный навык позволяет). С ее помощью, словно сказочный крысолов, вы сумеете заманить толпу зомби и вывести ее прямо на ваших врагов.

### Свободная совесть!

Важно понимать, что Dead State — это не только открытая песочница с общими целями (выжить, не дать разрушить

убежище и т.п.), здесь также планируются и некие заскриптованные сюжетные события, квесты и интересные персонажи со своими скелетами в шкафу.

«Кто находится с вами в убежище, куда вы идёте, как выстраиваете отношения с другими группами выживших, общаетесь с союзниками и используете свои навыки и боевые способности — все это влияет на развитие событий», — поясняет лидер DoubleBear Productions.

И тут мы подходим к самому главному. Dead State — это игра, в которой важнейшую роль играют отнюдь не зомби, пошаговые бои или поиск ресурсов, а ваши решения. Речь, конечно, не только о дилемме, пополнять ли вам запасы кофе или пива (хотя и об этом тоже). Здесь придется нести тяжелый крест ответственности за чужие жизни и в то же время чувствовать себя запертым в клетке с тиграми:

«Периодически будут возникать кризисные ситуации, — продолжает рассказ Митсода. — Например, в вашей крепости поднимется мятеж. Некоторые люди могут попытаться свергнуть нашего героя или убедить остальных уехать с ними. Вы должны решить, как вес-



### Сила слова

Навыки лидерства и переговоров открывают дополнительные реплики в диалогах и позволяют находить весьма гибкие решения

Брайан Митсода привел нам конкретный пример, как это будет работать: «Представьте, что некоторые люди требуют дополнительной награды за свои труды. Если у вас прокачан навык переговоров, то можно дать им часть награды и заявить, что если остальные узнают о таких преференциях, то порвут их на части. Собеседники поймут серьезность ситуации и предпочтут довольствоваться предложенным. Если же прокачан навык лидерства, то можно давить на сознательность: дескать, представьте, что было бы, если бы каждый приходил и требовал для себя льгот. И те, почувствовав себя чуть ли не преступниками, ушли бы подобру-поздорову сами».





Здесь этого не видно, но на самом деле авторы придумали собственную систему «реактивного ИИ», которая строится на архетипах: одни будут трусить, получив даже незначительные травмы, другие, наоборот, готовы биться до последней капли крови. Еще есть героический ИИ: он может до последнего защищать своих союзников.

ти себя в такой ситуации. Вступить в переговоры с мятежниками, попытаться решить дело миром? Или примерно наказать их? А если наказать, то как? Убить, выслать из убежища, изолировать? А если выслать, то навсегда или на время, дав шанс одуматься?

Никаких ограничений нет, вы можете вести себя крайне жестоко. Другой вопрос, что каждое решение будет иметь последствия и вызовет определенную реакцию у остальных, отразившись на общем моральном состоянии. Кто-то может посчитать, что вы перегнули палку, кто-то, наоборот, увидит в ваших действиях признак слабости и потом попытается поднять новое восстание. А изгнанные люди могут через некоторое время присоединиться к другой группе выживших, которая теперь будет настроена против игрока: ведь им рассказали о ваших методах...»

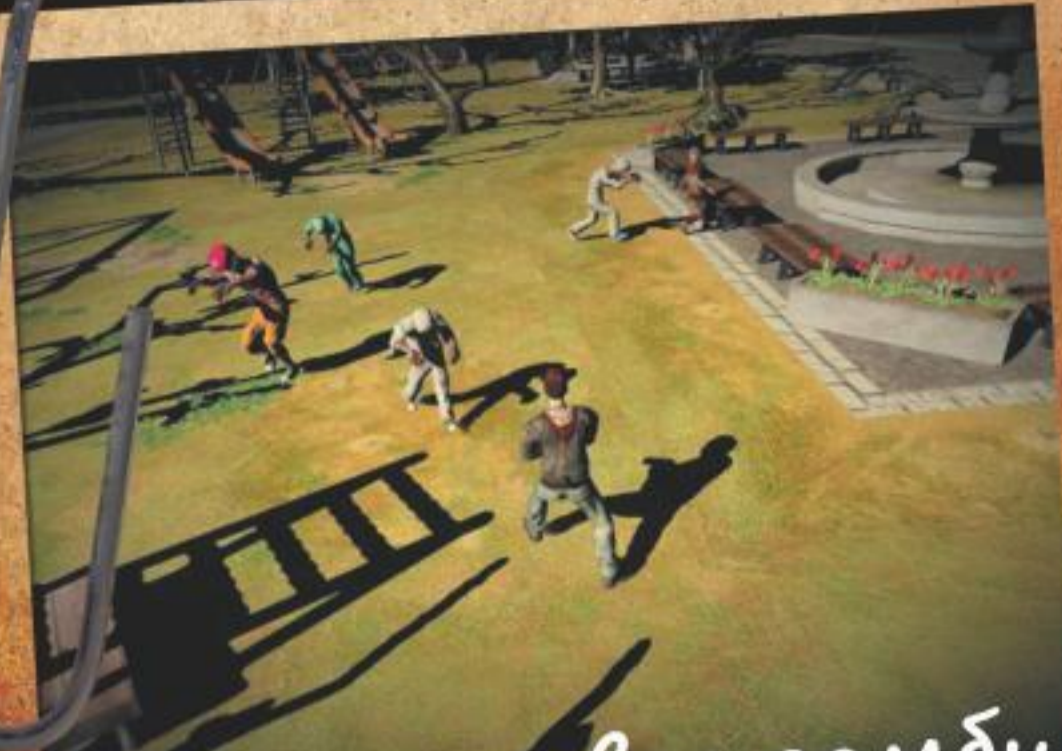
В такой ситуации многое будет зависеть от того, кого вы набираете в свою команду (найти всех возможных союзников за одно прохождение не получится) и как выстраиваете с ними отношения. Вам придется завоевывать доверие людей — в первую очередь тех, кого считают авторитетом остальные. Пачкой кофе тут не отделаешься: у наиболее важных персонажей будут свои, персональные квесты, выполнение которых значительно облегчит взаимо-

понимание. Поэтому навыки лидерства и ведения переговоров в Dead State крайне важны: подвешенный язык позволит найти гибкие решения в самых запутанных ситуациях, а лидерская харизма (наряду с другими факторами) сплотит команду, которая не разбежится при виде толпы зомби и не всадит вам нож в спину.

Дело осложняется тем, что здесь не будет каких-то универсальных решений, четкого разделения на хорошие и плохие поступки. Есть лишь, если хотите, политическая необходимость, диктующая вам простое правило: нельзя понравиться всем и навсегда, но можно расположить к себе некоторых людей хотя бы на время. И в мелочах (выполняя за отведенное время поручения союзников), и в глобальных решениях вы должны четко понимать последствия и соотносить потребности группы с потребностями конкретного человека. То есть чем-то или кем-то в любом случае придется жертвовать. И тут уже все зависит от того, что вы сами считаете добром и злом: стоит ли, условно говоря, весь мир слезы одного ребенка?



На вопрос, когда же вся эта



## Знакомые все зомби

Игра с похожей концепцией однажды уже выходила

Fort Zombie от Paradox Interactive и Kerberos Productions. Здесь тоже нужно было бороться за выживание в маленьком американском городке, захваченном ходячей мертвечиной. Для этого приходилось обустривать свой дом, превращая его в импровизированную крепость, собирать выживших, искать еду, аптечки и патроны, делать вылазки в город. При этом все персонажи также развиваются, прокачивают свои умения и оказывают неоценимую помощь: кто-то в тылу лечит раненых, возводит баррикады и делает ловушки, готовится к новой атаке на форт, а кто-то на передовой ловко сносит головы настырным мертвецам. Однако хорошую идею загубило плохое исполнение: вышедшая в канун прошлого Хэллоуина, игра действительно отпугивала своей устаревшей графикой, корявым интерфейсом и безмозглым ИИ. К тому же здесь не было такого богатства возможностей, свободы и моральных терзаний, как это планируется в Dead State.

радость появится на прилавках. Митсода отвечает уклончиво: «Разработка такой большой RPG занимает много времени. Мы собираемся закончить ее настолько быстро, насколько это возможно, но не раньше того времени, когда будем сами уверены в абсолютном качестве проекта».

Конечно, пока все это напоминает типичную инди-историю: небольшая команда на чистом энтузиазме пытается свернуть горы и выпустить иг-

ру, в которой мечты сбываются. Будем, однако, надеяться, что имя и связи Брайана Митсоды позволят довести проект до релиза. ■

## Будем ждать?

Один из авторов Vampire: The Masquerade — Bloodlines мешает уникальный коктейль из тайкуна, стратегии и Fallout.

Процент готовности:

**40%**



ЖАНР  
ОТКРОВЕНИЕ  
ИЗДАТЕЛЬ  
НЕИЗВЕСТЕН  
РАЗРАБОТЧИК  
ДЖОНАТАН БЛОУ  
ПОХОЖЕСТЬ  
Myst  
Braid  
МУЛЬТИПЛЕЕР  
БЕЗ ПОДРОБНОСТЕЙ  
САЙТ ИГРЫ  
THE-WITNESS.NET  
ПЛАТФОРМЫ  
PC, КОНСОЛИ (ВОЗМОЖНО)  
ДАТА ВЫХОДА  
НЕИЗВЕСТНА

Линар Феткулов

# THE WITNESS

Инди-мессия спасает жанр квеста. Интервью с Джонатаном Блоу

Люди... Кхм, нет. Люто... Ох простите, пожалуйста. Людо! Людо-нарративный диссонанс! Еще разок: людо-нарративный диссонанс. Мужайтесь, друзья. Таких слов там еще много.

## Шизофрения

Во время подготовки прошлого номера нам удалось по-

бывать в Генте, крохотном бельгийском городке возле Брюсселя. Воспользовавшись случаем, мы зашли в гости к Tale of Tales, авторам The Path. Никакого интервью специально запланировано не было, но за чашечкой чая мы разговорились. Результатом нашей беседы стали строки, написанные ниже. Во время общения в числе прочего про-

звучала идея о том, что все современные игры страдают от «шизофрении» — конфликта формы и содержания.

Например, **Uncharted**. По идее, эта игра об обаятельном молодом человеке, искателе сокровищ и приключений. Проблема в том, что Дрейк убивает ничуть не реже, чем очаровывает обаянием. За всю игру он губит несколько сотен человек. Он бегает, стреляет и бросает гранаты — вот его сущность.

Еще более вопиющий пример — **Enslaved**. Авторы на всех пресс-конференциях хвастались Алексом Гарлендом (автор сценариев к фильмам «Пляж», «28 дней спустя» и «Пекло»). То есть раз над игрой работал профессионал из киноиндустрии, то сюжет просто обязан быть качественным. Такая логика свидетельствует о глубоком непонимании сути игр.

Играм не нужны кинематографические сюжеты (как не нужен сценарий, скажем, масляной картине или попсовой песне про любовь). Да, у Enslaved действительно блестяще написанная история — только она существует отдельно от игры. Тут важно понимать, что мы не утверждаем, что Enslaved и Uncharted — плохие игры. Прос-

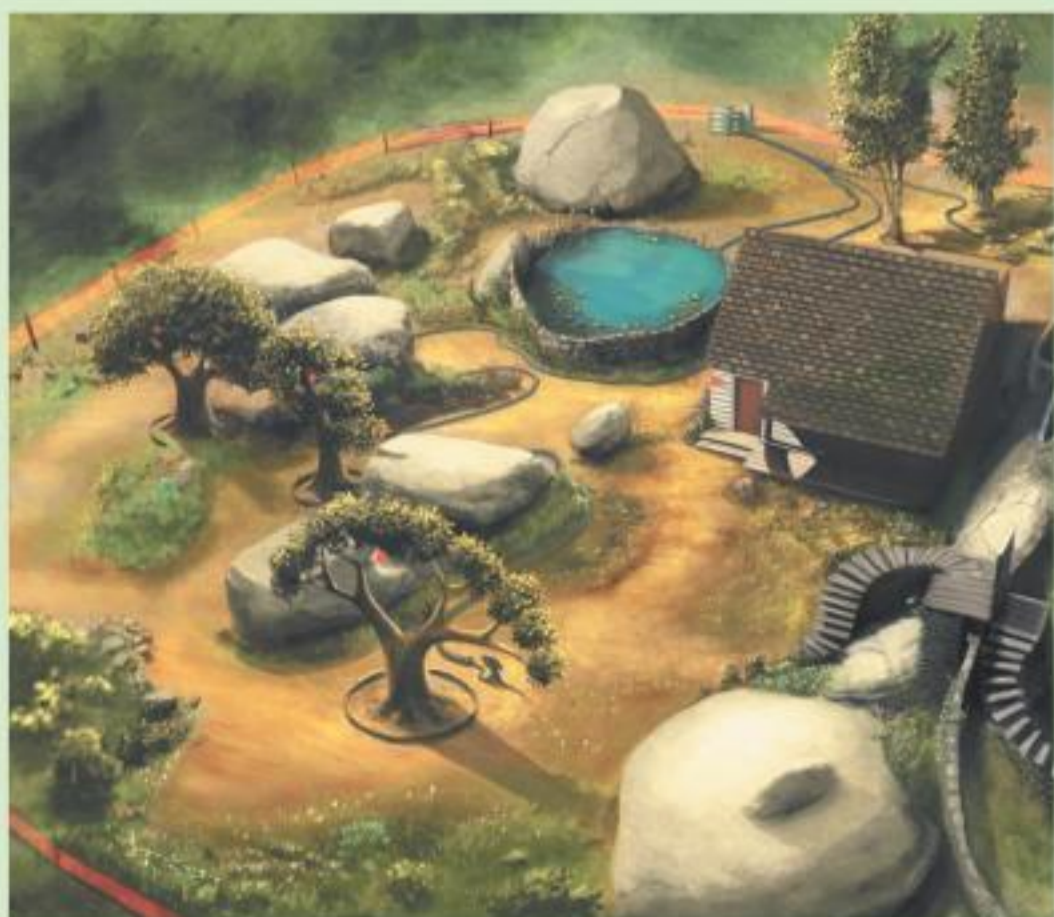
то речь идет о предельных материях, о геймплее как художественном приеме, так что простите, пленных не берем

Как считают Tale of Tales, играм нужен свой язык. Не рудиментарное наследие фильмов — а что-то собственное. Уникальное выразительное средство, которое поможет оформлять мысли по-особенному.

Майкл Самин привел отличный пример, когда форма приходит в гармонию с содержанием (если хотите, когда геймплей соответствует сеттингу), причем случайно и даже вопреки стараниям авторов. «Взять хотя бы Amnesia. Игра очень неровная, недоработанная, — но ее техническая отсталость идет ей же на пользу! Все эти тусклые текстурки, вялые монстры и проблемы дизайнера давят вам на психику. В тех местах, где игра «разваливается», вам по-прежнему страшно. Игрок понимает, что он сам себя довел до истерики — и от этого ему становится еще хуже».

## Дерганые рычаги

Описанные выше противоречия давно будоражат ум геймдизайнера Джонатана Блоу. Людо-нарративный диссонанс (дословно: несоответствие игрового про-



На PAX 2010 The Witness показали тайно...





...без каких-либо объявлений просто поставили компьютер, на котором была установлена игра, без единого опознавательного знака...



...Джонатан хотел проверить чистую, незамутненную реакцию игроков, не желая смущать их славой своего прошлого проекта.

цесса и повествования) — вот как он назвал эту проблему. И в своей новой игре **The Witness** стремится ее исправить. На этот раз Блоу берется не за двухмерный платформер, а за классический квест от первого лица.

Обычно создатель **Braid** скуп на комментарии, но тут его просто прорвало: «В современных квестах графика лучше, чем двадцать лет назад. А все остальное не изменилось. Геймдизайн страдает от катастрофических недостатков, которые в любом другом жанре вылечили уже давно. Главная проблема в том, что игроки делают не то, что задумали авторы. В голове у них обычно крутятся вот такие вопросы: «Мне сейчас надо пройти в эту дверь или это неинтерактивный задник? А это что? Сюжетная загадка или второстепенный объект? Если это сюжетная загадка, то должен ли я решать ее прямо сейчас... или уйти в другую комнату, чтобы достать там необходимый для прохождения предмет? Ох, эта загадка невероятно сложная, поверить не могу, что разработчики хотят, чтобы я ее решал. Я лучше использую каждый предмет из моего инвентаря на каждом активном секторе экрана». Вот и весь геймплей. Собственно, решение загадок, исследование мира и восприятие сюжета пропадают в ворохе геймдизайнерского мусора».

Выправлять ситуацию Блоу готовится в свойственной ему манере — через скрупулезно выверенный геймдизайн и непрерывную бомбардировку «ага-моментами». Чем конкретно он собирается нас удивить — пока неизвестно. Но несколько фактов нам все-таки удалось собрать.

### Мистификация

**Braid** был платформером и отдавал дань уважения «Марио» — родоначальнику жанра.

**The Witness** — квест, и внешне он напоминает **Myst**.

В нашем распоряжении — залитый солнцем остров. Воспринимаем мы его от первого лица. Остров полностью открыт для исследования. **The Witness** — это sandbox-игра, вы сможете свободно перемещаться по игровому пространству с самого начала. Важный момент: остров очень маленький, компактный. Главная задача дизайнеров — сделать его предельно насыщенным, даже перенасыщенным местом. Плотность игровых объектов должна превысить наполненность уровней **Braid**. Страшно представить, как наше хрупкое сознание такое выдержит.

Остров открыт для исследований, сразу весь виден и забит геймплеем под завязку. Если забраться на какую-нибудь возвышенность, вы сможете увидеть все его достопримечательности. Солнечная земля заполнена всевозможными сельскохозяйственными объектами: там есть яблоневые сады, мельница и пруд. К каждому подведены какие-то странные провода. Если проследить путь одного такого провода, вы увидите, что ведет он к синему табло.

Вот здесь, наконец, дает о себе знать хоть немного осязаемый геймплей — к сожалению, совершенно непонятный, а Джонатан, как обычно, ничего не комментирует. На синих экранах изображены плоские двухмерные лабиринты: вы ищете выход из них, а затем вычерчиваете курсором путь (такие лабиринты иногда публикуют в газетах, рядом с объявлениями о продаже подержанной брюквы). Зачем все это — не ясно, но, как объясняет автор, стоит один раз попробовать, и вы тут же поймете всю прелесть процесса. «Прямо



По его словам, эксперимент удался — люди с удовольствием играли в **The Witness**, не зная, что это игра Джонатана Блоу.

как в **Braid**: если вы посмотрите на него со стороны, он покажется самым обыкновенным платформером. С синими лабиринтами **The Witness** тоже все отнюдь не так просто — главные события моих игр происходят в головах игроков, а не на экране. Но сейчас я не готов рассказать вам об этом», — комментирует Блоу.



Над **Braid** Джонатан работал с двумя художниками — сначала вместе с Эдмундом Макмилленом, после — с дизайнером Дэвидом Хеллманом. Над **The Witness** трудится уже семь человек. Главная причина такого расширения — трехмерный движок. В игре потрясающая система освещения: картинка скорее смахивает на скриншот из учебника по 3DS Max, где учат, как правильно выставить свет в сцене, чем на кадр из игры. Все дело в

эксклюзивной технологии, основная идея которой опять-таки принадлежит самому Джонатану (он не только талантливый геймдизайнер, но и программист).

В общем, автор **Braid**, похоже, занимается не столько мессианской, сколько миссионерской деятельностью. Сперва «спас» платформеры. Теперь пришел на выручку квестам. Что будет, когда лет через пять он доберется до и без того популярных шутеров и ролевых игр, — представить страшно... ■

### Будем ждать?

Оболочка **Myst**, заполненная геймплейными откровениями — Джонатан Блоу собирается показать всему миру, как правильно делать квесты.

Процент готовности: **50%**



R&S В РАЗРАБОТКЕ  
БУДЕМ ЖДАТЬ?



# ROYAL QUEST

**Жанр**  
Многопользовательская  
ролевая игра  
**Издатель**  
1С-СофтКлуб  
**Разработчик**  
Katauri Interactive  
**Платформа**  
PC  
**Сайт**  
www.royalquest.ru

**Дата выхода**  
2012 год

## Рагнарк по-русски

Алексей Моисеев



Внешне Royal Quest очень сильно напоминает облагороженную King's Bounty.



Интересно, зачем у саблезубой крысы кукла в левой руке? Магия вуду или детские крикуньи страхи?

**М**ногие хардкорные игроки терпеть не могут онлайнные ролевые игры. Причины лютой ненависти просты и понятны. Большинство MMORPG на современном рынке направлены только на одно: поставить игрока в зависимость от себя и высосать, как советский пылесос «Вихрь», все деньги из кошелька.

Поэтому нет ничего удивительного в том, что после анонса Royal Quest в адрес Katauri Interactive посыпались обиды, упреки и чуть ли не угрозы. Еще бы! Фактически ситуация такая: единственная в России студия с безупречной репутацией вдруг всем с радостью сообщает, что создает бесплатную MMORPG, коих и так пруд

пруди. Как тут не закричать: «Караул, грабят!»

Но не стоит паниковать, ведь, как уже было сказано, Katauri знает толк в хороших играх («Космические рейнджеры» и «King's Bounty: Легенда о рыцаре» — их рук дело).

### Хорошо забытое

Ключевая идея разработчиков — сделать действительно качественную онлайнную игру. Самым логичным было бы сделать клон WoW, урвать небольшой кусочек аудитории и почивать на лаврах. Правильно? Не правильно. Эта ниша уже давно занята, и ловить там нечего, особенно в 2012 году (дата релиза Royal Quest). Зато

есть такой тип онлайнных игр, которые сейчас практически канули в небытие. Самый яркий их представитель — Ragnarok Online, а из офлайнных вариантов того же самого можно привести в пример Diablo.

Чтобы понять, что такое Royal Quest, нужно разобраться, что такое Ragnarok Online. Во-первых, это очень стильная и красивая в художественном плане игра. Пока остальные рисовали стандартное мрачное фэнтези, корейские художники создали яркий, красивый, сочный, позитивный мир, в котором просто приятно было находиться. Он не давил на психику, а наоборот — подбадривал и успокаивал.

Во-вторых, игра была довольно сложной и глубокой, но при этом хорошо сбалансированной. В-третьих, очень удачными получились осады замков. Ради этого многие и играли в Ragnarok Online: чтобы захватить замок, недостаточно было привести сто человек против пятидесяти и «задавить авторитетом». Как раз все могло случиться наоборот, если гильдия действовала грамотно, как одна команда, а не как стадо.

Достаточно сказать, что Ragnarok Online вышел больше восьми лет назад и до сих пор жив-здоров. Хотя начинать сейчас играть в RO можно лишь из академического интереса. Все-таки за это вре-





Количество отсылок к Ragnarok Online даже на скриншотах зашкаливает. Вот это, например, канализация — святое место для любого низкоразрядного мечника.



А вот это — пайонские леса. Не узнали? Ну как же: много зелени, живые пеньки, мухо-жуки размером с человека...

мя игра и внешне, и морально безбожно устарела. Именно это обстоятельство и позволило появиться на свет Royal Quest. Корейцы так и не смогли сделать современный «Рагнарок», поэтому за дело взялась Katakuri Interactive, среди сотрудников которой есть много фанатов этой игры.

### Замки со скидкой

Royal Quest, если объяснять на пальцах, — это изометрический вид, как в King's Bounty, быстрые, динамичные бои, как в Diablo, очень красивый игровой мир, как в Ragnarok Online, и современная ролевая система отсюда же.

Основа сюжета, как и во многих играх, — война за ресурсы. В нашем случае это элениум — минерал с удивительными свойствами и сильнейший алхимический катализатор. Только здесь его переводят не на заточку брони, как в Ragnarok Online, а на создание летающих островов, средств передвижения и на прочие нужды.

Пришельцы из другого мира используют алхимические свойства элениума для того, чтобы бесконечно продлевать свое существование. Они бессмертны, и для поддержания жизни им нужен элениум и души, много элениума и много душ. Так называемые «черные алхимики» путешествуют по мирам и полностью истощают запасы ценного минерала. И теперь они пришли на Ауру, мир, в котором и будут разворачиваться события игры.

Дальше начинается Ragnarok Online чистой воды. Если вы вдруг в него играли, приготовьте носовой платок для утирания ностальгических слез. На старте вы сможете создать персонажа одного из четырех базовых классов: мечника, вора, лучника и мага. При достижении определенного уровня можно будет выбрать, по какой из двух веток развиваться дальше. Например, мечник сможет стать рыцарем или крестоносцем, а лучник — охотником или снайпером.

Механика развития персонажа будет довольно сложной: если вы играете не только ради удовольствия, а чтобы стать в игре лучшим, приготовьтесь проводить часы за высчитыванием оптимального билда и подбора под него экипировки. Но в то же время разработчики понимают, что далеко не каждый хочет этим заниматься, поэтому будет возможность автоматизировать прокачку параметров и умений. В лидеры сервера вы в таком случае не выбьетесь, но достойное место при наличии прямых рук займете.

Еще пара замечательных особенностей из Ragnarok Online — карты и элементы. Практически у всех монстров будет своя карта, выпадающая с небольшим шансом, и у каждой из них будет свое уникальное свойство. Если собрать правильную «колоду» под конкретную ситуацию, игрок получит большое преимущество перед теми, у кого нужных карт нет.

Также практически у каждого монстра будет свой элемент, и при использовании против него оружия или заклинаний противоположной стихии убить его станет гораздо легче. В Ragnarok Online элементарное ору-

жие играло огромную роль, того же самого можно ждать и от Royal Quest.

Но это не значит, что в Калининграде делают бездумную кальку с «Рагнарока». Основа у него, бесспорно, отличная, но многие вещи за годы просто устарели. Взять, например, квесты, которых в Ragnarok Online почти не было. В Royal Quest их будет очень много, причем в фирменном стиле Katakuri, то есть даже банальные почтовые задания будут обставлены со вкусом — вспомните «Космических рейнджеров». Инстансы тоже, конечно, планируются, причем некоторые из них будут этакой игрой-в-игре: с интересными правилами прохождения, сюжетными поворотами, скриптовыми сценками.

Ну и самое главное — это замки. Тут разработчики пошли еще дальше: они хотят придумать некую уникальную систему захватов, которая будет проходить по своим строгим правилам (каким именно — еще обсуждается). Даже в Ragnarok Online все было довольно просто: кто разбил кристалл в самой дальней комнате замка, тот и становился его владельцем. В Royal Quest этим дело явно не ограничится. Причем замки будут как очень большие, для целых гильдий, так и маленькие, всего для двух человек. Хозяин крепости получает бонусы в виде ежедневного прихода денег или опыта. К замку еще будет прилагаться шахта с рудой, сад с деревом, прудик с рыбой и полянка с мобами.



Главный вопрос, который волнует всех нас, следующий: за что в итоге будет платить иг-

рок? Ведь формально Royal Quest будет бесплатной игрой, хотя все мы понимаем, что отдавать деньги разработчикам все равно придется. Это так же естественно, как зарплата на работе: сидя на сухом пайке, много игр не сделаешь. Вопрос в том, что и за сколько будет продаваться? За примером, что такое «бесплатная игра», далеко ходить не надо: вспомните «Аллодов онлайн», где скоро наверняка введут плату за ходьбу (а за бег будут брать еще в два раза больше).

В ответ приведем цитату разработчиков: «Наша игра — это флагманский проект, с которым фирма «1С-СофтКлуб» хочет выйти на рынок онлайн и собрать свою аудиторию игроков. Большую и лояльную. Последнее, чего мы хотим добиться, — огорчить многочисленных фанатов наших прошлых игр слишком жесткой монетизацией. Сейчас, спустя полтора года разработки, у нас на руках намного больше, чем было за тот же период работы над King's Bounty. Разница просто несопоставима. Коллектив очень вырос и качественно, и количественно — и это чувствуется. Мы верим, что сможем сделать очередную классную игру, которая понравится максимально широкому кругу игроков».

Мы тоже в это верим. В конце концов, Katakuri Interactive нас еще никогда не подводила. ■

### Будем ждать!

Первая отечественная MMORPG, за которую пока что не стыдно. Надеемся, к релизу это чувство не изменится.

Процент готовности: **30%**



Дата выхода  
Конец 2010 года — консоли  
2011 год — PC

Кирилл Токарев

Жанр  
Платформер  
Издатель  
Ubisoft  
Разработчик  
Ubisoft Montpellier  
Похожесть  
Rayman  
Sonic the Hedgehog  
Мультиплеер  
Кооператив  
Сайт игры  
raymanorigins.uk.ubi.com  
Платформы  
PC, Xbox 360, PS3, Wii, iPad, 3DS



Мишель Ансель рассказывает о детских годах Рэймена

Признайтесь, вас когда-нибудь интересовали предыстории знаменитых платформеров? Почему Соник синий и реактивный? В какой итальянской провинции проходило детство Марио? Или как, например, баловали во дворце маленького принца Персии? Большинство игроков обо всем этом даже не задумывается. Ведь задача героя

платформера — бежать вправо, остальное несущественно. Но похоже, Мишель Анселя это нисколько не смущает, иначе с чего бы вдруг он решил рассказать в своей новой игре, **Rayman Origins**, о детских годах главного героя? А история, рассказанная самим Анселем, просто не может быть скучной.

### Нахал с желтым чубом

События игры повествуют о тех временах, когда Рэймен только-

только родился и познакомился со своим верным другом Глобксом (здоровенная синяя жаба). Герой совсем юн и ведет себя соответствующим образом: заглядывает феям под юбки, лупит огромных монстров по глазам, гогочет и раздает оплеухи направо и налево. Да и сама игра описывает вовсе не спасение мира от очередного вселенского зла, а безобидные (а иногда и очень даже обидные) проказы героя в волшебном лесу.

Графический стиль подобран подобающий. Rayman-иг-

ры всегда отличались очень яркими, броскими цветами, но в **Rayman Origins** палитра прямо-таки обжигающая: если раньше ее хотя бы сдерживали ветхие технологии, то теперь на вооружении у художников HD-картинка и четыре миллиарда цветов 32-битной графики. Художников всего пятеро — никто не мешает им отрываться. В схожей ситуации сейчас находятся разве что создатели **Insanely Twisted Shadow Planet** — там Мишель Ганье, один.



Иногда Rayman Origins очень напоминает Limbo.





Всегда приятно обнять старого друга.



Фотография друзей на память. Как в старые добрые времена.

## Мультфильм с ручным управлением

Авторы постарались сделать так, чтобы мы забыли о том, что играем в игру, а просто смотрели яркий, веселый мультфильм. Практически все объекты на экране анимированы: порхают бабочки, покачиваются на ветру листья, вибрируют упругими шляпками грибы, развивается на ветру паутина... Запросто можно забыть про управление героем, замереть на месте и просто любоваться картинкой — порой это даже интереснее, чем бегать и прыгать.

Сама игра при этом стала более быстрой, стремительной. Рэймен и Глобокс стрелой проносятся по уровням, расправляются с боссами, а в редкие минуты затишья развлекаются тем, что мутузят и подначивают друг друга. Геймплей Rayman Origins напо-

минает скорее **Sonic the Hedgehog**, чем оригинальный проект 1995 года. Вместо вдумчивого сбора различных бонусов и освобождения плененных собратьев вас ждет спринтерский бег к финишу с безумными прыжками, полетами и рукоприкладством. В арсенале Рэймена по-прежнему фирменный пропеллер (герой неистово вертит волосами и таким способом отрывается от земли) и возможность дать врагу леща на расстоянии (конечности Рэймена парят чуть поодаль от тела).

Также многим наверняка пригодится умение Глобокса подкакивать на собственном брюшке (бедная жаба страдает расстройством желудка, и этим придется регулярно пользоваться).



Мода на платформеры потихоньку возвращается. Большинство разработчиков идут по простейшему пути — слегка облагораживают свои старые игры и продают их через интернет

в новой обертке. Ubisoft же делают совершенно новую игру, основываясь на старых принципах, но при помощи современных визуальных средств. Получается самый настоящий интерактивный мультфильм. ■

## Будем ждать?

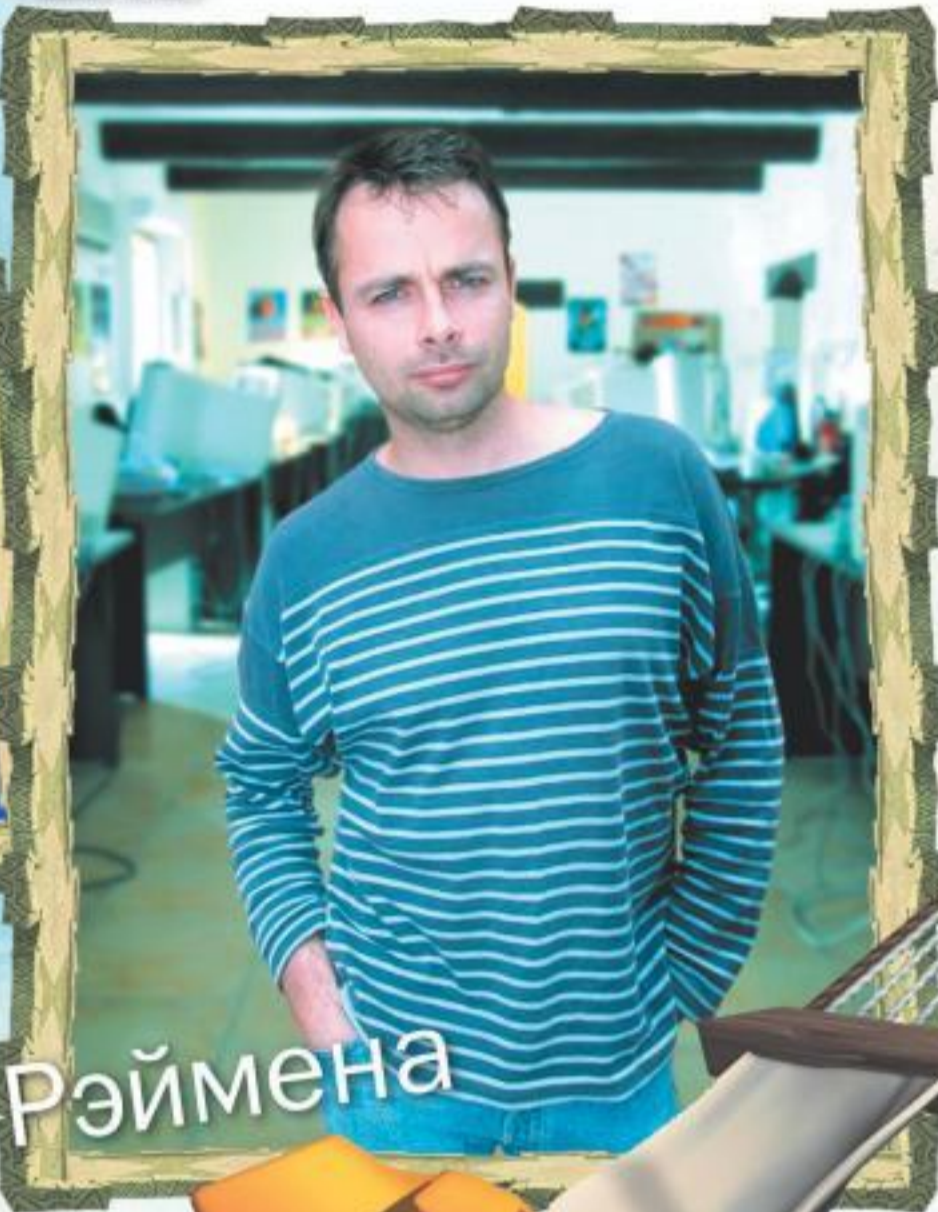
Абсолютно плоский и при этом потрясающе красивый платформер про юного Рэймена..

Процент готовности: **50%**



Традиция делать фотоснимки была заложена еще в первой части.

Мишель Ансель



## Рождение героя Биография Рэймена



До этого ни в одной игре про Рэймена никогда не рассказывалось, откуда же взялось это милое, жизне-радостное существо. Поначалу предполагалось, что в Рэймена превращается мальчик Джими, когда попадает в удивительный магический мир Hereitscool (англ. «здесь класно»). Но подобное объяснение напугало издателей, и они прямо перед выходом игры убрали все намеки на прошлое героя. Так что Rayman Origins — это, по сути, первая возможность узнать что-то про прошлое любимого героя. Придумал же его геймдизайнер, программист и художник Мишель Ансель, автор Beyond Good and Evil и знаменитых кроликов из Rayman Raving Rabbids.

Rayman (1995) — режиссерский дебют Анселя. Несмотря на то что визуально игра чем-то напоминает диснеевский мультфильм, Ансель в процессе работы ориентировался на стилистику русских, китайских и кельтских сказок. Если вы захотите ознакомиться с этой игрой прямо сейчас, приготовьтесь к настоящему культурному шоку. И дело отнюдь не в графике — она бесподобна, а низкое разрешение разве что придает ей шарма. Просто форма игры и ее содержание,

мягко говоря, не стыкуются. За очаровательным оформлением, лучезарными улыбками и вертящимся чубчиком скрывается платформер адской сложности, где за малейшую оплошность сразу карают провалом уровня. Например, этап под названием «Музыка» проходится всего на одной кнопке (бегают Рэймен практически без вашего участия, надо лишь прыгать) — и вы вобьете ее в клавиатуру по самую «шляпку», в исступлении выдалбливая нужный ритм.

В лихие девяностые, впрочем, хардкор был в моде (другого просто не было). Игра дебютировала на PlayStation в 1995 году, когда приставка от Sony только появилась в Евро-

пе и США. Игр для нее не хватало, и Rayman пришлось очень кстати.

После оглушительного успеха Rayman Ubisoft поспешила выпустить продолжение. Мишель Ансель принимал активное участие в создании Rayman 2: The Great Escape. Вторая часть была выполнена в полном 3D. Для трехмерного платформера у The Great Escape были очень продуманные уровни (заблудиться на них было практически невозможно), масса необычных мини-игр, а главное — в 2000 году более красивой 3D-аркады просто не существовало. Через три года вышла третья часть серии, Rayman 3: Hoodlum Navos, к которой Ансель имел уже весьма отдаленное отношение. ■





Иллюстрации: Mads Peitersen, madspeitersen.deviantart.com

# А ручки-то — вот они

## Очная ставка Kinect и PlayStation Move

Лет тридцать назад, когда видеоигры существовали преимущественно в виде квадратных автоматов весом в пару центнеров, стереотипный образ фаната видеоигр выглядел в умах обывателей следующим образом: захмелевший от сахарных тянучек тинейджер вместо уроков беснуется у здорового ящика с экраном.

Когда домашние консоли стали все более настойчиво теснить игровые автоматы, образ несколько мутировал: теперь того же тинейджера, только куда более спокойного, представляли на диване у телевизора — опять же, в компании с Марио вместо Шекспира. Долгая PC-гегемония породила уже третий образ: прыщавый пышно-тотый отрок, заваленный банками из-под газир-

ровки, пакетиками из-под чипсов и грязными носками, с остекленевшим взглядом стучит по клавиатуре. С появлением Wii образ т.н. «геймера» несколько размылся — играми внезапно начали интересоваться наши бабушки и двоюродные тети.

Ну а в ближайшем будущем, возможно, появится принципиально новый образ поклонников видеоигр. Игрок нового поколения больше не сидит на месте. Он решительно бросает вызов телевизору, машет руками, регулярно подпрыгивает и непонимающе смотрит на любого, кто осмелится спросить, где же его геймпад. В самом деле — какой еще геймпад? Есть же Move и Kinect.



# Кинектическая энергия

Георгий Курган делится впечатлениями от полуторачасового свидания с Kinect

Пока Kinect еще находился в разработке и откликнулся на имя Project Natal, все относились к нему в лучшем случае с прохладцей: Microsoft не давала покоя популярность Wii, поэтому они изобрели EyeToy с двумя камерами. Как при помощи *вот этого* играть в шутеры? То есть как это «шутеров не будет»? Там еще и казуальные игры? Спасибо, не надо.

## In Soviet Russia Xbox watches you!

Все это правда. Стартовая линейка игр для Kinect действительно состоит в основном из названий вроде **Kinect Adventures**, **Game Party: In Motion**, **Your Shape: Fitness Evolved** и **Zumba Fitness** (приятное исключение всего одно — файтинг **Fighters Uncaged**). В них действительно предлагают собирать руками огромные шары, играть в пляжный волейбол и танцевать хип-хоп. Это странно, нелепо, несерьезно... и в то же время это — самые свежие ощущения от игр со времен iPhone: когда Джобс предложил людям управлять устройством без всяких кнопок, все поначалу тоже крутили у виска, а сейчас сенсорными дисплеями не пользуются разве что слепые, и то по объективным причинам.

Аватар на экране повторяет движения игрока с почти абсолютной точностью: вы можете хоть прыгать, хоть приседать, хоть вертеть перед монитором дули, хоть вспоминать уроки капоэйры; единственное, чего Kinect не терпит, — так это когда к нему поворачиваются спиной, в этом случае движения не распознаются (но со временем это, вполне возможно, исправят). Конечно, совсем уж сложные движения устройству тоже не по зубам, но трудно представить себе игру, в которой вам будет жизненно необходимо, скажем, завязать руки узлом. В остальном все обрабатывается очень четко и с минимальным, едва заметным лагом.

Общий эффект оказывается весьма неожиданным: вместо того чтобы пытаться вызвать какие-то эмоции у человека экраном, Microsoft затаскивает вас *внутри* игры. Когда герой повторяет каждое ваше движение, возникает какой-то эффект полной синхронизации — одно неловкое движение ногой отклоняет надувной плот от заданного курса. Взмах рукой отправляет волейбольный мяч через сетку. Удар рукой заставляет рассыпаться аккуратную горку кубиков. А уж танцевальные игры для Kinect — это прорыв уровня **Guitar Hero**.

В отличие от Wii и PS3 Move, устройство Microsoft следит не за отдельным контроллером, а за всем вашим телом — не исключено, что с таким подходом и впрямь можно будет выучить пару-тройку модных движений, чтобы удивлять ими барышень на поселковых вечерах танцев.

## Casual Kinect

Разумеется, к Kinect есть вопросы. Во-первых, не совсем понятно, как разработчики планируют справляться с играми, в которых игроку надо держать в руках какой-либо объект — например, в шутерах. Или в фехтовальных симуляторах. Не будет же игрок, в самом деле, держать в руке воображаемый меч и стрелять из пальца? А если проявит чудеса первобытной мысли и возьмет в руки, скажем, палку — сумеет ли устройство правильно ее обсчитать? И если в танцевально-прыгательных упражнениях Kinect нет равных, то, например, настольный теннис гораздо лучше работает с Move — хотя бы потому, что там не приходится использовать собственную кисть в качестве ракетки.

## Три игры, которые мы попробовали на Kinect



Kinect Sports

Сборник спортивных мини-игр, аналогичный Sports Champions для Move. Бета-версия выглядит странно: в боулинге надо бросать воображаемый шар, а в волейболе можно только махать руками, но нельзя передвигаться по площадке. Бокс выглядит многообещающе, но за месяц до релиза его еще не показывали.



Kinect Adventures

Игра, в которой нужно, приняв строевую стойку, сплавляться на плоту, уклоняться от препятствий, балансируя на движущейся по рельсам платформе, а также издеваться над телом еще четырьмя различными способами. Простая, как советский спорт, Adventures по полной программе использует все возможности Kinect и фотографирует пользователя в самые неудобные моменты.



Dance Central

Мультиплатформенная игра от создателей Rock Band, которая, однако, как влитая вписывается в Kinect: нужно зеркально повторять действия танцора на экране, а игра при этом отслеживает, насколько точно вы вписываетесь в амплитуду движений и ритм. Единственный минус — видеть свои действия на экране можно только в каком-то микроскопическом окошке.





Наконец, нужны игры! Продукты вроде **Dance Central** идеально подходят для вечера в шумной и пьяной компании, но едва ли многим это покажется весомым аргументом для покупки периферии стоимостью в 8000 рублей (особенно в России, куда даже Guitar Hero уже и завозить, кажется, бросили). Пока на вопрос о том, когда для Kinect появятся хардкорные игры, представители Microsoft отвечают уклончиво — мол, сначала нужно посмотреть, как продукт воспримет казуальная аудитория, а уж потом... Зато вместо них вполне оптимистично высказываются японцы: на TGS было анонсировано как минимум два Kinect-хоррора и один Kinect-экшен про роботов (см. о них во врезке неподалеку).



Технологическая победа, пожалуй, все-таки достанется Microsoft: для того чтобы отслеживать движения игрока во всех трех измерениях, Kinect не нужны никакие светящиеся «волшебные палочки», а кроме того, устройство видит и может использовать против вас любое ваше движение — от удара ногой до почесывания тохеса. Кроме того, Kinect вполне успешно прикидывается интерфейсом будущего — распознает хозяев по голосу и дает возможность навигации при помощи пассов руками, как в «Особом мнении» или второй «Матрице».

Однако окончательная победа, разумеется, достанется той платформе, на которой будут самые крутые игры. И вот тут пока все

сложно: Sony активно совмещают Move с хардкорными тайтлами (в том числе с уже вышедшими), а Microsoft пока что неловко мнутя и видят эротические сны, в которых к ним в полном составе приходит аудитория Nintendo. При любом исходе событий выгода для простых игроков очевидна: больше не нужно будет назойливо отмахиваться от укоризненного «пошел бы лучше в футбол поиграл!» и пугать по ночам близких остекленевшим взглядом и побелевшими пальцами, судорожно сжимающими геймпад. Наконец, теперь можно будет от души врезать противнику не нажатием кнопки, а хуком слева или ногой с разворота — и пусть кто-нибудь попробует сказать, что видеоигры — развлечение для ожиревших лентяев..

### Три игры, которые необходимы Kinect



Rise of Nightmares (2011)

Хоррор, эксклюзивный для Kinect. От первого лица. За разработку отвечает SEGA. Больше об этой игре не известно в общем-то ничего. В единственном тизере дурными голосами орут «Kill me!», кого-то жарят на электрическом стуле и давят шипами. Непонятно и жутко любопытно — сам по себе факт существования хоррора для Kinect уже интригует.



Steel Battalion: Heavy Armor (2011)

Предыдущие игры в серии (Steel Battalion и Line of Contact) предлагали управлять гигантскими нечеловекоподобными роботами и в обязательном порядке комплектовались здоровенной бандурой-контроллером, с тремя педалями, двумя джойстиками и 40 кнопками — от зажигания до дворников. В Heavy Armor это лишнее: все будет управляться легким движением руки.



Fighters Uncaged (ноябрь 2010)

Фактически — первая хардкорная игра для Kinect, файтинг, создатели которого всерьез планируют обучить игроков основам тайского бокса. Цифры следующие: 70 ударов, 21 арена, включая заброшенную церковь. Кроме того, обещают задействовать голосовое управление (для активации суперударов).



# Про движение

По просьбе «Игромании» блогер Сергей Галёнкин предлагает альтернативное мнение о будущем сенсорных контроллеров вообще и PlayStation Move в частности

С момента выхода PlayStation 3 всевозможные игровые аналитики регулярно пророчили, что следующий год станет годом **Sony**. В 2006-м не получилось — значит точно 2007-й. Ой, **Halo** вышла... Ну ладно, тогда однозначно 2008-й. **Gears of War 2**? Какая неудача. Значит 2009-й — и это наверняка. Опять нет? Да что ж такое-то. Ставим на 2010-й!

## Броуновское движение

Нужно сказать, что все это время борьба в умах игроков и аналитиков велась за второе место — первое было захвачено компанией **Nintendo** и ее совершенно невероятной клиентской базой: домохозяйками, пожилыми бизнесменами и детьми до 13 лет. Никто даже не сомневался в том, что успех родного дома Марио и Луиджи может быть оспорен в этом поколении, прогнозы делались исключительно о PlayStation 4 и Xbox 720.



Но, естественно, Sony не могла просто так отдать рынок казуальных консольных игроков, который она долго и упорно выращивала в прошлом поколении приставок: вспомните EyeToy и многочисленные спортивные и вечериночные игры для нее. Поскольку управление игрой без контроллера выявило ряд проблем еще во времена PlayStation 2, инженеры Sony придумали Move — не самое изящное, но достаточно точное и, главное, совместимое с Wii по идеологии решение.

То, что продажи Nintendo рано или поздно начнут падать, ее конкурентам было по-

нятно — к Пахтеру не ходи. И не нужно никакого кризиса, подкосившего целевую аудиторию Wii. Расцвет HD-телевизоров сам по себе рано или поздно убил бы старомодную приставку, которая не умеет показывать картинку высокого разрешения. Очевидно, Sony ожидала, что разочарованные продажами своих игр на Wii разработчики спешно портируют игры на PlayStation 3 с поддержкой Move, благо сделать это проще, чем переделать игру под конкурирующее решение от **Microsoft**, где никаких контроллеров нет вообще.

## Три игры, которые мы попробовали с PlayStation Move



Sports Champions

Сборник юного физкультурника, включает в себя шесть спортивных мини-игр. Смотрятся почему-то намного естественнее аналогичного продукта для Kinect — возможно, потому, что любое управление со спортивным инвентарем ощущается лучше, когда руки не пустые. Не говоря уже о гладиаторских боях — самом, на наш взгляд, интересном состязании.



Heavy Rain

Казалось бы, Move и Heavy Rain созданы друг для друга, но уже через пять минут стало ясно, что новые методы контроля игре не подходят: хотя имитация вроде бы стала более точной (чтобы открыть окно, нужно сделать широкое движение всей рукой), игра считывает движения довольно скверно. К тому же без дополнительного контроллера играть все равно нельзя, так что эффект погружения размывается.



Resident Evil 5

Еще одна игра, переделанная под нужды Move, — Resident Evil 5. Мы видели ее еще на gamescom, но тогда случая пожаловаться как-то не представилось. А есть на что: как известно, компания Capcom никогда не умела делать приличное управление, и глупо было бы ждать, что выход Move все исправит. Достаточно уже, что для выстрела в RE5 нужно зажимать ТРИ различных кнопки.



Однако финансовый кризис, ускоривший падение Wii, внес свои коррективы и в планы Sony. Уже не приходилось ожидать, что стесненная в средствах публика выложит полтыщи долларов за PS3 с Move и комплектом игр для нее — особенно после того, как так называемые казуальные игроки заметили, что Wii больше пылится в шкафу, чем работает. А значит, надо срочно готовить что-то для преданных фанатов Sony — молодых мужчин, интересующихся играми (играми — в смысле со стрельбой, прыжками и эльфами, а не **Wii Party**-подобными клонами). Отсюда неожиданное нашествие Move в классические хиты: **MAG, Heavy Rain, Killzone 3, LittleBigPlanet 2**.

Самое смешное — спустя почти пять лет ожиданий год Sony все-таки наступил, а Move еще даже не вышел. Продажи PlayStation 3 стабильно обходят продажи Wii в Японии, та же картина с противостоянием PSP и DS. Все, что понадобилось, как это ни банально звучит, — это хорошие игры. Ну и снижение цены, разумеется, тоже помогло.

### Движение за права человека

Впрочем, продажи Xbox 360 в США тоже обошли продажи Wii, а значит, 2010 год с тем же успехом можно считать годом Microsoft. Американская компания долго готовилась к этому моменту, старательно копируя лучшие наработки конкурентов: Kinect — это доведенный до ума EyeToy, аватары Xbox 360 — правильно реализованные Mii



Ситуация на самом деле презабавнейшая: три года Sony и Microsoft активно готовились к захвату аудитории Nintendo, создали невероятные продукты, провели массивную маркетинговую подготовку, а когда пришла пора снимать сливки, выяснилось, что та аудитория давно уже подобными вещами не интересуется — кто в Facebook фермы строит, а кто подрос и теперь вместо **Wii Sports** играет в Halo или **God of War**.

Microsoft все еще надеется на три с лишним миллиона Kinect до конца года, а Sony изначально ставила планку ниже. Хотя первые результаты разочаровывали (около 60 тысяч устройств в США и 80 тысяч в Европе за первую неделю), потом продажи устройства набрали обороты — 1,5 миллиона Move (вместе со всеми бандлами) продано в Европе и 1 миллион отгружен в США. Результат далекий от провала, но с такой инсталляционной базой ждать громких эксклюзивов от

сторонних разработчиков под Move не стоит. Если ситуация значительно не улучшится в ближайшее время, то повторится история с датчиком движений в геймпадах (помните Sixaxis?): в нескольких играх будет опциональная поддержка такого управления, но чем дальше, тем реже разработчики станут тратить на нее свои силы и время.



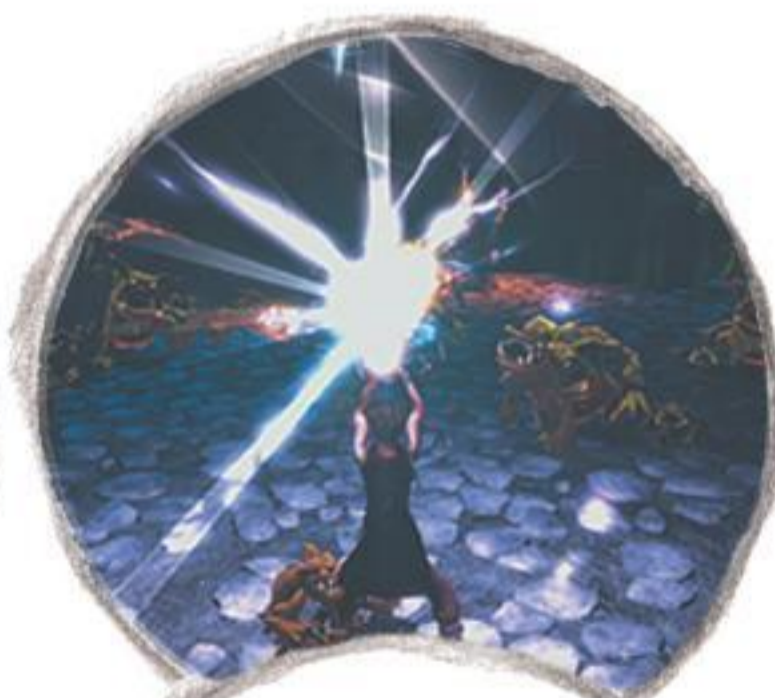
Разумеется, рано пока говорить о полном провале идей motion controls — Kinect едва-едва вышел, да и кризис когда-нибудь закончится. Но почему-то создается ощущение, что следующие приставки от Microsoft и Sony будут по старинке в первую очередь ориентироваться на обычных игроков вроде нас с вами, без радикальных изменений в схемах управления или потерь в жанровом разнообразии. Ради этого стоило перетерпеть всеобщее увлечение Wii.

## Три игры, которые необходимы для PlayStation Move



### No More Heroes: Heroes' Paradise

После того как The Force Unleashed 2 доказала свою несостоятельность, главной надеждой для любителей махать мечом остается игра No More Heroes. Главный герой NMH — японский гик со световой катаной. На Wii игра вышла еще в 2007-м, задолго до появления Motion Plus, и движения там обрабатывались не очень четко, но с появлением Move это может измениться.



### Sorcery

В основе Sorcery лежат ирландские народные предания, но лепреконов в зеленых котелках не обещают. Вместо этого нам предложат сыграть за ученика чародея, который должен спасти человечество от недружелюбной дамы по имени Королева Кошмаров. Основным оружием, как несложно догадаться, будут различные заклинания и снадобья — для сотворения того и другого, конечно, будет использоваться Move.



### inFamous 2

В конце августа Sony заявили, что в сиквеле inFamous запланирована поддержка Move. Такой анонс одновременно интригует и настораживает: в первой части игры ощущения лучше всего передавались при помощи банальной функции вибрации, а лучшие свои приемы Коул проводил голыми руками. Зачем в этой схеме нужен Move — решительно неясно.





# Рычаги воздействия

Возможно, вам кажется, что играть, держа в руках лампочку Ильича от Sony или прыгая как кукарача перед камерами Kinect, это значит выглядеть странно и глупо. Чтобы немного успокоить ваши нервы, редакция «Игромании» рассказывает о нескольких не менее нелепых средствах управления в видеоиграх.



Samba de Amigo

Сообщается, что маракасы — древнейший ударно-шумовой инструмент коренных жителей Антильских островов, индейцев таино — традиционно изготавливают из высушенных плодов калясового дерева. В свою очередь, самба — это бразильский жанр музыки, возникший в результате слияния африканских и европейских ритмов. В противовес всему этому в игре Samba de Amigo контроллеры-маракасы сделаны из пластика (внутри — сенсоры, отслеживающие движение), а в саундтреке играет не столько самба, сколько популярные латинские поп-композиции. Кроме того, надобность в контроллерах-маракасах отпала с изобретением виимоута.

P5 Glove

Еще в 90-х было модным считать, что следующая ступень эволюции контроллеров — это перчатки с датчиками движения. Один из героев фильма The Wizard носил перчатку Nintendo Power Glove, считая ее очень модным аксессуаром. Ветвь, однако, оказалась тупиковой: все доступные в свободной продаже образцы стоили бешеных денег, а с появлением устройств типа Kinect надобность в них, возможно, отпадет совсем. Одной из последних попыток внедрить эти гаджеты в видеоигры стала перчатка P5, которая поддерживалась в Hitman 2: Silent Assassin, Black & White, Serious Sam: The Second Encounter, а также (неофициально) в Die by the Sword.



Pool Shark

Любой поклонник бильярда знает, что деревянные столы в этой игре — изобретение сравнительно недавнее. Еще в сталинские времена лучшей основой для игры в бильярд считалась плита из сланца-ардезита. Ее пробовали заменять чугуном и железобетоном, но эти попытки успехом не увенчались. Первой удачной заменой оказалась асфальто-песковая плита. Ну а в 2000 году в Японии вышло приспособление, с которым для игры в бильярд годился любой стол, хоть журнальный. Устройство с оригинальным названием Pool Shark позволяло играть в виртуальный бильярд с самым настоящим кием. Что характерно, изобретение виимоута позволило отправить на свалку истории и это устройство.



Beatmania

В те времена, когда DJ Hero еще не было даже в проекте, соответствующую нишу целиком заполнила собой игра Beatmania. За период своего существования (1997-2002) она успела выйти на игровых автоматах, PS one, Game Boy Color и даже Wonderswan, если такой хоть кто-то помнит. По сути игра была похожа на смесь DJ Hero и Guitar Hero, только крутить «вертушку» приходилось примерно в два раза реже, а нажимать на кнопки — примерно в десять тысяч раз чаще. Обязательно введите название игры в YouTube — увидите массу интересных роликов, в которых чудо-японцы играют со скоростью около двенадцати нажатий в секунду.





ВСЕЯКАЯ ВСЕЯЧ НА SKITTLES.RU



ЖМИ НА РАДУГУ  
ПОПРОБУЙ РАДУГУ





Герой номера

Жанр

Супермясной платформер

Издатель

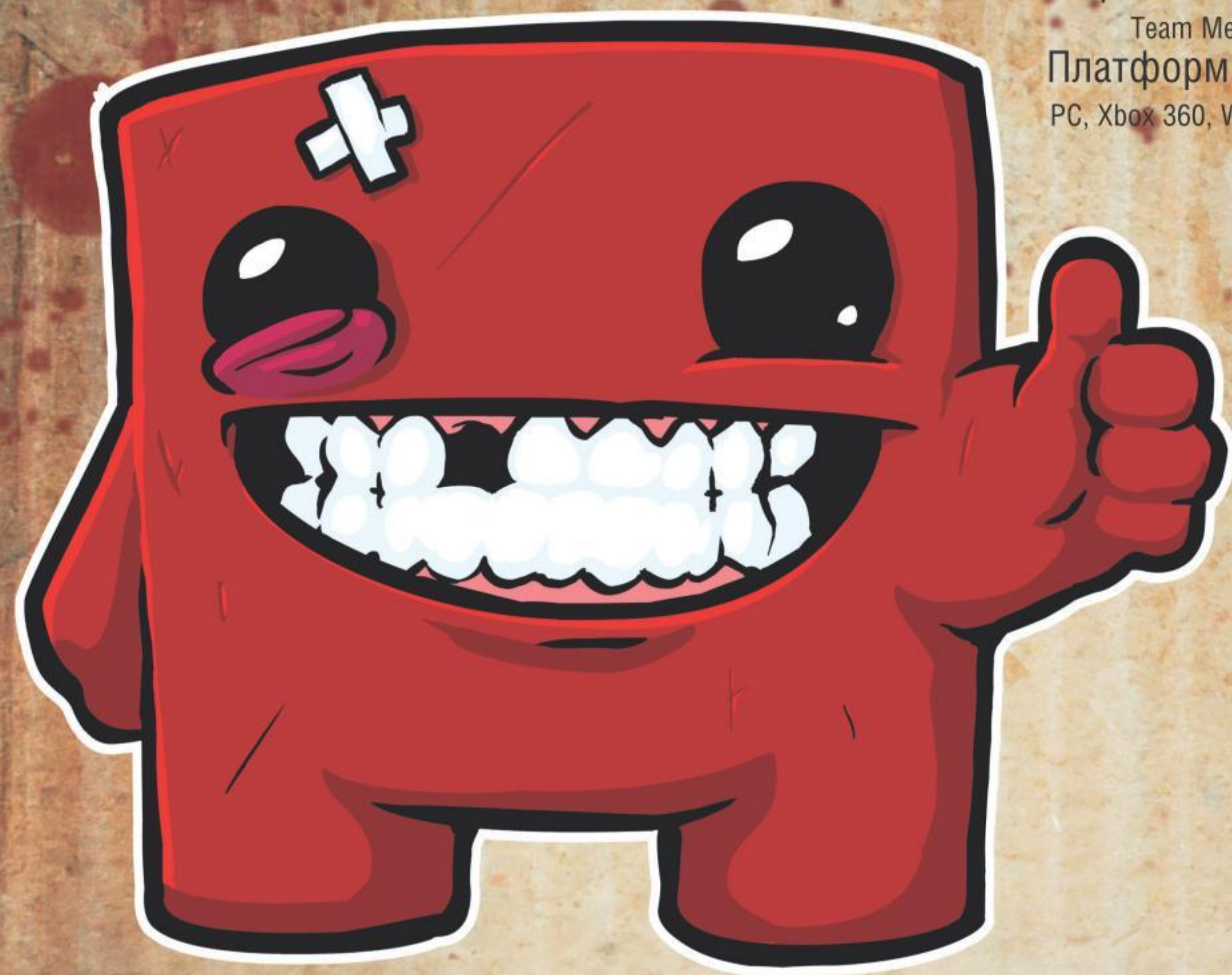
Team Meat

Разработчик

Team Meat

Платформы

PC, Xbox 360, Wii



## СУПЕРМЯСО НОМЕРА

### Super Meat Boy

Супермясной парень, герой платформера имени самого себя — романтик, каких поискать. Он цепляется за стены своими мясными ручищами, перепрыгивает пропасти на поперечно-волоконистых мясных ногах, растекается кровавым фаршем по пропастям и мужественно бросает свое мясное тело на циркулярные пилы — снова и снова. И все это, конечно, ради любви. Подробную историю о противопостоянии мясного кубика и зародыша в цилиндре читайте в нашей рецензии на Super Meat Boy, а прямо сейчас — подборка научно-популярных фактов о супермясе.





## Супербойня

Интересный факт о мясобойнях №54: до Петра I в России скот забивали где попало — на пустырях и берегах рек, в сенях домов, а также в специальных «мясных шалашах». Современные методы уоя скота стали гораздо более гуманными. К примеру, ООО «Агромэн» предлагает «скотобойню КРС (крупного рогатого скота. — Прим. «Игромании») по уникальной технологии от итальянского производителя, Оборудование от итальянского производителя». В списке представленного оборудования — впускной тоннель для скота, оглушающая ловушка («предназначено для взнуздывания животного во время оглушения»), люлька для коров, решетка с чанами для стекания крови (по данным сайта vrole.ru).

На иллюстрации: картина Ловиса Коринта «На скотобойне».

## Суперакушерство

Антагонист супермясного парня — зародыш в экзоскелете по имени доктор Зародыш. Сотрудники «Игромании» попытались определить стадию развития доктора и пришли к противоречивым выводам. С одной стороны, у зародыша уже явно сформирован мозг (как иначе он стал бы плести зловещие замышлы и писать в свой Twitter?) и кожный покров, а это случается не раньше середины второго триместра, на 20-21 неделе. С другой стороны, у доктора почему-то нет пальцев ни на руках, ни на ногах, а они должны были полностью сформироваться на 14-15 неделе. Поэтому неясно, то ли злой гений чересчур бурно развит, то ли перед нами будущий инвалид детства.

На иллюстрации: рисунок зародыша в утробе, любезно предоставленный Леонардо да Винчи.



## Суперсвинина

В 1930 году Уинстон Черчилль сказал: «Через пятьдесят лет мы не будем абсурдно выращивать целого цыпленка, чтобы есть только грудки или крылышки, а будем выращивать эти части отдельно в подходящей среде». То, что казалось шуткой в начале прошлого века, сегодня — сбывшийся, в общем-то, факт. Пока в пробирке можно выращивать только мясной фарш, но в будущем ученые собираются перейти к созданию полноценной мышечной ткани.

Несмотря на синтетическое происхождение, искусственное мясо по вкусу, цвету и плотности от обычного мяса никак не отличается. Более того — в будущем оно станет абсолютно чистым (если, конечно, в него специально не добавят сальмонеллу). Осталось только пустить искусственное мясо на поток — сегодня создание куска говядины весом 250 граммов стоит 1 миллион долларов.

На иллюстрации: 1 миллион долларов.



## Супертефтель

Как же не вспомнить другого мыслящего мясного паренька — Тефтеля? Впервые Тефтель появился в шоу Space Ghost Coast to Coast, а затем он и его коллеги получили собственный сериал — Aqua Teen Hunger Force. Тефтель не так подвижен, как наш сегодняшний герой. Он не отличается умом и сообразительностью и в свои 38 зим обладает интеллектом 6-летнего ребенка. Шейк, его приятель, пользуется этим, часто унижает Тефтеля и обманом заставляет его есть всякие гадости. Зато у Тефтеля есть суперсила, так что его смело можно назвать Супертефтелем. Он может превращаться в иглу, хот-дог и самурайской наружности Авраама Линкольна.

На иллюстрации: Супертефтель и его сосед Фрайлок.



## Суперсудмедэкспертиза

Когда супермясной парень шмякается о стену или падает с высоты, от него ожидаемым образом остается мокрое место. По оставшимся брызгам опытный судмедэксперт легко смог бы восстановить картину его гибели. Рассказывает штатный медработник «Игромании» Алексей Макаренко:

«Если капля крови падала вертикально и с небольшой высоты (в районе метра), то пятно получится практически круглое. При увеличении высоты сначала появляется мелкая изрезанность краев капли, а затем и грубый рваный рисунок по всему периметру. Если кровь падает с высоты, превышающей рост человека, то вокруг основной капли появляются вторичные капельки, возникающие из-за разбрызгивания крови. Чем выше высота, тем больше радиус разлета вторичных капель».

Если же во время падения капли человек двигался, то клякса крови будет иметь стреловидную форму — острие вытянуто в сторону движения жертвы. Брызги крови, образовавшиеся от разбрызгивания крови над наклонной поверхностью, имеют овальную форму. И чем меньше угол падения капель на поверхность, тем более вытянутым получается овал (овал не симметричный, вытянут в направлении движения кровяных брызг)».

На иллюстрации: Декстер, эксперт по брызгам крови, в свободное время — серийный убийца.





# Call of Duty:

## Black Ops

### Лежала холодная, братцы, война

Пятиминутка эрудиции: что общего между землеройками, акулами и играми серии **Call of Duty**? Ни тем, ни другим, ни третьим нельзя останавливаться. Землеройкам — потому что из-за фантастически высокой интенсивности

обмена веществ они вынуждены ежедневно потреблять пищи в 1,5-2 раза больше своего веса, а значит — мало спать и постоянно питаться. Акулам — потому что из-за отсутствия жаберных мышц они не могут активно фильтровать кислород из

воды — нужно постоянно плыть, чтобы вода омывала ротовую полость. Что же касается **Call of Duty**, то ее разработчикам надо ежегодно делать все более шумное и масштабное шоу, чтобы превзойти успех прошлогодней версии.

**В каждом маленьком ребенке**

За годы существования **Call of Duty** мы привыкли, что эта игра обращается к пользователю, минуя сознание, вызывая напрямую к первобытным инстинктам (есть мнение, что точно таким же образом фильм «Сумерки» вырывает из реальности даже самых здравомыслящих и образованных женщин) и пробуждая внутреннего австралопитека.

Сюжет и сколько-нибудь запоминающиеся персонажи были этой игре, в общем, необязательны — за сценаристов говорили спецэффекты. В первых частях вместо сюжета были выдержки из учебника истории, а начиная с **Modern Warfare** уже можно было не слушать, о чем говорят персонажи: какие разговоры, там вон, смотрите, космонавта ядерным взрывом размазало!

Но ровно по той же самой причине в 2009 году оказалось, что на планете Земля взрывать уже толком нечего — разве что пирамиды или континент Австралия целиком. **Call of Duty** уперлась в потолок собственных воз-



Да, снежные уровни тоже будут. Только вместо снегоходов в этот раз — обычные колесные мотоциклы.

Георгий Курган

**Жанр**

Шутер

**Издатель**

Activision

**Разработчик**

Treyarch

**Издатель в России/локализатор**

1С-СофтКлуб

**Похожесть**

Battlefield: Bad Company 2

**Мультиплеер**

Интернет

**Платформы**

PC, Xbox 360, PS3

**Сайт игры**

[www.callofduty.com/blackops](http://www.callofduty.com/blackops)

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**

**НЕОБХОДИМО:**

Core 2 Duo 2,4 ГГц,

2 Гб, 256 Мб видео

**ЖЕЛАТЕЛЬНО:**

Core 2 Duo 3,2 ГГц,

3 Гб, 1 Гб видео





В статике отчетливо видно, что игра вообще-то не слишком красивая. В жизни никто, конечно, не позволит любоваться одним статичным пейзажем дольше доли секунды.

можностей так же, как это полгода спустя произошло с **God of War**. Эпатаж **Infinity Ward** достиг таких масштабов, что ни одну игру на ту же тематику не воспринимали всерьез.

В **Battlefield: Bad Company 2** была исключительная разрушаемость, но некоторые сцены из **Modern Warfare 2** были воспроизведены практически дословно, что, понятно, совсем уж некрасиво. Ну а разработчики недавней **Medal of Honor** попытались сделать игру с социальным подтекстом, но их стараний никто не оценил: после того, что нафантазировали авторы **Call of Duty**, ужасами афганской войны в видеоигре уже нельзя было никого удивить (текстовые выдержки из **WikiLeaks** были куда страшнее).

**Infinity Ward** ушли непобежденными. Поэтому вместо того, чтобы пытаться переплюнуть их, **Treyarch** поступили так: они сделали самый обычный **Call of Duty**, но — с сюжетом!

**Есть по двести грамм взрывчатки**

Пробиться через ментальные блоки, установленные **Infinity Ward**, им удастся не сразу. Поначалу кажется, что **Black Ops** обрабатывает стандартную программу: в первой миссии убивают Кастро (правда, не совсем), во второй воркутинские зеки организованным штурмом осуществляют побег из колонии. А уже в третьей нас с озабоченным лицом встречает Джон Кеннеди, произносит прочувствованную речь о демократии, после чего благословляет на штурм Байконура. Не считая cameo сразу двух суперзвезд политики XX века, ничего такого уж необычного. Дождь из вертоле-

тов в прошлом году выглядел внушительнее.

Бдительность усыпляет еще и тот факт, что самые яркие сцены приходятся на долю одного-единственного персонажа: однажды Виктор Резнов, человек с внешностью и голосом Гари Олдмана, уже вытянул на себе целую **Call of Duty: World at War**. В **Black Ops** он встречает нас в роли лидера воркутинского бунта, который он разделил на восемь фаз.

«Шаг второй — подняться из мрака!» — патетически кричит Резнов-Олдман. «Подняться из мрака!» — вторит ему хор урок. «Заарканить летающую тварь!» (это он про гарпун и вертолет, если что). И так далее. Под эти оптимистичные лозунги в кадре творится привычный дурдом: приезжают и тут же взрываются танки и джипы, часто и с сильным акцентом («сьобака!») ругаются по-рус-

ски, взрывают все подряд и перерезают людям горло.

На какое-то время в кадре появляется здоровенный бородатый детина с кайлом, которого представляют как Сергея Козина по прозвищу Магаданское Чудовище. Чуть раньше был взлет с военного летного поля, в пять секунд превратившегося в поле боя, чуть позже последует прорыв через тюремный двор под прикрытием вагонетки, взрыв, наконец, ракеты «Союз-1» — все это случается в **Black Ops** в течение первого же часа игры. Но, опять же, сильных эмоций не вызывает — чего мы только не взрывали.

Зато примерно в это же время игроку начинает бросаться в глаза, что между миссиями не только несут дежурную чепуху про угрозу англо-саксонскому укладу жизни, но говорят какие-то подозрительные вещи про некий «центр запуска», требуют

объяснить значение загадочных комбинаций цифр (при этом в кат-сценах герой привязан ремнями к стулу и периодически получает бодрящие дозы электричества). Быстро появляется масса вопросов: какие еще цифры? Почему Стайнер, Драгович и Кравченко должны умереть? Какого, в конце концов, дьявола мы сталкиваемся с Резновым на каждом углу?!

**А иначе он взорвется**

Ответы на эти вопросы разработчики подсмотрели сразу в нескольких психологических кинотриллерах (если вспомните их все, напишите нам, а лучше — нарисуйте): Алекс Мэйсон действительно слышит какие-то странные цифры у себя в голове, на досуге галлюцинирует и мучается флэшбеками — словом, плохо себя чувствует. Рядом с ним стоит стол с полным набором пыточных инструментов, вокруг кресла — телевизоры, экраны которых то и дело эпилептически вспыхивают. С потолка вещает зловещий голос.

Чуть ли не с первой фразы персонажи начинают крыть друг друга последними фактами и чуть не срываются на фальцет. И вот когда игрок понимает, что все происходящее в игре — нечто большее, чем просто очередная игра в спецназ, тогда даже знакомые **Call of Duty**-сцены начинают выглядеть как-то по-другому.

Вплоть до того, что, пройдя игру и узнав истинную подоплеку происходящего (**Treyarch**, кстати, намекают на то, что у них есть собственная версия насчет убийства Кеннеди), можно немедленно запускать игру во второй раз — чтобы увидеть те же ситуации под совершенно новым углом. **Call of Duty**, который хо-



В **Black Ops** представлены все виды противостояния человека и вертолета.





Вьетнамские партизаны иногда болезненно напоминают моджахедов из Medal of Honor.



Ситуация с русским языком в игре прежняя: многие из наших виртуальных соотечественников то и дело срываются на какую-то псевдорусскую абракадабру.

чается видеть больше одного раза, — это, право, что-то из области фантастики.

**Трах-бабах — и нет его!**

Вообще, в это трудно поверить, но в Black Ops действительно интересно следить за развитием событий, а не только ждать очередной сцены с праздником китайских фейерверков. И это очень хорошо, потому что

в остальном перед нами более-менее та же самая игра, что и всегда. Герои вечно куда-то прорываются, ломаются, что-то форсируют. Иногда они немного играют в стелс и крупным планом вскрывают чьи-нибудь глотки и черепа.

Новый маршрут экскурсии по знаменитым войнам мира включает в себя поездку во Вьетнам, на Урал, в Лаос и, конечно, на

Кубу (на всякий случай напомним: новое время действия — холодная война). Иногда дают полетать на вертолете с предельно упрощенной схемой управления: можно стрелять и передвигаться в двух плоскостях, а высоту машина регулирует самостоятельно.

Выглядит все это, честное слово, очень круто. Как мы уже неоднократно отмечали в пре-

вью, с режиссурой у Treyarch все как минимум не хуже, чем у Infinity Ward: в открывающей сцене во Вьетнаме на заднем плане обязательно будет полное небо вертолетов, во время карательного рейда на катере внезапно начинает играть Sympathy for the Devil, а в горах по всем правилам жанра должна хотя бы однажды сойти лавина.

Проблемы у игры, впрочем, остались те же. Персонажи и декорации выглядят отлично ровно до тех пор, пока первые не начнут стрелять и перемещаться по вторым. Нормальной физики до сих пор нет, оружие стреляет не очень-то убедительно. Искусственный интеллект давным-давно просится в дом престарелых. Да и вообще видно, что технологии уже не два и даже не три года и ее давно пора убирать на антресоли.



Но все вышеперечисленное — по сути, дежурные пункты ежегодной CoD-программы. Со времен четвертой части этой игры мы уже столько раз восхищались одними и теми же вещами и морщились от одних и тех же недостатков, что, честное слово, надоело. Гораздо важнее, что Activision снова удалось всем показать, какими должны быть линейные шутеры про войну. И это только благодаря тому, что Treyarch добавили в обкатанную за годы схему приличный сюжет. Если бы они догадались сделать в игре современную физику и анимацию, то все сотрудники Activision во главе с Бобби Котиком, должно быть, тут же ушли бы в нирвану. Но этого, увы, придется ждать как минимум до следующего года.

P.S. Чтобы поиграть в Black Ops и написать эту рецензию, нам пришлось пойти на рискованный шаг — задержать уход в типографию части номера. Поэтому мы не успели толком опробовать многопользовательские режимы. Подробный рассказ о мультиплеере Black Ops — в следующем выпуске. ■

Рейтрабельность — да
Классный сюжет — нет
Оригинальность — нет
Легко освоить — да
Оправданность ожиданий: <b>90%</b>

**ДОЖДАЛИСЬ?**

Call of Duty с сюжетом выглядит далеко не так пижонски, как Modern Warfare 2, но играть в нее почему-то не менее интересно. Из приятных бонусов — Rolling Stones и Гари Олдман в одной из главных ролей.

Геймплей: .....8
Графика: .....8
Звук и музыка: .....9
Интерфейс и управление: .....9

**РЕЙТИНГ**

**9,0**

**«ВЕЛИКОЛЕПНО»**



Игорь Асанов

# КТО БЫЛ — ТОТ НЕ ЗАБУДЕТ



## Или что на самом деле привело к падению лагерного режима

Массовое восстание заключенных воркутинского ГУЛАГа, в котором можно поучаствовать уже во второй миссии **Call of Duty: Black Ops**, действительно имело место в реальной жизни, только произошло оно не в 1963-м, а в 1953 году. После смерти Сталина в марте 1953 года и последующего ареста Берии была объявлена крупнейшая в СССР амнистия — на свободу вышли примерно 1,3 млн человек. Многие из них были настоящими уголовниками, в результате чего криминальная обстановка в стране резко ухудшилась.

Что до «политических» заключенных, осужденных по 58-й статье (измена родине, шпионаж, антисоветская деятельность или пропаганда, вредительство и саботаж), то их никто выпускать не спешил, несмотря на ходившие вокруг слухи об амнистии. Для политических заключенных существовали так называемые «особые лагеря», расположенные за полярным кругом, где сознательно создавались невыносимые условия для жизни. Одним из таких «особлагов» был лагерь №6 (он же «Речник») в Воркуте. Надо сказать, что город Воркута и сам по себе не лучшее место на земле — кругом тундра и вечная мерзлота, да и условия на угледобывающих рудниках, где работали заключенные, были по-настоящему адские. Их жизни уносили многочисленные

аварии, переписка с родственниками была под запретом, и даже охрана в особых лагерях набиралась из бывших узников.

Среди заключенных было очень много людей, побывавших на войне и умевших обращаться с оружием, поэтому, когда шесть из семнадцати отделений «Речника» в июле 1953-го отказались выходить на работу, лагерное начальство не на шутку взволновалось. К 25 июля бастовали уже 8700 человек; среди заключенных ходили листовки с призывами не давать угля, пока не наступит амнистия, а 26 июля прозвучали первые выстрелы — заключенные напали на штрафной изолятор и освободили 77 человек. Охрана штрафного изолятора убила двоих нападавших и ранила еще двоих. В восставших отделениях создавались штабы самоуправления, которые объявляли недоверие начальству. Часто они были интернациональными: известно, что во втором лагерном отделении такой штаб возглавил бывший капитан польской армии Кендзерский, осужденный по 58-й статье на 15 лет.

Несмотря на невиданный доселе размах, восстание в «Речнике» начиналось как сугубо мирное: заключенные не пытались организовать побег (кругом все равно была тундра и медведи), а требовали, чтобы об их отчаянном положении узнало новое руководство страны.

В Воркуту прибыла комиссия МВД СССР во главе с генералом армии И.И. Масленниковым, во двор лагеря внесли скамейки для заключенных, начались переговоры. Но люди отказывались верить обещаниям начальства о смягчении условий их жизни, они хотели свободы. 1 августа около четырехсот заключенных организовали на территории жилой зоны сплошной заслон. На их подавление были брошены 50 надзирателей. Увидев их, заключенные бросились ломать забор и, вооружившись кольями и досками, стали вытеснять надзирателей. Невольники попытались взять штурмом и ворота, за которыми было выставлено оцепление из вооруженных солдат и офицеров. Там же находились прибывшие из Москвы генералы и полковники.

Из заранее подготовленной пожарной автомашины на передние ряды восставших направили струи воды. Но заключенным удалось вырвать планк и разрезать его. До выходных ворот оставалось пять метров. Начальство дало приказ открыть огонь на поражение. Погибло 42 заключенных, 135 с обеих сторон были ранены. А уже через два года после восстания Воркута вновь забастовала, правда, на этот раз обошлось без жертв.

Несмотря на жестокое подавление всех лагерных восстаний, они (а вовсе не покаяние в преступлениях Сталина) все-таки вынудили пришедшего к власти Хрущева пойти на постепенный демонтаж системы террора, который начался со знаменитого XX съезда КПСС. Однако, несмотря на ликвидацию особых лагерей, исправительные учреждения МВД находились в Воркуте до конца 80-х годов.





Жанр

Ролевая игра

Издатель

Bethesda Softworks

Разработчик

Obsidian Entertainment

Издатель в России

1С-СофтКлуб

Похожесть

Серия Fallout

Серия The Elder Scrolls

Платформы

PC, Xbox 360, PS3

Сайт игры

www.fallout.bethsoft.com

**СИСТЕМНЫЕ**

**ТРЕБОВАНИЯ**

**НЕОБХОДИМО:**

2 ТГц, 2 Тб, 256 Мб видео

**ЖЕЛАТЕЛЬНО:**

Core 2 Duo, 2 Тб, 512 Мб видео

Алексей Муссеев



# Старые Васюки

С чем у вас ассоциируется Лас-Вегас? Казино, яркие огни, оазис посреди пустыни, деньги, мафия, наркотики, разврат, лысый Джонни Депп, блэкджек и шлюхи? Ну что ж, уже спустя несколько часов игры в **Fallout: New Vegas** этот ассоциативный ряд дополнится четким пониманием: после ядерной войны в окрестностях Лас-Вегаса не изменится ровным счетом ничего. Разве что обкисленного Деппа в панамке вы здесь не найдете.

## Валет и старше

Ирония судьбы заключается в том, что серия **Fallout** спустя три-

надцать лет после рождения вернулась к своим создателям. Ключевые люди **Obsidian Entertainment** — это бывшие основатели компании **Black Isle Studios**. Именно они в рамках игровой индустрии придумали обрушить на ретрофутуристический мир тысячи ядерных ракет, а потом рассмотреть с нездоровым блеском в глазах, что из этого получится.

Сегодняшняя ситуация — точь-в-точь копия тех давних событий. Внешне **Fallout: New Vegas** отличается от **Fallout 3** не больше, чем в свое время **Fallout 2** отличался от **Fallout**. И главный вопрос к сиквелу, как и много лет

назад, тот же самый: а что, собственно, здесь у нас новенького?

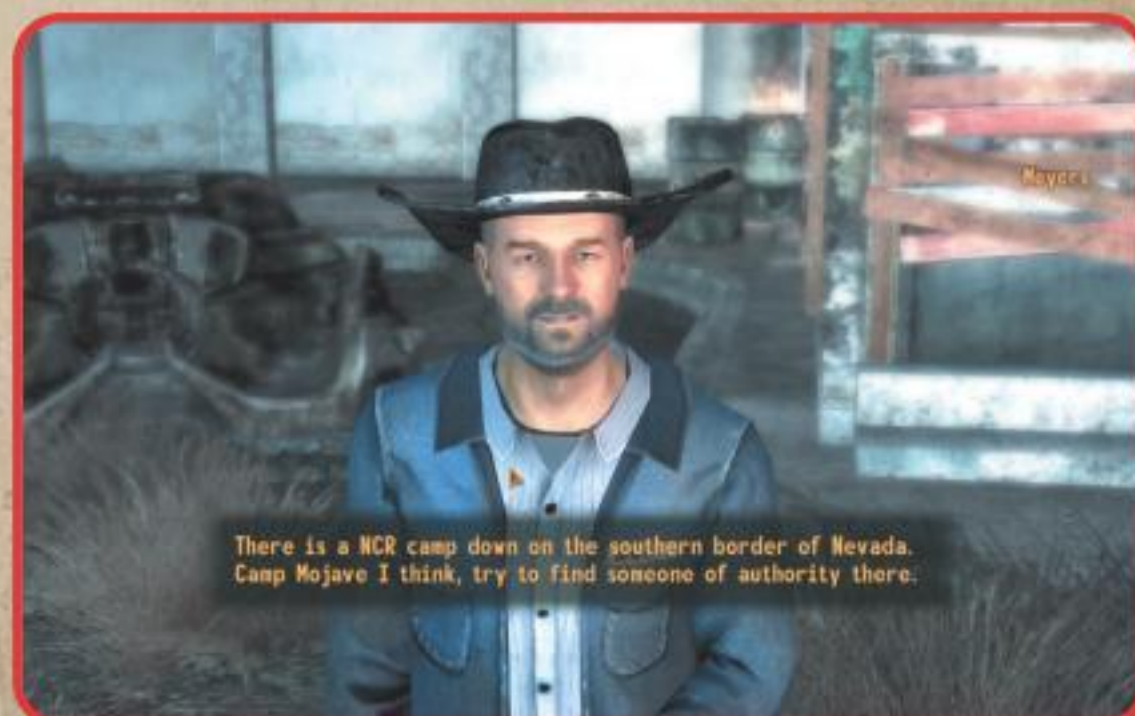
Ответ на него предельно простой: нового очень много. Сложность заключается в другом: окончательно переварить это знание можно, лишь поиграв в **New Vegas** самому. В противном случае мозг вполне естественно отказывается понимать, как это так получается: на скриншотах все то же самое, что и два года назад, но сама игра при этом — другая!

Легче всего уловить новое настроение, которым пропитан **Fallout: New Vegas**. Угнетающий серо-зеленый пейзаж, свинцовые тучи в небе, руины Вашингтона на

горизонте — все это осталось в прошлом. Вместо хаоса и анархии мы с удивлением обнаруживаем вокруг себя попытку построить новое общество на руинах старой цивилизации. На каждом шагу попадаются деревеньки и палаточные городки, военные бдят, лоботрясы — бездельничают, фермеры — копают картошку и выращивают кукурузу. Что-то добывают шахтеры в ближайшем карьере, бродят по дорогам торговцы, копаются в мусоре старатели, крупные и мелкие группировки всюду выясняют отношения между собой — жизнь кипит, как будто и не было никакого конца света.



Один из многочисленных подарков фанатам первых двух частей **Fallout**. Все они замечательно помнят эту забавную ящерку гекко.



Даже постапокалиптический Дикий Запад не может обойтись без шерифа с повадками Чака Норриса. Лицо только чересчур доброе, но это лишь для того, чтобы усыпить бдительность бандитов.





Ярчайший пример дурашпелства AI — даже такое элементарное препятствие для него становится непреодолимым.



Суровый мутант, во-первых, в совершенстве владеет огромным тесаком, и во-вторых, подчиняется роговому черепу на кофеварке. Советуем не связываться ни с тем, ни с другим!

Если бы не радиация, остатки бетонных домов, пересохшие озера и чахлая растительность, можно было бы подумать, что мы каким-то чудом оказались на Диком Западе. Формально, впрочем, так и есть: мы на Западе, в окрестностях Лас-Вегаса, а в том, что он дикий, вас очень быстро убедит ближайший бандит или, чего доброго, мутант. Однако даже внешне окрестности Вегаса выглядят намного веселее, чем Столичная пустошь: над головой расстилается синее небо, блестит река на дне глубокого каньона, то тут, то там топорщатся кактусы и чалыжник, а преобладающий цвет теперь не серый, а бледно-желтый и оранжевый. Из радио хрустит не джаз, а такое естественное для Юга США кантри.

Все потому, что в пустыне Мохава, в самом центре которой и расположен Вегас, взорвалось относительно мало ядерных бомб, — живется тут немного повеселее, чем в других местах. Правда, причины такого щадящего отношения к городу грехов и соблазнов не так уж банальны, как может показаться на первый взгляд, но мы вам о них ничегошеньки не расскажем — это одна из главных интриг игры.

### Флеш-рояль в кустах

Поразительно, но смена настроения — это, в принципе, един-

ственная крупная причина утверждать, что игра не похожа на Fallout 3. Дальше начинаются детали. Десятки, сотни, тысячи больших и маленьких деталей, которые развивают, дополняют, а иногда и кардинально меняют правила такой, казалось бы, знакомой игры.

Даже если вы уже потратили десятки часов на изучение каждого клочка Столичной пустоши и прошли все пять дополнений, даже если вам кажется, что ослабленный радиацией организм не выдержит еще одну порцию Fallout, не верьте своим ощущениям. New Vegas противопоставлен только тем, кто на дух не переносит Fallout 3, — все-таки никаких революций игра не совершает.

По сюжету вы — курьер, которому почему-то пускает пулю в лоб прилично одетый господин. Курьеру везет: свидетелем сцены «убийства» случайно (случайно ли?) становится робот из соседнего поселка. Он откапывает героя и отвозит его в ближайший травмпункт. Так происходит генерация персонажа: вы смотрите в зеркало и подсказываете доброму доктору, правильно ли он все пришил, проходите тест Роршаха, распределяете параметры в смешном деревянном автомате и, наконец, оказываетесь на пороге приютившего вас дома.

Тут-то вам и надо принять судьбоносное решение: игра заботливо

спросит, хотите ли вы включить хардкорный режим. Друзья, наш вам совет: соглашайтесь не раздумывая! Головной боли от этого не прибавится, игра просто станет другой. К тому же отключить хардкор можно в любую секунду.

А добавится-то всего ничего, три новых правила: герою теперь нужно есть, пить и спать, стимуляторы перестанут чудесным образом срывать сломанные кости (это сможет сделать лишь доктор), а здоровье от применения веществ будет восстанавливаться не мгновенно, а со временем. С естественными потребностями все просто: если их не удовлетворяют, герой будет мрачнеть, худеть, слабеть и в конце концов погибнет. То есть, грубо говоря, вам придется именно выживать в пустоши, а не кататься по ней, как сыр в масле.

Детали настолько незначительные, что даже как-то неудобно о них писать. Но как же сильно все меняется! Если раньше вы проходили мимо всевозможной еды с непониманием, зачем она вообще нужна, то теперь любой холодильник будет вызывать бурю эмоций: еда!

Если горло сведет от жажды, неважно, что окажется перед вами, чистый родник или раздолбанный унитаз с ржавой вонючей жижей внутри. Реакция будет одна: ура, вода! Кстати, алкоголь и газировка жажду не утоляют, а лишь усиливают — все как в жизни.

К сражениям, механика которых со времен Fallout 3 практически не изменилась, тоже будет совсем другое отношение. Больше нельзя, зажав кнопку с аптечками, расправиться с огромной толпой врагов. Приходится хитрить, обходить опасные места, стрелять издалека и вообще всячески задействовать тактику, а не переть напролом. Мины и растяжки спустя некоторое время начинаешь замечать практически подсознательно — стимуляками оторванные ноги обратно не пришьешь. А ведь по ходу боя еще может захотеться есть...

### Вам вскрывка

Других, гораздо более мелких деталей, меняющих восприятие игры, тоже хватает. Причем не сразу вспоминаешь, было ли все это в Fallout 3 или нет. Оружие как будто обрело вес и теперь действительно стреляет, а не, извините, пукает. Появились какие-то новые фоновые звуки, набрала видовой разнообразия флора и фауна, монстры стали гораздо опаснее. Именно такие, несущественные вроде бы детали, складываясь вместе, делают мир игры по-настоящему живым.

К сожалению, это не значит, что современный Fallout мигом избавился от всех недостатков. Движок The Elder Scrolls 4: Oblivion уже в 2008 году смот-



Горе-гагарины морально готовятся не посрамить честь родины и уверенно возглавить космическую гонку среди мутантов. Пожелаем им удачи!



В Fallout 3 такая толпа диких гудей не представляла никакой опасности. Если вы считаете, что за два года ничего не изменилось, вас ждет очень неприятный сюрприз!





Так как разработчики раструбили вот об этом задолго до выхода игры, мы не будем испытывать угрызений совести из-за публикации данного скриншота.



Если бы напарникам можно было давать прозвища, летающего робоглаза после посещения этой комнаты 95% игроков переименовали бы в Sputnik.

релся паршивенько, а сейчас и подавно. И дело не только в картинке — ее корявость перестанешь замечать через двадцать минут после начала игры. Просто движок делался для неторопливого махания мечом в фэнтезийном мире, а не для стремительных перестрелок с двухметровыми мутантами. От врагов по-прежнему сложно добиться хоть какой-то реакции на попадания, кроме уменьшения полоски здоровья. Напоминаем, в Fallout: New Vegas нельзя играть, как в шутер, — это непременно приведет к печальным последствиям.

К тому же Obsidian выпустили игру сырой. Крайне неприятные баги случаются даже на консолях. Например, могут отправиться коту под хвост несколько часов игры из-за испорченных сохранений. На компьютерах к этому добавляются проблемы с фреймрейтом: игра оказалась неоптимизированной и на современных машинах с Windows 7 умудряется тормозить во время диалогов и боев. Так что, если хотите сберечь нервы, сразу ставьте последние патчи. Мы уверены, что к тому моменту, когда вы прочитаете эти строки, выйдет не одна заплатка.

Другая беда — интеллект монстров и напарников. Скажем прямо: все они тупы до безобразия. Компаньоны прут напролом, не слушаются команд и готовы зубами загрызть любого гада, рискнувшего замаячить на горизонте. Борьба с этим невозможно, нужно просто смириться, благо ваши подопечные неуби-

ваемы и лишь теряют сознание на некоторое время, если их здоровье вдруг иссякнет. Правда, на хардкорный режим бессмертие не распространяется, так что будьте осторожны. Совсем отказываться от помощи нежелательно: все-таки перед обмороком друзья хорошо отвлекают внимание на себя. А учитывая, что на дело не возбраняется брать сразу двоих персонажей, их можно использовать в качестве выючных животных, чтобы не бегать тысячу раз к торговцу с мелкими порциями барахла.

Враги не сильно умнее. Если они не могут стрелять, то их очень легко ввести в прострацию, просто забравшись на двухметровый булыжник и показав им оттуда язык. Несчастные создания будут метаться вокруг, не в силах понять, как же у вас получилось так ловко их одурачить.

### Джекпот

Все это, конечно, может попортить немало крови. И именно поэтому в конце рецензии вы видите оценку на балл ниже, чем мы в свое время поставили Fallout 3. Просто в современном (да и в любом другом) мире так делать нельзя — чем быстрее это уяснят все разработчики и издатели, тем лучше.

Но все-таки с недостатками в данном случае очень легко смириться. Не сражения главное, а огромный мир, наполненный до краев необычными приключениями, интересными персонажами и специфическим постъядерным

юмором. Кажется, территория для подвигов и злодеяний со времен Fallout 3 стала чуть меньше, зато плотность событий — только выросла. Нет больше бесцельных блужданий по пустоши. Буквально на каждом шагу от вас кто-то обязательно чего-то хочет. Решиться вихрем пронестись по истории легче легкого. Только в итоге все равно оказывается, что играешь уже тридцать часов, счет выполненным квестам идет на многие десятки, а с кем там дальше надо пойти поговорить по сюжету — вы забыли еще двадцать часов назад.

Fallout: New Vegas засасывает, как черная дыра. Как можно равнодушно пройти мимо хоть одного задания, если даже простая просьба разведать, что творится на ближайшей фабрике, может завершиться запуском гулей-космонавтов в «прекрасное далеко» на смешных пузатых ракетах да еще и под «Полет валькирий» Вагнера? А спустя час по радио можно услышать интервью с очевидцем приземления: «Тут гули прилетели из космоса! Не смотрите так на меня, я не псих!» Как говорится в одной рекламе: «Это бесценно».

Obsidian Entertainment держит марку на очень высоком уровне и почти никогда не скатывается в унылые задания вида «принеси-подай». Каждый квест — это отдельная грустная или смешная, серьезная или нелепая история, и порой с весьма неожиданным финалом. Да и без официального объявления, что вот это — квест, можно легко куда-нибудь забрес-

ти и узнать там что-нибудь интересное. Чтобы увидеть все, придется пройти игру как минимум два раза, так что морально готовьтесь. Одно из важных изменений — обновленная система фракций. Между тремя главными силами идет ожесточенная борьба, на сторону одной из них рано или поздно придется встать. Есть и десяток группировок поменьше, как условно плохих, так и хороших. Дружить со всеми не получится при всем желании, так что некоторые сюжетные ветки обязательно окажутся недоступны с первого раза.

Кстати говоря, особое удовольствие от игры получают те, кто хорошо помнит первые две части игры. В Fallout: New Vegas тонны фансервиса: чуть ли не в каждом диалоге проскальзывает какой-нибудь подарочек из прошлого. Не будем портить вам удовольствия, но как минимум приготовьтесь ко встрече с одной добрейшей зеленой рожей.



Что можно еще добавить ко всему, написанному выше? Только одно: не стоит судить о книге по обложке. Да, объективно Fallout: New Vegas не тянет на шедевр, но кому нужна объективность, когда в него так интересно играть? Так что предлагаем забыть о придирках и просто получать удовольствие от нахождения в этом замечательном и таком интересном мире, который, напомним, навсегда останется исключительно виртуальным. ☺

**РЕИГРАЕЛЬНОСТЬ** ⚡  
**КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ** ⚡  
**ОРИГИНАЛЬНОСТЬ** ⚡  
**ЛЕГКО ОСВОИТЬ** ⚡  
**ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ:** **90%**

### ДОЖДАЛИСЬ?

**«ПРЕЖНЯЯ СНАРУЖИ, НОВАЯ ВНУТРИ!» — ИМЕННО ТАК ХОЧЕТСЯ СКАЗАТЬ О FALLOUT: NEW VEGAS. ПЕРЕД ТЕМ КАК ОКУНУТЬСЯ В МИР ПОСТАПОКАЛИПСИСА, НАСТОЯТЕЛЬНО РЕКОМЕНДУЕМ УБЕДИТЬСЯ, ЧТО У ВАС ЕСТЬ 50-60 ЛИШНИХ ЧАСОВ. И НЕ ЗАБУДЬТЕ ОТКЛЮЧИТЬ ТЕЛЕФОН.**

**ГЕЙМПЛЕЙ:** ⚡⚡⚡⚡⚡⚡⚡⚡⚡⚡ **9**  
**ГРАФИКА:** ⚡⚡⚡⚡⚡⚡⚡⚡⚡⚡ **6**  
**ЗВУК И МУЗЫКА:** ⚡⚡⚡⚡⚡⚡⚡⚡⚡⚡ **9**  
**ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:** ⚡⚡⚡⚡⚡⚡⚡⚡⚡⚡ **8**

### РЕЙТИНГ

**8,5**

**ОТЛИЧНО**



# НЬЮ-ВЕГАС

## Путеводитель по окрестностям

До ядерной войны Лас-Вегас был одним из самых привлекательных мест для туристов в США. Но не только город грехов манит путешественников в окрестностях Вегаса есть на что посмотреть! Маленькие уютные городки, роскошные озера, прекрасные равнины — это идеальные места для отдыха всей семьей. Ниже небольшой путеводитель, которым можно смело пользоваться, если вы окажетесь в тех краях.

### Примм



Примм — крошечный, но очень известный городок. Его популярность объясняется просто: он раскинулся прямо рядом с шоссе I-15, единственной дорогой в Вегас. Для разогрева перед городом грехов для вас работает сразу два казино (до ядерной войны было три), а в уютных отелях можно отдохнуть с долгой дороги. И не забудьте посетить главную достопримечательность — крутые американские горки, которые опоясывают самое большое казино города. Примм — это ваш маленький Лас-Вегас!

### Гудспрингс



Гудспрингс — небольшая деревушка на пути в Вегас, широко известная своими чистейшими родниками. До войны здесь жило 200 человек, а сейчас — всего несколько десятков. Благодаря этому Гудспрингс — прекрасное место, чтобы отдохнуть от городской суеты и проникнуться духом Дикого Запада. Для вас работает старейший в Неваде салун. А если хочется острых ощущений, не забудьте заглянуть в школу, тоже, кстати, старейшую в округе. Прикоснитесь к истории в Гудспрингс!

### Ниптон



Ниптон основан в 1900 году во время золотой лихорадки. Здесь регулярно проводилась официальная лотерея штата Калифорния. После войны эти обязанности взял на себя Легион Цезаря. Лотерейные билеты раздаются совершенно бесплатно! Главный приз очень щедрый — победитель получает жизнь. Занявшему второе место всего лишь раздробят ноги кувалдой. Эти двое счастливиц смогут посмотреть, как все остальные участники лотереи будут убиты самыми жестокими способами. Не упустите ярчайшее событие вашей жизни, приезжайте в Ниптон!

### Колорадо



Восточнее Нью-Вегаса протекает великая река Колорадо. Это лучшее место для пикника, рыбалки и купания во всей Неваде. Река течет по дну глубокого каньона, со стен которого открывается потрясающе живописный вид на многие километры вокруг. Вы будете жалеть всю жизнь, если пропустите такое великолепное зрелище!

P.S. В связи с событиями 2281 года настоятельно не рекомендуем туристам посещать дамбу Гувера без индивидуальных средств защиты.



# ОДНА ГОЛОВА ХОРОШО, А ДВЕ ЛУЧШЕ

Теория мутаций, как ее не преподают в школе

Митохондриальная ДНК



Мутационная матрица

**Д**вадцать второго октября 2008 года было объявлено, что Fallout 3, релиз которого должен был состояться 28 октября, не появится на полках индийских магазинов. Причина — наличие в игре контента, оскорбляющего религиозные чувства индийцев. Что именно за контент имеется в виду, не уточнялось, но нетрудно догадаться, что речь шла о двуглавых коровах-мутантах — браминах, которые топчут своими копытами фоллаутовские пустоши, грустно взирая на постапокалиптический мир четырьмя глазами. Корова в Индии — священное животное. А священное животное не может быть мутантом.

Мутация! Страшилка для взрослых. Как детей пугают фразами: «Сунешь пальцы в розетку — убьет током!», «Сядешь попой на плиту — обожжешься!», так пресса, телевидение да и мы сами запугиваем себя мутациями. «Съешь генномодифицированный продукт — начнутся раковые мутации», «Облучишься — клетки головного мозга мутируют». Страшно, аж жуть.

При этом все как-то вдруг забывают (а ведь это школьная программа!), что сама по себе мутация не так уж страшна. Более того — именно благодаря мутациям мы с вами стали теми, кто мы есть. Мутационный процесс — один из основных двига-

телей эволюции. Даже в идеальных для организма условиях в клетках постоянно происходят мутации. Некоторые из них проходят незамеченными. Некоторые — отражаются на фенотипе, то есть приводят к изменению какого-то признака: скажем, увеличивается волосатость ушей, растопыр пальцев или мохнатость пупка (тут мы, конечно, утрируем — подобные изменения обычно являются результатом не одной, а многочисленных сложносочиненных мутаций). Но даже если мутация проявила себя и изменила организм существа — для вида в целом это еще ничего не значит. Ведь нужно, чтобы изменение закрепилось генетичес-

ки и могло быть передано потомству. А значит, изменения должны коснуться половых клеток.

Мутации для эволюции — расходный материал, из которого собираются новые организмы. Прямо как в Spore. Естественные мутации спонтанны. Медленно, но верно они происходят во всех живых организмах. Некоторые оказываются бесполезными — они эволюцией игнорируются. Случаются мутации неудачные — несчастные обладатели таких изменений погибают, не оставив потомства. Но какая-то часть мутаций так изменяет организм, что он оказывается лучше приспособлен к среде обитания, чем остальные. Такая мутация имеет все шансы закрепиться.

## Я в норе!

Рассмотрим простой пример. Живете вы, допустим, в противной и мокрой норе где-нибудь на болоте. И все ваши собратья живут в таких же. И у всех вас по четыре глаза на стебельках и по шесть одинаковых лап, которыми вы расширяете и укрепляете свою нору, чтобы водой не залило, чтобы потолок не просел и евроштукатурка раньше времени не осыпалась. И вот — па-бам! — лично у вас приключилась мутация, из-за которой ваши челюсти стали в два раза толще и сильнее. А у вашего лучшего друга Жоры из соседней норы случилась другая мутация — в два раза толще и длиннее у него стали челюсти, а, предположим, хвост.

Казалось бы, длинный и толстый хвост — это ого-го как круто, с кем хочешь можно взять и помериться. Но толстый хвост Жоры мешает ему ползать в норе, цепляется и рушит мебелировку. А ваши прекрасные новые жвалы дают вам возможность рыть ходы глубже, хватать самых сочных и



Альбицизм — тоже мутация. Белых морских свинок видели, наверное, все. Альбиносы среди крокодилов, кенгуру и лосей встречаются куда реже.



нажористых червей, быстрее расти, прогонять из соседних нор соседей, занимать их самому и собирать вокруг себя самых аппетитных самочек, которые очень быстро начнут приносить вам многочисленное потомство. У которого, заметьте, с некоторой вероятностью будут такие же большие челюсти, как у вас, и которые очень быстро разгонят из вашего болота всех, у кого размер грызла не задался. А Жора вообще вымер, потому что самочки на его порушенную капризным придатком нору не повелись, а потом Жора вообще застрял хвостом в самом дальнем тоннеле, не смог высвободиться и испустил дух.

Что получается? Для отдельно взятого существа — в нашем случае для Жоры — мутация может быть злом. Еще бы — хвост мешает, жить не дает. А для вида в целом мутация — это очень здорово. Потому что кому-то повезет, и вид в целом выйдет на новую ступеньку развития. С большими жвалами ведь не только в иле удобней рыться, но и врагов отгонять, и новые болота оккупировать.

### Эволюция? Эволюция как!

А теперь давайте посмотрим, чем же так страшны мутации, вызванные конкретно радиацией. Ионизирующее излучение вызывает образование в цитоплазме клеток свободных радикалов — если упрощенно, то это вещества с повышенной химической активностью. Свободные радикалы вступают в реакции со всем подряд. С белками, жирами, углеводами и, что самое для нас грустное, с нуклеиновыми основаниями, из которых состоит наш геном. ДНК изменяется. А что такое изменение ДНК? Это и есть мутации.

Иными словами, радиация сжимает время! Подхлестывает эволюцию — ускоряет ее в сотни тысяч, в миллионы раз. Те мутации, которые в естественных условиях случайным образом произо-

шли бы за миллион лет, при облучении случаются за несколько недель. Более того, в естественных условиях эти мутации были бы размазаны не только по времени, но и по... биологическому виду, то есть по конкретным организмам. На каждого представителя вида — несколько мутаций. В условиях радиоактивного же облучения в одном организме могут собраться мутации, которые в обычных условиях были бы распределены между миллионами организмов. Представляете, во что превращается облученный? Это самый настоящий эволюционный ланор-концентрат. Он нашпигован мутациями, на возникновение которых без радиации понадобилось бы черт знает сколько времени и адское число живых существ. А тут — все и сразу!

### Самоварона разововертолет

Разумеется, возникают проблемы. Зачастую несовместимые с жизнью. Помните, что произошло с мутантом Жорой? Он вымер! А в облученном теле собрано воедино столько и потенциально положительных, и отрицательных, и бесполезных мутаций, что нормально функционировать он просто не может и погибает.

Это если облучение было очень сильным. А вот если облучить организм чуть-чуть... Тогда совсем другое дело. Эволюция в организме подхлестнута, но не настолько, чтобы этот организм издох окончательно. Этим пользуются ученые — облучают лабораторных животных и смотрят, что с ними происходит. У каких-нибудь дрозофил, например, вполне могут появиться эволюционно полезные качества. В качестве бонуса к набору из десяти ног, пяти глаз и тринадцати крыльев... А уж что происходит с облученными растениями, у которых выживаемость отдельно взятой особи по сумме неблагоприятных воздействий зачастую



Зародыши цыплят-мутантов, полученные, судя по всему, путем облучения яиц.

куда выше, чем у животных, вообще любо-дорого посмотреть!

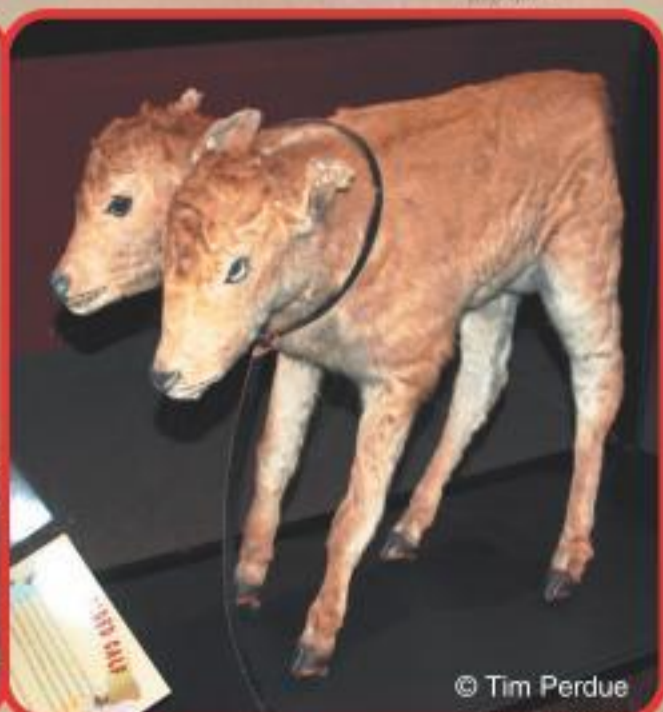
Если бы радиация вызывала только мутации — все было бы просто шикарно. Знай себе регулируй дозу, ускоряй эволюцию. Проблема в том, что ионизирующее излучение изменяет не только ДНК, но и все остальное в клетках. После некоторых изменений не то что размножаться, но даже выжить проблематично. Поэтому куда проще оказывается изменять живые организмы, не облучая их по-всякому, а путем селекции (тоже, кстати, вариант ускорения эволюции) или генного модифицирования (по сути — те же мутации, только заранее предопределенные и без побочных негенетических эффектов).



Двухголовые коровы, четырехрукие монстры, трехгрудые красавицы из компьютерных игр и кино — не фантастика. Более того, все это может получиться и

без всякой радиации, просто уйдет на это не один миллион лет. Радиация лишь подхлестывает мутации, ускоряет время в миллионы раз. Самые настоящие фоллаутовские брамины с завидной регулярностью рождаются в экологически неблагоприятных точках, а уж в районе аварии на Чернобыльской АЭС подобные эволюционные сюрпризы поначалу появлялись как грибы после дождя. Всем желающим посмотреть на то, как это выглядит, рекомендуем посетить Государственный биологический музей имени К. А. Тимирязева (г. Москва, ул. Малая Грузинская, 15, [www.gbmt.ru](http://www.gbmt.ru)): там в коллекции влажных препаратов по аномалиям эмбриологического развития есть замечательные образчики.

Человек тоже может управлять мутациями при помощи излучения. Вопрос лишь в том, нужны ли нам двухголовые коровы, пятиногие зайцы... Впрочем, создатели игр на этот вопрос для себя, похоже, давно ответили. ☹



Брамины из Fallout 3 и реальный двухголовый теленок (появился на свет в Колумбусе, штат Огайо).



## Effects of Radioactivity Over Time

Hour:



© fakescience.tumblr.com



МУЛЬТИПЛЕЕР  
ИНТЕРНЕТ  
ПЛАТФОРМЫ  
PC (2011), XBOX 360  
САЙТ ИГРЫ  
LIONHEAD.COM/  
FABLE/FABLEIII

ЖАНР  
СКАЗКА — ЛОЖЬ  
ИЗДАТЕЛЬ  
MICROSOFT  
GAME STUDIOS  
РАЗРАБОТЧИК  
LIONHEAD  
STUDIOS  
ПОХОЖЕСТЬ  
СЕРИЯ GOTHIC

ГЕОРГИЙ КУРГАН



# FABLE III

## ЛУКОМОРЬЯ БОЛЬШЕ НЕТ

Есть такая традиция: начинать каждую рецензию на очередную игру Lionhead хвалебной одой Питеру Молинье. Неординарная личность, что и говорить: сын игрушечных дел мастера, в детстве он имел возможность фантазировать сколько душе угодно. Эту чудесную привычку он сохранил до лысины и седины, став таким индустриальным Питером Пенном, мальчиком, который не вырос, потому что не хотел. В этом его отличие от, например, Уилла Райта, который, пока делал игры, высказывался на схожие темы, но делал это с предельно серьезным лицом и расчетом талантливое проектного менеджера.

Игры Молинье похожи то на детскую шалость, то на ящик с игрушками: он запросто меняет местами сказочных героев и злодеев в **Dungeon Keeper**,

строит американские горки своей мечты в **Theme Park** (а вы думали, он все это ради экономической стратегии затеял?), воспроизводит в масштабах целого острова дошкольный эксперимент с лупой и муравьями (**Black & White**). А еще Питер умеет с самым невинным видом врать («В моей новой игре деревья будут расти в реальном времени!»), но делает это только потому, что сам искренне верит во все им сказанное.

Сейчас Молинье уже другой. Мудрые воспитатели из **Microsoft** мягко, но настойчиво объяснили ему, что врать нехорошо, причесали, посадили за большой красивый стол и сделали креативным директором всей **Microsoft Game Studios**. Сложно сказать, как это повлияло на серию **Fable**: нет такого математического коэффициен-

та, чтобы определить, насколько плотно Молинье участвовал в разработке третьей части. Но честное слово, когда играешь в **Fable 3**, кажется, что он подмигивает тебе из-за каждого второго угла.

### Ох уж эти сказочники!

**Fable 3** невольно хочется сравнить с другой ролевой игрой, **Arcania: Gothic 4**. Они вышли примерно в одно и то же время, и обе, мягко говоря, не первый год на трассе. При этом авторы «Готики» насмерть увязли в условностях жанра (да еще и умудрились отрезать от игры и отправить в урну самые сочные куски), во всех этих левелапах и рейтузах стопятисотого уровня, и теперь, похоже, медленно пойдут на дно. В то же время команда Молинье во-

левым решением отказалась от всего того, за что мы обычно называем игру ролевой. Вся прокачка сведена к последовательному увеличению урона от мечей, пистолетов и магии (единственное исключение — оружие, которое прокачивается по индивидуальной программе). Инвентарь заменен на комфортное убежище, в котором вас каждый раз встречает верный камердинер Джаспер. Кроме того, игра заботливо напоминает, когда герою нужно выпить очередную целебную бутылочку и прочую гомеопатию. Все для людей.

Lionhead было необходимо избавиться от шелухи, чтобы не отвлекать вас от действительно важных вещей, от всего того, что на самом деле делает ролевую игру ролевой. Игровой мир, персонажи, диалоги, кастомизация всего на свете и макси-



**Большие надежды**

Если кто-то только что к нам присоединился и не оценил масштаб изменений, напомним: Fable всегда на сто процентов соответствовала названию — это была очень яркая, пастельная сказка, как будто срисованная с иллюстраций к книгам братьев Гримм. Какие бы ужасы там ни происходили (если что, даже в лучшие годы в этой игре регулярно похищали младенцев, вырезали целые города и убивали собак), благодаря подаче и визуальному стилю сказка оставалась сказкой.

Теперь мир Fable очень повзрослел, и это не могло не отразиться на второй ключевой особенности серии — необходимости постоянно выбирать между добром и злом. Герой триквела решает куда менее однозначные задачи — сначала подбивает людей на бесчинства и поднимает их на баррикады, а затем, когда злой король (по совместительству — родной брат главного героя) будет свергнут, — определяет налоговую и экологическую политику, вводит и отменяет законы, казнит и милует. Народ, который усадил вас на трон, мигом припомнит все «предвыборные» обещания, и если нарушать их в угоду госбюджету — августейшей особе начнут плевать в лицо на улицах и подсыпать гвоздей в кисель. Но ваш выбор в данном случае — это не вопрос личной жадности и дурного характера (хотя если вы все-таки жадный и злой — возможности для казнокрадства и коррупции в игре тоже есть). Король и ближайшие придворные втайне готовятся к вторже-



В силу таинственных причин, если какой-либо персонаж просит вас проводить его куда-либо — его непременно нужно вести туда за руку. Иначе не пойдет.

мальная нелинейность — в «Готике» сегодня такого, к сожалению, не подают. Зато в Fable 3 все это есть, хотя и порой в странных пропорциях.

Третье возвращение в Альбион стало, пожалуй, самым необычным из всех. Первые две части честно держались в фэнтези-рамках, старательно пугали героя злыми феями и оборотнями, драконили драконами и троллили троллями. Теперь этот мир остался только на страницах легенд. Альбион сегодня — крупное промышленное государство, страна покоренного пара. Даже если вы бывали здесь раньше, то гарантированно не узнаете этот край: вместо умирительных деревень здесь теперь огромные кирпичные дома, на месте сливовых рощ — заводы по производству латунных ночных горшков. Драконов здесь сто лет в обед как не видели, последнего тролля, кажется, задавили катком еще в прошлом декабре, а с оборотнями борются, добавляя в факелы нитрат серебра. Мужчины все как один надели цилиндры, женщины — капоты, и вместо того, чтобы совершать подвиги и побеждать чудовищ, решают типично диккенсовские проблемы. В современном Альбионе активно используют детский труд («Трудоустроенный ребенок — счастливый ребенок!» — гласит агитплакат). Проводят показательные расстрелы рабочих. Переделывают приюты в бордели. Сливают нечистоты на головы беднякам. Монстры нового века носят безупречно накрахмаленные сорочки и песцовые воротники, но выглядят страшнее любого вурдалака.



Облик добрых и злых персонажей меняется заметно, но все-таки не так сильно, как раньше. Хотя перед финальной миссией разработчики все-таки не выдерживают и приделывают герою не скажем что.





Каждое десятое убийство в Fable 3 сопровождается пижонским фаталити. Герой может, например, запрыгнуть врагу на шею и свернуть ему голову коленями.

нию зловещего врага, а строительство новых школ и сливных резервуаров для дворянских фекалий стоит огромных денег, которые можно было бы потратить на оборону. И если ваши подданные боготворят вас сегодня, то нет гарантий, что они не возненавидят вас через год, когда враги сожгут родную хату. Моральные дилеммы в Fable 3 — это еще не **Dragon Age**, но уже и не детсадовские «помочь — убить» из первых частей. Возможно, именно поэтому разработчики отказались от очков морали, а у высоко нравственного героя над головой больше не светится нимб — он не святой.

Игра стала серьезнее, но одновременно — почему-то смешнее. В Fable шутили и раньше, но третья часть — это местами какой-то интерактивный «Монти Пайтон» (даром что дворецкого Джаспера озвучивает, если вы не знали, Джонатан Клиз). «Немногие знают, но на самом деле куры — опасные и коварные животные!» — заявляет полусумасшедший фермер, из курятника которого сбежал выводок пернатых. Как выясняется позже, просто так нахальных птиц не переловишь: нужно обязательно вырядиться в костюм цыпленка (чтобы, значит, втереться в доверие) и исполнить перед курами ритуальный танец. А когда они наконец-то согласятся следовать за вами, то немедленно и хором закудахтают строевую. Воля ваша, а поющих куриц мы наблюдаем в видеоигре впервые.

Или вот еще пример — в какой-то момент, между двумя средневзвешенными подай-принеси-квестами, протагонист



встречает трех нердов в балахонах, собравшихся поиграть в местную версию Dungeons & Dragons. Героя приглашают поучаствовать в их досуге в качестве... героя. При помощи специального артефакта его уменьшают и помещают на игровой стол, а там начинается стандартный квест, только все персонажи нарисованы на кусочках картона (озвучивают их сами ролевики, особенно смешно кривляясь, когда изображают женщин), ведущие постоянно ругаются друг с другом, а заканчивается игровая сессия буквально так: «И что, они жили долго и счастливо? — Жили бы, да барон перед смертью отравил принцессу, и она скончалась в жуткой агонии. Ее предсмертные вопли свели с ума юного кузнеца, и он вырос серийным убийцей... а также канибалом».

### Повесть о двух городах

Стилистически Fable 3 безупречна. Остроумные квесты, дизайн ручной работы (здесь не найти двух одинаковых городов или поселков), десятки вариантов одежды, причесок, бород и макияжа — с поправкой на веяния века. Вырядиться Наполеоном или там адмиралом Нельсоном? Запросто! Новые накрахмаленные парики с буклями и камзолы с золотыми пуговицами обещают добавлять в виде DLC. Финальный аргумент — список актеров озвучения, в котором, помимо упомянутого Клиза, значатся Стивен Фрай, Саймон Пегг и сэр Бен Кингсли. Единственное, что в Fable 3 не идеально, — это собственно игра.



Имейте в виду: если будете плохо обращаться с супругой, то не только получите развод, но и ребенка сдадут в рабочий дом.

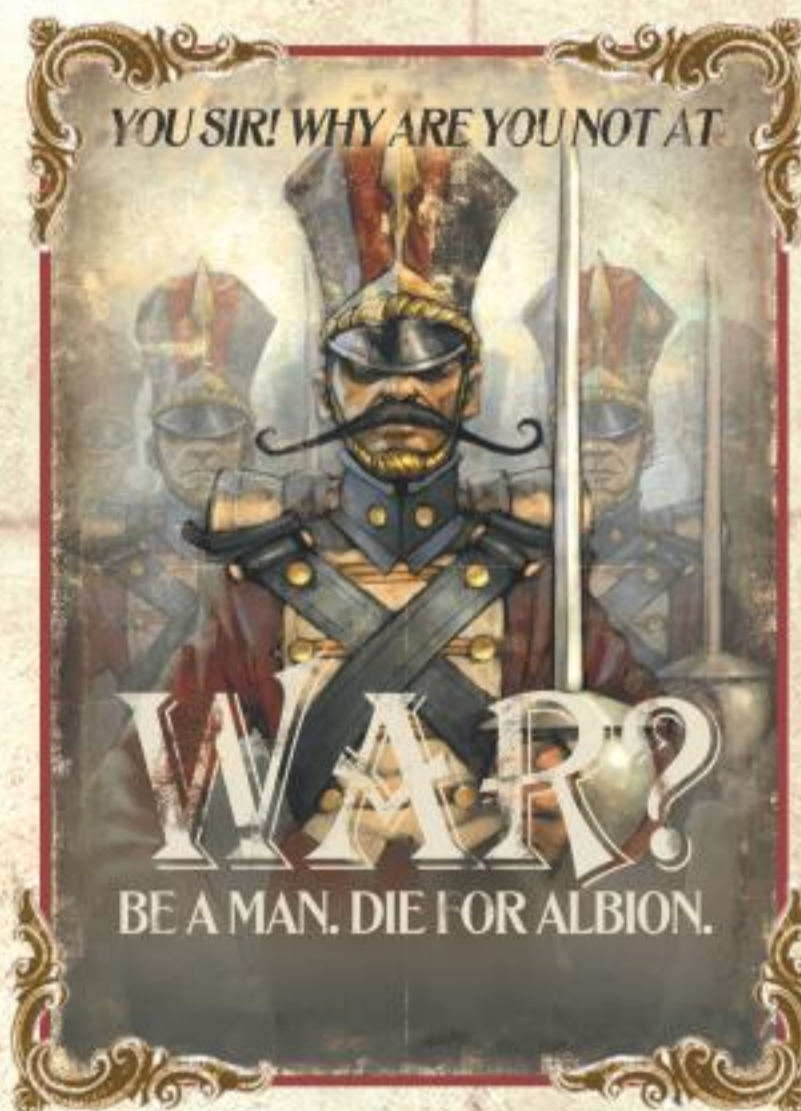




Трудно поверить, что когда-то мир этой игры состоял из сплошных изумрудно-зеленых лесов и кристально-прозрачных озер.

С одной стороны, позитивных изменений более чем достаточно. Прокачку в традиционном виде упразднили, зато каждое оружие теперь меняет свой вид в зависимости от образа жизни персонажа. Пользуетесь магией? На мече появится зейливая вязь. Грешили с блудницами и подхватили сифилис? Вокруг боевого молота засветится подозрительная зеленоватая аура. Помимо этого, у каждого из покупных видов оружия есть по три улучшения, которые станут доступны, если вы выполните определенные условия (например, убьете двести врагов мужского пола или подружитесь с тридцатью селянами). Заклинаний стало сильно меньше, зато в процессе игры можно разблокировать умение плетения заклятий — жутко интересная штука. Можно объединить два любых колдунства и получить, например, вихрь с молниями. Или огонь пополам с ледяным дождем.

Но оружие и заклинания — это сущие мелочи по сравнению с тем, как игра реагирует на ваши решения в качестве монарха. Все ваши указы, от пожеланий по отделке дворца до строительства военной базы на дальних границах страны, немедленно воплощаются в жизнь. Приказали осушить озеро — соответствующая локация изменится навсегда. Урезали бюджет городской страже — ждите в гости романтиков с большой дороги. То есть почувствуйте размах: в первой части от наших решений зависела ширина плеч и форма черепа главного героя; во второй к этому добавилась ответственность за любимую собаку и судь-



бу отдельных поселений; теперь последствия вашего выбора имеют государственное значение.

При этом игра вроде бы очевидным образом подсказывает, какое из решение хорошее, а какое — не очень, но на деле все оказывается не так-то просто. Например, ваш предшественник ограничивал продажу алкоголя пролетариям в угоду интересам знати. Казалось бы, наиболее благородным решением будет не красовское «бочку рабочим вина выставлю и недоимку дарю». Но стоит вам отменить сухой закон — и страна в полном составе уйдет в запой, жители бросят все дела, будут шататься по улицам и озорно блевать себе под ноги.

### Куда ты, тропинка, меня привела?

С другой стороны, несмотря на все эти волнующие возможности, у игры есть очевидные проблемы. Курс на упрощение, которым мы так восхищались в начале статьи, имеет и обратную сторону. Например, в Fable 3 нельзя умереть. Вообще. Штрафы за поражение в бою и раньше были несущественными, но теперь у нас просто отнимают какое-то смехотворное количество опыта, после чего поднимают на ноги с полным запасом здоровья, которое к тому же и так восстанавливается автоматически, без всяких зелий. Учитывая, что враги в игре и так не то чтобы очень серьезные (атака любым заклинанием по площади почти гарантированно избавляет от любого количества оппонентов), в какой-то момент играть становится попросту неинтересно —



Враги старательно принимают угрожающие позы, но это просто смешно, учитывая, что они не представляют вообще никакой угрозы.



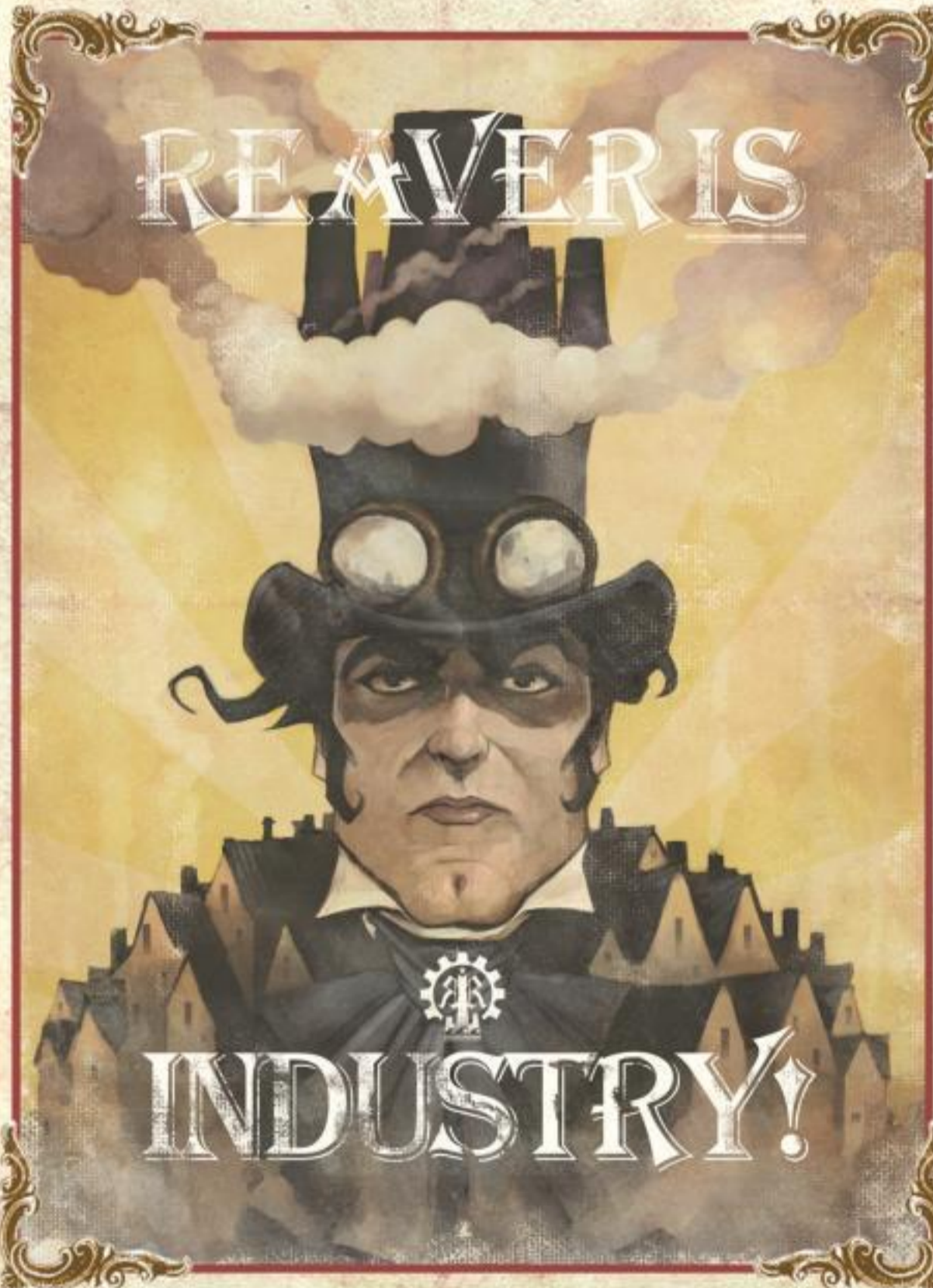


Дизайн врагов тоже изменился согласно эпохе: скелеты носят конкистадорские шлемы, а хоббы нарядились в гусарские мундиры.

как будто разработчики не доверяют нам и боятся подвергнуть сколько-нибудь серьезным испытаниям.

Это обидное чувство усиливается традиционной для серии чертой — недостатком сюжетного размаха. В первой части концовка была довольно вялой, но разработчики выкрутились в дополнении **The Lost Chapters**, которое завершалось схваткой с пятидесятиметровым драконом. Сиквел же самым обидным образом обрывался на полуслове. Ну а третья часть — и вовсе форменное надувательство: разработчики нагнетают напряжение, устраивают сеансы галлюцинаций, страшат финальным боссом (похожим на страшно сказать что), но в итоге ограничиваются потасовкой на замкнутой арене — точно такой же, каких уже были сотни, только с удвоенным здоровьем у врага. Если вспомнить, что в игре просто нельзя проиграть, то удовольствие получается сомнительное.

Вообще, Fable 3 ужасно не хватает эпоса, какого-то восклицательного знака. Тот же **Mass Effect 2**, будучи стократ более предсказуемой игрой, давил размахом такой нечеловеческой мощи, что даже **Infinity Ward** иногда краснели. А в Fable 3 нет



ни одного приличного босса, ни одной запоминающейся потасовки — это просто несерьезно.

Наконец, игра банально забагована, и можете смело плюнуть в глаза тем, кто скажет, что на консолях не бывает программных ошибок. Светящаяся тропинка, которая вроде бы должна вести героя к цели очередного задания, то и дело исчезает, направляет вас не в ту сторону и вообще ведет себя по-свински. Иногда бесследно исчезают квесты. Собака, которая вроде бы призвана помогать нам искать сокровища и драться, то и дело путается в следах, а в бою — бесполезна как никогда. Единственное утешение: к тому моменту, как вы будете читать этот номер, в России уже будет официально запущен Live, из которого наверняка можно будет скачать патч, возможно — не один.



К концу первого прохождения (а это что-то около 15 часов) становится ясно, что Fable 3 — это скорее приключенческая, чем ролевая игра. Питера Молинье и его лесных друзей больше интересуют не сражения и подвиги, а сама возможность выбирать и любоваться последствиями своего выбора. В этом, в принципе, нет ничего дурного: в конце концов, все, что в триквеле не касается тонкостей механики, сделано из чистого золота. Уже за один дизайн, квесты и диалоги Fable 3 можно считать одной из лучших RPG современности и чувствовать наравне с **Mass Effect 2** и **Fallout: New Vegas**. Другое дело, что в будущем очень хотелось бы, чтобы господин Молинье относился к целевой аудитории не как к несмышленным детям, а как к взрослым людям, способным постоять за себя как минимум в рамках видеоигры. Если этого не сделать, то с нами случится то, что случается с любым ребенком, когда ему читают сказку, — мы просто заснем на середине и не дослушаем до конца. ■

Рейтинговость	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓
Оправданность ожиданий:	<b>70%</b>

### Дождались?

Дорогая, интересная, смешная и очень обаятельная ролевая игра, которой не хватает одного очень важного качества — серьезного отношения к собственной аудитории.

Геймплей:	8
Графика:	8
Звук и музыка:	10
Интерфейс и управление:	8

### Рейтинг

**8,5**

Отлично



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

# БОЛГАРИЯ — НЕ ЗАГРАНИЦА

КУРИЦЫ В FABLE 3 — ОСОБО ВАЖНЫЕ ПТИЦЫ. ОНИ ПОЯВЛЯЮТСЯ В ОТКРЫВАЮЩЕМ РОЛИКЕ, ФИГУРИРУЮТ В НЕСКОЛЬКИХ КВЕСТАХ, ПРО НИХ ВСЕ ВРЕМЯ КТО-ТО ШУТИТ, НАКОНЕЦ — НА ИКОНКЕ ЗАГРУЗКИ УРОВНЯ ТОЖЕ ИЗОБРАЖЕН ЦЫПЛЕНОК. В ПОЛНОЙ МЕРЕ ОСОЗНАВАЯ ЗНАЧИМОСТЬ МОМЕНТА, «ИГРОМАНИЯ» ПУБЛИКУЕТ ПОДБОРКУ САМЫХ НЕОБЫЧНЫХ ФАКТОВ ОБ ОБЫЧНОЙ КУРИЦЕ

## Одомашнивание



© quacktaculous

По современным представлениям ученых курица была одомашнена более девяти тысяч лет назад где-то в Азии (предположительно, в Китае). Прародителем домашней пеструшки была банкивская джунглевая курица. Дикие куры и по сей день живут в странах Юго-Восточной Азии. Они неплохо летают, со скоростью спринтера носятся по подлеску, умудряются охотиться на насекомых (хотя их основной корм все же зерна), а яйца откладывают в большие гнезда, которые обустраивают на земле из листьев и веток.

## Каталепсия



© Joe Marinaro

Каталепсия — или состояние восковой гибкости — это измененное состояние сознания или, если быть точнее, отдельных областей головного мозга, при котором телу можно придать практически любую позу, и оно будет сохранять его довольно долгое время. У человека каталепсия наблюдается при различных психиатрических расстройствах — в частности, при шизофрении.

Наблюдается каталепсия и у животных. Одно из самых известных проявлений каталепсии — «залипание» курицы на нарисованной на земле линии. Выполняется «фокус» довольно просто: курица нежно сгребается в охапку, голова ее слегка наклоняется вперед. Когда птица успокоится, ее голову подносят к поверхности земли, помещают палец рядом с клювом и быстрым резким движением рисуют линию от клюва. В идеале рисовать на влажной земле, чтобы линия была заметна (но и на сухом асфальте методика тоже работает). Если все прошло успешно, курица надолго «зависнет», уставившись точно на

линию или на ее воображаемое местоположение. Можно перемещать тело животного в разные стороны, но взгляд и голова курицы будут постоянно фиксированы на линии.

Достоверно не известно, причиняет ли такой «фокус» вред животному и испытывает ли оно от этого страдания (пока считается, что ничего страшного с курицей от подобных выкрутасов не происходит), но лучше не экспериментировать. Измененные состояния сознания далеко не всегда полезны для живого организма и могут привести к неприятным последствиям в отдаленном будущем.

## На крыло!



© Mike Baird

Принято считать, что домашние куры летают очень плохо. Многие думают, что максимум, на что они способны, — это взлететь с земли на насест. Скептики были бы весьма удивлены, оказавшись где-нибудь в глухой зауральской деревушке. Совершенно обычная картина для тех мест: раннее утро, солнышко только-только показалось из-за гор, из курятника выходят все его обитатели, во главе идет самый крупный и красивый петух. Вся стая поднимается на крыло и улетает куда-то в сторону горизонта. Кормиться в тайгу. Вечером прилетят обратно, и хозяин закроет их на ночь. Причем летают эти домашние куры похлеще куропадок или даже тетеревов — неплохо маневрируют в воздухе и могут сносно планировать.

## Злейший враг

Злейший враг домашних кур вовсе не лиса, как можно было бы подумать. Лиса обычно уносит из курятника одну, редко две курицы. Хозяин это обычно замечает и перекрывает доступ к насестам. Хорь (а также горностаи и ласка), оказавшись в курятнике, вряд ли уйдет из него, пока не перережет всех обитателей. В животном включается неистовый охотничий инстинкт, и оно грызет кур, даже не задумываясь, что столько ни ему, ни его семейству не съесть и за год. Бывали случаи, когда всего один хорек, попав в курятник, уничтожил за пару часов несколько сотен кур.





**Жанр**  
Операция «Перехват»

**Издатель**  
Electronic Arts  
**Разработчик**  
Criterion Games

**Похожесть**  
Серия Need for Speed  
Серия Burnout

**Платформы**  
PC, Xbox 360, PS3

**Сайт игры**  
[www.hotpursuit.needforspeed.com](http://www.hotpursuit.needforspeed.com)



**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ  
НЕОБХОДИМО:**  
3 Пц, 2 Гб, 512 Мб видео  
**ЖЕЛАТЕЛЬНО:**  
Core 2 Duo, 4 Гб, 1 Гб видео

# NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

## Копы в глубоком запасе

Новый **Need for Speed: Hot Pursuit**, подобно опытному пикаперу, с первых секунд знакомства сообщает, что гоночная жизнь коротка, поэтому нужно не тратить ее на синглплеер, а срочно «пойти в номера», то есть зарегистрироваться в системе Autolog и дальше играть только по Сети.

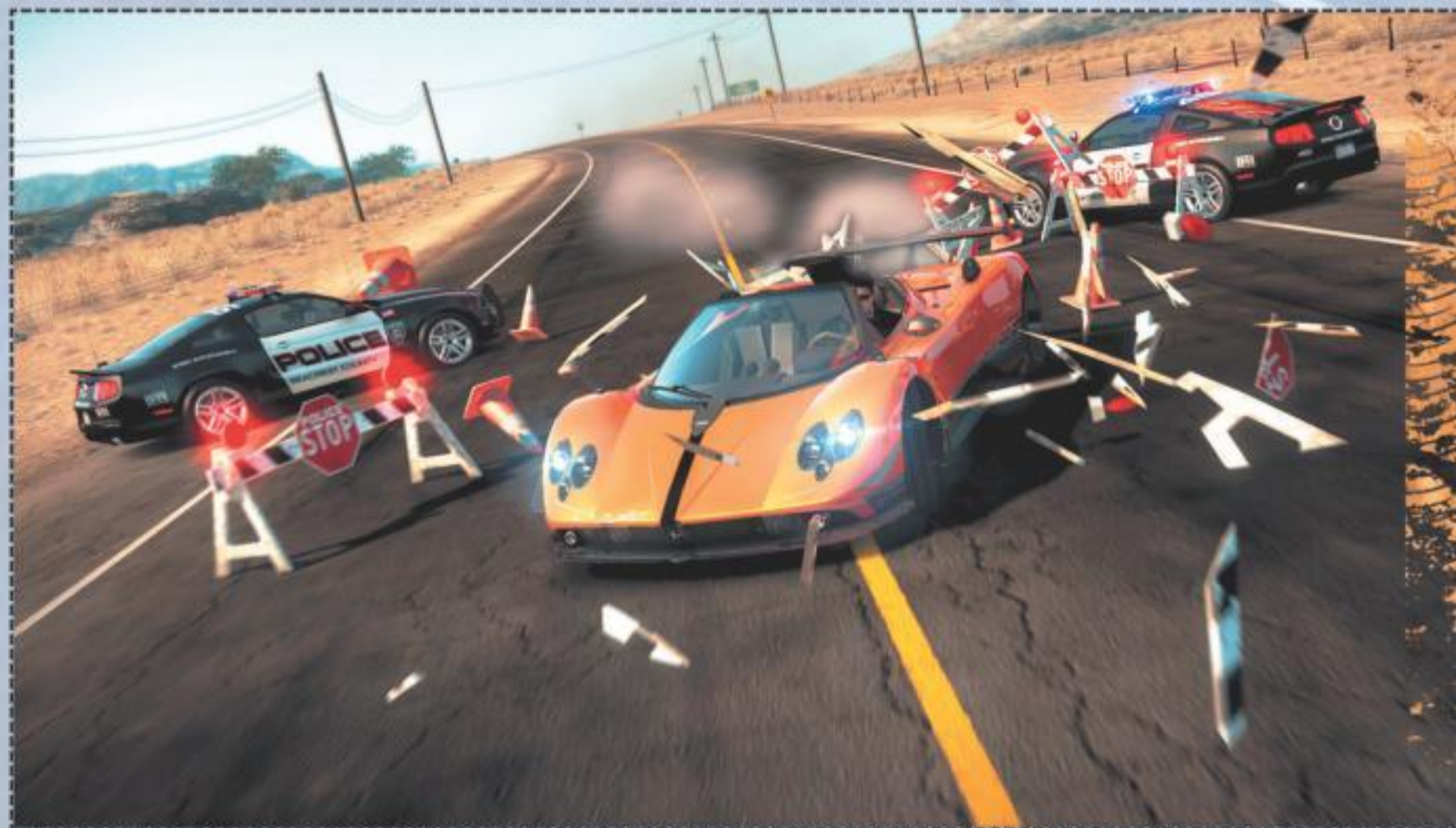
Наш искренний совет — соглашайтесь. Подключенный к интернету **Hot Pursuit** — это совершенно другая игра, которая будет отличаться от офлайновой версии не только принципиально новым игровым опытом, но и итоговой оценкой. Так что, если вы по каким-то причинам собираетесь играть в игру без подключения к интернету, можете смело отнимать пару баллов от нашего рейтинга. В таком виде **Hot Pursuit** более-менее успешно прикидывается HD-ремейком классики с красивыми трассами и несколькими спорными нововведениями. Про эту игру вы с успехом мо-

жете прочитать в нашем ноябрьском «Центре внимания», а сегодня речь пойдет совсем о другом **Hot Pursuit**.

### А я сяду в кабриолет

То, что классические салочки с полицией лучше всего рабо-

тают, когда рядом есть второй человек с геймпадом или рулем, хорошо известно еще со времен первого **Need for Speed**. За про-



**В отличие от Shift, у нового Hot Pursuit есть некоторые проблемы с собственным уникальным «лицом». Но на скорость это не влияет.**



шедшие 15 лет в мире появился широкополосный интернет и социальные сети, однако NFS по-прежнему остается единственной игрой, где можно столкнуться в обрыв Porsche вашего друга, управляя рамным Ford Crown Victoria с синей полосой на боку. Criterion Games понимают это лучше всех, поэтому всякие неудобные вопросы в духе «зачем изобретать еще одну социальную сеть, когда есть Xbox Live, PSN и Steam» отпадают сами собой, стоит только втянуться.

В Hot Pursuit нет гонок с произвольно выбранными китайцами, лупцевать которых едва ли интереснее, чем ботов. Здесь все обставлено так, чтобы максимально повторить ощущения от игры по сплит-экрану за одним экраном. В гонках бок о бок стартуют только друзья, которые по ходу карьеры не раз превратятся во врагов. Игра очень ловко меняет роли, поэтому может случиться, что в следующем заезде хладнокровный полицейский окажется за рулем радикально желтого (и явно находящегося в угоне) Porsche, а всем остальным участникам придется сообща устраивать против него план «Перехват».

В такие моменты становится как-то глубоко безразлично, есть ли в игре вид из кабины (правильный ответ — нет), можно ли бить машины (можно, но не как в Burnout) и какова там свобода передвижения (дальше обочины не свернешь). Когда преследуемый двумя экипажами лихач резко дает по тормозам и разворачивается против движения, а ты судорожно ищешь кнопку вызова вертолета, все происходит где-то на уровне рефлексов, эмоций. На экране — уже не просто поблескивающая моделька Chevrolet Camaro, а продюсер «Видеомании» Антон Логвинов, который вероломно выбил тебя с трассы в прошлом заезде, поэтому сейчас без вариантов должен огрести по полной. А после отчаянно проведенного тарана лоб в лоб (плата за это — полностью уничтоженная машина и финиш на обочине) сил хватает лишь на то, чтобы набрать номер телефона соперника и долго, в два голоса смеяться в трубку.



Взять гонщиков «в коробочку» и заставить сдаться больше невозможно — теперь игра идет только на выбивание.

### И уеду куда-нибудь

Истинный потенциал «Автолога» становится виден лишь тогда, когда, отдохнув после полицейских дуэлей и решив просто пооткрывать новые машины в одиночной игре, узнаешь, что кто-то из друзей проехал эту же трассу на четыре секунды быстрее тебя. Инстинкт соперничества — коварная вещь, поэтому несчастный серпантин оказывается заезжен до дыр, а рекорд все-таки побит. Как раз в этот момент «Автолог» любезно сообщает, что двое из списка друзей договорились погоняться в уютном песчаном каньоне, не пригласив при этом нас. Но им и необязательно это делать — присоединиться к любой онлайн-гонке можно одним нажатием кнопки, продолжив открывать новые машины и трассы уже там.

Это не надуманный стимул: машины в аркадном Hot Pursuit в кой-то веки действительно сильно отличаются друг от друга — некоторые экземпляры упорно едут только по прямой, а некоторые, наоборот, любят двигаться «бокком». Манера их езды не похожа ни на одну из частей NFS, ни даже на кровнородственный Burnout Paradise. Игра не стесняется быть сложной и держать в напряжении, но при этом генерирует столько удовольствия, что бить рекорд на уже знакомой трассе (они тут, как

и в первой части, проходят строго от точки до точки, кольцевых маршрутов нет) не надоедает до победного конца. Но самое заметное отличие машин — это хлипкость: какой-нибудь Dodge Challenger пробивает полицейский кордон на счет раз, а Porsche Boxter от одного контакта с тяжелым полицейским седаном отлетает как пушинка.

### Auto Rock

Перечислять полный состав участников нет особого смысла. Здесь по традиции присутствует весь спортивный цвет Европы и Америки, кроме разве что Ferrari (в Need for Speed: Shift их добавили с помощью DLC). А тяга Criterion сделать игру визуально похожей на первые части NFS вызывает порой искреннее умиление: те же яркие, контрастные цвета, черный асфальт посреди красной пустыни, осенний лес с вековыми деревьями и мягкими лучами солнца: все это выглядит в точности так, как мы хотели. Hot Pursuit — чертовски красивая игра, и во многом именно за счет работы художников, подбравших ей абсолютно идеальную цветовую палитру.

Для полноты образа не хватает только динамически меняющейся электронной музыки, которая столь украшала оригинальный Hot Pursuit 1998 года. К сожалению, саундтрек нынешней игры

безлик и конъюнктурен: если 30 Seconds to Mars в заставке вызывают хоть какие-то эмоции, то шатания в диапазоне от Bad Religion до M.I.A, которые звучат во время игры, не подходят ей ни по ритму, ни по духу. К счастью, во время гонок с полицией звучат специально написанные для игры симфонические оркестровки.



Как раз во время таких гонок замечаешь одну по-настоящему неприятную черту нового Hot Pursuit, о которой мы писали еще месяц назад. Выбить с трассы нарушителя одним мощным тараном или просто зажать его в угол теперь не дают — для ареста нужно въехать в борт гонщика минимум трижды, пока полоска его здоровья не станет красной. Criterion можно понять — ведь иначе бы все заканчивалось слишком быстро, а азарт от борьбы с сильным соперником пропал бы сам собой. Hot Pursuit не стесняется напрягать игрока. Ей нет никакого дела до того, что гонка на двоих длиною в восемь минут утомляет. Игра дает все условия для борьбы и ждет ответного понимания ее слегка архаичных законов. Оно (понимание), впрочем, не заставляет себя ждать, когда ваш желтый Camaro все-таки выныривает из-за спины соперника, который опрометчиво сжег весь буст за два поворота до финиша. ■

Реиграбельность — да  
Классный сюжет — нет  
Оригинальность — нет  
Легко освоить — да

Процент готовности: **90%**

### ДОЖДАЛИСЬ!

БЕСМЫСЛЕННО ГАДАТЬ, СКОЛЬКО ЖЕ ОСТАЛОСЬ ОТ NEED FOR SPEED В НОВОЙ ВЕРСИИ HOT PURSUIT. ВАЖНЕЕ ДРУГОЕ — ЭТО ПО-ПРЕЖНЕМУ ЛУЧШАЯ НА СВЕТЕ ГОНКА С ПОЛИЦИЕЙ.

ГЕЙМПЛЕЙ: .....8

ГРАФИКА: .....9

ЗВУК И МУЗЫКА: .....8

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: .10

### РЕЙТИНГ

**8.5**

ОТЛИЧНО



# Съезд полицейских

**Какие еще машины используются для решения муниципальных нужд**

## Куба (VAZ-2106)



Крепкая дружба между СССР и Фиделем Кастро до сих пор отражается на самых неожиданных вещах. В течение последних 30 лет Куба является одним из крупных покупателей автомобилей ВАЗ за рубежом, а классические «шестерки» и «семерки» работают там в полиции и такси. Фото: Cuban\_Le Monde 1@Flickr

## Германия (Smart)



«Мерседесы» традиционно служили в немецкой полиции и других службах, где были любимы за надежность и выносливость. Продукция компании с трехлучевой звездой... постойте, это же «Смарт»! Единственный «Мерседес», который не несет фирменного символа, должен быть незаменим во время погонь за похитителями велосипедов. Фото: IntensivCarryChair@Flickr

## Мексика (Volkswagen Beetle)



«Фольксваген-жук» еще в 70-х стал самой массовой машиной планеты, а после окончания производства «народной машины» в Германии ее еще лет тридцать делали в Мексике и других южных странах. Нас не покидает ощущение, что «Битл» недостаточно грозен для полицейского, особенно в стране с таким уровнем преступности. Фото: alex woelkers@Flickr

## США (Cushman)



Смешной трехколесный грузовичок Cushman используется в полиции Нью-Йорка не для погонь за преступниками, а для неспешного регулирования трафика, для чего оснащен мегафоном и видеочкамерой. Скорость на таком лучше не превышать — того и гляди завалится набор. Фото: Tom hoboken@Flickr

## Индия (Hindustan Ambassador)



Еще один народный автомобиль и конвейерный долгожитель. Hindustan Ambassador является самым массовым автомобилем в Индии, где он производится с 1958 года и по сей день, подвергаясь постоянной модернизации. Простота и дешевизна модели привлекает власти, поэтому таких машин очень много в полиции и такси. Фото: BrianScott@Flickr

## Италия (Alfa-Romeo 159)



А напоследок — единственная нормальная машина в этом списке. «Альфа-Ромео», которые во всем остальном мире считаются автомобилями для ценителей прекрасного, у себя на родине — вполне массовые машины, которые даже служат в римской полиции. Но безупречные формы этой машины не испортит даже громоздкая мигалка. Фото: Nico coosemans@Flickr



**СТОИТ  
ДОБРАТЬСЯ—  
НЕ ОТОРВАТЬСЯ!**

**Fanta**

**апельсин**

СОДЕРЖИТ  
АПЕЛЬСИНОВЫЙ  
**СОК**







Илья Янович

# STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2

## Через Силу

Объяснить, как работают многие Star Wars игры, можно на примере одной сцены. Представьте себе хмурого вуки: он, переминаясь с ноги на ногу, стоит на платформе. Как его убить? Спецназовцы из Republic Commando проведут рекогносцировку местности,

расставят снайперов по периметру и проведут зрелищный захват. Человечки из LEGO Star Wars, не переставая жутко улыбаться, построят легион-мостик, радостно прискочат и порубят вуки пластиковым мечом. В Empire at War на несчастного волосача можно наслать десант. В Knights of the Old

Republic придется привлечь трех прокачанных подельников.

Старкиллер, тайный ученик Дарта Вейдера и главный герой The Force Unleashed 2, снимет с курса гигантский имперский крейсер, свернет его в аккуратный шар, обрушит все это на несчастного вуки, вдогонку отправит обломки нескольких X-Wing, фонарный столб и пятиметровых дроидов. Потом зажарит полученную массу молниями, а затем прокрутит планету в обратную сторону, по-суперменовски обратит время вспять и убьет вуки еще раз.

### Нечистая Сила

Вторая часть The Force Unleashed вполне может претендовать на звание самого бессмысленного и бесполезного сиквела года. Оригинальная игра — это обрывистое, неровное, но вполне законченное произведение. Главный герой, поякшавшись с джедаями, убив три тысячи штурмовиков и сровняв с землей несколько имперских баз, делает последний в своей жизни важный вы-

бор: как водится, примкнуть к Палпатину или нет. Если вы купили Sith Edition, то наверняка к тому же видели и три эпилога, не слишком нужных, но веселых. В одном из них, например, надо было начистить морду самому Люку Скайуокеру.

Дополнительные уровни в переиздании делали «для побаловаться»: ни один из них не служит сюжетным мостиком между первой и второй частью The Force Unleashed, продолжение их просто-напросто игнорирует. Через секунду после уходящих вдаль золотых букв клон Старкиллера, страдающий от провалов в памяти, начинает сомневаться, клон ли он (Вейдер в ответ на расспросы отмахивается или уверенно кивает — мол, клон). Через две секунды он уже ломает стены и взрывает корабли. Следующие шесть часов герой, страшно вопя и от случая к случаю галлюцинируя, ищет любимую женщину.

В The Force Unleashed 2 мимо вас без особых резонансов проносятся имперцы, повстанцы,



Горог, может, и кажется страшным, но убивается элементарно.





Чем закончится The Force Unleashed 2, мы вам, понятно, не скажем, но на откровения и потрясения устоев не рассчитывайте.



Если раньше в качестве боссов выступали рыцари со световыми мечами (что само по себе круто), то теперь нам предлагают несколько раз сбить один и тот же звездолет.

взрывы, обугленный металл, флэшбеки, генерал Кота, магистр Йода, дроид Прокси и несколько других, менее заметных персонажей. Все это — без четкой цели и хоть какой-то структуры композиции. Первая часть была совершенно необязательной, но милой зарисовкой, «третьим с половиной» эпизодом, благословленным самим Лукасом и помпезно анонсированным по американскому телевидению. Вторая — это просто набор скверных роликов на материале оригинала. И это несмотря на то, что надежды на внятный сценарий как раз были: во время разработки The Force Unleashed авторы честно признались, что поначалу придумали механику, а уже потом думали, какую историю можно сочинить на основе гнувшихся стен и разлетающихся по технологии Euphoria объектов. Два года спустя, когда технология уже отработана, казалось бы, самое время задуматься о сюжете, но LucasArts по-прежнему больше волнуют бьющиеся стекла. Бьются они, кстати, точно так же, как и раньше.

### Силы слабые

Сумбурное повествование напрямую влияет и на темп игры, и на то, как тут используется старая механика. В свое время мы ждали первую часть не в последнюю очередь из-за большой любви к серии Jedi Knight. Игра надежды более-менее

оправдала: да, в The Force Unleashed не было огнестрельного оружия, зато были пафосные битвы на световых мечах и молнии из пальцев. Но главное — особенный, старообрядческий, но в чем-то очаровательный подход к геймдизайну: авторы предпочитали сбросить Старкиллера в какой-нибудь пустой зал с кучей штурмовиков, а дальше уже мы развлекались сами: кого-то впечатывали в стену, кого-то дырявили мечом, кого-то душили.

Удовольствия море — ведь это так похоже на нежно любимую Jedi Outcast. По крупицам собирая опыт и прокачивая способности, герой становился все сильнее. Ритм нарастал, а кульминация знаменовалась известной сценой, где нужно было опрокинуть гигантский имперский крейсер: да, это донельзя кривой и переусложненный эпизод, но он сполна отражал изменения, произошедшие с героем, от падавана-бунтаря в балахоне до угрозы всей Империи.

В The Force Unleashed 2 же сразу после вступительного ролика Старкиллер, словно Кратос, рвет и мечет, режет всех без разбору, вырывает с корнем платформы и перемальвает целые корабли в пудру. Он прыгает и вертится, как синий еж, машет двумя мечами и по щелчку пальцев сворачивает всем вокруг шею. При этом Старкиллер по-прежнему вполне успешно разрывает всех на куски ударами меча и выстре-

лами молний. Новых видов Силы только два: помешательство (враги убивают друг друга) и буйство (просто увеличивается общий урон).

### Непосильный груз

Из-за звериного накала игра теперь воспринимается как покалеченный God of War: вы убиваете пять штурмовиков, а вам тут же подбрасывают еще десять. Разломали дроида — а вот еще два, да еще и ростом повыше. В первой части, напомним, слабо работал бездумный button-mashing. Теперь — работает. Разбросали штурмовиков, выполнили QTE, поскакали козлом вокруг босса. Апогей дурновкусия — битва с гигантским монстром Горогом, которая выглядит как рядовая битва с Гигантским Существом из той же Bayonetta (только в три раза кривее), но подается при этом как самая яркая сцена игры.

Если даже на секунду отбросить размышления о том, насколько уместен во вселенной «Звездных войн» буйный слэшер, легче не станет. Слэшер так слэшер, придумайте же к нему какие-то интересные ситуации! Не придумали: дизайн уровней за два года так и не изменился. Помимо бесконечных коридоров звездолетов, бесконечных штурмовиков и бесконечных дроидов, которые убиваются совершенно одинаково, LucasArts больше нечего вам предложить.

Раньше идентично обставленные битвы проходились совершенно по-разному: вы прыгали где-то по верхним балкам, отчаянно забрасывали роботов какими-то ящиками, вылавливали врагов по одному и тихо убивали их об стену, чтобы восполнить полосу жизни. Теперь достаточно махать мечом, а надоедает это уже ко второму часу. Из-за неумелого «закося» под God of War бросаются в глаза и другие минусы The Force Unleashed 2: физика, например, лучше не стала (веса в предметах по-прежнему не чувствуется, а обломки и выбитые стекла растворяются в воздухе в мгновение ока). В целом и общем: движок уже дышит на ладан.



Чтобы решить, играть в The Force Unleashed 2 или нет, постарайтесь вспомнить, чем именно вас привлекала первая часть (не поверим, что ничем). Если вам просто интересна вселенная Star Wars, можете не беспокоиться: игра новых горизонтов не открывает. Если вы скучаете по Jedi Academy, то и тут мимо: FU2 совершенно неожиданно оказалась заурядным слэшером. А вот если у вас дух перехватывает от одного вида свернутого в трубочку X-Wing'a, можете рискнуть. Но это не значит, что вам не придется мириться с удивительным однообразием: свернутые в трубочку X-Wing'i тоже могут надоесть. ■

- ✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

### ДОЖДАЛИСЬ?

Превратившись в обычный слэшер и дав слабину в сюжете, The Force Unleashed выставила напоказ свои старые недочеты: одинаковые битвы и однотипные уровни.

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ  
**5,5**  
СРЕДНЕ



# Вооруженные силы

В *The Force Unleashed 2* Старкиллер пользуется исключительно двумя световыми мечами. В английском игровом сленге для случаев, когда персонаж держит по оружию в каждой руке, есть специальный термин — *dual wield*. Формально под это обозначение попадают и стрелки по-македонски (Мастер Чиф или Макс Пейн), но сегодня нам по понятным причинам больше по нраву холодное оружие.



## Рафаэль

Формально не только Рафаэль из команды черепашек-ниндзя пользуется двумя колюще-режущими предметами — Леонардо тоже любит помахать сразу двумя самурайскими шашками. Но, во-первых, Леонардо делал так не всегда, а во-вторых, чтобы рубить злодеев короткими клинками, требуется гораздо более глубокое мастерство. Наконец, Рафаэля чисто по-человечески хочется поддержать: в видеоиграх про черепашек-ниндзя за него играть никто не хотел, и не только из эстетических соображений, — тот же Донателло бил своей палкой на два метра вперед, а в *Teenage Mutant Ninja Turtles* на NES мог и во все по-читерски затолкать одного из боссов, забравшись повыше.



## Китана

Десяти тысячелетняя принцесса Внешнего Мира и секс-символ всей серии *Mortal Kombat*, Китана предпочитает превращения в дракона и бомбардировке молниями (в МК обычное дело) два веера. Большинство ее фатальти, конечно же, связаны с разрубанием пополам.

С фильмом *Mortal Kombat* все несколько сложнее. В первой части, за которую отвечал Пол Андерсон, принцесса в основном загадочно выглядывала из-за углов и эротично наставляла вспльчивого Лю Кенга. В сиквеле (отвратительном) она наконец распустила веера, но длится эта сцена считанные секунды, во время битвы с киборгом Дымом.



## Найтвинг

Под маской Дика Грейсона скрывается наверняка знакомый вам Дик Грейсон, первый Робин. Размолвка Дика с Бэтменом произошла после того, как Джокер чуть не подстрелил молодого героя. Темный рыцарь решил, что рисковать жизнью мальчишки дальше было бы неразумно, поэтому Грейсон переместился в город Бладхейвен (погрязший в преступности почище Готэма), нацепил костюм из смеси кевлара и номекса, а в качестве оружия выбрал два жезла. Короткими дубинками Найтвинг дерется неспроста: Дик гораздо быстрее и гибче Бэтмена, поэтому наносит в основном короткие удары.



## Виктор Заз

Еще один персонаж DC Comics, на этот раз — суперзлодей. В Викторе Зазе, бритом маньяке, сложно распознать богача-гуляку, но когда-то он был интеллигентным миллиардером и любителем азартных игр. Просадив все свое состояние, Виктор решил покончить с собой, но на мосту столкнулся с уличным убийцей. Отобрав у преступника нож, Виктор рассвирепел и прирезал «несчастного» — с тех пор к клинкам и лезвиям равнодушен. Без пары ножей Виктор Заз — не Виктор Заз.



1-й\* гель с экстрактом кактуса для укладки, которая выдержит все за 24 часа

НОВИНКА

## ФРУКТИС СТАЙЛ НЕПОБЕДИМЫЙ



\*От Гарньер. Реклама.

ГЕЛЬ ДЛЯ УКЛАДКИ МАКСИМАЛЬНОЙ ФИКСАЦИИ



80% влажности



50 °C жары



сильный ветер

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

Горячая Линия Гарньер 8-800-100-0088 [www.garnier.com.ru](http://www.garnier.com.ru)



Заботься о себе.

# GARNIER



<b>Жанр</b>	Охотничий симулятор
<b>Издатель/разработчик</b>	Carson
<b>Разработчик</b>	Carson
<b>Похожесть</b>	Lost Planet: Extreme Condition
<b>Мультиплеер</b>	Интернет
<b>Платформы</b>	PC, Xbox 360, PS3
<b>Сайт игры</b>	www.lostplanet2game.com

<b>СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ</b>
<b>НЕОБХОДИМО:</b>
2 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео
<b>ЖЕЛАТЕЛЬНО:</b>
Core 2 Duo, 2 Гб, 512 Мб видео

# LOST PLANET 2

## Тайна скучной планеты

Илья Янович

**М**асштабные баталии в **Halo: Reach**. Парный фэнтезийный забег в **Deathspank**. Грохот пушек и лязг металла в **World of Tanks**. Уловки и наглая ложь в **R.U.S.E.** Бешеные скорости и падающие небоскребы в **Split/Second**. Это — далеко, далеко не пол-

ный список мультиплеерных развлечений, которые появились на свет за то время, что хромой некрасивый онлайн-шутер **Lost Planet 2**, в который ни один сознательный человек на консолях не играл, добирался до ПК. Теперь вот доковылял. Счастье-то какое.

### Охотничьи колбаски

Существование бесстолковой и бесконечно однообразной игры про то, как четверо закутанных в маскхалаты мужчин отправились убивать жуков, мы могли бы легко понять и принять, мало ли какого мусора на свете. Если

бы не злосчастная двойка в названии. Дело в том, что видеоигра **Lost Planet: Extreme Condition**, кратковременный Xbox-эксклюзив (PC-версия вышла почти сразу), идеально иллюстрировала все амбиции компании **Carson** в их новой экспансии на западный рынок. Взяв



Кажется, авторы рассчитывали, что жуков среди пальм никто не рассмотрит и они будут пугать своим неожиданным появлением. Но оранжевые пузыри все равно видно за километр.



Кат-сцены в игре ограничиваются устрашающими жестами местных пиратов.



# СЫР НЕ В МЫШЕЛОВКЕ

По сути своей *Lost Planet 2* не более чем мультиплеерный довесок к первой части. И то, что Capcom продают за 60 долларов, некоторые раздают совершенно бесплатно



## Wolfenstein: Enemy Territory

Enemy Territory задумывался всего-то навсего модификацией к *Return to Castle Wolfenstein*. Модом он, по сути, и является — за тем исключением, что игра все-таки распространялась Activision и считается официальным Wolfenstein-продуктом, пусть за него и не просят ни цента. Но бесплатный мультиплеер для RTCW — это не так уж интересно (тем более что у самого RTCW сетевой режим вполне сносный), гораздо любопытнее дальнейшая судьба команды Splash Damage. Про *Quake Wars* вы и так, конечно, в курсе — как и о том, что *Brink*, который студия делает для Bethesda, грозит стать чуть ли не *Unreal Tournament* нового поколения. А вот то, что люди из Splash работали над мультиплеером *Doom 3*, — факт малоизвестный.



## San Andreas Multiplayer

Мультиплеер для *Grand Theft Auto: San Andreas* приехал как нельзя к месту и ко времени. К выходу оригинальной третьей части и даже *Vice City* много у кого в России не было своих компьютеров, поэтому пощелкать в компьютерном клубе в «гэтэшку» было интересно просто так, безо всякого соревновательного элемента — ну, полицию поубивать хотя бы. К 2005 году устраивать масакир в одиночку стало просто невыносимо, но штатных онлайн-режимов в *GTA* так и не появилось. Поэтому через два года энтузиасты, скрывающиеся под никами Spookie и Kue, выпустили мод *SA Multiplayer*, в котором были и гонки всей толпой, и deathmatch в масштабах целого штата. Несмотря на то, что в *GTA 4* мультиплеер все-таки есть, версии мода выходят до сих пор.



## XBCConnect

Наверное, самый масштабный любительский мультиплеер-проект за всю историю. Как известно, Microsoft не успели запустить сервис Live к появлению на рынке оригинального Xbox. Это несмотря на то, что в *Halo* изначально делался упор на многопользовательскую игру. Фанаты, пожав плечами, сделали все сами: с помощью онлайн-коммутатора [xbcconnect.com](http://xbcconnect.com) любой мог (и до сих пор может) поиграть в *Halo* по простому LAN-соединению с компьютером, чуть повозившись с настройками. XBCConnect есть и на Xbox 360, но серверов не так много: поддерживаются *Quake 4*, *Perfect Dark Zero*, третьи части *Project Gotham Racing* и *Call of Duty*. А вот с играми для оригинального Xbox настоящее раздолье: серверы для практической любой игры с мультиплеером все еще активны.

за основу «белый» подход к экшен-механике, они дополнили его экспортным азиатским колоритом. Так *Lost Planet* стала буйным шутером, в котором фигурировали мехи, гигантские жуки, узкоглазые девочки и босс-клоун. Продукт сродни большой размалеванной матрешке в нью-йоркской сувенирной лавке питерского эмигранта: нагло и вычурно, но мимо пройти невозможно.

Вообразить себе *Lost Planet 2* совсем не трудно. Просто вспомните эффектные кат-сцены из первой части, все тайны вокруг снежной планеты E.D.N. III, героев и мифологию — и забудьте навсегда. Мысленно сузьте все уровни в пять раз и уберите практически весь снег. Перемешайте в голове объекты и монстров из первой части, забросьте туда четверку спецназовцев — все, готово.

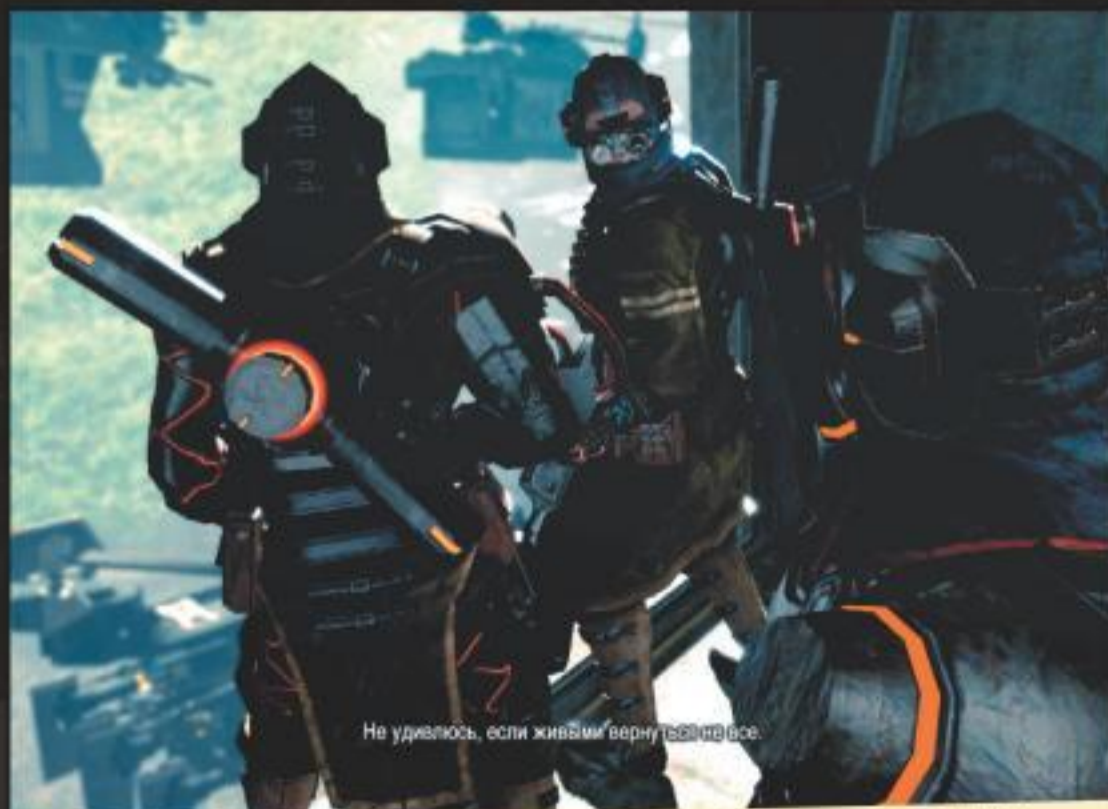
Кроме того, ко второй части *Lost Planet* неожиданно стала

игрой, заточенной под мультиплеер. О том, что в сиквеле будет кооперативное прохождение, все давно знали, но мало кто мог подумать, что одиночный режим при этом отменят. То есть формально-то он есть — недостающие места в отделении заполняются ботами. Но AI настолько невменяем, что пройти игру без живого напарника не представляется возможным. Достаточно уже того, что к середине *любого* уровня боты, как правило, тихо куда-то исчезают — не то чтобы их убивали, просто они обожают застыть на месте как вкопанные, любясь бабочками. С такими аутистами о взаимовыручке в бою говорить не приходится.

Но по-хорошему *Lost Planet 2* не тянет даже на мультиплеерный режим для оригинала: разнообразия маловато. Все, чем вам нужно заниматься с напар-

никами, — или активировать разбросанные по аренам (уровнями такое безобразие не назывешь) маячки, или выполнять абстрактные поручения в духе

«подорвите объект». Основная задача — всех убивать. И ладно бы все это затевалось ради эффектных сцен с чертовыми жуками — так нет же, появля-



AI-напарники в игре настолько тупы, что ближе к середине уровня почти всегда где-то теряются. И не потому, что погибают, просто они спотыкаются и не идут дальше.



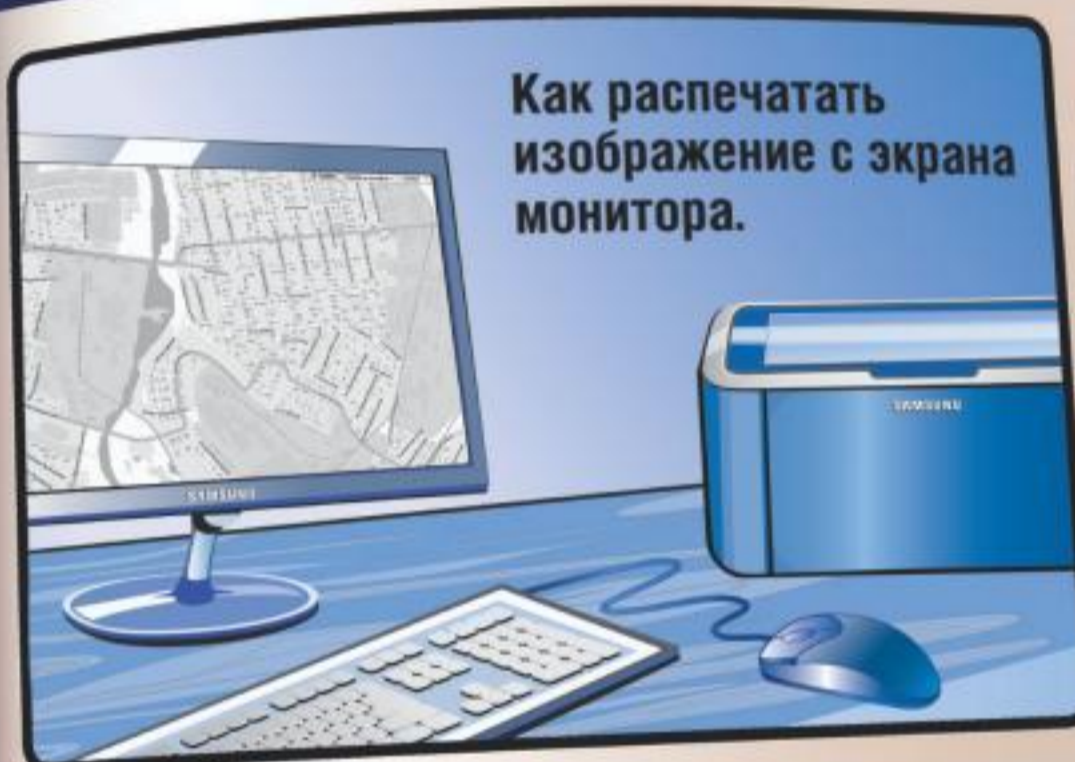




SAMSUNG

Проще не бывает.  
Увидел. Нажал. Распечатал.

## Инструкция



ML-1660<sup>1</sup>



SCX-3200<sup>2</sup>



CLP-325<sup>3</sup>



CLX-3185<sup>4</sup>

Забудьте о сложных инструкциях и интерфейсах. С новой линейкой компактных лазерных принтеров и МФУ печать становится еще легче. Достаточно нажать одну кнопку PrintScreen на устройстве, и изображение уже на бумаге. Проще не бывает!

<sup>1</sup> ML-1660 – монохромный принтер, <sup>2</sup> SCX-3200 – монохромное МФУ, <sup>3</sup> CLP-325 – цветной принтер, <sup>4</sup> CLX-3185 – цветное МФУ.

Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонок по России бесплатный). [www.samsung.com](http://www.samsung.com)

Товар сертифицирован. Реклама.



**Жанр**  
Слэшер  
**Издатель**  
Konami  
**Разработчик**  
MercurySteam  
Kojima Productions  
**Похожесть**  
God of War  
Devil May Cry  
Prince of Persia  
**Платформы**  
Xbox 360, PS3  
**Сайт игры**  
www.konami.jp/  
castlevania

# Castlevania

## Lords of Shadow

### Фольклорный элемент

Александр Милованов

Все на свете мифы, легенды, сказки, басни, байки, предания и религии связаны невидимой нитью заимствований. Персонажи кочуют из одного сказания в другое, как супергерои кочуют из комикса в комикс. Фавн, например, изначально итальянское лесное божество, в греческой мифологии носил имя Пан, но занимался примерно тем же: цокал копытцами и играл с нимфами в догонялки. Балтийский громовержец Пяркунас (можете почитать

о нем в рецензии на портативный **God of War**) для языческой Руси превратился в известного всем с детства Перуна. Некоторые его черты после крещения Руси передались православному персонажу пророку Илье, который на самом деле еврейский противник идолопоклонства Элияху, первый ветхозаветный девственник. В Коране он упоминается как Ильяс, лишь вскользь, в списке отдельных благодарностей; зато популярен в мусульманском народном творчестве.

Можете называть это как угодно — преемственностью, фансервисом или даже плагиатом. Явление для поп-культуры совершенно нормальное. Причем как для древней, так и для современной. Современная, если кто не в курсе, — это кинофильмы, литература, видеоигры. И в стане видеоигр как раз недавно появился яркий, качественный и очень правильный во всех отношениях представитель современной поп-культуры — **Castlevania: Lords of Shadow**.

на молодого Кристофера Ламберта). Новая «Касльвания» так же нагло, но адекватными порциями берет все лучшее от лучших игр. Перезапуская одну из долгоиграющих серий **Konami**, трудяги **MercurySteam** решили сделать что-то вроде идеального слэшера. И у них почти получилось.

Даже самая первая **Castlevania** — немного слэшер. Сами посудите: крепкий, похожий на варвара мужчина врывается в замок и зачищает его от попавшейся на пути околочной нечисти. В основном — в ближнем бою, размахивая кнутом. Почти **God of War**, только в двух измерениях и 25 лет назад.

За основу новой игры, что логично, была взята как раз механика **God of War**. Габриэль Бельмонт (совершенно новый персонаж, подкидыш, названный в честь святого Гавриила), в отличие от Саймона Бельмонта, использует цепь с самого начала. С достойным бога войны энтузиазмом он крошит вурдалаков, оборотней, упырей-кровососов и предметы интерьера, а в качестве вознаграждения получает все новые и новые комбо-удары. На этом этапе, в принципе, другая

### Гавриил не любил вампиров

Правильный — потому что правильно заимствует то, что плохо и хорошо лежит у других представителей поп-культуры: нагло, без какого-либо смущения. И не только персонажей вроде фавна (по дизайну сильно похож на того, что был у Гильермо дель Торо), Виктора Франкенштейна (из XI века передает наэлектризованный привет Николе Тесле) и Шона Коннери (прикидывается крестоносцем Зобеком, своим присутствием делает главного героя похожим

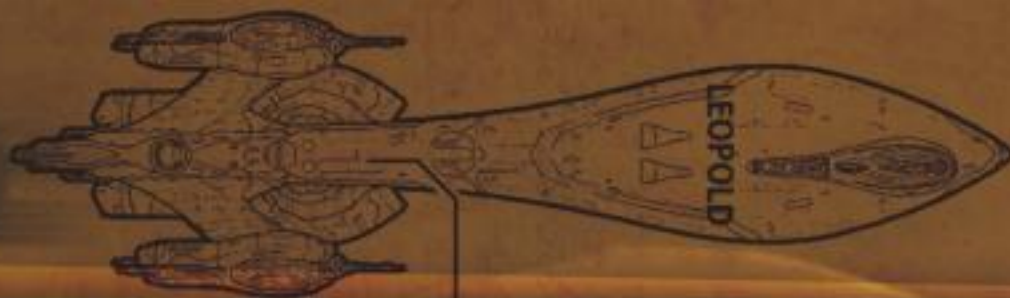


Вес каждого удара цепью очень хорошо чувствуется, а особо изуверские комбо вызывают праведный зубной скрежет.









NOTE: DETAILS OF ROOM  
MAY NEED REPOSITIONING  
SO THAT THE ROTATING  
PART IS FACING THE  
REACTOR CONTROL ROOM.

Possible blast door  
entrance.

When the reactor is operational  
the boat detailed below rotates  
at high speed, a ball of energy  
slowing in its centre.

Жанр  
Экшен

Издатель/разработчик  
Team17 Software

Похожесть  
Alien Shooter 1/2  
Shadowgrounds  
Crimsonland

Мультиплеер  
Кооператив

Платформы  
PC, Xbox 360, PS3

Сайт игры  
www.team17.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо:  
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Желательно:  
2,4 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

## Похождения «Леопольда»

# ALIEN BREED 2 ASSAULT

Алексей Макаренко

Кредит доверия, как и все хорошее, имеет свойство быстро заканчиваться. Всего несколько месяцев назад мы составляли виш-лист к **Alien Breed: Impact**. Недоумевали, с чего вдруг Team17 взялись реанимировать игру девятнадцатилетней давности, по-детски радовались отличной графике, удивлялись примитивному, чудовищно однообразному геймплею. И одновременно с этим делали то, чего обычно не делаем, — ставили игре неплохую в общем-то оценку авансом. С расчетом, что уж во второй-то серии разработчики подольют масла в огонь.

**Alien Breed 2: Assault** расставил все точки над *i*. Team17 совершенно разучились... нет, даже не делать, а режиссировать хорошие экшены. Вторая часть звонко получает по лбу теми же самыми граблями, которые изувечили Alien Breed: Impact.

### Месть «Леопольда»

Сюжет прежний. Главный герой — инженер Теодор Конрад — продолжает свой спасательный рейд, пытаясь вернуть к жизни звездолет «Леопольд», столкнувшийся с кораблем-призраком, кишущим ксеноморфами. В первой

части Конрад под руководством Мии, женщины-андроида, носился по космолету из конца в конец, активировал реакторы, крутил вентили, искал многочисленные карточки доступа, жал на кнопки, взламывал компьютеры и, разумеется, истреблял нечисть в астрономических масштабах.

В Assault мы продолжаем заниматься теми же занятиями, привычными для любого спасителя вселенной. Обставлено все донельзя уныло: однообразные уровни, необходимость по десять раз возвращаться в одни и те же локации, раздражающее (однообразием) взаимодействие с предметами — подбегаем, ждем

на пробел, ждем, пока полоска таймера заполнится, повторяем то же самое в другом месте... и так десятки, сотни раз.

Нигде не делась и однобокая система прокачки персонажа. Апгрейды, оружие и полезные девайсы можно купить только за деньги (никакого накопления опыта), которые, в свою очередь, приходилось добывать банальным мародерством — то есть брать с трупов экипажа. На потрошение карманов каждого мертвеца приходится тратить довольно много времени, а чтобы хоть как-то прокачаться — колесить по надоевшему уровню раз за разом в поисках трупов.



Финальная битва — самый запоминающийся момент в игре. Габаритные огни на турели как бы намекают, что обгон через двойную сплошную — запрещен.



Коричневатый фекалоид в центре экрана — на самом деле лучший босс в игре. Для его уничтожения надо даже проявить какую-никакую смекалку.









ЖАНР  
ПЛАТФОРМЕР  
ИЗДАТЕЛЬ  
TEAM MEAT  
РАЗРАБОТЧИК  
TEAM MEAT  
ПОХОЖЕСТЬ  
SUPER MARIO BROS.  
N+  
МУЛЬТИПЛЕЕР  
ОТСУТСТВУЕТ  
ПЛАТФОРМЫ  
PC, XBOX 360, WII  
САЙТ ИГРЫ  
WWW.SUPERMEATBOY.COM

# SUPER MEAT BOY

## Ели мясо мужики

«Гнев — начало безумия» — так говорил о злости живший две тысячи лет назад Марк Туллий Цицерон. Причисленный к лику святых Иоанн Златоуст учил самоконтролю: «Ничто так не смущает чистоты ума, и красоты, и мудрости, как гнев беспричинный, громким ревом вокруг разнесенный». Николай Васильевич Гоголь рассуждал о гневе следующим образом: «Если даже тебе случится рассердиться на кого бы то ни было, рассердись в то же время и на себя самого хотя бы за то, что сумел рассердиться на другого». А магистр Йода из далекой-далекой галактики говорил о гневе как об обязательной ступеньке на пути к темной стороне силы.

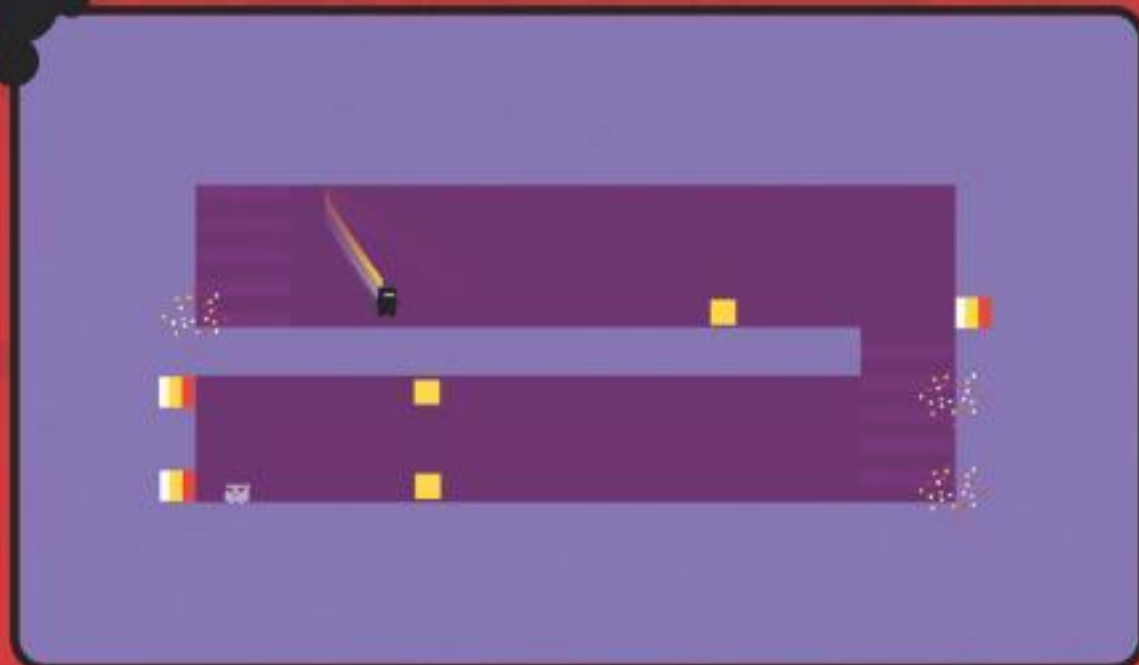
Гнев — обычная эмоция для таких игр, как Super Meat Boy. Вообще, все суперсложные платформеры (или даже просто старые платформеры) будто сотканы из гнева, отчаяния и погибели, в них нельзя играть без мата. Не поймите неправильно, **Super Meat Boy** — прекрасная игра, и в конце концов вы получите от нее должное удовольствие. Но для этого придется совладать с гневом. И вот как только почувствуете себя сосудом всеобъемлющей любви, добродетели и терпения — можете начинать свое знакомство с Super Meat Boy. Иначе можете уже сейчас примерять смиренную рубашку.

### Meat Beat Manifesto

Играющий в SMB человек может сильно походить на больного синдромом Туретта: грязно ругается каждые 10-15 секунд, дергается, машет руками и швыряется предметами обихода в стену. Team Meat сделали не просто сложный платформер с кучей ловушек, а предельно сложный (для, простите за оксюморон, мейнстримового инди) платформер с чертовой кучей изощренных, издевательских ловушек.

Задача меж тем тривиальная: довести главного героя, кровоточащий кусок мяса с очаровательно искренними глазами, до своей девушки, почему-то сделанной из

медицинского пластыря. Путь, разумеется, утыкан циркулярными пилами, лазерами, озерами лавы и прочими опасными для любого живого куса мяса вещами. То, как они расставлены по уровню, наводит на мысли, что в Team Meat работают какие-то изощренные садисты: ошибетесь на один шаг — и героя наматает на лезвия пилы, искромсает вентилятор, прожжет лазером или разорвет ракетой. Митбой превращается в кусок бесполезного фарша от одного-единственного прикосновения чего-либо враждебного, чекпойнтов на уровнях нет, а большинство препятствий при повторной (и неизменно фатальной) встрече заставляет потерять кон-



Один из «гостевых» этапов. Если удастся пройти, то получим в распоряжение радужного Commander.Video из Bit.Trip.



Вентиляторы далеко не всегда подбрасывают Митбоя в воздух. Довольно часто они превращают того в первосортный мясной фарш.







Доктор Зародыш, даром что носит смокинг, ведет себя совсем не по-джентльменски.



Благодарную почему-то вечно заносит в места вроде этого.

троль над собой. Приходится раз за разом повторять цикл «пробежал несколько метров — умер — возродился — плюс несколько метров дистанции — умер — возродился». Так и живем.

### Стейк с кровью

После бесчисленных неудачных попыток Митбой все-таки добирается до своей девушки, а игра тут же награждает вас визуализацией ваших мучений: вам одновременно на едином экране показывают записи *всех* ваших попыток. Десятки красных митбоев срываются с места, кто-то тут же падает в пропасть, кто-то попадает в лапы хищного слизня, кто-то недопрыгивает и разрубается пилой, кто-то ныряет в лаву, кто-то шлепается прямо под луч лазера... и только один-единственный счастливчик добирается до самки живым и здоровым. Естественный отбор, школьный курс биологии. Надо ли говорить, насколько приятна победа после всех этих мук?

И так раз за разом. Super Meat Boy целиком и полностью держится на контрасте ощущений. Сначала игра долго кипятит вас в котле, заставляя ломать контроллер о череду почти невозможных препятствий, а затем вдруг поощряет противоположными эмоциями, когда вы наконец-таки добираетесь до девочки-пластыря. После пары сеансов такого контрастного душа в вашем сознании обязательно что-то да треснет, и в результате вы будете раз за разом подвергать себя уже, казалось бы, оставшимся позади мукам.

Становится мало просто пройти этап — хочется пройти его как можно быстрее, да еще и собрать все бонусы и отыскать скрытые подуровни. К удовольствию от преодоления непреодолимых на первый взгляд ловушек привыкаешь быстро и сильно (в этом SMB очень похож на N+, платформер не только про ниндзя, но и исключительно для ниндзя — настолько безжалостен и суров он был к игроку).

Смерть за смертью вы буквально отвоевываете себе каждый сантиметр игрового пространства, оттачиваете мастерство, учитесь считать миллисекунды до правильного момента и в конце отрелетированном танце, словно маленькая, красная, кровоточащая балерина. И ради завершения этого танца, ради аплодисментов и оваций публики стоило столько времени мучиться в хореографическом классе. Белое не носить, обтягивающее не надевать.

### Мясная солянка

Есть и другие способы поощрить игрока и заставить его дальше мозолить пальцы о геймпад. Team Meat — это, напомним, чистое, как слеза, инди, так что за дизайн и странное чувство юмора можно не переживать.

Жизнь парню без кожи и девочке-пластырю портят интересные индивиды. В роли антагониста выступает недоношенный младенец в колбе, в изящном смокинге и с моноклем — Доктор Зародыш. Один из боссов представляет собой огромную кучу слизи, которая, будучи поверженной,

сдувается до маленького симпатичного шарика и лезет целоваться. А после битвы в лесу нам долго показывают плачущую над кучей своих сожженных сородичей белку. Кат-сцены прекрасно нарисованы, выглядят несколько дико, но неизменно притягательно — в общем, за прохождение уровней Super Meat Boy награда предлагается достойная.

Вдобавок в SMB тонны открываемого контента, ради которого придется проявить совсем уж сверхчеловеческие способности в управлении Митбоем. Уровни, стилизованные под другие 8- и 16-битные платформеры былых лет, «темные» и гораздо более сложные версии пройденных этапов, необязательные ответвления — в общей сложности более трех сотен уровней для доведения себя до нервного срыва.

Из всего представленного в игре богатства главное — дополнительные персонажи. Super Meat Boy — это, напомним, грандиозный трибют всем мало-мальски значимым инди-проектам последнего времени. Собрав определенное количество хорошо спрятанных и труднодоступных пластырей или пройдя секретный «гостевой» эпизод, можно получить доступ к новым героям со своими уникальными способностями — гостям из любимых платформеров Team Meat. Скажем, Тим из **Braid** может отмотать время на две секунды назад, Гиш из, собственно, **Gish** — липнет к стенам, а Парень из **I Wanna Be the Guy** (кстати, непобедимый рекордсмен среди сложных платформеров) умеет совершать двойной прыжок. Каждая из

представленных знаменитостей чувствуется совершенно по-особому, приходится переучиваться и всю использовать их индивидуальные навыки. По сути, каждый этап предстает в совершенно ином свете, какие-то участки становятся легче, а какие-то наоборот.



Super Meat Boy очень похож на тренажер скорости и реакции. Разленившийся и изнеженный игрок, конечно, уже давно отвык от по-настоящему тяжелых, хардкорных проектов. Он привык, что в играх через каждые полчаса стоят чекпойнты, а разработчики суетятся вокруг пользователя, как стая бестолковых нянек. Но именно вычурная сложность и беспощадность к игроку притягивают к SMB с какой-то зловещей силой.

В бессмертную теперь уже **I Wanna Be the Guy** многие вообще играли только ради того, чтобы лично убедиться, что там все настолько сложно. Сев за SMB, вы либо принимаете вызов и проходите через этот маленький кусочек ада на земле, либо на сотой смерти без капли сожаления вышвыриваете консоль или компьютер (к моменту выхода журнала SMB должен появиться и на PC) в окно. Согласитесь, мало какая игра сегодня способна вызвать настолько сильные эмоции и не быть при этом откровенным шлаком. За какие-то \$10 вы получаете платформер, в котором можно самозабвенно мучиться, злиться, материться и пощеничь радоваться. ■

Реиграбельность V  
Классный сюжет X  
Оригинальность X  
Легко освоить V  
Оправданность ожиданий: 90%

ДОЖДАЛИСЬ?  
Убийственной сложности платформер, которому каким-то неведомым образом удается взять вас «на слабо» и заставить в него играть до полного остервенения.

Геймплей: 9  
Графика: 8  
Звук и музыка: 8  
Интерфейс и управление: 9

Рейтинг  
9,9  
Великолепно 99





**Жанр**  
Слэшер

**Издатель**  
Sony Computer Entertainment

**Разработчик**  
Ready at Dawn

**Похожесть**  
God of War: Chains of Olympus

**Платформа**  
PSP

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

# GOD OF WAR

## GHOST OF SPARTA

Игорь Асанов

### ГОСТ СПАРТЫ

**В** God of War: Ghost of Sparta есть отличная мини-игра: заглянувший в спартанский (в самом прямом смысле слова) бордель Кратос берет в охапку несколько местных проституток, а затем удовлетворяет всех по очереди, пока под ним не разваливается постель. Принципиальная разница между этой чудесной сценкой и всей остальной игрой лишь одна — для расправы над врагами

Кратос все-таки использует несколько другие инструменты. Ведь, по сути, God of War — это никакой не слэшер (он для этого слишком просто устроен) и даже

не приключенческая игра (сюжет и диалоги здесь... милитаристические). Это инъекция тестостерона, которая заставляет любого мужчину ры-

чать, свирепеть и чуть ли не издавать брачные вопли, собственноручно вырвав глаз у очередного циклопа (quick-time events тут как раз нужны для ощущения причастности к происходящему). Поэтому если вы увидите женщину, с азартом играющую в God of War, — отведите ее к психоаналитику, с ней явно что-то не так. God of War с его первобытной, звериной жестокостью — мужское дело.



Угадать по скриншоту, какая именно часть God of War перед нами, было бы сложно: это и комплимент графике игры, и пинок за постоянные самоповторы.



Сейчас Кратос отберет у механического человека его шестеренку и разрубит его надвое. В первых частях гипертрофированная жестокость будоражила кровь, сейчас же выглядит вымученной.





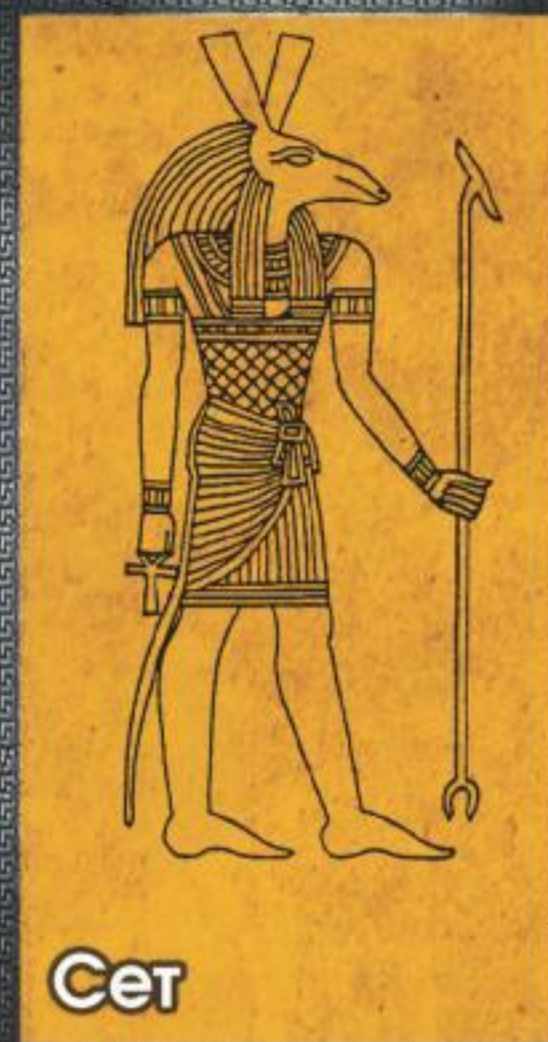




Марс



Шива



Сет



Ваагн



Минерва



Пяркунас

## Марс атакует 2

Другие популярные в древности боги войны (Продолжение.  
Начало в «Игромании Лайт» №7 (22) 2010)

### Марс

Римский бог войны, в честь которого названа одна красная планета, календарный месяц март и Марсово поле в Риме. По некоторым сведениям — отец Ромула и Рема, которые считаются основателями Рима. А значит, Марс и сам в какой-то степени предок всех римлян. Вот только нынешние его потомки уже давно не выигрывали ни одной войны.

### Шива

Бог войны и символ разрушения в индуизме. Из приятных черт: умеет танцевать. Что особенно интересно, его имя можно перевести, как «благой» и «милостивый» — ведь кроме разрушительного Шива часто олицетворяет и созидательное начало. Имеет 108 имен, считается основателем санскрита и йоги.

### Пяркунас

Пяркунас — балтийский бог-громовержец, властитель воздуха и защитник справедливости. Во времена его почитания литовцы были намного воинственнее, чем после принятия христианства, и постоянно задавали жару соседней Руси. Изображается как вооруженный секирой мужчина с рыжей бородой. Есть версия, что именно его изображение в слегка измененном виде сохранилось на нынешнем гербе Литвы.

### Ваагн

Древнеармянский бог войны, мужества, огня, молнии и, ко всему прочему, борец с драконами. Выглядит как персонаж фэнтези в мягкой обложке или вокалист группы Led Zepelin в лучшие годы: высокий юноша с раскидистыми кудрями и горящими глазами. Пожалуй, самый мирный из всех богов войны — в греческой мифологии ему соответствует не Арес, а скорее Ге-ракл.

### Минерва

Одна из многих древних богинь женского пола, имеющих отношение к войне. Итальянская богиня Минерва по положению примерно равна греческой Афине, которая, если помните, всегда помогала Кратосу во всех играх серии. Праздники, дары, гладиаторские бои в честь Минервы проводились частенько — богиня была популярна практически как поп-звезда. Она покровительствует врачам, некоторым ремесленникам, поэтам и музыкантам.

### Сет

Древнеегипетский бог войны, ярости, разрушения, смерти, песчаных бурь и просто приятная во всех отношениях личность. Был покровителем чужеземцев, что отлично говорит об отношении к ним коренных египтян. Это отношение только усилилось после того, как Египет завоевал персидский царь Камбиз Второй, а затем полководец Александр Македонский и в конце концов римляне. Сейчас Египет повсеместно завоевали русские туристы, которые ведут себя там так, что в покровительство Сета легко верится.



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

# Ноутбуки ASUS серии N

## Живой звук



Используя эксклюзивную технологию SonicMaster, разработанную в сотрудничестве со специалистами фирмы Bang & Olufsen ICEpower®, ноутбук ASUS N73Jn, оснащенный процессором Intel® Core™ i5 и подлинной операционной системой Windows® 7 Домашняя расширенная, обеспечивает четкий, насыщенный, глубокий звук, который нельзя было услышать раньше ни на каком ином мобильном компьютере. Помимо выдающейся аудиосистемы в этом ноутбуке реализована технология Super Hybrid Engine, которая увеличивает производительность на 7 процентов\*, современный интерфейс USB 3.0 и функция Video Magic, увеличивающая качество стандартных видеоматериалов до уровня Full-HD 1080p. Ноутбуки ASUS серии N с аудиосистемой SonicMaster подарят вам совершенно новые ощущения!

\* Зависит от конфигурации.

[www.asus.ru](http://www.asus.ru)    Всемирная гарантия 2 года    Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

Информацию о том, где купить ноутбуки ASUS можно найти на сайте [www.asusnb.ru](http://www.asusnb.ru)  
Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран.  
Товар сертифицирован, на правах рекламы.



**Быстрее.  
Умнее.**





# SONIC THE HEDGEHOG 4

## — EPISODE I —

### Шаром покати

Жанр  
Платформер

Издатель  
SEGA

Разработчик  
Dimps

Мультиплеер  
Отсутствует

Платформы  
Xbox 360, PS3, Wii, iPhone

Сайт игры  
[www.sonicthehedgehog4.com](http://www.sonicthehedgehog4.com)

Илья Янович

Вы наверняка в курсе той драмы, что разворачивается вокруг игр со словом Sonic в заголовке последние пятнадцать лет. В 90-х **Sonic the Hedgehog** удостоилась лавины лестных эпитетов. Самая быстрая игра во Вселенной! Второй по значимости платформер на Земле! Герой шестнадцатитрибитной эпохи! Талисман **SEGA**!

Деградация Соника — сначала до состояния милой 3D-побрякушки, потом до статуса приглашенной звезды в платформерах качеством от трех до шести баллов — один большой символ грехопадения **SEGA** как игровой компании. Консольный бизнес, развалившийся под гнетом таких траги-

ческих обстоятельств как смерть Исао Окавы, стал последним сгоревшим мостом. Ежик разогнал, налетел на шипы и растерял все колечки. А собирать их никто не торопился, будто всем плевать, будто все забыли, что без злополучных колец Соник долго не живет. Нельзя объяснить иначе тот факт, что в **SEGA**, не моргнув глазом, прозевали два поколения консолей и ренессанс платформеров (когда даже червяк Джим полумертвой **Interplay** подал свой хриплый голос).

От этого ирония судьбы выглядит такой злой: в 1994 году никто не мог и подумать, что игра с названием **Sonic the Hedgehog 4** появится

только в 2010-м, а запустить ее можно будет в том числе и на консоли **Nintendo**.

#### Властелин колец

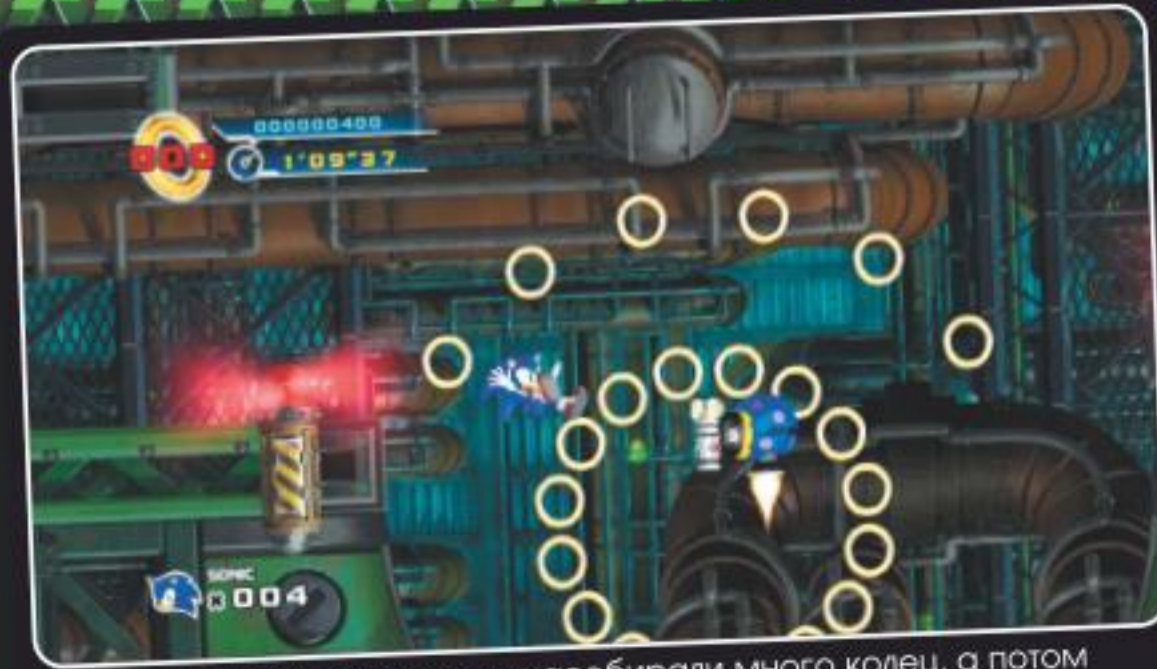
Долгожданное продолжение на этом фоне действительно выглядит праздником — вроде бы все как надо. Привычный сайд-скроллинг, бешеные скорости, пружины, но теперь — в HD и с трехмерными моделями. Изменение в механике ровно одно: теперь Соник может во время полета нацеливаться на врага или бонус и сделать рывок (геймдизайнеры свою выдумку называют **Homing Attack**). Сверхзвуковой полет по уровню — это все еще интересно. Ничего похо-

жего на **Sonic the Hedgehog** за эти годы так и не появилось: здесь нельзя выучить наизусть все ямы и места, где на вас выпрыгнет робот, — глаз просто не успевает все это фиксировать.

Приходится импровизировать, регулировать степень разгона и прыгать с упреждением. Иногда кажется, что не вы проходите уровень, а мимо вас прогоняют декорации и ловушки. Особая система выживания в лесу осталась прежней: жизнь у Соника одна, но в случае ранения он лишь теряет подобранные кольца, сохраняя идеальное здоровье и приподнятое настроение. Главное — держать при себе хотя бы одно колечко.



Green Hill — это, конечно, классика, но авторы явно переборщили: перед нами практически тот же самый уровень.



Во времена Genesis, когда вы насобирали много колец, а потом напоролась на колья, из Соника выпадало несколько меньше кружков, чем было. Сегодня — ровно столько, сколько и должно.





Homing Attack так удачно прижилась к механике Соника, что даже непонятно, как игра раньше обходилась без этой штуки.



В казино можно сыграть в однорукого бандита. Не дай бог выпадет три Роботника!

### Раз колечко, два колечко

Но есть нюанс, мигом перечеркивающий всю работу Dimps. С момента анонса Sonic the Hedgehog 4 все раструбили о том, что это, поди, первое двухмерное выступление Соника со времен Sega Genesis. В это, кажется, поверили даже сами разработчики. А ведь на Nintendo DS есть две части **Sonic Rush**, 2005 и 2007 годов. И это чудесные игры. Там большие изобретательные уровни с поправкой на два экрана, несколько персонажей с уникальными способностями, трехмерные битвы с Роботником — в общем, то самое развитие идей оригинальных «Соников», о которых все так мечтают.

А в Sonic the Hedgehog 4 авторы не просто скопировали механику самой первой части, они скопировали игру целиком, лишь переставив некоторые элементы. В итоге великое и долгожданное возвращение Соника — это четыре жалких уровня, которые вы прошли много лет назад. Сначала ежик побеждает по знаменитым зеленым холмам. Потом — казино и пружинистые

платформы. Третий, традиционно водный, этап слегка переделали: воду оставили, зато пририсовали задник каких-то древних катакомб и добавили целую одну головоломку «зажги факелы в нужной последовательности». Наконец, финал — традиционное технологическое доктора Эггмана, после чего он не менее традиционно улетает в космос.

Надежды на яркий эпилог не оправдались: перед последней битвой с Роботником в робокостюме (сложнейшей и скучнейшей) необходимо заново убить все его четыре предыдущие ипостаси. Как его убивать? Топтать каблуками темечко.



У современного Соника есть две глобальных проблемы. Одна из них — «эпизодический» формат. Та якобы четвертая часть, что продается сегодня в цифровых сервисах, — это не полноценная игра, а лишь ее маленький кусочек. Настолько маленький, что вы пролетите его за два часа — на космической, напоминаем, скорости. Веры в следующие эпизоды мы не пита-

ем по гораздо более важной причине. У Sonic the Hedgehog давно нет покровителя — ни отдельного человека, ни даже студии. Все три создателя оригинальной концепции не при делах уже много лет, а Sonic Team в разработке ограничились функциями консультантов и хмурых надсмотрщиков.

Поэтому лучше уж освежите в памяти все самые яркие моменты предыдущих игр. Вспомните битву с металлическим клоном. Вспомните полет вместе с Тейлзом над очередной вариацией Green Hill Zone. Вспомните легендарный уровень без колечек. Вспомните музыку Майкла Джексона из третьей части. А на помощь можете призвать сделанный фанатами HD-ремейк оригинальной игры. Говорят, получилось у них в разы лучше, чем у профессионалов. ■

### Ежик в синьке

В пик ходившему в 90-х слуху о том, будто кто-то из создателей Соника видел в детстве голубого ежика, а потом решил сделать по мотивам детских воспоминаний видеоигру, ответственно заявляем: скоростных синих ежиков в природе не существует. Более того, они и бегают не так уж быстро, как принято считать: один из самых стремительных ежиков, лесной обыкновенный, едва ли может развить скорость выше 11 км/ч. По колечкам прямых аналогов у Соника тоже нет, но ближе всего даурский: он, свернувшись в клубок, тоже напоминает ровный шар.

С цветом еще сложнее. Ежи бывают разные, от желтых до коричневых. А вот синие — только в чьей-то больной или искусственно расширенной фантазии. Самыми необычными по окрасу ежами считаются ежи-альбиносы. Испытывающие трудности с пигментацией животных, как правило, долго не живут — яркий цвет привлекает хищников. Живи Соник в лесу — погиб бы в два счета. Снежок, известный британский ежик-альбинос (на иллюстрации), хоть и не синий, жизнь прожил тоже не самую легкую: бедняга страдал ожирением и прошел курс физических упражнений по программе Синди Кроуфорд.

Реиграбельность X

Классный сюжет X

Оригинальность X

Легко освоить ✓

Оправданность ожиданий: 40%

### Дождались?

Соник вернулся в виде двухчасовой нарезки из предыдущих частей сериала. Сам факт возвращения обнадеживает, но от игры с названием Sonic the Hedgehog 4 ждешь много большего.

Геймплей

★★★★★

Графика

★★★★★

Звук и музыка

★★★★★

Интерфейс и управление

★★★★★

6

7

6

9

### Рейтинг

6,0

«Выше среднего»





Жанр  
Платформер  
Издатель  
Nintendo  
Разработчик  
Good-Feel  
HAL Laboratory  
Похожесть  
Серия Kirby  
Мультиплеер  
Хот-сит  
Платформа  
Wii  
Сайт игры  
www.kirbykirby.com

# Kirby's Epic Yarn

## Боже, что я плету!

**K**irby — серия Nintendo с самой непростой судьбой, а Kirby's Epic Yarn — самая непростая игра серии, плюс сам Кирби — самый малоизвестный N-персонаж в России. Если Марио, Линк или Самус в представлении не нуждаются, то «Кирби» — это, кажется, пылесос за 120 тысяч рублей. Чтобы понять, кто, как и зачем превратил игру про глазастый пузырь в игру про

глазастый кусок шпагата, надо сначала разобраться в некоторых фактах его биографии.

### Воображариум

В 1992 году Kirby (если точнее, Kirby's Dream Land) задумывался, по всей видимости, как экспериментальная, детская альтернатива Марио для тех, кто был не в состоянии вы-

нести все зверства Грибного королевства. Перепрыгивать пропасти в первой игре приходилось редко, зато сам Кирби, хитрый пузырь, мог, разинув рот, всасывать в себя предметы, в том числе врагов (потом выплевывать). На портативной консоли Game Boy механика сработала прекрасно, поэтому Kirby удостоили чести стать одним из главных NES-эксклюзивов на закате консоли (Kirby's Adventure, 1993). Только там, кстати, герой обрел здоровый розовый цвет.

Проблемы у Kirby начались примерно тогда же, когда и у «Соника»: миллениум, 3D-помешательство. За последующие четыре года герой отметился только в ремейке самого первого Dream Land и престранной гонке для GameCube. Повторилась история начала 90-х: чтобы пробиться к верхам, Кирби снова пришлось окопываться на карманных приставках, но к 2010 году, на который Nintendo как раз и планировала грандиозное возвращение, с жанром сложилась непростая ситуация. Чтобы существовать среди платформеров с прыжками, бонусами и боссами, сегодня нужно быть

или Марио, или инди, или умопомрачительно красивой игрой. Kirby's Epic Yarn — умопомрачительно красивая.

### У вас тут ниточка

Красивым его сделал меж тем вязаный колдун, на которого герой наткнулся на прогулке (с кем не бывает). Колдун депортировал пузыря в шерстяной носок, а там, в носке, своя жизнь и свои интриги. Доброго короля свергли, кусочки важного не то панно, не то гобелена утеряны, повсюду бродят хмурые шарики с копиями, а местами встречаются гигантские жар-птицы и рыбы-убийцы.

Все это вполне в духе Kirby, учитывая, что герой обычно путешествует по воображаемым мирам. Только вот мир в носке — это вышитое полотно. Платформы здесь — загогулины из ниточек и узелков, двери — заплатки, небо вышито джинсовой тканью, а сам Кирби — это свернутый кусочек розового шпагата. Засасывать врагов он, естественно, не может, зато дерется специальной плетью, которая выдирает врагов из полотна. Взмах — и



Из этого осьминога получился бы отличный свитер.









Кирилл Волошин

Жанр  
Квест  
Издатель  
2K Play  
Разработчик  
Silver Wish Games  
Похожесть  
Samorost  
Machinarium  
Сайт игры  
[www.axelandpixelgame.com](http://www.axelandpixelgame.com)

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ  
НЕОБХОДИМО:  
1,5 ГГц, 512 Гб, 128 Мб видео  
ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

# AXEL & PIXEL

## Штепсель и Тарапунька

Творчество чешского художника Якуба Дворски сформировало целое направление в приключенческом жанре. Делать трогательные, похожие на легкий дивертисмент квесты в духе **Samorost** стало модно. **Axel & Pixel**, вышедшая год назад на Xbox 360, а сейчас вот добравшаяся и до PC, как раз родилась на такой волне. Но это уже не интерактивный арт-хаус, запускающийся прямо на сайте и работающий на флэше (как тот же «Саморост» или

схожая по концепции **Alchemia**), а от и до коммерческий продукт, изданный **2K Play** и разработанный подразделением **Illusion Softworks** (авторы, на секундочку, дилогии **Mafia**).

### По следам «Самороста»

Впрочем, по духу и стилю перед нами тот же «Саморост». Да авторы этого и не скрывают. Открывающая игру сцена, где коварная большая птица хватается кролика, — прямая отсылка к

источникам вдохновения. Первая игра Якуба Дворски, напомним, стартовала похищением инопланетянами собаки, а в увертюре **Alchemia** летающий робот умыкнул овечку.

Герои тоже похожи. «Саморостовский» маленький гномик и его собачка, живущие на собственной уютной планете, здесь превратились в маленького художника Акселя и его собачку Пикселя, которые живут душа в душу в своем уютном доме. Там же обитает кры-

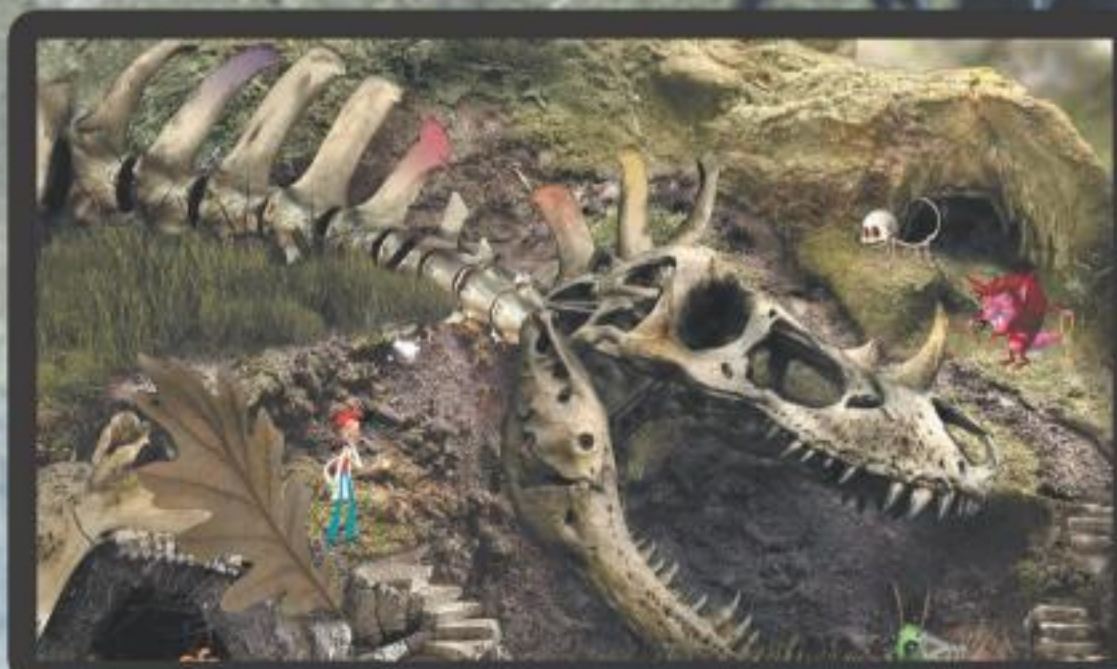
са, и однажды она подложила героям свинью: поставила в патефон странную пластинку и усыпила их. Аксель и Пиксель попали в волшебный и опасный мир собственных снов, и теперь, чтобы не уснуть навечно, они должны выбраться отсюда.

### Уютный, теплый мир

Те, кто прошел «Саморост», **Alchemia** и **Machinarium**, почувствуют себя в этом мире как дома. Все эти



Помимо основной, в игре есть и побочная цель: Аксель собирает разбросанные на уровнях краски и делает в нужных местах наброски, чтобы в итоге нарисовать картину. Если что-то сразу не нашли, можно вернуться на пройденные локации.



Все испытания разбиты по временам года: пустившись в погоню за коварной крысой, Аксель и Пиксель попадают из весны в лето, потом их заматают осенние листья и, наконец, припорошит снег.







R&S Вердикт  
Дождались!

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР УЖАСНЫЙ КВЕСТ  
ИЗДАТЕЛЬ KONAMI  
РАЗРАБОТЧИК ZOMBIE STUDIOS  
ПОХОЖЕСТЬ СЕРИЯ SILENT HILL  
СЕРИЯ RESIDENT EVIL  
ПЛАТФОРМЫ XBOX 360, PS3  
САЙТ ИГРЫ WWW.KONAMI.COM/GAMES/SAW2

SAW

АЛЕКСЕЙ МОЙСЕВ

НАПИЛИЛИ ДРОВ

FLESH & BLOOD

**S**aw 2: **Flesh and Blood** открывается любопытной сценой. Как обычно бывает в фильмах серии, герой просыпается в запертой комнате с капканом на голове. Под глазом у него будто бы огромный фингал. При ближайшем рассмотрении выясняется, что нижнее веко вывернуто наизнанку и пришито к щеке, а в получившемся кармане — ключ от капкана. И вот герой дрожащими руками берет скальпель со стола и начинает резать собственный глаз. Вы в это время наблюдаете, как по щеке героя текут реки крови, и всерьез раздумываете: а стоит ли вообще смотреть, что будет дальше, или нервы дороже?

## ПЛОТ И КРОВЬ

Этим зрелищем авторы, конечно, хотели задать нужное настроение. Получилось, да не совсем. Saw 2 как бы с первых кадров, надрываясь, кричит вам: «Не играй в меня, не надо! Выключи немедленно!» Ослушаетесь — будете по своему желанию вовлечены в ужасную пытку, причем пытать вас будут разработчики — своим неумением учиться на собственных ошибках.

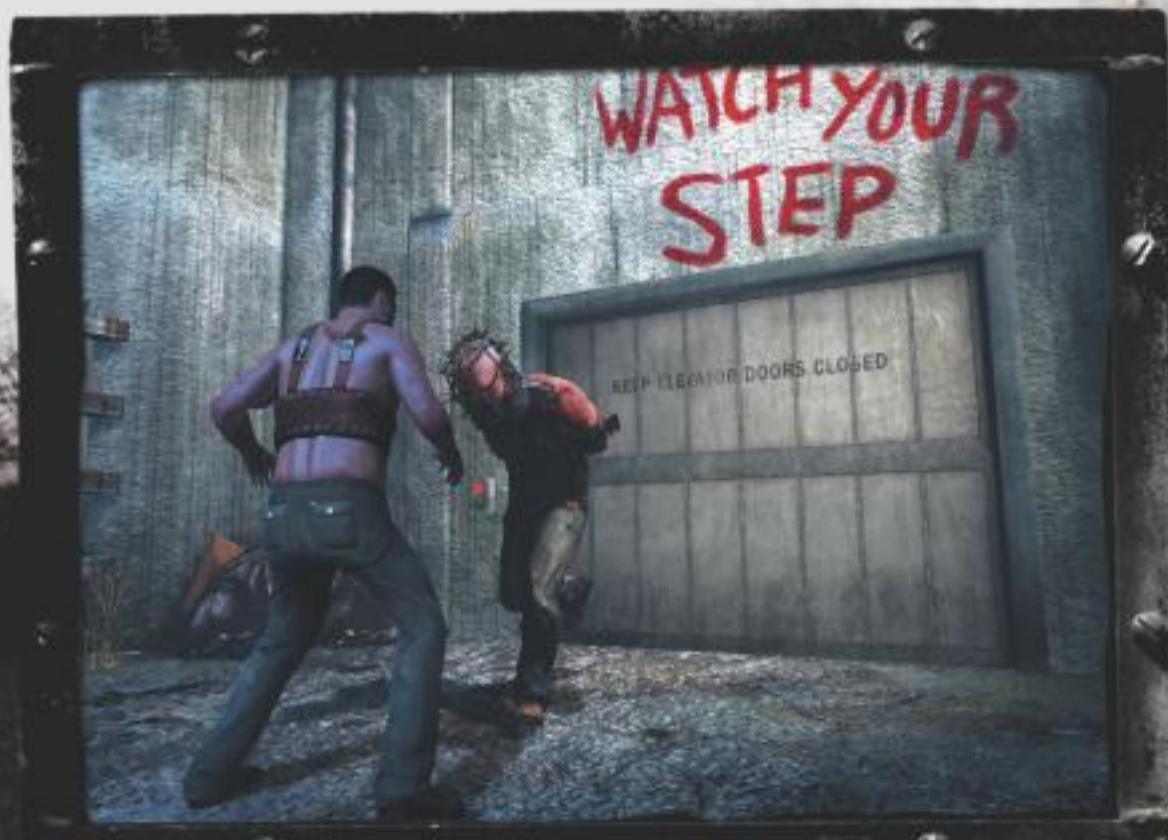
Умные люди любят говорить: «Послушай, что тебе советуют, и сделай наоборот». В *Zombie Studios* эту мысль истолковали буквально — вырезали из игры практически все, что в ней было хорошего, и преумножили все плохое.

Основой игры, по идее, должны были стать изощренные ловушки и оригинальные головоломки. Ошибка первой части была в том, что действительно хорошие пазлы, которые интересно было бы разгадывать, попадались очень редко. А именно — в конце каждой главы, когда надо было спасти очередную жертву маньяка. В остальное время игрока буквально заваливало одинаковыми скучными загадками из разряда «соедини проводки в электрическом щитке» или «выключи свет, чтобы увидеть скрытое послание на стене».

Что же *Saw 2*? Абсолютно те же самые задачки попадаются раза в два чаще: больше половины игрового времени мы наблюдаем знакомые электрические щитки, балуемся с выключателями на стенах и ковыряемся

в замках ржавыми гвоздями. Уникальные головоломки стали просто смешными: соединить две картинки, расставить числа в правильном порядке, выбрать из трех предметов верный, нажать на три кнопки за тридцать секунд. Это больше похоже не на «Пилу», а на старую телепередачу про Кузю. В ней еще дозвонившемуся счастливчику приходилось вместо геймпада использовать кнопочный телефон.

С ловушками примерно та же беда. Ведь ловушка — это, в теории, что-то внезапное и опасное, она должна пугать, заставлять дергаться, как от взорванного у затылка воздушного шарика. В идеале правильно обработанный игрок должен шархаться от любого звука и подозрительно осматривать каждый



Вам все еще хочется в это играть? Одумайтесь, пока не поздно.

Одна из немногих попыток разработчиков придумать что-то свое. Этого бугая кулаками не возьмешь, его надо заманить в шахту лифта.





Идеальная иллюстрация для состояния человека, прошедшего Saw 2 от начала и до конца.



Подобную картину за время игры приходится наблюдать с завидной регулярностью. И, что самое страшное, к ней быстро привыкаешь.

дверной косяк. В Saw 2 такой накал держится максимум полчаса, да и то если вы не играли в первую часть. Ловушки все те же самые: пистолеты в дверном глазке, дробовики под потолком, гнилой пол, узкие доски над дырой с шипами — продолжить можете сами. И ладно бы все это встречалось один раз за игру. Одинаковые западни будут преследовать вас до самого финала. На сто восемьдесят пятый раз топор за дверью воспринимается уже как естественное природное явление вроде дождя или ветра.

Наконец, драки с такими же несчастными жертвами маньяка, как и ваш подопечный, даже в первой игре не вызывали бурю оваций. Любой противник без труда забивался кулаками (хотя всевозможные биты и ножи тоже можно было пускать в дело). Но там был виден потенциал. Ответные выпады приходилось блокировать, рассчитывать время для своих атак. Если драться не хотелось, достаточно было соорудить ловушку из подручных материалов, и вот голова соперника болтается под потолком. Все это из продолжения

безжалостно вырезали и замесили на... QTE! То есть, внимание, почти все потасовки скатываются к нажатию одной-двух кнопок в нужный момент, после чего мы наблюдаем шаблонную анимацию безвременной кончины врага. Ни динамики, ни вызова способностям играющего, ни напряжения боя — ничего такого нет и в помине. Халтура, да и только.

## ПИЛИТЕ. ШУРА

С игрой происходит, по сути, то же самое, что и с фильмом. Каждый год осенью на экраны выходит очередная «Пила», и с каждым разом она получается хуже предыдущей. Люди, правда, все равно смотрят, но уже все-таки начали понимать, чем их кормят из года в год. Даже киношники смекнули, что пора сматывать удочки, и прилепили к седьмому фильму подзаголовок «Последняя глава».

Вряд ли интерактивное воплощение «Пилы» просуществует так же долго, по крайней мере, в нынешнем виде — «билеты» в нашей индустрии обходятся гораздо дороже, чем поход в кино, и после парочки ударов ли-

нейкой по лбу игрок начинает шарахаться от знакомого названия как от огня.

Первую игру фанаты сериала все-таки купили. И не только они, всем было интересно взглянуть, что из этого в итоге получится. Идея, согласитесь, хорошая: затащить несколько человек в сооружение, доверху напичканное ловушками, да еще и столкнуть их в борьбе за право выжить в этом кошмаре. Могла бы получиться адская версия «Дома 2» с философским подтекстом: все жертвы «Пилы», по его мнению, спускают свою жизнь в унитаз, а значит, совсем ей не дорожат и должны быть перевоспитаны в парке ужасов.

После небольших препирательств люди сошлись во мнении, что прошлогодняя игра, хоть и страдала от множества недостатков, была не так уж плоха. Стоит **Zombie Studios** набраться опыта, подкрутить гайки в медвежьих капканах, и вторая часть засверкает новыми красками. Сейчас, когда Saw 2 уже на прилавках, можно с уверенностью сказать: разработчики не только не пожелали что-то улучшить, но сделали игру еще хуже,

чем раньше. Куда смотрели боссы из **Konami** — совершенно непонятно. Возможно, на календарь, где жирным красным фломастером была обведена в кружок дата премьеры седьмого фильма.



Иногда нам кажется, что команда **Zombie Studios** в полном составе была похищена тем самым Конструктором Смерти и, чтобы остаться в живых, была вынуждена делать Saw 2: Flesh and Blood. В кино на решение поставленных задач жертвам обычно отводилось очень мало времени. **Zombie Studios** тоже было приказано сотворить игру всего за год, как раз к премьере седьмого фильма. Поняв, что времени немного, они быстренько смекнули: ускорить процесс можно, использовав материалы первой игры в первоизданном виде, а об исправлении каких-то там проблем и недостатков под надзором безжалостно тикающих часов речи даже и не шло. Остался ли доволен Конструктор результатом — нам не известно, но за судьбу **Zombie Studios** немного боязно. ■

РЕИТРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ: 20%

## ДОЖДАЛИСЬ?

Saw 2: Flesh and Blood — ваш лучший шанс почувствовать себя в шкуре жертвы Конструктора. Ведь игра в Saw 2 — это настоящая пытка.

ТЕЙМПЛЕЙ 4

ГРАФИКА 5

ЗВУК И МУЗЫКА 6

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 4

РЕЙТИНГ

4.0

«ПЛОХО»





Сергей Колокольников

PS © KOPAMI.RU

# PES 2011

## PRO EVOLUTION SOCCER PES Барбос и необычный кросс

Жанр  
Футбольный симулятор  
Издатель/локализатор  
Konami  
Разработчик  
Konami  
Мультиплеер  
Split-screen, Интернет  
Платформы  
PC, Xbox 360, PS3, PSP, Wii  
Сайт игры  
www.pes2011.com

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**  
**НЕОБХОДИМО:**  
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео  
**ЖЕЛАТЕЛЬНО:**  
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб,  
512 Мб видео

Последние два-три года — то есть пока в EA Sports делали что угодно, кроме сколько-нибудь богоугодной версии FIFA для PC, — футбол от Konami был у нас на особом положении. Мы убивали десятки строк на плач по неравному судейству, нищенскому пакету лицензий и выдуманному игрокам, но со стабильностью лондонского «Челси» резюмировали одно и то же — «в этом году PES опять хорош». Тут поймите правильно: своих высоких оценок предыдущие части действительно заслуживали, но факт, что другого грамотного футбо-

ла на PC временно нет, порой заставлял смотреть на огрехи серии как на издержки производства.

Этот год грозил перевернуть все с ног на голову. FIFA резко прибавила в качестве, а «Игромания» получила возможность сравнить консольные версии непримиримых противников. Многие уже приготовились встречать смену лидера песнями, парадами и пьяными драками — еще бы, пацаны-то во дворе говорили, что на приставках EA громит японцев на всех фронтах. И что же в итоге? «В этом году PES опять хорош».

### Андалузский пес

Для визуалов PES 2011 — это такой «PES 2010 с модным блюром», но не более того, потому что визуально игра почти не изменилась. Где-то добавили деталей, лица любимых атлетов стали еще более узнаваемыми, но выше прошлогодней планки трудолюбивые японцы не прыгнули. Здесь резона напрягаться у них, в общем-то, нет — о чем бы ни судачили бабушки возле подъезда, графически PES и FIFA идут вровень. Заметных улучшений ровно две штуки: прокачанная анимация и редкое для индустрии разумное применение блюра. В PES 2011 его дают исключительно во время повторов, и выглядят они превосходно. Все движущиеся объекты выходят в разной степени смазанными и, как следствие, реалистичными; происходящее на экране начинает походить на трансляцию еще больше. Минус один — такой эффект правильно воспринимается только в динамике, так что поймать все прелести местного блюра на скриншотах даже не пытайтесь.

То есть и тут «PES опять хорош», но лучше, чем известно какая игра, не стал. В первые минуты PES 2011 вообще похож на вымытую пару старых ботинок — блеск есть, а швы расходятся все

в тех же местах. Кажется, что японцы целый год рисовали эффектное меню с Лионелем Месси и жонглировали составами команд. Короче говоря, работали по принципам старой, но не такой уж доброй EA: «Мы крутые, а от лишнего напряжения бывают морщины». И вот, когда разочаровавшийся игрок уже готов послать Konami всеми лесами, но все же из чистого любопытства запускает товарищеский матч, Pro Evolution Soccer 2011 делает то, что в принципе должна делать любая порядочная игра: берет за воротник собачьей хваткой и не отпускает.

### Гончий пес

Начинается все с тактики. Если вы привыкли подолгу корпеть над составами и стратегией игры, вгоняя в сон сидящего рядом товарища, PES 2011 порадует вас не хуже какого-нибудь футбольного менеджера. О тактической глубине серии мы говорим не первый год, но каждый раз Konami умудряются делать что-то такое, отчего мы непрестанно говорим: «Да, в этот раз все круче ровно в два раза». Перелопачен, кажется, весь тактический интерфейс. Стал эргономичнее экран замен (в него, правда, явным образом напрашивается управление мышью). Но



В повторах FIFA 11 мы восхищались детализацией, в аналогичных у PES 2011 — максимально приближенной к реальности картинкой.





Сразу после релиза PES 2011 многие начали жаловаться на новую установленную по умолчанию камеру. Так вот, официально заявляем, что играть с ней вполне комфортно.



Перед вами далеко не самое страшное, что может происходить на экране управления командой.

главное — теперь команде можно задавать модель поведения для той или иной ситуации на поле. Например, играть в длинный пас с середины и до конца первого тайма, если вы лидируете. Или сыграть на быстрых контратаках в начале второго, а после броситься в атаку всем скопом в случае, когда ведет противник. Вариантов, как всегда, тьма, доступных настроек — не намного меньше. При желании можно наладить игру подопечных до такой степени, что PES 2011 начнет играть сам в себя, за матчем можно будет смело наблюдать со стороны. Не зря ведь в Kopati предусмотрели «режим тренера».

## Дворовый пес

Однако для таких развлечений успешно существует **Football Manager**, да и редкий поклонник футбольных симуляторов откажется от возможности лично повлиять на исход матча. Тем более что теперь в непосредственной близости от мяча игрок может намного тоньше управлять действиями футболиста. Во-первых, изменилась система передач — мяч летит точнее, можно определять силу паса. Во-вторых, появилось такое понятие, как шкала выносливости. Пока над игроком горит зеленая полоска — он бодр, здоров и, возможно, весел. Как только ему сильно надоест нарезать круги по газону, полоска окрасится в красный цвет, а характеристики спортсмена слегка упадут. Штрафа хватит, чтобы легионер начал исполнять на удивление паршивенькие пасы и удары, но какой-то катастрофы ждать не стоит.

Этот момент особенно важен для режима **Весоме а Легенд**, где футбольный симулятор превращается еще и в ролевую игру. В простом матче усталый футболист просто заменяется новым, игра не особо меняется. А вот если ваш персонаж выдохнется в «Режиме легенды», смотреть остаток матча придется со скамейки запасных: один игрок — один футболист. Не в пример FIFA, PES 2011 обращается с игроком-одиночкой еще строже, чем раньше. При малейших признаках усталости тренер гонит с поля. Если футболист не вписывается в тактическую схему клуба — приходится играть на непривычной позиции или искать новую команду. Доходит до того, что на поле ваш «аватар» может провести каких-то две минуты, после чего его заменяют за неудовлетворительную игру. А ведь может и вовсе не выйти. Словом, **Весоме а Легенд** — это серьезный бизнес.

Перед матчем в обязательном порядке показывают сценку из командной раздевалки: тренер в солидном пиджаке растолковывает тактику, указывает ключевых футболистов и говорит, чего он ожидает конкретно от нашей персоны. Не подведете старшего — будете почивать на лаврах, нырять в золото и даже вызываться в национальную сборную. В противном случае можно (и, скорее всего, нужно) просить агента подыскивать вам новую команду. Его услуги, кстати, — это то небольшое, на

что можно тратить заработанные деньги. То есть крупные числа в контрактах по-прежнему носят сугубо декоративный характер, на азартные игры и женщин тратить гонорары не позволено.

К сожалению, именно в **Весоме а Легенд** особо заметен главный и неискоренимый минус всей серии: в ней все так же плохо с лицензиями. Раньше можно было закрыть глаза и сделать скидку на то, что сериал, мол, еще маленький, «дворовый». Сейчас же, когда PES конкурирует с колоссом

FIFA на равных, его два (!) полностью лицензированных чемпионата (остальные либо кусками, как Испания, либо вообще никак) выглядят несерьезно. Kopati, мы любим вас за многое, но плевать хотели на кубок Либертадорес, и терпеть каких-то Mordymkha, Ulatokova и Khamy-ryivsk в сборной России уже нет никаких сил!



Теперь, друзья, главный номер сегодняшнего вечера. В этом году журнал «Игромания» торжественно отказывается определяться с лучшим футбольным симулятором. Ничья. Соперники выглядят равными, а вместо того, чтобы драться не на жизнь, а на смерть, здорово дополняют друг друга. Хотите дорогого шоу с Linkin Park и лицензированными командами — вам в FIFA 11. Предпочитаете умный футбол и хотите вырастить персональную звезду за пару вечеров — добро пожаловать в PES 2011! Если же просто горячо и искренне любите «ногочай» — играйте в оба симулятора разом и вычеркните из списка бытовых дилемм еще один напрасный спор. Но как только появится что-то однозначно лучшее, мы вам, вот честно, скажем сразу. ■



**ДОЖДАЛИСЬ?** Уже не лучший, но по-прежнему отличный симулятор футбола, который любому болельщику запрещено пропускать.

- ✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

**ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%**

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★★ 8.0

**РЕЙТИНГ**  
**8,0**  
ОТЛИЧНО



R&S Вердикт  
Дождались!



Жанр  
Хоккейный симулятор

Издатель  
EA Sports

Разработчик  
EA Canada

Похожесть  
Серия NHL

Мультиплеер  
Split-screen  
Интернет

Платформы  
Xbox 360, PS3

Сайт игры  
[nhl.easports.com/home.action](http://nhl.easports.com/home.action)

Сергей Колокольников

# NHL 11

## © ЧЕМ ШЕПЕЛЯВЯТ МУЖЧИНЫ

Электронный хоккей от мастеров электронного искусства еще совсем недавно был запретной для «Игромании» темой — последним гостем на PC была **NHL 09** двухгодичной давности. Мы попрощались с ней на минорной ноте — **NHL 09** получила строгие, но справедливые шесть баллов. С тех пор отечественная сборная по хоккею дважды выиграла чем-

пионат мира и оступилась в Ванкувере, президент завел аккаунт на «Твиттере», а «Игромания» стала писать обо всех платформах разом. Словом, случилось и сменилось многое. Та **NHL**, о которой мы будем говорить сейчас, меньше всего похожа на тот безрадостный симулятор поленьев на льду, что мы видели два года назад. Все потому, что теперь это серьезный и полностью консольный проект, в отличие от. Поленья в такие не пускают.

### В одни ворота

Дисклеймер для тех, кто ценит спорт настоящих мужчин, но по-прежнему считает консоли чем-то сродни демонологии или поеданию младенцев. Серия **NHL** на приставках чувствует себя настолько хорошо, что о каком-то там портировании можно и не задумываться в принципе. Судите сами: профильная пресса в экстазе, продажи стабильно хорошие, а конкуренты не выдержи-

вают борьбы и экстренно вешают коньки на гвозди — тут более чем показателен пример с **NHL 2K**, сбежавшей на Wii и iPhone.

К своей двадцатой (!) реинкарнации серия подошла безоговорочным монополистом. Причем настолько сильным, что соответствующим организациям впору бить тревогу. Не стоит при этом думать, что высокие оценки и народная любовь достаются

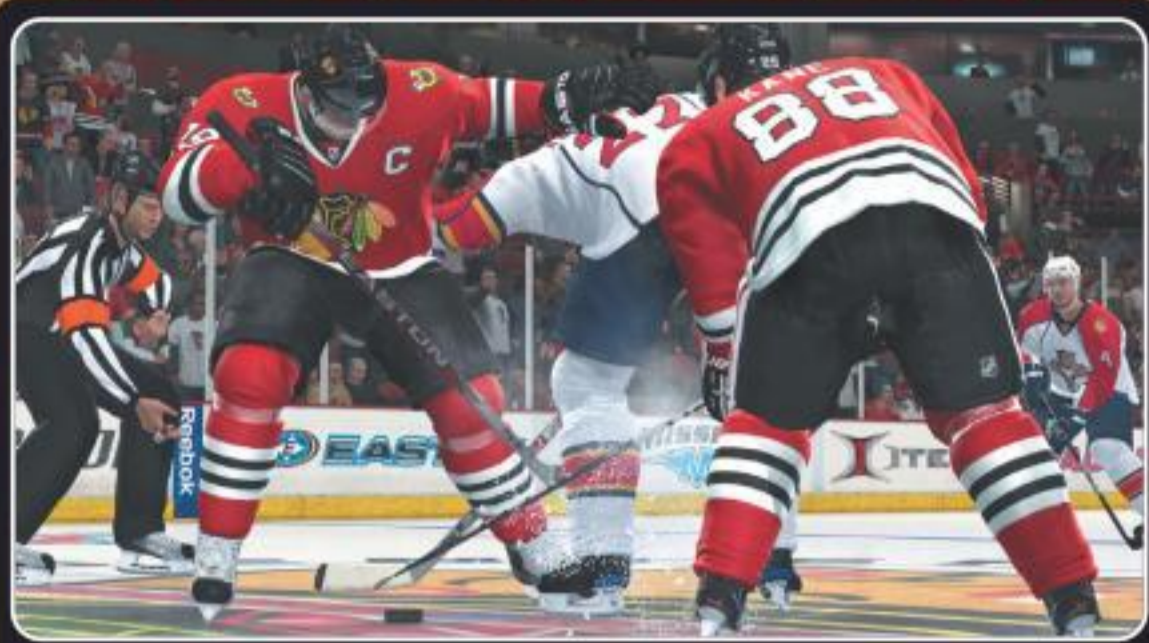


Этот номер выполняется хоккеистами-профессионалами. Никогда не пытайтесь повторить его во дворе.



Разбитая клюшка — еще не повод для отчаяния. Поднимите себе настроение, двиньте обидчику в табло.





У спортивных симуляторов канадского производства есть одна общая черта: они очень эффектны, когда дело доходит до крупных планов.



Впечатать противника со всей силы в бортик — отдельное, чисто мужское развлечение.

ей только оттого, что никакого другого хоккея на консолях в последние годы не было, нет и, возможно, не будет. Правда в том, что NHL последних двух лет — это действительно классный спортивный симулятор.

## Карманный хоккей

И дело даже не в технологии — по нынешним меркам «девка тоже в смысле рожей далеко не крем-брюле». Золотого правила спортсимов при этом тоже никто не отменял: нам фактически продают из года в год ту же игру. Но в этом случае канадцы еще не настолько погрязли в собственном величии и восторгах фанатской базы, чтобы перестать прикручивать к своей игре каждый год хоть что-то новое. Плюс на стороне EA, как всегда, пакет лицензий — в игре представлены все участники Национальной хоккейной лиги, ряд чемпионатов меньшего калибра (патриотов наверняка огорчит отсутствие КХЛ) и национальные сборные.

Ну а «кое-что новое» прикрутили давно, но не все об этом знают, так как дело было на консолях. С некоторых пор NHL предлагает выбор между двумя типами управления. Первый — классическая для спортсимов раскладка, где на каждой кнопке висит строго определенное действие. Второй — управление иг-

роком с помощью одних только стиков. Выглядит это так: левый привычно отвечает за перемещение игрока по льду, а вот правый — за его действия, почти как в **Fight Night Round 4**. Оттянули стик на себя — амбал в шлеме делает замах (вражеские игроки в этот момент сразу напрягаются); наклонили вперед — хоккеист наносит удар; покачали из стороны в сторону — начинаются хитрые обманные движения. При этом для отбора шайбы у противника достаточно вплотную приблизиться к нему и удерживать стик в нужном положении. В результате манипулировать агрессивным конькобежцем становится не только удобно и просто (еще бы, задействовано в разы меньше кнопок), но и по-настоящему аутентично.

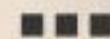
**NHL 11** вообще обладает замечательной особенностью — она невероятно дружелюбна с теми, кто впервые сел за современный хоккейный симулятор или даже взял в руки геймпад. При первом запуске игра предлагает интерактивный курс обучения, в ходе которого вас не только научат всяким очевидным штукам вроде перемещения на льду, но и познакомят с некоторыми тонкостями, в том числе с новым управлением стиками.

А вот чисто механические новшества NHL 11 трудно назвать знаковыми и даже заметными. На первый взгляд в этом плане никакой принципиальной

разницы между новой и предыдущей игрой нет вообще. Нам предлагают стандартный спортсимовский пакет, самым заметным нововведением в котором является новая физическая модель. Благодаря ей в разы натуральнее смотрятся блокировка и другие болезненные взаимодействия между хоккеистами. Куда более интересная новинка: появилась возможность играть какое-то время без клюшки в том случае, если она сломалась. Новую можно попросить у кого-то из боевых товарищей или сбегать за ней к скамейке, если те вдруг пожадничают. Шайбу в таком случае не возбраняется пинать ногами.

В списке режимов — без особых перемен, большинство пунктов характерно для любого спортсима «от EA». Особого внимания тут заслуживает разве что Hockey Ultimate Team, который разнообразит страсти на льду элементами, не удивляйтесь, карточной игры. На руках у каждого из участников есть колода с игроками, из которых нужно составить ту самую Ultimate Team. Для того чтобы команда начала эффективную игру, нужно основательно перетасовать фамилии на площадке и выяснить, какие хоккеисты ладят друг с другом лучше всего. Есть отдельные карты для тренеров и тренировочных процессов — они помогают вашим подопечным развиваться и постепенно становиться звездами Лиги. Есть карты контрактов (если не успели акти-

вировать такую вовремя — хоккеист с понурой головой покидает команду). Весь этот хоккейный Magic: The Gathering имеет смысл попробовать, если борьба за Кубок Стенли давно и плотно засела в печенках. Один нюанс: режим сетевой, и без подключения консоли к интернету посмотреть на это чудо не получится.



Как-то сурово критиковать NHL 11 не выходит при всем желании — настолько здесь все грамотно и цельно. Обычно мы в таких случаях беспокоимся, хватит ли сил EA для того, чтобы не пуститься в самоповторы, и не опустится ли серия до того печального дна, когда новая игра отличается от старой только беззубым лицом на обложке. Сейчас не та ситуация. Для канадцев хоккей, как и для русских, — нечто большее, чем просто спорт. Делать игры о нем спустя рукава им пока что не позволяет какое-то особое чувство сродни религиозному. Надолго ли его хватит — это уже совсем другой вопрос. Но как только разработчики начнут себя чувствовать слишком комфортно с тем, что уже имеют, хоккейная религия может уйти на второй план. Проблема этой серии сейчас в том, что она хороша почти во всем, и уже не совсем понятно, что нужно сделать для того, чтобы она стала еще лучше. ■

- Реиграбельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
- Легко освоить

**Дождались?**  
Буквально лучший хоккейный симулятор в известной части вселенной. Любителям шайб, клюшек и разбитых носов знакомиться в обязательном порядке.

- Геймплей ★★★★★★★★
- Графика ★★★★★★★★
- Звук и музыка ★★★★★★★★
- Интерфейс и управление ★★★★★★★★

8  
7  
8  
8

Рейтинг  
**7,5**  
«Хорошо»

Оправданность ожиданий: ██████████ 80%





Жанр  
Гонки

Издатель  
Black Bean

Разработчик  
Milestone

Похожесть  
Colin McRae Rally 2005  
WRC: Rally Evolved

Мультиплеер  
Интернет  
Локальная сеть  
Хот-сит

Платформы  
PC, Xbox 360, PS3

Сайт игры  
www.wrcthegame.com

# WRC

## FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Игорь Асанов

### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

**Необходимо:**  
2.4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

**Желательно:**  
Core 2 Duo, 2 Гб, 512 Мб видео

## Доедет ли это колесо до Москвы?

Раллийные симуляторы по лицензии теперь привечают почти как французиков из Бордо: последняя нормальная игра вышла пять лет назад, стандарты качества в жанре слегка смазались, как должна выглядеть хорошая раллийная гонка — никто не помнит. Не помнят и в студии **Milestone**, которая первой после **Sony** заполучила лицензию чемпионата мира. Оно в общем-то и неудивительно для компании, чьими лучшими играми всю жизнь являлись мотогонки. Однако если их последнюю двухколесную попытку **SBK X: Superbike World Championship** мы беззастенчиво проигнорировали (у вашего автора просто кончились прилагательные для описания ежегодного мотосериала), то в случае с **WRC: FIA World Rally Championship** сделаем исключе-

ние. Итальянцы, судя по всему, видели мировое ралли разве что в выпусках новостей спорта, но при этом искренне старались сделать хорошую гонку. И в чем-то у них даже получилось.

### Любительский экипаж

Теперь еще раз о французях: в этом месяце Себастьян Леб из команды Citroen завоевал уже седьмой подряд титул WRC, так и не встретив достойной конкуренции. Ничуть не умаляя заслуг чемпиона (в прошлом году он так же быстро промчал и на тестах «Формулы-1» за Red Bull, а до этого — обогнал Колина Макрея и Карлоса Сайнца, бывших партнеров по «Ситроену»), заметим очевидное: раллийный чемпионат находится в глубочайшем кризисе. WRC постепен-

но теряет лучшие этапы (в этом году недосчитались ралли Монте-Карло), пилотов и автопроизводителей. Сейчас ему не помогут даже приглашенные звезды вроде Кими Райкконена и Кена Блока, которые пока гораздо чаще финишируют в кювете, чем на верхних строчках протокола. Чтобы хоть как-то подогреть интерес, организаторы в следующем сезоне решили удешевить раллийную технику, заменив могучие и дорогие ралли-кары категории WRC на плюгавые Citroen DS3, Mini Cooper и Ford Fiesta. Поэтому досмотреть сезон 2010 года стоит хотя бы ради красивых проводов целой эпохи и лишней раз послушать раскатистый рык турбомоторов.

В игре этого сделать, к сожалению, не получится: все машины и этапы на месте, но вот со

звучком не вышло — так звучат моторы не гоночной, а только стиральной машины. Вообще, наибольшие проколы наблюдаются у Milestone как раз по части убедительности всего происходящего. Тот, кто хоть раз видел финское ралли, едва ли поверит в то, что оно проходит на широких и ровных гравийных дорогах, обсаженных по краям травой, известной у нас под названием «иван-чай». Где узкие, извивающиеся лесные просеки с канавами и березками по краям? Почему мягкие сугробы Швеции при контакте ведут себя как стены из бетона? Ну и дальше в том же духе: узкие асфальтовые тропинки Франции, где не разъедется и пара машин, вдруг превратились в широкие (и опять же ровные) проспекты, огороженные забором так, что



Если бы не хорошие модели машин, такая картинка сошла бы за скриншот с PS2.



Забавно, но ни одной полноценной раллийной игры нового поколения (DIRT 2 и SEGA Rally не в счет — это скорее ралли-кросс) у нас так и не появилось. Приходится жить вот с такой.









**ЖАНР:**  
БРАУЗЕРНАЯ  
MMORPG  
**РАЗРАБОТЧИК:**  
SNAIL GAME  
**ИЗДАТЕЛЬ:**  
MENTAL GAMES

**СИСТЕМНЫЕ  
ТРЕБОВАНИЯ:**  
IE 7.0 И ВЫШЕ

# ДУХ ДРАКОНА

Браузерная игра... Так уж сложилось, что любое упоминание «браузерок» вызывает у большинства геймеров снисходительную улыбку. Наверняка многие из вас до сих пор помнят такие творения жанра, как «Бойцовский клуб» или «Территория». В свое время подобные проекты были очень популярны, но особой художественной ценности, к сожалению, не представляли.

Тем не менее, посмотрев на скриншоты современных браузерных игр, далеко не каждый опытный игрок сможет распознать в них автономный продукт, не привязанный к клиенту и использующий браузерный интерфейс. В данной статье мы рассмотрим проект, который стал новой эволюционной ступенью в мире браузерок, — игру под названием «Дух Дракона».

## Мир имени Демиурга

Первое прогрессивное отличие «Духа Дракона» от браузерок прошлого поколения — это размах. Причем размах во всем, начиная с размеров и проработанности игрового мира и заканчивая весьма выдающейся графикой.

Кстати, о мире: в «Духе Дракона» он называется Шерус. Его создал Демиург с тем же именем, явно не чуждый нау

исследованиям. При сотворении земной тверди он распределил ее на два материка — Истрен и Пувур, что соответственно означает «Свет» и «Тьма», — и заселил их разными существами. Его пытливый вселенский разум решил провести эксперимент и выяснить, как влияет различная среда на ее обитателей. Но создание миров — дело не из легких. А уж насколько непросто контролировать огромный, только что родившийся мир! Закончив столь тяжелую (даже для Де-

миурга) работу, Шерус сотворил себе помощников по своему образу и подобию, назвал их Богами и велел им заботиться о своем новорожденном творении. А сам, окончательно утомившись, отправился на заслуженный отдых. Тем временем в свежесозданном мире появились разумные существа: люди, эльфы, орки — и начали создавать свои цивилизации под бдительным присмотром Богов.

Но, уходя спать, Шерус забыл обозначить четкие полно-

мочия каждого из «управленцев», и Боги взялись за свою работу неорганизованно, зато со всем юношеским пылом. В итоге в пантеоне произошел раскол на два лагеря: темный и светлый. Началась война, в которой многие из Богов погибли, а оставшиеся в живых практически потеряли свою силу. Они стали неспособны управлять миром Шерус и были вынуждены его покинуть. Но свято место пусто не бывает: буквально через семь лет после великого исхода богов в мире объявились первые Драконы. Летопись умалчивает о том, откуда взялись эти огромные, пышущие огнем существа. Из множества их видов сильнейшими оказались Драконы Тьмы, возжелавшие править остальными расами и успешно претворившие свои планы в жизнь. Люди, а позже эльфы и орки, вдохновленные человеческими подвигами, заручились поддержкой Драконов Света и сумели свергнуть правление темных узурпаторов.

Две драконьи войны вызвали буйство магических сил, которое ослабило пространственный барьер, и в Шерус проникли так называемые отрекшиеся — народ, порабощенный в другом мире могучим демоном. При появлении пространственной брешу они не преминули сбежать в нее







от ига своего хозяина. Новоселы обосновались на темном континенте Пувур, куда вскоре были изгнаны и орки.

Расы спрятали свои клинки, и на Шерусе наконец-то воцарился мир. А где мир, там и расцвет. И именно в это время на сцене появляется вы.

## Добро не всегда побеждает зло

За кого же выступать? Вашей душе будет где разгуляться, ведь для браузерной игры ассортимент рас и классов достаточно широк.

В вашем распоряжении четыре расы на двух континентах. На землях Истрена — «Света» — обитают люди и эльфы, а на темном Пувуре — орки и отрекшиеся. Про первые три все понятно, классика жанра. А отрекшиеся — что-то вроде местной нежити. Ну а как бы вы выглядели после многовекового ига демона?

На классы разработчики тоже не поскупились. Их здесь семь: знахарь, маг, жрец, рыцарь, воин, вор и охотник. И этот список касается только светлых рас. Какие возможности развития будут у «темной стороны» — пока загадка. У каждого класса — свои уникальные ветки способностей и умений. Между прочим, все персонажи проработаны на уровне клиентских MMORPG, а это выводит браузерные игры на совершенно иной уровень.

Вас ожидают как одиночные бои, когда игрок один выходит на поле против монстров, так и групповые (максимум пять человек в команде). В последнем случае сражаться будет гораздо интереснее. Система боя в «Духе Дракона» — пошаговая, на манер «героической», разве что каждый боец соответствует живому игроку, а не отряду наемников (если, конечно, это не противостоящие вам монстры NPC). В групповом бою игроки видят и всю свою команду, и команду противника.

Удары и заклинания, сопровождаемые

красивыми эффектами, могут бить не только в одну мишень, но и по площади. Естественно, команду следует подбирать так, чтоб различные навыки соратников дополняли и усиливали друг друга.

Как же выглядит бой? Сначала игроки распределяются по полю, выбирая одно из девяти мест. Этот «тактический» этап очень важен, ведь стрелковые персонажи — в том числе маги и жрецы — как обычно, имеют весьма слабую защиту, поэтому им следует держаться позади, а вот рыцарям и воинам выгоднее всего идти в первых рядах. Но никто не мешает вам сделать наоборот. Куда ставить воина и охотника? Ну, это уже исключительно на ваш вкус. Свобода выбора дает богатый простор для различных интересных тактик.

Ходят игроки по очереди. Какой именно удар использовать или какое заклинание применить, зависит только от вас. Только стоит помнить, что и при тактической расстановке перед боем, и в процессе его командная игра дает больше шансов на победу.

В перерывах между боями вам предстоит путешествовать по миру, выполняя квесты и

собирая артефакты, коих немало разбросано по континентам после стольких войн. Там вас ждут подземелья — они состоят из нескольких последовательных комнат, каждая из которых охраняется боссом. Попастись в следующую комнату можно, только победив ее охранника. В самой последней комнате каждого подземелья вас будет ожидать «главарь», совладать с которым в одиночку будет совсем не просто. Но не бойтесь. Во-первых, дело того стоит, ведь за убийство такой детины положена неплохая награда, а во-вторых, если совсем запахнет жареным, то можно применить заклинание «Призыв Великого Дракона» — и этот самый дракон прилетит и буквально сметет вашего супостата.

## Как за каменной стеной

Помимо эпохальных сражений и великих путешествий, игроки смогут попробовать себя в качестве фермеров, каменщиков, военнослужащих или научных исследователей.

В «Духе Дракона» много внимания уделено замковой системе. За каменными стена-

ми персонажи получают множество возможностей, недоступных во внешнем мире, — например, ковать высококачественное оружие и сверхмощные артефакты. Замок — это не просто некий приз за победу в боевых действиях; внутри него можно (и даже нужно!) развивать свою экономику и социум. И если делать это хорошо и качественно, можно рассчитывать практически на мировое господство — самые развитые замки борются за право называться столицей королевства. Развивается замок общими усилиями присоединившихся к нему игроков по таким параметрам, как посев и сбор урожая, добыча камня, обучение войск и научные исследования. За участие в развитии этих параметров игроки получают почетные ранги и титулы. Но за все это придется побороться, защищая свои территории и захватывая чужие.

Битвы происходят не только между замками. Любой игрок может создать клан или присоединиться к уже существующему — и участвовать в борьбе с другими уже в пределах замка за места в первой тройке рейтинга.

Напоследок — еще об одной черте «Духа Дракона»: там очень красиво. Графика вполне прилична даже для «большой» компьютерной игры, а для браузерной просто великолепна. Художники изобразили действительно прекрасный мир, в котором хочется жить.

«Дух Дракона» — несомненно нестандартный проект. Играть в него стоит как из-за интересной и необычной для подобных проектов игровой системы, так и из-за красивейшего антуража, не свойственного стандартным браузерным играм. Да и сюжет имеет множество недосказанностей, которые будут раскрываться по мере игры. К тому же — кто не мечтал обзавестись собственным замком и стать королем?





# ARCANIA GOTHIC 4

## Не готично

С «Готикой 4» мы сюсюкались до последнего: даже отказались выставлять кособокой пресс-версии финальный балл. Горький опыт поспешных выводов и любовь к оригинальным «пираньевским» играм заставили нас немного подождать и проверить, насколько стабильным окажется финальный код. Всем хотелось, чтобы предоставленный «Акеллой» билд — какая-то злая шутка и в магазины поступит *та самая* «Готика». Или хотя бы клон **Risen** на новом движке. Хотелось верить, что вернется живой мир, увлекательная ролевая система с учителями, пленяющая свобода. Очень хотелось, но, честно говоря, никто не верил уже тогда. Слепая вера в Инноса или в кого там еще таким недоразумениям, как **Arkania: Gothic 4**, не помогает. Перед нами жалкий отголосок былой славы «Готики», и он мало чем отличается от того, что мы видели полтора месяца назад.

Никуда, конечно, не делись все упрощения и условности. Уникальная система прокачки, в рамках которой мастера учили

специальным перкам, пока вы им ботинки языком чистили, — помните? Немедленно забудьте. Сложные нелинейные цепочки квестов? Как не бывало. Детальный мир? Это тоже не сюда: движок у «Аркинии» пристойный, но вокруг — океан да елочки. С боевой системой все еще более странно. **Spellbound** взяли за основу откровенно неудачную третью часть, где драки представляли собой аркадную мини-игру «зажми кнопку и тычь клинком в живот». И зачем-то добавили к ней совершенно жульнические перекаты: благодаря им вы, бешено кувыркаясь, забодаете любого верзилу. Наконец, самый сильный и наглый удар по фанатам — смена главного героя: безымянный протагонист оригинальной трилогии пришел к успеху, заделался королем, связался с темными силами, слетел с катушек и теперь убедительно изображает злодея. А мир спасает свежий пастух в лаптях. Чудесно.

Главное не забывать, что «Готика 4» — это все-таки не казуально-консольная RPG в нор-

мальном понимании этого термина. Это казуально-консольная RPG в представлении разработчиков, чей опыт общения с консолями, если кто не в курсе, ограничивается портом на Nintendo DS классического платформера **Giana Sisters** 1987 года. Сложность ситуации заключается в том, что Gothic изначально относится к непростому и загадочному во многом жанру «кривая немецкая игра, которая так нравится этим русским». В планах издательства **JoWood** было ознакомить с феноменом кривой, но очаровательной немецкой ролевой игры Западную Европу, США, а главное — консольную аудиторию. Так вот, авторам «Аркинии» невдомек, что RPG на компьютерах — это масштабы и цифры, а RPG на приставках — это сказка и дыхание приключений. Они взяли худшее из обоих подходов, наивно полагая, что «на этих ваших консолях» — это когда все то же самое, только меньше, проще, хуже и с кретинским управлением. Чудесной видеоигры Fable они тоже не видели: если уж ради-

кально менять направление, то и ориентиры следует подбирать достойные.

Итог такой: «Готика 4» — это двенадцать часов беготни по миру, где нечего делать, от одного шаблонного дуболома к другому. Это бесконечные почтовые квесты. Это сюжет, который активизируется лишь за сорок минут до финала. Ни одного яркого персонажа за всю игру, зато шедевральные диалоги: «Привет, я всех убил, пока». Играть интересно только по одной причине: хочется увидеть, насколько далеко зайдет весь этот идиотизм. Если посмеяться — самое оно.



Что касается глюков и багов, из-за которых отчасти мы и отложили финальный вердикт, то тут Arkania старательно перенимает опыт всей серии. Похвально в каком-то смысле, хоть здесь не подвели. Будет и черный экран, и застревания в камнях, и персонажи, которые во время разговора смотрят в другую сторону. Тут как повезет. Тормозит новая «Готика», само собой, почти у всех. Пользуясь случаем, мы посмотрели и версию для Xbox 360 — там все то же самое минус вылеты в Windows, благо вылетать ей как будто некуда. Можете, конечно, дождаться версии для PS3 (когда она появится, неизвестно). А учитывая сложность работы с архитектурой PS3, можно со значительной долей вероятности заявить: играть будет еще веселее.

**ПЕРЕВОД:** В локализации «Акеллы» десятки актеров скучно бубнят в микрофон — этого не отнять. Но, во-первых, в оригинальной версии все не сильно лучше, во-вторых, к тексту претензий почти нет, в-третьих — актеры эти не так заезжены, как обычно бывает с игровыми переводами. ■



Во время диалогов тут предусмотрено только три ракурса. Этот — самый популярный.



Если вы еще помните натренированные в Morrowind особые навыки «выживания лучника на возвышенности в мире глючной RPG», то в «Аркинии» не пропадете.

REИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

 ЛЕГКО ОСВОИТЬ

**ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ**

30%

**ДОЖДАЛИСЬ?**

«Готика 4» в магазинах вашего города — это ровно та же ролевая игра, про которую мы писали в прошлом номере: симпатичная, но бесконечно пустая и дурная.



ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

**РЕЙТИНГ**
**5,5**
**СРЕДНЕ**



**SAMSUNG**

Ноутбуки Samsung серии RF  
на базе процессора Intel® Core™ i7  
с технологией Intel® Turbo Boost



# Способны на многое!

- Процессор Intel® Core™ i7
- NVIDIA GeForce 420M 2 ГБ
- Жесткий диск до 1 ТБ\*



\* Заводская опция.

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран. Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт [www.intel.ru/rating](http://www.intel.ru/rating).

mvideo.ru



• (495) 777-777-5 • 8-800-200-777-5

**М.видео**

нам не всё равно



# COMIC JUMPER

## THE ADVENTURES OF CAPTAIN SMILEY

### «Звездный» путь

«Они такие разные, но все-таки они вместе» — этот слоган уже давно стал универсальным фундаментом для разного рода комедий. «Смертельное оружие», «Доктор Хаус», «Женаты... с детьми» — вот лишь малая доля произведений, обязанных своей популярностью идее совмещения несовместимого. А все почему? Да потому, что наблюдать за столкновением противоположностей жутко интересно и смешно.

**Comic Jumper** выстроен по точно такой же схеме: одной цепью оказываются скованы герои не только разные, но и даже ненавидящие друг друга. Изюминку вносит совершенно сумасшедший дизайн персонажей, ставший уже визитной карточкой **Twisted Pixel** (вспомните взрывающегося героя **'Splosion Man** или ненасытную Пасту из **The Maw**). В свете прожекторов здесь бугай с идиотской головой-смайликом (Капитан Смайли) и небритая говорящая эмблема у него на груди (Звезда). И справедливости ради стоит отметить, что только стараниями этого дуэта **Comic Jumper** превращается из заурядного twin-stick шутера в одну из самых

уморительных комедий XBLA.

Когда-то у этой парочки был собственный комикс — «Приключения Капитана Смайли». Однако супергерои из них были настолько бестолковые, что про их похождения почти никто не читал. От полного забвения их решили спасти ученые из **Twisted Pixel** (да, сами разработчики здесь выступают в роли вполне осязаемых персонажей). Светила науки предложили им некоторое время подработать в ролях приглашенных звезд в более успешных сериях комиксов, а потом на вырученные средства сделать громовой «камбэк» своего родного тайтла. Выбор у героев был невелик — перспектива провести старость в коробке из-под холодильника как-то не очень привлекает.

«Звездить» нам предстоит в четырех разных мирах-комиксах: фэнтезийной эпопее в духе «Конана-варвара», изувеченном цензурой комиксе 50-х годов, черно-белой манге и перезагруженной версии «Приключений Капитана Смайли». За каждый из этих миров дизайнеров **Twisted Pixel** хочется страстно расцеловать, по-

тому что стиль каждого направления выдержан просто превосходно. Преображается не только цветовая палитра и облик персонажей (скажем, в фэнтезийном мире Смайли напяливает рогатый шлем, а два пистолета превращаются в скорострельные бамбуковые трубки): диалоги, поведение персонажей, музыка — под стать комиксу здесь меняется все. Например, в политкорректном комиксе середины прошлого века все ругательства Звезды нещадно запикивают, отчего его речь становится похожа на сигналы Морзе, а в манге градус приторной каваяности достигает каких-то опасных для здоровья значений — в кадре маячат единороги, японские школьницы и «няшно» улыбающиеся главгерои.

И хотя облик **Comic Jumper** меняется с поразительной скоростью, геймплей остается одним и тем же — это самый главный недостаток игры. На каждом уровне разработчики всегда предлагают нам одну и ту же программу развлечений: незамысловатая стрельба на манер **Contra**, рельсовый шутер от третьего лица, до одури простые **beat'em up** вставки и еще более простые **quick-time events**. **Twisted Pixel**, конечно, стараются не дать игроку заскучать: часто перетасовывают виды геймплея, напшиговывают кадр огромными «Bang!» и «Ka-Boooooom!», швыряют нам в лицо обломки роботов или тела поверженных врагов... Но, по правде говоря, получается не очень — уже через час игры вы узнаете обо всем, что **CJ** может вам предложить, и вплоть до финальных титров будете заниматься ровно тем же самым, только в другой графической обертке.

Спасательный круг **CJ** — бе-

зостановочная бомбардировка вашего мозга юмором и гэггами. Герои постоянно попадают в совершенно идиотские ситуации: уже на первой минуте пребывания в фэнтезийном королевстве Смайли случайно убивает безоружного аборигена. Спустя некоторое время он раскидывает толпу каких-то агрессивных гопников и внезапно обнаруживает, что только что сорвал похороны того несчастного туземца. На этот счет Звезда ехидно подмечает: «О, ты не только хладнокровно пристрелил того парня, но и осквернил его похороны! Слушай, а ты думал о том, что у него могла быть семья? Они определенно захотят отомстить — тебе нужно и их убить! Мальчиков уж точно... И минимум одну девочку».



И таких эпизодов в **Comic Jumper** — воз и маленькая тележка. Звезда и Капитан даже в самой жаркой перестрелке находят время для уморительного выяснения отношений и взаимных колкостей. К тому же здесь полно мелких забавных деталей: так, анимация смерти Капитана — точь-в-точь как у его предка Пакмена, в штабе можно заметить рабочее место фанатичного поклонника лам, а в особо тяжелые моменты игры можно позвать **Twisted Pixel** на помощь — они собственными руками и ногами очистят экран от всех врагов. Поток юмора здесь не прекращается ни на секунду, из-за чего периодически приходится делать перерывы — банально устаешь улыбаться. Впечатление от **Comic Jumper** не может испортить даже в целом монотонный геймплей — какое-то запредельное количество позитива от просмотра всей этой комедии легко перекрывает все недостатки игры. ■



Когда рядом с Капитаном что-то взрывается, его выбрасывает на несколько страниц вперед. Простое, но эффектное визуальное решение.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Виртуозно разыгранная комедия с качком-смайликом и саркастирующей Звездой в главных ролях. Немного монотонное, но бесконечно веселое приключение, после которого в титрах хочется видеть не надгробное «The End», а «To be continued...» в углу страницы.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО



# COWON

www.cowonrussia.ru

# V5

## ПЕРВЫЙ ПОРТАТИВНЫЙ HD-ВИДЕО ПЛЕЕР С ИНТЕРФЕЙСОМ HDMI



СЕНСОРНЫЙ ДИСПЛЕЙ 4,8" TFT 16,7 МЛН. ЦВЕТОВ  
ДО 47 ЧАСОВ БЕСПРЕРЫВНОЙ РАБОТЫ  
ПОТряСАЮЩИЙ, МОЩНЫЙ ЗВУК  
ОБЪЕМ ПАМЯТИ ДО 32 ГБ  
РАЗРЕШЕНИЕ 800x480  
ОС WINDOWS CE 6.0

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН  
ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР COWON В РОССИИ  
WWW.BLADE.RU 8(495)276 2076

**BLADE**  
GROUP OF COMPANIES



# SUPER SCRIBBLENAUTS

## Нарисуй мне суперптичку

Любая головоломка состоит из цели и средств. Нужно пройти через испытания стержневого искусственного интеллекта — вот вам порталы. Собрать линии в стакане — вращайте фигурки. Рассчитать время в новом «Профессоре Лейтоне» — пожалуйста, специальный черновой экран, водите стилусом.

**Scribblenauts** удовлетворяет только первому пункту. Рисованный мальчик Максвелл собирает звездочки — это, ясно, цель. А как ее достигнуть, нужно придумать самому. И если оригинальная **Scribblenauts** — это головоломка про импровизацию, то **Super Scribblenauts** — это, выходит, су-

перголоволомка про суперимпровизацию.

Свобода вашей мысли в следующем. Максвелла со звездами разделяет туча препятствий: стены, пропасти, высоты, шипы, падающие камни — словом, комплект из любого платформера. Сам Максвелл при этом — парень хиленький, бегаёт он медленно, прыгает как муравей, а от любого плевка дохнет в два счета. Поэтому ему нужно помогать предметами, но вы не собираете их по уровню, как в каком-нибудь квесте. Вы просто можете заколдовать практически любое английское слово, и оно тут же появится на экране. Заходите в специальный редактор, пишете «лестни-

ца» — и вот она уже свалилась с неба, просто перетащите ее стилусом на нужную позицию. Никак без моста — шесть латинских букв, и Максвелл уже на другой стороне. Разница между **Scribblenauts** и **Super Scribblenauts** в этом плане невелика: чуточку изменилось управление (теперь можно в любой момент переключиться с режима «двигать героя стилусом» на режим «двигать героя стрелочками»), а еще игра научилась понимать качества предметов. То есть если вам нужен не Ктулху, а большой летающий Ктулху, так и пишете.

Понятно, что с такими возможностями любой уровень тут же превращается в веселый цирк.

Можно призвать русского царя и заставить его сразиться с драконом. Или посадить в машину рыцарей и сбросить на них бомбу. А лучше пригласить самого Господа Бога и проверить, одолеет ли он группу ассасинов. Или дьявола. Или балерину. А если сбросить на них грузовик? А если расстрелять робота из томмигана? Весело — слов нет! Уж явно веселее, собственно, уровней: ко второй части они стали больше, но не изобретательнее. Все больше обычные ямы. Но, что и говорить, здесь можно забросать гигантскими яблоками директора школы.



А теперь одна важная вещь. Давайте честно признаемся, что даже распоследнему интеллигенту, который пятничным вечером ходит в театр оперы и балета, цитирует классиков и переодевается к обеду в белоснежную рубашку, быстро надоест развлекаться со стандартным политкорректным набором бомб и рыцарей. Предметов в **Super Scribblenauts** предостаточно для решения головоломок, но преступно мало для того, чтобы вдоволь пошалить. Каждому рано или поздно захочется написать «big cock with legs», имея в виду вовсе не петуха, захочется накастовать спайдермена и заставить сразиться с не петухом, захочется насрать на всех гигантского Человека Грызлова, который будет отрывивать кислоту и бросаться дохлыми кошками.

**Super Scribblenauts** на такие запросы, конечно, не отреагирует — или слишком незаконно, или слишком непристойно, или слишком сложно. Задать размеры предметам — это здорово, но от продолжения самого сумасбродного баловства на DS все равно ждешь несколько большего простора для творчества. Оно ведь супер, в конце концов. ■



В этой головоломке надо продрасть через песок, используя какое-нибудь животное, но любой нормальный человек, конечно, попробует роботов.



Иногда заколдованные персонажи ведут себя крайне нелогично. Например, ангела не всегда заставишь атаковать террориста, хотя казалось бы!

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Пусть приставка Super вас не смущает: новые **Scribblenauts** — это набор уровней с механикой, максимально близкой к оригиналу. Но сравнивать собак с динозаврами все равно интересно.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ

7.0

ОЧЕНЬ ХОРОШО



FOR THE FANS THROUGH THE MIDDLE PLAY IT WIDE  
 FOR THE BOARD THROUGH THE MIDDLE PLAY IT WIDE  
 TOO DEEP ATTACK FOR THE SHIRT DEFEND  
 DEFEND DEFEND DEFEND DEFEND DEFEND DEFEND  
 MARK THE SPACE SPACE SPACE SPACE SPACE  
 QUIT MARK THE SPACE SPACE SPACE SPACE SPACE  
 4-3-3 4-3-3 4-3-3 4-3-3 4-3-3 4-3-3  
 4-3-3 4-3-3 4-3-3 4-3-3 4-3-3 4-3-3  
 FOR THE SHIRT LONG BALL LONG BALL LONG BALL  
 IN SHIRT LONDON LONDON LONDON LONDON LONDON  
 HAMBURG HAMBURG HAMBURG HAMBURG HAMBURG  
 DEEP DEEP DEEP DEEP DEEP DEEP DEEP  
 HAMBURG HAMBURG HAMBURG HAMBURG HAMBURG  
 MAN PLAY WIDE WIDE WIDE WIDE WIDE WIDE  
 SPACE DOWN DOWN DOWN DOWN DOWN DOWN  
 K FOR THE SHIRT TAKE IT IN TAKE IT IN TAKE IT IN  
 GET BACK GET BACK GET BACK GET BACK GET BACK  
 5-4-1 GET BACK GET BACK GET BACK GET BACK  
 3-1 CATENACCIO 5-4-1 5-4-1 5-4-1 5-4-1 5-4-1  
 QUIT TOO FLAT DEFEND DEFEND DEFEND DEFEND  
 SHIRT QUIT BUY BUY BUY BUY BUY BUY BUY  
 AN SELL SELL SELL SELL SELL SELL SELL  
 PLAY IT WIDE WIDE WIDE WIDE WIDE WIDE WIDE  
 KEEP TOO SLOW DOWN DOWN DOWN DOWN DOWN DOWN  
 BACK NOT ENOUGH ENOUGH ENOUGH ENOUGH ENOUGH  
 5-4-1 ATTACK ATTACK ATTACK ATTACK ATTACK ATTACK  
 ACA TAKE HIM OFF TAKE HIM OFF TAKE HIM OFF  
 GET BACK GET BACK GET BACK GET BACK GET BACK  
 ST TIME TOO MUCH 4-4-2 4-3-3 DEFEND FOR THE FANS  
 4-2-3-1 4-4-2 DEFEND CATENACCIO CATENACCIO  
 QUIT TOO DEEP TAKE IT IN TAKE IT IN TAKE IT IN  
 FOR THE SHIRT LONG BALL LONG BALL LONG BALL  
 MARK THE MAN LAST CHANCE LAST CHANCE LAST CHANCE  
 4-4-2 MARK THE SPACE SPACE SPACE SPACE SPACE  
 ATTACK QUIT 5-4-1 5-4-1 5-4-1 5-4-1 5-4-1  
 DEFEND DEFEND DEFEND DEFEND DEFEND DEFEND  
 ATTACK ATTACK ATTACK ATTACK ATTACK ATTACK

ИЗ ТЫСЯЧИ МНЕНИЙ ВАЖНО ЛИШЬ ОДНО.  
**ВАШЕ!**


В ПРОДАЖЕ С 5 НОЯБРЯ.



ЛУЧШАЯ РАБОТА В МИРЕ

РЕКЛАМА









© Sports Interactive Limited 2010. Издательские права принадлежат SEGA Publishing Europe Limited. Разработано Sports Interactive Limited. SEGA и логотип SEGA являются зарегистрированными товарными знаками или торговыми марками SEGA Corporation. Football Manager, Sports Interactive и логотипы Sports Interactive Logos являются зарегистрированными товарными знаками или торговыми марками Sports Interactive Limited. National League Championship 10/11 Liga BBVA и Liga Adelante. Произведено по официальной лицензии LFP. Использование настоящих имен профессиональных футболистов санкционировано LFP. © 2002 Ligue de Football Professionnel. © Hyundai A-League 2010. Использование настоящих имен профессиональных футболистов санкционировано FIFPro Commercial Enterprises BV. Все прочие названия компаний, торговые марки и логотипы являются собственностью их владельцев. The Swoosh Design является товарным знаком Nike, Inc. и Nike International Ltd. в странах, где они зарегистрированы. © 2010 ООО «1С-СофтКлуб». Все права защищены.



# DIVINITY 2 FLAMES OF VENGEANCE

## Гоблин тебя разбери!

**Divinity 2: Ego Draconis** была выдающейся RPG. Разудалая, в стиле **Diablo** резня гоблинов и зачистка подземелий соседствовали с увлекательными квестами, огромным миром и парой уникальных идей: здесь мы могли прочесть мысли практически любого NPC, сделать из частей мертвой плоти ручного монстра и воспарить над зомби гордым драконом. Зомби ошарашенно щелкали поляроидами, а мы сверху не без грусти отмечали, что ближе к финалу игра несколько проседала. Напомним — во второй половине порой сложность переходила все разумные пределы, а эпическая RPG сваливалась в хаотичную аркадную леталку. Исправить ошибки **Larian** взялась в дополнении **Flames of Vengeance**.

В целом с поставленной задачей бельгийцы справились. Чтобы немного облегчить игру, авторы ввели подобие классов (на старте теперь можно выбрать прокачанного мага, воина, лучника или жреца) и разбросали по локациям множество книг, дающих дополнительные очки

навыков. А в Башне дракона (там по-прежнему находится личная резиденция героя с персональным алхимиком, некромантом, кузнецом и тренером) появились скидки на апгрейд умений.

Аркадные полеты на драконах отошли на второй план: они появляются лишь в конце игры, да и сделаны динамичнее, интереснее. Жизнь в воздухе облегчают новые уберприемы — например, заградительный огонь. Впрочем, на месте старых проблем выросли новые. Стремясь упростить и ускорить прокачку персонажа, бельгийцы ввели постоянный респаун монстров, дабы экспа лилась рекой постоянно. И тут несколько перестарались. Слишком уж быстро враги возрождаются: убив толпу монстров, вы заходите в дом, выходите, а снаружи вас снова встречают радостным хрипом все те же полусгнившие лица... Не проще ли было увеличить награды за квесты и монстров?

Это, конечно, несколько портит впечатление от игры, но положительных эмоций **Flames of**

**Vengeance** все равно генерирует больше. Спасибо в первую очередь сценаристам. Сюжет дополнения договаривает прерванную на полуслове историю оригинала, где все, напомним, кончилось недоразумением: герой был заточен в магический камень и в таком неудобном положении лишь грустно хлопал глазами на уносящиеся вдаль титры. В аддоне его, наконец, выпустили на свободу и снова отправили в погоню за главным злодеем Дамианом и его приспешниками, продолжающими осаждать славный город Алерот (именно здесь и разворачиваются основные события).

Но пронестись галопом к титрам не получится. Ведь структура повествования построена иначе, чем в оригинале: ключики к выполнению сюжетных заданий щедро разбросаны по многочисленным побочным миссиям, которыми полны дома, подвалы, улицы и склепы Алерота. Так авторы заставляют нас исследовать город и пускаться во все тяжкие. Впрочем, и заставлять не надо — таких ярких нетривиальных приключений мы давно не видели. Тут нет ни одного банального квеста, каждый таит сюрприз, и даже привычные ситуации обыгрываются по-новому. Вот вы, например, встречаете в подземелье призрака парфюмера, который просит отнести племяннице цветок. Просто? Ан нет: цветок находится под потолком пещеры, и, чтобы добраться туда, придется решить целый пазл при участии рычагов и выдвижных лестниц.

Практически каждый квест сопровождается моральной дилеммой: отпустить злыдня, облегчив себе жизнь, но подвергнув опасности другие народы,

- Издатель  
dtp entertainment
- Разработчик  
Larian Studios
- Издатель в России/локализатор  
1С-СофтКлуб/Snowball Studios
- Похожесть
  - Gothic 4
  - Risen
- Платформы  
PC, Xbox 360, PS3
- Сайт игры  
www.flamesofvengeance.com

### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:  
1,8 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео  
ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб,  
512 Мб видео

или ввязаться в неравную драку, отправить в склеп раннего ветерана или здорового молокососа? А каждый второй заставляет лезть в чужие мозги: узнать, к примеру, что тот же ветеран ранен, вы сможете, только если прочитаете его мысли.

Но главное — авторы без усталости хохмят, от чего игра напоминает качественное пародийное фэнтези в духе Терри Пратчетта. Мы расколдовываем ученых, превращенных в овощи, играем в драматической постановке призраков, обсуждаем детали миссии с говорящим пейзажем (кстати, красивым!), спасаем из огня маленького тролля, общаемся со свиньей и даже пытаемся пристроить в городскую армию двух гоблинов...



Конечно, кто-то скажет, что авторам надо было определиться: или «давать больше Diablo», но тогда сюжет не должен тонуть под тоннами побочных квестов, либо, наоборот, делать что-то в духе BioWare, добавив больше нелинейности и снизив интенсивность сражений. Но на самом деле именно в этом сочетании дьявольской механики и нетривиальных приключений и заключается своя, особая суть серии, которая многим нравится именно такой. Хотя если в третьей части (финал явно оставляет задел для нее) появится возможность работать на разнообразные фракции, а монстры перестанут так часто возвращаться на свои места, то мы лично будем не против. ■



Flames of Vengeance — рай для заинтересованных исследователей. Каждый дом, каждая пещера и улица ломятся от всевозможных сундуков, потайных кнопок, рычагов, ведущих куда-то порталов, секретных комнат и загадочных рун...

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Редкий случай: аддон превосходит оригинал и по увлекательности квестов, и по плотности сражений.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО



# Гарри Поттер

и Дары Смерти,  
Часть Первая

ВИДЕОИГРА



ПОСМОТРИ В ГЛАЗА СУДЬБЕ. СРАЖАЙСЯ ЗА СВОЮ ЖИЗНЬ.



ПАЛОЧКА - ВАШЕ ЕДИНСТВЕННОЕ ОРУЖИЕ. ИСПОЛЬЗУЙТЕ НАИБОЛЕЕ МОЩНЫЕ ВОЛШЕБНЫЕ ЧАРЫ ПРОТИВ ВОЛАН-ДЕ-МОРТА И ЕГО ПРИСПЕШНИКОВ В САМОЙ ЗАХВАТЫВАЮЩЕЙ И САМОЙ НЕПРЕДСКАЗУЕМОЙ ИГРЕ О ГАРРИ ПОТТЕРЕ. **ЭТО ВОЙНА ЗАКЛИНАНИЙ.**

РЕКЛАМА



Wii



PS3



XBOX 360

РЕКОМЕНДУЕТСЯ  
ДАТЧИК  
KINECT

XBOX  
LIVE



HARRY POTTER characters, names and all related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR. WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s10)

© 2010 Electronic Arts Inc. Название и логотип EA являются зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. KINE, Xbox, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблемы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт и используются по лицензии корпорации Майкрософт. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" и "EA" являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Wii является товарным знаком Nintendo.



# WINTER VOICES

## EPISODE PROLOGUE: AVALANCHE

### Синий иней

**Winter Voices** — игра уникальная. Французская эпизодическая RPG от фанатов аниме, ар-деко и Леонарда Коэна, больше всего она похожа на грустные скандинавские фильмы, где меланхолии больше, чем снега вокруг. Играть приходится за молодую девушку, выбрав на старте один из трех классов: она может быть охотницей, шаманкой или... ткачихой. Звучит все это пугающе, но на самом деле перед нами тонкая, но глубокая игра, которая сразу завораживает вас своей атмосферой, сплетенной из мистики, снега и лирики.

Грустный мужчина в модном свитере молча смотрит на снегопад. Рядом с ним сидит маленькая девочка, его дочь. Она бурлит взглядом затылок отца и тоже молчит. Через 15 лет все тот же мужчина лежит в кровати, его взгляд устремлен в окно, за которым все та же бесконечная белая пропасть. Только на этот раз он мертв.

Смерть открыла его осиротевшей дочери путь к свободе: теперь она может покинуть маленькую скандинавскую деревушку и отправиться в долгое путешествие, чтобы узнать больше о своих родителях и самой себе. Когда-то ее отец пришел сюда с младенцем на руках из столицы Королевства Трех Рек. Что предшествовало этому, какую ошибку совершила ее мать и что хочет сказать отец, когда является то ли в видениях, то ли в снах? Ответы придется искать в прошлом и настоящем героини. Причем главными соперниками на этом пути будут ее собственные демоны, ее страх, боль и гнев.

В *Avalanche* врагами выступают исключительно тени, воспоминания, страхи и прочие душевные травмы, которые населяют подсознание героини. Но драться с ними нельзя. Вы не можете зарубить мечом или выжечь огнем собственное подсознание. Девушка может обмануть

тени, попытаться забыть, убежать, скрыться или просто выжить.

Отсюда вытекает ключевая особенность *Winter Voices*: как и в других RPG, здесь можно свободно перемещаться между локациями, общаться с другими персонажами, выбирать реплики в диалогах, пополнять инвентарь (он, правда, появится в следующих эпизодах) и прокачивать персонажа. Но убивать врагов, снимать с них трофеи, а потом бежать в магазин не получится. Вся ролевая и боевая механика заточена под защиту.

Пошаговые бои только внешне похожи на классику жанра: героиня тратит на перемещение *Movement Points*, а на использование умений — так называемые *Psycho Points*. На самом деле здесь отсутствует кнопка «Атака», а среди способностей нет ни одной боевой. Мы можем отталкивать противников, накладывать на них различные ослабляющие эффекты (а на себя защитные и поддерживающие), призывать сгустки энергии, которые будут лечить нас, отнимать очки перемещения у врагов и т.д.

Экзотические классы и параметры тоже не поощряют насилия: проникательность, память, юмор, интуиция, харизма и энергия в основном заточены под социальное общение — плюс так или иначе увеличивают защиту героини и запасы очков, которые она тратит в сражениях.

Поэтому, когда ее атакуют, задачи возникают предельно пацифистские: продержаться столь-ко-то ходов, сбежать, дойти до определенной точки, защитить важного персонажа, отталкивая от него врагов и принимая огонь на себя. Противники если



Прокачанный параметр «юмор» позволяет в диалогах говорить колкости даже про умершего отца.

- Издатель/разработчик  
**Beyond the Pillars**
- Похожесть
  - Planescape: Torment
  - Longest Journey
- Мультиплеер  
Отсутствует
- Платформы  
PC, Mac
- Сайт игры  
[www.wintervoices.com/](http://www.wintervoices.com/)

#### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:  
1,2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео  
ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

и гибнут (что случается редко), то помогают им в этом ловушки или другие тени.

Получается необычная тактика, больше похожая на решение пазлов: мы подталкиваем (или, наоборот, отталкиваем) врагов в нужном направлении, блокируем им путь, определяем наличие ловушек вокруг и, например, так выверяем позицию, чтобы за один ход успеть дойти до выхода. Поначалу это, конечно, не так весело, как сносить головы, но потом обнаруживаешь, что в этом есть свой шарм и глубина.

А вот общаться с грустными местными жителями в перерывах между сражениями интересно без всяких оговорок: наличие и содержание реплик определяется классом и параметрами героини, и зачастую от поведения в разговоре зависит реакция собеседника и объем полученного по результатам опыта.



Молодая парижская студия **Beyond the Pillars** строит большие планы: вслед за прологом она обещала выпустить 7 эпизодов с периодичностью максимум в 1-2 недели, а потом сделать в этой вселенной инновационную онлайн-ролевую RPG. Не факт, конечно, что у них все получится, но старт получился обнадеживающим. *Avalanche* ведь не похожа на обычно кривоватые и явно любительские инди-RPG — это красивая, стильная, профессиональная работа с отличной озвучкой и волшебным саундтреком в духе *Portishead*. Так что мы заинтригованы. ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

● ЛЕГКО ОСВОИТЬ

**ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ**

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Интригующий пролог уникальной в своем роде RPG, где нельзя убивать, а врагом выступает собственное подсознание.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО





# GRAN TURISMO® 5

THE REAL DRIVING SIMULATOR



\* PlayStation, PLAYSTATION, PS3 and make.believe are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SONY and PS are registered trademarks of Sony Corporation. make.believe is a trademark of the same company. Blu-ray Disc and BD are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Polyphony Digital logo, Gran Turismo and GT are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. All rights reserved. Broadband internet service required. Users are responsible for broadband access fees. Changes apply for some content. PlayStation Network and PlayStationStore subject to terms of use and not available in all countries and languages. Users under 18 require parental consent.

## ВСТРЕЧАЕМСЯ НА ТРАССЕ!

КТО ЯВЛЯЕТСЯ КОРОЛЕМ АВТОГОНОК?  
БЛАГОДАРЯ 1,000 МАШИН, БЕСКОНЕЧНОМУ ЧИСЛУ ТРАСС,  
НЕВЕРОЯТНОЙ ГРАФИКЕ И РАЗНООБРАЗИЮ ГОНОЧНЫХ  
СОСТЯЗАНИЙ, GT5 ПОМОЖЕТ ЭТО УСТАНОВИТЬ ТОЧНО.

[gran-turismo.com](http://gran-turismo.com)

[playstation.ru](http://playstation.ru)



PS3

PlayStation 3



SONY  
make.believe



# ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры с 1 октября по 28 октября 2010 г.

A	B	C	D
1		Mafia 2	10,1 %
2	▲1	Assassin's Creed 2	7,7 %
3	▲1	Call of Duty: Modern Warfare 2	6,6 %
4	NEW	FIFA 11	4,9 %
5	▲2	S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти	4,7 %
6		Mass Effect 2	4,2 %
7	▲1	Battlefield: Bad Company 2	4,1 %
8	▲3	Batman: Arkham Asylum	3,3 %
9	▼4	StarCraft 2: Wings of Liberty	3,2 %
10	▼1	Метро 2033	2,9 %
11	▼9	World of Tanks	2,7 %
12	▼2	Dragon Age: Origins	2,6 %
13		Star Wars: The Force Unleashed — Ultimate Sith Edition	2,6 %
14		Alan Wake	2,2 %
15	NEW	Dead Rising 2	2,2 %
16	NEW	Civilization 5	2,2 %
17	▼5	Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City	1,8 %
18	▼2	BioShock 2	1,8 %
19	▼2	Heavy Rain	1,8 %
20	NEW	Darksiders: Wrath of War	1,6 %
21	▼3	Left 4 Dead 2	1,5 %
22	NEW	F1 2010	1,3 %
23		God of War 3	1,1 %
24	▼4	Dragon Age: Origins — Awakening	1 %
25	▼3	Red Dead Redemption	1 %
26	▼7	Pro Evolution Soccer 2010	1 %
27	▼6	Split/Second	1 %
28	▼2	Borderlands	0,9 %
29	▼14	Kane & Lynch 2: Dog Days	0,9 %
30	▼5	Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	0,8 %

По состоянию на 28 октября в голосовании приняло участие 59 173 человека.

Обозначения по колонкам:

- A. Текущая позиция игры в этом месяце.
- B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).
- C. Название игры.
- D. Процент голосов, который получила игра, от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего населения 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 октября 2009 г. по октябрь 2010 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!

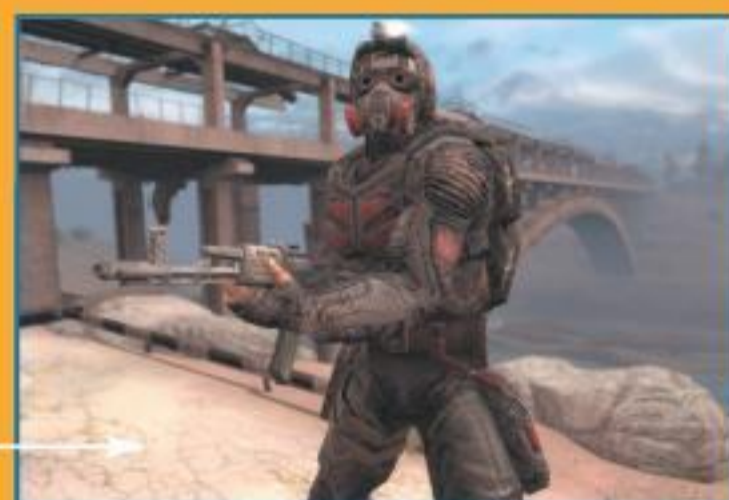
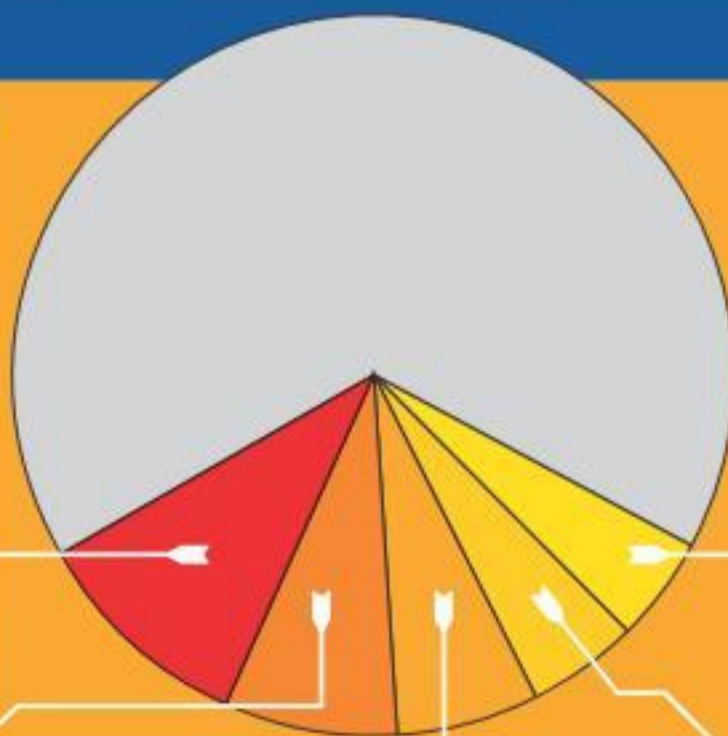
Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта [www.igromania.ru](http://www.igromania.ru). Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».

## ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ



Mafia 2

10,1%



S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти

4,7%



Assassin's Creed 2

7,7%



Call of Duty: Modern Warfare 2

6,6%



FIFA 11

4,9%



# «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.

### Split/Second



Рейтинг «Маниш» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №6/2010

Лучшая аркадная гонка наших дней, которая местами просто не влезает в рамки гоночного жанра и поэтому рекомендуется всем без разбора.

Гонка \* Black Rock Studio \* Disney Interactive Studios \* Новый гуск

### Halo: Reach



Рейтинг «Маниш» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №10/2010

Легендарный Halo возвращается, чтобы в последний раз показать всем, каким должен быть настоящий шутер эпического размаха. Поверьте, вы ни в коем случае не хотите пропустить эту игру.

Шутер \* Bungie Studios \* Microsoft

### Red Dead Redemption



Рейтинг «Маниш» **9,5**

Полная рецензия в «Игромании» №7/2010

Red Dead Redemption — это лучший игровой вестерн. Gun, Call of Juarez и Red Dead Revolver, конечно, были по-своему хороши, но все они, даже вместе взятые, не смогут потягаться и с одной-единственной поездкой по прериям в Red Dead Redemption.

GTA-вестерн \* Rockstar San Diego \* Rockstar Games

### StarCraft 2: Wings of Liberty



Рейтинг «Маниш» **9,5**

Полная рецензия в «Игромании» №9/2010

Пожалуй, главная стратегия этого года и лучший довод в пользу PC как игровой платформы. StarCraft 2 не открывает новых горизонтов в том, что касается механики, но это самая дорогая, самая зрелищная, самая масштабная RTS как минимум в масштабах пятилетки.

Стратегия \* Blizzard Entertainment \* Activision Blizzard \* 1С-СофтКлуб

### Enslaved: Odyssey to the West



Рейтинг «Маниш» **8,0**

Полная рецензия в «Игромании» №11/2010

Enslaved так и не определилась, кем ей быть: для слэшера игра слишком примитивна, а для симулятора романтического постапокалипсиса в ней слишком много драк. Но даже в таком виде это очень редкая игра ручной работы, и пропускать ее не стоит.

Экшен \* Ninja Theory \* Namco Bandai

### Lara Croft and the Guardian of Light



Рейтинг «Маниш» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №10/2010

В простой изометрической аркаде Лара Крофт чувствует себя так хорошо, словно всю жизнь обитала именно в таких играх.

Экшен \* Crystal Dynamics \* Square Enix

### Vanquish



Рейтинг «Маниш» **8,0**

Полная рецензия в «Игромании» №11/2010

Стремительный, впитавший лучшие качества признанных столпов жанра шутер с хореографией боев уровня достойной аниме-мехи. Сюжет, к сожалению, уровня недостойной.

Экшен \* Platinum Games \* SEGA

### The Settlers 7: Paths to a Kingdom



Рейтинг «Маниш» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №5/2010

Paths to a Kingdom объединила глубину второй части The Settlers с доступностью шестой. Новых идей по-прежнему мало, но лучше в рамках заданной механики просто не сделать. Settlers 7 сейчас — самая интересная и продуманная экономико-градостроительная стратегия.

Стратегия \* Blue Byte Software \* Ubisoft \* Новый гуск

### Super Mario Galaxy 2



Рейтинг «Маниш» **9,5**

Полная рецензия в «Игромании» №7/2010

Самый важный платформер на планете возвращает в жанр студийную монополию: сколько бы ни старались инди-разработчики, им не сделать аркаду насыщенней и интересней.

Платформер \* Nintendo

### Mafia 2



Рейтинг «Маниш» **9,5**

Полная рецензия в «Игромании» №9/2010

Даже восемь лет спустя Mafia по-прежнему может схватить игрока за вихры и затащить в свой маленький, но очень детализированный мир, в котором дорого одетые мужчины пьют виски, возят трупы в багажниках, ходят к проституткам и слушают джаз.

Экшен \* 2K Czech \* 2K Games \* 1С-СофтКлуб

### Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction



Рейтинг «Маниш» **7,5**

Полная рецензия в «Игромании» №6/2010

Conviction оказался антиподом всех прошлых серий Splinter Cell — крутым брутальным боевиком с чисто номинальными стелс-элементами. Если такой расклад не вызывает у вас морального протеста, игру можно будет пройти с удовольствием.

Шпионский экшен \* Ubisoft \* Руссобит-М

### Civilization 5



Рейтинг «Маниш» **9,5**

Полная рецензия в «Игромании» №11/2010

Ни разу за 20 лет и пять серий своей истории сериал Civilization не менялся настолько радикально. Если вы никогда до этого не играли в «Цивилизацию», а глобальные стратегии казались вам сложными и заумными — сейчас самое время начинать ломать этот стереотип.

Великая стратегия \* Firaxis \* 2K Games \* 1С-СофтКлуб





# 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.

Очень люблю автомобильные гонки с использованием оружия — ракет, мин, пулеметов... Играл в Mashed и Crashday. А есть ли на PC и консолях еще что-нибудь подобное? — SMS с номера 7 (960) \*\*\* 31 43



Настоящий ужас участники гонки испытывают, когда на трассе находятся «терминатор» из Deathtrack или синий панцирь из Mario Kart.

Кроме очевидных *The Interstate '76* и *'Interstate '82* (лучшие сюжетные игры этого рода) могу порекомендовать серию *Twisted Metal* и ее многочисленные клоны (*Vigilante 8*, *Star Wars: Demolition* и прочий дефматч на колесах).

На PC все начинается с хрестоматийного *Deathtrack* 1989 года, за ним едут *Quarantine* (1994), *Quarantine 2: Road Warrior* (1995), *Streets of Sim City* (1997), *Dethkarz* (1998), *Rollcage* (1999) и *Redline* (1999). В серии *Carmageddon* (1997-2000) автомобили, к сожалению, безоружные.

На консолях — серия *Spy Hunter* (1983-2006), серия *Mario Kart* (несмотря на безобидную детскую стилистику, оружие и принципы его использования там прямоком из *Deathtrack*), замечательная *Rock N Roll Racing* (1993; идеальна для игры в кооперативе) и мультяшная *Cel Damage* (2001).

Еще жанр автомобильных дуэлей на удивление популярен в мире (по определению пошаговых) настольных игр — тут и *Car Wars* с GURPS *Autoduel* (по ней *Origin Systems* сделала компьютерную версию *Autoduel*) фирмы Steve Jackson Games, и *Battlecars* с *Dark Future* от создателей *Warhammer* из Games Workshop.

Скажите, делались ли попытки перенести классические фэнтези-франчайзы в современное окружение? Например, я слышал, что нечто подобное должно было произойти с *Prince of Persia*...



От современной версии *Thief* остался только скетч Гаррета в виде мрачного (и ЗАГОРЕЛОГО!) гоппника.

В сентябрьском интервью британскому изданию *Computer and Video Games* ([www.computerandvideogames.com](http://www.computerandvideogames.com)) арт-директор *Deus Ex: Human Revolution* Джонатан Жак Бельтет действительно признался, что «на заре последнего поколения консолей» (то есть году в 2005-2006-м) руководил разработкой современной версии *Prince of Persia*.

Бельтет возглавлял небольшую группу девелоперов *Ubisoft* — им было поручено создание игры про Принца, действие которой происходило бы в постапокалиптическом пустынном мире. Тут можно поспорить, каким бы на самом деле являлся этот PoP — современным или футуристическим... «Все должно было походить на фильм «Послезавтра», только с песком вместо снега».

По словам дизайнера, идеи для игры у него были отличные, но проект отменили в пользу фэнтезийного cel shading-варианта *Prince of Persia 2008* (который изначально

назывался *Prince of Persia Zero*). Конечно, трудно вообразить себе Принца, скачущего по (разрушенным) небоскреbam... но Джордан Мехнер все-таки является родоначальником паркура в компьютерных играх!

Не только *Ubisoft* искала новые пути развития франчайзов на стыке консольных поколений. Последние два месяца перед закрытием *Ion Storm* в феврале 2005-го в компании шла работа над современной версией *Thief 4*. Концепция успела сформироваться лишь в общих чертах — год спустя один из разработчиков (скрывающийся под псевдонимом КRYPT) поделился подробностями на форумах сайта *Through the Looking Glass* ([www.ttlg.com](http://www.ttlg.com)).

«Мы хотели оставить старых персонажей, сюжет и некоторые знакомые карты. Мы не собирались вступать в конкуренцию с серией *Splinter Cell*, превращать Гаррета в Джеймса Бонда и обвешивать его гаджетами». Пистолета у Гаррета не было бы — только простые воровские инструменты. В игре должен был использоваться тот же модифицированный движок *Unreal Engine 2*, на котором уже были сделаны *Thief: Deadly Shadows* и *Deus Ex: Invisible War*.

«Общее художественное оформление замысливалось как осовремененный стимпанк — полуразрушенные городские улицы, странно одетые жители... Чем-то это все должно было напоминать город из *Silent Hill*».

Если учесть, что даже в средневековых версиях *Thief* участвовали зомби, роботы, турели и камеры внутреннего наблюдения, представить Гаррета в современности не так уж и трудно. Достаточно поменять лук на композитный, а дубинку — на раздвижную!

### Почему *Super Street Fighter 4* до сих пор не вышел на PC?

В интервью японскому сайту *4gamer.net* продюсер файтинга Йошинори Оно заявил, что *Capcom* не собирается выпускать *SSF4* на PC из-за пиратства. Мол, продажи у



С технической точки зрения портировать игру на PC проще простого — так что пираты все прекрасно устроят и без помощи *Capcom*. А вот официальный релиз нам не помешал бы...





PC-версии **Street Fighter 4** неплохие, но платформа «лидирует по числу пиратских копий».

Он даже добавил, что игра сделала Сарсом очень хорошую рекламу среди PC-игроков, но компания не может позволить себе делать «бесплатную» версию игры. Релиз возможен, если получится найти достаточно могучую защитную систему.

Когда его спросили, почему SSF4 нельзя продавать только через Steam, Йошинори ответил, что это «будет нечестно по отношению к игрокам, которые не могут покупать игры в онлайн».

Но тут есть вот какой момент: в декабре SSF4 выходит на игровых автоматах Taito Type X2, где внутри стоит самый обычный PC с Windows XP и DirectX. В пиратскую версию **BlazBlue: Calamity Trigger** (попросту выдранную из игрового автомата) можно было поиграть за полгода до выхода официальной PC-конверсии.

**Наткнулся на сообщение о том, что игра Syberia 3 находится в разработке и должна выйти в 2011 году. Неужели культовая дилогия Бенуа Сокала превратится в трилогию? — Николай Шахторин**



Мне кажется, разумнее всего будет выпустить Syberia 3 сразу на iPad...

Последние сообщения о **Syberia 3** появились на официальной Facebook-страничке ([www.facebook.com/pages/Microids-Official](http://www.facebook.com/pages/Microids-Official)) и Twitter ([twitter.com/Microids\\_off](http://twitter.com/Microids_off)) компании **Microids** шесть месяцев назад.

Говорят, что игра «находится в разработке», что в 2010 году она «скорее всего, не выйдет» и что переговоры с Сокалем ведутся, но точной информации пока нет. О разработке игры было объявлено еще в прошлом году (правда, среди некоторой неразберихи — 1 апреля!).

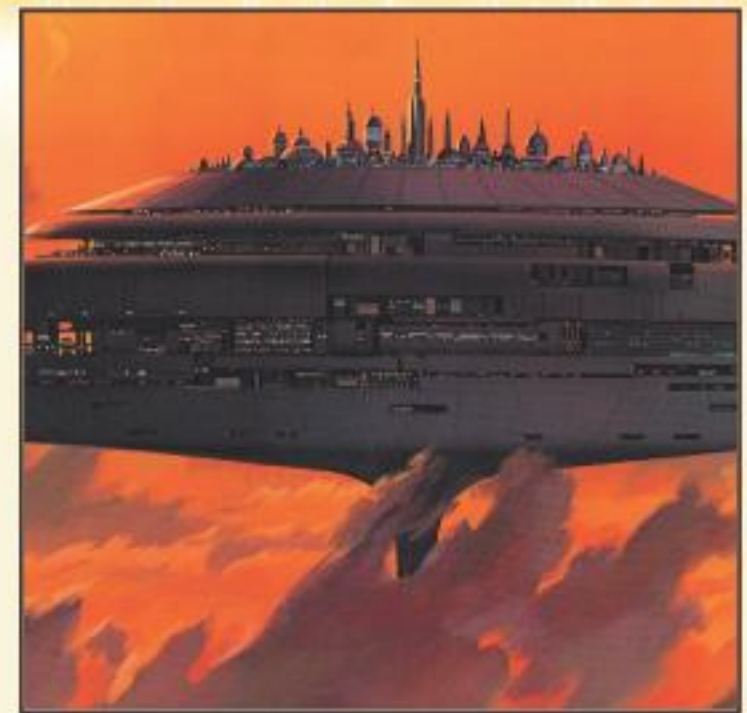
Нам торжественно обещали, что в новой серии Кейт Уокер встретится с Викторией Макферсон из сериала **Still Life**. Изначально игру планировали выпускать на PC и PS3, но потом сорвались переговоры с Sony (которая в 2003-м уже отказалась выпускать на PS2 в США первую **Syberia** «и десятки других наших работ»), резко сократилось финансирование, Сокаль ушел с проекта...

В начале этого года Microids поглотила французская компания **Anuman**, в апреле было объявлено о продолжении работ над Syberia 3 и адаптации прежних квестов компании в эпизодические игры для iPad и iPhone. Так что — ждем обновлений!

**Посмотрел деморолик BioShock Infinite и задумался... а где у нас еще были летающие города?**

Летающие, парящие, подвешенные и заоблачные города берут начало из третьей части «Путешествий Гулливера» (1727) Джонатана Свифта, где описан летающий остров Лапута на алмазном основании, поддерживаемый в воздухе огромным магнитом.

Коламбия из **BioShock Infinite** левитирует при помощи гигантских дирижаблей и воздушных шаров — совсем как Скайхольм из романа «Орион взойдет» (1983) Пола Андерсона. Хотя в BioShock это ско-



«Летающий город по-прежнему оставался впереди, видимый с ребра, что не позволило разглядеть детали. Несколько башен возвышались на краю, ближе к центру торчали вниз перевернутые башни...»

рее целый архипелаг мелких городков, соединенных фуникулерами и прочими «американскими горками»...

Как вам скажет каждый знакомый с творчеством Хаяо Миядзаки человек, Лапуту очень любят создатели японских мультфильмов («Небесный замок Лапута», 1968) и комиксов. Над мрачным постапокалиптическим миром «Боевого ангела Алиты» гордо парит небесный город Тефарес (он же Салем в мультипликационной версии).

В западной фантастике описаны летающие города на Венере, Сатурне, Уране, Нептуне, Беспине (Облачный город из «Звездных войн»), Ардане (Стратос из «Звездного пути») и безымянный летающий город, к которому путешествуют герои «Инженеров Кольца» Ларри Нивена (см. цитату выше).

В мировом фэнтези — цитадели из «Саги о Копье», без которых не было бы ни летающих городов **Skies of Arcadia**, ни Даларана из **World of Warcraft**.

## 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 заковыристое 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?



Александр Батширов



Жанр  
2D-файтинг  
Издатель  
Midway  
Разработчик  
Midway (PC-версия —  
Probe Entertainment)  
Дата выхода  
1 ноября 1993 года



## Mortal Kombat 2

### Кровавые шахматы

После нескольких шедевров восьмидесятых (**Defender** 1980-го, **Gauntlet** 1985-го, **Rampage** 1986-го) американская индустрия игровых автоматов прекратила свое существование. Подростки из США и других стран несли жертвен-

ные жетоны к лицензированным японским машинам с **Double Dragon**, **Space Harrier** и **Final Fight**, а с марта 1991 года в игровых салонах вообще остался единственный суперхит — **Street Fighter 2** от **Capcom**.

Но в 1992-м чикагская компания **Midway** в срочном порядке выпустила американский ответ SF2. Первый **Mortal Kombat** был разработан за полгода командой из четырех человек (в том числе программистом Эдом Буном и комиксистом Джоном Тобиасом) и оказался не только первым американским файтин-



Барака с его полуметровыми лезвиями — совершенно непобедимый в умелых руках персонаж. Впрочем, в любом уважающем себя файтинге должен быть несбалансированный уродец — был же в SF2 Бланка!



Лучшее средство против сидящего в блоке соперника — захват. Лучшее средство против захвата — апперкот. Лучшее средство против апперкота — подсечка. Лучшее средство против подсечки — блок... И так до бесконечности.





Соня Блейд и Кано, как самые непопулярные персонажи первого МК, приговорены к вечному стоянию на заднем плане в цепях. Впрочем, дальнейшая творческая судьба у них сложилась лучше, чем у Джонни Кейджа...



Подсечка — чудовищно эффективное и дальнобойное оружие. Когда остается мало энергии, поединки превращаются в снайперские дуэли — кто первым сумеет зацепить опорную ногу соперника?

гом, но и первой успешной американской аркадной игрой девяностых.

### Первое приближение

Хотя формально в МК соблюдались те же правила, что и в SF2 (пара дуболомов швыряется друг в друга файерболом на экзотическом фоне), подход к теме у американских разработчиков оказался совсем другим. Во-первых, герои были не рисованные, а оцифрованные с видео живых мастеров восточных единоборств — пусть все их движения были скованными и похожими друг на друга, действие все равно больше напоминало настоящий кинопоединок. Во-вторых, если в японском эталоне Кену достаточно просто было набить морду Бланке, то в МК бойцы самоутверждались, вырывая друг другу позвоночники.

Трудно сказать, что больше повлияло на неокрепшие подростковые умы — сам факт кровавых издевательств над побежденным соперником (в обиход быстро вошло слово «фаталити») или то, что вырыванием позвоночников и сердец занимались не абстрактные кучки пикселей в разноцветных кимоно, а практически живые люди. В любом случае МК понравился юным игрокам, вызвал негодование у их родителей и привел к созданию американской рейтинговой ассоциации ESRB... Консольные версии сильно пострадали от цензуры: чтобы включить кровяную на Mega Drive, нужно было знать специальный код, а на SNES вместо крови от бойцов летел серый пот и фаталити скромно назывались финишными бонусами. А вот на PC первый МК вышел во всем аркадном великолепии.

Играть в Mortal Kombat с клавиатуры оказалось невозможно, но в этом не было ничего страшного — несбалансированный, недоделанный и неуклюжий файтинг был абсолютно неиграбельным даже в оригинальной версии для игрового автомата. За могучей рекламной кампанией (с высокобюджетными клипами и релизом

одноименного техно-альбома группы The Immortals), восторгами по поводу четверорукого босса Горо и возможности взорвать сопернику голову на такие мелочи как-то не обратили внимания.

### Интеллектуальный аттракцион

Mortal Kombat 2 — это опять рекламная кампания стоимостью в \$10 млн, опять шумиха по поводу садистских фаталити (теперь можно было оторвать противнику руки или взорвать его изнутри и полюбоваться на разлетающиеся по уровню кишки). Но в первый и последний раз в истории серии за всем этим эпатажем скрывался великолепный файтинг, выверенный до последнего движения, как в лучших японских образцах.

Фаталити остались главным аттракционом — зато, дожидаясь шанса насадить врага на шипы на потолке или расцезь его на две аккуратные половинки шляпой со стальными полями, в МК2 можно очень неплохо подраться. Даже на PC. Вышедший в 1995-м порт опять-таки ничем не отличался от версии для игровых автоматов — в CD-варианте можно было слушать оригинальный аркадный саундтрек!

В SF2 и других японских файтингах блок ставился наклоном рукоятки назад, а суперудары требовали быстрых проворотов рукоятки на четверть или треть оборота или на полный оборот. Отразить атаку противника и быстро



Выросшие на Street Fighter 2 люди воспринимают блок, повешенный на отдельную кнопку, как преступление против человечества. По этой же причине многие профессионалы МК физически не могут играть в SF.

перейти в ответное супердвижение было не просто даже на крестовине геймпада — что уж там говорить о клавиатуре с ее несчастными стрелочками...

В серии Mortal Kombat блок был подвешен на отдельную кнопку, а для фаталити не требовались особые точность и скорость движений. Обычные же суперудары были настолько элементарны (назад, вперед, пинок), что через пятнадцать минут тренировок новичок начинал исполнять Shadow Kick не хуже любого ветерана. Во второй части эту боевую механику наконец-то смогли нормально реализовать — решили все вопросы скорости и очередности ударов, разобрались с захватами, блоками и подсечками. Управление получилось настолько элементарное, что победа в МК2 зависела

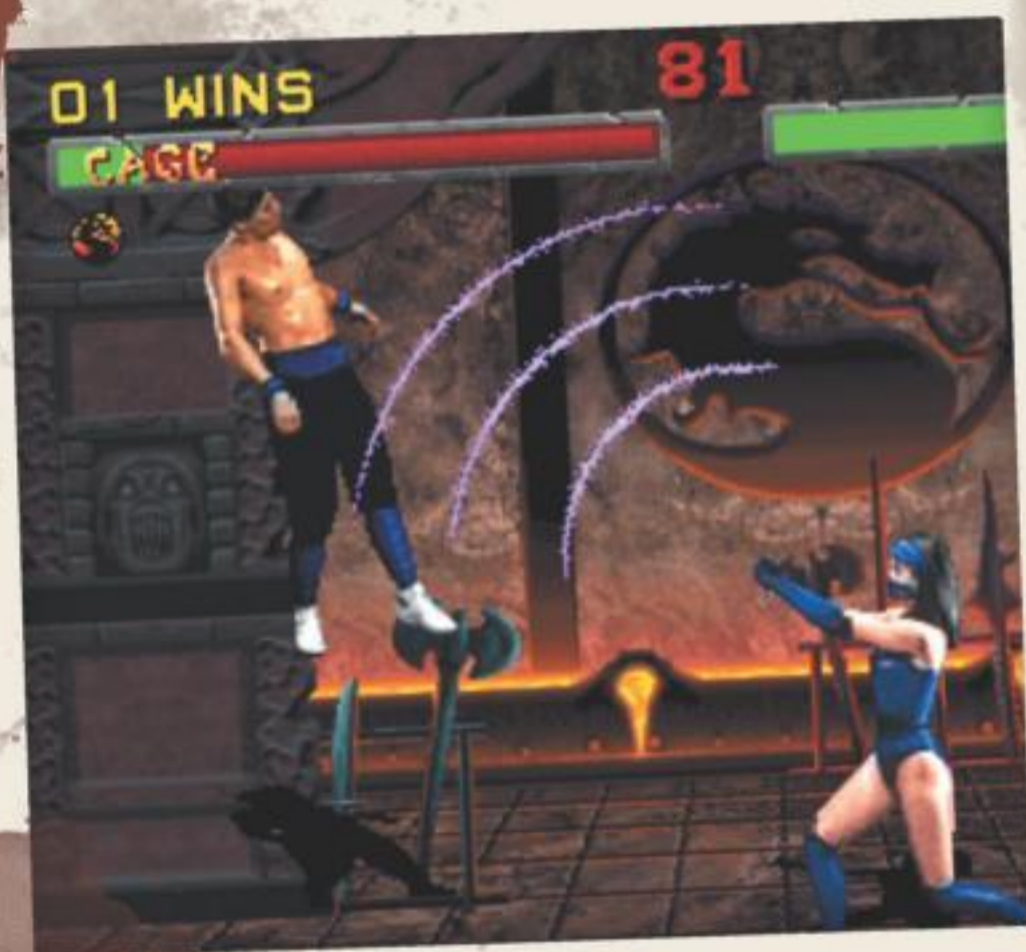




В следующий раз Джонни Кейдж — лучший герой франчайза, срисованный с Жана-Клода Ван Дамма, — появится только в *Mortal Kombat Trilogy*. Вот вам еще одна причина, по которой МКЗ и УМКЗ называли отстоем.



Двенадцать бойцов МК2 — одна из лучших команд в истории файтингов. У каждого есть что-то свое, интересное, будь то эффектные фаталити, яростная манера боя или шляпа с железными полями.



Самый страшный индивидуальный маневр в игре — комбо Китаны «поднять веером и как следует измолотить в воздухе». На консолях этой комбинацией можно было легко вынести любого босса.

не от умения обращаться с геймпадом, а исключительно от тактики.

Это самый интеллектуальный 2D-файтинг в истории видеоигр. Пока игроки в SF2 лихорадочно стучат рукоятками, игроки в МК2 сидят в блоке, почесывая подбородки и размышляя над следующим ходом. При определенных навыках можно подбросить противника в воздух и снять ему всю энергию до того, как он успеет коснуться земли (хотя выиграть бой жонглированием гораздо труднее, чем в первом МК), так что цена первой ошибки очень высока.

### Трехмер губит мир

Уже в следующей серии — *Mortal Kombat 3* (1995) — разработчики сломали всю эту тщательно

сооруженную спичечную конструкцию, добавив в игру кнопку «Бег» и систему комбо. Любой бой можно было выиграть, тупо подбегая к противнику и проводя бросок (от этого бага не смогли избавиться ни в *Ultimate Mortal Kombat 3*, ни в *Mortal Kombat Trilogy*). На смену простым суперударам пришли заучивание и набор бессмысленных комбо по 10-15 движений. Так из самого демократичного файтинга МК превратился в один из самых несправедливых.

В 1997-м вышел *Mortal Kombat 4* — довольно точный ремейк УМКЗ в полигонах. На игровых автоматах и консолях МК4 потерялся на фоне настоящих

больших 3D-файтингов (*Tekken*, *Virtua Fighter*), но на лишенном всего этого PC оказался второй самой популярной игрой серии. В 1999-м из Midway ушел Тобиас, а в 2002-м в *Mortal Kombat: Deadly Alliance* Бун продемонстрировал полнейшее непонимание законов трехмерных файтингов: с тремя боевыми стилями для каждого персо-

нажа *Deadly Alliance* по неиграбельности мог поспорить с первой частью МК!

Дальнейшие трехмерные МК (за исключением гениального beat 'em up *Mortal Kombat: Shaolin Monks*) были настолько ужасны, что в 2000-х от франчайза остались лишь смутные воспоминания — да и то не об играх, а о нелепых фильмах, комиксах и мультсериалах 1990-х. В *Mortal Kombat vs. DC Universe* — лебединой песне обанкротившейся Midway — гордые Саб-Зиро, Лю Кан и Шан Цун выступали в роли безобидных маскотов, за всю игру не проливших ни капли супергеройской крови. И вот, наконец, девятый *Mortal Kombat*, в котором Бун обещает вернуть игре кровь и трехмерный бой с двухмерными законами (как это будет — читайте в рубрике «Из первых рук»).

+++

Новая серия наверняка получится лучше, чем *Mortal Kombat: Deception* (2004) или *Mortal Kombat: Armageddon* (2006), — должен же был Эд Бун чему-то научиться за все эти годы. У *Mortal Kombat* еще есть шанс занять вакантное место первого нормального американского 3D-файтинга.

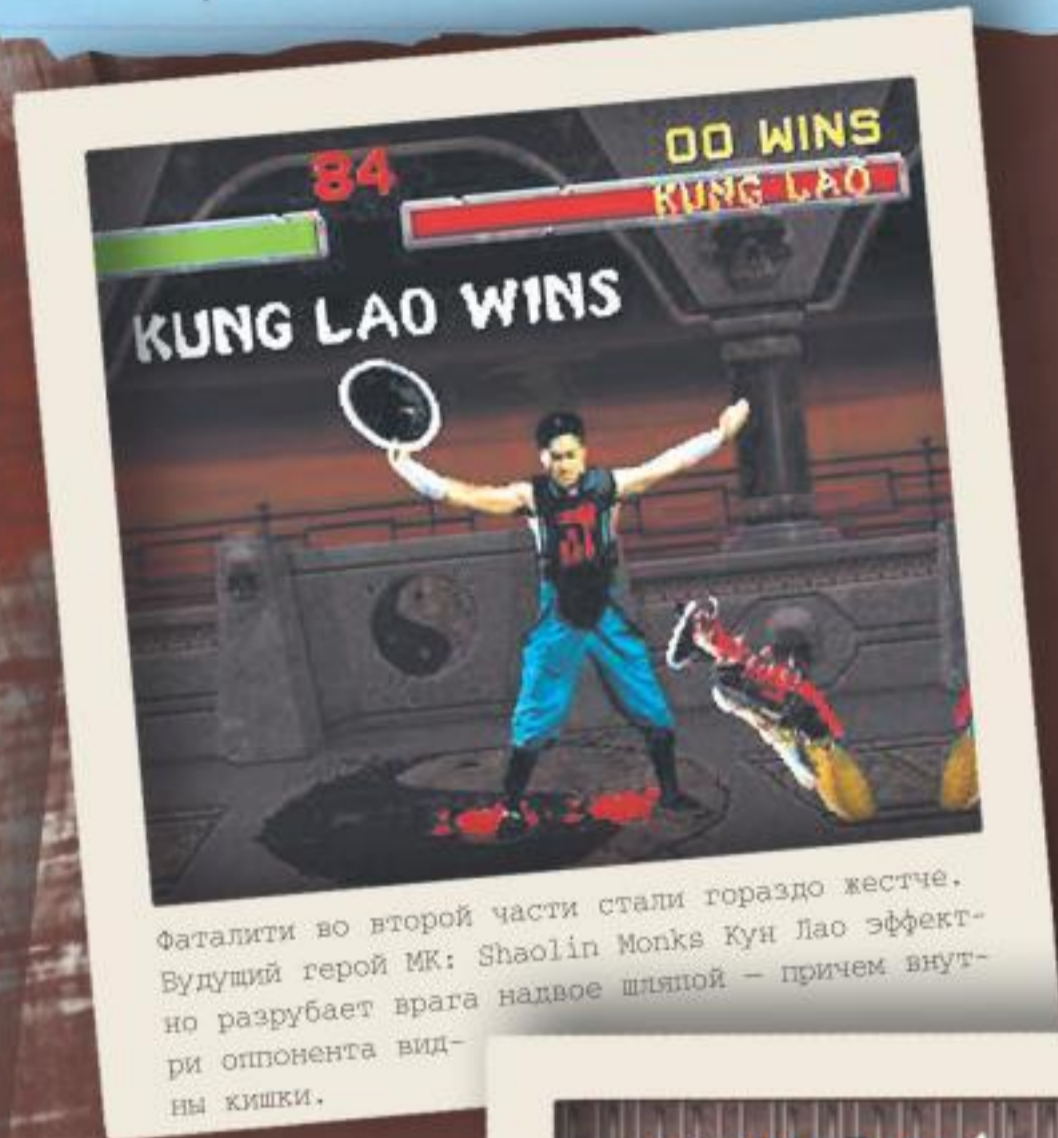
Но в наше время трехмерность в файтингах всего лишь иллюзия, и разработчики прилагают отчаянные усилия, чтобы воссоздать в полигонах те первые игры, с которых они когда-то начинали... так что максимум, что мы можем получить от Буна, — это трехмерный ремейк *Mortal Kombat 2*. +

## Что это было?

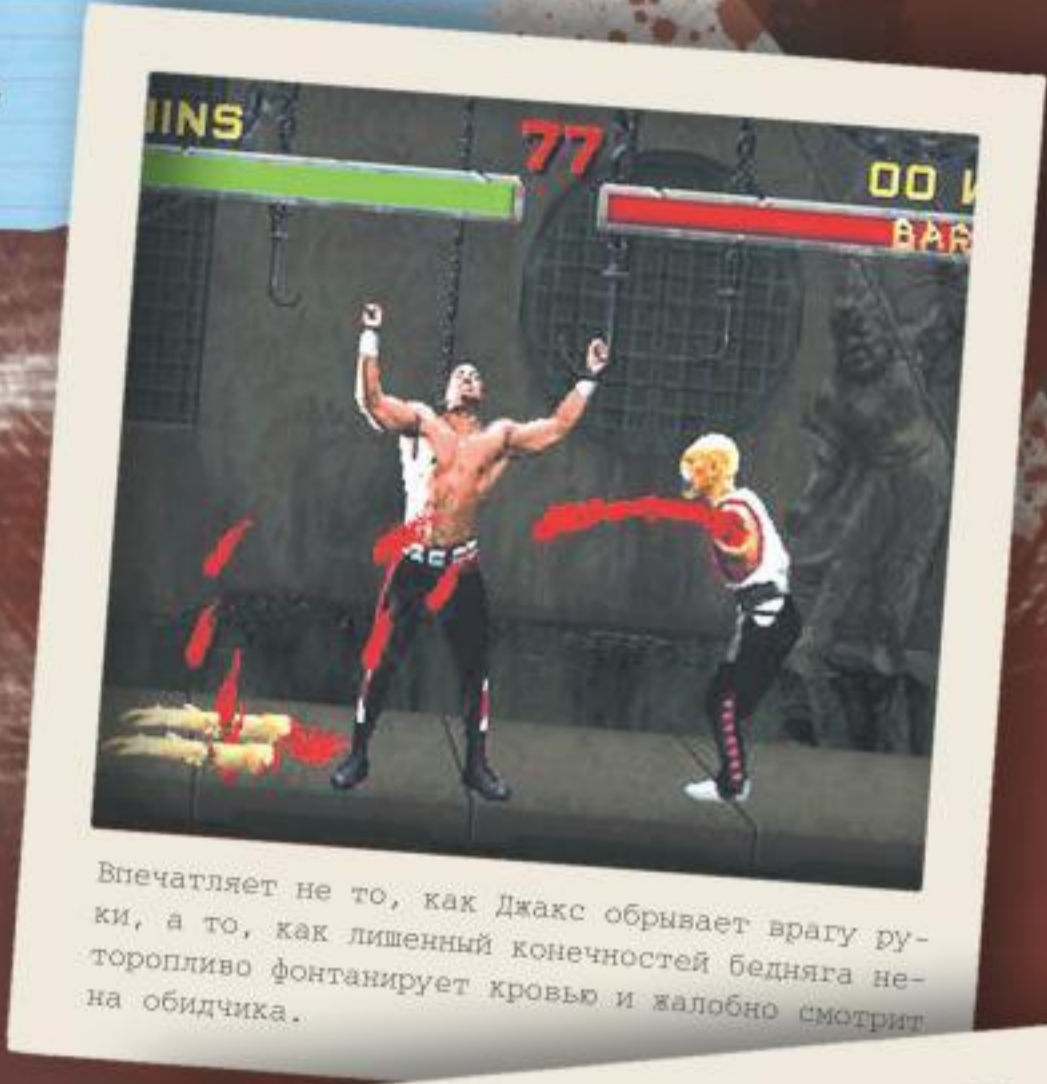
Единственная хорошая серия *Mortal Kombat*. Единственный удачный файтинг от американского разработчика. Единственная удачная игра для игровых автоматов от американского разработчика. Единственный файтинг, идеально приспособленный для игры на PC. Ну и просто — единственный.



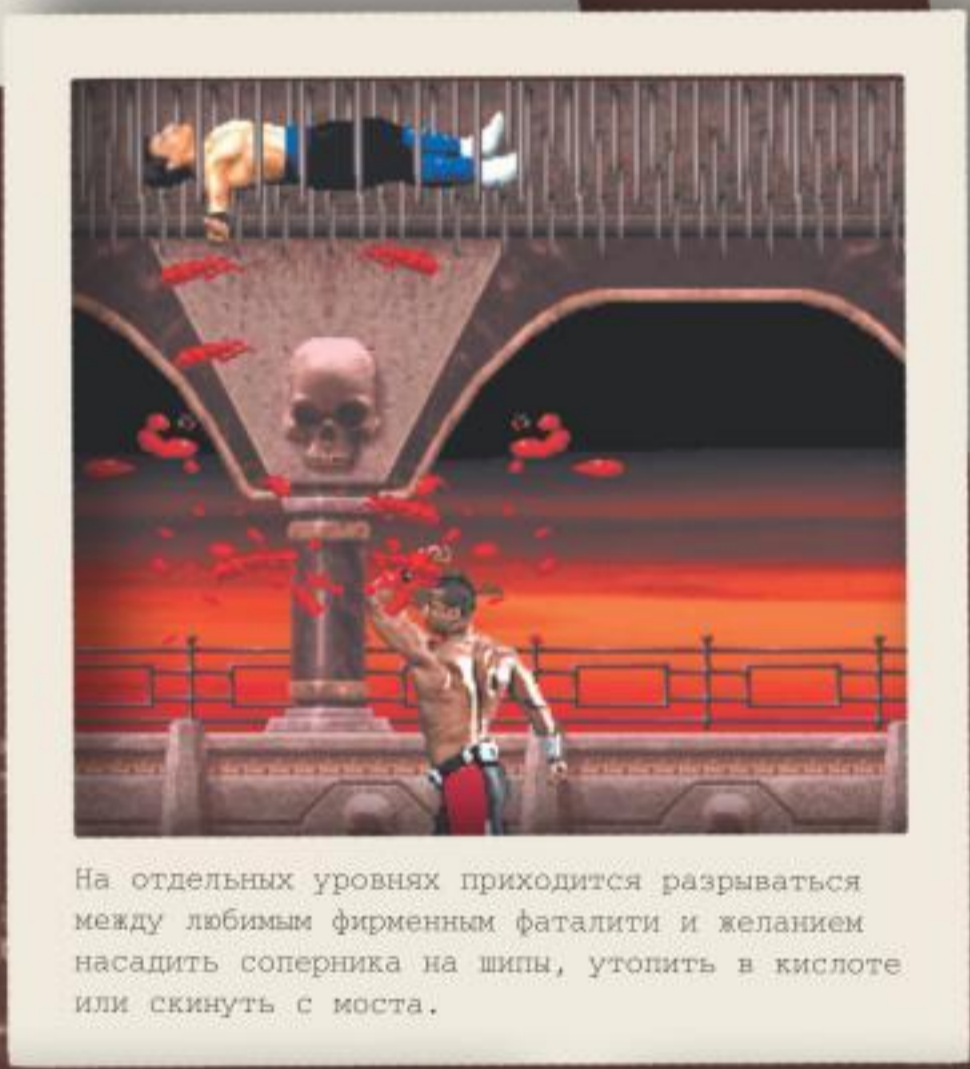
# Их звали «фаталити»



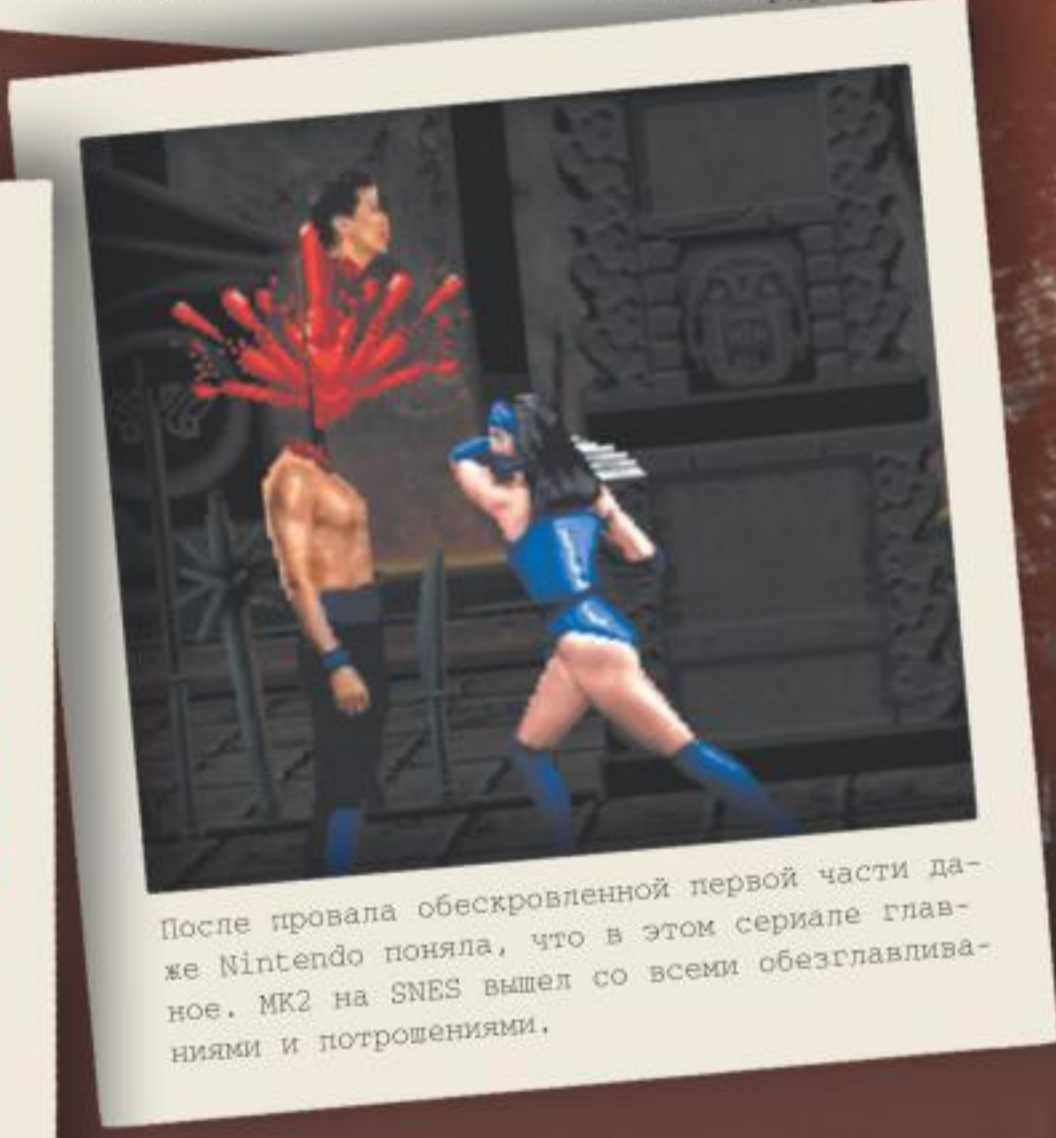
Фаталити во второй части стали гораздо жестче. Будущий герой МК: Shaolin Monk Кун Лао эффектно разрубает врага надвое шляпой — причем внутри оппонента видны кишки.



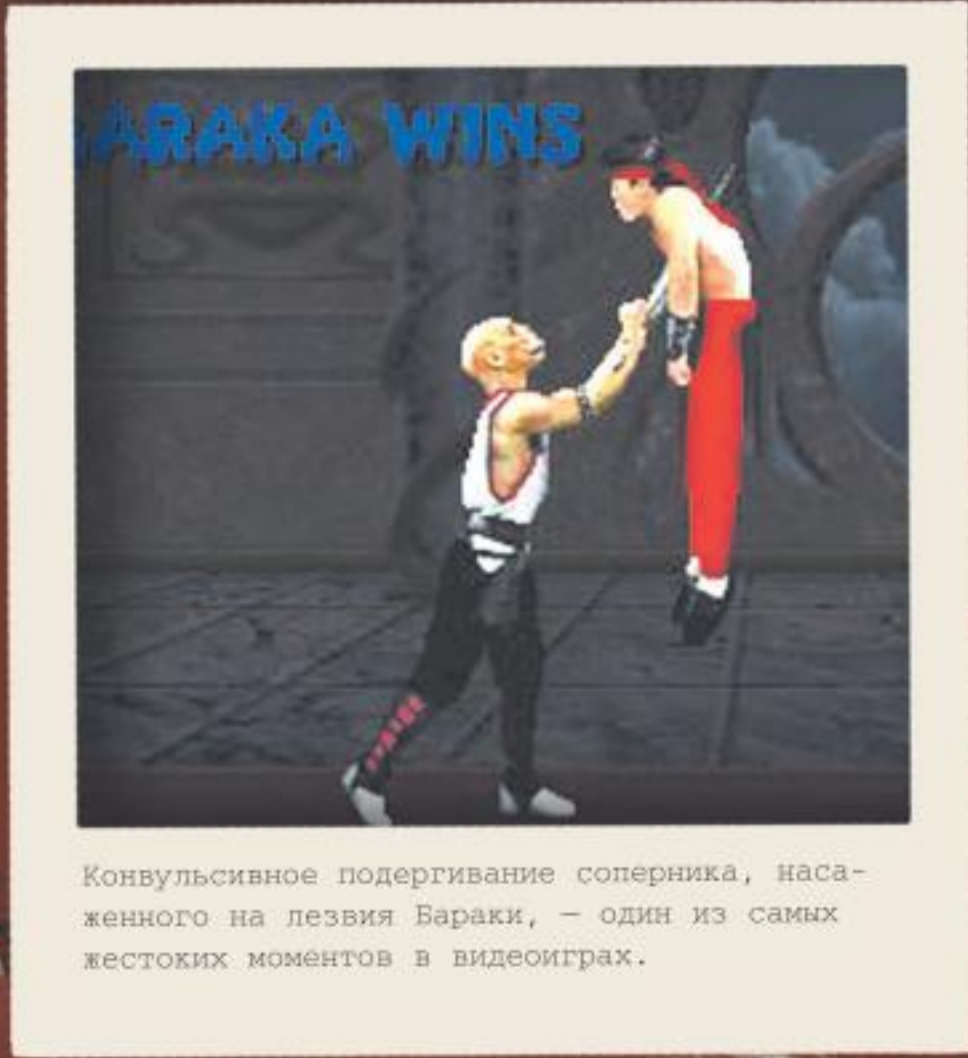
Впечатляет не то, как Джакс обрывает врагу руки, а то, как лишенный конечностей бедняга неторопливо фонтанирует кровью и жалобно смотрит на обидчика.



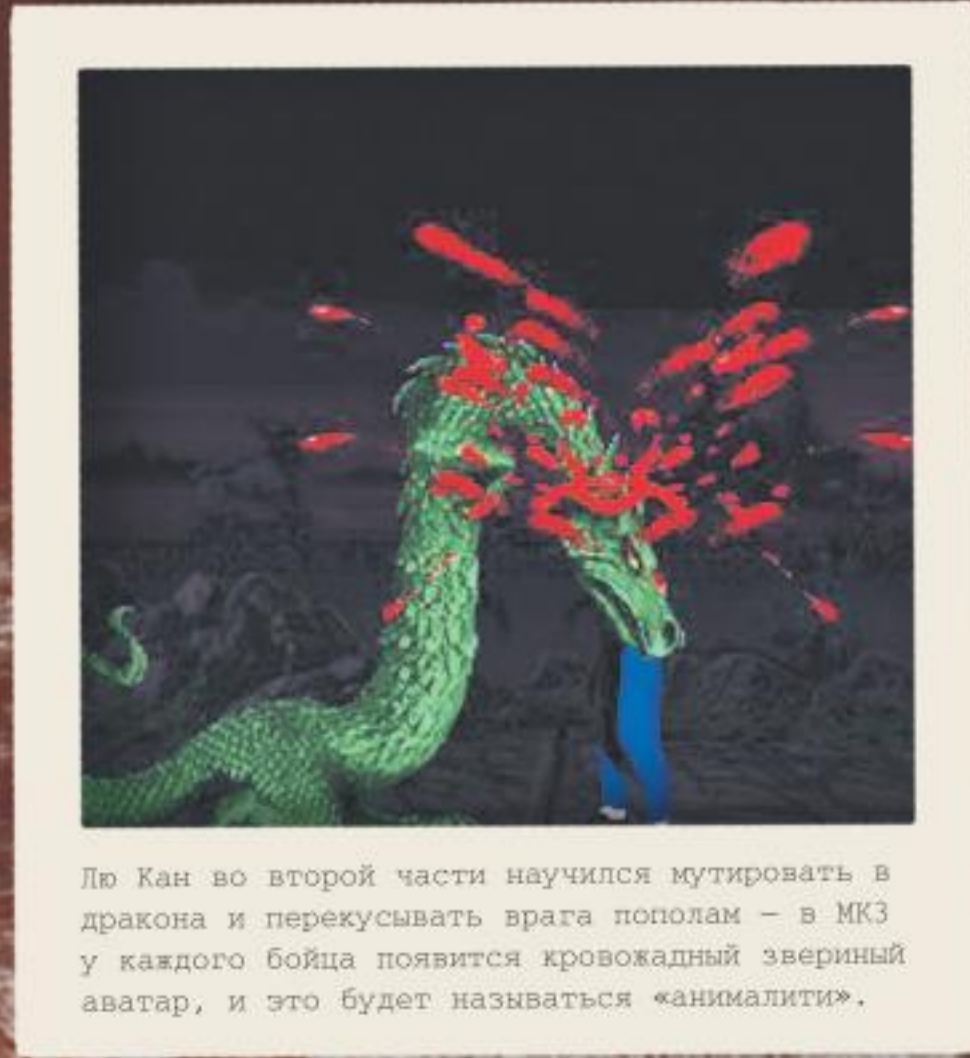
На отдельных уровнях приходится разрываться между любимым фирменным фаталити и желанием насадить соперника на шипы, утопить в кислоте или скинуть с моста.



После провала обезкровленной первой части даже Nintendo поняла, что в этом сериале главное. МК2 на SNES вышел со всеми обезглавливаниями и потрошениями.



Конвульсивное подергивание соперника, насаженного на лезвия Бараки, — один из самых жестоких моментов в видеоиграх.



Лю Кан во второй части научился мутировать в дракона и перекусывать врага пополам — в МК3 у каждого бойца появится кровожадный звериный аватар, и это будет называться «анималити».





# МУДРАЯ КУЧА МУСОРА

Самое лучшее и самое худшее, что мы нашли в интернете за последний месяц

## ЛИЦА ЦИФРОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Британский активист складывает книгу-коллаж из интернет-лиц

Примерно пять лет назад никому не известный, совсем нищий британский студент Алекс Тю в одночасье стал интернет-легендой с пухлым кошельком. Парень создал веб-сайт **MillionDollarHome page.com** и начал продавать рекламные места — пиксели — по доллару за штуку. Пресса быстро разнесла сенсационную новость, и достичь указанной в названии сайта цели удалось всего за четыре месяца. Находчивый студент получил свой законный миллион и, по совместительству, заполнил простую интернет-страничку логотипами всевозможных компаний. Именно так выглядел отпечаток Глобальной паутины в 2005 году.

Спустя пять лет интернет сильно видоизменился. Теперь бал правят многочисленные социальные сервисы во главе с **Facebook**. Раз так, пора создавать новый отпечаток Сети — и вот находчивый британец решил заполнить многостраничную книгу миллионом фотографий случайных пользователей. Место на страницах книги абсолютно бесплатно — каждый желающий может оставить свой собственный отпечаток в истории интернета (раньше места продавались по доллару, но потом нашлась компания, способная спонсировать выпуск книги, и деньги всем вернули). Все, что нужно, чтобы попасть в печать, — быть зарегистрированным пользователем Facebook. Вы выберете себе место на страницах пока еще виртуальной книги, сайт **One Million People** свяжется с аккаунтом всея Социальной Сети, получит фотографию и предложит ее сканировать. Увесистое издание

будет напечатано только тогда, когда посетители заполнят миллион ячеек — по 800 портретов на 1250 страниц (рожицы получаются совсем крохотные, сантиметр на сантиметр).

Первое место в книге, естественно, зарезервировано под фотографию Марка Цукерберга, основателя великого и ужасного Facebook, второе — для самого Алекса.

Сайты



Игры

## КВАНТ ПОМОЩИ

Harry Quantum: TV Go Home

([Kongregate.com/games/LongAnimals/harry-quantum-tv-go-home](http://Kongregate.com/games/LongAnimals/harry-quantum-tv-go-home))

Время классических рисованных квестов с мультяшной графикой и продуманными логическими задачками не прошло бесследно. Сейчас таких игр уже не делают, но ностальгия — страшная штука, и вот, стосковавшись по ретрозадачкам, разработчики из **Long Animals** и **RobotJAM** начали свою серию стильных флэш-игр про приключения сыщика Гарри Кванта. В первой части игры — **Harry Quantum: TV Go Home** — предлагается найти утерянные эпизоды четырех телепрограмм и вернуть их на киностудию.

Игра начинается в рабочем кабинете Гарри — туда заявляется некий тип, сильно похожий на Мистера Ти из пыльного сериала «Команда «А», и предлагает найти утерянный киноматериал за \$100 000. Разумеется, сыщик соглашается. Его робот-помощник по имени

Graeme тут же предполагает, что сигнал телеканала дошел до космоса — и именно там застряли исчезнувшие серии. Чтобы пробраться в верхние слои атмосферы, Гарри придется приманить инопланетного шпиона и договориться о доставке до пункта назначения. И, будьте уверены, на этом паранормальные явления не заканчиваются!

Вообще, **Harry Quantum: TV Go Home** — это самый что ни на есть классический квест. Здесь нужно заглядывать в каждый ящик, совмещать на первый взгляд несовместимые вещи, разгадывать ребусы и общаться с попадающимися на пути персонажами. В нагрузку — приятная графика и динамичный саундтрек. Что самое приятное, с игроков не просят денег. С нетерпением ждем появления следующих серий.







## БРИТАНСКИЙ СВИДЕТЕЛЬ

В Англии появился свой Свидетель из Фрязино

В русскоязычном сегменте интернета свой Свидетель появился еще в 2006 году, когда один из посетителей «Лепры.ру» сфотографировал похмельного мужика в белых спортивных штанах и кожанке на свадьбе в подмосковном городе Фрязино ([lurkmore.ru/Свидетель](http://lurkmore.ru/Свидетель)). Интернет-активисты быстро придумали Свидетелю легенду (раз Свидетель — значит, видел все) и популяризовали. Самые остроумные даже начали вырезать мужика из оригинальной картинки и вставлять в другие фотографии на потеху всего рунета (ничего не подозревая, коллажи со Свидетелем несколько раз публиковала «Лента.ру»: <http://realty.lenta.ru/photo/2009/10/08/shusev/08.htm> и [http://lenta.ru/photo/2010/04/24/metro/pic022\\_Jpg.htm](http://lenta.ru/photo/2010/04/24/metro/pic022_Jpg.htm)).

Так вот, недавно свой Свидетель появился в Англии. Им стал странный мужчина индийской наружности в пышном рыжем парике, накладных усах и с огромной сигарой, запечатленный фотографом газеты The Daily Mail Марком Пэйном на матче Кубка Райдера по гольфу. Новую интернет-икону окрестили «парень с сигарой» (Cigar Guy). Зачем этот мужчина так вырядился? Кто он? Откуда? Британская пресса начала разыскивать парня с сигарой по своим каналам. Веб-сайт BeFrugal даже объявил приз в размере \$1000 за данные о его личности. Пока пресса вела поиски, креативные интернетчики наплодили множество фотожаб с новоявленной легендой: вот парень с сигарой на концерте Элвиса Пресли, вот он рядом с Адольфом Гитлером. Некто Kibitzor так и вовсе приставил голову парня с сигарой всем людям на фотографии — даже гольф-звезда Тайгер Вудс получил новую физиономию.

Наконец поиски завершились — парнем с сигарой оказался лондонский аналитик Рупеш Шингадия. Как выяснилось, молодой специалист нарядился в усы и парик в честь своего любимого гольфиста, пышноволосого испанца Мигеля Анхеля Хименеса, ко-

торый просто не выпускает сигару изо рта. Сам Шингадия узнал о своей интернет-славе случайно и сильно смутился. Надо полагать, теперь шумиха вокруг парня с сигарой быстро сойдет на нет.



## Сайты

### СЫРНЫЙ МИР

Интернет-сайт про чизбургеры ([CheeseAndBurgerSociety.com](http://CheeseAndBurgerSociety.com))

Чизбургер — плохая, вредная, но почему-то такая желанная пища... Фермеры из ассоциации Wisconsin Milk Marketing Board решили отдать должное одному из самых популярных быстрых «блюдов», а также прорекламить многочисленные сорта сыра из Висконсина — и создали сайт [CheeseAndBurgerSociety.com](http://CheeseAndBurgerSociety.com) (Сообщество сыра и бургера).

Нагруженный флэш-анимацией ресурс предлагает познакомиться с огромным семейством красиво сфотографированных и подретушированных чизбургеров. Интерфейс сайта прост и незатейлив — чтобы перейти к следующему варианту бутерброда, нужно передвинуть ползунок в нижней части экрана. Каждая модификация «чиза» озвучивается фирменным голосом уверенного американского капиталиста — он со вкусом рассказывает, какие сорта сыра, какое мясо и овощи используются в просматриваемом бутерброде. Примечательно, что каждый экземпляр назойливого фастфуда снабжен подробной инструкцией по приготовлению.

К примеру, для производства монструозного The Pioneer понадобятся две отбивные из говядины, дикие грибы, розмарин, чеснок, бекон, салат-латук и, конечно же, состаренный сыр из ассортимента фермерской ассоциации.



## События

### ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ К ЗВЕЗДАМ

Соцсеть «ВКонтакте» хорошеет на глазах

Кто бы что ни говорил, но сервис «ВКонтакте» еще долго будет лидирующей социальной сетью на постсоветском пространстве. А раз так, то администрация проекта продолжает наращивать функционал.

Только за последние три месяца к стандартному функционалу «ВКонтакте» добавились комментируемые статусы (при включенном режиме микроблога), кнопка «Мне нравится», появилась возможность создавать опросы прямо у себя на странице, соцсеть научилась принимать фотографии в высоком разрешении и не портить их встроенным компрессором. Кроме того, сервис обзавелся моментальным поиском на манер того, что реализовала Google в последней версии своего движка: функцию запустили в день рождения «ВКонтакте», когда проекту стукнуло четыре года. «Живой» поиск начинает работать сразу же, с первых букв запроса — указывать тип искомых данных больше не нужно, движок выдаст все подходящие варианты автоматически.

Кто-то скажет, что все функции стянуты из Facebook, где эти «новшества» появились сто лет назад. Что ж, может, и так, однако «ВКонтакте» эволюционирует — и это не может не радовать.



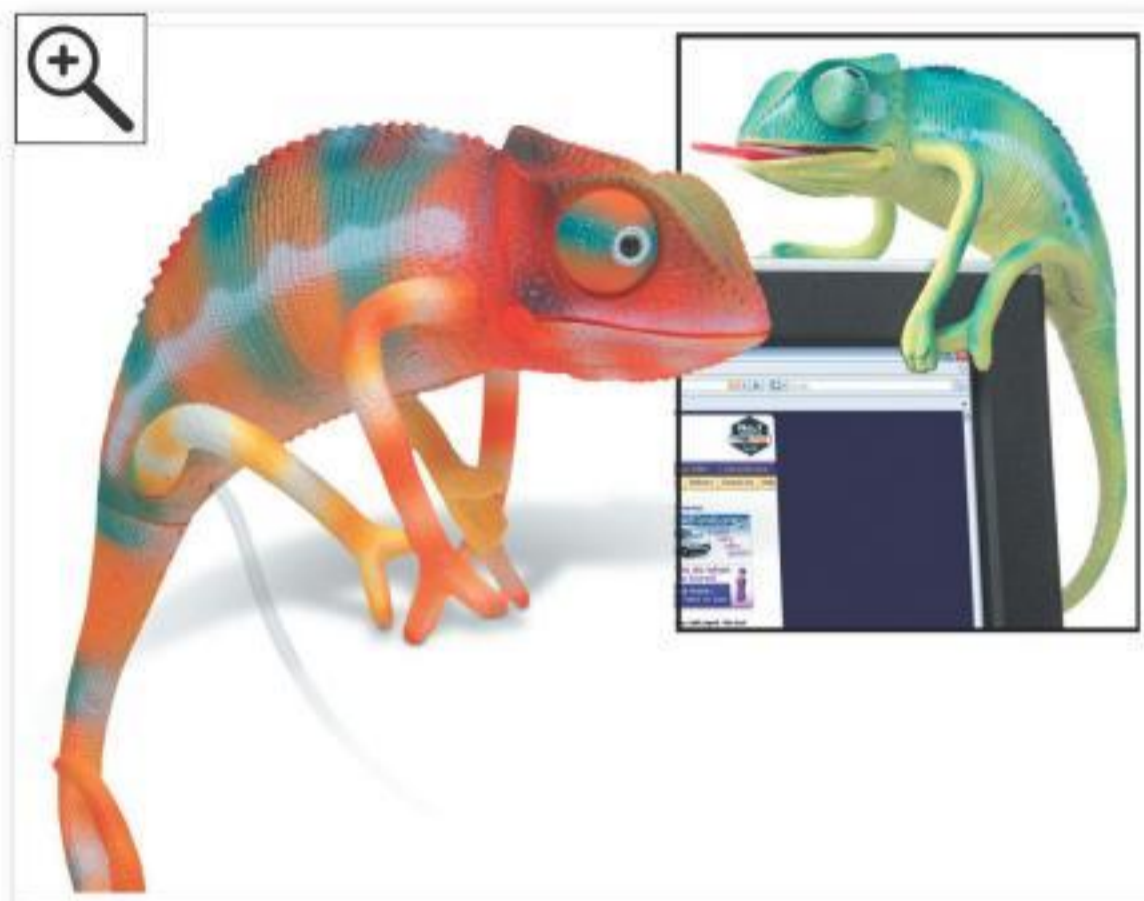




# СЕЗОН РАДОСТИ



Виш-лист новогодних подарков — для геймеров и не только



## USB Chameleon



Хит-парад новогодних подарков открывает ваш будущий комнатный любимец — пластиковый электронный хамелеон! Миниатюрная ящерица прикрепляется к краю монитора (в этом помогают гибкие лапки и хвост) и подключается к свободному порту USB. Когда компьютер работает, зверушка вращает глазами и высовывает язык, копируя поведение настоящих хамелеонов.

На первый взгляд гаджет кажется бесполезным, но вы только представьте реакцию друзей, зашедших в гости, чтобы поиграть в **Medal of Honor!** Примечательно, что хамелеон будет работать от любого устройства с USB при условии, что на порт подается питание. + [www.iwantoneofthose.com](http://www.iwantoneofthose.com), 600 рублей

Кому подарить: \_\_\_\_\_

Теги: [PC](#), [прикольно](#), [аксессуары](#)

## Energizer Inductive Charger



**Energizer Inductive Charger** — долгожданная альтернатива опостылевшим проводам! Идеи сербско-американского кудесника Николы Теслы постепенно входят в нашу жизнь: технология беспроводной передачи энергии на маленькие расстояния нашла применение в зарядных устройствах для миниатюрной техники.

В чудо-комплект входят плоский глянцевый коврик со шнуром для подключения к электрической розетке и специальные чехлы. Устройство предназначено для дозаправки аккумуляторов **iPhone 3GS** и **BlackBerry Curve 8900** (надо полагать, в будущем разработчик добавит поддержку и других моделей мобильных устройств). Оригинальные аккумуляторы смартфонов не умеют принимать беспроводную энергию, поэтому для зарядки устройства придется каждый раз упаковывать их в специальные индукционные чехлы — ничего не поделаешь. Впрочем, эти чехлы можно и не снимать, они стильные и не очень громоздкие. + [www.energizer.com](http://www.energizer.com), коврик — 3000 рублей, чехол — 1000 рублей

Кому подарить: \_\_\_\_\_

Теги: [телефоны](#), [зарядка](#), [аксессуары](#)

## Nintendo Wii Zapper



Кто-нибудь помнит здоровые аркадные автоматы с привязанными к ним электронными пистолетами? Те, что обычно стоят в залах кинотеатров и предлагают в компании с другом расстрелять бесконечную толпу нежити. Современные технологии позволяют организовать подобный виртуальный тир прямо в квартире — при наличии приставки **Nintendo Wii** и специализированного крегла **Wii Zapper**. Пластиковая конструкция в виде футуристического ружья оснащена разъемами для подключения джойстиков **Wii Remote** и **Nunchuck**, а также механическим курком. Разработчики шутеров, естественно, прекрасно знают о существовании аксессуара и внедряют его поддержку в самые разные игры — от банального тира **Crossbow Training** с непонятными мишенями до интерактивного блокбастера **Call of Duty 4**. Как можно догадаться, за определение положения прицела в **Wii Zapper** отвечает джойстик **Wii Remote** — лучшее, что есть в мире гироскопических контроллеров на сегодняшний день.

При желании можно купить сразу два Zapper, чтобы играть в **Resident Evil: The Darkside Chronicles** в кооперативном режиме (вы же знаете, что, по данным последних исследований, девушки-геймеры чаще занимаются сексом — так расскажите об этом своей пассии, и приглашать друзей больше не придется). + [www.xcom-hobby.ru](http://www.xcom-hobby.ru), 1560 рублей

Кому подарить: \_\_\_\_\_

Теги: [Wii](#), [шутеры](#), [аркады](#), [кооператив](#)





## Parrot AR.Drone



ХИТ СЕЗОНА!!!

Кому подарить: \_\_\_\_\_

Теги: [Apple](#), [прикольнo](#), [гаджеты](#)

Следующий герой нашего виш-листа — боевой радиоуправляемый вертолет **Parrot AR.Drone** с четырьмя винтами, который можно запустить в небо с помощью iPhone или iPod touch. Они связываются с AR.Drone через беспроводную сеть Wi-Fi, и управление полетом осуществляется при помощи встроенных в гаджеты гироскопов (наклоняете iPhone/iPod влево — вертолет летит влево).

«Дрон» оснащен двумя камерами, одна из которых замеряет скорость и определяет положение устройства в воздухе, а другая — в реальном времени передает на экран «пульта» видео из кабины. Изображение на лету обрабатывается программным обеспечением и наспигивывается элементами дополненной реальности — препятствиями или врагами, которых можно поразить виртуальными ракетами.

Управлять игрушкой несложно: автоматика гарантирует устойчивый полет на высоте одного метра над землей и заметно упрощает взлет и посадку. Максимальная скорость — 18 км/ч. Особый интерес в игру привносят неожиданные порывы ветра и, например, прыгающие собаки. + [www.brookstone.com](#), 9000 рублей

## Tokyoflash Optical Illusion



НЕОБЫЧНО!!!

Кому подарить: \_\_\_\_\_

Теги: [часы](#), [прикольнo](#), [гаджеты](#)

Японский разработчик необычных часов **Tokyoflash** достиг новых высот запутывания честной публики — если раньше любителям марки приходилось высчитывать точное время по мигающим лампочкам и бегающим полоскам, то теперь им придется отчаянно напрягать зрение, чтобы разглядеть на экране замаскированные цифры. Сначала кажется, что вас водят за нос, однако рассмотреть цифры на экране часов **Optical Illusion** все же можно. Для отображения времени используется классический алгоритм обмана зрения — поле с диагональными черно-зелеными линиями, идущими справа налево, в некоторых местах пересекается такими же линиями, только идущими слева направо. Если приглядеться, то можно увидеть на ребристом фоне двухрядную матрицу цифр — 05:36. И пусть каждый раз, посмотрев на часы, вы захотите ненадолго присесть отдохнуть — главное, что друзья будут в восторге от ваших суперспособностей.

Для тех, кто не хочет напрягать глаза и мозг, в часах есть читерский режим — при нажатии большой кнопки на правом торце цифры на Optical Illusion становятся видны даже нетренированному глазу. + [www.tokyoflash.com](#), 6000 рублей

## Moshka 3D Airframe



Кому подарить: \_\_\_\_\_

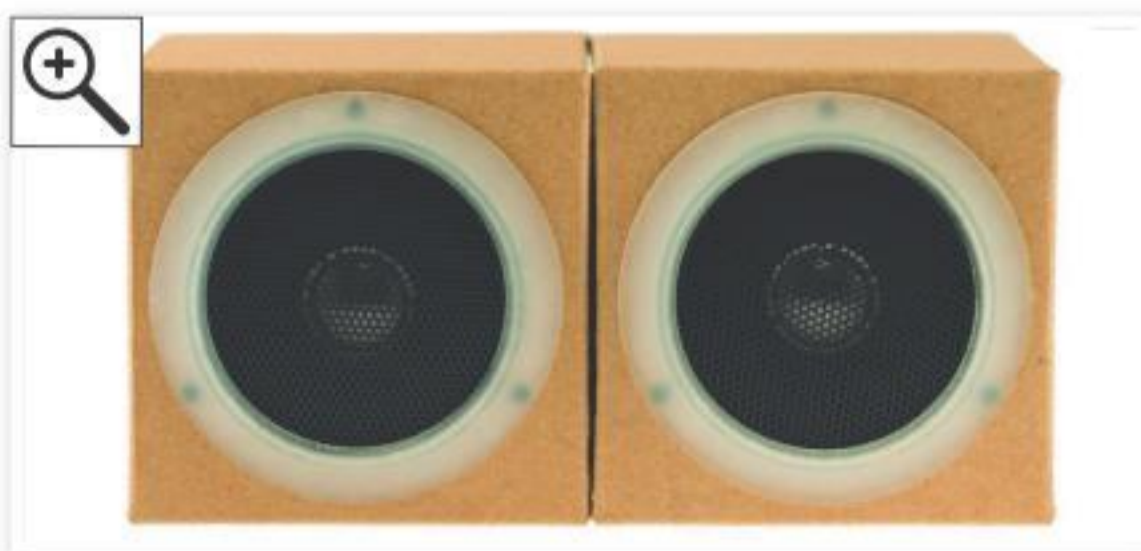
Теги: [стереокино](#), [3D](#), [аксессуары](#)

Сегодня редкий фантастический фильм выходит в старом добром формате 2D, а продажи телевизоров и мониторов с поддержкой отображения стереоскопической картинке быстро растут. Не за горами времена, когда футбольные матчи в пабах будут показывать в 3D!

До недавнего времени в стереокинотеатрах предлагали цеплять на нос страшные поляризационные очки, но мы, кажется, нашли дизайнерское решение! Компания **Moshka 3D** облегчает страдания модников всего мира. Энтузиасты заручились поддержкой известных дизайнеров, телевизионных звезд и специалистов в области 3D и изобрели стильные универсальные очки Moshka 3D Airframe. Специалистам компании удалось обойтись без разноцветных линз и жуткой массивной оправы, пришедшей в кинотеатры IMAX прямоком из советских фильмов про Шурика. Очки Moshka 3D Airframe работают с пассивной технологией разграничения кадров. Соответственно, аксессуар не подойдет для активных 3D-наборов (например, **NVIDIA 3D Vision**).

Представьте: заходите вы в кинотеатр, вам протягивают страшные совковые очки, а вы, гордо достав из кармана Airframe, говорите «спасибо, у меня свои»... ради этого точно стоит жить. + [www.moshka3d.com](#), 800 рублей

## Muji Portable Cardboard Speakers



Кому подарить: \_\_\_\_\_

Теги: [аудио](#), [телефоны](#), [мобильно](#)

Динамик телефона слишком слаб, чтобы достойно озвучить ваш милый пикничок в лесу, а тащить полно-размерные колонки лениво и жалко. Да и розетки питания есть далеко не на каждой поляне. Но представьте, как гармонично будут смотреться на ближайшем пенечке динамики из картона!

НЕОБЫЧНО!!!

Именно такие колонки выпускает компания **Muji**. Простенькая акустика размером чуть больше кубика Рубика выполнена в корпусе из переработанных «зеленых» материалов. Конструкция легко разбирается, становится плоской и складывается в комплектную прозрачную сумочку. В рабочее состояние такие колонки приходят за считанные секунды.

Разработчики об этом не говорят, но, видимо, колонки обходятся без усилителя — отдельный провод питания обнаружить не удалось, единственный хвост Muji Portable Cardboard Speakers заканчивается стандартным 3,5-миллиметровым штекером. Хватит ли мощности встроенных в мобильные устройства усилителей, чтобы «прокачать» картонные колонки? Хочется верить, что да. + [www.momastore.org](#), 1600 рублей





## Thrustmaster HOTAS Warthog



Все рычаги управления и рукоятки нашего следующего подарка, джойстика **Thrustmaster HOTAS Warthog**, копируют аналогичные элементы в кабине настоящего американского истребителя Fairchild Republic A-10 Thunderbolt II по прозвищу Warthog («Бородавочник»). Джойстик состоит из двух отдельных компонентов — ручки управления и тяги. Оба блока усеяны переключателями, кнопками, спусковыми крючками, разобраться в которых смогут разве что настоящие хардкорные поклонники авиасимуляторов.

Джойстик с утяжеленным основанием позволяет настроить каждую из девятнадцати дополнительных кнопок, а система сопротивлений эффективно распределит нагрузку по всем осям ручек управления. Создатели пытаются убедить нас в том, что усилия, которые нужно прилагать к рукояткам во время работы с HOTAS Warthog, полностью совпадают с теми, что прикладывает пилот реального самолета (который, кстати, уже три десятка лет используется для поддержки сухопутных войск с воздуха). В это несложно поверить, если вспомнить предыдущий набор Thrustmaster, **HOTAS Cougar**, который весил девять килограммов и был сделан полностью из металла. + [www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com), 15 000 рублей

Кому подарить: \_\_\_\_\_

Теги: [PC](#), [авиасимуляторы](#), [периферия](#)

## oStylus



Емкостные сенсорные дисплеи окончательно поработили компьютерную индустрию. Планшетные системы, смартфоны, мониторы... И все бы хорошо, да только подобные чувствительные поверхности не распознают нажатия стилусом, что сильно огорчает тех, кто любит рисовать. А пальцем особенно не порисуешь: он перекрывает изображение на дисплее, да и линия слишком толстая, более-менее точных набросков не сделаешь. Это особенно обидно, ведь приложения из Apple App Store и Google Android Market предлагают все необходимые инструменты для рисования! Выход есть — нужно купить емкостный стилус **oStylus**.

Устройство спроектировано таким образом, чтобы не мешать художнику: рисование по емкостному дисплею осуществляется при помощи наэлектризованной круглой головки с отверстием посередине. Линия на экране возникает ровно в центре отверстия (вот так: [youtube.com/watch?v=YwYSDmsmvl](http://youtube.com/watch?v=YwYSDmsmvl)), а круглая головка не закрывает картинки. С помощью oStylus можно не только рисовать сложные формы, но даже писать! Получилась совершенно необходимая вещь для всех креативщиков с планшетными компьютерами.

+ [www.ostylus.com](http://www.ostylus.com), 2450 рублей

Кому подарить: \_\_\_\_\_

Теги: [сенсорные панели](#), [рисование](#), [периферия](#)

## Nyko Perfect Shot



Специально для тех, кому не нравится дизайн ружья Wii Zapper, компания **Nyko** представила прекрасную альтернативу под названием **Perfect Shot**. На этот раз перед вами джойстик в виде настоящего — если не обращать внимания на фанковую раскраску — пистолета.

В верхней части пушки есть отсек для установки джойстика Wii Remote. Второй контроллер Wii, Nunchuck, придется постоянно держать в руках, он подключается к конструкции по кабелю. В Zapper предусмотрен отдельный фиксированный отсек для Nunchuck, но кому-то, возможно, подход Nyko понравится больше.

Обозреватели очень хвалят Perfect Shot за компактную конструкцию — орудовать этим пистолетом куда быстрее и проще, чем ружьем Zapper. Контроллер идеально подходит для боевиков в стиле вестерн, вроде классического **Wild Gunman**, где герой перемещается по локации в автоматическом режиме, а игроку остается только отстреливаться от врагов, быстро перемещая манипулятор. Кстати, в Nyko Perfect Shot очень отзывчивый, реалистичный спусковой крючок. А что еще, спрашивается, нужно необузданному ковбою Джо?

+ [www.amazon.com](http://www.amazon.com), 300 рублей

Кому подарить: \_\_\_\_\_

Теги: [Wii](#), [шутеры](#), [аркады](#), [кооператив](#)

## Microsoft Arc Touch Mouse



Появившаяся в 2009 году мышка **Arc Mouse** ознаменовала начало дизайнерских экспериментов компании **Microsoft**. Софтверный гигант решил доказать миру, что создавать по-настоящему стильные девайсы может не только **Apple**. В конце этого года в магазинах появится новый грызун — **Microsoft Arc Touch Mouse**.



Про вторую мышку линейки не написал только ленивый. Особенностей у нее две. Во-первых, устройство собрано в гибком корпусе, который можно изогнуть дугой или полностью выпрямить — и положить грызуна в карман пиджака. Во-вторых, на месте привычного колеса прокрутки и кнопок у Arc Touch Mouse — сенсорная панель. Для пролистывания страниц достаточно провести пальцем снизу вверх или наоборот; для щелчка — просто легонько стукнуть по панели. За соединение мышки с компьютером или ноутбуком отвечает миниатюрный ресивер, который во время переноски можно вложить в корпус с обратной стороны. + [www.microsoft.com/hardware/arctouchmouse](http://www.microsoft.com/hardware/arctouchmouse), 2400 рублей

Кому подарить: \_\_\_\_\_

Теги: [сенсорные панели](#), [PC](#), [периферия](#)





## Carl Zeiss Cinemizer 3D Plus



Кому подарить: \_\_\_\_\_

Теги: [Apple](#), [кино](#), [мобильно](#)

Первая версия очков-дисплеев **Carl Zeiss Cinemizer 3D** так и не стала популярной — во многом потому, что была заточена под портативные устройства **Apple**. Армия поклонников «яблока», в свою очередь, не стала раскупать компактные персональные кинотеатры: выглядели они, как говорят англичане, so 2001. Иными словами, сильно отставали от времени с точки зрения дизайна. Немецкий производитель объективов и другой техники класса люкс поработал над ошибками и представил новую версию — **Cinemizer 3D Plus**.

Очки со встроенными дисплеями и наушниками для эгоистичного просмотра кино получили современные OLED-матрицы, но разрешение осталось прежним и довольно низким (640x480 точек). Зато теперь устройство выглядит именно так, как и должно было изначально: у очевидцев больше не создается впечатления, что обладатель дорогого гаджета слегка тронулся головой. И, главное, теперь очки работают не только с техникой Apple, их можно использовать и с другими устройствами. Жаль только, что вместе с внешним видом Carl Zeiss не изменила и цену. + [www.carlzeiss.com](http://www.carlzeiss.com), 15 000 рублей

## Ceca Wrist Charger



Кому подарить: \_\_\_\_\_

Теги: [телефоны](#), [зарядка](#), [мобильно](#)

У мобильных устройств — плееров, игровых приставок, телефонов, фотоаппаратов — есть одна крайне неприятная черта: они достаточно быстро разряжаются. Можно, конечно, таскать по десять сменных аккумуляторов для каждого девайса, а можно купить универсальную зарядку **Ceca Wrist Charger**. Устройство, похожее на браслет из будущего, прочно крепится на запястье и обладает емкостью 1500 мАч с током 5,5 В. Для подзарядки техники в комплекте идут многочисленные переходники.

Wrist Charger совместим со множеством портативных девайсов: если устройство поддерживает зарядку по mini-USB, то дело в шляпе. Сам Wrist Charger, в свою очередь, прекрасно подзаряжается от полноценного порта USB — утянуть немного энергии ноутбука, чтобы продлить жизнь, скажем, телефону, не составит труда. В интернете можно найти множество сценариев использования зарядника — и все они кажутся крайне практичными.

Комплект Ceca Wrist Charger включает переходники для телефонов iPhone, Nokia (2-мм и 3,5-мм), LG, Samsung i900, Sony Ericsson, консолей PSP, Nintendo DS Lite, Nintendo DSi, а также кабель с разъемом mini-USB. Покупайте: все прохожие будут считать вас киборгом. + [www.thinkgeek.com](http://www.thinkgeek.com), 1650 рублей

## Razer Orca



Производитель популярной игровой периферии **Razer** показывает: вот так должны выглядеть наушники самых отвязных геймеров. Устройство выкрашено в яркий фирменный кислотно-зеленый цвет, что явно указывает на молодежную целевую аудиторию.

Создатели уверяют, что наушники **Orca** так же комфортны, как домашние тапочки, однако не уступают другим моделям с точки зрения технических характеристик. Устройство сидит на голове плотно, но удобно. 40-миллиметровые неодимовые динамики прорабатывают звуковые частоты в диапазоне от 15 до 21 000 Гц. Соединительный кабель Razer Orca можно разделить на две части — начальной длины в 1,2 метра будет достаточно для использования с MP3-плеером, а при работе за компьютером очень даже пригодятся дополнительные 2 метра. + [www.razer.ru](http://www.razer.ru), 2990 рублей

Кому подарить: \_\_\_\_\_

Теги: [PC](#), [аудио](#), [периферия](#)

## PS3 Assault Rifle



Кому подарить: \_\_\_\_\_

Теги: [PlayStation 3](#), [аксессуары](#), [шутеры](#)

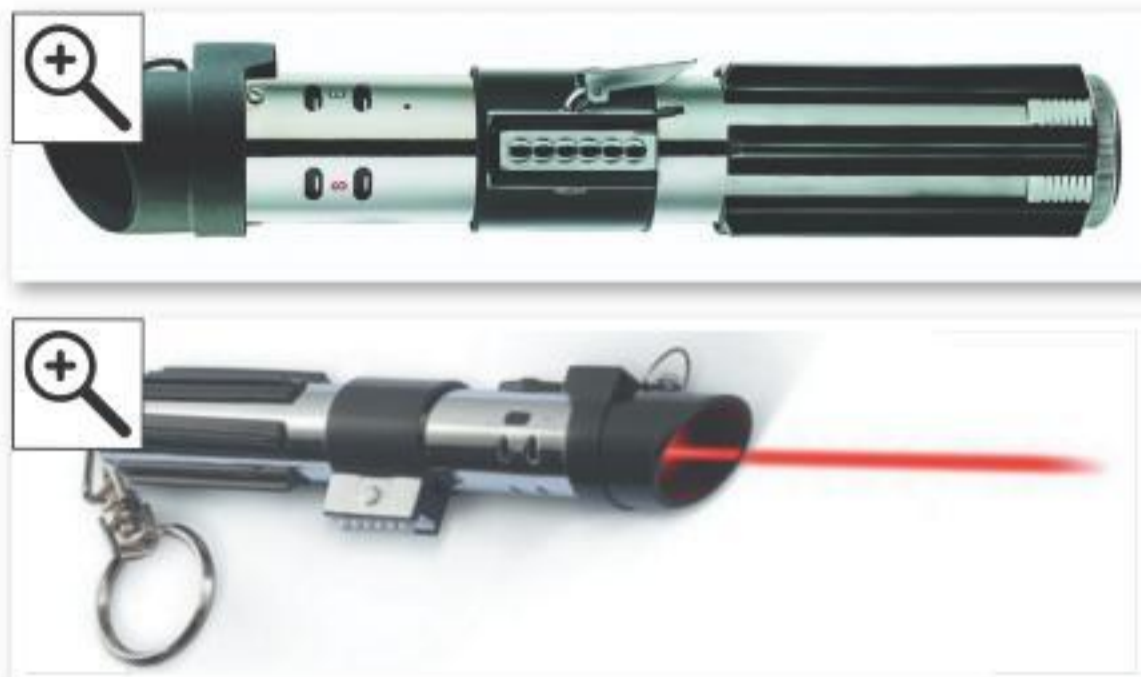
Всем тем, кому не хватает реалистичности во время игры в **Call of Duty** или **Battlefield**, на заметку: разработчик всяко-разных джойстиков **CTA Digital** продает копию армейской винтовки, по совместительству — продвинутый военизированный контроллер для PlayStation 3. Не подумайте, устройство обходится без акселерометра и гироскопа — целиться, наводя дуло пластикового автомата на виртуального врага, не получится. На ружье размещены все кнопки и рукоятки привычного DualShock — правда, в не совсем привычных местах. Так, крестик, круг, треугольник и квадрат находятся рядом с дулом, а остальные элементы управления удобно разнесены по всему корпусу винтовки.

Устройство соединяется с приставкой по беспроводному каналу через USB-приемник и зачем-то оснащено встроенным динамиком. Что важно, джойстик поддерживает не только перечисленные выше игры. Играть с PS3 Assault Rifle можно и в «Шрека» — так даже интереснее. В остальное время винтовка может работать в режиме обычной игрушки для детей. Только, в отличие от китайских аналогов с рынка, она не стреляет пластиковыми шариками. + [www.amazon.com](http://www.amazon.com), 1500 рублей





## Star Wars Lightsaber Laser Pointer



Почувствуй темную сторону силы, юный падаван! Ну же! Не получается? Тогда настоящий световой меч мы тебе не дадим — придется довольствоваться лазерной указкой **Star Wars Lightsaber Laser Pointer**.

Девайс для начинающих ситхов копирует настоящий световой меч Дарта Вейдера, показанный в оригинальной трилогии «Звездных войн», но с одним отличием — он уменьшен до комфортных для ношения в кармане пиджака размеров. Ладно, отличий все же два: прорезать стены и отбиваться от толп врагов при помощи указки не получится, хотя попробовать можно.

Уменьшенная реплика светового меча работает от трех батареек-таблеток типа AG5 (идут в комплекте) и не подходит для маленьких детей — мощности светового луча вполне достаточно, чтобы повредить сетчатку глаз. + [www.thinkgeek.com](http://www.thinkgeek.com), 600 рублей

Кому подарить: \_\_\_\_\_

Теги: [приколько](#), [полезно](#), [гаджеты](#)

## LEGO Digital Camera

Конструкторы LEGO — это, наверное, лучшее из всего, что было у детей конца восьмидесятых и начала девяностых. Сложно представить более крутое домашнее время-провождение во времена, когда видеоигры еще не вошли в моду (или — в каждый дом).



У всех, кто до сих пор может зависнуть на полчаса перед стендом LEGO в супермаркете, обязательно вызовет ностальгию брендовая фотокамера **LEGO Digital Camera**. Устройство собрано в стилизованном корпусе с характерными пупырышками и выемками. За фотографическую часть отвечает простенький объектив без поддержки оптического увеличения, трехмегапиксельная матрица, стандартная импульсная вспышка-лампочка. Просматривать отснятый материал можно на 1,5-дюймовом ЖК-дисплее. Минимальные элементы управления позволяют настраивать лишь самые необходимые параметры. Камера оснащена 128 Мб встроенной памяти — столь скромного объема хватит примерно на 80 фотографий, скинуть которые на компьютер можно через USB-кабель.

Но самое приятное в LEGO Digital Camera — то, что фотоаппарат провоцирует достать коробку с конструктором из чулана, вспомнить детство, облепить корпус камеры новыми блоками и, быть может, даже изобрести что-нибудь полезное. Ну разве не здорово? + [www.iwantoneofthose.com](http://www.iwantoneofthose.com), 2500 рублей

Кому подарить: \_\_\_\_\_

Теги: [фотография](#), [детство](#), [ностальгия](#)

## Pleo Reborn



Кому подарить: \_\_\_\_\_

Теги: [гаджеты](#), [роботы](#), [домашние животные](#)

В прошлом году фирма **Ugobe**, создатель оригинального роботизированного динозаврика **Pleo**, обанкротилась и закрыла линейку. К счастью, разработки Ugobe были перекуплены компанией **Innvo Labs Corporations**, которая улучшила конструкцию и представила новую версию динозаврика.

Измененный Pleo получил более емкий литиево-полимерный аккумулятор, который обеспечивает до двух часов бесперебойной работы, более толстую реалистичную кожу, специальный чип для симулирования обоняния. Теперь динозавр умеет самостоятельно находить свою миску с пластиковой едой и учиться новым трюкам. Также разработчики добавили четыре сенсора для ориентации в пространстве и внутренние часы. Кроме того, повзрослевший Pleo реагирует на голос и более реалистично двигается.

Новые владельцы будут выпускать не только зеленых, но еще и розовых и голубых динозавриков — пусть нереалистично, зато очень мило. Приятно, что дело Ugobe живет: компания Innvo полна энтузиазма и готова развивать робозверей дальше. + [www.pleoworld.com](http://www.pleoworld.com), 15 000 рублей

## Magic Wand



На голубых экранах отгремела очередная часть «Гарри Поттера» — и весь мир вновь помешался на магии. Раз так, управлять домашней техникой при помощи дистанционных пультов больше не модно, и вам просто-таки срочно нужна волшебная палочка!



Magic Wand умеет управлять всеми бытовыми приборами независимо от их производителя, нужно только ее настроить. Взмах влево — и на телевизоре переключатся каналы. Взмах вверх — и повысится громкость. Волшебная палочка запоминает до 13 движений — теоретически этого должно хватить для программирования вообще всей основной домашней техники, главное, чтобы не подвела фантазия. При определенной сноровке вы сможете рулить даже кондиционером. + [www.thinkgeek.com](http://www.thinkgeek.com), 2700 рублей

Кому подарить: \_\_\_\_\_

Теги: [аксессуары](#), [приколько](#), [периферия](#)



## <война против скучных гаджетов> Вызываем подкрепление!



РАСКРАСИЛ  
КРЫШКУ  
НОУТБУКА?

ПРИКРУТИЛ  
К МОБИЛЬНИКУ  
МОТОРЧИК?

СДЕЛАЛ  
БЕСПОДОБНЫЙ МОДДИНГ  
КОМПЬЮТЕРА?

Присылай фотографии нескучных гаджетов на [mail@mobi.ru](mailto:mail@mobi.ru) и выигрывай нескучные призы.





# ИЗ ГРЯЗИ В КНЯЗИ?

## Почему Windows Phone 7 стоит вашего внимания

В конце октября состоялся официальный релиз новой версии операционной системы Windows для мобильных телефонов — **Windows Phone 7**. Важность этого события заключается в том, что до сих пор компания **Microsoft** очень успешно, рекордными темпами, безо всяких остановок и без проволочек, уменьшала свое присутствие на этом рынке.

Все ее начинания на «мобильном» поле терпели крах. Это касается как операционных систем, так и самих устройств (вспоминаем медиаплеер **Zune**). По оценкам экспертов, к настоящему времени за Microsoft остается всего 5% рынка. Компанию обгоняют все кому не лень. На первом месте постепенно умирающая, но все еще популярная **Symbian**. На втором **iOS**, на которой работают устройства от **Apple**. Следом идут **BlackBerry** от **RIM** и набирающая популярность **Android** от **Google**. И лишь после них плетется Microsoft.

Плюс в этой ситуации всего один: хуже быть не может. Никак. Конечно, американский гигант мало доволен таким положением дел. Поэтому сейчас он собирает все свои ресурсы, все свое влияние — для решительной битвы за место под солнцем. Давайте посмотрим, что такого особенного сделала Microsoft в Windows Phone 7, чтобы это место отвоевать.

### Живые плитки

Начнем с самого простого — с нового пользовательского интерфейса под названием Metro. Он состоит из плиточек — довольно крупных иконок, гибридов виджетов и ярлычков. Раньше, чтобы поработать с приложением, вам нужно было его запустить (захотели узнать, сколько у вас непрочитанных писем — полезли в Outlook). В WinPhone 7 программы работают всегда, даже когда они выключены. Данные на иконке приложения постоянно обновляются: не запуская программу, вы видите, сколько сообщений получено, какая завтра будет погода и сколько приглашений прислали друзья в соцсети.

По сути, каждая программа теперь имеет двойной интерфейс. Первый — классический, для полноэкранный режима работы, а второй — та самая иконка, аналог виджета, которая получила название «живая плитка». Из этих плиток и будет собираться стартовая страница. Их можно перемещать и группировать простыми движениями пальцев — ведь все управление теперь сенсорное. Некоторые приложения позволяют настраивать отображаемую на иконках информацию и создавать дополнительные иконки. Иконки большие, на экране умещается лишь несколько штук.

Но это сделано специально: человек должен привыкнуть к тому, что видимая часть экрана лишь маленький кусочек боль-



Скриншот из игры The Harvest: неплохая графика, разрушаемое окружение, сенсорное управление и возможность играть на Xbox 360.



Один из первых винфонов — LG Optimus 7 с QWERTY-клавиатурой.





Так выглядит адаптированный под винфоны интерфейс Xbox Live.



Хаб «Люди»: Microsoft пытается сделать аппарат максимально удобным для пользователей социальных сетей.

шого рабочего стола. Провел пальцем — и экран поехал вверх, открывая все новые и новые элементы. Удобно ли это? Безусловно. Усложнился ли интерфейс? Да, но не слишком сильно. По уровню понятности он не уступает классическим ярлычкам.

### Хабы-папки

WinPhone 7 предлагает совершенно новую, уникальную организацию информации — не на основе папок, а на основе хабов (скажем так, агрегаторов). Они располагаются там же, где и плитки, на стартовой странице. Пока известны шесть встроенных хабов — «Люди», «Картинки», «Игры», «Музыка и видео», «Магазин», «Офис». Их функционал очень широк, и в рамках этой статьи мы ограничимся описанием лишь нескольких особенностей.

Самый актуальный для нас хаб — «Игры». Кевин Анэнгст, глава сервиса **Games for Windows**, рассказывает, что «игра на старте WinPhone 7 будет больше, чем в свое время было при запуске **Xbox 360**. Мы действи-

тельно рассматриваем эту платформу как игровую». Хаб «Игры» подключен к сервису **Xbox Live**, что гарантирует общение с друзьями, удобный доступ к играм, новостям, трейлерам, демоверсиям, мультиплееру.

Посредством Xbox Live телефон можно соединить с приставкой (а впоследствии — и с компьютером). Что это даст? Владельцы винфонов смогут играть с пользователями консолей по Сети. На момент релиза поддерживаются лишь пошаговые игры (типа шахмат), но вскоре обещают ввести полноценный мультиплеер для всех типов игр.

Что еще? Если у вас есть и консоль, и винфон, то в будущем вы сможете играть в одну игру на обеих платформах — и иметь при этом общие сохранения. Например, вы начали прохождение на домашней приставке, затем, захватив с собой телефон, ушли учиться или работать — и при случае продолжите игру с того места, где закончили в прошлый раз. «Сейчас мы обсуждаем возможность поддержки режима DLNA, который позволит использовать «винфон» во время игры

на приставке в качестве второго экрана — для отображения дополнительной информации. И, возможно, в будущем вы сможете, заплатив один раз, получить сразу несколько клиентов игры для разных платформ. Правда, это пока только планы», — говорит Кевин Анэнгст.

А теперь давайте посмотрим, что приготовил нам другой интересный хаб — «Музыка и Видео». Понятно, что в нем можно хранить коллекцию аудиозаписей и видеодатчики; здесь же расположатся элементы FM-радио. Но, как и у предыдущего хаба, тут есть необычные возможности. Возвращаемся к многострадальному провалившемуся проекту Microsoft — медиаплееру Zune. В свое время компания создала для этого проекта онлайн-магазин музыки, видео и подкастов **Zune Marketplace**, а также социальную сеть **Zune Social**. Теперь сервисы Zune стали для телефонов на WinPhone 7 аналогом iTunes для iPhone. В октябре услуги Zune были доступны только американцам, но Microsoft обещала, что до конца года ими смогут воспользоваться все.

Хаб «Люди» синхронизируется с социальными сетями, хаб «Картинки» может подключаться к онлайн-галереям и информировать, кто из ваших друзей разместил в Сети новые фотографии. Хаб «Офис» получил в распоряжение полностью переработанную версию Office Mobile (а в будущем здесь появится синхронизация с Windows Live SkyDrive и другие сетевые возможности). Иными словами, хабы — это не просто папки для хранения файлов и программ, но и врата к мощнейшим онлайн-сервисам, которые будут увеличивать функциональность устройства до бесконечности.

### Характеристики телефонов

В отличие от iPhone, которые производит сама Apple, винфоны создаются десятками компаний по всему миру. Это значит, что можно будет найти модель по своему вкусу — телефон с сенсорным экраном, аппарат с QWERTY-клавиатурой, возможно, даже стандартный моноблок. Однако Microsoft задает ряд требований, которым



Office Mobile теперь заточен под сенсорное управление, а дизайн максимально приближен к представителям «большого» Office.



Стартовая страница. Здесь можно увидеть и «живые плитки», и значок одного из хабов — «Картинки».





должны следовать все производители устройств. Телефон под WinPhone 7 должен иметь:

- ✦ сенсорный дисплей разрешением 800x480, который сможет распознавать минимум четыре прикосновения одновременно;
- ✦ процессор частотой 1 ГГц или выше;
- ✦ 256 Мб оперативной памяти, 8 Гб встроенной флэш-памяти;
- ✦ камеру с разрешением 5 Мп и вспышкой;
- ✦ FM-радио;
- ✦ GPS-приемник;
- ✦ датчики положения, освещенности, приближения, электронный компас;
- ✦ поддержку DirectX 9.

Кроме того, у телефона должно быть шесть обязательных элементов управления: кнопка включения/выключения, регулятор громкости, кнопка камеры, поддерживающая половинное и полное нажатие, кнопки «Назад», «Старт», «Поиск». Впрочем, не стоит относиться к этим требованиям слишком серьезно. Уже есть модели без радио, да и вообще все эти раскладки со временем наверняка не раз поменяются.

На что стоит обратить внимание? WinPhone 7 работает с картами памяти microSD емкостью от 8 до 32 Гб. Однако находиться флэшки будут под крышкой аккумуляторного отсека, и при извлечении карточки произойдет сброс всех настроек аппарата.

В целом винфоны обещают быть мощными машинами. Существующие сейчас модели снабжены процессором Snapdragon со встроенным видеоядром, анонсированы и двухъядерные модификации. Технологии в этом секторе развиваются очень быстро, так что за мощностью дело не станет, главное, чтобы не подвели производители программ.

### Политика компании и особенности релиза

Выпуская Windows Phone 7, Microsoft не только полностью отказывается от совместимости с прошлыми версиями мобильных ОС. Компания полностью меняет подход к развитию платформы. Если раньше разработчикам программ и пользователям была предоставлена относительная свобода, то теперь их берут в ежовые рукавицы: шаг влево, шаг вправо — расстрел на месте. Такой подход Microsoft переняла у Apple, жестко контролирующей устанавливаемые на iPhone/iPad приложения.

Все ограничения можно охарактеризовать одной фразой: борьба с пиратством. Пользователю дают возможность подключиться к интересным легальным сервисам, но полностью убирают свободу распоряжаться телефоном по собственному усмотрению. Здесь даже файлового браузера нет. Хорошо хоть осталась возможность копирования

и вставки текста (впрочем, и ее добавляют лишь после релиза в одном из обновлений).

Изначально разработчикам предоставлен минимальный набор возможностей, для получения дополнительных инструментов придется обращаться к Microsoft. Каждая программа при запуске помещается в изолированную одиночную камеру, обнесенную колючей проволокой: даже если это вирус, полного доступа к системе он не получит. Еще одно ограничение — отсутствие поддержки флэша. Вместо него Microsoft использует свою собственную технологию Silverlight. Впрочем, сейчас разработчики активно сотрудничают с компанией Adobe для создания браузерного флэш-плеера, но когда он появится, пока неизвестно.

Благодаря таким суровым противопиратским мерам желание сотрудничать выразили многие разработчики программ и производители мобильных телефонов. Свои проекты готовят известнейшие игровые издательства — Gameloft, Konami, Namco Bandai, PopCap, THQ, Electronic Arts. Более 70 игр на старте — и гораздо больше в процессе создания.

И все было бы просто прекрасно, если бы не одно но: теперь телефон полностью зависит от официальной поддержки Microsoft — которая в России пока отсутствует и появится не

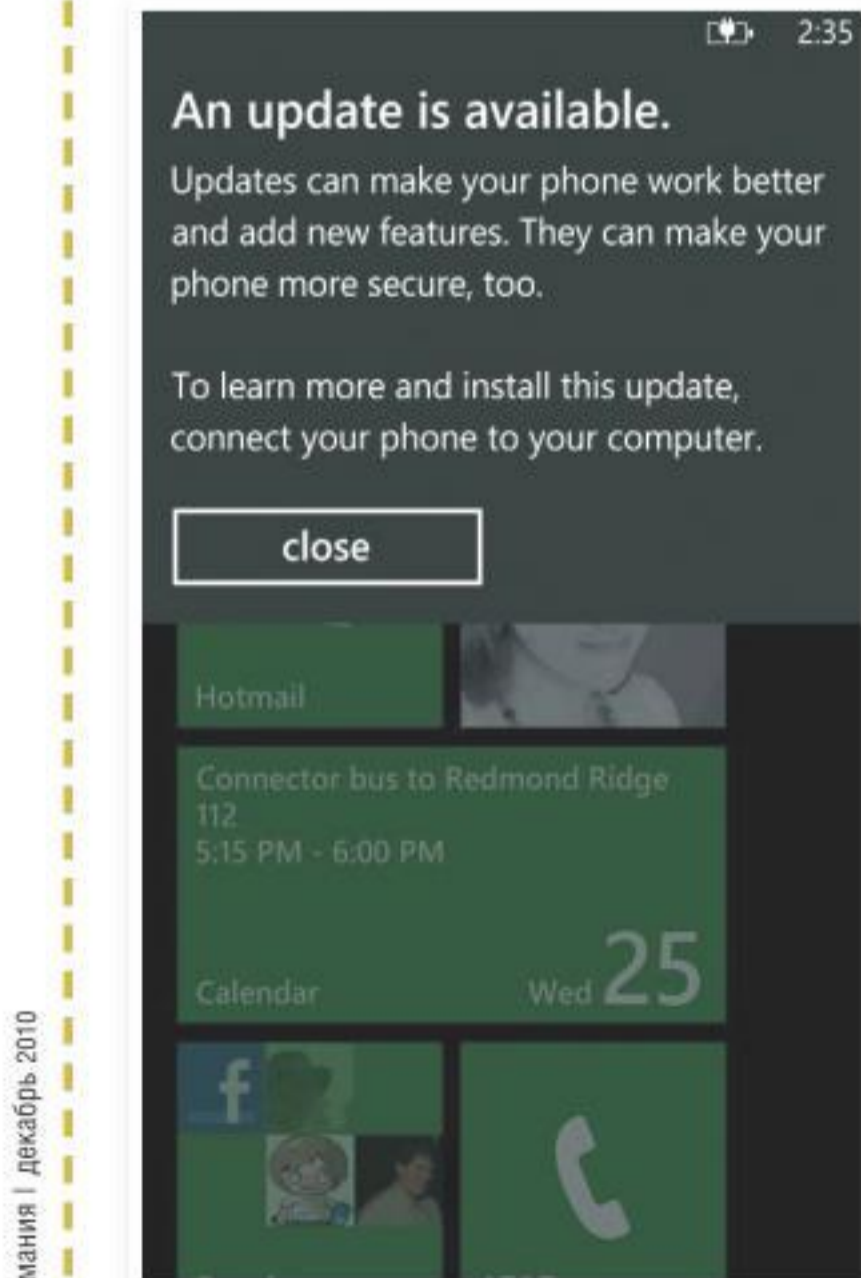
раньше чем через год. Компания объясняет это тем, что локализация всех сервисов — дело весьма долгое и трудное. Так что энтузиастам, желающим попробовать новую платформу, придется мириться с отсутствием сертификации, гарантийного обслуживания и техподдержки.



Развивая Windows Phone 7, разработчики делают ставку на интеграцию в телефон большого количества онлайн-сервисов. В этом направлении движутся все платформы, включая компьютеры и консоли, так что здесь Microsoft не ошиблась.

В отличие от Google Android, Microsoft только начинает раскручиваться (Android стартовал гораздо раньше) и распространяется не бесплатно. В отличие от Apple, у Microsoft лучшая масштабируемость железа, большой ассортимент устройств, да и в целом платформа гораздо функциональнее и интереснее. Но это на бумаге. Дело все в том, что устройства Apple любят люди, и те отвечают компании взаимностью. Сможет ли Microsoft добиться от своих пользователей такой же отдачи — покажет время.

В общем, можно констатировать: самая крупная битва гигантов за право царствовать в мире мобильных лилипутов — началась. ✦



Обновления на WinPhone 7 придется устанавливать регулярно: в релиз не включена даже функция копирования и вставки.



Еще до релиза WinPhone 7 в Сети появился скрин «Метро» для стационарного компьютера. Найти его можно по запросу «Rainmeter & Omnimo interface for PC».



Весь софт на WinPhone 7 новый — обратной совместимости с программами Windows Mobile 6.5 нет.

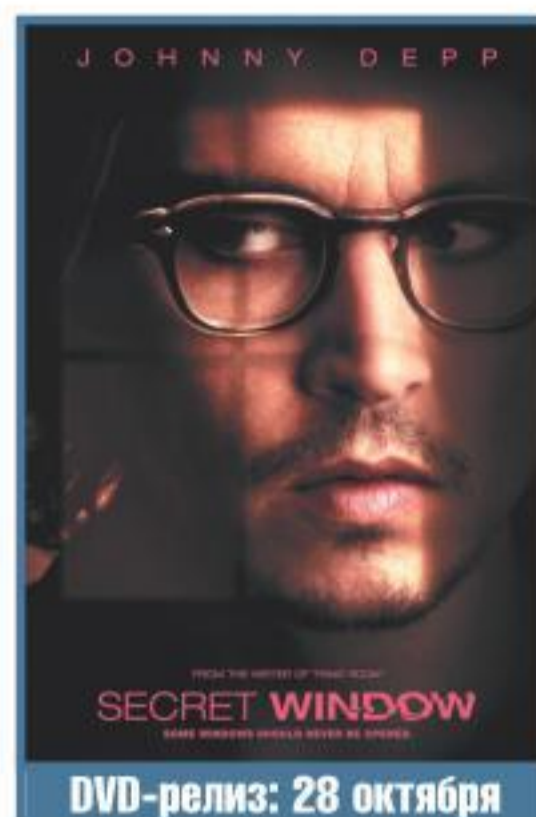




# ТАЙНОЕ ОКНО

Предметы, отраженные в зеркале, ближе, чем кажутся

- Жанр: триллер
- Издатель: Columbia/Sony
- Режиссер: Дэвид Кепп
- Сценаристы: Стивен Кинг, Дэвид Кепп
- В ролях: Джонни Депп, Джон Туртурро, Мария Белло
- Год выхода: 2004



Сложно объяснить, за что стоит любить повесть «**Секретное окно, секретный сад**»: у Стивена Кинга подобных триллеров про писателей в творческом кризисе десятки, причем половина из них еще и экранизирована. С киноверсией повести, «**Тайным окном**», тот же вопрос — первоисточник вообще лишен действия и слабо подходит для экранизации.

За что? Возможно, за лохматого Джонни Деппа в толстых очках, вяло расхаживающего по дому в рваном халате и тапках, разговаривающего с самим собой и разыскивающего последнюю пач-

ку сигарет. Любимая жена ушла к явному идиоту, книга как-то не пишется, круг общения ограничивается собакой и компьютером. В общем, просыпаться по утрам явно незачем, да особо и не хочется. А еще однажды на пороге появляется странный крючконосый тип в шляпе, утверждающий, что именно он — настоящий автор выпущенного семь лет назад романа, который герой Деппа якобы у него украл. Отшить шантажиста трудно — рукописи не сохранились, а первый напечатанный экземпляр с датой выпуска хранится где-то у жены... +



# СОННАЯ ЛОЩИНА

Символ падения

- Жанр: коммерческая готика
- Режиссер: Тим Бертон
- Сценаристы: Вашингтон Ирвинг, Кевин Ягер, Эндрю Кевин Уокер
- В ролях: Джонни Депп, Кристина Риччи, Миранда Ричардсон
- Год выхода: 1999
- Издатель: «Юниверсал Пикчерс Рус»



Спустя почти десять лет после выхода «**Сонная лощина**» — это уже не столько увлекательная мистическая сказка для зрителей младшего школьного возраста, сколько первый явный символ падения режиссера Тима Бертон. Сложно сказать, почему человек, снявший умные, смешные и невероятно стильные фильмы «**Эд Вуд**», «**Битлджус**» и, конечно же, первые две части «**Бэтмена**», вдруг выдал очень красивую, но фантастически глупую вещь, фактически обозначив свой курс на ближайшие десять лет

(см., например, «**Алису в Стране чудес**»). Режиссер, невольно ставший заложником своей репутации страшного сказочника, наконец-то получил доступ к большим бюджетам и компьютерной анимации. Но от этого не становится менее больно, когда смотришь, как актер Джонни Депп на полном серьезе рассуждает, можно ли убить уже мертвого всадника без головы. Впрочем, детям и тем, кто не видел ранних работ Бертон, может даже понравиться — спрос на популярную эмо-готику за последнее десятилетие только вырос. +





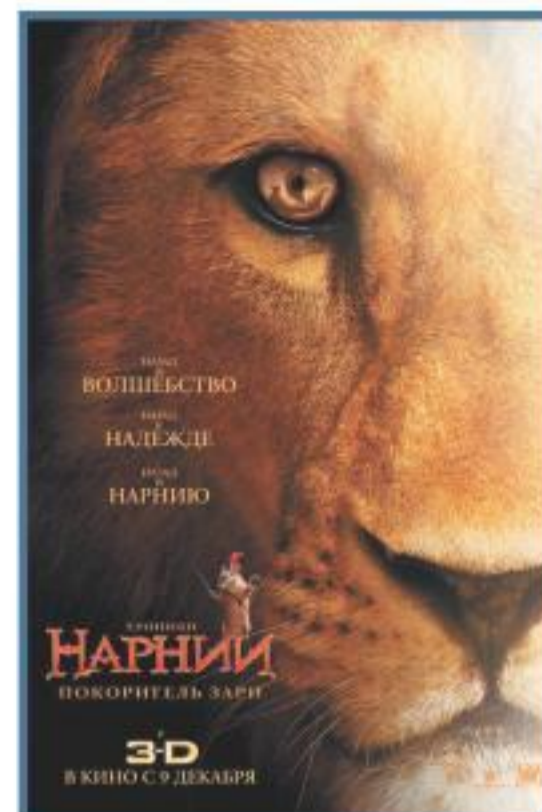


# ХРОНИКИ НАРНИИ. ПОКОРИТЕЛЬ ЗАРИ

Семеро лордов одного ждут

- **Жанр:** классическое фэнтези-кино
- **Режиссер:** Майкл Эптин
- **Сценаристы:** Кристофер Маркус, Стефен Макфили, Майкл Петрони

- **В главных ролях:** Бен Барнс, Скандар Кейнс, Джорджи Хенли, Уилл Поултер, Лаура Брент
- **Сайт:** [www.narnia-3d.ru](http://www.narnia-3d.ru)
- **Премьера:** 9 декабря



Несмотря на все выразительное богатство, которое дает фэнтези, настоящий прорыв этого жанра в кино случился лишь в 2001 году, когда малоизвестный до этого австралиец Питер Джексон экранизировал легендарную трилогию «Властелин Колец». Попытки перенести классику жанра на пленку предпринимались и раньше, но именно фильмы 2001-2003 годов показали, каким должно быть настоящее кинофэнтези — зрелищным, эпичным и в то же время не теряющим атмосферы сказки.

Покончив с «Властелином Колец», кинопродюсеры обратили взор на другой известный цикл — «Хроники Нарнии» Клайва Льюиса, написанный примерно в те же годы, что и «Властелин». Цикл во многом пополнился с трилогией Толкина, хоть внешне произведения были похожи друг на друга, а сами писатели дружили и не один вечер провели за беседой.

Льюис рассказывает о приключениях четырех английских детей из семьи Пэвенси — Питера, Сьюзен, Люси и Эдмунда — в Нарнии, волшебной стране, населенной говорящими животными. Это очень добрый и камерный мир, пронизанный христианскими аллюзиями. Однако кинопродюсеры нашли в нем все, что требуется фэнтези-блокбастеру: и ярких героев, и неизведанные дали, и эпические сражения. Было решено, что назидательная сказка, разошедшаяся стомиллионным тиражом, идеально подходит для переноса на большой экран. Ей не хватает только размаха и массовки. Но для Голливуда это никогда не было проблемой, и новый зрелищный высокобюджетный фильм стал лишь делом времени.

Экранизация первого романа («Лев, колдунья и волшебный шкаф») окупилась пятикратно. Но критики ее не приняли: сбалансированный успехом «Властели-

на Колец», режиссер Эндрю Адамсон вытравил из Нарнии весь ее уют, заменив его погонями и эпическими битвами. Своего зрителя фильм нашел, но атмосферу первоисточника не передал. Вторая лента, «Принц Каспиан», окончательно потеряла весь неспешный льюисовский ритм и отбила бюджет только благодаря мировым сборам.

Новая часть цикла, «Хроники Нарнии. Покоритель Зари», должна быть удачнее предыдущих. Во-первых, сменился режиссер. Во-вторых, исходный роман считается лучшим в цикле. В-третьих, «Покоритель Зари» должен стать более созерцательным. Это первые «Хроники», снятые в набирающем популярность формате 3D: красотам Нарнии явно тесно в двух измерениях. Наконец, по тональности «Покоритель Зари» больше похож на сказочный первый фильм, чем на мрачную историю о становлении героя, каким был «Принц Каспиан». Светлых кадров стало значительно больше, а масштабные битвы уступили место путешествиям и увлекательным приключениям.

На этот раз в Нарнию отправляются младшие из Пэвенси — Эдмунд (тот самый, что в первом фильме продал брата и сестер за рахат-лукум) и Люси. А чтобы не было скучно, с ними в волшебный мир попадает еще и вредный кузен Юстас. Как и в предыдущих фильмах, герои перенесутся в Нарнию весьма оригинальным способом. На обычном полотне с морским пейзажем вдруг появляется сказочный корабль, море выплескивается из рамок картины прямо в комнату, вода прибывает — и вскоре героев поднимают на борт «Покорителя Зари». Вместе с Каспианом, теперь уже королем, они отправляются на поиски друзей его отца, семи легендарных лордов, изгнанных во время правления узурпатора



Мираза. Помогать им будут старые знакомые во главе с отважным мышом Рипичипом.

Если все акценты наконец расставили правильно, то «Хроники Нарнии» имеют все шансы занять место главного фэнтезийного киносериала на ближайшие годы: потенциал огромен, трейлеры внушают доверие, а главному конкуренту по жанру — эпопее про «Гарри Поттера» — осталось до финала совсем немного. +







# ТРОН: НАСЛЕДИЕ

Старый Джефф Бриджес, его сын и виртуальная воительница Кворра спасают Трон-Сити от молодого Бриджеса

■ **Жанр:** кибервестерн

■ **Режиссер:** Джозеф Косински

■ **Сценаристы:** Эдвард Китсис, Адам Хоровиц, Брайан Клагман

■ **В главных ролях:** Джефф Бриджес, Гаррет Хедлунд, Брюс Бокслейтнер, Оливия Уайлд

■ **Бюджет:** \$300 млн

■ **Премьера:** 23 декабря



После событий «Трона» прошло 28 лет. Главный герой оригинального фильма — гениальный программист Кевин Флинн (Джефф Бриджес) — бесследно исчез, оставив после себя культовую аркаду Трон, коллекцию экшен-фигурок в виде виртуальных метателей дисков и модельки световых мотоциклов...

Сын Флинна (Гаррет Хедлунд), двадцатисемилетний бездельник Сэм, идет по следам отца. Сначала он находит зал с пыльными аркадами, потом — устройство для оцифровывания человека из первой серии... и вот он уже облачен в комбинезон со светящимся контуром и вынужден участвовать в виртуальных гладиаторских играх.

В оригинале Стивена Лисбергера за игровыми приключениями скрывалась первоклассная мелодрама о любви человека (Кевина) к компьютерной программе (Йори). В фильме «Трон: Наследие» вся борьба в компьютерном мире разворачивается между Сэмом и виртуальным сыном Кевина и Йори (который выглядит как омоложенный цифровой способом Джефф Бриджес образца ранних восьмидесятых).

Конечно, на «Трон» идут не ради мелодрамы — нам бы посмотреть на спутницу героя Кворру (Оливия Уальд из «Доктора Хауса»), развалившуюся на диванчике в черном обтягивающем комбинезоне, на метание светящихся дисков и на гонки на лайтциклах (на сей раз — в стереоизображении)... Но до чего же странно видеть настоящий человеческий подтекст в сиквеле диснеевского фильма про жизнь игровых компьютерных программ!

Режиссером нового «Трона» выступает дебютант Джозеф Косински — в прошлом профессиональный архитектор. Его главное кинематографическое достижение — рекламный ролик **Gears of War** под песню Mad World, снятый

в 2006 году. Слухи о сиквеле «Трона» появились еще в конце девяностых (говорили даже, что это будет трехмерный мультфильм **Pixar**), хотя на самом деле он был запущен в производство лишь в 2007-м. При съемках применялись экспериментальные стереокамеры и новейшие цифровые технологии. Только на специальные костюмы с подсветкой создатели «Наследия» угробили \$13 млн — но, глядя на Оливию Уайлд, нельзя не согласиться, что деньги потрачены не зря.

Сам Лисбергер (который после «Трона» успел снять великолепный фантастический фильм «Поток») проходит в титрах как продюсер. Обычно это означает, что ветерану устраивали тур вежливости по съемочной площадке, но в «Наследии» режиссер оригинала активно участвовал в дизайне слегка обновленной виртуальности. Лисбергер называет новый «Трон» кибервестерном и сравнивает стилизованный компьютерный мир восьмидесятых с Диким Западом. В реальном мире поменялись все технологии, — но представления о виртуальной реальности у большинства людей остались такими же детскими и примитивными, что и в 1982 году.

Подобно сыну Флинна, создатели фильма идут по широкому следу, оставленному «Троном» в массовой культуре. Как выражается госпожа Уальд: «И Гаррета, и меня выпустили на свет после оригинального «Трона» (оба родились в 1984 году. — Прим. «Игромании»). Мы узнали о существовании этого фильма из клипов, игр и сериалов. Футболку с персонажем «Трона» я увидела раньше, чем собственно кино». Для создателей «Наследия» основная площадка для общения с аудиторией — Comic-Con, где от этих футболок просто деваться некуда; музыку к фильму написал французский электронный дуэт Daft



Punk, выступающий на сцене в шлемах и комбинезонах из первого «Трона».

В общем, в наше время «Трон» — это прежде всего культовый ретрокич, и каждый кадр нового фильма должен одновременно поражать воображение и казаться трогательно устаревшим. Судя по первым двум роликам, с дизайнерской стороны вопроса создатели

справились (хотя пока трудно представить, как все это будет выглядеть в стерео). Масса денег потрачена, чтобы воссоздать на современных технологиях картинку оригинала, где для изображения виртуальности достаточно было черно-белой пленки, ротоскопии и бумажных декораций. Ну а сюжетно это фактически «Отцы и дети» в киберпанковском сеттинге! +



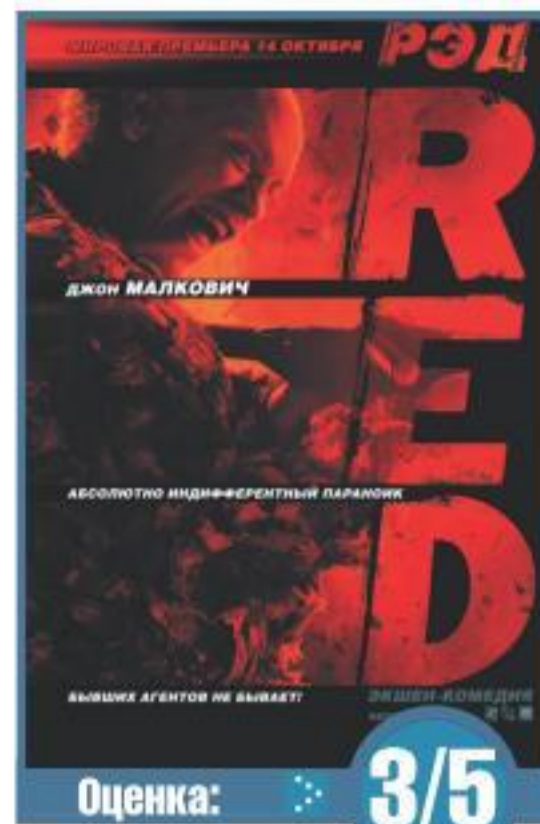


# РЭД

Сделай лицо попроще

- Жанр: комедия
- Режиссер: Роберт Швентке
- Сценаристы: Джон Ховер, Эрих Ховер
- Бюджет: \$58 млн

- В ролях: Брюс Уиллис, Джон Малкович, Хелен Миррен, Морган Фриман, Брайан Кокс
- Сайт: [www.red-themovie.com](http://www.red-themovie.com)



«РЭД» — очень скучный фильм. Не в том смысле, что за все полтора часа вы ни разу не улыбнетесь — таких моментов как раз с избытком. Среди людей самые скучные, как правило, те, кто любит читать вчерашние анекдоты из интернета, а среди фильмов — те, о которых можно судить уже по официальному трейлеру. Банальность спрятать труднее всего. Сценарии таких фильмов пишутся советом директоров, музыка существует, только чтобы заглушить молчание, а режиссер пуще смерти боится длинных пауз: а ну как зрители решат, что вместо комедии попали на драму. «РЭД» в этом смысле буквально лезет вон из кожи и старается делать смешно каждую минуту, руководствуясь исключительно проверенными штампами.

Вот и жизнь бывшего агента ЦРУ Фрэнка Мозеса (Уиллис) состоит из сплошных штампов. Бурная молодость на фронтах холодной войны, скучная пенсия, прелестная сотрудница пенсионного фонда, которой он звонит на работу по разным надуманным поводам, чтобы не чувствовать себя таким одиноким. Под обшивкой пола Мозес любовно хранит ящик с оружием, поэтому, когда в один прекрасный момент к нему врывается взвод вооруженных людей, Фрэнк расправляется с ними, хватая в охапку молоденькую подружку и пускается в бег. А заодно пытается разыскать бывших сослуживцев, на которых, как выяснилось, тоже объявлена охота. Один из них раньше участвовал в государственной исследовательской программе, в рамках которой его 11 лет пичкали ЛСД, и сейчас слегка поехал крышей. Второй доживает дни в доме престарелых. Третья, бывшая снайперша и неизлечимая любовь русского шпиона Ивана (ныне — официального посла Российской Федерации), поливает цветы в гостинице.

Пожилые, но все еще бодрые спецагенты на пенсии? Есть. Молодой, но ограниченный преемник-антагонист? А как же. Циничное и

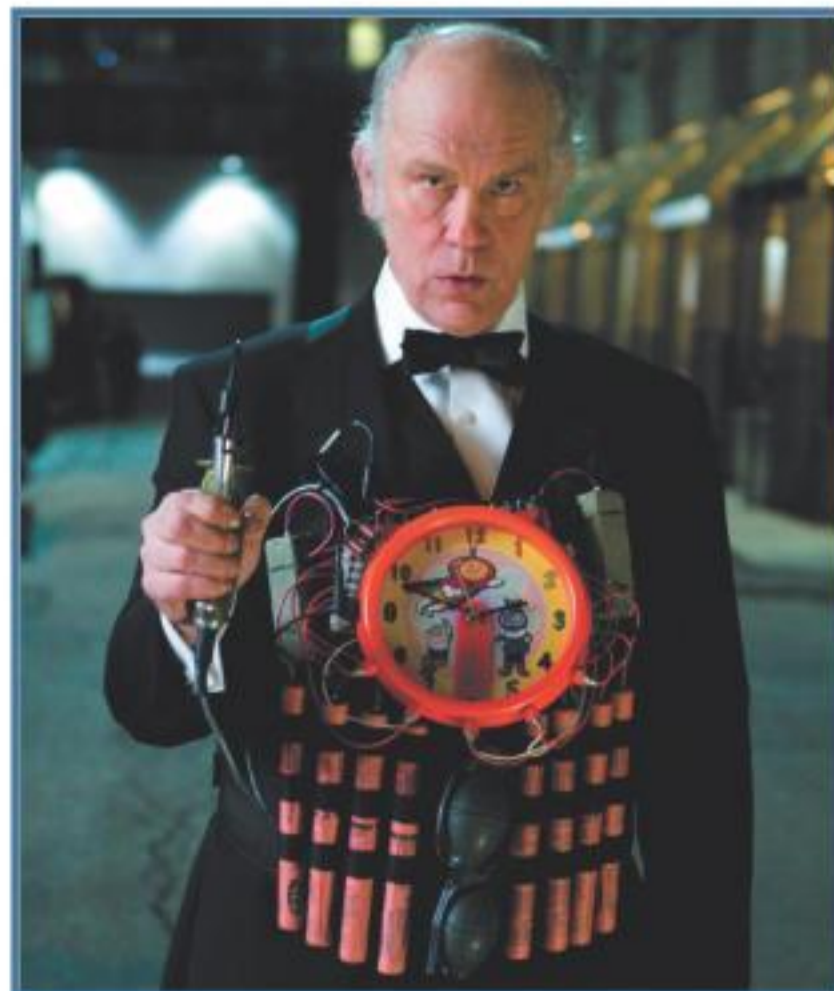
сволочное начальство? Еще бы. В последний раз собраться и потрянуть стариной, ворвавшись в главное управление ЦРУ? Так ради этого все и затевалось. И еще чтобы новая, молодая любовь была, не забудьте. Чтобы было, ради кого вертеться и рисковать, чтобы можно было впервые в жизни почувствовать привязанность к человеку.

По таким нехитрым принципам были сняты недавние «Неудержимые» Сталлоне, а теперь вот и «РЭД». Самое смешное, что разница между ними заключается вовсе не в тонкости шуток и диалогов, как можно было бы подумать, глядя на актерский состав (Малкович и Миррен — высокочеловеческие драматические актеры), а лишь в количестве и качестве экшена. В «Неудержимых» его намного больше, и он просто круче поставлен. Весь юмор в «РЭД» вертится исключительно вокруг слова «грохнуть» («Если ты попробуешь разбить Фрэнку сердце, я тебя грохну», — сообщает пожилая мокрушница молодой пассии героя), но достоинств самих актеров это не умаляет. Джон Малкович прижимает к груди плюшевую свинку и привычно корчит надменные рожи, Хелен Миррен с букетом

цветов, скрывающим пушку, просто излучает обаяние, а бородатый русский посол Иван (Брайан Кокс) доверительно сообщает за рюмкой водки, почему ни в коем случае нельзя смешивать любовь и работу: зазноба всей его жизни однажды пустила ему три пули в грудь. «Значит, все-таки любит: если бы хотела убить, стреляла в голову». Один только Уиллис, единственный из актерского состава, вообще толком не напрягается, что неожиданно идет фильму на пользу. За равнодушной и готовой ко всему ухмылкой, с которой он рвет пенси-

онные чеки и берет в заложники семью посланного за ним убийцы, явно скрывается гораздо более сложная личность, чем прописано в сценарии.

P.S. Если тема отставных разведчиков и бюрократического абсурда близка вам так же, как и нам, лучше посмотрите «После прочтения сжечь» братьев Коэнов. Ведь, в отличие от Роберта Швентке, Коэны — гораздо менее закомплексованные в душевном плане люди, что позволяет им смешить зрителя даже тогда, когда самим братьям на это совершенно наплевать. +







# СОЦИАЛЬНАЯ СЕТЬ

Вам и еще троим это нравится

Жанр: биография  
 Режиссер: Дэвид Финчер  
 Сценаристы: Аарон Соркин, Бен Мезрич

В ролях: Джесси Айзенберг, Джастин Тимберлейк, Руни Мара, Эндрю Гарфилд  
 Сайт: [www.thesocialnetwork-movie.com](http://www.thesocialnetwork-movie.com)

Гарвардский студент-программист Марк Цукерберг (слова «асоциальный нерд» даже как-то неудобно добавлять — это подразумевается) ухаживает за милой, но обыкновенной девушкой, которая в конце концов дает ему отставку. В отместку за это Цукерберг строчит о ней нелестную запись в своем блоге и за бутылкой пива решает выложить в общий доступ фото всех девушек кампуса, предложив студентам мужского пола проголосовать за тех, кто красивее. Инициатива за одну ночь обрушивает университетскую сеть, а на тихого ботаника обращают внимание. Двое студентов-мажоров (а попутно — членов университетской команды по гребле) с внешностью арийских олимпийцев предлагают Цукербергу написать для них закрытую социальную сеть, в которой могли бы общаться только избранные студенты вуза. То есть фактически сделать аналог полумифических элитных университетских клубов, только в онлайн.

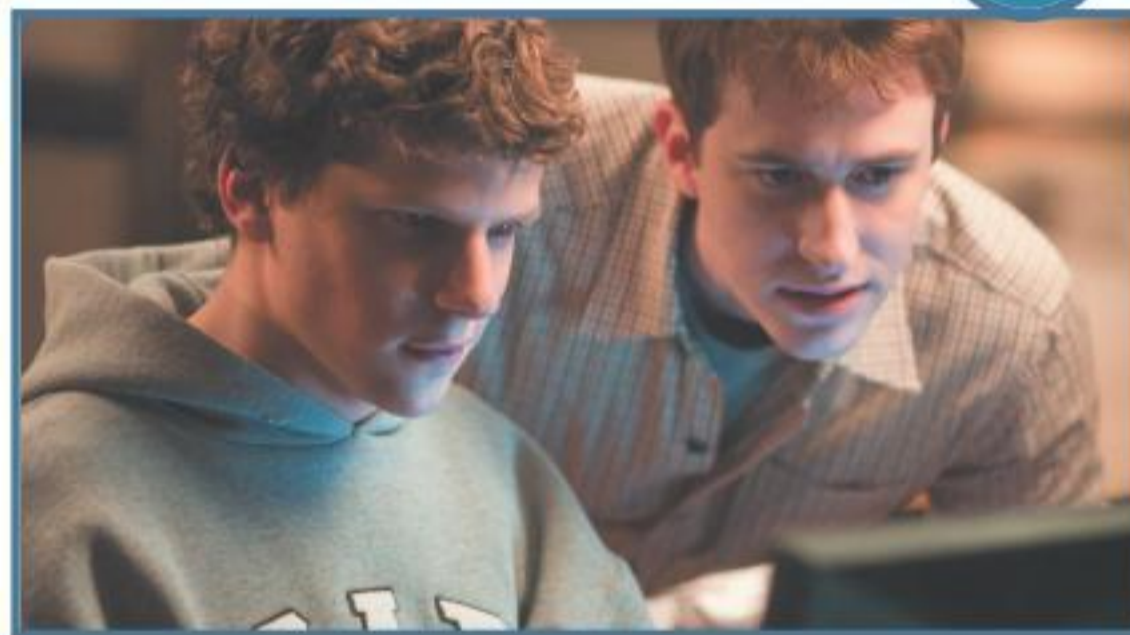
Цукерберг благополучно крадет идею (или, скорее, доводит до ума) и в скором времени, заняв тысячу долларов у своего лучшего друга Эдуардо, становится основателем **Facebook**. Пока еще только для студентов Гарварда, которые первыми в мире начинают бросаться фразами «добавь меня в друзья» и «отпишись на стенке».

Вместе с первыми тысячами пользователей наступает долгожданная слава, а длинноногие барышни вдруг осознают, что ботаники — это круче качков. Но одновременно с барышнями приходят и две новых дилеммы — куда развиваться дальше и где брать на это деньги. Бесхитростный Эдуардо предлагает стричь купюры с рекламы, а более дальновидный Цукерберг сходит с основателем музыкального файлообменника **Napster** Шоном Паркером (Джастин Тимберлейк), который произносит сразу две сакральных фразы: «реклама — это не круто»

и «зачем продавать дядям за миллион долларов, если можно самим заработать миллиард?». Харизматичный плейбой Паркер, не покидая естественной среды обитания, убедительно доказывает, почему нужно срочно переехать в Калифорнию, и обещает Цукербергу в скором времени расширить Facebook на два континента вместо пяти высших школ.

Конечно, подробную историю Facebook можно прочитать и в «Википедии», но Дэвид Финчер всегда тем и славился, что умел превратить даже самый заваленный исходный материал в напряженный двухчасовой триллер (см. хотя бы «Бойцовский клуб» Чака Паланика, который лучше всего получился именно на экране). В этом смысле история про то, как один тихий программист смог за несколько лет, сидя за компьютером, стать самым молодым миллиардером в мире, выглядит если не главным достижением карьеры, то уж точно реабилитацией после скучнейшей «Загадочной истории Бенджамина Баттона».

Шумные кокаиновые вечеринки перемешиваются с кадрами судебных процессов, где братья-олимпийцы и изгнанный Цукербергом лучший друг Эдуардо пытаются отсудить у новоявленного миллиардера права на открытие. А Цукерберг отвечает на колкие вопросы адвокатов чем-то вроде «Смотрите — кажется, дождик начинается...» и окидывает собравшихся вокруг него серьезных мужчин снисходительным взглядом. У Финчера все актеры выкладываются по полной, но главное достижение «Социальной сети» — это, конечно, молодой Джесси Айзенберг, ранее снимавшийся исключительно в комедийных помоях уровня «Добро пожаловать в Зомбиленд». Здесь же его герой, так и не сменивший мятой толстовки на дорогой костюм, просто поражает каким-то неземным сочетанием аутичности и целеустремленности. Когда не спавший и всколоченный Цукер-

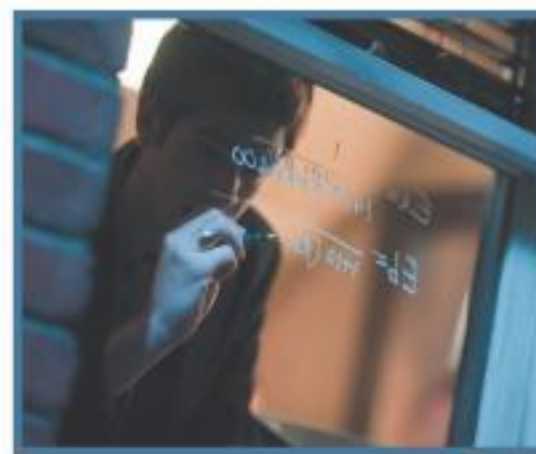


берг, не снимая наушников с шеи, лично увольняет из компании своего лучшего друга, его глаза блестя стальным блеском не хуже, чем у T-1000. Когда он же, после окончания встречи с адвокатами, скромно просит еще немного «посидеть за компьютером», уверяя, что работает над тем, что не под силу любому из сидящих в комнате, в его голосе слышится не простая юношеская бравада, а холодная уверенность профессионального убийцы.

Несмотря на то, что Цукерберг у Финчера получился почти стопроцентным расчетливым подонком (что неудивительно, ведь консультантом книги-первоисточника «Случайные миллионеры» выступал уволенный им Эдуардо Саверин), к которому точно не может быть жалости, он все-таки является единственной настоящей личностью в фильме. Слабохарактерный подкаблучник Эдуардо уни-



жает себя ради членства в университетском клубе, плейбой Паркера во время одной из кокаиновых вечеринок замечает полиция, а гребцы, несмотря на свою великолепную физическую форму, приходят на финиш вторыми. Вот только на вопрос, может ли быть счастье, когда сидишь за компьютером 20 часов в сутки, режиссер ответа так и не дает. Разве что найти в созданном тобой «Фейсбуке» фотографию упущенной любви и нервно долбить по кнопке F5, ожидая ответа на запрос в друзья. +







# FOR THE WIN

Антиутопия в виртуальной проекции

- Жанр: подростковый технотриллер
- Автор: Кори Доктороу
- Издательство: Tor Books

- Язык: английский
- Перевод: вероятнее всего, будет
- Твердый переплет, 480 стр.

Оценка:

5/5

Роман «Младший брат» знаменитого канадского фантаста и публициста Кори Доктороу стал за последние годы лучшей и очень современной иллюстрацией к старой, но не утратившей актуальности максиме Бенджамина Франклина — «пожертвовавший свободой ради безопасности не заслуживает ни свободы, ни безопасности». Книга о том, как с помощью приставки Xbox устроить небольшую социальную революцию, добралась до России лишь в уходящем году — спустя два года после издания на английском. На Западе тем временем подоспел новый роман Доктороу, в котором компьютерные игры стали центральной темой, а геймеры — главными героями.

Роман *For the Win* основан на совсем незначительном фантастическом допущении, согласно которому в самом скором времени онлайн-игры превратятся из просто прибыльного бизнеса в один из важнейших секторов мировой экономики. А там, где появляются баснословные деньги и законы носят по большей части рекомендательный характер, возникновение дикого капитализма практически неизбежно. Доктороу переносит в онлайн-игры проблемы реальной экономики — коррупцию, эксплуатацию труда, непреодолимую пропасть между почти всемогущими богачами и простыми обывателями...

Правда, если в обычной жизни маленькому человеку, в сущности, нечего противопоставить подобным явлениям, то в игровой реальности несколько талантливых подростков-геймеров, разбросанных по всей планете, вполне могут бросить вызов могущественным толстосумам и транснациональным корпорациям. Недвусмысленный социальный подтекст и призывы к борьбе за свободу — против экономической тирании — в *For the Win* буквально бросаются в глаза. Избитая вроде бы тема получает благодаря необычным

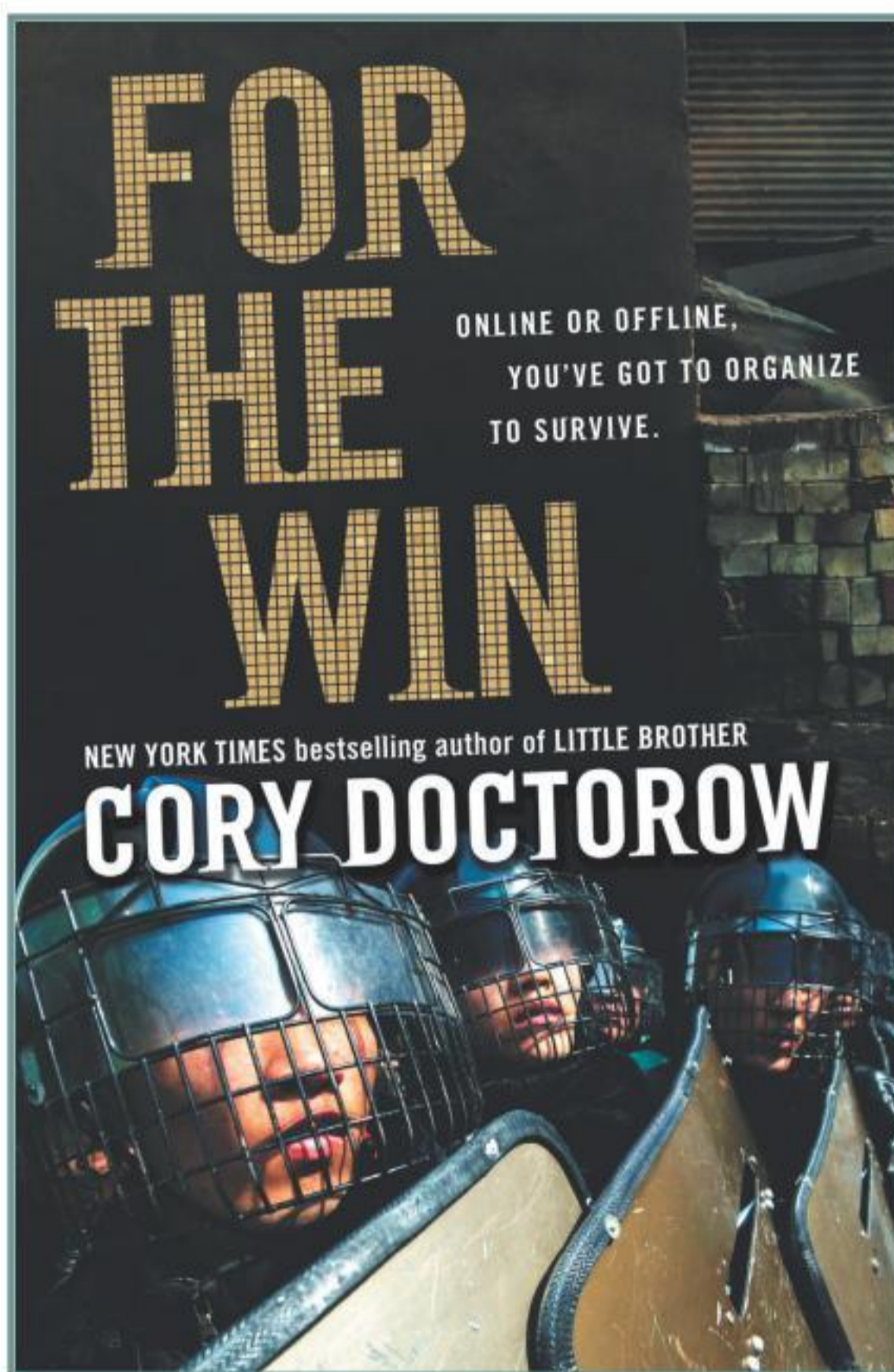
декорациям и персонажам весьма оригинальное развитие.

Впрочем, автор стремится не только донести до читателя свои взгляды, но и развлечь его. Недаром Доктороу регулярно сравнивают с Джорджем Оруэллом — молодой канадец тоже обладает редким даром сочетать в одном произведении острые социальные послы и увлекательную историю.

Когда-то Стивен Кинг советовал авторам писать о том, что они знают. Доктороу не только прекрасно понимает психологию геймеров и хорошо ориентируется в компьютерных играх, он еще и испытывает к ним те же теплые чувства, что и мы. Сложно вспомнить, когда еще в художественном произведении встречались настолько живые, правдоподобные и цельные образы любителей компьютерных игр. Именно та искренность, с которой Доктороу пишет о своих идеях и героях, подкупает в *For the Win* и буквально не дает оторваться от книги до последней страницы.

Хотя в романе проглядывают элементы антиутопии, формально он принадлежит к юношеской фантастике. Действительно, в полном соответствии с законами жанра, центральные герои истории — сплошь подростки, а время от времени автор не удерживается и вpleтает в повествование целые лекции. Однако *For the Win* можно и, пожалуй, нужно читать в любом возрасте.

Эти же слова справедливы и по отношению к «Младшему брату», которого отечественные читатели встретили очень тепло — можно надеяться, что в обозримом будущем мы увидим на русском языке и *For the Win*. А на английском ознакомиться с книгой уже сейчас может любой желающий. Кори Доктороу активно выступает за свободное распространение информации во Всемирной паутине, и это не пустые слова — роман *For the Win* доступен для скачивания на официальном сайте писателя ([CrapHound.com](http://CrapHound.com)). +

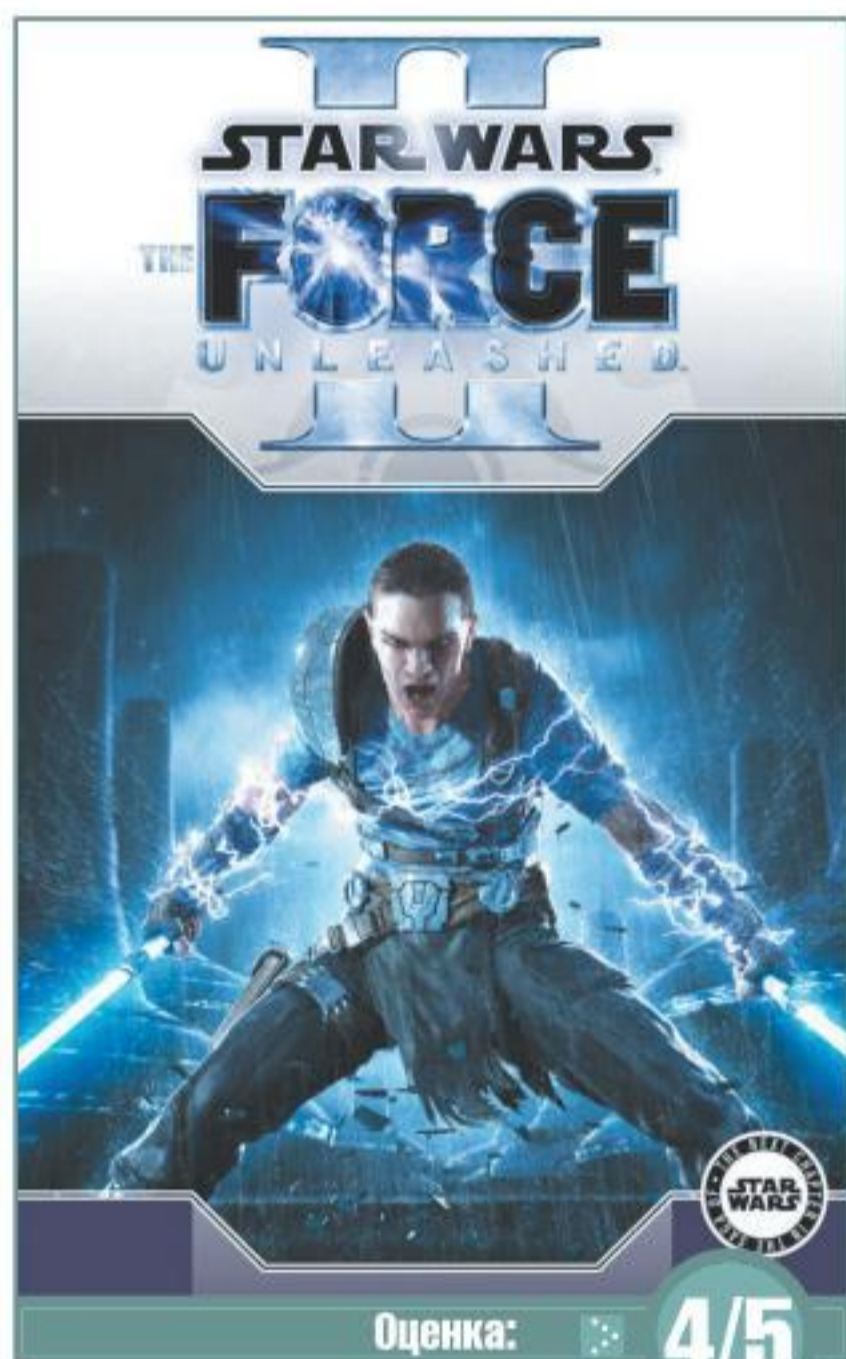






# STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2

Старкиллер наносит ответный удар



Оценка: **4/5**

- **Жанр:** космическая опера
- **Автор:** Хайден Блэкмен
- **Издательство:** Dark Horse
- **Иллюстраторы:** Омар Франсиа, Мануэл Силва
- **Язык:** английский
- **Перевод:** любительский в интернете
- Мягкий переплет, 88 стр.



Оценка: **4/5**

- **Жанр:** космическая опера
- **Автор:** Шон Уильямс
- **Издательство:** LucasBooks
- **Язык:** английский
- **Перевод:** нет данных
- Твердый переплет, 336 стр.

Первая часть **Star Wars: The Force Unleashed**, выпущенная в 2008 году, позиционировалась ни много ни мало как полноценная и важнейшая глава в истории далекой галактики. Соответственно, выход игры сопровождался таким обилием сопутствующих товаров, как если бы на киноэкраны действительно выходил новый эпизод «Звездных войн».

The Force Unleashed ожиданий не оправдала, однако это не помешало ей стать самой быстропродаваемой игрой в истории **LucasArts** и разойтись по миру тиражом, превышаю-

щим шесть миллионов экземпляров. Таким образом, вопрос о продолжении был решен — препятствием не стала даже гибель протагониста в каноническом финале игры. Правда, в случае с сиквелом предпочли обойтись без помпы, сопровождавшей релиз первой части, и в преддверии выхода **The Force Unleashed 2** свет увидели лишь дежурные новеллизация и комикс.

И роман, и комикс появились в магазинах почти за месяц до релиза игры, поэтому судить, удалось ли разработчикам исправить недостатки

оригинальной **The Force Unleashed**, мы не можем. А вот Шон Уильямс и Хайден Блэкмен, которые трудились над новеллизациями первой части, определенно проделали серьезную работу над ошибками. У книг, выпущенных по мотивам **The Force Unleashed**, был один серьезный недостаток: они пересказывали события первоисточника, почти ничего к нему не добавляя.

На сей раз авторы пошли иным путем — особенно это заметно в комиксе, главным героем которого стал, как ни удивительно, вовсе не воскресший

Старкиллер. Его сменил один из популярнейших отрицательных персонажей далекой галактики — Боба Фетт, посланный Дартом Вейдером по следу своего блудного воспитанника. Сюжет игры с событиями комикса пересекается лишь в паре-тройке ключевых эпизодов, в остальном же комикс — совершенно самостоятельное произведение, в котором знаменитый охотник за головами предстает в весьма неожиданном свете. Правда, не обошлось и без нескольких курьезов: например, если верить комиксу, Старкиллер на гладиаторской арене Като Наймодии лишь ранит гигантского монстра горога, а окончательно расправляется с ним не кто иной, как вездесущий Фетт.

Новеллизация Шона Уильямса не так сильно отстывает от сюжета игры, но и не злоупотребляет переложением истории Старкиллера. Едва ли не половина книги рассказывает об Альянсе повстанцев и важнейшей роли, которую играет в его становлении возлюбленная Старкиллера — Джуно Эклипс. А когда дело доходит до приключений самого тайного ученика Дарта Вейдера, писатель акцентирует внимание на переживаниях главного героя, который мучительно старается понять, кто же он — чудом выживший настоящий Старкиллер или всего лишь клон.

Кстати, Хайден Блэкмен не только написал сценарий для комикса, но еще и руководил всем проектом **The Force Unleashed**. Незадолго до окончания разработки второй части Блэкмен покинул **LucasArts**, и вскоре начались разговоры об отмене триквела. Но, прочитав адаптации **The Force Unleashed 2**, можно с большой уверенностью утверждать, что это всего лишь слухи. Финал получился не просто открытым: вместо него — интригующее многоточие, которое буквально вопиет о необходимости продолжения. +



# У НЕГО ТАКИЕ СВЯЗИ

## Обзор навигационного коммуникатора Garmin-Asus A10

Признайтесь, что, разыскивая в незнакомом районе дом с трехзначным номером и дробью, вы хоть раз завидовали героям компьютерных игр. Вездесущие чекпойнты, стрелки, строгий голос — «Вы движетесь в неверном направлении!» — и, конечно, навигатор-коммуникатор, давно и точно рассчитавший расстояние до цели. Завидовали? А ведь такое устройство уже давно доступно не только Нико Беличу и спецслужбе SAS.

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Стандарты связи:** GSM/GPRS/EDGE 850/900/1800/1900 МГц; UMTS 900/2100 МГц; HSDPA
- **Беспроводные интерфейсы:** Wi-Fi 802.11b/g, Bluetooth 2.0
- **Навигация:** A-GPS
- **Операционная система:** Android 2.1
- **Дисплей:** 3,2 дюйма (320x480), сенсорный, мультитач
- **Процессор:** Qualcomm 7227, 600 МГц
- **Оперативная память:** 512 Мб
- **Встроенная память:** 4 Гб
- **Флэш-карты:** microSD/SDHC до 32 Гб
- **Форматы аудио:** MP3, WMA, AMR-NB, AAC, AAC+, AAC+V2, eAAC+, SP-MIDI
- **Форматы видео:** MPEG-4, H.264, H.263
- **Форматы графики:** GIF, JPEG, JFIF, PNG, BMP
- **Камера:** 5 Мп, автофокус
- **Интерфейс:** micro-USB
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 1500 мАч
- **Время работы:** разговор — 8 ч, ожидание — 25 дней
- **Габариты:** 11x5,8x1,4 см
- **Цена на ноябрь 2010 года:** 15 990 рублей



В начале 2009 года IT-зубр **ASUS** и лидер навигационного рынка **Garmin** создали альянс **Garmin-Asus** и запустили линейку мобильных телефонов с расширенным навигационным функционалом — **Nüvifone**.

За год в модельном ряду альянса появились устройства **M10** и **M20** на **Windows Mobile**; в сентябре компании выпустили аппарат на базе **Google Android** — **Garmin-Asus A10**, первый в России коммуникатор и с автомобильной, и с пешеходной спутниковой навигацией Garmin.

### Откуда ноги растут

Garmin-Asus A10 довольно компактный, хотя и не претендует на лавры **Sony Ericsson Xperia X10 mini**. Формой коммуникатор немного напоминает мыльницу — это моноблок со скругленными углами. Корпус выполнен из бархатистого пластика, поэтому отпечатки пальцев будет собирать только

лицевая панель.

У аппарата небольшой по современным меркам 3,2-дюймовый дисплей, а под ним — три сенсорных клавиши: «Назад», «Домашний экран» и «Меню». Сзади разместились прорезь динамика, прикрытого металлической сеткой, и глазок пятимегапиксельной камеры. У нее есть автофокус, но нет вспышки, поэтому получить приемлемые снимки можно только при дневном освещении. В сумерках автоматическая фокусировка не может зацепиться за какой-либо объект, и фотографии выходят низкого качества — размазанные, шумят. Настройки вполне стандартны: доступна регулировка светочувствительности, баланса белого, качества и размера снимков, а также функция наложения эффектов. С помощью камеры можно снимать и ролики в разрешении 320x240 точек, но опция эта скорее для галочки. Аппаратные кнопки и порты разнесены

по разным торцам устройства. Слева имеется micro-USB-порт для соединения с компьютером и разъем для подключения к автомобильному держателю (кстати, когда вы установите коммуникатор в автомобильный креدل, ориентация экрана автоматически изменится на горизонтальную). Справа у Garmin-Asus A10 расположен регулятор громкости, сверху — кнопка питания, рядом с которой можно обнаружить гнездо для подключения наушников или гарнитуры с 3,5-миллиметровым джеком.

Единственное, чего лишен Garmin-Asus A10, — это аналоговая кнопка спуска затвора камеры, поэтому быстро перейти в режим съемки и сделать снимок проблематично. Пожалуй, только к этому и можно придраться, говоря о внешнем виде и дизайне коммуникатора.

Экран выполнен по емкостной технологии и поддерживает мультитач-





## НАШ РАЗМЕРЧИК

Четыре лучших навигационно-коммуникативных устройства, облегчающих жизнь игровым персонажам

**Устройство:** КПК  
**Игра:** Grand Theft Auto: Chinatown Wars  
**Оценка:** 4/5



Первыми новые технологии ставят себе на службу преступники. Еще в 1961 году в Лондоне угонщики автомобилей использовали не только красные телефонные автоматы, но и примитивные гаджеты для обмена сообщениями. В 80-х драгдилеры начали таскать огромные неуклюжие мобильные телефоны, которые к 2008 году превратились в смартфоны с камерой, цветным дисплеем, SMS и MP3-рингтонами. И вот, наконец, первый КПК: электронная почта, GPS, дорожное радио, тачскрин... Практически идеальное устройство — если бы не проприетарная BadgerOS. Хотелось бы увидеть аналог, работающий на открытой операционной системе Android.

**Устройство:** Animus 2.0  
**Игра:** Assassin's Creed 2  
**Оценка:** 4/5



Машина, разработанная компанией Abstergo Industries, отличается от прочих устройств одной уникальной особенностью. Она не просто снабжена всеми обычными HUD-функциями и базой данных — она еще и открывает доступ к генетической памяти пользователя: виртуальные миры строятся на основе пережитых вашими предками событий (и если у вас в родословной есть представители ордена ассасинов, то можно развлечься не хуже, чем в Prince of Persia). Дизайн у версии 2.0 существенно лучше (теперь это эргономичное кресло вместо стеклянного гроба с подсветкой), но длительное копание в ДНК все еще действует на психику разрушительно.

**Устройство:** The PIP-Boy 3000A  
**Игра:** Fallout: New Vegas  
**Оценка:** 5/5



Модель The PIP-Boy 3000A является последней в линейке наручных коммуникаторов Personal Information Processor-Boy, выпускаемой компанией RobCo Industries. Несмотря на слово «Boy» в названии, устройство не имеет отношения к игровым хендхелдам Nintendo: это сугубо полевой девайс с картами местности и встроенным счетчиком Гейгера. В отличие от предыдущих версий, PIP-Boy 3000A имеет радио и может держать экран в режиме яркой подсветки (что позволяет использовать девайс в качестве фонарика). Для VIP-пользователей предусмотрен вариант Pimp-Boy 3 Billion — позолоченная модель, инкрустированная бриллиантами.

**Устройство:** ARI-очки  
**Игра:** Heavy Rain  
**Наш рейтинг:** 3/5



Устройство состоит из визора в виде пары стильных темных очков и перчатки под правую руку. В девайсе есть база данных и встроенная камера; сенсоры в перчатке позволяют собирать для анализа даже запахи, а очки — визуализировать следы преступления. Также они используются для создания виртуальных окружений (ведь на Марсе или под водой не так скучно возиться с доказательствами) и игры в танчики. Но танчиками лучше не увлекаться: при длительной работе с прототипом у пользователя идет кровь из глаз и ноздрей, начинаются головные боли и галлюцинации... в общем, по удобству использования гаджет сравним с Virtual Boy.

жесты. Яркость и контрастность достаточно высоки, поэтому даже в залитой солнцем Москве во время пешей навигации рассмотреть картинку — не проблема. Да, она в значительной степени выцветает, но не настолько, чтобы пришлось искать тень. Отметим, что благодаря датчику освещенности, который расположен над экраном, яркость регулируется автоматически. Что совсем не радует в дисплее, так это разрешение: 320x480 точек в лучшем случае можно назвать комфортным минимумом.

### Ты работаешь — вот и все

A10 — коммуникатор-гурман. У него имеется и адаптер Wi-Fi (протоколы b/g), и контроллер Bluetooth, и модуль для работы в сетях третьего поколения. Аппарат функционирует не только в сетях GSM, но еще и передает данные по HSDPA. И, конечно, у A10 есть GPS-приемник. Куда же без него навигационному коммуникатору?

Питается аппарат от очень живучего аккумулятора емкостью 1500 мАч. При средней интенсивности использования его хватает на пару дней, а это очень неплохой результат для телефона с большим сенсорным экраном. В автомобиле, конечно, коммуникатор можно заряжать от прикуривателя (необходимый кабель входит в комплект поставки).

Сердце Garmin-Asus A10 — процессор с тактовой частотой 600 МГц, которой вполне достаточно для работы с навигационной программой и серфинга в интернете. На аппарате установлены разнообразные проигрыватели, однако нельзя не отметить, что «из коробки» работать с неконвертированным видео коммуни-

катор не может. Это, в общем-то, лечится установкой необходимого софта, но не обольщайтесь: быстродействия и плавности воспроизведения, присущих гигагерцевым процессорам, ждать не приходится. Доступный объем пользовательской памяти — 4 Гб. Его можно увеличить, вставив карточку microSD до 32 Гб, — разъем спрятан под плотно прилегающей крышкой аккумуляторного отсека.

### Дороги дороги

Итак, аппарат работает под управлением операционной системы Google Android 2.1. На главный экран можно вывести до девяти виртуальных рабочих столов с ярлычками, всевоз-



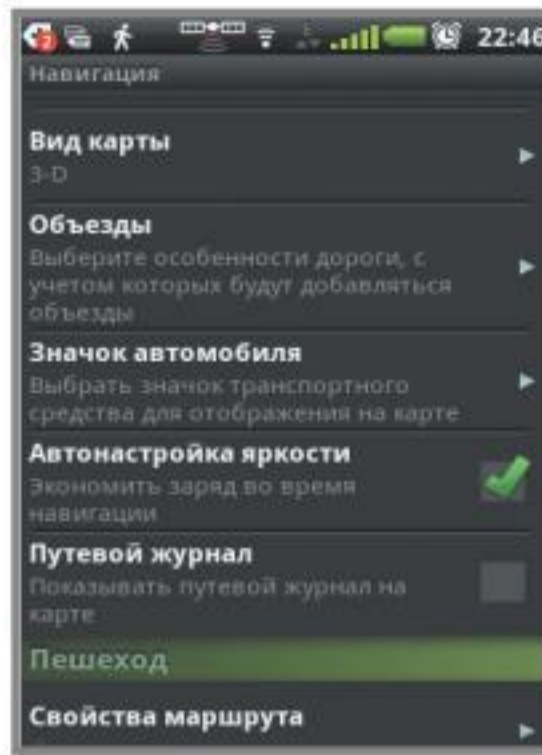




Навигатор-коммуникатор работает под управлением ОС Android 2.1, под которую написано более 100 тысяч приложений — в том числе море игровых.



Прокладывая пешеходный маршрут, Garmin-Asus A10 может аккуратно провести вас вдоль дорог — или пустить без разбора, полями и дворами.



Данные о пробках аппарат тянет с «Яндекса». Если ткнуть в настройках галочку, навигатор будет прокладывать маршрут с объездом заторов.



В навигационной системе есть отличная опция «Поиск рядом»: аппарат определяет ваше положение и выдает длиннющий тематический список ближайших объектов.

## ПЛЮСЫ

- + полноценная «родная» навигационная система
- + детализированные карты России в комплекте
- + живучий аккумулятор
- + экран не выцветает на солнце

## МИНУСЫ

- слабая камера; нет кнопки камеры
- невысокое разрешение экрана
- притормаживает при просмотре видео



Очень удобная функция — виброповещение: вы идете себе, глазевте по сторонам, а когда нужно повернуть, коммуникатор дает знать.

можными виджетами, иконками контактов и ссылками на веб-страницы.

В базовый комплект предустановленного ПО входят пакет для работы с документами и мультимедиа, браузер с поддержкой технологии мультитач, клиенты Twitter и Facebook, программа для просмотра прогноза погоды и авиарейсов и, конечно, навигационные карты Garmin. Дополнительное ПО можно загрузить из Android Market, в котором уже сейчас больше 100 тысяч как платных, так и бесплатных приложений.

Программа навигации — подчеркнем это особенно — органично встроена в интерфейс коммуникатора. Это полноценная система, включающая не только автомобильную, но и пешеходную навигацию (забегая вперед, отметим, что Garmin-Asus A10 — одно из лучших на рынке реше-

ний для человека, который много путешествует на своих двоих).

Коммуникатор поставляется с детальной картой России: 76 регионов, 574 населенных пункта с адресным поиском, 291 населенный пункт с контурами домов. Качать ничего не надо, поэтому аппарат можно использовать даже без SIM-карты или там, где нет сотовой связи.

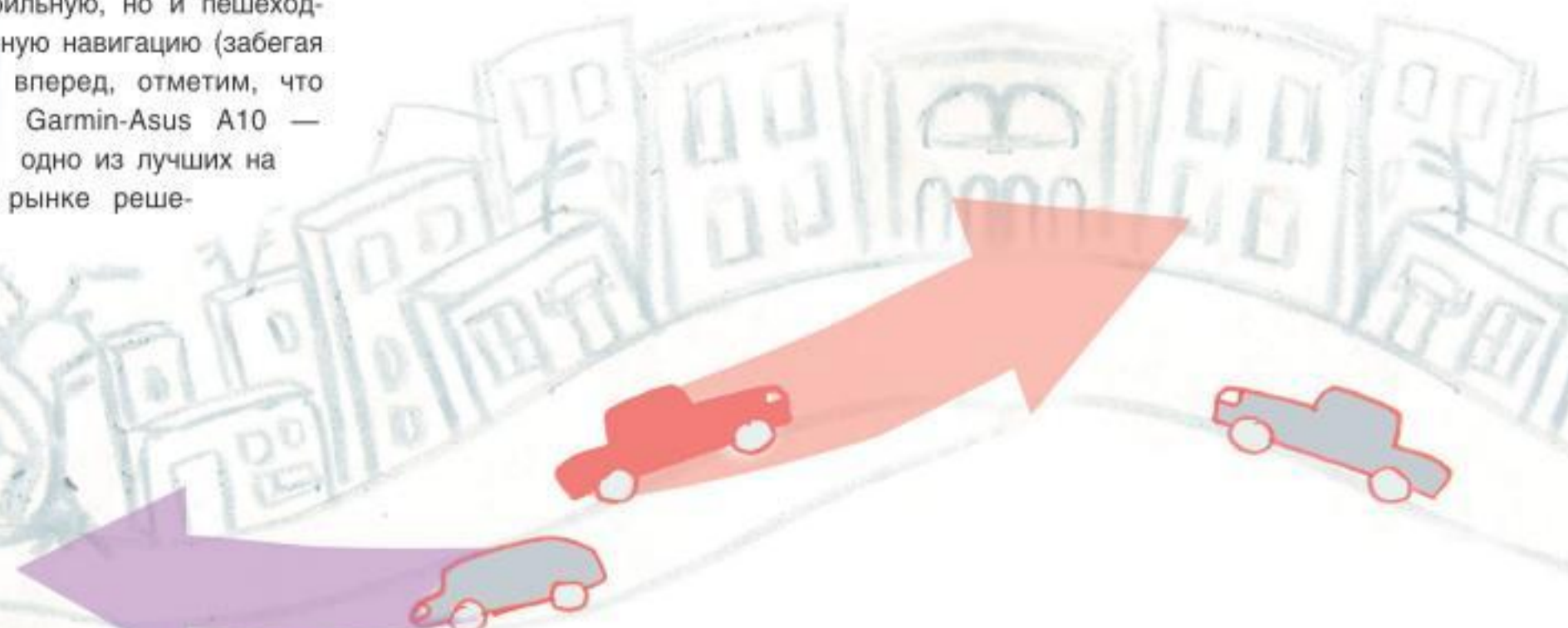
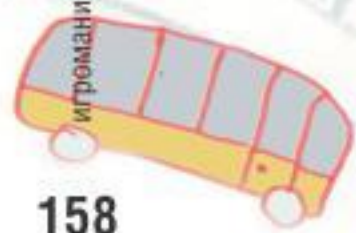
Затрудняемся сказать, хорошо ли проработаны карты регионов, но карта столицы по детализации даст фору и чертежам Госплана. Где бы вы ни были — в закоулках московского центра, на заводской территории, в гаражном кооперативе, на перекрестке, где Проектируемый проезд 6574 пересекается с Проектируемым проездом 4391, — Garmin-Asus A10 всегда найдет дорогу. Кроме того, в коммуникатор зашита подробнейшая база с адресами и телефонами магазинов, банков, библиотек, ресторанов, клубов, заправок, больниц, музеев, мемориалов... С Garmin-Asus A10 Москва как будто оживает: даже в замурзыканном спальном районе, даже на платформе у железной дороги навигатор ухитряется найти спрятанные за кодовыми дверями банкоматы, недурные камерные кафешки, подвальчики с книгами и т.п. Проблема «хотел купить картридж/колбасу/новые сверла — забыл посмотреть где» даже не успевает возникнуть. С Garmin-Asus A10 не нужно и в интернет лезть: аппарат сам найдет ближайший к вам магазин и, заискивающе вибрируя, предложит туда позвонить. Разумеется, у коммуникатора

есть функция не только поиска по базе данных, но и прокладывания пешеходного маршрута. Навигатор может провести вас вдоль дорог или дворами, виброзвонок сообщая о нужных поворотах.

Автомобильная навигационная система у Garmin-Asus A10 ничуть не хуже тех, которыми комплектуются специализированные устройства. Она умеет запоминать маршруты различных типов, фиксировать вашу скорость, пробег и время в пути, способна записывать треки и организовывать поиск по адресам, координатам и важным перекресткам, знает, где находятся радары и посты ГИБДД. Естественно, она предлагает также и «пробочную» информацию от сервиса «Яндекс.Пробки» и может прокладывать маршруты в объезд заторов.



Garmin-Asus A10 — одно из лучших навигационных решений на рынке. Это не просто телефон с приложением «Карты Google» или «Яндекс.Пробки» — это современный аппарат с полноценной навигационной системой, которая органично встроена в графический интерфейс. А главное, такой навигатор-коммуникатор пригодится не только путешественникам, но и обычным горожанам, которые частенько сталкиваются с необходимостью найти какой-нибудь офис по непонятному адресу в духе «Каширское шоссе, дом 22, строение 3, корпус 4, проходная 13». ■







# Заряд энергии для вашего питомца.

Твердотельный накопитель Kingston SSDNow и память HyperX сделают из вашего любимца резвого зверя с безупречной реакцией.







# НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

## ПЕРВАЯ «РОССИЙСКАЯ» ЧИТАЛКА

OZON Galaxy

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Экран:** 6 дюймов (600x800, 200 dpi), E-ink, сенсорный, 8 градаций серого
- **Процессор:** Freescale i.MX31, 532 МГц
- **Оперативная память:** 128 Мб
- **Встроенная память:** 512 Мб
- **Флэш-карты:** SD/SDHC/XC
- **Текстовые форматы:** TXT, PalmDOC, PDF, FB2, EPUB, DjVu, RTF, HTML, CHM, Mobipocket
- **Форматы графики:** JPEG, BMP, TIFF, GIF, PNG
- **Формат аудио:** MP3
- **Связь:** 3G UMTS 2100/EDGE/GPRS 900/1800 МГц
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный, 1600 мАч
- **Время работы без подзарядки:** до 30 ч
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Дополнительно:** SIM-карта МТС в комплекте; бесплатное подключение к библиотеке OZON.ru
- **Размеры:** 12,5x20x1,3 см
- **Вес:** 350 г
- **Цена:** 10 000 рублей

Вдохновившись успехом Amazon Kindle, российский интернет-магазин OZON.ru представил собственное устройство для чтения электронных книг — OZON Galaxy. Шестидюймовый сенсорный экран позволяет делать рукописные заметки прямо на страницах книг, журналов и документов. Дисплей выполнен по технологии электронных чернил, так что текст читается с него намного комфортнее, чем с ноутбука, плеера или смартфона. Правда, только на свету — подсветки у книги нет.

В списке поддерживаемых типов файлов нашлось место FB2, RTF, PDF, HTML, DjVu, а также нескольким графическим и одному музыкальному формату. В комплект поставки входит чехол и сим-карта МТС, с помощью которой можно будет покупать электронные книги на сайте OZON.ru. В библиотеке магазина сейчас более 25 000 книг на русском языке со средним ценником в 50 рублей.

Справедливости ради отметим, что OZON Galaxy выпускается в Китае на основе ONYX BOOK. Galaxy стоит чуть дешевле оригинала, но за 10 000 рублей на российском рынке найдутся электронные книжки и получше.



## СТОЯЩИЙ СМАРТФОН НА WINDOWS MOBILE

Samsung WiTu Pro

Samsung выпустила очередной смартфон для тех, кто не представляет своей жизни без работы, — WiTu Pro. На новинке установлена облагороженная до неузнаваемости Windows Mobile: на рабочий стол добавлена куча виджетов, серьезно доработано меню. Аппарат читает все популярные офисные форматы и позволяет вносить в документы любые правки — от простого редактирования текста до составления таблиц и изменения формата файлов. В наличии удобная почтовая программа, Twitter- и Facebook-клиенты, а также Cisco WebEx для проведения онлайн-конференций и Sybase Afaria для безопасного соединения с корпоративными приложениями и базами данных.

Внутреннюю часть лицевой панели занимает аппаратная QWERTY-клавиатура. Прямо над ней — 2,62-дюймовый экран. Диагональ небольшая, зато экран выдает четкое изображение, а не «крупку» из пикселей.

Еще один большой плюс: аккумулятор держится до трех суток при активном использовании всех функций и больше недели в режиме ожидания. Словом, Samsung удался неплохой смартфон по доступной цене.



### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** моноблок с QWERTY-клавиатурой
- **Операционная система:** Windows Mobile 6.5.3
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA 900/2100 МГц, GPRS, EDGE
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11b/g, Bluetooth 2.1 + EDR
- **Навигация:** GPS
- **Дисплей:** 2,62 дюйма (320x320), ЖК, сенсорный
- **Встроенная память:** 2 Гб
- **Флэш-карта:** microSD до 32 Гб
- **Форматы видео:** H.263, MPEG-4, ASF, Real One, WMV
- **Форматы аудио:** WMA, MP3, AAC, AAC+, eAAC+, AMR
- **Камера:** 3,2 Мп, автофокус
- **Запись видео:** 320x240, до 15 кадр/с
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 1500 мАч
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Дополнительно:** FM-радио
- **Размеры:** 11,8x6x1,2 см
- **Цена:** 12 990 рублей





## НАРОДНАЯ 3D-ФОТОКАМЕРА

Fujifilm FinePix REAL 3D W3

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 3,5 дюйма (1,15 млн точек), трехмерный
- **Матрицы:** 2x CCD, 1/2,3 дюйма, 10 Мп эфф.
- **Непрерывная съемка:** 3D — 2 кадр/с, 2D — 3 кадр/с
- **Максимальное разрешение снимка:** 3648x2736
- **Максимальное разрешение видео:** 1280x720, 24 кадра/с
- **Объектив:** Fujinon 35-105 мм, F/3,7-9, 3x оптический зум
- **Диапазон ISO:** 100-1600
- **Выдержка:** 3-1/1000 с
- **Форматы фотографий:** JPEG, JPEG + MPO, MPO (Multi Picture Format)
- **Форматы видео:** AVI, 3D-AVI
- **Встроенная память:** 34 Мб
- **Карты памяти:** SD/SDHC
- **Интерфейсы:** USB 2.0, HDMI, композитный выход
- **Аккумулятор:** литиево-ионный
- **Размеры:** 12,4x6,6x2,8 см
- **Вес:** 250 г (с аккумулятором)
- **Цена:** 20 000 рублей

Новинку от Fujifilm можно охарактеризовать словами «3D-мыльница». Это компакт для тех, кто желает легко и просто приобщиться к миру трехмерных фотографий и видеозаписей. Подобные устройства сегодня встречаются нечасто, так что FinePix REAL 3D W3, пришедшая на смену прошлогодней FinePix REAL 3D W1, вызовет у неискушенной публики нешуточный интерес. Качество фотографий у новинки самое что ни на есть среднее, но потенциальным пользователям главное, что сняты они в заветном 3D.

Известно, что для создания трехмерного изображения требуется запечатлеть одну и ту же сцену с двух разных ракурсов. В камере от Fujifilm этой цели служат два синхронизированных друг с другом объектива, разнесенных на значительное расстояние. «Глаза» камеры абсолютно идентичны, за каждым из них прячется матрица на 10 Мп. Таким образом, при съемке фотографий в режиме 3D новинка попросту склеивает кадры с разных объективов в один MPO-файл.

Для эстетов предусмотрена возможность съемки с ручным смещением ракурса: сначала делается снимок одним объективом, затем камера перемещается по горизонтали — и затвор срабатывает уже на другом объективе. При выборе второго ра-

курса на экране отображается полупрозрачный первый снимок, что значительно облегчает повторное прицеливание. Такой метод съемки помогает добиться наилучшего 3D-эффекта, но использовать его стоит осторожно: применяя ручное смещение на близких расстояниях, вы рискуете получить весьма психоделические фотографии.

Крайне важно, что камера позволяет не только делать трехмерные снимки, но и просматривать их на самом фотоаппарате с сохранением 3D-эффекта. Это возможно благодаря большому 3,5-дюймовому дисплею, поверх которого расположена система линз, позволяющая наслаждаться трехмерным изображением без специальных очков. Оптимальный эффект достигается тогда, когда камера и наблюдатель относительно неподвижны, а расстояние от глаз до дисплея составляет примерно 40 сантиметров — в этом случае не видно никаких мерцаний или перекрестных помех, лишь чистый 3D-кадр.

Прелесть новинки еще и в том, что объективы могут работать независимо друг от друга, а полученные кадры вовсе не обязательно склеивать. Например, для одного «глаза» можно включить сепию, а для другого — отключить. Другой вариант — задать для каждого объектива свою чувствительность. Камера сохранит оба снимка, и позже можно будет решить, который из них лучше.

Творение Fujifilm может снимать трехмерное видео в разрешении 720p, однако выглядит местное HD невнятно и от SD мало чем отличается. Всему виной некоторая размытость кадров, которую нельзя убрать простым увеличением количества пикселей. Цветопередача также далека от идеала. Словом, захотите снять второго «Аватара» — берите что-то посерьезнее.

Что касается дизайна, то камера вышла тяжелой, но по размерам все еще вписывается в стандарты, заложенные для мыльниц. Ну а внешний вид новинки оставляет крайне благоприятное впечатление: глядя на камеру с открытой лицевой шторкой, сложно отделаться от ощущения, что перед тобой живое существо: два объектива воспринимаются совсем как два глаза.

Таким образом, у Fujifilm получилось очень интересное устройство. Функционал у новинки дикий, цена — адекватная. Потенциальный хит? Увы, стать по-настоящему популярной камере мешает малая распространенность трехмерных дисплеев и телевизоров — без них от 3D-снимков, как известно, пользы мало.







## ПРОДВИНУТАЯ МОДИФИКАЦИЯ НЕОБЫЧНОЙ МЫШИ

Razer Naga Epic

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество кнопок:** 16 + кнопка-колесо
- **Тип сенсора:** лазерный
- **Разрешение сенсора:** 5600 dpi
- **Частота опроса:** 1000 Гц
- **Время отклика:** 1 мс
- **Соединение:** проводное/беспроводное
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Время автономной работы:** 12 ч (непрерывное использование); 72 ч (обычное использование)
- **Дополнительно:** сменные боковые панели, изменяемая подсветка (16 млн цветов), док-станция
- **Размеры:** 11,6x7,7x4,1 см
- **Цена:** 5990 рублей

В свое время мышь **Razer Naga** стала настоящим хитом среди фанатов MMORPG — и вот авторы выпустили продвинутую модификацию оригинального манипулятора, **Naga Epic**. Новинка превосходит прародителя во всем, кроме разве что доступности.

Грызуна научили работать как в проводном, так и в беспроводном режиме. Воевать, конечно, приятнее без хвоста, но если аккумулятор разрядится, к Naga Epic можно оперативно подключить кабель и продолжить игру (впрочем, если не забывать втыкать мышь в док-станцию, то комплектный шнур останется невостребованным: посадить батарею за один присест не сможет даже самый выносливый игрок). Второе нововведение — сменные панели для правой части мыши. Naga Epic можно сделать более стройной, либо, наоборот, упитанной — в зависимости от формы кисти. Кроме того, инженеры Razer реализовали изменяемую подсветку: отныне даже самый требовательный пользователь найдет цвет по душе, поскольку выбирать ему придется из 16 миллионов оттенков.

В остальном перед нами все та же Naga — лучший инструмент для накачивания мышц большого пальца, ну и, по совместительству, весьма практичный гибрид боевой мыши и цифрового блока клавиатуры. Как показывает практика, сочетание флагманского сенсора Razer на 5600 dpi и матрицы из 12 кнопок на левом боку пороку может творить чудеса.



## ЗАРЯДНАЯ СТАНЦИЯ ДЛЯ ГЕЙМПАДОВ PLAYSTATION 3

Speedlink Bridge

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество геймпадов:** 2
- **Типы геймпадов:** Sixaxis, DualShock 3
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Время полной зарядки:** 2,5 ч
- **Дополнительно:** индикаторы состояния, переходник для питания от электросети
- **Цена:** 950 рублей

Список продукции компании **Speedlink** пополнился любопытным аксессуаром для PlayStation 3 — зарядной станцией под пару соответствующих геймпадов. По факту это всего лишь мост из глянцевого пластика с двумя USB-разъемами на нем, но тем не менее он делает процесс зарядки контроллеров более комфортным: легким движением руки геймпад вставляется в станцию, и через два с половиной часа его аккумулятор уже заполнен под завязку. При этом Bridge совместим как с Sixaxis, так и с DualShock 3.

Питание новинка получает через порт USB. Устройство можно подключить к самой приставке, но нам это кажется не самым рациональным решением: USB-разъемы на PlayStation 3 не функционируют тогда, когда она выключена. Разумнее присоединить Bridge к розетке с помощью идущего в комплекте переходника и разместить устройство поближе к дивану, на котором вы располагаетесь во время игры. Нижняя сторона станции покрыта слоем резины, так что девайс не будет соскальзывать со стола, шкафа или другой приютившей его мебели.







## ДОСТУПНАЯ АЛЬТЕРНАТИВА NINTENDO WII

Digital Function Func WSS-01

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Количество игр: 27
- Количество контроллеров: 2
- Питание контроллеров: 3 батарейки типа AAA
- Питание приставки: через адаптер от электросети
- Дополнительно: 3 насадки на контроллеры
- Цена: 3000 рублей

Всю прелесть **Nintendo Wii** начинаешь осознавать зимой, когда за окном валит снег и потребность в физических нагрузках борется с желанием оставаться в тепле. Стоит помахать полчаса чудо-контроллером, изображая теннисиста или баскетболиста, и организм заметно приободряется. Тем не менее большинство принципиально отказывается тратить немалые деньги на консоль с устаревшей графикой и откровенно казуальными играми. К счастью, в продаже можно встретить и гораздо более дешевые приставки, располагающие схожим с Wii функционалом. Например, **Func WSS-01**.

За 3000 рублей новинка предлагает насладиться 27 встроенными играми, которые разделены на три категории — спортивные, интерактивные и аркадные. Графика в них примитивна, геймплей незамысловат, да и вообще они вызывают ностальгию по игровым автоматам конца девяностых. Однако эти игры заставляют вас двигаться, а в схватках с живым противником они способны пробудить нешуточный азарт.

Игровые контроллеры внешне напоминают Wii Remote и работают

по тому же принципу. Питаются они от трех батареек типа AAA. В комплекте с новинкой идут пять декоративных насадок на контроллеры: две ракетки для пинг-понга, две для большого тенниса, а также клюшка для гольфа. Сама приставка подключается к телевизору обычными «тюльпанами» — здесь нет ни HDMI, ни даже VGA. Качество сборки Func WSS-01 оставляет желать лучшего, но за такую цену ожидать чего-то иного было бы по меньшей мере наивно.



## КЛАВИАТУРА С ЗАЩИТНЫМ ЧЕХЛОМ

SVEN Multimedia 3000

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Количество клавиш: 109
- Соединение: проводное
- Интерфейс: USB
- Дополнительно: прозрачный защитный чехол
- Размеры: 44x11,5x2,7 см
- Вес: 560 г
- Цена: 500 рублей

Пока другие производители делают влагозащищенные клавиатуры с резиновой подложкой для кнопок, **SVEN** щеголяет новенькой **Multimedia 3000**, поверх которой надевается прозрачный защитный чехол. Решение банальное, но пользы от чехла гораздо больше, чем от традиционной защиты. Резиновая подложка спасает от замыканий, но не борется с залипанием, а вот Multimedia 3000 можно хоть сахарным сиропом поливать — отмоете после этого чехол, и клавиатура будет как новенькая.

С использованием чехла, конечно, связано несколько особенностей. С одной стороны, он снижает уровень шума при наборе текста, с другой — отзывчивость кнопок, да и белая

пелена пленки превращает черные клавиши в серые. Впрочем, ко всему этому быстро привыкаешь.

Multimedia 3000 вышла весьма компактной, поскольку ее края находятся буквально в паре миллиметров от кнопок, а четыре мультимедийных клавиши не выбиваются за границы стандартного цифрового блока. Сами кнопки отделены друг от друга (это клавиатура типа «чиклет»), их толщина и ход минимальны. Выдвижных ножек у новинки нет — вместо них нужный наклон клавиатуры поддерживает специальный валик.

Выбрасывая очередную клавиатуру, залитую кофе или пивом, вспомните об этой замечке.







# ТРОЕ ИЗ ЛАРЦА

## Обзор новых смартфонов Nokia на базе Symbian^3

**В** декабре-январе в магазинах появятся новые смартфоны **Nokia** под управлением последней версии операционной системы Symbian — **Symbian^3**. Сначала на прилавки попадет моноблок с сенсорным экраном **Nokia C7**, затем — еще один тач-моноблок, чуть подешевле, **Nokia C6-01**, и горизонтальный бизнес-слайдер **Nokia E7** с QWERTY-клавиатурой.

### Старший брат

Самый интересный смартфон из этой троицы — **Nokia E7**. В закрытом виде новый бизнес-аппарат очень напоминает самый первый коммуникатор на базе Symbian^3, **Nokia N8**, поступивший в продажу в октябре. Как и предшественник, **Nokia E7** заключен в тонкий металлический корпус и появляется в большом количестве расцветок. Если рассматривать аппараты по отдельности, разница почти не заметна. Однако стоит положить смартфоны рядом, как в глаза бросится ключевое отличие: у **Nokia E7** экран с большей диагональю: 4 дюйма, а не 3,5 — как у **N8**. Дисплей имеет разрешение 640x360 точек, но, главное, поддерживает мультитач-жесты и создан с использованием технологий AMOLED и Clear Black. Последняя делает картинку более контрастной и уменьшает степень выгорания на солнце.

Как и **Nokia N8**, новенький **Nokia E7** очень удобно лежит в руке; набирать сообщения на QWERTY-клавиатуре — одно удовольствие. При желании аппарат можно положить на стол и превратить в медиаплеер. Смотреть видео на большом 4-дюймовом экране довольно комфортно, но, если есть возможность, лучше все-таки подключать смартфон к телевизору по HDMI.

**Nokia E7** — аппарат не из дешевых, однако в нем задействован чип частотой всего 680 МГц, а оперативной памяти установлено какие-то жалких 256 Мб. Но не спешите расстраиваться: за многие вещи отвечает графический ускоритель. Благодаря ему смартфон без проблем справляется с самыми сложными задачами вроде проигрывания тяжелых фильмов в HD-качестве, в том числе и закодированных в формате MKV. Впрочем, это заслуга не только начинки **Nokia E7**: отсутствие притормаживаний, плавное воспроизведение и прогрессивная прокрутка характерны всем аппаратам на базе Symbian^3. Помимо умения работать с видео в HD-качестве, все новые смартфоны под управлением Symbian^3 получили поддержку сервиса **Nokia Ovi** — он позволяет создавать резервную копию адресной книги, скачивать музыку, игры, видео, пользоваться

мобильной электронной почтой и даже бесплатной программой голосовой навигации «Карты Ovi».

С мультимедийным функционалом у **Nokia E7** все в порядке. Смартфон всеяден, снабжен 8-мегапиксельной камерой и умеет не только воспроизводить, но и снимать видео в HD-качестве. Правда, здесь стоит отметить, что камера не имеет автофокуса. Довольно странный шаг со стороны **Nokia**, но давайте подумаем, так ли необходима система автоматической фокусировки? Поначалу кажется, что отсутствие автофокуса — издевка над простыми пользователями, но это не так. Вспомните: вы сами, прежде чем нажать кнопку спуска затвора до упора, часто ждете, пока электроника выполнит свою задачу? Вот вот, и таких, как вы, большинство — поэтому новые смартфоны **Nokia** оснастила мощными камерами с функцией записи HD-видео, но фиксированным фокусным расстоянием. Конечно, те, кто часто фотографирует объекты с небольшой дистанции, будут огорчены, но для остальных решение **Nokia** только во благо.

Еще одно достоинство аппаратов под управлением новейшей версии Symbian — энергоэффективность. Смартфоны на Symbian^3 тратят значительно меньше энергии, чем их собратья на основе Android: **Nokia E7** способна продержаться от одного заряда аккумулятора практически два дня, в то время как большинство андроидофонов — только один.

В общем, **Nokia E7** определенно заслуживает внимания. В отличие от **Nokia N97**, **E7** — заведомо удачный продукт. За 25 тысяч рублей он предлагает обширный функционал, в том числе поддержку воспроизведения неконвертированного видео (привет **Nokia N900!**), высокую производительность и великолепную эргономику.

### Средний брат

**Nokia C7** — это стильный и функциональный аппарат в металлическом корпусе, младшая модель первого в мире смартфона под управлением Symbian^3, **Nokia N8**. Внешне **C7** напоминает скорее аппараты **Samsung**, нежели коммуникаторы **Nokia**. Особенно велико сходство с «вражескими» флагманами — например, андроидофоном **Samsung Galaxy S**, о котором мы писали в прошлом номере.

По начинке **Nokia C7** близок **Nokia E7**. Дисплей у него на полдюйма меньше (3,5 дюйма), но разрешение такое же. В **C7** установлен тот







## Сравнительная таблица технических характеристик

Технические характеристики	Nokia E7	Nokia C7	Nokia C6-01
Формфактор	моноблок с QWERTY-клавиатурой	моноблок с сенсорным экраном	моноблок с сенсорным экраном
Платформа	Symbian^3	Symbian^3	Symbian^3
Связь	GSM/EDGE 850/900/1800/1900, WCDMA 850/900/1700/1900/2100, GPRS, HSDPA	GSM/EDGE 850/900/1800/1900, WCDMA 850/900/1700/1900/2100, GPRS, HSDPA	GSM/EDGE 850/900/1800/1900, HSPA/WCDMA 850/900/1700-2100/1900/2100, GPRS, HSDPA
Беспроводные модули	Wi-Fi 802.11b/g/n, Bluetooth 3.0	Wi-Fi 802.11b/g/n, Bluetooth 3.0	Wi-Fi 802.11b/g/n, Bluetooth 3.0+EDR
Навигация	A-GPS	A-GPS	A-GPS
Дисплей	4 дюйма (360x640), AMOLED, 16 млн цветов, сенсорный (емкостный)	3,5 дюйма (360x640), 16,7 млн цветов, сенсорный (емкостный)	3,2 дюйма (360x640), 16,7 млн цветов, сенсорный (емкостный)
Процессор	ARM 11, 680 МГц	ARM 11, 680 МГц	ARM 11, 680 МГц
Оперативная память	256 Мб	256 Мб	256 Мб
Встроенная память	16 Гб	8 Гб	340 Мб
Флэш-карты	нет слота для карт памяти	microSD до 32 Гб	microSD до 32 Гб
Камера	8 Мп (3264x2448), двойная светодиодная вспышка, 3x цифровой зум, автофокуса нет, геотегинг	8 Мп (3264x2448), двойная светодиодная вспышка, 3x цифровой зум, автофокуса нет, геотегинг	8 Мп (3264x2448), двойная светодиодная вспышка, 3x цифровой зум, автофокуса нет, геотегинг
Запись видео	HD-видео (720p), 25 кадр/с, кодеки H.264, MPEG-4	HD-видео (720p), 25 кадр/с, кодеки H.264, MPEG-4	HD-видео (720p), 25 кадр/с, кодеки H.264, MPEG-4
Вспомогательная камера для видеосвязи	640x480	640x480	640x480
Разъемы	micro-USB, 3,5-мм мини-джек, HDMI	micro-USB, 3,5-мм мини-джек	micro-USB, 3,5-мм мини-джек
Аккумулятор	литиево-ионный, 1200 мАч	литиево-ионный, 1200 мАч	литиево-ионный, 1050 мАч
Время работы (разговор/ожидание)	GSM — 9,4/30 ч; WCDMA — 5,4/47 ч	GSM — 9,6/55 ч; WCDMA — 5,3/65 ч; музыка — 54 ч, видео — 6,5 ч	GSM — 12,4/20 ч; WCDMA — 4,8/38 ч
Дополнительно	датчики положения, освещенности, приближения; компас, FM-радио, поддержка Flash Lite 4.0	датчики положения, освещенности, приближения; компас, FM-радио, поддержка Flash Lite 4.0	датчики положения, освещенности, приближения; компас, FM-радио, поддержка Flash Lite 4.0
Цвета	серый, серебристый, синий, зеленый, оранжевый	серый, черный, коричневый	черный, серебристый
Размеры	12,4x6,2x1,4 см	11,7x5,7x1,05 см	10,4x5,3x1,4 см
Вес	176 г	130 г	131 г
Начало продаж	зима-весна 2011 года	зима 2010 года	зима-весна 2011 года
Ориентир. цена	25 000 рублей	18 000 рублей	14 000 рублей

же процессор, та же камера с оптикой Carl Zeiss, задействовано столько же оперативной памяти. Встроенной памяти в два раза меньше (8 Гб), зато имеется слот для карточек microSD. Поддерживаются флешки объемом до 32 Гб — на C7 можно залить куда больше фильмов в HD-качестве (включая и файлы в формате MKV), чем на E7. Вообще говоря, Nokia C7 можно считать карманным медиаплеером.

Клавиатуры у аппарата нет, вместо нее — сенсорный экран. Управляться с ним куда удобнее, чем раньше, потому что Symbian^3 изначально разрабатывалась как тач-ориентированная платформа. Впрочем, это не помешало ей унаследовать многие особенности предшественницы, S60: например, она дает доступ к полноценной виртуальной QWERTY-клавиатуре, только когда телефон находится в горизонтальном положении. Как и в случае с Nokia N8 и Nokia E7, быстрое действие на самом высоком уровне. Наверное, во многом благодаря довольно примитивной визуализации.

Пользователю предлагается несколько рабочих столов и виджеты, размер которых можно менять. Естественно, на Nokia C7 установлен виджет социальных сетей. Пока доступны только **Twitter** и **Facebook**, но в будущем разработчики обещают добавить поддержку отечественных сервисов. Стоит также упомянуть, что в системе есть функция переноса контактов в адресную книгу вместе с аватарками друзей из социальных сетей. Позднее должна появиться еще одна функция, уже известная нам по Android, — система оповещений.

В целом аппарат производит очень приятное впечатление. Металлический корпус, качественная сборка, простой дизайн, большой объем памяти, восьмимегапиксельная камера с двойной светодиодной вспышкой цену Nokia C7 оправдывают. С другой стороны, добавив всего 2000 рублей, можно купить Nokia N8 — аппарат гораздо более мощный и имиджевый.

### Младший брат

Осенью 2008-го Nokia представила первый в мире доступный смартфон с сенсорным управлением — **Nokia 5800**. Что само устройство, что его многочисленные модификации популярны до сих пор. Однако два года — слишком большой срок для телефона. Аппарат устарел не только морально, но и физически, поэтому в начале 2011-го ему на замену подоспел Nokia C6-01. К счастью, Nokia выпускает смартфон в новом дизайне, в котором прослеживаются черты скорее **Nokia 6700 Classic**, чем Nokia 5800.

Как и все остальные новинки, C6-01 получил процессор частотой 680 МГц, графический ускоритель, 256 Мб оперативной памяти и сенсорный AMOLED-дисплей, правда, диагональю всего 3,2 дюйма (одно радует — разрешение все то же, 360x640). Кроме того, Nokia C6-01 лишен порта HDMI и всех тех гигабайтов памяти, которыми могут похвастаться старшие модели: пользователю C6-01 доступно всего 340 мегабайт. К счастью, слот для карт microSD емкостью до 32 Гб сохранен, поэтому и фильмы, и записанное на 8-мегапиксельную камеру видео можно будет хранить на флешке. Популярные медиаформаты по-прежнему поддерживаются: аппарат проглотит даже содержимое контейнера MKV.

Хотя Nokia C6-01 — самый простой телефон на базе Symbian^3, в начале продаж он будет стоить от 15 тысяч рублей. Конкурентов у него в этом ценовом диапазоне пруд пруди, но Nokia, очевидно, ставит на начинку, пережившую в C6-01 из старших моделей, и стильный дизайн. ● **Павел Скоков**







# ЯБЛОЧНОЕ БЕЗУМИЕ

## Тестирование новых плееров Apple

В этом году плеерам iPod исполнилось девять лет. За это время Apple успела выпустить восемь (!) различных линеек, насчитывающих 22 модели плееров. До сегодняшнего дня дожили только четыре серии — classic, shuffle, nano и touch. Линейку classic, толстячков с жестким диском, Apple, похоже, совсем забросила, а вот остальные регулярно обновляет. В этом году вышло сразу три новых плеера — iPod shuffle 4G, iPod nano 6G и iPod touch 4G.



### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Корпус:** алюминий
- **Цвет:** серебристый, голубой, зеленый, оранжевый, розовый
- **Дисплей:** нет
- **Частота дискретизации:** 20-20 000 Гц
- **Сопротивление:** 32 Ом
- **Объем памяти:** 2 Гб
- **Поддерживаемые форматы:** MP3, MP3 VBR, AAC, Protected AAC, Audible, Apple Lossless, AIFF, WAV
- **Аккумулятор:** литиево-ионный
- **Время работы:** до 15 ч
- **Время зарядки от USB:** 3 ч
- **Габариты:** 2,9x3,2x0,9 см
- **Вес:** 12,5 г
- **Цена на ноябрь 2010 года:** 2790 рублей

### ПЛЮСЫ

- + отличный дизайн
- + качественные материалы
- + удобное управление

### МИНУСЫ

- цена в России завышена

## IPOD SHUFFLE 4G

Начнем с самого маленького — с iPod shuffle, единственного в мире популярного плеера без экрана. Линейку shuffle представили в 2005 году, и за пять лет внешний вид плеера меняется уже четвертый раз. Сначала shuffle был стильной флэшкой, потом превратился в прищепку с колесиком ClickWheel, затем вообще лишился кнопок и работал только с фирменным пультом от Apple.

### Взболтать

Новый iPod shuffle — маленький квадратик 3x3 см с закругленными краями. Как обычно, корпус сделан из цельного куска металла без единого шва. Все свободное место на лицевой панели занимает фирменное колесико ClickWheel (больше никакой привязки к гарнитуре). Оно отвечает за изменение громкости, выбор и паузу/воспроизведение песни. На верхнем торце расположен ползунок и кнопка. Первый меняет режим работы плеера (последовательное или случайное проигрывание песен), вторая запускает функцию VoiceOver (о ней ниже). Рядом с ними находится 3,5-мм разъем для наушников. Через него же плеер соединяется с компьютером — в комплекте есть специальный короткий проводок мини-джек-USB.

Для работы с shuffle достаточно подключить плеер к компьютеру и через iTunes закачать на него музыку. Место ограничено: 2 Гб — и никаких вариантов. Разнообразие только в цвете корпуса — Apple предлагает серебристый, голубой, зеленый, оранжевый и розовый shuffle.

Чтобы включить плеер, надо сдвинуть ползунок в нужный режим проигрывания и нажать кнопку «Play». При запуске маленький светодиод, находящийся рядом с разъемом под наушники, подскажет уровень заряда батареи. В принципе, на этом все — щелкаете песни и наслаждаетесь жизнью.



### Поговори со мной

Впрочем, есть тут и свои мелочи. В основном они связаны с системой навигации VoiceOver, которую Apple ввела еще в третьем поколении shuffle. У плеера нет дисплея, поэтому названия треков и альбомов он просто зачитывает.

Вы нажимаете специальную кнопку — и вот приятный женский голос озвучивает имя исполнителя и название композиции. Звучит забавно: голос путается в ударениях и говорит с явным акцентом, но VoiceOver дает хоть какое-то представление о том, что сейчас проигрывается. Если нажать кнопку VoiceOver и начать перещелкивать треки, то голос будет объявлять название каждого из них.

При помощи VoiceOver можно упорядочивать песни. Если заранее создать в iTunes плейлисты (к примеру, специально собрав музыку под настроение, для занятий спортом или просто записав новый альбом Metallica), то при двойном нажатии на кнопку VoiceOver вам зачитают все эти списки по порядку — нужно будет только вовремя щелкнуть кнопку «Play», чтобы запустить один из них. А если задержаться и не отпускать VoiceOver еще пару секунд, то плеер сообщит о проценте заряда батареи.

### Обо всем

Shuffle нам понравился. Отсутствие экрана ничуть не мешает. Музыка уже давно перестали слушать альбома-





## ЗА ЧТО МЫ ЛЮБИЛИ IPOD

Как это ни забавно, но мы всегда любили iPod не за красивый дизайн и даже не за марку, а за меню. В свое время Apple сделала самое продуманное и логичное управление из всех, что мы видели. Программисты полностью отказались от использования заголовков самих файлов и при загрузке треков на плеер руководствовались исключительно ID3-тегами (формат метаданных, аббревиатура фразы «Identify an MP3»), в которых содержится вся информация о песне. Благодаря этому музыка в iPod четко разбита по исполнителям, альбомам, жанрам, годам исполнения и так далее. Не меньшую роль сыграло и то, что Apple никогда не перегружала главный экран анимацией, из-за чего путешествие по меню было максимально быстрым.



Скопировать меню iPod пытались многие, но получалось всегда так себе. Ведь конек Apple — отслеживание мелочей вроде возвращения к последней песне, запоминания вашего места в меню и т.п. К сожалению, с исчезновением ClickWheel значение продуманного интерфейса немного снизилось.

ми, поэтому режим «все сразу и вперемешку» — самый лучший. Если он вам подходит, то можете смело покупать shuffle, если нет — лучше поищите что-то другое. Кроме дизайна, малышу от Apple похвастаться нечем: качество звука среднее, а на 2 Гб много песен не уместить. Да и стоит iPod shuffle дорого — от 2500 рублей. Чуть-чуть добавив, можно найти что-нибудь поинтереснее и с экраном: к примеру, восьмимегабайтный Sony NWZ-E444.

# IPOD NANO 6G

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Корпус:** алюминий
- **Цвет:** серебряный, черный, голубой, зеленый, оранжевый, розовый, красный
- **Дисплей:** 1,54 дюйма (TFT, 240x240, 220 ppi), сенсорный, мультитач
- **Частота дискретизации:** 20-20 000 Гц
- **Сопротивление:** 32 Ом
- **Объем памяти:** 8/16 Гб
- **Поддерживаемые форматы:** MP3, MP3 VBR, AAC, Protected AAC, Audible, Apple Lossless, AIFF, WAV
- **Аккумулятор:** литиево-ионный
- **Время работы:** до 24 ч
- **Время зарядки от USB:** 3 ч
- **Габариты:** 3,8x4,1x0,9 см
- **Вес:** 21,1 г
- **Цена на ноябрь 2010 года:** 8 Гб — 6990 рублей, 16 Гб — 8790 рублей

### + ПЛЮСЫ +

• стильная штучка

### — МИНУСЫ —

- высокая цена
- неудобное управление
- маленький дисплей

Первый iPod nano появился всего через полгода после shuffle. Опробовав флэш-память, Apple выпустила поистине революционный плеер. Тонкая вытянутая палочка, строгие цвета, зеркальная задняя крышка, удобнейшее управление и потрясающий звук — все это принесло nano оглушительный успех как среди любителей стильных штучек, так и среди аудиофилов. За пять лет над серией провели множество экспериментов: меняли материалы, оформление, форму, дисплей, звук, добавляли радио, функцию просмотра видео, даже камеру. Сегодня у Apple очередной эксперимент.

### В минус девятой

Без надписи на коробке новый папо не узнать. Плеер растерял все характерные признаки. По форме он ближе к shuffle: квадрат со сторонами 4x4 см, литой металлический корпус и прищепка на задней стороне. Для знаменитого ClickWheel места не нашлось: всю лицевую панель занимает 1,5-дюймовый сенсорный дисплей с поддержкой технологии мультитач.

Из-за скромных размеров плеер лишился практически всех былых функций. Кроме простеньких игр, исчезла возможность смотреть видео и, соответственно, подписываться на любимые видеоподкасты. По сути, новый папо умеет только проигрывать музыку, ловить радио и показывать фотографии. По сравнению с пятым поколением, в котором был дисплей 2,2 дюйма и встроенная камера для съемки видео 640x480, — это шаг назад.

### Сенсор

Из-за перехода к сенсорным технологиям в папо сильно пострадало управление. Тыкать пальцем в экран — интересно, но вот управлять вслепую, когда плеер лежит в кармане, невозможно. На корпусе есть всего три кнопки. Одна блокирует дисплей, а две другие отвечают за громкость. Почему на них не повесили переключение песен, что нужно куда чаще, — решительно непонятно. Вот и получается: хотите перейти на другой трек — пожалуйста,



достаньте плеер, включите экран и тапните по нужной иконке. Зимой пять раз подумаешь: а снимать ли ради этого перчатки? Любители Apple скажут, что есть пульты управления. Согласны, есть, но стоят они 1500 рублей.

Кстати, обладателям толстых пальцев папо лучше остерегаться. На таком экране в каждую иконку приходится буквально метиться. Да и вообще, размера дисплея с трудом хватает для полноценной работы. Названия групп, альбомов, песен не умещаются на экране. А при вызове списка видно всего три-четыре строчки. Прокручивать неудобно: пока палец успеет разогнаться, дисплей уже заканчивается. Но самое страшное в папо — возврат к предыдущему меню. Для этого нужно провести пальцем справа налево, как бы перелистнуть на страницу назад. Но сделать это надо четко по горизонтали, если палец уйдет чуть вверх или вниз, то ничего не получится.

Звучит плеер точно так же, как shuffle, и подойдет для повседневного прослушивания, но ловить мелочи в композициях не получится.

### Оно нам папо?

Конечно, можно посмотреть на плеер с другой стороны. Не как на качественный MP3-проигрыватель, а как на стильную штучку за 7000 рублей. В таком случае iPod nano можно назвать идеальным. Он маленький, красиво оформлен, как и shuffle, его можно прицепить хоть к ремешку часов. А то, что его приходится постоянно доставать, вообще записывается в плюс: все будет видеть, насколько вы продвинуты, что следите за современной модой. В общем, смотря с какой стороны зайти. Если вы ищете модный аксессуар, то папо вам однозначно понравится. Если вам нужен мощный плеер, то за те же 7000 рублей можно купить Cowon S9, наш «Выбор редакции» 2009 года.





## ИГРЫ С ИКОНКАМИ

Новые папы и touch в чем-то похожи. От большого брата маленькому устройству досталось главное меню. На маленьком экранчике помещаются четыре иконки, которые можно сортировать как душе угодно. К примеру, хочется вам, чтобы папка с фотографиями была на первой странице. Жажим пальцем иконку до момента, пока она не начнет дрожать, и перетаскиваем на новое место.

В touch изменения более кардинальные. Как и последний iPhone, он работает на новой операционной системе **Apple iOS 4.1**. Основных особенностей здесь две. Первая — многозадачность. Наконец-то Apple научила свои устройства сворачивать запущенные приложения, а не закрывать их, к примеру, при переключении от видео к браузеру и обратно. Правда, работает многозадачность не всегда. Скажем, часть игр на автомате отключает плеер, так что поиграть в *Need for Speed* под любимую музыку не получится. Но это скорее исключение, чем правило. В остальном все стабильно, для вызова запущенных приложений нужно нажать клавишу «Home»



— внизу экрана появится полоска, на которой будут отображены соответствующие значки. Чтобы обратиться к задаче, нужно тапнуть нужную иконку, а чтобы ее завершить — нажать на специальный значок в правом верхнем углу. Вторая инновация — сортировка приложений по папкам. Раньше иконки могли занимать несколько десятков экранов, теперь же их можно группировать. Для этого на главном экране нужно поместить одну иконку на другую, и папка создается автоматически.

# IPOD TOUCH 4G

**МАНИА****ВЫБОР РЕДАКЦИИ!****ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ**

- **Корпус:** алюминий, пластик
- **Цвет:** черный
- **Дисплей:** 3,5 дюйма (TFT, 960x640, 326 ppi), сенсорный, мультитач
- **Частота дискретизации:** 20-20 000 Гц
- **Сопротивление:** 32 Ом
- **Объем памяти:** 8/32/64 Гб
- **Форматы аудио:** MP3, MP3 VBR, AAC, Protected AAC, HE-AAC, Audible, Apple Lossless, AIFF, WAV
- **Форматы видео:** H.264, M4V, MP4, MOV, MPEG-4, M-JPEG
- **Камера:** видео — 1280x720, 30 кадр/с; фото — 960x720
- **Беспроводные соединения:** Wi-Fi 802.11b/g/n, Bluetooth 2.1 + EDR
- **Аккумулятор:** литиево-ионный
- **Время работы:** музыка — 40 ч, видео — 7 ч
- **Время зарядки от USB:** 4 ч
- **Габариты:** 11,1x5,9x0,7 см
- **Вес:** 101 г
- **Цена на ноябрь 2010 года:** 8 Гб — 10 990 руб. 32 Гб — 13 690 руб. 64 Гб — 18 290 руб.

И вот — самое интересное: топовый плеер **Apple iPod touch**. Напомним, серия была запущена в 2007 году, примерно в одно время с первым **iPhone**. За основу touch всегда берется последняя модель «яблочного» телефона, и получается iPhone, только без возможности звонить по сетям GSM, WCDMA и т.д. Так что плеером это устройство можно назвать лишь с натяжкой. Благодаря тесной привязке к интернету и огромному количеству приложений в **App Store** железку можно превратить во что угодно: в игровую платформу, камкодер, видеотелефон, органайзер, маленький интернет-планшет... Описывать возможности нового touch — то же самое, что рассказывать про умения домашнего компьютера. Какие приложения поставите — то и получится. Поэтому про дополнительные функции читайте на врезке, мы же расскажем о том, что изменилось в базовом варианте.

### Нет телефону

Впервые за три года Apple не стала копировать в touch дизайн нового iPhone. Плеер похож на устройства старых поколений: стильный прямоугольник, лицевая панель закрыта стеклом, а задняя сторона полностью сделана из зеркального металла. От предшественников touch отличается меньшая толщина и отсутствие пластиковой вставки над беспроводными модулями. Набор кнопок не изменился: их всего четыре штуки. По традиции под дисплеем находится фирменная клавиша «Home». На верхнем торце расположена кнопка включения/блокировки экрана. На боковой грани — управление громкостью. На нижнем торце поставили динамик, закрытый металлической решеткой, стандартный 3,5-мм вход для наушников и разъем для компьютерного кабеля.

Железную начинку почти полностью скопировали с последнего iPhone. Заправляет всем мощный процессор A4 частотой 1 ГГц. Он же, кстати, трудится и в iPad, и в приставке Apple TV. Оперативную память touch обрезали: если в iPhone 4 ее 512 Мб, то в плеере — всего 256 Мб.

Но самое главное — это экран. В iPod touch установлен разрекламированный сетчаточный экран, retina display, — а это 3,5 дюйма, разрешение 960x640 и 326 точек на дюйм. Правда, матрица не IPS, как в iPhone, а



простая TN, но все равно смотрится шикарно. Дисплей четкий, яркий, контрастный и не блекнет на солнце.

Слухи о том, что touch получит WiMAX, не подтвердились, зато тут есть Wi-Fi с поддержкой протокола 802.11n и Bluetooth 2.1 + EDR. Так что плеер умеет не только передавать данные по сети, но и работает с любыми беспроводными наушниками. К сожалению, GPS не встроили, хотя программ-навигаторов в App Store предостаточно.





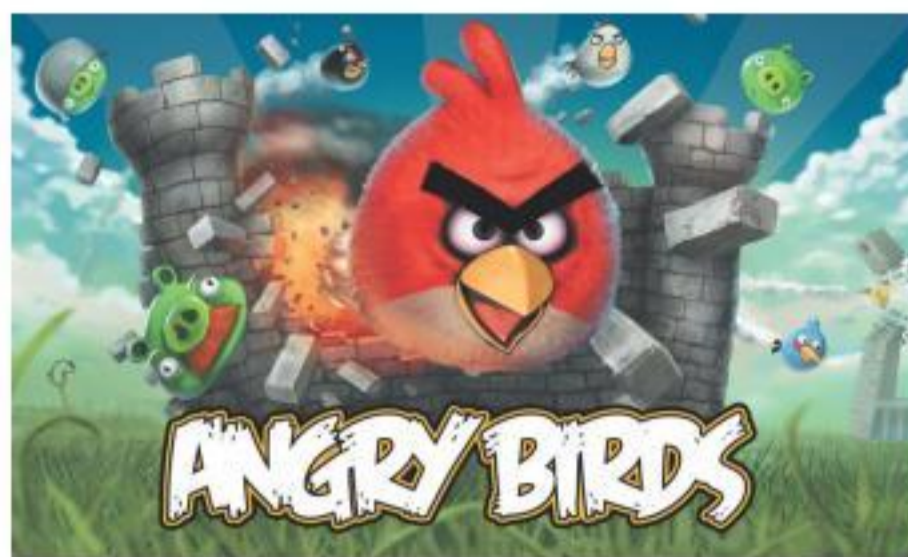
## БЕЗ ДЕНЕГ НЕ НАДО

Чтобы получить от iPod touch максимум, необходимо зарегистрироваться в магазине **App Store**. К сожалению, Apple не нравятся любители халявы, поэтому при создании аккаунта вас попросят ввести данные пластиковой карты, на которой обязательно должна быть хоть какая-то сумма (при этом тратить деньги вас никто не обязывает, в магазине есть огромное количество бесплатных приложений, да и платные редко бывают дороже 30 рублей).

Помимо всякой дребедени вроде кулинарных рецептов и гороскопов, в магазине есть огромное количество игр на любой вкус: от зубодробительных головоломок до аркад с шутерами и гонками. При этом большая часть сделана по высшему разряду.

Игры для Apple разрабатывают студии **Electronic Arts, Ubisoft**; даже **Epic Games** готовит свой проект на движке **Unreal Engine 3** — железная начинка touch выдает потрясающее качество графики.

Как всем этим управлять? Просто: в головоломках обычно хватает касаний пальцем. Для гонок продумали



схему с акселерометром: поворачивается сам плеер — поворачивается и руль машины. Для экшенов на экран выводятся привычные кнопки и крестовина. В общем, научиться можно, хотя первое время будет не хватать тактильной отдачи от нажатий.

Полноценной игровой платформой iPod touch назвать сложно (без хард-кнопок особо не поиграешь), но и списывать со счетов его не получается, все-таки не зря мэтры игровой индустрии обратили на него внимание.

Последняя техническая добавка — камеры. В iPod touch их поставили сразу две штуки. Первая расположена на задней части корпуса и может снимать видео в разрешении 720p. Вторая стоит ровно посередине, над экраном, и нужна для функции FaceTime. Если вы находитесь в зоне действия Wi-Fi, то можете набрать номер владельца touch или iPhone 4 и устроить видеозвонок. Гарнитура не нужна: микрофон встроен и расположен рядом с «задней» камерой.

## Шарманка

Все управление — исключительно пальцами. Дисплей поддерживает мультитач: можно поиграть жестами, покрутить/поувеличивать картинки. Чтобы запустить музыку, нужно перейти в соответствующее меню.

Для управления проигрывателем придумали сразу три варианта. Можно работать через главное меню плеера — тут есть и списки песен, и переключение режимов проигрывания, в общем, все необходимое. Можно два раза нажать клавишу «Home», и тогда внизу экрана всплывет маленькое окошко с основными функциями типа паузы и переключения треков. Ну и самый экзотический вариант — голосовое управление. Если зажать клавишу «Home», то появится анимированный экран с подсказками. В этом режиме плееру можно на русском (!) языке сказать что-то вроде «следующий трек» или «запустить AC/DC». Touch вас поймет и сделает все, что скажете. Конечно, в троллейбусе орать на плеер — не слишком красиво, но поразвлекаться можно.

Самое удивительное в новом touch — качество звука. После серых в этом плане папо и shuffle от топового плеера мы многого и не ждали. Но Apple нас порадовала. Touch звучит потрясающе: чистый мощный звук, никаких признаков цифры. При этом он еще и очень громкий — плеер умудряется раскачивать наушники с сопротивлением 64 Ом. Разница еле заметна даже в сравнении с аудиофильским Cowon S9.

К сожалению, Apple до сих пор не подключила поддержку популярного формата FLAC, и любителям несжатой музыки придется переводить свою коллекцию в фирменный Apple Lossless. То же касается и видео. iPod touch переваривает файлы с разрешением до 720p, которые на экране смотрятся шикарно. Но форматы опять свои: M4V, MP4 и MOV — придется конвертировать. С другой стороны, бесплатных программ в интернете хватает, и если у вас стоит мощная видеокарта, то при помощи специальных утилит сконвертировать полнометражный фильм — дело десяти минут.

## Сеть

Конечно, только проигрыванием музыки и видео дело не ограничивается. iPod touch плотно завязан на интернет, так что основные его функции «просыпаются» при попадании в зону приема Wi-Fi. Он будет сообщать вам прогноз погоды, курсы акций, проверять почту, позволит залезть в Сеть, посмотреть любимые сайты, посидеть на форумах. Да что рассказывать — с интернетом iPod touch превращается в порядочный КПК с удобной экранной клавиатурой, быстрым браузером **Safari** и неограниченным функционалом.

На выбор Apple предлагает сразу три варианта iPod touch. Различаются они объемом встроенной памяти — 8, 32 и 64 Гб. Соответственно, и цены разнятся от 11 000 до 18 000 рублей. За подобный функционал — не так уж и дорого. За Cowon S9 в 16 Гб версии просят те же 9000 рублей, хотя он умеет только музыку играть и фотографии с фильмами показывать.



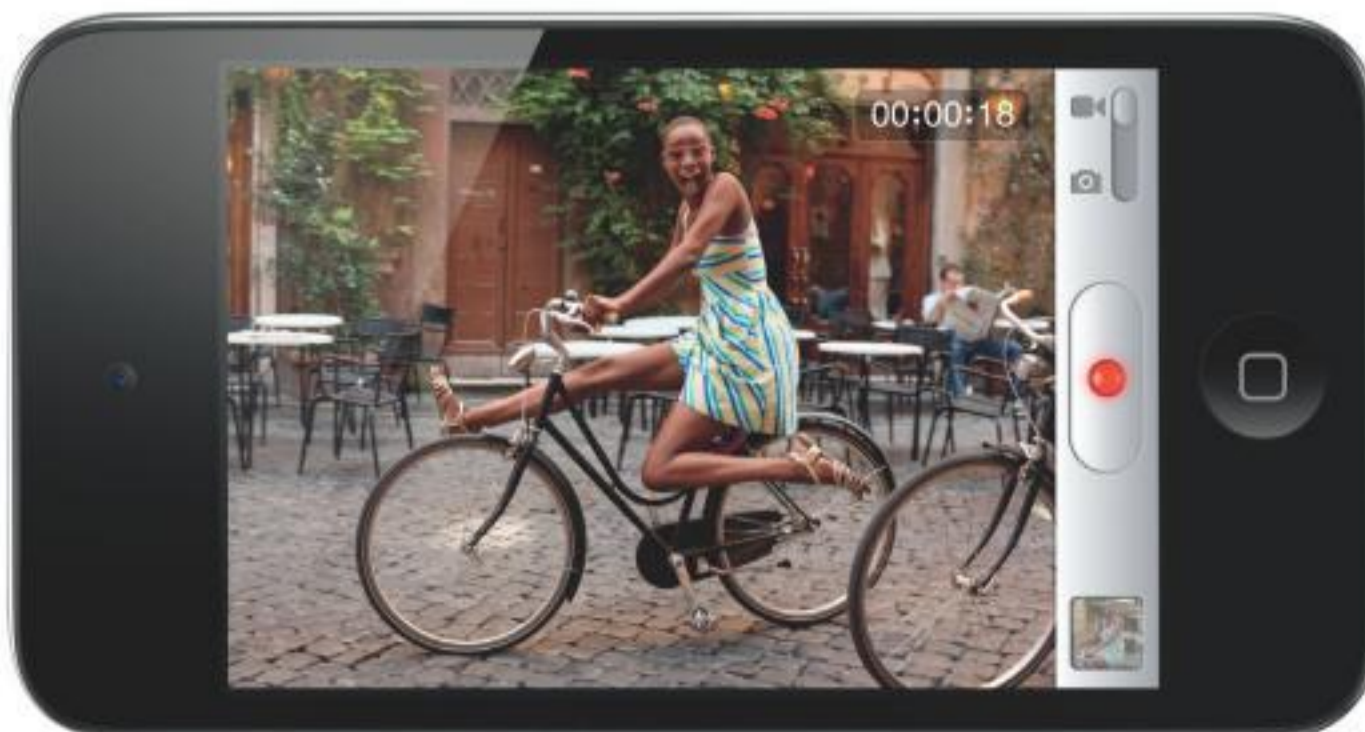
Общий итог тестирования следующий. Из трех новых плееров от **Apple** можно порекомендовать к покупке только shuffle и touch. Первый достаточно дешев, прилично звучит и не перегружает лишними функциями. Второй же и вовсе можно назвать королем плееров: мощнейшее звучание и огромный функционал. А вот iPod папо совсем не впечатлил. В руке лежит неудобно, управляется сложно, да и без ClickWheel — это уже не папо. ● **Дмитрий Колганов**

## + ПЛЮСЫ +

- + отличная железная начинка
- + большое количество приложений
- + потрясающий звук

## - МИНУСЫ -

- высокая цена
- App Store требует карточку







# ПОЖАР В АДУ

## Тестирование игровой мыши Cooler Master Storm Inferno



### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Сенсор: 4000 dpi
- Частота опроса: 1000 Гц
- Время отклика: 1 мс
- Кнопки: 11
- Встроенная память: 128 Кб
- Интерфейс: USB 2.0
- Размеры: 8x13,5x4 см
- Вес: 161,5 г
- Цена на ноябрь 2010 года: 2700 рублей

В прошлом году компания **Cooler Master** неожиданно вышла на рынок игровой периферии, выпустив замечательную мышь **Cooler Master Storm Sentinel Advance**, которую мы прилюдно отпрепарировали на страницах «Игромании» №12/2009. Однако в России — а может быть, и во всем мире, тут утверждать не беремся — с Sentinel Advance приключился крайне забавный казус. Отличная, с какого ракурса ни глянь, мышь, выступающая почти на равных с тяжеловесами киберспортивного фронта — Logitech G9, микрософтовской линейкой SideWinder и целым выводком породистых рейзеровских грызунов, — среди игроков популярности так и не снискала.

Ее почти нет на турнирах, ею не протирают коврики в клубах, она редко фигурирует в опросах на тематических форумах. И это несмотря на множество положительных отзывов — мышь хвалили даже те журналы и сайты, которые чаще всего демонстративно ругают и очень качественные девайсы.

### Ищи-свищи

Поскольку после теста Storm Sentinel Advance я себе эту мышку заказал и купил — в дополнение к **Logitech G9** и **Microsoft SideWinder X8**, — мне ситуация показалась абсурдной. Как так — превосходная мышь, а никто толком даже не знает, что это за зверь такой. Я неоднократно давал своим друзьям-игрокам потестировать Sentinel. Мышь нравилась. Но все поголовно говорили, что видят ее впервые. Это притом, что к тому моменту мышь уже почти год как продавалась.

Заподозрив неладное, я провел опрос на игровых форумах и прошвырнулся по десятку крупных магазинов компьютерной техники. Опасения подтвердились. Найти Sentinel Advance в продаже нелегко. Причем даже там, где она есть, заметить ее не так-то просто. На верхних полках обычно стоят стройные шеренги различных моделей Logitech и Microsoft, этажом ниже гнездятся многочисленные **A4Tech**, особняком выложены Razer с неременной **Naga** в эпицентре этого раритетного междусобойчика.

В общем, подходишь к витрине — и видишь трех-четыре «мышинных» производителей, оккупировавших большую часть пространства. Cooler Master не замечаешь. Даже если спросить у консультанта, какие хорошие игровые мыши он может посоветовать, то он порекомендует Logitech, Razer и Microsoft (почти во всех торговых точках мне предлагали мыши именно в такой последовательности, уж не знаю почему), возможно, упомянет A4 с обязательной присказкой «дешевые и хорошие». Про Storm Sentinel не скажет ни разу.

Получается, что мышь можно найти, только когда про нее знаешь и хочешь купить именно ее — тогда приходишь в магазин, спрашиваешь и, если манипулятор есть, берешь. Во всех остальных случаях шансы слиться в межвидовом экстазе с Sentinel Advance невелики.

### Теория подозрения

Видимо, заподозрив неладное со своей первеницей, в Cooler Master решили расширить когорту игровых мы-



шей и выпустили Storm Inferno. Разумеется, мы тут же за-получили ее в свои цепкие лапы и по-всякому оттестировали в различных играх.

Inferno (в переводе с английского — «ад», иногда — «большой пожар») оказалась мышью с норовом. У нее есть свои особенности и заморочки, к которым нужно привыкать, приспосабливаться, и некоторым эта мышь, скорее всего, не подойдет. В общем, штатная ситуация для любой хорошей игровой мыши, которую просто невозможно сделать универсальной: одни любят один хват, другие — другой, у одних большая ладонь, у других — маленькая. Если пытаться угодить всем, получится не игровая мышь, а эпидерсия с хвостиком (не будем тыкать пальцем, но примеры есть даже в линейках именитых разработчиков).

А Inferno — мышь именно что хорошая. Она не хуже, а в чем-то даже лучше Storm Sentinel Advance. Тестируя Sentinel, мы были еще не уверены, удастся ли Cooler Master закрепиться в высшей лиге. Опробовав Inferno, не сомневаемся — удалось.

Теперь, собственно, о тех мелочах, особенностях и неизбежных недостатках, которые делают из Inferno породистого игрового грызуна.

По сравнению с Sentinel мышь заметно короче и выше. Что это дает? С ней немного удобнее обращаться людям с маленькими руками. У Sentinel длинная спинка слегка при-





поднимала основание маленьких ладоней, приходилось напрягать запястье. Когда держишь Inferno, лучезапястный сустав жестко фиксирован на столе. Игроки с большими ладонями уже недовольно морщат носы — знают, что короткие мыши держать неудобно, потому что пальцы постоянно свешиваются вперед — приходится давить на кнопки не кончиками, а вторыми фалангами. В случае с Inferno этой проблемы нет. Спинка мыши круто изогнута, поэтому, даже если пальцы длинные и ладонь широкая, кнопки оказываются четко под подушечками — нужно лишь слегка отодвинуть запястье от мыши, хвату это не мешает.

## Мышите — не мышите

В Sentinel левая сторона мыши, где обычно покоится большой палец, имела большое углубление, а дополнительные боковые кнопки располагались выше, на выступе, и приходилось постоянно перемещать палец, чтобы кликнуть по ним. У Inferno углубление заметно меньше, а большой палец сразу ложится на обе кнопки. И вот тут кроется важная особенность мышки. Эти кнопки очень легко нажимаются, зазор между ними минимальный. В стратегиях и ролевых играх проблем никаких, а в экшенах, где скорости выше, поначалу постоянно кликаешь обе кнопки разом. Я это интимное свойство приспособил для своих нужд — в шутерах можно одновременно падать и приближать прицел, — но кому-то может не понравиться.

За двумя стандартными боковыми кнопками, ближе к основанию ладони, расположена еще одна, большая и почти квадратная. Это Storm Tactics Multiplier Key. На нее можно повесить заранее запрограммированную последовательность команд. В экшенах и стратегиях проку от этого немного, а вот в MMORPG, на которые, по версии Cooler Master, и ориентирована новая мышь, очень удобно. Не Naga, конечно, но тоже неплохо. Если вы в MMORPG не играете, сразу скажем — мудреная кнопка несколько не мешает жить в играх других жанров. Хлеба не просит и под пальцы в ненужный момент не попадает: чтобы ее нажать, нужно очень сильно завести большой палец назад.

На канте мыши, с внешней стороны основных кнопок, находятся еще две мультипрограммируемых клавиши. На левую повешен уже привычный для многих рапид — щелчок, симулирующий многократное нажатие на кнопку выстрела. В Inferno рапид очень эргономичный (палец надо сместить совсем чуть-чуть), вопрос — нужен ли он вам вообще: мало кто пользуется рапидом постоянно, каким бы удобным он ни был. На вторую боковую кнопку можно, например, запрограммировать удар ножом и выполнять его вместе с приседанием или прыжком, которые некоторые ставят именно на правый клик мыши.

Основные клавиши у Inferno чуть менее отзывчивы, чем у Sentinel Advance. Ход ближе к мейнстримовским SideWinder, но все же не настолько тугий — получается кликать очень быстро. Кнопки переключения чувствительности утоплены достаточно и случайно не нажимаются, кнопка выбора установок — у мыши 128 Кб встроенной памяти, где можно хранить настройки, — тоже.

Долго и нудно описывать технические характеристики Inferno мы не будем — можете подглядеть их в таблице. Со скоростью и откликом у мышки все отлично. Программа настройки предельно понятна и удобна (тут на Cooler Master можно даже равняться).



У Cooler Master получилась еще одна отличная игровая мышь — со все тем же серьезным изъясном. Чтобы девайсы, выпускаемые под новым брендом, начали замечать и покупать, нужно, чтобы мышек этого бренда было на полках ну хотя бы пять-шесть штук (не обязательно, чтобы все они были игровыми). А мышей у Cooler Master пока всего две, да и найти их можно далеко не в каждом магазине. Вот и получается, что покупают эти мыши лишь те, кто о них прочитал. Неумолимая же статистика говорит о том, что большинство игроков (даже тех, кто к выбору мыши подходит очень тщательно) присматривает себе мышь, стоя у прилавка. Повлиять на ситуацию с магазинами мы не можем никак, а вот дать новинке «Выбор редакции» — запросто: обратите на Inferno внимание, мышка эту медаль честно заслужила. ● **Алексей Макаренко**

## + ПЛЮСЫ +

- + хорошая мышь по разумной цене
- + подходит для игр всех жанров
- + подходит людям и с большими, и с маленькими ладонями

## — МИНУСЫ —

- зазор между боковыми кнопками минимальный
- подходит только для правшей
- тяжело найти в продаже





# СТАРАЯ СКАЗКА

## Тестирование видеокарты новой линейки AMD Radeon HD 6870



Набор видеоинтерфейсов изменился: теперь в нашем распоряжении есть два DisplayPort 1.2, пара DVI и один HDMI 1.4a.



Новенькая Radeon HD 6870 очень удачно заняла нишу между Radeon HD 5870 и разогнанными версиями GTX 460.

Ровно год назад, в «Игромании» №12/2009, мы протестировали первую видеокарту с поддержкой DirectX 11 — AMD Radeon HD 5870. Спустя полгода NVIDIA выпустила ответ — GTX 480 и GTX 470, чипы очень мощные, но дорогие и горячие. Сегодня борьба выходит на новый уровень: в продаже появилась свежая серия видеокарт AMD — Radeon HD 6000. На данный момент в линейке всего две платы — HD 6850 и HD 6870, и на тестах у нас старшая версия.

### Перечитать

Слухи о появлении новой серии появились задолго до официального релиза. Естественно, все думали, что AMD готовит чип, который сможет обогнать GTX 480. Оказалось не совсем так. «Новой» серию можно назвать с большой натяжкой. Видеокарты основаны на доработанной версии старых процессоров Cypress и позиционируются как mid-end решения. Так что никаких fps-рекордов.

В Radeon HD 6870 установлен кристалл Barts, точная копия знакомого нам Cypress с HD 5870. Как ни странно, но процессор оказался урезанным: по сравнению с предшественником, Barts «не хватает» 450 млн транзисторов. А это значит, что снизилось количество кластеров SIMD —

на новом кристалле их всего 14 штук вместо 20. Отсюда потери в численности потоковых процессоров (на Barts их 1120 против 1600) и текстурных блоков (56 вместо 80).

AMD компенсировала потери просто: частота работы процессора выросла с 850 до 900 МГц. Плюс карту оснастили «взрослой» шиной на 256 бит и 1 Гб памяти GDDR5 частотой 4200 МГц. Не затронули и блоки растеризации — на месте все 32 ROP.

### Свежесть

Есть в Barts и ряд усовершенствований. Для начала о тесселяции. Тут у AMD сразу две новости. Первая: движки тесселяции работают в два раза быстрее. Вторая: с настройками надо быть аккуратнее. Как поясняет AMD, при экстремальных уровнях тесселяции модель бьется на такое количество полигонов, что на экране треугольник занимает не больше одного пикселя. В таком случае начинают буксовать блоки растеризации. Для них оптимальный режим работы — 16 пикселей на полигон, иначе они простаивают. Плюс такие маленькие частицы приходится рендерить по несколько раз, что также снижает производительность. Вывод, правда, безрадостный, более качественной картинке мы не увидим, новые полигоны не разглядеть.

Следующее улучшение касается антиалиазинга. В AMD увеличили скорость его работы, а также ввели новый режим Morphological AA. Суть его в том, что углы сглаживаются уже после того, как кадр прошел рендеринг. При этом ориентиром для постобработки служат не края полигонов или альфа-текстуры, а резкие, контрастные переходы. Таким образом, антиалиазинг применяется не выборочно, а ко всей картинке сразу. Плюс такого подхода — шейдер работает не с геометрией, а с уже готовой сценой, фактически с графическим файлом, поэтому производительность по сравнению с традиционным мультисемплингом (MSAA) возрастает в разы. Минус — при низком разрешении экрана картинка получается замыленной.

## Сравнительная таблица технических характеристик

Характеристика	AMD Radeon HD 6870	AMD Radeon HD 5870	AMD Radeon HD 5850	NVIDIA GeForce GTX 470	NVIDIA GeForce GTX 465	NVIDIA GeForce GTX 460
Ядро	Barts	Cypress	Cypress	GF100	GF100	GF104
Количество транзисторов	1,7 млрд	2,15 млрд	2,15 млрд	3 млрд	3 млрд	1,95 млрд
Техпроцесс	40-нм	40-нм	40-нм	40-нм	40-нм	40-нм
Количество потоковых процессоров	1120 шт.	1600 шт.	1440 шт.	448 шт.	352 шт.	336 шт.
Частота графического ядра	900 МГц	850 МГц	725 МГц	607 МГц	607 МГц	675 МГц
Частота потоковых процессоров	900 МГц	850 МГц	725 МГц	1215 МГц	1215 МГц	1350 МГц
Тип, объем памяти	GDDR 5, 1 Гб	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 1,28 Гб	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 1 Гб
Частота памяти	4200 МГц	4800 МГц	4000 МГц	3348 МГц	3200 МГц	3600 МГц
Шина данных	256 бит	256 бит	256 бит	320 бит	256 бит	256 бит
Количество текстурных блоков	56 шт.	80 шт.	72 шт.	56 шт.	44 шт.	56 шт.
Количество блоков растеризации	32 шт.	32 шт.	32 шт.	40 шт.	32 шт.	32 шт.
Интерфейс	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16
Цена на ноябрь 2010 года	8500 руб.	12 000 руб.	7800 руб.	9500 руб.	7000 руб.	7000 руб.





## ЧТО В ИМЕНИ ТЕБЕ МОЕМ?

Radeon HD 6000 — далеко не первый случай, когда старая архитектура выпускается под новым названием. Такую схему в свое время опробовала NVIDIA, когда выпустила доработанные GeForce 8000 под видом новой серии GeForce 9000, а старшие версии потом вообще переименовала в GTS 250.

Зачем это нужно? Ответ простой — привлечь внимание прессы и покупателей. Ну серьезно, новые видеокарты можно было назвать Radeon HD 5860 и HD 5840. Но при таком раскладе AMD не удалось бы привлечь и десятой доли того внимания, которое сейчас уделяется новым картам.



Но и горевать о погибшей линейке не стоит. Совсем скоро AMD официально объявит о Radeon HD 6950, 6970 и 6990. Вот это уже будет настоящий топ, на совершенно новом процессоре под названием Cayman.

Доработали в AMD и анизотропную фильтрацию: теперь ее качество и производительность не зависят от угла поворота объекта. Дополнительно обновили и блок ускорения декодирования видео — UVD3. Помимо форматов VC-1 и H.264, его научили работать с MPEG-2 (DVD), MVC и MPEG-4 (DivX, xVid).

## Розовые очки

Ну и самое главное для нас, игроков: видеокарты AMD теперь работают с 3D Stereo. AMD называют эту функцию HD3D, и она кардинально отличается от того, что предлагает NVIDIA. Вместо того, чтобы разрабатывать собственные технологии и запускать в продажу новое железо, AMD воспользовалась помощью партнеров.

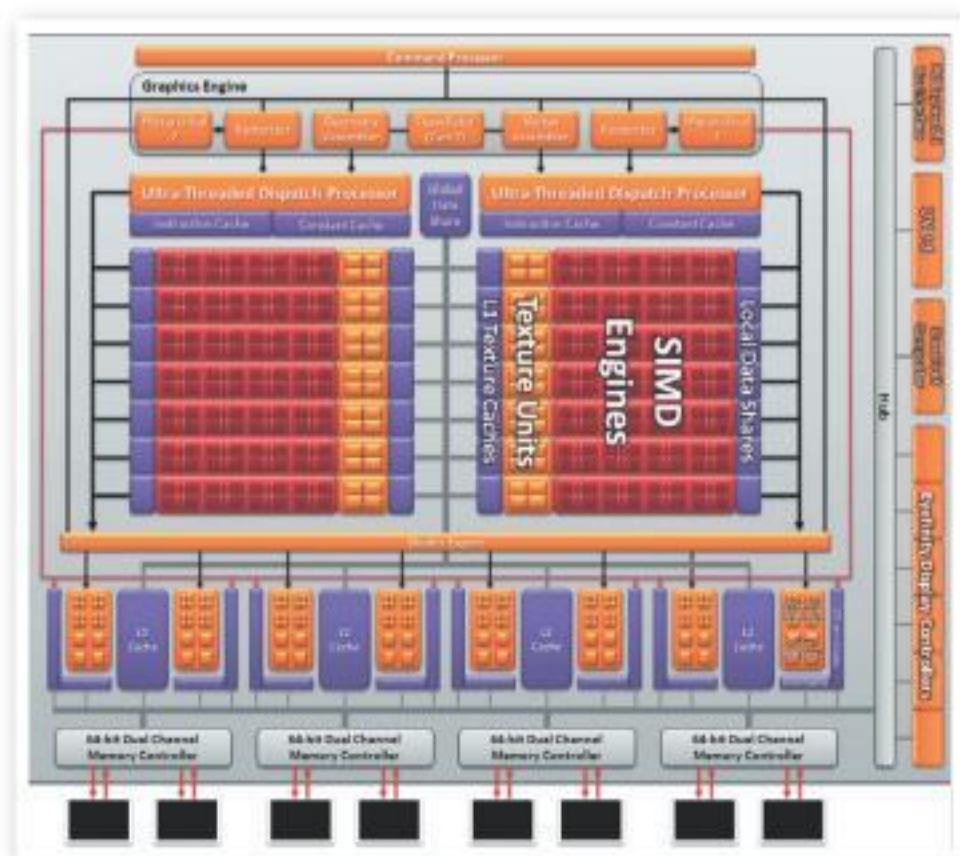
Для начала она нашла разработчиков специального ПО, которое будет переводить фотографии, видео и игры в стереоизображение. В числе избранных оказались фирмы iZ3D и DDD — им открыли доступ к исходным кодам драйверов Catalyst. Затем AMD подписала договор с производителями мониторов и очков. Так что если вы захотите опробовать HD3D, то дисплей нужно будет покупать у LG, Samsung, CMI или ViewSonic, а очки у XpanD, RealD и Bit Cauldron. И ведь, что самое забавное, набор из программы и активных очков должен обойтись дешевле аналогичного предложения от NVIDIA. А главное, поддержка стереоизображения не закладывается в стоимость видеокарты, за лишний функционал переплатить не придется.

## На столе

Radeon HD 6870 на тесты прислала сама AMD, так что рассказывать будем о референсном варианте. От предшественника видеокарта отличается размером (на 3 см короче) и внешним видом. Кожух системы охлаждения стал более угловатым, исчезла красная полоса и «выхлопные отверстия» на заднем торце видеокарты.



AMD вполне могла бы выпустить новые видеокарты в линейке Radeon HD 5000, но тогда никому не было бы до них дела.



Архитектура процессора Barts полностью повторяет знакомый нам Cypress с HD 5870.

## Синтетические тесты

### 3DMark Vantage

Модель видеокарты	GPU	CPU	Overall	Соотношение
AMD Radeon HD 6870	15 131	16 493	15 450	100%
AMD Radeon HD 5870	17 402	17 326	17 383	113%
AMD Radeon HD 5850	14 832	17 597	15 427	100%
NVIDIA GeForce GTX 470	13 656	45 937	16 566	107%
NVIDIA GeForce GTX 465	11 674	42 636	14 264	92%
NVIDIA GeForce GTX 460	12 556	40 963	15 188	98%
Palit GeForce GTX 460 Sonic Platinum (900 МГц/4000 МГц)	14 586	43 660	17 500	113%

### Unigine Heaven Benchmark 2.0

Модель видеокарты	FPS	Overall	Соотношение
AMD Radeon HD 6870	13,8	348	100%
AMD Radeon HD 5870	11,4	288	83%
AMD Radeon HD 5850	11,4	288	83%
NVIDIA GeForce GTX 470	19,9	502	144%
NVIDIA GeForce GTX 465	16,7	421	121%
NVIDIA GeForce GTX 460	16,9	426	122%
Palit GeForce GTX 460 Sonic Platinum (900 МГц/4000 МГц)	19,6	494	142%





## Игровые тесты (кадров в секунду)

Название игры, настройки	AMD Radeon HD 6870	AMD Radeon HD 5870	AMD Radeon HD 5850	NVIDIA GeForce GTX 470	NVIDIA GeForce GTX 465	NVIDIA GeForce GTX 460	Palit GeForce GTX 460 Sonic Platinum
<b>Resident Evil 5 (DX10)</b>							
High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	96,1	105,8	92,4	97	83,7	83	97,4
High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	89,6	99,4	90,5	88,2	76,4	76,2	87,5
Соотношение производительности	100%	110%	98%	100%	86%	85%	100%
<b>Devil May Cry 4 (SC2, DX10)</b>							
SuperHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	-	-	-	122	95,8	101,3	118,6
SuperHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	126,33	131,5	114,8	110,4	93,3	92,9	104,7
Соотношение производительности	100%	104%	91%	87%	74%	74%	83%
<b>Aliens vs. Predator (Demo, DX11)</b>							
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	39,6	47,2	32,2	47,2	33,1	32	37,1
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	35,4	42,3	33,3	42,3	29,3	28,5	32,9
Соотношение производительности	100%	119%	87%	119%	83%	81%	93%
Соотношение цены	100%	141%	92%	112%	82%	82%	96%
Соотношение производительности	100%	111%	92%	102%	81%	80%	92%



Фиктивные «выхлопные» отверстия исчезли, теперь видеокарта похожа на многослойный черно-красный пирог.



Система охлаждения не меняется уже который год: радиатор обдувает мощная турбина.

Плата охлаждается по принципу турбины: 75-мм вентилятор затягивает воздух под кожух, прогоняет его по карте и выкидывает за пределы компьютерного корпуса. На самом кристалле стоит алюминиевый радиатор, набранный 30 пластинами и пронизанный тремя медными теплопроводными трубками. Во время нагрузки карточка потребляет 151 Вт (на 37 Вт меньше, чем HD 5870). В 2D-режиме HD 6870 требует 19 Вт. Питание обеспечивается двумя 6-pin вилками. Благодаря низкому тепловыделению для выброса горячего воздуха хватает половины слота на панели ввода/вывода, все остальное пространство занимают новые видеоразъемы.

По умолчанию Radeon HD 6870 оснащается двумя DVI, одним HDMI 1.4a и парой mini-DisplayPort 1.2. За всеми этими цифрами скрывается куча интересных технологий. В DisplayPort 1.2, например, увеличилась пропускная способность. Теперь к одному разъему можно подключить сразу два монитора. Для этого понадобится либо специальный разветвитель, либо дисплей с входом и выходом для DisplayPort. Плюс в версии 1.2 появилась поддержка Blu-ray 3D и вывод звука в качестве Dolby TrueHD и DTS-HD Master Audio.

Новая версия HDMI также научилась играть Blu-ray 3D и, более того, выводить стереокартинку на 3D-телевизоры. Правда, последняя функция скорее для галочки. Производители телевизоров до сих пор не пришли к единой спецификации стереоизображения, так что стопроцентной гарантии совместимости никто не дает.

### Тестируем

Подобрать конкурентов для новой видеокарты оказалось непросто. На момент сдачи журнала плата еще не появилась в продаже, так что ориентироваться пришлось на рекомендованную AMD цену в 8000-8500 рублей. А это значит, что HD 6870 стоит дешевле HD 5870, но дороже HD 5850. Плюс она попадает в ценовую категорию GTX 460 1 Гб и ее разогнанных версий. За эти же деньги продается и GTX 465, а еще чуть дороже, где-то за 10 500 рублей, можно купить GTX 470. Немного подумав, мы решили взять все видеокарты разом и сравнить результаты.

Для этого мы собрали мощный тестовый стенд на основе материнской платы **Foxconn Renaissance**, установили на нее **Intel Core i7-920** и добавили 6 Гб оперативной памяти, набранной тремя планками **Kingston HyperX DDR3-1666**. К сожалению, список тестов получился коротким. Так как мы тестировали Radeon HD 6870 с бета-версией драйверов, нам не удалось запустить бенчмарк **Colin McRae DiRT 2**. Так что производительность DX11 мы оценивали только в **Aliens vs. Predator** и синтетике

**Unigine Heaven Benchmark 2.0**. А вот с проектами на DX10 проблем не возникло. Стандартные **Resident Evil 5** и **Devil May Cry 4** — на месте. Общую оценку производительности мы проводили с помощью **3DMark Vantage**.

### Баланс

Синтетический тест от **Futuremark** очень точно определил положение HD 6870: до уровня HD 5870 не дотягивает 13%, работает чуть медленнее GTX 470, обгоняет GTX 460 и GTX 465. В Unigine Heaven Benchmark 2.0, оценивающим производительность в DX11, хорошо видна работа, проделанная AMD над движками тесселяции. В этом синтетическом тесте Radeon HD 6870 обгоняет более дорогую HD 5870, но по-прежнему отстает от всех конкурентов из стана NVIDIA.

В реальных игровых приложениях картина сохраняется. Radeon HD 6870 уверенно обгоняет не только HD 5850 и GTX 460, 465, но еще и GTX 470. С DX11 такого превосходства не получается: GTX 470 быстрее на 19%, что вполне логично.



Производительность Radeon HD 6870 полностью соответствует цене в 8500 рублей. Карточка удачно вписалась между HD 5870 и разогнанными версиями GTX 460, а в некоторых случаях даже работает на уровне более дорогой GTX 470. Если вы готовы потратить на видеокарту 8500 рублей, то Radeon HD 6870 — правильный выбор, конкурентов у нее нет. ● **Дмитрий Колганов**



## ПРОЩАЙ, ATI

В этом году **ATI** отметила свое двадцатипятилетие. С самого основания компания занималась графическими решениями. Сначала это были чипы для компьютеров **IBM** и **Commodore**, затем появились самостоятельные видеокарты как для работы с 2D, так и с 3D. Знаменитая серия Radeon вышла лишь в 2000 году. В 2006-м производителя видеокарт купила корпорация AMD. Торговую марку ATI сохраняли четыре года, но с выходом HD 6000 решили от нее отказаться. Единственное, что осталось в память о «красном» производителе, — название «Radeon».

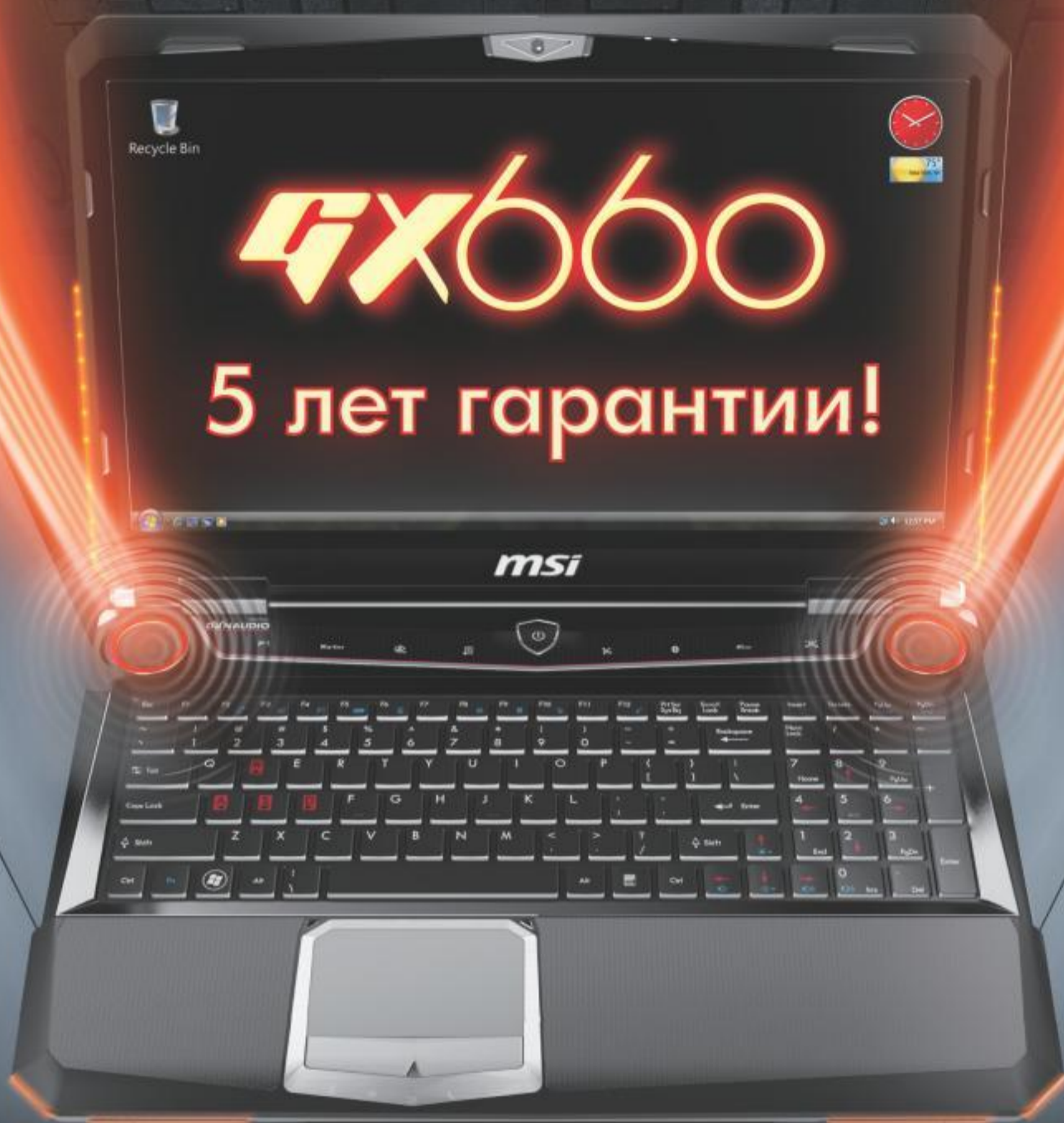


# msi™

Windows®. Жизнь без преград.  
MSI рекомендует Windows 7.

Просто как никогда

 Windows 7



## Новый уровень качества звука msi+Dynaudio = новый стандарт игрового ноутбука



Подлинная ОС Windows® 7  
Домашняя расширенная. MSI  
рекомендует обновить до  
подлинной ОС Windows® 7  
Профессиональная.



TDE+ от MSI существенно  
повышает производительность  
GPU и графики



TDE+ от MSI существенно  
повышает производительность  
GPU и графики



Два жестких диска SATA с  
режимом Raid 0, который  
удваивает скорость  
передачи данных



Встроенная HD веб-камера  
гарантирует плавное видео  
с качественным  
изображением



Самая новая и быстрая  
технология передачи  
данных USB 3.0



Новейший Intel® Core™ i7

Sound by  
**DYNAUDIO**

Реклама. Товар сертифицирован.

[ru.msi.com](http://ru.msi.com)





# В ОДНО КАСАНИЕ

## Тестирование сенсорного монитора iiyama ProLite T2250MTS

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Экран:** 22 дюйма (TFT TN), 16,7 млн цветов, сенсорный (мультикас)
- **Разрешение:** 1920x1080 @60Гц
- **Время отклика:** 5 мс
- **Яркость:** 260 кд/м<sup>2</sup>
- **Контрастность:** 1000:1
- **Шаг пикселя:** 0,248 мм
- **Углы обзора:** 170/160 градусов (по горизонтали/вертикали)
- **Интерфейсы:** VGA (D-sub), DVI, аудио
- **Дополнительно:** стереоколонки
- **Размеры:** 51,3x41,9x26,3 см
- **Вес:** 6 кг
- **Цена на ноябрь 2010:** 13 700 рублей



Первые сенсорные экраны КПК казались маленьким чудом. Тогда так хотелось, чтобы мониторы тоже поддерживали пальцевой ввод и управлять настольным компьютером можно было, коснувшись нужной иконки. Но сенсорные дисплеи всегда стоили дорого, да и Windows их поддерживала не самым лучшим образом.

К счастью, все меняется. Поддержка управления пальцами встроена в Windows 7 по умолчанию, а сенсорные дисплеи стремительно дешевеют. Сегодня у нас на тесте редкий гость — 22-дюймовый монитор **iiyama ProLite T2250MTS** с поддержкой технологии мультитач.

### Легенда

В эру ЭЛТ-экранов японская компания iiyama считалась одним из лучших производителей профессиональных мониторов — очень дорогих, но с отличной цветопередачей. Монитор от iiyama был настоящей мечтой художников и дизайнеров. Однако приход ЖК-дисплеев японцы не пережили — не выдержали, ушли в потребительский сегмент. Сегодня фирма выпускает мониторы исключительно на TN-матрице, и, если бы не поддержка сенсорного ввода, ProLite T2250MTS ничем не отличался от конкурентов.

Поставляется монитор в простой картонной коробке без всякой полиграфии и дорогих украшений. В iiyama позаботились о безопасной перевозке: дисплей проложен толстыми кусками пенопласта и завернут в прозрачную

пленку. Вместе с ProLite T2250MTS в коробке лежат все необходимые шнуры — VGA, DVI, питание, аудио и USB.

Дизайн в iiyama выбрали нестандартный: оформление, вопреки современным тенденциям, выдержано в строгом стиле. Корпус ProLite T2250MTS сделан из толстого пластика и выкрашен в угольно-черный цвет. Никакого глянца или красивых скосов — правильные формы, массивная рамка вокруг дисплея.

У монитора крепкая ножка и хорошие углы поворота как по горизонтали, так и по вертикали. Стреловидное основание широкое и фиксируется на столе несколькими прорезиненными лапками.

### Глянец

В мониторе использована TN-матрица. Пугаться этого не стоит, так как ProLite T2250MTS закрыт глянцевым стеклом, которое серьезно улучшает передачу цветов, в особенности черного. Смотреть фильмы или фотографии, играть — одно удовольствие. Правда, и минусов у глянцевого покрытия хватает. Во-первых, оно сильно бликует: при ярком свете на дисплее почти ничего не видно. Во-вторых, оно быстро пачкается, а поскольку монитор рассчитан именно на пальцевой ввод, то оттирать отпечатки приходится постоянно. Кстати, несмотря на диагональ 22 дюйма, матрица поддерживает разрешения до 1920x1080, поэтому картинка получается просто шикарная.





## ПРИКОСНИСЬ К WINDOWS

Поддержка сенсорных экранов существует в любой операционной системе, управляемой при помощи курсора. Прикосновение пальца в определенном месте дисплея расценивается как нажатие левой кнопки мышки, так что ProLite T2250MTS будет работать даже с **Windows XP**. Только рукой в старых ОС управлять сложно, точность нажатия низкая. В таких системах лучше пользоваться комплектным стилусом.

Впервые управление пальцами и пресловутый мультитач были по умолчанию введены в Windows 7 и поддерживаются во всех версиях ОС — начиная с Home Premium. Все иконки в Windows 7 сделаны большими, а меню панели задач отображается в виде значков именно для того, чтобы с ОС было удобно работать без мыши. Помимо простых нажатий, в Windows 7 встроена поддержка жестов. Изначально



доступны только движения вперед, назад, вверх и вниз (на них назначается любое действие или вызов программы), но можно расширить количество жестов, добавив движения по диагонали.



Для тестирования монитора мы выбрали систему с установленной **Windows 7 Ultimate 64-bit**. Подключить дисплей нетрудно. На выбор есть порты DVI и VGA, HDMI, к сожалению, не предусмотрен. Чтобы работали сенсорные технологии, нужно подсоединить монитор по USB. Также можно протянуть аудиопровод: на дисплее есть пара небольших колонок.

### Иногда они сбываются

Работа с Windows за сенсорным монитором — мечта детства. Первые полчаса занимаешься всякими глупостями: ходишь по папкам, перетаскиваешь значки, прокручиваешь тексты в Word. Эмоций — буря! Даже начинаешь недоумевать, как это раньше без сенсорных дисплеев обходились. Однако восторг проходит быстро: долго держать руку на весу утомительно, точность нажатий при высоком разрешении хромает, да и вообще мышкой все получается гораздо быстрее.

Но мы нашли реальное применение сенсорному управлению. Интернет — вот где ProLite T2250MTS раскрывается в полной мере. Windows 7 поддерживает технологию мультитач и, следовательно, повороты, увеличения, возврат на предыдущую страницу и так далее. Благодаря этим функциям скорость работы с сайтами возрастает в разы. Особенно ProLite T2250MTS поможет людям с плохим зрением: одним движением они смогут приблизить интересующую область, подкорректировать масштаб, прокрутить страницу.



### Хедшот

Самый волнительный этап тестов, конечно, игровой. Каждый, кто видел монитор, спрашивал, можно ли в шутерах ткнуть врага пальцем и сделать хедшот. Отвечаем: нельзя. К сожалению, компьютер считает, что, нажав на экран, вы указываете угол поворота от центральной точки, и любая попытка убить врага пальцем заканчивается резким разворотом к небу или земле.

А вот игры, в которых нужно работать курсором — стратегии или RPG, — поддерживают сенсорное управление на ура. В том же World of Warcraft иногда действительно удобнее нажать далекую иконку пальцем, а не тянуть к ней стрелочкой.



Скажем честно: сенсорный монитор и домашний компьютер — чистой воды баловство. И Windows, и программы заточены в первую очередь под мышку, и работать ею всегда быстрее. Тем не менее, просидев три дня за ProLite T2250MTS, мы еще несколько дней пытались ткнуть пальцем в обычный монитор: все-таки сенсорные технологии здорово дополняют привычные средства управления. Если вы хотите чего-нибудь необычного и готовы отдать за 22-дюймовый монитор 14 000 рублей, то iiyama ProLite T2250MTS — достойный выбор. Тем более что сенсорный дисплей не испортил самого главного — качества изображения. ● **Дмитрий Колганов**

### + ПЛЮСЫ +

- + управление пальцами
- + поддержка технологии мультитач
- + отличные цвета
- + низкое время отклика
- + высокое разрешение
- + строгий дизайн

### - МИНУСЫ -

- маркое глянцевое покрытие
- высокая цена





# УМЫШЛЕННАЯ АВАРИЯ

## Тестирование краш-машинки Digital Function, способных ремонтироваться без посторонней помощи

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Радиус действия пульта ДУ: 10 м
- Питание: батарейки типа AA или комплектный аккумулятор
- Время работы от батареек/аккумулятора: 7-10 мин
- Размеры маленькой машинки: 21,5x10x8 см
- Размеры большой машинки: 41x17,5x15 см
- Цена большой машинки: 2990 рублей
- Цена маленькой машинки: 1990 рублей

Один из обязательных атрибутов молодости — гонки на радиоуправляемых машинках. Ну, вы и сами помните — эти юркие, пахнущие дешевым китайским пластиком игрушки были у каждого второго ребенка девяностых. Мы рулили ими везде: дома, оставляя черные разводы на паркете, в школьных коридорах и даже в парках, ровные тропинки которых были как будто предназначены для несовершеннолетних гонщиков-любителей.

То упоительное чувство от командования машинкой с пульта ДУ дремлет, наверное, в любом повзрослевшем ребенке. Когда в редакцию привезли запечатанные коробки с **Func Crash-01** и **Func Crash-02**, мы все испытали приступ неистовой детской радости. Нечто вроде: «Вот оно, вернулось, мальчишеское счастье!»

### Соберись, тряпка!

На российский рынок эти радиомашинки тоже приехали из Поднебесной. Качество пластмассы с середины девяностых годов так, увы, и не улучшилось, а от колес по-прежнему тянет запахом суррогатной резины. Отечественный поставщик — компания **Digital Function**, разбавившая привычную концепцию «микромашинки» возможностью деформировать корпус игрушки, а затем программным путем отремонтировать его буквально на лету.

На практике мы управляем авто с пульта, стилизованного под геймпад, и при хорошей силе разгона можем впечатать машинку в любое препятствие. От этого ее буквально раскорячивает, бампер, крылья и двери сдвигаются со своих мест, а сама игрушка начинает визжать сиреной скорой помощи. Однако доктор ей не требуется: достаточно нажать на джойстике любую из кнопок-шифтов, и машинка вернется к фабричному состоянию с тем же звуком, с которым розеточный шнур от пылесоса втягивается назад в корпус.

Благодаря функции собирания обратно в поведении машин появился элемент неваляшки — понимаете, эти тачки и *вправду* предназначены для столкновений с препятствиями и врезания в себе подобных. Все-то им ничо чем.

Смещение приоритета с банального руления на агрессивную езду расширяет круг применения авто: теперь мы не только устраиваем сольные или групповые заезды на асфальтированном велотреке, но можем еще и провести дерби на выживание — да-да, совсем как в игре **Destruction Derby**. Тот факт, что после аварии орущее авто начинает стремительно расходовать заряд аккумулятора, тем самым приближая себя к выбыванию из борьбы, только подстегивает. Две неистово сигналящих машинки поднимают шум на уровне 80-85 дБ (сопоставимо с шумом работающего двигателя грузового автомобиля).

### ДТП по требованию

Как сказано выше, на тестирование поступили две однотипные машинки: базовая модель, легковушка **Func Crash-01**, и более продвинутая — огромный джип **Func Crash-02**. Их главное отличие — в габаритах. Джип крупнее (высота 15 см!) и твердолобее, но мелкая машинка понравилась нам куда больше: пластмассовый внедорожник **Func Crash-02** управлялся со значительным трудом и, несмотря на наши старания, ездил преимущественно по прямой. Повороты ему давались со скрипом (хотя, возможно, нам просто попала модель с неотлаженной колесной парой).

Обычно подобные машинки с трудом переносят погодные неурядицы, но «фанки» спокойно гоняли и по влажной земле, и по траве. Иногда, при особенно сильных столкновениях, у машин не только сдвигались дверцы и мялись бамперы, но и деформировались крыша, багажник, лобовое стекло.







## У НАСТОЯЩИХ МАШИН ДВЕРИ ЕСТЬ!

В английском языке аббревиатура «RC» расшифровывается и как «гоночные машинки», и как «радиоуправление». О том, что у RC-болидов должны быть двери, еще девять лет назад на полном серьезе пела норвежская джаз-группа Jaga Jazzist. И хотя крошки-машинки подчиняются пультам в руках человека, многие из них не отступают от конструкторских стандартов реальных болидов, ведь они хоть и миниатюрные, но все-таки настоящие тачки.



Реплика популярного, но уже снятого с производства джипа **Hummer** — одна из самых дорогих микромашинок в России (модель с тюнингованным шасси стоит 123 000 рублей!). **Competition Monster Hummer 4WD** — серьезный аргумент на гоночной трассе. В монструозной комплектации джип снабжен гидравлическими тормозами и работает на топливной смеси из «бензина» марки АИ-95 в сочетании с синтетическим маслом для двухтактных двигателей».



А эта машинка, больше похожая на танк, сделана из деталей конструктора LEGO и является своеобразным признанием заслуг игры **Metal Slug**. Вы, конечно, уже видели главный танк этой серии, эдакий БТР с грацией улитки, умеющий пригибаться и карабкаться по опасным покатым поверхностям. Наш транспорт так делать не умеет, зато весьма мило крутит при движении башней вокруг своей оси (ролик ищется на YouTube по запросу «Metal Grudge»).



Для тех, кто понимает, о чем речь, технические параметры **FG Modellsport Baja Buggy 4WD** звучат скорее не как цифры, а как музыка Сибелиуса: объем двигателя 26 см<sup>3</sup>, колесная база 500 мм, все в масштабе 1/5. Как и «Хаммер», эта багги создана в рамках профессиональной гоночной серии Competition. Кстати, установленные на модельке дисковые вентилируемые тормоза — для большинства дорогостоящих микрорейсов скорее правило, чем исключение.



Явный фаворит подборки — **Traxxas 1/16 E-Revo VXL**, спорткар карманного формата, обладающий поистине феноменальными для своих габаритов силенками: за секунды он разгоняется до 50 км/ч и выше (а с дополнительным никель-металлогидридным аккумулятором даже до 80 км/ч!), обладает полным приводом и влагозащищенной электроникой. На YouTube как раз есть видео, в котором машинка раз за разом переплывает огромную лужу.

Кроме того, у каждой тачки на подвеске расположена система контроля передних колес, позволяющая корректировать и смещать угол их расположения. Это сделано для тех, у кого авто по какой-то причине едет вбок, или для тех, кто намеренно хочет искривить прямолинейное движение. По сути, в аннотации к обеим «неваляшкам»

сказана правда: аналогов у игрушек в России нет.

Такие вот трансформеры по демократичной цене могут порадовать любого поклонника гаджетов. И хотя имитация повреждений развлечет ненадолго, в компании красных «фанков» вы не сразу заскучаете. Да и много ли еще на свете способов остаться один на один со своим детством? ● **Антон Белый**



### + ПЛЮСЫ +

- + единственные на рынке радиоуправляемые машинки, способные разбиваться и ремонтироваться по мановению одной кнопки
- + недорогой пропуск в беззаботное детство

### — МИНУСЫ —

- качество материалов оставляет желать лучшего
- заряда аккумулятора хватает всего на 10 минут
- большая машинка очень неповоротливая





# РАБОТАТЬ В УДОВОЛЬСТВИЕ

## Тестирование компьютера «Ф-Центр» Flextron Acme VI

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** AMD Phenom II X6 1055T (ядро Thuban, Socket AM3, 2,8 ГГц, L3-кэш 6 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus
- **Материнская плата:** ASUS M4A87TD EVO (ATX, Socket AM3, AMD 870 +SB850, DDR3-1066/1333/1866/2000, 2x PCIe x16, PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, eSATA, RAID, IDE, 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, 2x PS/2, FireWire, GbLAN, аудио)
- **Память:** 2x 2 Гб Samsung M378B5673FH0-CH9 (DDR3-1333 МГц, CL9)
- **Видеокарта:** Sapphire Radeon HD 5830 (1 Гб DDR3, 2x DVI, HDMI, DisplayPort, PCIe 2.0 x16)
- **Жесткий диск:** Seagate Barracuda 7200.12 <ST31000528AS> 1 Тб (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)
- **Оптический привод:** DVD±RW Sony Optiarc <AD-7241S> (SATA)
- **Блок питания:** Enhance ATX-02560GA 80% (600 Вт, ATX)
- **Корпус:** Cooler Master Scout SGC-2000-KKN1 -GP (ATX, 4x USB, eSATA, аудио)
- **Дополнительно:** Windows 7 Home Premium 64-bit, кардридер
- **Цена на ноябрь 2010:** 29 148 рублей

### + ПЛЮСЫ +

- + сбалансированная конфигурация
- + обоснованная цена
- + возможности апгрейда
- + красивый корпус

### - МИНУСЫ -

- не хватает оперативной памяти

Компьютеры в сборке условно делятся на офисные и игровые — промежуточные варианты встречаются редко. Вот и получается: работаете в 3DS Max — нужен компьютер с мощным процессором, а вам в придачу пытаются продать дорогую игровую видеокарту. «Ф-Центр» Flextron ACME VI — исключительный случай: этот компьютер специально заточен под работу с ресурсоемкими приложениями.

### Красота

Несмотря на то что компьютер рассчитан на работу, в «Ф-Центр» решили не жертвовать внешним видом и упаковали начинку в симпатичный корпус **Cooler Master Storm Scout**. Конструкция простая: черный кубик со штамповкой на боковых крышках. Венчает корпус затейливая ручка для переноски, которая добавляет ему внушительности. Сверху расположены все дополнительные разъемы — сразу четыре USB, eSATA и аудио — и кнопка включения подсветки кулеров. Если ее нажать, то вентиляторы штатной системы охлаждения (140-мм вертушка спереди и 120-мм сзади) загораются красным цветом.

### Душа

Систему собрали на платформе AMD. Материнская плата — **ASUS M4A87TD EVO**. Название малоговорящее, но возможностей хоть отбавляй. Построена она на базе чипсета AMD 870+SB850. А это значит, что по умолчанию плата работает с новейшим интерфейсом SATA Rev. 3, а через контроллер NEC — еще и с USB 3.0. Помимо этого плата поддерживает все новые процессоры AMD под Socket AM3 и готова к сбору CrossFire-системы из двух видеокарт. Для дополнительных устройств на ASUS M4A87TD EVO разместили три порта PCI и один PCIe x1, так что поставить звуковую карту или ТВ-тюнер можно без проблем.

Венчает систему шестиядерный процессор **AMD Phenom II X6 1055T**. Именно этот кристалл обеспечит быструю работу Photoshop, 3DS Max, Mathcad и тому подобных программ. Такие приложения здорово распараллеливают процессы и поэтому очень любят многоядерные системы. В поддержку кристалла стоят две планки оперативной памяти DDR3 по 2 Гб каждая. При желании можно поставить еще пару таких планок — место есть.

Под хранение информации инженеры «Ф-Центр» отрядили жесткий диск **Seagate Barracuda ST31000528AS** объемом 1 Тб. Резервные копии можно записывать на DVD — пишущий дисковод в наличии. Ну и, наконец, видеокарта. Как мы уже говорили, Flextron Acme VI — рабочий компьютер. Поэтому видеокарта тут простая — **Sapphire Radeon HD 5830**. Выбор хороший: стоит дешево, но поддерживает DirectX 11 и должна тянуть все современные игры.

### Проверка

Испытывая Flextron ACME VI на прочность, мы прогнали набор стан-

### Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	1680x1050	1920x1080
<b>Devil May Cry 4 (DX10)</b>		
SuperHigh, AF 16x, AA 4x	96,9	94,94
SuperHigh, AF 16x, AA 8x	85,51	83,93
<b>Resident Evil 5 (DX10)</b>		
High, AF 16x, AA 4x	83,4	76,14
High, AF 16x, AA 8x	77,2	70,1
<b>Aliens vs. Predator (DX11)</b>		
VeryHigh, AF 16x	24,3	21,6
VeryHigh, AF 16x, AA 2x	19,2	17,1
<b>Colin McRae DiRT 2 (DX11)</b>		
Ultra, AF 16x, AA 4x	39,8	38,7
Ultra, AF 16x, AA 8x	39,7	38,6

### Синтетические тесты

PCMark05			
CPU	Memory	HDD	Overall
9458	6258	6513	10 725
3DMark Vantage			
CPU	GPU	Overall	
2929	14 734	13 337	

дартных тестов. Для начала компьютер прошел синтетику — **PCMark05** и **3DMark Vantage**. Затем мы запустили две игры на DX10 — **Devil May Cry 4** и **Resident Evil 5**, а на сладкое пошла пара приложений под DX11 — **Aliens vs. Predator** и **Colin McRae DiRT 2**.

С тестами компьютер справился отлично. В профильном для него PCMark05, в котором рассчитывается скорость работы с Windows, кодированием звука, видео и тому подобным, Flextron Acme VI выдал ошеломительные 10 725 единиц, а в 3DMark Vantage в графе «Процессор» — 14 734. В играх система тоже не подвела. В проектах с DX10 даже с максимальными настройками, разрешением 1920x1080 и включенным антиалиазингом 8x компьютер показывал достойный результат — минимум 70 кадров в секунду.

При прогоне игр под DX11 мы сбавили обороты, и в Aliens vs. Predator антиалиазинг выставляли максимум на 2x. Но нормальные результаты все равно получились только при работе в разрешении 1680x1050 и с отключенным антиалиазингом. Зато Colin McRae DiRT 2 вообще не тормозил. Даже при полной нагрузке он спокойно шел со скоростью 38,6 fps.



За 29 148 рублей компания «Ф-Центр» предлагает отличный компьютер, который не только хорошо справляется с ресурсоемкими программами, но еще и все современные игры тянет. Так что если вы не хотите переплачивать за дорогую видеокарту и любите поковыряться с графикой, звуком или видео, то ACME VI — для вас ● **Дмитрий Колганов**







# ЗЕЛЕНАЯ КАПЛЯ

## Тестирование наушников Razer Moray

Любая компания в какой-то момент приходит к тому, что надо развивать бизнес и покорять новые горизонты. Вот и **Razer**, известный производитель геймерских мышек и клавиатур, дополняет линейку игровым аудио. Рынок это сложный, но популярный. В рамках новой серии компания уже выпустила полноразмерные наушники, четыре гарнитуры и теперь представляет первые наушники-вкладыши — **Razer Moray**.

### Чем богаты

Поставляются наушники в большой красивой коробке, оформленной в фирменные цвета Razer. Комплектация для вкладышей — богатая. Помимо самих Moray, в упаковке мы нашли три пары сменных насадок, переходник с 3,5-мм джека на двойные контакты в самолетах и — самое приятное — большой матерчатый чехол на молнии. Внутри он разделен на три отделения — два для мелочи вроде насадок и переходника и одно большое, для наушников. Размеры чехла такие, что можно и плеер убрать: к примеру, довольно большой **COWON S9** туда поместился легко.

Сами Moray ничем не отличаются от множества конкурентов. Каплевидная форма, черные резиновые насадки. Интересен только дизайн корпуса: его выполнили из соффтгач-пластика и на каждую чашечку нанесли фирменный логотип Razer. Плюс к этому на ножках сделали черные глянцевые вставки, отражающие свет. А вот кабель нам не понравился, как-то он не внушает доверия: тонкий, жесткий и слабо крепится как в самих наушниках, так и на джеке.

### Ставки сделаны

С техническими характеристиками Moray вышла накладка. Удивление вызывает частотный диапазон — от 20 до 11 000 Гц — притом, что стандартом сегодня считается как минимум 20 000 Гц. Конечно, мы понимаем, что редкие наушники честно воспроизводят весь заявленный диапазон, но вот чтобы динамики не поднимались выше

11 кГц — это грустно. В Razer, однако, утверждают, что частотный диапазон занижен намеренно: нам сообщили, что, разрабатывая наушники, компания провела несколько внутренних тестов и нашла, что большая часть звуков в играх и музыке приходится как раз на диапазон 500-11 000 Гц. Инженеры подумали и решили, что неплохо было бы заточить наушники именно под этот диапазон — чтобы «игрок слышал звук хорошего качества *большую часть времени*, а не звук средненького качества *все время*».

Как мы и предполагали, звучат Moray своеобразно, главный упор делая на басовую составляющую музыки. Джаз или блюз с их пронзительными инструментами слушать не будешь, а вот электронная музыка или попса для Moray не проблема.

Но самое главное — Razer удалось подружить наушники с PSP и телефонами. К месту пришлась и басовитость, и высокая чувствительность, и даже отличная шумоизоляция. Играть и смотреть фильмы — одно удовольствие, даже в метро все отлично слышно.

Первые затычки от Razer далеко не совершенны. При цене в 1500 рублей у них целый ряд существенных недостатков, но если вы не стремитесь к идеальному звучанию, а ищите наушники для телефона или PSP, то Moray стоит хотя бы послушать.

● **Дмитрий Колганов**

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** пластик
- **Цвета:** черный, белый
- **Частотный диапазон:** 20-11 000 Гц
- **Сопротивление:** 17 Ом
- **Чувствительность:** 110 дБ
- **Длина кабеля:** 1,3 м
- **Вес:** 10,7 г
- **Цена на ноябрь 2010:** 1500 рублей



### + ПЛЮСЫ +

- + богатая комплектация
- + стильный дизайн
- + хорошо подходят для PSP и телефонов

### - МИНУСЫ -

- слабое крепление кабелей
- ограниченный частотный диапазон





# РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших  
игровых конфигураций  
на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

**А**перитив — слабый алкогольный напиток, который подают перед едой, чтобы вызвать аппетит и улучшить пищеварение. Именно это слово первым приходит на ум, когда изучаешь последние железные новости: вот-вот поступят в магазины трехтерабайтные жесткие диски от **Seagate** и **Western Digital**; новая линейка видеокарт **AMD Radeon HD 6800**, протестированная нами для текущего номера, к началу декабря должна лежать на прилавках. И это не говоря уже про эволюцию давно проверенных продуктов и постоянное падение цен на самые вкусные компоненты! Но это — в следующих номерах. Пока же — аперитив.

### Основные изменения этого месяца:

- ✳ в большинстве конфигураций обновим аудиосистему и мониторы. Обратите внимание, что экраны с LED-подсветкой и поддержкой технологии 3D Ready становятся все доступнее. Заслуживают внимания колонки **Microlab Solo 7C** и новые **SVEN STREAM Mega**, о которых мы писали в прошлом номере. Оба комплекта обладают звучанием, сопоставимым с Hi-Fi-системами среднего уровня;
- ✳ чуть откатимся назад в конфигурации «Займи, но купи!» на базе **Intel** — соберем ее на материнской плате **ASRock H55 Pro** под Socket LGA1156. В качестве компенсации поставим мощный процессор **Intel Core i7-860** частотой 2,8 ГГц и видеокарту **Gigabyte GeForce GTX 470** с 1280 Мб памяти;
- ✳ в конфигурации «Тебя я видел во сне» вместо одного дорогого монитора **NEC** возьмем три игровых **Acer GD245HQ bid** с поддержкой 3D-картинки. Обеспечат ее три видеокарты **ZOTAC GeForce GTX 480**, к которым мы прикупим стереоскопические очки **NVIDIA 3D Vision**.

## ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



ЦП: Intel Core i7-980X Extreme Edition (Socket LGA1366, ядро Gulftown, 3,33 ГГц, L2-кэш 1,5 Мб, L3-кэш 12 Мб) + кулер Noctua NH-D14 (алюминий + медь, 1x14 см, 1x12 см, 900-1200 об/мин, 13-20 дБ)	38 200
Системная плата: Gigabyte GA-X58A-UD9 (LGA1366, Intel X58 Express, 6x DDR3-800/1066/1333/2200 до 24 Гб, 7x PCIe x16 (SLI/CrossFireX), 2x SATA 3, 8x SATA 2, IDE, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, 2x eSATA/USB Combo, 2x IEEE 1394a, 2x LAN, аудио)	17 800
Память: 3x Kit 2x 2 Гб DDR3-2133 МГц Kingston PC3-17000 (KHX2133C9D3T1K2/4GX)	18 900
Видеокарты: 3x ZOTAC GeForce GTX 480 1536 Мб GDDR5 (700/1401/3696 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	47 400
Твердотельный накопитель: OCZ Colossus Series OCZSSD2-1CLS1T 1 Тб (SATA 2, кэш 128 Мб)	125 630
Жесткий диск: Seagate Barracuda XT ST32000641AS 2 Тб (SATA 3, 7200 об/мин, 64 Мб)	7450
Оптический привод: Pioneer BDR-S05XLB (SATA, BD-ROM/R/RE DL, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW DL)	7200
Корпус: Lian Li TYR PC-X2000 Black (mATX, ATX, eATX, 4x14 см, 2x8 см, 2x USB, IEEE 1394a, eSATA, аудио) + БП Ice Hammer IH-1600 W ULTRA (1600 Вт, 1x14 см, 1x8 см, 24 pin+4 pin+8 pin коннектор, 2x 6-pin разъем, 2x 8-pin разъем)	14 700
Клавиатура: Logitech G19 (проводная, 105 основных + 30 дополнительных клавиши, ЖК-экран 320x240, 2x USB-хаб)	7240
Мышь: Razer Mamba (5600 dpi, проводная/беспроводная)	5900
Звуковая карта: ASUS Xonar HDAV1.3 Deluxe	9600
Колонки: Klegg Audio M8 501 (5.1, 5x 100 Вт + 100 Вт, 40-20 000 Гц, 95 дБ)	13 750
Монитор: 3x Acer GD245HQ bid (TN, 23,6 дюйма (1920x1080), 2 мс, 300 кд/м², 3D Ready, DVI, D-sub, HDMI) + беспроводные стереоскопические очки GeForce 3D Vision	45 900
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>359 670</b>

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

## ЗАЙМИ, НО КУПИ!



ЦП: AMD Phenom II X6 1055T (ядро Thuban, Socket AM3, 2,8 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	7690
Системная плата: ASRock 890FX Deluxe4 (Socket AM3, AMD 890FX+SB850, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/1800/1866 до 16 Гб, 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, CrossFireX, 8x SATA Rev. 3, COM, 2x PS/2, eSATA, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, FireWire, S/PDIF-out, LAN, аудио)	5500
Память: Kit 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	2800
Видеокарта: Gigabyte GeForce GTX 470 1280 Мб GDDR5 (700/1400/3348 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	12 000
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST31000528AS 1 Тб (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)	1980
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	700
Корпус: Cooler Master CM Elite 334 (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио) + БП FSP Group Epsilon 85Plus 600W (600 Вт, 1x12 см, разборный 24+8+4 pin коннектор, 1x 6-pin 1x 6/8-pin, 1x 4-pin)	4700
<b>Системный блок:</b>	<b>35 370</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 IH00 T100 (5.1, 150 Вт, 40-22 000 Гц, 75 дБ)	5500
Монитор: LG Flatron W2363D (TN, 23 дюйма (1920x1080), 3 мс, 400 кд/м², 3D Ready, DVI, 2x HDMI, стереоколонки)	14 150
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>57 870</b>
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1090T Black Edition BOX (ядро Thuban, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб)	2530
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 5870 2 Гб GDDR5 Vapor-X (850/4800 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4050
Дополнительная память: Kit 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	2800
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>67 250</b>

## ЗАЙМИ, НО КУПИ!



ЦП: Intel Core i7-860 OEM (ядро Lynnfield, Socket LGA1156, 2,8 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	10 390
Системная плата: ASRock H55 Pro (Socket LGA1156, Intel H55, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133/2600 до 16 Гб, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, CrossFireX, 5x SATA 2, IDE, COM, 2x PS/2, 7x USB 2.0, eSATA/USB-combo, FireWire, S/PDIF-out, LAN, аудио)	3400
Память: Kit 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	2800
Видеокарта: Gigabyte GeForce GTX 470 1280 Мб GDDR5 (700/1400/3348 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	12 000
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST31000528AS 1 Тб (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)	1980
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	700
Корпус: Cooler Master CM Elite 334 (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио) + БП FSP Group Epsilon 85Plus 600W (600 Вт, 1x12 см, разборный 24+8+4 pin коннектор, 1x 6-pin 1x 6/8-pin, 1x 4-pin)	4700
<b>Системный блок:</b>	<b>35 970</b>
Мышь: Logitech MX 518 (1800 dpi, лазерная, проводная)	1520
Клавиатура: Logitech G15 (проводная, 105 основных + 23 дополнительных клавиши, USB-хаб)	3560
Колонки: Microlab X23 (5.1, 5x 14 Вт + 29 Вт, 30-20 000 Гц, 70 дБ)	4300
Монитор: ViewSonic VX2739wm (TN, 27 дюймов (1920x1080), 1 мс, 300 кд/м², 1200:1, DVI, D-sub, HDMI, 4x USB, стереоколонки 2x 2 Вт)	13 400
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>58 750</b>
Замена ЦП: Intel Core i7-875K OEM (ядро Lynnfield, Socket LGA1156, 2,93 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	2000
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 5870 2 Гб GDDR5 Vapor-X (850/4800 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4050
Дополнительная память: Kit 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	2800
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>67 600</b>





## ДЕШЕВО И СЕРДИТО



ЦП: AMD Athlon II X3 445 (ядро Rana, Socket AM3, 3,1 ГГц, L2-кэш 1,5 Мб) + кулер IceHammer IH-3476WV (алюминий + медь, 13,5 см, 1700-3000 об/мин, 20-30 дБ)	3210
Системная плата: ASRock M3A770DE (Socket AM3, AMD 770, 4x DDR3-800/1066/1333/1600 до 16 Гб, 2x PCIe x16, PCIe x1, 3x PCI, CrossFireX, IDE, 4x SATA 2, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 2x eSATA, S/PDIF-out, LAN, аудио)	2200
Память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1350
Видеокарта: Gigabyte GeForce GTX 460 768 Мб GDDR5 (715/3600 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	6500
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500418AS 500 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1350
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	700
Корпус: Cooler Master CM Elite 334 (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио) + БП FSP Group FSP500-60GLN 500W (500 Вт, 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4-pin)	3350
<b>Системный блок:</b>	<b>18 660</b>
Мышь: A4Tech XL-750BH (3600 dpi, лазерная, проводная)	650
Клавиатура: A4Tech KB-28G/R-1 (проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	390
Колонки: Defender Avante X40 (2.1, 2x 8 Вт + 25 Вт, 50-20 000 Гц)	2000
Монитор: BenQ V2400 Eco (TN, LED-подсветка, 24 дюйма (1920x1080), 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, HDMI, D-sub, аудио)	8400
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>30 100</b>
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 955 OEM (ядро Deneb, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер IceHammer IH-3776WV (медь, 13,5 см, 1700-3000 об/мин, 20-30 дБ)	2590
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 460 Sonic Platinum 1 Гб GDDR5 (800/4000 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, VGA, HDMI)	1470
Дополнительная память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1350
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>35 510</b>

## ДЕШЕВО И СЕРДИТО



ЦП: Intel Core i3-530 (ядро Clarkdale, Socket LGA1156, 2,93 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 101 (алюминий + медь, 8 см, 800-3000 об/мин, 13-28 дБ)	4200
Системная плата: ASRock H55DE3 (Socket LGA1156, Intel H55, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133/2600 до 16 Гб, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, CrossFire X, 4x SATA 2, 1x PS/2, 4x USB 2.0, 2x eSATA/USB, S/PDIF-out, LAN, D-sub, DVI, HDMI, аудио)	2650
Память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1350
Видеокарта: Gigabyte GeForce GTX 460 768 Мб GDDR5 (715/3600 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	6500
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500418AS 500 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1350
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	700
Корпус: Cooler Master CM Elite 334 (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио) + БП FSP Group FSP500-60GLN 500W (500 Вт, 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4-pin)	3350
<b>Системный блок:</b>	<b>20 100</b>
Мышь: Genius Ergo T555 Laser Silver (1600 dpi, лазерная, проводная)	980
Клавиатура: Oklick 780L Multimedia Keyboard (проводная, 104 основных и 33 дополнительных клавиши)	715
Колонки: Microlab M-960 (5.1, 5x 8 Вт + 22 Вт, 55-20 000 Гц, 80 дБ)	3000
Монитор: Samsung P2350 (TN, 23 дюйма (1920x1080), 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, DVI, D-sub)	8700
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>33 495</b>
Замена ЦП: Intel Core i5-650 OEM (ядро Clarkdale, Socket LGA1156, 3,2 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	2940
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 460 Sonic Platinum 1 Гб GDDR5 (800/4000 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, VGA, HDMI)	1470
Дополнительная память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1350
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>39 255</b>

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

## СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



ЦП: AMD Phenom II X4 955 OEM (ядро Deneb, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер IceHammer IH-3776WV (медь, 13,5 см, 1700-3000 об/мин, 20-30 дБ)	5800
Системная плата: ASRock 870 Extreme3 (Socket AM3, AMD 870, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/1800 до 16 Гб, 2x PCIe x16 (CrossFireX), 2x PCIe x1, 2x PCI, 5x SATA Rev. 3, PS/2, 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, eSATA, 2x FireWire, S/PDIF-out, LAN, аудио)	3400
Память: Kit 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	2800
Видеокарта: Palit GeForce GTX 460 Sonic Platinum 1 Гб GDDR5 (800/4000 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, VGA, HDMI)	8020
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500418AS 500 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1350
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	700
Корпус: Cooler Master CM Elite 334 (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио) + БП FSP Group FSP500-60GLN 500W (500 Вт, 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4-pin)	3350
<b>Системный блок:</b>	<b>25 420</b>
Мышь: A4Tech XL-750BH (3600 dpi, лазерная, проводная)	650
Клавиатура: A4Tech KX-6MU-R slim (проводная, 104 основных + 13 дополнительных клавиш)	715
Колонки: SVEN STREAM Mega (2.0, 2x 60 Вт, 35-27 000 Гц)	4300
Монитор: BenQ MK2442 (TN, 23,6 дюйма (1920x1080), 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub, HDMI, SCART, S-Video, композитный, компонентный, стереоколонки 2x 5 Вт, ТВ-тюнер)	9400
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>40 485</b>
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1055T (ядро Thuban, Socket AM3, 2,8 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	1890
Замена видеокарты: Gigabyte GeForce GTX 470 1280 Мб GDDR5 (630/3348 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	2630
Дополнительная память: Kit 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	2800
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>47 805</b>

## СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



ЦП: Intel Core i5-650 OEM (ядро Clarkdale, Socket LGA1156, 3,2 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	7140
Системная плата: Gigabyte GA-P55-US3L (ATX, Socket LGA1156, Intel P55, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/2200 до 16 Гб, 2x PCIe x16, 1x PCIe x1, 4x PCI, CrossFireX, IDE, 8x SATA 2, 8x USB 2.0, S/PDIF-out, S/PDIF-in, 2x PS/2, COM, LPT, LAN, аудио)	2950
Память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9/2G)	1350
Видеокарта: Palit GeForce GTX 460 Sonic Platinum 1 Гб GDDR5 (800/4000 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, VGA, HDMI)	8020
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST31000528AS 1 Тб (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)	1980
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	700
Корпус: Cooler Master CM Elite 334 (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио) + БП FSP Group FSP500-60GLN 500W (500 Вт, 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4-pin)	3350
<b>Системный блок:</b>	<b>25 490</b>
Мышь: Genius Ergo 555 Laser (3200 dpi, лазерная, проводная)	1160
Клавиатура: Oklick 770L Multimedia Keyboard (проводная, 104 основных + 30 дополнительных клавиш)	900
Колонки: Microlab Solo 7C (2.0, 2x 55 Вт, 50-31 000 Гц, 85 дБ)	6700
Монитор: Samsung SyncMaster BX2450 (TN, LED, 24 дюйма (1920x1080), 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub, 2x HDMI)	11 000
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>45 250</b>
Замена ЦП: Intel Core i7-860 OEM (ядро Lynnfield, Socket LGA1156, 2,8 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	3250
Замена видеокарты: Gigabyte GeForce GTX 470 1280 Мб GDDR5 (630/3348 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	2630
Дополнительная память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9/2G)	1350
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>52 480</b>

ДО 25 000 РУБЛЕЙ





# ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ЖЕЛЕЗО

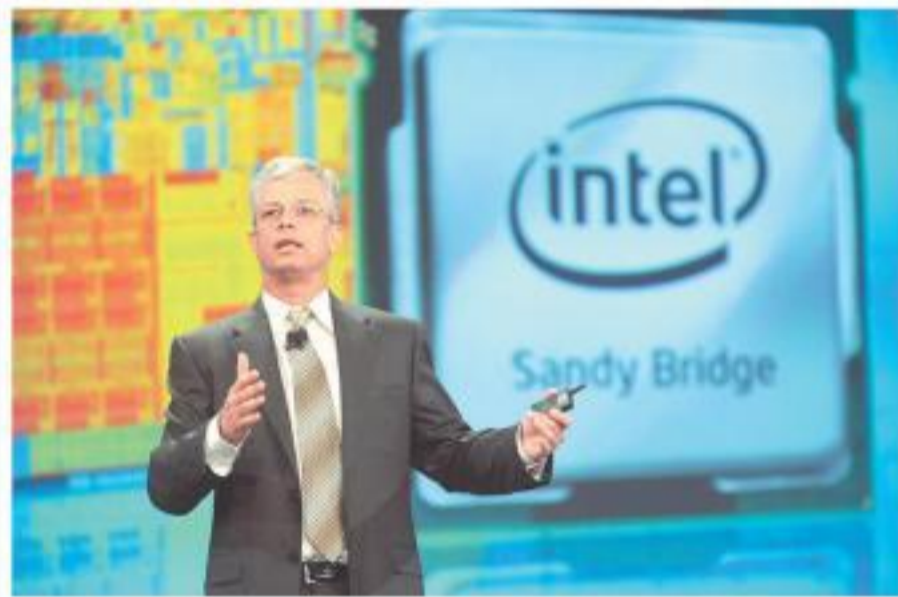
Железный гуру Дмитрий Горячев разбирает письма читателей, дает советы, размышляет о состоянии индустрии, подмечает интересные тенденции и задает неудобные вопросы представителям разных компаний



Дмитрий Горячев



Думал купить компьютер на базе платформы LGA1156, а тут Intel новую архитектуру выпускает. Долго ли будет актуален процессорный разъем LGA1156?



Все зависит от того, насколько вы торопитесь покупать новый компьютер. Процессоры и платформа **Sandy Bridge** еще не появились в продаже, поэтому тестов на ней мы еще не проводили и можем только делать предположения.

Давайте для начала посмотрим, как дела обстоят сегодня. **Core i7** и платформа **Intel X58** на рынке уже пару лет. Облегченная версия под LGA1156 исправно работает уже больше года. Но многие ли ваши знакомые сразу побежали покупать новые процессоры и платформы? Вот именно, подавляющее большинство до сих пор работает на старых **Core 2** под LGA775. Понятно, что Intel это не нравится, а вот нам, простым пользователям, все равно, потому что в играх от процессора не так уж много зависит. Чаще производительность упирается в видеокарту. Поэтому всегда было гораздо эффективнее купить более быструю видеокарту, чем вкладывать приличные деньги в полное обновление платформы.

Конечно, бывают исключения, когда происходит какой-то технологический прорыв, как это было с переходом от одноядерных **Pentium 4** к двухъядерным **Core**. Вот тогда прибавка к общей скорости системы действительно имела значение. А переход от LGA1156 к LGA1155 не даст критического прироста производительности. Конечно, новые процессоры при равных частотах будут быстрее своих собратьев (иначе в их выпуске

просто нет смысла), но, опять же, **Sandy Bridge** — это скорее эволюционное развитие ядра **Clarkdale**, так что ускорение работы хоть и будет, но не слишком большое — и в основном в рабочих программах, а не в играх.

Подытожим: покупать систему на базе LGA1156 сегодня — не страшно. В любом случае возможности для апгрейда останутся, ведь всегда можно будет перейти с **Core i5** на топовый **Core i7**.

А вот покупать процессоры под LGA1366 и топовые **Core i7** под чипсеты **X58 Express**, наверное, не стоит. Ведь вместе с **Sandy Bridge** будет введен еще один сокет — **LGA1356**, а под него появятся процессоры и с шестью ядрами, и с 20 Мб кэш-памяти третьего уровня. В общем, все по высшему разряду.



Упадут ли цены на комплектующие в связи со вступлением России в ВТО — и если упадут, то как скоро?

Очень интересный вопрос, который сподвиг нас на небольшое исследование.

Увы, обрадовать вас нечем. Специалисты по-разному описывают возможное развитие ситуации, но

все сходятся в одном — понижения цен не будет точно, а вот повышение — скорее всего, и, возможно, весьма значительное.

По информации Министерства экономического развития, пошлины на электронику будут снижены, но только по истечении переходного периода, который, в зависимости от товара, продлится от года до четырех лет. А во время этого переходного периода пошлины даже повысятся, для компьютеров и ноутбуков — на три года и на 10%.

Но нас, конечно, больше интересовала ситуация не с готовыми компьютерами, а с комплектующими (готовые компьютеры у нас не в почете, многие собирают их сами). Что думают продавцы оборудования? Представитель торговой сети **Meijin** Татьяна Проворова комментирует ситуацию так: «Снижения цен в следующем,







2011 году не ждем. Есть основание полагать, что ждать падения цен именно на комплектующие вообще бессмысленно. Снижение пошлин обычно открывает рынок не для комплектующих, а для дешевых готовых устройств, которые могут совсем убить рынок этих самых комплектующих или значительно его сократить. То есть более вероятно, что в ситуации с комплектующими можно ожидать дефицита и роста цен (но, что приятно, тоже не в 2011 году)».

Делаем выводы: если вы задумали покупать компьютер, лучше не откладывать. Упасть цены не упадут, а вот вырасти могут.



Подскажите, пожалуйста, интересные гаджеты для Windows 7 и Windows Vista.



Для **Windows Vista** и **Windows 7** существует множество гаджетов. Выбор во многом зависит от личных вкусов и предпочтений, но, на наш взгляд, стоит обратить внимание на следующие экземпляры.

Те, кто много и часто общается в «Твиттере», наверняка оценят по достоинству **Twadget**, очень простой и элегантный гаджет, обладающий высокой функциональностью. Для любителей разговаривать по Skype существует **Skype Gadget**. Правда, он работает лишь с запущенной программой, зато предлагает понятный и удобный интерфейс управления прямо с рабочего стола. А те, кто работает с текстом, не смогут обойтись без менеджеров буфера обмена — можем посоветовать простой русскоязычный **Clipboard 500** или более продвинутый **Clipboard Manager**.

Не стоит забывать и о здоровье: гаджет **Take a Break** напомнит вам, что пора сделать перерыв в работе и дать отдых глазам.

Весьма полезен мощный информационный гаджет **Network Meter**, наглядно отображающий сетевую активность компьютера. Любители музыки могут предпочесть стандартным плеерам гаджеты типа **IMS Multi Radio Player**, добавляющие на ваш рабочий стол симпатичное сетевое радио.

Ну и, конечно, нельзя не упомянуть целый класс игровых гаджетов. В этот формат портировали как известные хиты прошлых лет (**Tetris**, **Bomber Man**, **Prince of Persia**, **Battle City**), так и некоторые новинки — например, трехмерный вариант известного «Сапера» под названием **3D Mine**.

Ну а закончить наш мини-обзор мы бы хотели на оптимистичной ноте: гаджет **2012Countdown** сообщит вам, сколько дней осталось до конца света. Также, знаете ли, не лишняя информация.

## РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОСТАВЛЕНИЮ ВОПРОСОВ

Двадцать четыре часа в сутки я мысленно с вами — в остальное время со мной можно связаться, написав по адресу [hotline@igromania.ru](mailto:hotline@igromania.ru). В теме сообщения сделайте пометку «Горячая линия» или «Совет читателя» — так мне будет легче найти ваше письмо в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Если с компьютером возникла какая-то неполадка, подробно расскажите, что происходило с ним до и после: какие программы устанавливались и удалялись, менялись ли комплектующие, скакало ли напряжение и т.д. Не забудьте указать конфигурацию системы и версии установленных драйверов — чем детальнее описана проблема, тем больше вероятность, что мы ее решим.

Обратите внимание, что мы не отвечаем на вопросы, связанные с вылетающими и зависающими играми, контентными патчами, внутриигровыми багами, сохранениями, уровнями сложности. Для всего этого, сами понимаете, есть форумы и служба поддержки.



В последнее время замечаю, что ноутбук стал сильнее греться и шуметь, но работает исправно. Что с ним?

Ноутбук может греться по разным причинам. В основном это происходит от того, что система охлаждения забивается пылью. Это нормально для всех ноутбуков и для любых условий эксплуатации, но, к сожалению, лечится сложно. Ноутбуку нужна профилактика, его приходится разбирать и вычищать всю пыль. Дело это сложное, и если не знаете, с чего начать, то лучше не лезьте: железо в ноутбуке установлено хитрым способом, и его можно просто не собрать обратно или что-нибудь повредить. Да и не стоит забывать, что разбор ноутбука влечет за собой потерю гарантии. Поэтому, если устройство еще находится на сервисном обслуживании или вы не уверены в своих способностях, сами чистку лучше не проводите.

Выхода у вас два. Первый — отнести ноутбук в сервис-центр с жалобой на то, что он слишком сильно греется (говорить о пыли не стоит, могут ответить, что сами виноваты). Второй — отдать мастерам, которые возьмут с вас от 500 до 1500 рублей за полную чистку.

Если ноутбук греется не очень сильно или вы его только купили, то пригодится баллон со сжатым воздухом. Такие продаются в любом компьютерном магазине по символической цене в 200-300 рублей и предназначены для регулярного продува компьютеров. Правда, помогают они только на начальных этапах. Если грязи в ноутбуке прилично, его все равно придется вскрывать.

Наконец, для ноутбука, тем более игрового, лучше приобрести дополнительное охлаждение. Специальные подставки с вентиляторами продаются повсеместно. Стоят они дорого, но спасают положение, даже когда в ноутбуке полно пыли.

Во всякие народные средства вроде продува феном или пылесосом лучше не верить. Пыль-то они собирают, но у того же пылесоса мощность всасывания такая, что вместе с пылью он может прихватить что-нибудь лишнее или просто сместить вентилятор с оси. ■



# Под крышей дона на холме

## СОЗДАНИЕ МОДИФИКАЦИЙ ДЛЯ MAFIA 2

Практически все ресурсы **Mafia 2** (в частности, трехмерные модели, текстуры, скрипты и звуки) заключены в архивы закрытого формата **SDS**, который обычным архиваторам не по зубам. Для работы с такими защищенными файлами нам понадобится специальный распаковщик **SDS Tool GUI** ([www.files.jatochnietdan.com/SDSTool\\_GUI\\_v1.0.3.rar](http://www.files.jatochnietdan.com/SDSTool_GUI_v1.0.3.rar)), который позволяет как просматривать и извлекать, так и изме-

нять содержимое **SDS**-архивов.

Например, с помощью этого замечательного инструмента вы можете с легкостью выудить из игры любую приглянувшуюся текстуру, перерисовать ее в графическом редакторе и импортировать обратно взамен старой.

Благодаря чрезвычайно простому интерфейсу работать с **SDS Tool GUI** можно практически интуитивно. Запустили приложение, нажали кнопку **Browse**

напротив поля **Mafia II Directory**, указали в открывшемся диалоговом окне путь к каталогу с установленной игрой, выбрали нужный ресурсный каталог и игровую библиотеку из раскрывающихся списков **SDS Folder** и **Selected Library** и двойным щелчком левой кнопки мыши разархивировали любой архив из списка **Packed SDS**, расположенного в левой части программы. По окончании распаковки **SDS Tool GUI** мигом подгрузит весь извлеченный контент в поле **Extracted SDS**, находящееся в правой части рабочей формы.

Ну а дальше дело за вами — переходите в каталог распаковки нажатием кнопки **Open Folder** под списком **Extracted SDS** и начинаете перерисовывать графику, редактировать конфигурационные файлы и скрипты, править внутриигровые тексты. Все измененные ресурсы необходимо сохранить в исходный каталог с заменой старых файлов.

Чтобы загнать модифицированный файл обратно в архив, выделите его в списке распакованных ресурсов (**Extracted SDS**) и кликните по кнопке **<** в центре ок-

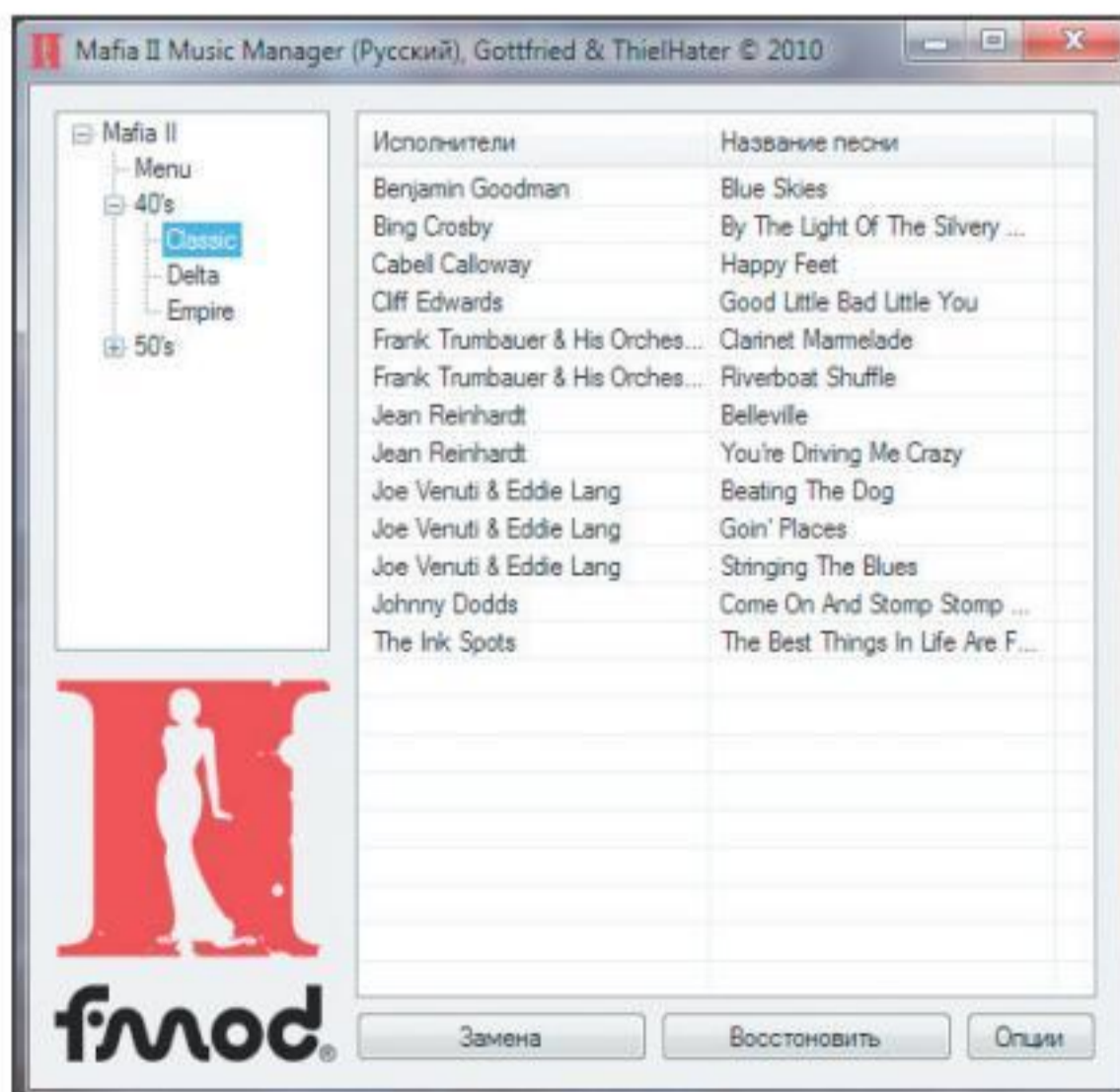
на. Выбранный вами ресурс будет тотчас добавлен в указанный архив из списка **Packed SDS** поверх старого файла.

А теперь несколько технических нюансов, на которые хотелось бы обратить ваше внимание. Все текстуры в **Mafia 2** представлены файлами не слишком-то распространенного формата **DDS**, с которым дружат далеко не все современные редакторы. Тот же **Adobe Photoshop** наотрез отказывается работать с **DDS**-изображениями. В большинстве случаев проблема решается прикручиванием к графическому редактору специальной насадки — плагина, позволяющего сохранять и загружать изображения формата **DDS**.

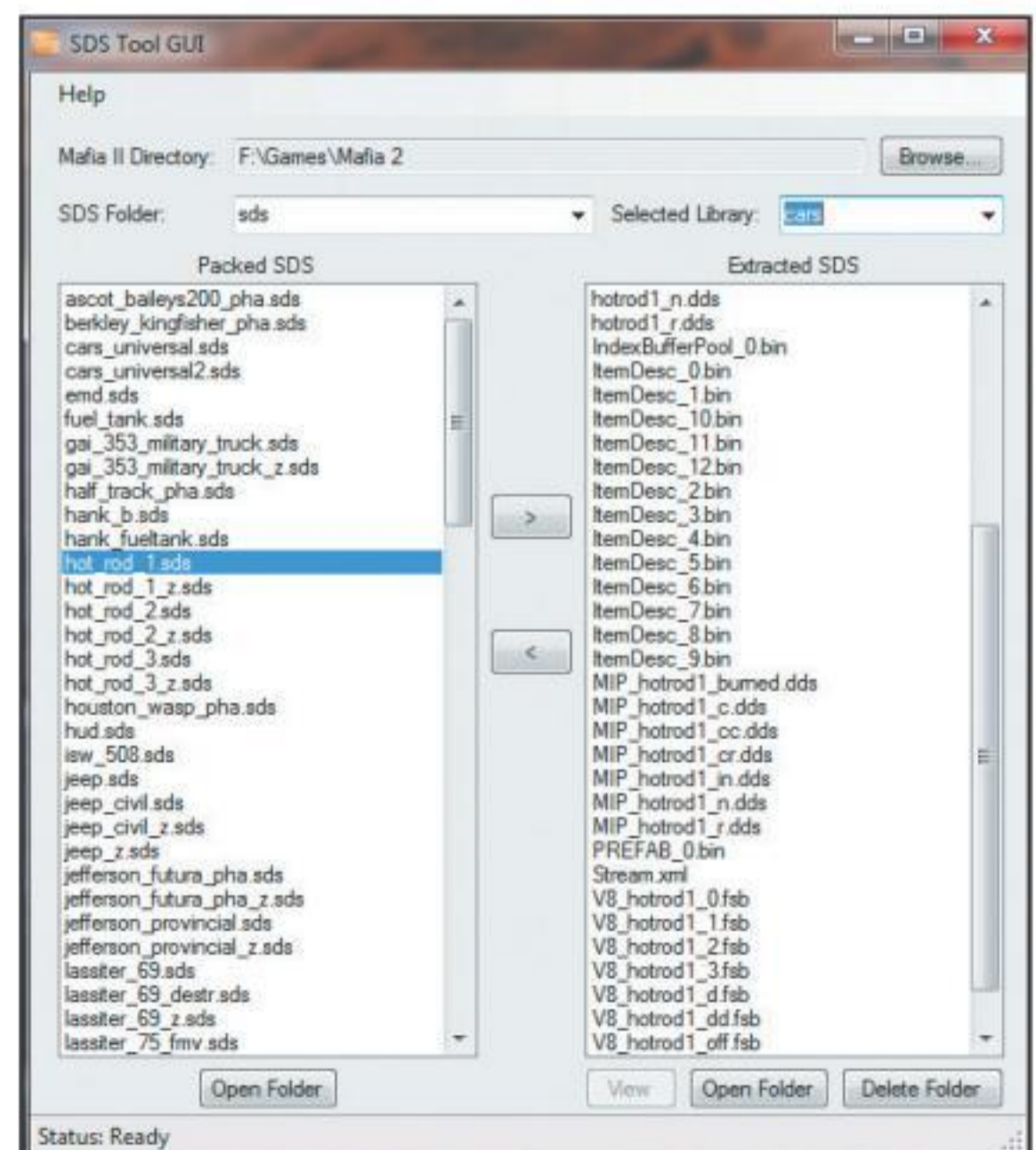
Одним из лучших подобных инструментов для «Фотошопа» является **NVIDIA DDS plug-in** из набора **NVIDIA Plug-ins for Adobe Photoshop** ([www.developer.nvidia.com/object/photoshop\\_dds\\_plugins.html](http://www.developer.nvidia.com/object/photoshop_dds_plugins.html)). Схожая ситуация и со звуковыми файлами: все они имеют экзотический формат **FSB**, используемый обычно на консолях. Это аутобанки, то есть звуковые архивы. Для создания таких файлов идеально подходит



Играясь с правкой одних лишь конфигурационных файлов, можно добиться поистине впечатляющих результатов.



**Mafia II Music Manager** позволит вам в два счета заменить любые музыкальные композиции, звучащие по радио в **Mafia 2**.



**SDS Tool GUI** отлично справляется с извлечением и заменой содержимого мафиозных архивов.



компактная утилита **FMOD Sound-Bank Generator** ([www.fmod.org/index.php/download](http://www.fmod.org/index.php/download)). Буквально несколько слов о том, как с ней работать.

Запустите приложение и нажмите кнопку с изображением ноты (четвертая от начала), чтобы добавить в аудиохранилище свои звуковые файлы. Затем в области **Sound Bank Properties** в правой части программы отыщите поле **Output Directory**, щелкните по кнопке с символом многоточия напротив него и в открывшемся диалоговом окне укажите путь к папке, куда будет сохранен результирующий файл. В качестве выходного формата (раскрывающийся список **Format** из группы **Profile**) выберите **MP3**. Чтобы создать FSB-файл, щелкните по кнопке с изображением молотка на панели инструментов (пятая от начала).

Впрочем, если вы не собираетесь полностью переозвучивать игру, а хотите всего-навсего заменить пару-тройку музыкальных композиций, которые крутят на местных радиостанциях, то куда проще (да и логичнее) воспользоваться утилитой **Mafia II Music Manager** ([www.strategyinformer.com/pc/mafia2/mod/37495.html](http://www.strategyinformer.com/pc/mafia2/mod/37495.html)). Помимо английского, немецкого и итальянского, она поддерживает русский язык. При первом запуске программа попросит вас указать путь к корневому каталогу с игрой, а также задать папку для резервирования файлов и предпочитаемый формат. Нажмите кнопку с символом многоточия напротив поля **Папка Мафии II**, в появившемся диалоговом окне перейдите



Вид от первого лица в Mafia 2? А почему бы и нет.

в основную директорию с установленной Mafia 2 и нажмите кнопку **OK**. Вторую и третью опции можно оставить без изменений.

Каковы дальнейшие действия? Выбираете нужную радиостанцию из списка в левой части приложения (например, **Mafia II40'sClassic**), в табличке напротив щелкаете правой кнопкой мыши по треку, который планируете заменить, и в выпадающем меню выбираете пункт **Замена**. Затем в появившемся окошке с заголовком **Замена 'Имя исполнителя — Название трека'** щелкните по кнопке с символом многоточия рядом с полем **Музыкальный файл** и в открывшемся диалоговом окне выберите новую композицию, которой хотите заменить оригинальную. Для замены нажмите кнопку **Преобразить**. В будущем вы всегда



сможете восстановить исходный файл, используя кнопку **Восстановить**: одно нажатие — и старый файл будет вмиг записан поверх нового, внесенного вами.

Как только в Сети появятся полноценные редакторы

скриптов, плагины для импорта/экспорта 3D-моделей и другие интересные модмейкерские инструменты для Mafia 2, мы обязательно вернемся к теме модифицирования игры.

## Поезд «3DS Max — GTA 4»

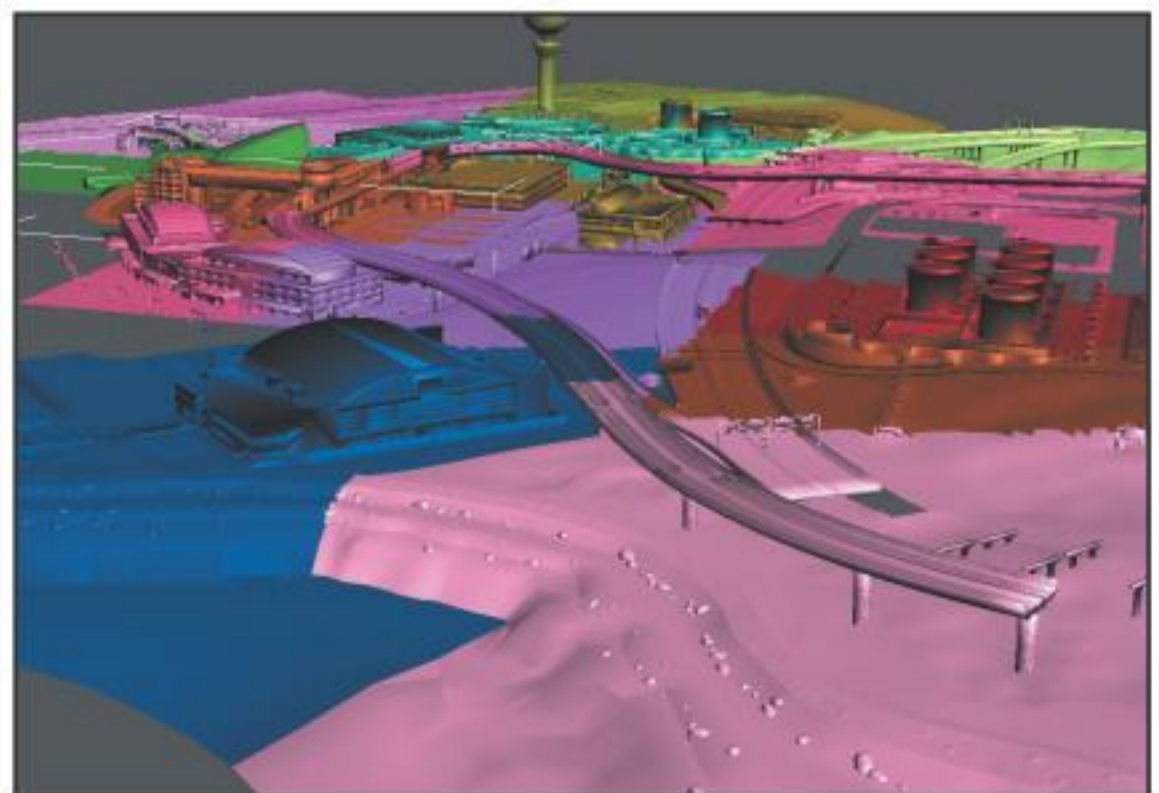
### ОБЗОР ЭКСПОРТЕРА МОДЕЛЕЙ SHADOW'S PLUGIN

Свершилось то, чего так долго ждали GTA-модотворцы, — релиз публичной бета-версии инструмента **Shadow's Plugin** ([http://shadow-link.nl/?page\\_id=161](http://shadow-link.nl/?page_id=161)), предназначенного для экспорта неподвижных трехмерных моделей (зданий, дорог, фонарных столбов, растительности, трамплинов, предметов интерьера и прочих декораций) и даже целых сцен из **3DS Max** в формат, понятный **GTA 4**.

Например, вы можете сделать в «Максе» точную копию своего района и добавить новую локацию в игру. А как насчет всемирно известной Эйфелевой башни? Или, скажем, парка развлечений, где можно вдоволь потрюкачить? При дол-

жном старании можно вообще перенести действие игры на другую планету.

Плагин очень просто устанавливается и не содержит никаких серьезных багов. Чтобы подключить модуль к 3DS Max, достаточно скопировать папку **Scripts** из архива с **Shadow's Plugin** в каталог **\Scripts** с установленным «Максом». Вызов скрипта из моделлера (да-да, Shadow's Plugin — именно скрипт, а не полноценный плагин) осуществляется следующим образом. Запускаете 3D-редактор, выполняете команду **MaxScript\MAXScript\Run Script** и в появившемся диалоговом окне выбираете файл **SL\_IV.mse** из каталога **\Scripts\SL\_IV\SL\_IV.mse**.



Shadow's Plugin — эдакий мостик, связующее звено между пакетом трехмерного моделирования 3DS Max и игрой GTA 4.



# Познавательные заметки о StarCraft II Editor

## А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ?

- **StarCraft II Editor** умеет преобразовывать игровые карты **StarCraft (SCM, SCX)** и **Warcraft 3 (W3MM, W3X)** в формат, понятный **StarCraft 2**. Чтобы импортировать в редактор один из таких уровней, выполните команду **Файл\Конвертация классической карты** и в открывшемся диалоговом окне выберите файл, который хотите адаптировать под **StarCraft 2**. Как только вы нажмете кнопку **Открыть**, программа за считанные секунды обработает поверхность, сгладит карты текстур и выполнит еще несколько важных действий, после чего мигом подгрузит полученную заготовку в окно 3D-вида. Если вдруг по окончании преобразования перед вами предстанет черное нечто, проследуйте в меню **Карта**,

выберите в нем пункт **Текстуры карты...** и в появившемся окне с заголовком **Свойства карты** выберите из раскрывающегося списка **Набор текстур** любую приглянувшуюся группу текстур для покраски ландшафта (в данном случае они автоматически будут распределены по поверхности). Чтобы изменения вступили в силу, нажмите кнопку **ОК**.

- Границы карты в редакторе можно переопределить абсолютно на любом этапе работы. Для этого требуется выполнить команду **Карта\Границы карты...**, в открывшемся окне свойств уровня водрузить флажок напротив пункта **Изменить границы карты** и отрегулировать размер игровой территории с помощью

кнопок с изображением треугольных стрелок, расположенных рядом с пунктами **Карта** над, под, слева и справа от мини-карты.

- **StarCraft II Editor** позволяет добавить информацию о своей работе, которая будет отображаться в игре на экране выбора карты. Чтобы внести данные о своей карте, выберите пункт меню **Карта\Информация о карте...** и в открывшемся окне заполните текстовые поля **Название**, **Автор**, **Краткое описание** и **Подробное описание** так, как вам заблагорассудится. Обращаем ваше внимание, что использование русских букв не возбраняется: игра их прекрасно понимает (конечно, если у вас установлена локализованная версия **StarCraft 2**).

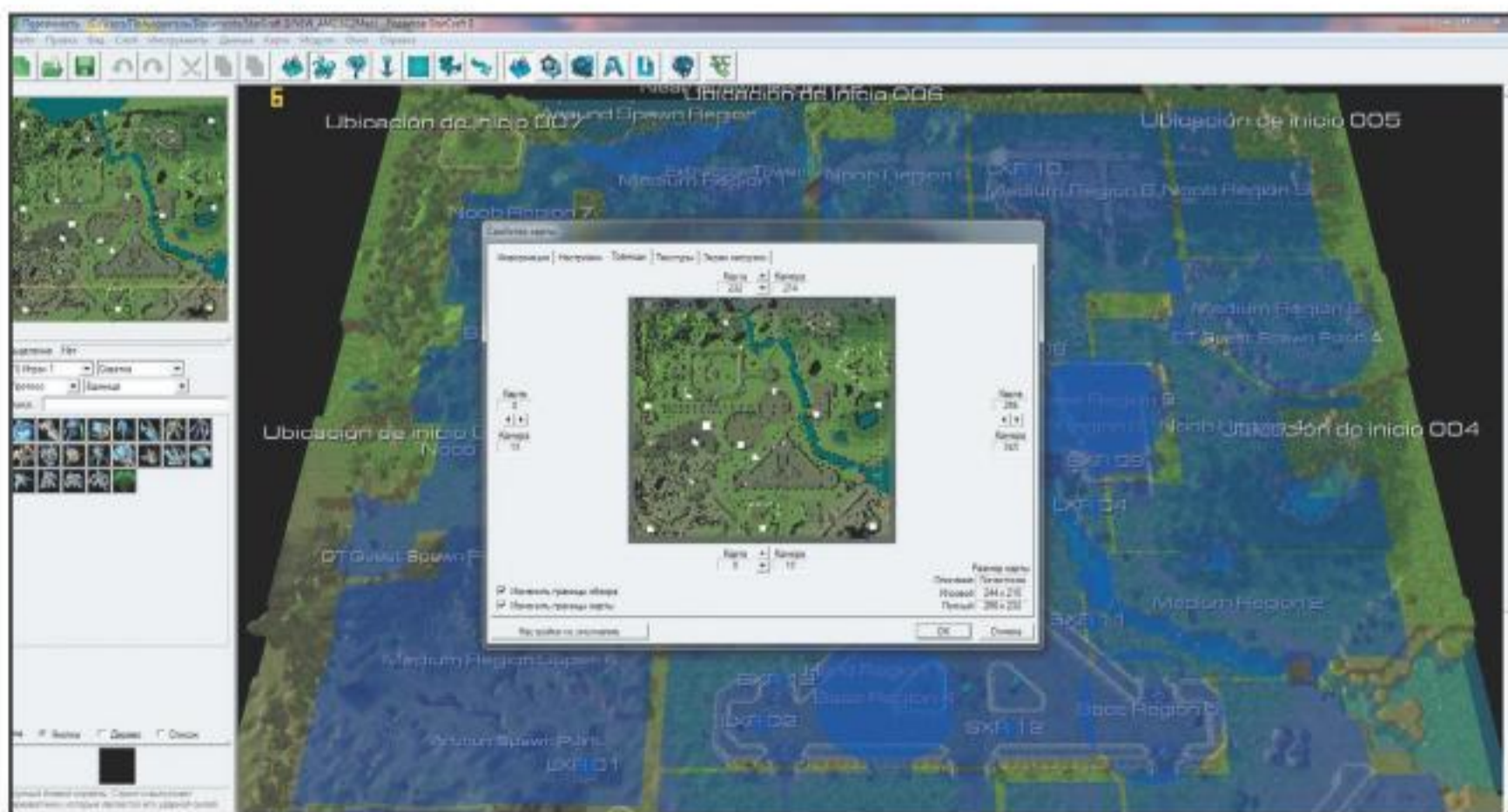
- На уровень можно поместить несколько источников звука, которые будут воспроизводить звуковые файлы **StarCraft 2**. Делается это следующим образом. Переключаетесь в режим **Точки** (вызывается горячей клавишей **P**), на контекстной панели в левой части редактора активируете третий инструмент из блока **Добавить точку — Источник звука** и щелкаете левой кнопкой мыши по тому месту на карте, где хотите создать объект. Затем отключаете инструмент клавишей **Esc**, на контекстной панели в левой части программы выделяете в списке всевозможных точек запись **Источник звука 001** и давите клавишу **Enter** для изменения параметров излучателя. В открывшемся окошке на вкладке **Общие** вбиваете в поле **Имя точки** произвольное имя элемента на русском или английском языке, после чего нажимаете кнопку **Выбор** напротив поля **Звук** и в появившемся окошке выбираете библиотечный звуковой файл, который хотите закрепить за своим источником. Вот, собственно, и все премудрости.

- Самый простой и наиболее действенный способ уберечь себя от потери данных — включить автосохранение в настройках редактора. Выполните команду **Файл\Настройки редактора**, выберите из списка в левой части окна настроек пункт **Документы** и поставьте галочку напротив опции **Автосохранение**. Здесь же вы можете активировать автоматическое создание резервной копии при сохранении.

- Используя модуль **Поиск/замена**, вы запросто можете заменить все объекты одного типа элементами другого типа, прямо как в обычном текстовом редакторе. Заглянули в меню **Правка**, выбрали там пункт **Поиск/замена...** (**Замена** (альтернатива — комбинация клавиш **Ctrl+N**), активировали вкладку **Боевые единицы** или **Декорации** в зависимости от класса заменяемого объекта, набрали в поле **Поиск** в левой части окна имя или часть имени исходного элемента, после чего выбрали в области **Заменить** наиболее подходящий объект-заменитель и нажали кнопку **Заменить все** или **Замена** в самом низу окна.



Добавляем на уровень источники звука.



Переопределяем границы карты в редакторе StarCraft 2.



# Мир Фантастика

## ЧТО ЭТО ТАМ ЗА НОРА? Подземелья

СЕКРЕТНЫЕ БУНКЕРЫ,  
ЗАБРОШЕННЫЕ КАТАКОМБЫ  
И ПРОЧИЕ ТАИНСТВЕННЫЕ ПЕЩЕРЫ

## В ГОСТЯХ У ВИКИНГОВ Норвегия

РОДИНА ГЕРМАНСКОГО МИФА  
ПРООБРАЗ ХЬЁРВАРДА И СКЕЛЛИГЕ

## Клайв Льюис

ДВА ФИЛЬМА,  
АНИМАЦИОННАЯ ЛЕНТА  
И ОДИН ТЕЛЕСЕРИАЛ ДЛЯ ВВС

НАУЧИЛИСЬ РАЗРАБАТЫВАТЬ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ  
СОБИРАЕМСЯ ВЫПУСТИТЬ НАСТОЛКУ «БУДНИ РЕДАКЦИИ»

ЗАГЛЯНУЛИ В ГЛАЗ БЕХОЛДЕРУ  
ЕЛЕ УСПЕЛИ УНЕСТИ НОГИ

ВЫЯСНИЛИ, ГДЕ ЛУЧШЕ СМОТРЕТЬ 3D-ФИЛЬМЫ  
DOLBY 3D, REALD, IMAX3D И ПРОЧИЕ СТРАННЫЕ АББРЕВИАТУРЫ

СТРАВИЛИ ЧЕЛОВЕКА И МАШИНУ  
СДЕЛАЛИ СТАВКУ НА ЛЮДЕЙ И НЕ ПРОГАДАЛИ

ПРОСЛЕДИЛИ СУДЬБУ ПАРЫ ВУНДЕРКИНДОВ  
ГЕНИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ ОБХОДЯТСЯ ДОРОГО!

ПЕРЕБРАЛИ ДЕСЯТЬ СПОСОБОВ КАЗНИ  
ОТ ПОБИТИЯ КАМНЯМИ ДО ГУМАННОЙ ИНЪЕКЦИИ

WWW.MIRF.RU



ОБЛОЖКА:

TRON  
НАСЛЕДИЕ



## БОЛЬШАЯ КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ ГАРРИ ПОТТЕРА

REPARO/PORTUS/AGUAMENTI/WINGARDIUM LEVIOSA/VULNERA SANEMUS  
EXPELLIARMUS/TARANTALEGRA

16 НОЯБРЯ • В ПРОДАЖЕ С 16 НОЯБРЯ • В ПРОДАЖЕ С 16 НОЯБРЯ • В ПРОДАЖЕ С 16 НОЯБРЯ



# ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

Ответы на самые интересные и актуальные письма

[mail@igromania.ru](mailto:mail@igromania.ru)



**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ**  
главный редактор

Всех приветствую на страницах почтовой рубрики. Матерым самцам жму их мужественные ладони, прекрасному полу мои поклоны. Из-за вала игр, который обрушился на нас в этом месяце, мы слегка ограничены в жизненном пространстве, поэтому без длинных расшаркиваний предлагаю сразу перейти к вашим письмам, чтобы не получилось, что после приветствия сразу пора прощаться.



**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА**  
ведущая «Почты»

Здравствуйте, дорогие читатели, Старпом, безусловно, прав. Рубрику готовили долго, но в последний момент вышло еще три важных игры, и некоторые вкусные вещички в «Почте» пришлось спешно переносить на следующий номер. Поэтому приступаем.

## ПИСЬМО НОМЕРА МЯСНАЯ РУКА, КОСТЯНАЯ НОГА

*Вы уже в «Почте» не раз поднимали вопрос, можно ли собрать человека полностью из искусственных органов. Вроде разобралось, что нельзя. Но у меня вот какой вопрос. А почему современные замены конечностям такие неуклюжие? Я немного слежу за вопросом. В играх, в фантастических фильмах люди пользуются руками- и ногами-манипуляторами как своими собственными, а в реальности сколько уже пытаются сделать что-то мало-мальски удобное, а до сих пор, скажем, искусственные руки напоминают в движениях... не знаю даже — коцергу, что ли. — Петр Маслов aka maslo*



**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ**  
Читал лекцию по протезированию

Не стоит принижать достижения современной науки. Да, столь совершенных протезов, которые бы позволяли имитировать реальные конечности идеально точно, пока не придумано, но все к этому идет. Причем — семимильными шагами.

Еще совсем недавно никто и помыслить не мог, что протез может быть не то что на батарейках, а еще и биоэлектрическим. Приходилось пользоваться обычными механическими конечностями, которые больше всего напоминали гипсовые муляжи: эстетическая функция доминировала над эргономикой.

Причем основная проблема всегда была, разумеется, с протезами рук. С ногами все проще — тонкие движения ими выполнять не нужно, опираться можно и на жесткую, не сильно гнущуюся конструкцию. А для бега вообще используются мало похожие на реальные ноги протезы из гибкого полимера. И шутки шутками, но спортсмены-инвалиды с такими протезами бегают заметно быстрее обычных людей. Это к вопросу об эффективности.

С руками же все сложно. Слишком много мелких движений, слишком много взаимодействий с хрупкими предметами. Механические и даже электрические протезы с этой задачей справлялись крайне плохо. Даже чашку взять нормально не получалось. Приходилось вкладывать ее здоровой рукой в протез. И хорошо, если здоровая рука есть, а если протеза два?

Но сейчас наконец-то начали появляться биомеханические протезы, которые считывают информацию с нервной ткани или фиксируют изменение заряда мышечных волокон и буквально предугадывают движения, которые человек хочет совершить. Дальше всех в этом вопросе продвинулась компания Touch Bionics — их биопротез i-LIMB Hand мало того, что очень похож на реальную руку, так еще и позволяет совершать очень сложные движения. Вышивать, конечно, не получится, а вот писать или даже печатать на клавиатуре (хотя очень медленно) уже можно.

Главная проблема i-LIMB Hand та же, что и у всех других реалистичных протезов, — искусственная кожа пока не слишком похожа на кожу живого человека. На первый взгляд все нормально, но тактильные ощущения совсем другие.

Аналогичный по функционалу i-LIMB Hand протез BeBionic этой проблемы лишен. Его создатели изначально делали протез, который выглядел бы как протез, а не настоящая рука. Получилась довольно стильная «конечность», почти как у Люка Скайуокера. К тому же протез вживляется в ткани культи и умеет очень быстро реагировать на «желания» человека. По отзывам, BeBionic дает почти полное ощущение реальной руки. Правда, только если есть возможность видеть протез — человек может додумывать ощущения, если видит, как механическая рука взаимодействует с предметами, — в темноте пользоваться им довольно сложно.

Ну и раз уж в вопросе упоминались компьютерные игры и фантастические фильмы, нельзя не сказать про дизайнерские протезы ног фирмы TAG Heuer. Выглядят они очень стильно и



Вживляемый протез BeBionic.



Дизайнерский протез компании TAG Heuer.



i-LIMB Hand. Разобраться, где живая рука, а где протез, не так-то просто (протез сверху).





# STAR WARS THE FORCE UNLEASHED



2010 Декабрь December

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
49	1	2	3	4	5		
50	6	7	8	9	10	11	12
51	13	14	15	16	17	18	19
52	20	21	22	23	24	25	26
53	27	28	29	30	31		

Издательство/Разработчик LucasArts

ИМАНУС





2010 Декабрь December

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
49			1	2	3	4	5
50	6	7	8	9	10	11	12
51	13	14	15	16	17	18	19
52	20	21	22	23	24	25	26
53	27	28	29	30	31		

# DIABLO



больше всего напоминают, хм... наверное, на-нокостюм из Crysis.

В целом же это отдельная тема для статьи, которую мы, вполне возможно, напишем в ближайшем будущем. Так что спасибо за хороший вопрос! Именно вам, Петр, достается приз — отличный (а заодно и очень тяжелый) бесперебойник.

## ПИСЬМО №1

### ИНТЕРНЕТ-ШОПИНГ

Недавно прочитал исследование IAB Europe. Они смотрели, как в разных странах люди покупают товары в интернете. Или не покупают. Выяснилось, что в России очень многие в интернете лишь выбирают то, что хотят, а покупают потом в реальных магазинах. Почему так? Ведь в интернете заказывать почти всегда намного дешевле. Я, скажем, покупаю большую часть нужных мне вещей именно через интернет. Нет, сначала я схожу в магазин и пощупаю товар вживую, но заказывать его буду уже через веб-магазин. Почему до других такая простая логика до сих пор не дошла? — Алексей Неумелов

### СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Шопила в интернете



Мне кажется, что это дело привычки. Интернет-шопинг в России разросся относительно недавно. Когда в Европе и США все уже вовсю сметали товары с виртуальных полок, у нас веб-магазинов было всего ничего, а совершать в них покупки было едва ли не сложнее, чем ехать в магазины реальные.

Сейчас, конечно, все изменилось, но менталитет так быстро не переделаешь. Люди хотят пощупать товар живьем. При этом посмотреть на него можно в интернете, почитать отзывы, проконсультироваться с владельцами, но чтобы расставить все точки над *i* — вещь хочется увидеть вживую.

А дальше все еще интересней. Если вещь не понравилась, то ты ее ни в реальности покупать, ни в интернете заказывать не будешь. Если же все отлично, то хочется тут же, на месте, стоя у прилавка, стать обладателем желанного предмета. И в этом случае разница в цене в пять-десять процентов уже не так важна. Плюс всегда есть небольшой страх — а вдруг по интернету что-то не то привезут, с размером ошибутся, на почте повредят... Это же потом сколько заморачиваться с возвратом придется?! В реальном же магазине, даже если товар бракованный, сразу понятно, куда ехать и кому предъявлять претензии.



### АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Крушил виртуальные витрины

Тут еще надо учитывать, что онлайн-шопинг в рунете — отдельное удовольствие.

Ладно техника — тут все, слава богу, нормально. Но вот когда дело доходит, скажем, до одежды. В западных магазинах

## НАШ ПРИЗ

Традиционно мы премируем автора письма номера. На этот раз в качестве приза у нас — источник бесперебойного питания CyberPower CP1500ELCD. Девайс обеспечивает снижение энергопотребления до 75%, пониженное выделение тепла и высокую эффективность благодаря использованию технологии GreenPower IPS. ИБП имеет многофункциональный ЖК-дисплей на передней панели, что делает управление устройством очень удобным. Приз предоставлен компанией «Бюрократ».



METAL OF HORROR

by Kozhevnikoff



РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ



На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «Рассказы читателей», в ней мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.

любой товар сфотографирован с пяти-шести разных сторон, даже обувь умудряются снимать с нескольких ракурсов. На отечественных веб-развалах в лучшем случае есть одна-две качественных фотографии, а чаще всего — одна карточка низкого ка-

чества, на которой что-либо разглядеть проблематично. Поди купи что-нибудь при таком раскладе.

Опять же, если речь идет о покупке в доткоме, то ситуация с почтой, насколько мне известно, улучшилась не сильно. Многие ждут посылки по два-три месяца, а иногда и по полгода. На этом фоне желание купить что-либо через Сеть улетучивается у людей со скоростью звука.

С другой стороны — у крупных отечественных компаний, торгующих... да неважно чем, сервис налажен отлично, доставка скоростная прямо к двери, гарантийная служба работает на ура и вообще все многим хуже, чем на Западе.

**ПИСЬМО №2**  
ИМПЕРИЯ ЗЛА — ПОЛЮБИШЬ И КОЗЛА

*Здравствуйте, игроманцы и игороманьяки. Скажи-*

*те, а вы на самом деле поклоняетесь Стиву Джобсу и его червиво-яблочной империи? Я вот, например, ни за что в жизни не куплю айфон или айпад, чтобы этот дарти вейдер компьютерного бизнеса не получил от меня ни копейки. Многие мои друзья думают так же. А судя по тому, какие хвалебные песни вы поете устройствам империи зла, вы уже продались в рабство. Зачем? Ведь есть множество других замечательных устройств — с возможностями, ничуть не уступающими айфону и айпаду. — Максим Мах (Москва)*



**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА**  
Била челом

Максим, у меня такое чувство, что это не мы поклоняемся упомянутой вами «яблочной империи», а как раз вы неистово атакуете эту ветряную мельницу. Я искренне считаю, что не бывает хороших и плохих компаний, а бывают хорошие или плохие продукты. В данном случае — устройства. Айпада у меня нет, но он есть у некоторых моих друзей, так что я не раз имела дело с этим планшетиком. Никакого щенячьего восторга по этому поводу не испытываю, многие вещи на iPad делать неудобно: например, полноценно работать. А вот как развлекалочка и читалка для интернета он просто восхитителен. Я видела еще несколько планшетов на других платформах — iPad самый дружелюбный к пользователю.

То же самое могу сказать про iPhone, который у меня есть. Многих функций нет, кое-чего нельзя добиться даже с помощью сторонних платных программ. Когда я перешла со своего WinMobile-коммуникатора на «яблофон», то потеряла массу функционала, который, как выяснилось, мне не очень-то был и нужен. Но кому-то он, несомненно, необходим.

Поэтому давайте не будем заносить целые компании в черные или белые списки, а будем оценивать каждое устройство в отдельности. Причем оценивать применимо к тем целям, которые устройство должно выполнять.

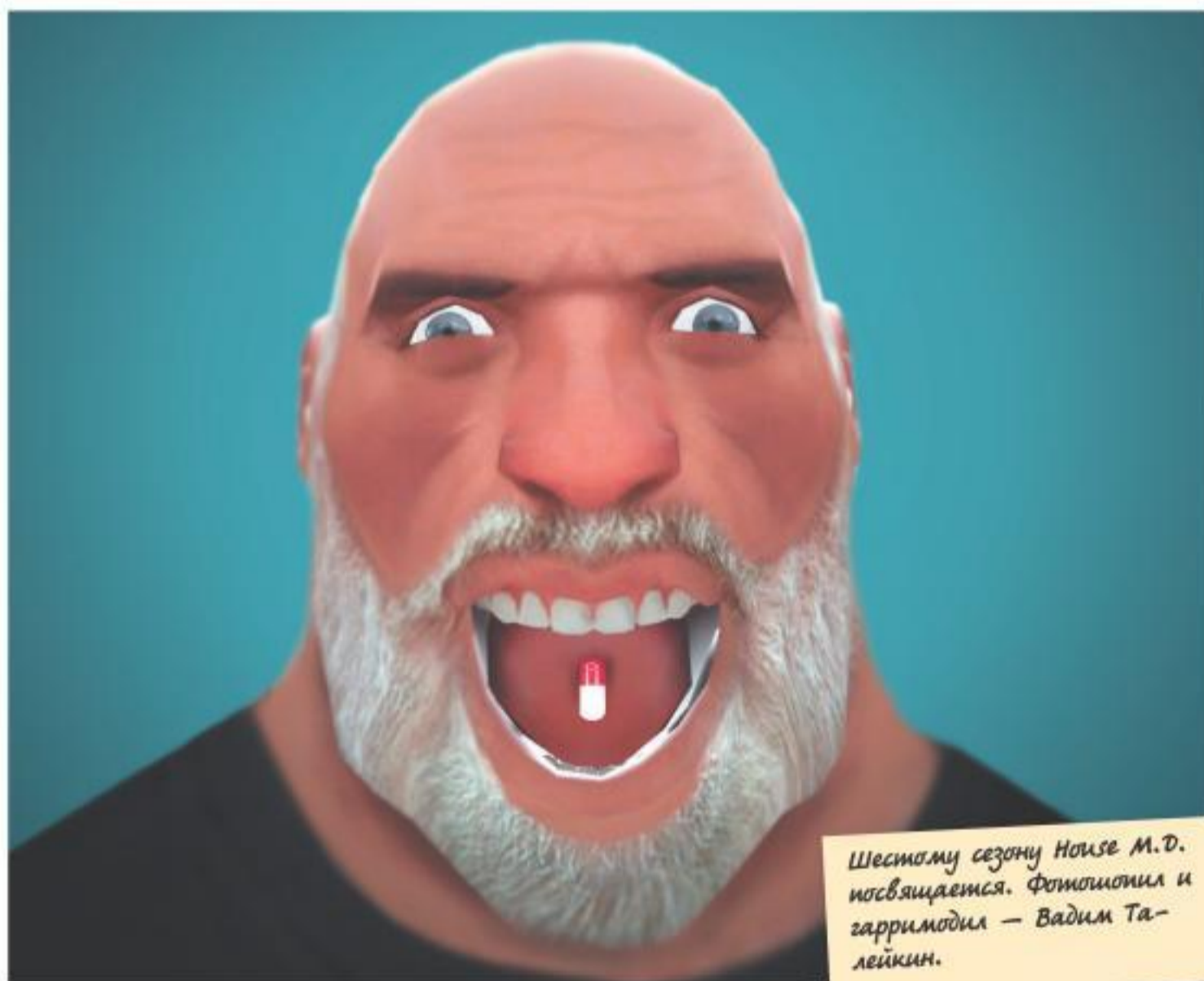


**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ**  
Изрыгал проклятья

С вашего позволения изрыгну из себя свою долю скепсиса. Любителей (не путать с фанатами и поклонниками) «яблофонов» и «яблланшетов» у нас в редакции множество. Я их охотно понимаю: гаджеты, нет слов, забавные. Но некоторые вещи — точнее, их отсутствие в устройствах — крошат дзен в мелкую труху, бесят донельзя.

Все про эти недостатки слышаны, решить их, казалось бы, можно легко и просто, но почему-то воз и ныне там. У меня у самого iPhone (рекомендовать его всем и каждому я никогда не стану, машинка крайне специфическая и капризная), и я не понимаю, почему в некоторых случаях из моего кошелька пытаются вытянуть несколько кровью и потом заработанных долларов за функции, которые в других телефонах поставляются совершенно бесплатно. А кое-что вообще ни за какие деньги купить нельзя.

При этом у iPhone есть одна важная осо-



*Шестому сезону House M.D. посвящается. Фотошопил и гарриподил — Вадим Талейкин.*



*Картина «Семья PlayStation». Автор — Денис Шиниальной.*



бенность, которая делает его интересным именно для игроков. Это, как следует из логики предыдущего предложения, игры. Да, «яблофон» — не PSP и не Nintendo DS, но и стоимость игр на нем заметно ниже. Плюс есть совершенно уникальные тайтлы — с игровой механикой, построенной на работе с тачскрином.

Совместить бы все это игровое разнообразие и общую высокую эргономику с поддержкой всех популярных форматов и открытостью платформы (как, скажем, у Android), и получился бы вождь идеал. Правда, в этом случае и письмо, на которое мы сейчас отвечаем, видимо, не пришло бы к нам в редакцию — в умах людей «империя зла» превратилась бы в «империю вселенского добра». С вашего позволения изрыгну из себя свою долю скепсиса. Любителей (не путать с фанатами и поклонниками) «яблофонов» и «яблопланшетов» у нас в редакции множество. Я их охотно понимаю: гаджеты, нет слов, забавные. Но некоторые вещи — точнее, их отсутствие в устройствах — крошат дзен в мелкую труху, бесят донельзя.

Все про эти недостатки слышаны, решить их, казалось бы, можно легко и просто, но почему-то воз и ныне там. У меня у самого iPhone (рекомендовать его всем и каждому я никогда не стану, машинка крайне специфическая и капризная), и я не понимаю, почему в некоторых случаях из моего кошелька пытаются вытянуть несколько кровью и потом заработанных долларов за функции, которые в других телефонах поставляются совершенно бесплатно. А кое-что вообще ни за какие деньги купить нельзя.

При этом у iPhone есть одна важная особенность, которая делает его интересным именно для игроков. Это, как следует из логики предыдущего предложения, игры. Да, «яблофон» — не PSP и не Nintendo DS, но и стоимость игр на нем заметно ниже. Плюс есть совершенно уникальные тайтлы — с игровой механикой, построенной на работе с тачскрином.

Совместить бы все это игровое разнообразие и общую высокую эргономику с поддержкой всех популярных форматов и открытостью платформы (как, скажем, у Android), и получился бы вождь идеал. Правда, в этом случае и письмо, на которое мы сейчас отвечаем, видимо, не пришло бы к нам в редакцию — в умах людей «империя зла» пре-

вратилась бы в «империю вселенского добра».

**ПИСЬМО №3**  
РЕЗЮМИРОВАНИЕ

*Вам уже не раз задавали вопрос, много ли писем с претензией на авторство приходит в журнал. Но меня интересует другой момент. А как надо написать, чтобы появился шанс стать автором журнала? — Роман Чехов*



**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ**

Читал между строк

Если речь не о статье, а о самом письме, то ответ только один — писать нужно хорошо. Если же о письме и резюме, то его лучше всего составлять по правилам деловой переписки — это сильно упростит жизнь редакторам и увеличит шансы стать автором (если, конечно, приложенная к письму статья хорошая).

Правила простые. Не растекаться мыслью по древу. Редактор — человек занятой, на считывание основной информации из письма он тратит обычно несколько секунд. Если за это время он не получит нужных ему данных, то запросто перейдет к следующему письму. Душещипательные излияния про то, как долго вы хотели влиться в дружный коллектив журнала, сколько лет к этому шли, какие препятствия подстерегали вас на пути, какого цвета ваш кот и как вас обижают в школе, — это все пустое и не имеет никакого отношения к делу. Представились, указали входные данные (возраст, образование, увлечения), если был журналистский опыт — четко объяснили, какой и где. Все, больше ничего не нужно. Только аттач с текстом вашей статьи.

Собственно, этих же правил стоит придерживаться при любой попытке устроиться на работу в журналистской среде. Во многих изданиях «письма-излияния» моментально удаляют, даже не смотря, что за текст человек прислал. Лучше иметь это в виду и принимать в расчет.



**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА**

Оценивала беглым взглядом

Еще в любой статье есть такая замечательная вещь, как вступление.



Игнат Абеев

И если оно написано криво, косо, блекло, безыдейно, то вероятность, что редактор прочтает основной текст, который, чем черт не шутит, может быть и хорошим, стремится к нулю. Иными словами, если вы написали плохое резюме и плохое вступление к статье, то шансов, что кто-то дотерпит до момента, когда ваш гений проклянется ближе к концу рецензии, не так уж много.

Еще редакторы очень плохо реагируют, когда в качестве примеров своего творчества кто-то присылает не рецензии, а, скажем, рассказы. Оценить по ним, насколько хорошо вы разбираетесь в играх и умеете писать именно про игры, практически невозможно.

**ПИСЬМО №4**  
В СОЦИУМЕ

*Я нашел вас в «ВКонтакте», в «Живом журнале», в Facebook, но многие члены редакции меня не добавили в друзья, а кто-то даже в черный лист включил. Вам неохота с читателями общаться? Вообще-то у вас работа такая, и делайте ее хорошо. А то случался-случался к Стариому в «Стиме», а он со мной так и не поиграл в ТФ2. — Злой Курьезщик*



**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ**

Защищал домашний очаг грудью шестого размера

С социальными сетями, личными блогами и игровыми сервисами все предельно просто. Для большинства сотрудников журнала все это — личное пространство, где общаются с друзьями и приятелями, играют тоже — с приятелями и друзьями. Для общения с читателями есть журнал, сайт и форум. Если мы резко начнем общаться со всеми желающими в социалках, то нам придется сидеть онлайн 24 часа в сутки. Да, чуть не забыл, журнал в этом случае тоже выходить не будет — на него просто не останется времени. Исключения, разумеется, возможны, но со всеми пообщаться, увы, не получится. А вот на форуме — запросто. Мы там тоже появляемся не очень часто, но хотя бы раз в неделю стараемся забегать и по возможности отвечать на один-два вопроса. ■



Полотно «Остаться в живых». ALIEN\_6.



# МИНУТА СЛАВЫ

Тема — наша. Фотографии, скриншоты, рисунки, фотожабы — ваши!



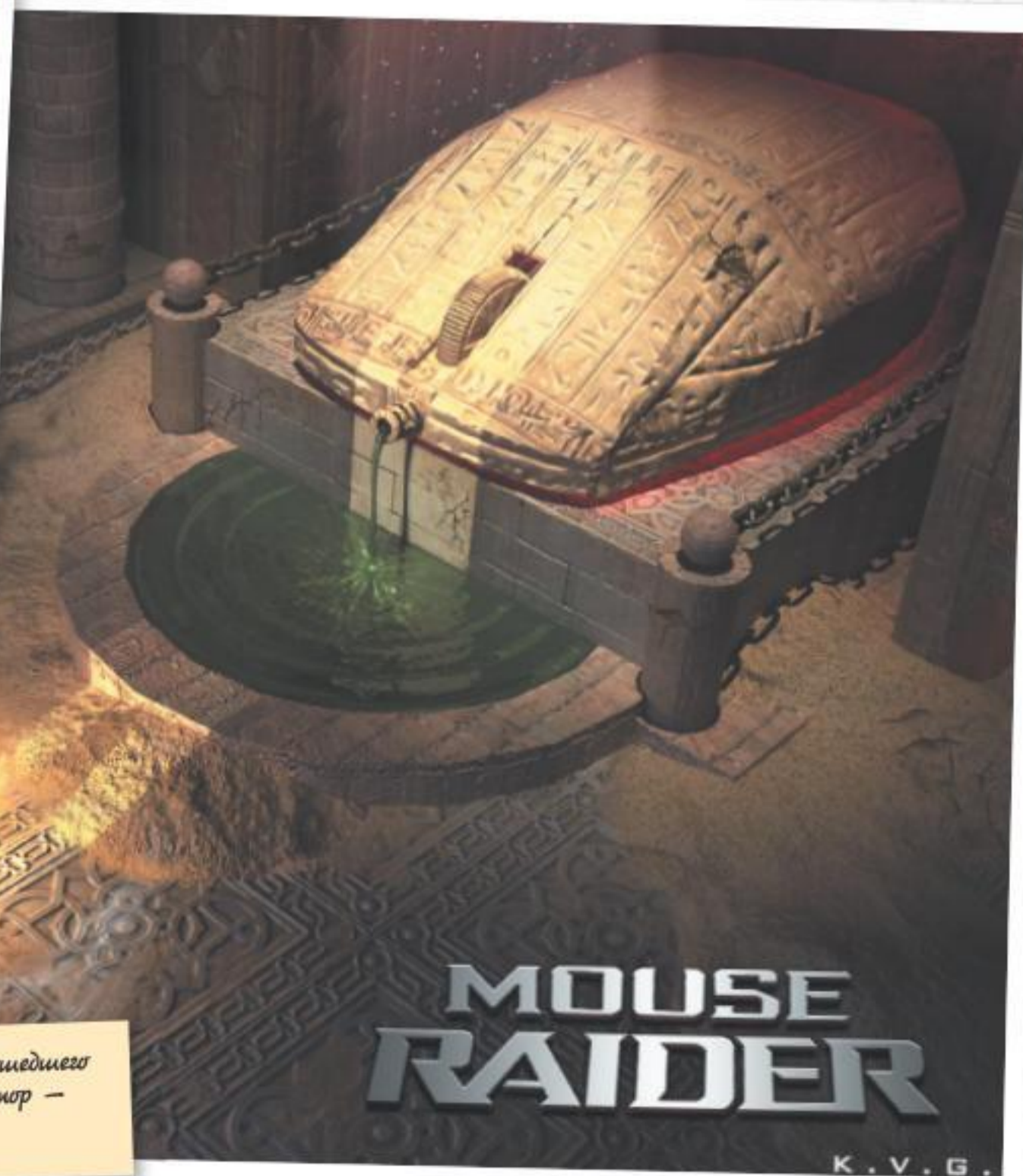
Пожалуй, самая бездейная, но и самая безбашенная картинка, пришедшая на эту «Минуту славы». Наш пламенный привет товарищу tokativ.



«Мыши на привале». За моментом отдыха пернатых грызунов наблюдал R200k.



Без комментариев. Сотворил непотребство — Влад Владков.



Однозначно лучшая «мышинная» работа прошедшего месяца. Прекрасная идея и стилизация. Автор — Виталий Клименко.





Рисованный грызун от Егора Родионова и Мариш Саури Васильевой.

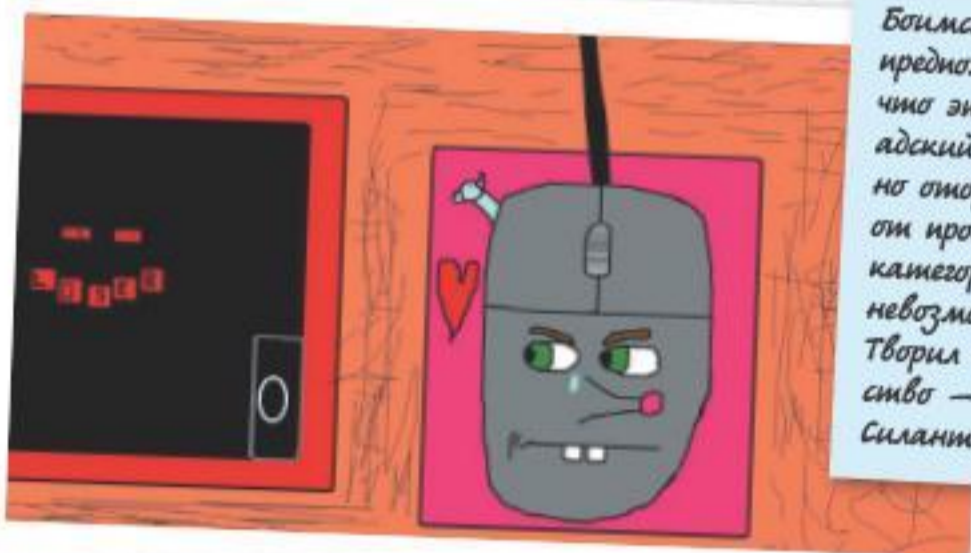


Хм... Видимо, эту модельку правильнее всего было бы назвать Хеви-маус. Ленил — Андрей Распушин.

Все это удивливое мошесырное великолепие изготовлено из соленого теста. То есть теоретически даже съедобно. Кулинарией увлекался — Александр Олишевцев (Геленджик, Краснодарский край), 12 лет.



Мошь трансек... трансформер! Видоизменял манипулятор — Ар. Мармес Кендо.



Боялся даже предположить, что это за адский трэш, но оторваться от просмотра категорически невозможно. Творил безумство — Андрей Силантьев.

Свириная шварцельмошь, присланная Максом Кранда.



## НОВАЯ ТЕМА

Каждый номер мы задаем определенную тему, так или иначе связанную с играми и игровой индустрией. Вы придумываете, как эту тему можно интересно — а главное, остроумно — обыграть в виде фотографии, скриншота, рисунка, фотожабы, модели или чего-то еще, и присылаете плоды своих трудов нам. Лучшие работы будут опубликованы в «Минуте славы». Тема следующей «Минуты славы» — **В МИРЕ ИГРОВЫХ ЖИВОТНЫХ** и все, что связано с абсолютно любыми животными в играх (мыши исключаются, потому что тема была в прошлой «Минуте славы»). Ждем от вас не только смешные скрины, но и фотожабы, коллажи, юмористические фотографии, модельки... Ваши работы присылайте на адрес [mail@igromania.ru](mailto:mail@igromania.ru) — с обязательной пометкой «Игромания/Минута славы». Работы принимаются до 20 ноября.





# ИГРОМАНИЯ КОДЕКС

## СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками и набираются обычно либо в консоли, которая вызывается специальной клавишей, либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать из-за различия версий игры. Например, читы к американскому изданию могут не подходить к русскому.

### BEN 10 ULTIMATE ALIEN: COSMIC DESTRUCTION

(PSP)



В главном меню выберите пункт **Cheats** и набирайте:

- cash** — 1 000 000 ДНК
- hard** — вы наносите только половину обычного урона, а компьютер — двойной урон
- energy** — непрерывное восстановление энергии во время игры
- health** — восстановление здоровья
- levels** — открываются все уровни
- classic** — открывается форма Fourarms alien
- primus** — открывается форма Rath alien
- upgrade** — все формы максимально улучшены

### CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

(PS3, X360)

Для включения чит-режима наберите: **вверх, вверх, вниз, вниз, влево, вправо, влево, вправо**, затем **В, А** для Xbox 360 или **круг, крест** для PS3. При игре в чит-режиме нельзя сохранять и открывать достижения.

### GIUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK

(PS3, X360)

Нажимайте кнопки указанных цветов в меню ввода чит-кодов:

- синяя, зеленая, зеленая, красная, желтая, красная, желтая, синяя** — открывает всех персонажей
- красная, синяя, синяя, красная, красная, синяя, синяя, красная** — открывает все концертные площадки
- желтая, красная, красная, синяя, желтая, зеленая, зеленая, зеленая** — невидимые инструменты
- зеленая, зеленая, зеленая, синяя, зеленая, зеленая, зеленая, желтая** — все HoPo
- синяя, зеленая, зеленая, красная, красная, желтая, синяя, желтая** — постоянный Slide (достижения станут недоступны)
- синяя, зеленая, синяя, красная, желтая, зеленая, красная, желтая** — перемешивание цветов

**зеленая, желтая, зеленая, красная, зеленая, желтая, синяя, зеленая** — режим фокусировки

**зеленая, зеленая, красная, зеленая, зеленая, желтая, зеленая, зеленая, зеленая** — убирает с экрана счетчик очков, рок-метр и шкалу star power

**зеленая, зеленая, красная, желтая, желтая, желтая, синяя, синяя** — невидимый рокер

**синяя, красная, желтая, зеленая, зеленая, желтая, красная, синяя** — зеркальные камни

**красная, желтая, желтая, синяя, красная, синяя, зеленая, красная** — режим выступления

**синяя, синяя, красная, синяя, зеленая, зеленая, красная, зеленая** — случайные камни



### VICTORIA 2

(PC)



Ниже описывается способ разблокирования стран, за которые нельзя поиграть обычным способом.

Начните новую игру за любую страну. Лучше всего — за ту, что находится под контролем государства, которое вы хотите разблокировать. Просмотрите провинции и их текущих владельцев. Допустим, вы собираетесь поиграть за Хорватию. В начале игры провинции Хорватии принадлежат Австрии.

Выйдите из игры и откройте каталог <папка с игрой> \history\provinces\austria.

Там вы найдете все австрийские провинции с номерами. Хорватские имеют номера с 770-го по 782-й, например: **771 — Zagreb.txt**. Открывайте файлы «Блокнотом», они выглядят примерно так:

```
owner = AUS
controller = AUS
add_core = AUS
add_core = CRO
add_core = HUN
add_core = YUG
trade_goods = timber
life_rating = 35
```

Поменяйте значения строк **owner** (владелец) и **controller** (контролирующая сторона) на нужные вам (для Хорватии — CRO, стандартный трехбуквенный код страны).



## ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

### DEAD RISING 2

В оригинальной **Dead Rising** за убийство 53 594 зомби давали достижение **Zombie Genocider**. В свое время **Left 4 Dead** решила переплюнуть конкурента и предложила убить 53 595 зомби. Теперь же вышла **Dead Rising 2** и вернула себе пальму первенства — чтобы получить ачивмент **Z-Genocider 2: Genocide Harder**, нужно убить 53 596 «живых мертвецов». Ждем выхода **Left 4 Dead 3**? — *Александр Горюнов*

### MAFIA 2



Как известно, в **Mafia 2** множество отсылок к гангстерским фильмам, книгам и даже играм. Еще один факт из этой серии: главный герой игры внешне сильно напоминает актера Марлона Брандо, который сыграл Вито Корлеоне — персонажа одной из известнейших гангстерских саг «Крестный отец». — *Анатолий Булгаков*

### STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY

Таурена-космодесантника, который улетает от вас в туалетной кабинке с реактивным двигателем в миссии «Время Ч», можно встретить и в дальнейшем. У него, видимо, что-то не заладилось, и в задании «Призрачный шанс» кабинка наматывает круги в северной части карты. Все-таки туалеты с реактивными двигателями плоховато приспособлены к полетам. — *Глеб Романов*



### CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

Даже в Японии прониклись игрой **Portal** от **Valve**. В игре **Castlevania: Lords of Shadow** в одной из записей дневника можно прочитать буквально следующее:

*Lord and that she and her people will help him. She was the Queen of the Fairies and she spoke in a language I could not recognize yet I understood every word she said. I will surely never look upon such beauty again in all this world. If I die this day, I die having seen and experienced things no other man can lay claim to, and so I can happily declare that the 'Cake' is not a lie!*

— *Максим Бахолдин*

## НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру **Fallout: New Vegas** от компании «1С-СофтКлуб». Чтобы получить приз, напишите по адресу [info@igromania.ru](mailto:info@igromania.ru) или позвоните в редакцию по телефону (495) 231 23 65.

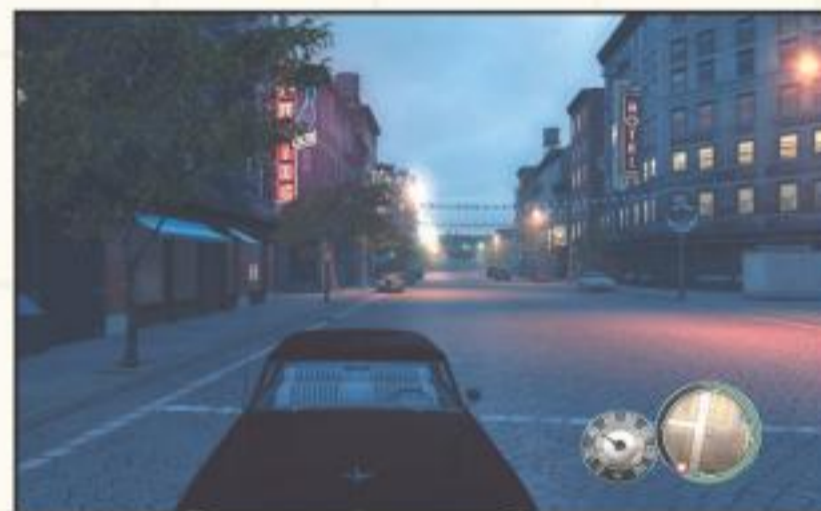


## ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковырированное место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

### MAFIA 2

Можно сделать, чтобы вашей машиной управлял невидимка. Для этого нужно, чтобы во время взлома вами автомобиля к нему подошел хозяин, сел за руль и уехал. Тогда Вито будет взламывать



пустоту. Заканчивайте взлом, как будто ничего необычного не происходит, и тогда машина появится из ниоткуда, а на месте водителя никого не будет. Это не только забавно выглядит, но и приносит кое-какую пользу: машина, например, будет ездить сквозь столбы. Чтобы вернуть героя за руль, нужно подъехать к своему гаражу и посигналить. Тогда Вито «приплывет» из ниоткуда, что тоже смотрится довольно забавно. — *Богдан Василенко*

## 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 присылайте 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 [info@igromania.ru](mailto:info@igromania.ru) или [dormi@igromania.ru](mailto:dormi@igromania.ru).



# ТЕСТ №12

ДЕКАБРЬ

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.

❶ В шутере **Crysis** американские войска борются не только с пришельцами. Кто является вторым оппонентом?

- А. Китайцы
- Б. Корейцы
- В. Японцы
- Г. Русские
- Д. Немцы

❷ Какой известный кинорежиссер участвовал в создании самой первой части **Medal of Honor**?

- А. Джеймс Кэмерон
- Б. Стивен Спилберг
- В. Гильермо дель Торо
- Г. Дэвид Линч
- Д. Ридли Скотт

## ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Правда ли, что в озвучивании **Grand Theft Auto: San Andreas** участвовало 339 приглашенных актеров?

- А. Конечно, правда — я сам считал.
- Б. Вранье, там и персонажей-то столько нет.

❹ В **Fallout: New Vegas**, добравшись до Нью-Вегаса, среди прочих достопримечательностей можно посетить порностудию **Golden Globes**.

- А. Да, там еще квест такой забавный был у братьев-корсиканцев.
- Б. Хм, что-то не помню я там такого заведения.

## КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ War is where the young and stupid are tricked by the old and bitter into killing each other.

(«Война — это где молодых и глупых обманывают старые и опытные, заставляя их убивать друг друга».)

- А. Grand Theft Auto 4
- Б. Call of Duty 4: Modern Warfare
- В. Armed Assault 2
- Г. Gears of War
- Д. Medal of Honor

## ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?



- А. Crysis
- Б. Halo: Reach
- В. Mass Effect 2
- Г. F.E.A.R. 2: Project Origin
- Д. Star Wars: The Force Unleashed

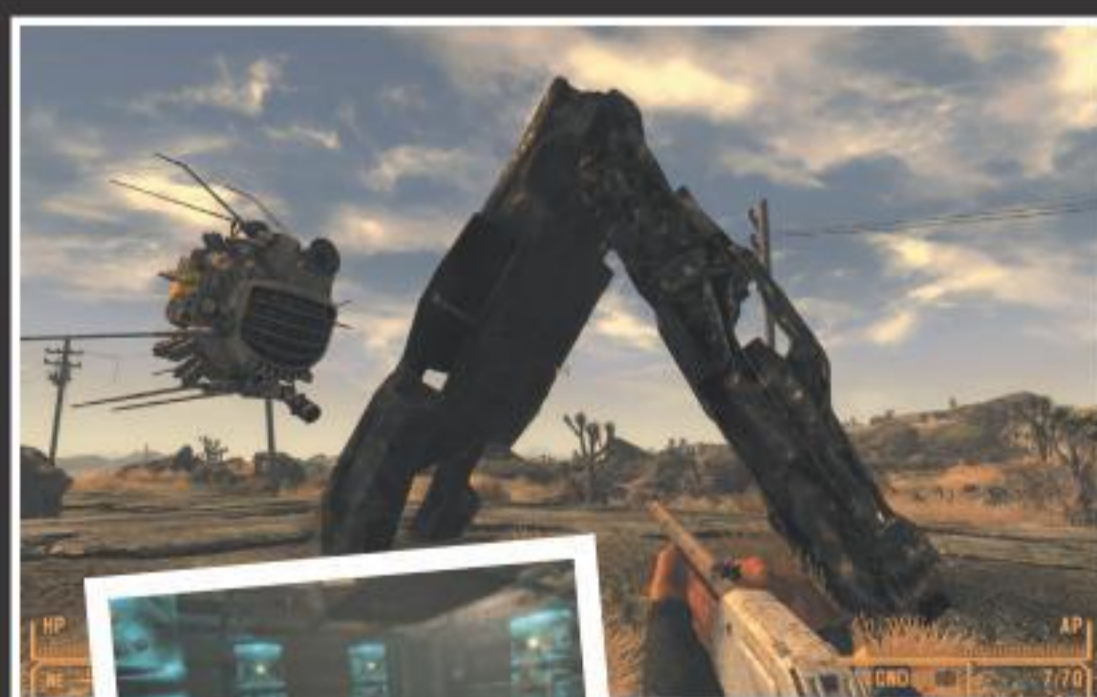
❼ Нам кажется, что во всех перечисленных ниже играх участвовал сверхскоростной ежик Соник. Посмотрите, не затесалась ли в список ошибка?

- А. Sonic the Hedgehog
- Б. Dr. Robotnik's Mean Bean Machine
- В. Sonic Jam
- Г. Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars
- Д. Sonic Heroes



НАШИ ПРИЗЫ

ПЯТЬ коробок с игрой **Fallout: New Vegas**  
ОТ КОМПАНИИ «1С-СофтКлуб».





# СКАНВОРД №12

ДЕКАБРЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

	Главные враги Эцио	Мир стратегии Disciples	2										
1	Древнее осадное орудие	Начальник королевства	Скоростной еж	Он убил Кратоса в God of War 2									Дикари, мешающие добывать анобтаниум на Пандоре
2	Синяя жаба Реймена	3	Плавающий знак на якоре		Признак святости								Наглый спекулянт, обычный персонаж для любой RPG
3	1												Очень строгий запрет
4													Из него удобно делать коктейли
5	Очень страшный динозавр		4										Участница многих научных опытов
													Это часто происходит с машинами в GTA
	Новый класс в Assassin's Creed: Brotherhood												Встреча с пришельцами



НАШИ ПРИЗЫ

ПЯТЬ коробок с игрой Civilization 5 от компании «1С-СофтКлуб».





# ФОТОПАМЯТЬ №12

ДЕКАБРЬ

Вам нужно расставить картинки из игры Medal of Honor в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе Конкурс.



НАШИ ПРИЗЫ

ПЯТЬ коробок с игрой «Готика 4: Аркания» от компании «Акелла».





# ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№10/2010

## ТЕСТ

### Правильные ответы

- 1 Б (экранизация Prince of Persia: The Sands of Time является самой успешной в финансовом плане)
- 2 Д (армейский джип в Halo называется Warthog)
- 3 А (игру Arcania: Gothic 4 сделали люди, не имеющие никакого отношения к трем предыдущим частям серии)
- 4 А (в одной из игр серии Fallout можно найти робота и вставить в него мозг шимпанзе)
- 5 Г (цитата из Mafia)
- 6 В (скриншот из Dragon Age: Origins)
- 7 Б (Луки Бертоне нет в Mafia 2))

### Победитель

1. Андрей Черняков (Луга)
2. Елена Романова (Якутск)
3. Артур Слободин (Киров)
4. Даниил Хвалев (Ижевск)
5. Александр Сайтгалин (Омск)



**ПРИЗ**

Пять стильных игровых мышей ROCCAT Kone.

## СКАНВОРД

### Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: больница, остров, Марек, бар, Сэм, Бишонок, Ковенант, Горо, узи, лук, инвайт, Лара, Япония, бан. По вертикали: ассасин, торговля, ров, аут, октан, цензура, биос. Ключевое слово: космос.

### Победители

1. Денис Липа (Москва)
2. Александр Васильев (Владимир)
3. Дмитрий Галкин (Ярославль, тел. 7 906 \*\*\* 56 17)
4. Артем Круглов (Рыбинск)
5. Дмитрий Лапшин (Кохма)



**ПРИЗЫ**

Победители получают игру Mafia 2 от компании «1С-СофтКлуб».

## ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

### Правильные ответы:

(Mafia 2)

4, 3, 1, 2

### Победители

Победители

1. Гаврил Рожин (Покровск, тел. 7 924 \*\*\* 86 48)
2. Ярослав Скрябин (Краснодар)
3. Руслан Щербак (Белгород)
4. Александр Серафин (Москва, тел. 7 963 \*\*\* 69 45)
5. Вячеслав Штырлин (Ревда)



**ПРИЗЫ**

Победители получают игру «Виктория 2» от компании «1С-СофтКлуб».

# УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

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»: 4, 3, 2, 1

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

1 Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «Тест 12. Декабрь»). Также не забудьте написать ваши настоящие имя, фамилию и город, в котором вы живете.

2 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, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 12. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: **CONTEST@IGROMANIA.RU**

ТЕМА: **Тест №12**

1 — Б  
2 — А  
3 — Б  
4 — В  
5 — А  
6 — Б  
7 — А  
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: **1121**

ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 12.  
Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на ноябрьские конкурсы принимаются до 17.12.2010. Итоги будут подведены в январском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на [info@igromania.ru](mailto:info@igromania.ru). Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на [dormi@igromania.ru](mailto:dormi@igromania.ru). Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленнее).



# ПОЧЕМУ ТАК ДОРОГО?

СЕРГЕЙ ГАЛЕНКИН О ТОМ, ОТКУДА БЕРУТСЯ «РЕКОМЕНДОВАННЫЕ 899 РУБЛЕЙ» И ОТЧЕГО ЦИФРОВЫЕ КОПИИ ИГР СТОЯТ ДОРОЖЕ КОРОБОЧНЫХ

Спасибо интернету: теперь все знают, сколько стоят игры и что богатым американцам они зачастую обходятся дешевле, чем бедным жителям Зимбабве.

На первый взгляд причины разброса цен вполне очевидны. В разных странах совершенно разное налогообложение. Где-то имеются пошлины на мультимедийную продукцию, а где-то нет. Налог на добавленную стоимость везде разный. Колебания курсов, опять же, вносят свои поправки.

При этом, как вы понимаете, нельзя сказать, что «Игра компьютерная обыкновенная» стоит какую-то определенную сумму. В первые пару недель после выхода за AAA-игру в США принято просить \$49,99, в Великобритании — £29,99, в Европе — €39,99, на Украине — 249 гривен, в России — 899 рублей. И почему-то от колебания курсов эта сумма практически не зависит.

Дело в том, что игры стоят столько, сколько вы готовы за них платить.

## Как считается цена коробки

Имеется некоторая фиксированная сумма, которую издатель уже потратил: это разработка и реклама продукта. Обычно это очень большая сумма, для громких мультиплатформенных игр — \$30-40 млн. Эти деньги уже в минусе годового баланса, но их можно вернуть, если продать определенное количество игр. Какое? Это очень интересный вопрос.

Предположим, мы рассчитываем, что игру купит десять миллионов человек. Чтобы вернуть свои \$40 млн, нам нужно с каждого из них получить \$4 чистой прибыли. Прибавляем сюда стоимость печати диска, коробки, красивого руководства пользователя (при тираже в 10 млн все это обойдется в \$1,5 на коробку), налоги — и получаем некоторую сумму, за которую издатель готов продать игру своим дистрибьюторам. Если речь идет об игре для компьютера, то отпускная стоимость будет в районе \$9-10, что даст розничную стоимость примерно в \$25. Красота, согласитесь! Разработчику консольной игры придется заплатить отчисления платформодержателю, что поднимет цену до \$30-35. Все равно очень и очень неплохо, ведь так?

Но на самом деле, увы, не так.

Игры — товар скоропортящийся. Максимальные продажи хитовых игр приходятся на первый месяц-два, затем наблюдается заметный спад, вызванный тем, что все фанаты игру уже купили, прошли и продали на eBay (вторичный рынок влияет на ценообразование). Издатель понимает, что даже за \$25 он продаст не десять миллионов копий, а всего, скажем, семь, а это мало. Что делать?

Решение очевидное — поднять стоимость игры для тех, кто хочет купить ее сразу. Для фанатов. Для вас, уважаемые читатели.

В случае если стоимость игры в рознице составит \$50, издатель заработает на каждой копии долларов восемь, а значит, для окупаемости достаточно будет продать пять миллионов коробок. Итак, договорились: делаем \$50, прибаваем цену гвоздями и так и живем?

И опять нет, все работает еще интереснее.

Игру начинают продавать по максимальной возможной цене. Определяется она рынком, а рынки в разных странах, как я говорил выше, различаются. Кроме того, некоторые особо ожидаемые проекты могут продаваться на старте подороже — на Западе для психологического оправдания повышения цены обычно делают коллекционные издания, в России раньше было принято увеличивать число дисков (создатели **Lada Racing Club** в этот момент дружно икают).

И получается классическая базарная торговля. Продаем игру по \$50. Хорошо берут? Продолжаем просить полтинник. Стали покупать меньше? Снижаем цену. Снизили цену до определенного уровня — стали брать лучше, снова торгуем-веселимся, все как на сельском рынке.

## Откуда берутся скидки

В итоге, если через год мы посмотрим на данные о продажах успешной игры, то, скорее всего, выяснится, что большая часть тиража была продана по \$50, но вполне серьезные продажи были и при цене \$30-40. На Западе, где механизм изменения цены от издателя к клиенту налажен очень хорошо, большие скидки можно наблюдать уже буквально через пару недель после начала продаж. Ска-

## Автора!



В прошлом Сергей Галенкин — один из основателей сайта **Game MAG.ru**, главный редактор украинского игрового журнала **Gameplay**. Сейчас — директор по маркетингу украинского офиса одного большого российского игрового издательства, распространяющего продукцию **Electronic Arts, Activision Blizzard, SEGA, THQ, NCsoft**.

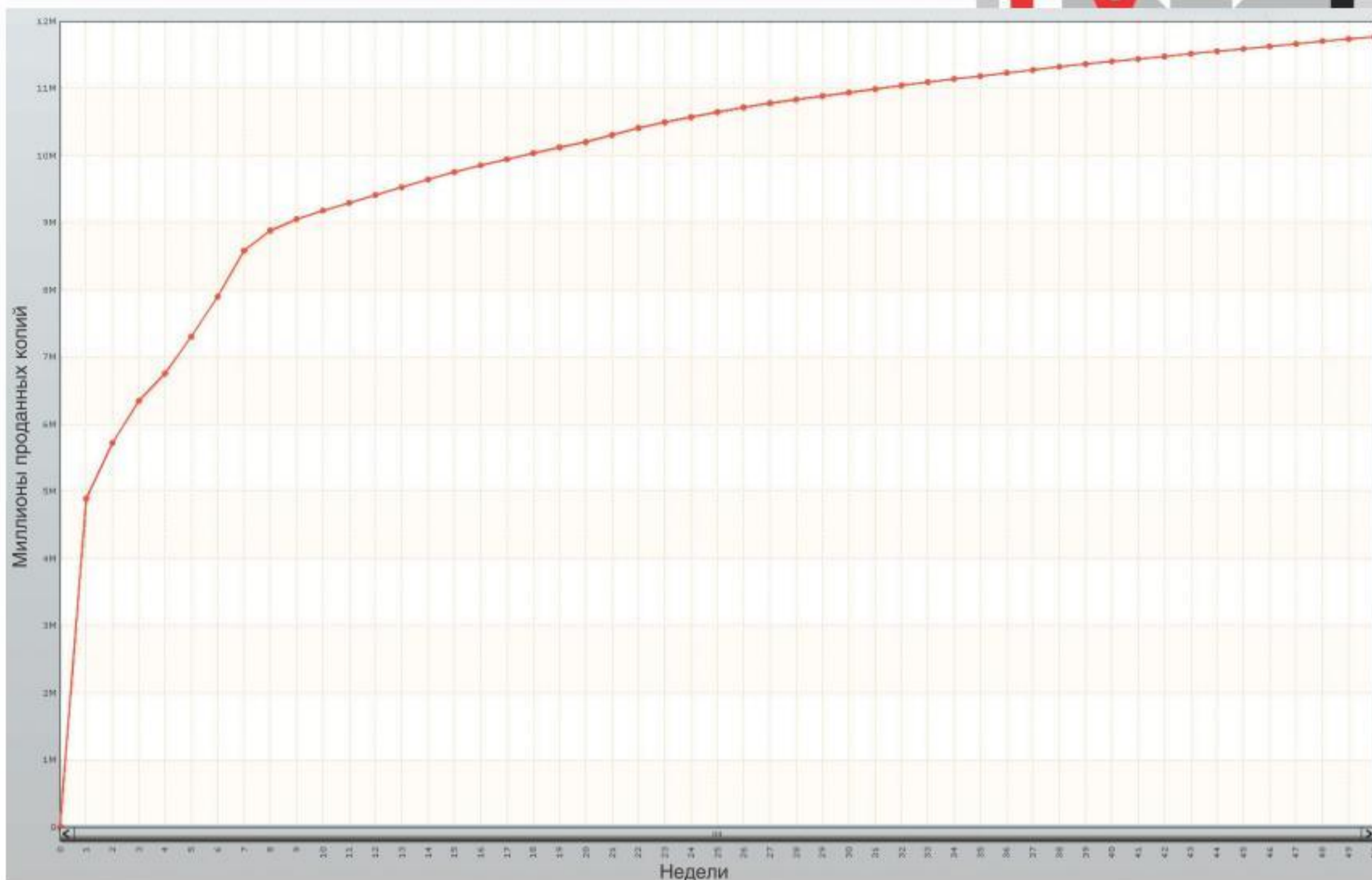
жем, замечательная **Beyond Good & Evil** упала в цене очень-очень быстро — издатель был обеспокоен плохими первыми результатами. Недавний **Prince of Persia** тоже подешевел довольно быстро и по той же причине.

Вам может показаться, что ситуация в игровом бизнесе похожа на торговлю обычными товарами, но это не так.

Представим, что вместо игр мы торгуем, скажем, автомобилями. Автомобиль сделан из железа, в нем много всякой электроники, затраты на производство довольно высоки. Вы наверняка наблюдали невероятное снижение цен на машины, вызванное кризисом (на Украине, например, некоторые машины подешевели втрое). Игры тоже дешевеют, бывает, что еще сильнее. Но разница между ценой на игру и на автомобиль есть, и весьма значительная.

Когда производитель сбрасывает цену на автомобиль втрое, он несет убытки. Он делает это, чтобы распродать склад, чтобы было





Мировые продажи Call of Duty: Modern Warfare 2 для Xbox 360: игра многопользовательская, и ее продолжают покупать даже спустя год после релиза.

чем рассчитаться по долгам и чем заплатить зарплату сотрудникам. Он не будет делать новые автомобили прежнего качества, чтобы продать их втрое дешевле. Это невыгодно.

Когда издатель игр сбрасывает цену втрое, он все еще получает прибыль. По сравнению с другими индустриями запас по снижению цены невероятный — до тех пор, пока отпускная стоимость выше стоимости печати диска, издатель продолжает работать в плюс. И печатать новые тиражи любимой игры. Это, увы, не означает, что рас-

ходы на ее разработку окупятся, но заработать немного денег лучше, чем не получить ничего вообще. Когда-то давным-давно я купил товарищу легальное издание **Fallout** и **Fallout 2** за \$9,99. Тогда они еще не вышли официально в России, и я, наслышанный о страшных американских ценах, был удивлен, что в первую свою поездку в США смог купить две отличных игры так дешево.

Я переплатил. В магазине через дорогу этот же комплект стоил уже \$7,99. В первом просто не успели провести уценку.

Логично предположить, что сейчас этот комплект должен стоить еще дешевле, ведь прошло уже немало времени после релиза обеих игр. Но недавно вышел **Fallout 3**, и цена такого сборника выросла до \$20. Повышение спроса вызвало повышение цены.

### Как продавать в России

Впрочем, до сих пор я писал о ценообразовании для территорий, где издатель производит игру самостоятельно. В диких



Мировые продажи Grand Theft Auto 4 для Xbox 360: это хит, и продажи неуклонно растут уже второй год.





Мировые продажи Final Fantasy XIII для PS3: все заинтересованные купили клиент в первые три месяца, и продажи застопорились на 4 млн копий.

и непонятных странах вроде России или Китая даже самые крупные западные компании работают через местных партнеров. На сленге менеджеров по продажам, работающих с нашими регионами, это называется «торговлей воздухом» — или продажей пустоты.

«Россия для нас была черным ящиком, — рассказывал мне один человек, долгое время продававший русским издателям права на отличные западные игры. — Мы совершенно не представляли, сколько русские готовы платить. И ситуация выглядела следующим образом: или мы продадим права на издание игры в России и получим некоторую сумму денег, или не продадим и не получим никаких денег вообще. Первый вариант, конечно, был лучше».

В 2007 году на КРИ русские издатели в один голос жаловались, что стоимость лицензий на выпуск игры в России выросла в десятки раз. Еще бы! Пока есть готовые купить права на издание игры за полмиллиона долларов, будут и попытки продать эти же права за миллион.

Чтобы было понятнее, вот вам вопрос: «За сколько вы готовы продать права на использование собственного портрета в рекламе, скажем, чипсов на территории Зимбабве?». Если вам предложить двести долларов — согласитесь? Страна далекая, а двести долларов — вот они. А за две тысячи долларов? А за двадцать тысяч? А за два миллиона? Правильный ответ: «За сколько готовы купить». И с играми то же самое.

### Почему мегабайты — дороже

Теперь, когда вы понимаете, как формируется цена на коробочную копию игры, давайте поговорим о копии цифровой, которая зачастую стоит гораздо дороже. Это удивительно, ведь себестоимость коробочной версии очевидно выше — нужно рас-

платиться за производство, транспортировку и т.д.

Но с коробочной версией все просто: издатель продает дистрибьютору партию игр по заранее оговоренной цене, а дистрибьютор уже по своей цене продает их магазину. Предположим, издатель продает дистрибьютору игру по \$30, дистрибьютор отдает ее в розницу по \$35, а розница должна продавать по \$50.

Однако продавать по \$50 рознице не интересно. Розница любит акции, распродажи, табличку «У нас дешевле всего, честное-пречестное!», и поскольку розничный магазин товар уже купил (даже если он заплатит за него через два месяца или вернет, если не продаст), то он имеет право просить за него столько, сколько вздумается. У соседей игра по \$50? Пишем на ценнике \$49 и вешаем рекламу: «Налетай — подешевело». Короче говоря, маркетинг.

В результате начинается ценовая война, прибыли ретейлеров (а также издателей и дистрибьюторов) несколько падают, зато люди получают игры дешевле и обороты растут. Кроме того, понятно, что сильно сбрасывать цены будут только на залежавшийся товар, а у издателей и дистрибьюторов есть возможность контролировать ценообразование.

Контроль обычно действует так: издатель продает дистрибьютору игру не за \$35, а за \$40, а тот продает ее рознице не за \$35, а за \$45. Но рядом в договоре (иногда в отдельном договоре) есть пункт про бонусы и маркетинговые компенсации размером в недостающую прибыль. И условия, которые надо выполнить, чтобы их получить: иногда речь идет про фиксацию розничной цены, а в странах, где это незаконно, про размещение маркетинговых материалов установленного образца — где цена уже напечатана. В общем, много есть способов разной степени этичности.

Но все-таки легально розница купила игры и имеет право делать с ними что хочет: продавать в убыток, давать в подарок, раздавать бесплатно.

Теперь посмотрим на цифровую дистрибуцию. Цифровой магазин не продает товар (почитайте соглашение), он продает лицензию. Формально в коробке с игрой лицензия тоже есть, но сама коробка с лицензией — это все-таки товар.

И тут есть два важных отличия.

Первое: нет склада, поскольку в нем нет смысла — набор ключей в файлике складом не считается. Соответственно, нет причин для того, чтобы устраивать скидки по своей инициативе, без утверждения с издателем.

Второе: это не товар, а лицензия. Следовательно, у посредника нет права собственности на нее (тут вообще право собственности из физического мира как таковое не применимо). А значит, устраивать скидки по своей инициативе снова нет возможности.

Еще веселее становится, когда у издателя собственный магазин по цифровой продаже (как у Sony, Microsoft, EA). Если в розницу коробки были отгружены по \$35 с рекомендованной ценой в \$50, то, пока ты не организуешь компенсацию за снижение цены всем, кто на нее имеет право, скидывать цену в своем цифровом магазине ты не сможешь — розница очень сильно обидится. Steam и другие third-party продавцы тем и хороши, что издатель может кивать на них по поводу распродаж. На своей платформе кивать не на кого.

Вот и получается, что StarCraft 2 на Battle.net стоит €60, когда в магазине его можно купить за €40, а игры для PSPgo выходят сильно дороже, чем для обычной PSP. И пока не произойдет перелома и цифровые продажи не обойдут физические, такая ситуация будет, увы, сохраняться. ▲



ПЕРВЫЙ В РОССИИ НАУЧНО-ПОПУЛЯРНЫЙ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

# ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

№12 (109)  
ДЕКАБРЬ  
2010

СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

JADE DYNASTY  
MAFIA II  
R.U.S.E.

CALL OF DUTY:  
MODERN  
WARFARE 2

WORLD OF TANKS  
ВИКТОРИЯ II

AION

ДУЭЛЬНЫЙ КЛУБ

STARCRAFT 2



РЕЦЕНЗИИ

FALLOUT: NEW VEGAS  
LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT  
ГОТИКА 4: АРКАНИЯ  
DARKSIDERS: WRATH OF WAR  
DEAD RISING 2  
LOST PLANET 2  
FINAL FANTASY XIV  
CITIES XL 2011

# НОК-САУР ПУРСУИТ

ТЕХНО  
ОБЛОЖКА:  
NEED FOR SPEED:  
HOT PURSUIT



СВАЯ КНИГА

СЫ  
ЧЬИЕ

16 НОЯБРЯ • В ПРОДАЖЕ С 16 НОЯБРЯ • В ПРОДАЖЕ С 16 НОЯБРЯ • В ПРОДАЖЕ С 16 НОЯБРЯ



5 ВО ЧТО ИГРАЛИ  
ЛЕТ НАЗАД

В 1991 году в **Civilization** Сид Мейер сумел выразить 6000 лет человеческой истории средствами компьютерной игры с просты-

## Civilization 4

ми и изящными правилами. В **Civilization 2** главным нововведением оказалась изометрическая перспектива, а в **Civilization 3** — возможность победить за счет культурного развития...

В четвертой части игроку все еще нужно пройти привычный путь из каменного века в космический — дорога к звездам вымощена телами конкурентов и посыпана пеплом сожженных родов. Но в остальном в игру

внесено столько лишнего, что **Civilization 4** напоминает уже не сокращенную, а полную версию истории человечества.

Политическая система превратилась в лабиринт юридических, экономических и религиозных вопросов, а боевая — в бесконечную последовательность микроапгрейдов. Цивилизуемая планета стала трехмерной. И за возможность разглядеть с орбиты деловитое шеве-

ление автоматических рабочих пришлось расплачиваться системными требованиями. Но их реальное человеческое общество сумело обеспечить лишь года три спустя.

То, что даже после всего этого **Civilization** осталась прекрасной стратегией, говорит не столько о талантах разработчиков четвертой части, сколько о неубиваемой гениальности мейеровского оригинала.

ДАТА ВЫХОДА	2005
ЖАНР	Симулятор всего
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	2K Games/Firaxis Games

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ  
ЛЕТ НАЗАД

Игра Дэвида Пери **Sacrifice** не поддается никакой жанровой классификации. Условно эту игру можно охарактеризовать как **Magic: The Gathering** от третьего

## Sacrifice

лица и в реальном времени. Это термоядерная смесь RTS, RPG и TPS, в которой герои-волшебники под покровительством сочувствующих им богов смерти, жизни, земли, огня и воздуха ведут битву за ресурсы (ману и души). Они отчаянно кастуют заклинания и призывают армии чудовищ на голову противника.

Стратегическая механика в игре вполне удовлетворительная

(хотя и очень непривычно вести битву на три фронта, лично находясь в центре магической бури). Помимо типовых волшебных существ (горгулий, волков, василисков, троллей, драконов) в бою участвуют юниты, додуматься до которых могли только сотрудники **Shiny Entertainment** и лично Дэвид Перри в период творческого расцвета: мутанты, йети и птеродактили.

То же касается и заклинаний — стандартные «вулкан» или «торнадо» (подбрасывающее вашего героя в воздух заодно с половиной армии и открывающее панорамный вид на происходящее) украсили бы собой любую серьезную фэнтези-игру... Но вот бомбардировку противника самонаводящимися коровами трудно представить себе даже в **World of Warcraft**.

ДАТА ВЫХОДА	2000
ЖАНР	Эксперимент Дэвида Перри
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Interplay Entertainment/Shiny Entertainment

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ  
ЛЕТ НАЗАД

Британская игровая индустрия в середине 90-х представляет собой любопытное зрелище. Самая популярная игра — национальный хит **Lemmings** (1991). Самый популярный компьютер — Amiga 500 американской компании

## Worms

Commodore. Самый читаемый журнал — Amiga Format, освещающий игры для этих компьютеров.

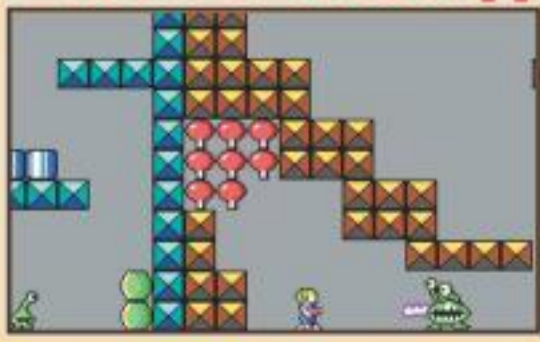
Узнав о проводимом в журнале конкурсе на лучшую игру, британский школьник Энди Дэвидсон не остался в стороне. Он взял две своих любимых игры (пошаговые перестрелки из пушечек **Artillery** и **Lemmings**) и сделал нечто с совсем не творческим названием **Lemartillery**. Однако в последний

момент заменил леммингов на червяков. На конкурсе игра проваливается, но Дэвидсону удается привлечь внимание компании **Team17**. Как следствие **Worms** выходят на Amiga, потом на PC и становятся началом франчайза: червяки, базуки и авиаудары с 1995 года по наши дни.

Три вещи помогли Энди сделать нормальную игру из довольно-таки занудного жанра пушечных игр. Во-первых, это способ-

ность перемещаться при помощи метательного крюка, немислимая в серьезных работах вроде **Scorched Earth**. Во-вторых, битва командами: в одном сражении могли принять участие не 2, не 3 и не 4, а 16 игроков! В-третьих, Энди первым понял, что главное в этих играх — не мучительный расчет поправок на ветер, а возможность поставить червякам из своей команды озвучку из «Монти Пайтона».

ДАТА ВЫХОДА	1995
ЖАНР	Артиллерийская дуэль
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Ocean Software/Team17 Software

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ  
ЛЕТ НАЗАД

В самом конце 1990 года, 14 декабря, выходит (и немедленно становится предметом горячего обсуждения на игровых BBS) скромный бесплатный платформер. Фактически это

Commander Keen Episode 1:  
Marooned on Mars

клон **Super Mario Bros. 3**, действие которого происходит на Марсе, а роль Марио исполняет восьмилетний американский мальчик в футбольном шлеме и на пружинной прыгалке. Достаточно взглянуть на экран выбора уровней **Marooned on Mars**, чтобы понять — по-хорошему игре следовало бы называться **Commander Keen in Copyright Infringement...**

**Marooned on Mars** далеко не первый настоящий платформер на PC. К тому времени уже успели выйти **Crystal Caves** и **Prince of Persia**. Это даже не первый платформер со скроллингом экрана (в 1988-м вышел **Captain Comic**). Но это первый PC-платформер с плавным движением экрана, которым можно нормально управлять с клавиатуры (фирменная раскладка

Ctrl, Alt и «стрелочки»). Из 286-го процессора, EGA-графики и трелей встроенного PC-динамика разработчики выжали абсолютный предел возможностей.

Собственно, именно на плавности скроллинга, естественности управления и максимальной утилизации ресурсов PC и будет строиться успех дальнейших игр молодой компании **id Software**.

ДАТА ВЫХОДА	1990
ЖАНР	PC-платформер
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Apogee/id Software





# ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ!

## НА ПУТИ К ПОБЕДЕ ДРУЗЕЙ НЕТ

Людам, имеющим друзей или состоящим в отношениях, играть в эту игру строго не рекомендуется.

При подключении к системе NEED FOR SPEED™ AUTOLOG соревнование принимает экстремальные формы!

Отслеживание ваших результатов и сравнение их с друзьями. Ненависть к сопернику. Изощренные ругательства. Затаённая злоба.

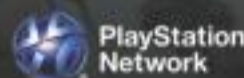
Electronic Arts™ не несет ответственности за разрушенную дружбу и распавшиеся семьи.

### NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Заходите на [www.nfs.ru](http://www.nfs.ru), чтобы узнать, как на пути к победе друзья становятся врагами.



**В ПРОДАЖЕ  
С 17 НОЯБРЯ 2010 ГОДА**



Criteriongames





# FLEXTRON® Quattro



на базе процессора Intel® Core™ i5 серии 760

Быстрее.  
Умнее.



**Процессор**

Intel® Core™ i5 серия 750 (4 ядра, 2,80 ГГц)

**Платформа**

Socket 1156 ASUS P7P55 LX

**Память** 4GB DDR3

**Жесткий диск** 1000ГБ

**Графический процессор**

768 MB NVIDIA GeForce GT460

**Приводы** DVD-RW,

мультиформатный Card Reader

**27 990**  
руб.

**Твой «заряженный» компьютер!**

\* Цена приведена на 01.11.10 и может изменяться. Уточняйте в прайс-листе компании.

С момента начала производства компьютер **FLEXTRON® Quattro** постоянно совершенствовался, всегда оставаясь одним из наиболее сбалансированных домашних компьютеров на российском рынке.

Пятое поколение **FLEXTRON® Quattro** использует принципиально новые решения, которые позволяют говорить о нем не как об очередной модернизации, а скорее как о новом компьютере в модельном ряду **FLEXTRON®**.

Благодаря интеллектуальной производительности нового процессора Intel® Core™ i5 серии 760 вы ощутите потрясающую скорость вашего нового компьютера в многозадачных приложениях. Процессор Intel сам направит свои ресурсы туда, где они действительно необходимы.

Созданный для идеальной работы с **DirectX 11** графический процессор **GeForce GTX 460** обеспечивает превосходный игровой процесс следующего поколения. Благодаря производительности в режиме DirectX 11 тесселяции, превышающей возможности конкурентов в 4 раза\*, графические процессоры GTX 460 обеспечивают невероятно подробную графику вашим играм без ущерба скорости смены кадров. Поддержка технологий **NVIDIA 3D Vision™, PhysX® и CUDA™** в GTX 460 позволяет визуализировать все самые потрясающие эффекты, на которые способны ваши игры.

Все это, вместе с отличной оснащенностью и низкой ценой, делает **FLEXTRON® Quattro** лучшим выбором **2010 года** для тех, кто хочет приобрести действительно мощный и современный компьютер. И, конечно, хочет при этом ощутимо сэкономить.



Единая справочная:  
Интернет-магазин:

**(495) 925-64-47**  
**www.fcenter.ru www.fcshop.ru**

**Адреса салонов-магазинов:**

м. «Бабушкинская» ул. Сухонская, 7А  
м. «Владыкино» Алтуфьевское ш., 16

м. «Беляево» ул. Миклухо-Маклая, 55  
м. «Улица 1905 года» ул. Мантулинская, 2

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core являются товарными знаками на территории США и других стран. Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт [www.intel.ru/rating](http://www.intel.ru/rating).

реклама