

ИГРОВЫЕ МАШИНЫ



ПОД ЗНАКОМ «ИНДИ»

IGF 2011 СЕКРЕТНЫЕ ПОДРОБНОСТИ

ХРОНОСКОП
**ЭВОЛЮЦИЯ
ИНДИ-ИГР**

ВИДЕОМАНИЯ

ИСТОРИЯ СЕРИЙ
DEAD SPACE И **RESIDENT EVIL**

**10 САМЫХ СТРАШНЫХ
ХОРОРОВ**

ИНТЕРВЬЮ
CRYSIS 2
DRAGON AGE 2
TOTAL WAR: SHOGUN 2

AION 10 ДНЕЙ ПОДПИСКИ



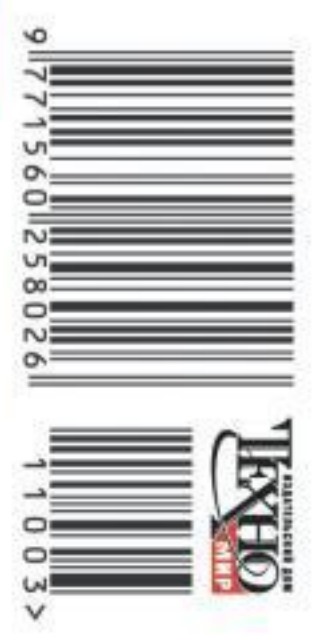
ВЕРДИКТ

- HOMEFRONT
- LITTLEBIGPLANET 2
- DC UNIVERSE ONLINE
- TEST DRIVE UNLIMITED 2
- MARVEL VS. CAPCOM 3
FATE OF TWO WORLDS

В РАЗРАБОТКЕ

- UNCHARTED 3
DRAKE'S DECEPTION
- DUKE NUKEM
FOREVER**
- SHIFT 2 UNLEASHED
- L.A. NOIRE**
- INFAMOUS 2
- DIRT 3
- RED ORCHESTRA 2
HEROES OF STALINGRAD

BATTLEFIELD 3

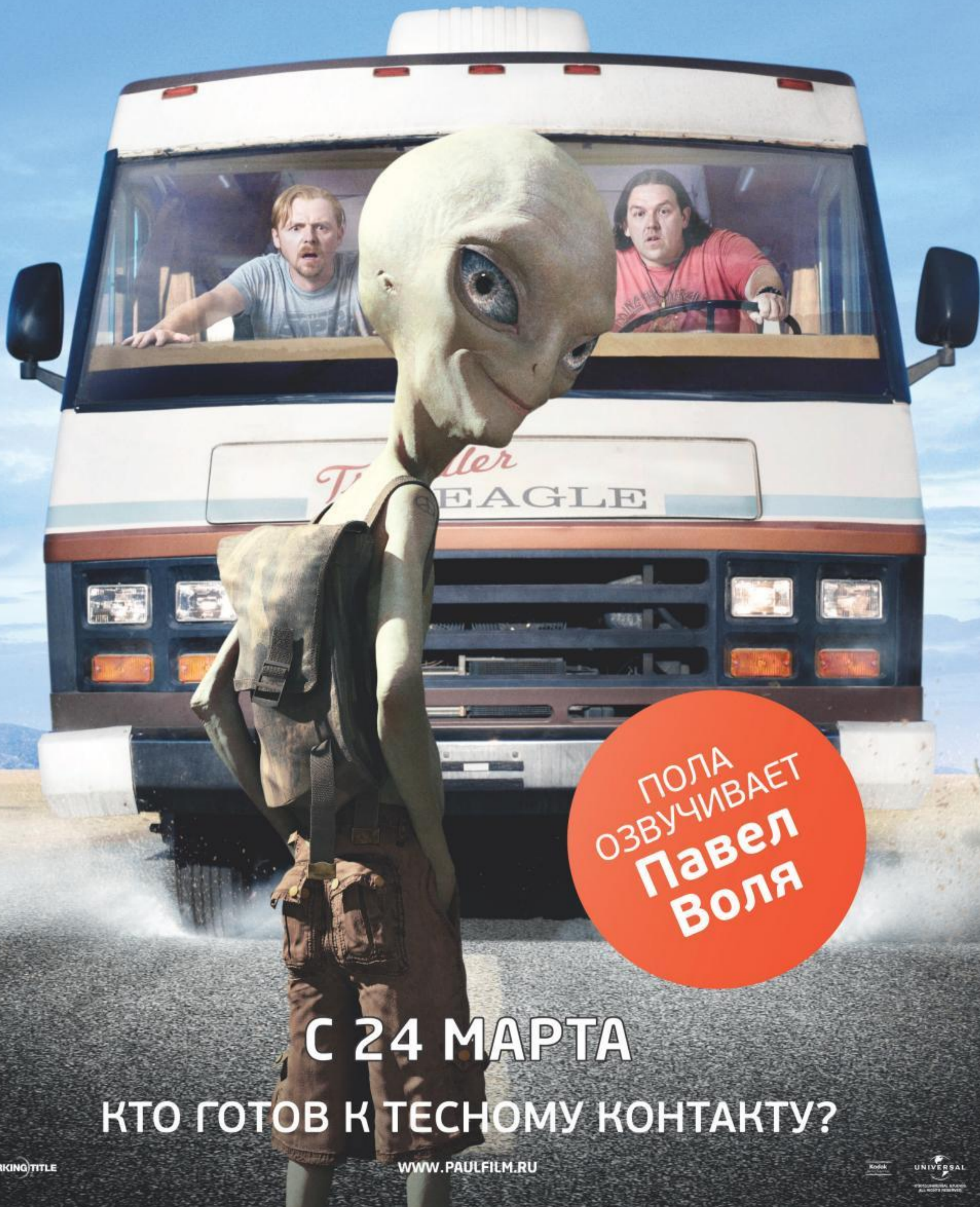


САЙМОН
ПЕГГ

НИК
ФРОСТ

ПОЛ

СЕКРЕТНЫЙ МАТЕРИАЛЬЧИК



ПОЛА
ОЗВУЧИВАЕТ
**Павел
Воля**

С 24 МАРТА

КТО ГОТОВ К ТЕСНОМУ КОНТАКТУ?

РЕКЛАМА

WORKING TITLE

WWW.PAULFILM.RU

Kodak

UNIVERSAL

UNIVERSAL PICTURES
ALL RIGHTS RESERVED

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

➤ ДОВЕРЬТЕ TOSHIBA СОЗДАНИЕ СВЕРХСОВРЕМЕННОГО ШЕДЕВРА



Qosmio F60

Представляющий собой сочетание высочайшей производительности и исключительного мастерства, Qosmio F60 - лучший ноутбук от Toshiba, специально созданный для первоклассных HD-развлечений. Настоящий меч самурая сочетает в себе сбалансированность, силу и изящество. Также и Qosmio F60 начинен сверхсовременными технологиями для того, чтобы раскрыть перед Вами все возможности восхитительных мобильных развлечений. С динамиками Harman Kardon® для полноценного объемного кинотеатрального звучания и системой Resolution+, позволяющей достичь изображения HD-качества, Вы узнаете, что такое настоящая мультимедийность.

Испытайте в деле искусные инновации с нашим Qosmio F60, оснащенным лицензионной операционной системой Windows® 7 Домашняя расширенная, чтобы получить лучшие возможности развлечений на ПК.

- Процессор Intel® Core™ i7 *
- Лицензионная ОС Windows® 7 Домашняя расширенная
- 15.6-дюймовый HD-дисплей Toshiba TruBrite® с LED-подсветкой
- Стереодинамики Harman Kardon®
- Привод Blu-ray™ с возможностью перезаписи *
- Сенсорная панель с технологией Multi Touch
- Система защиты жесткого диска датчиком перемещения в пространстве

* Комплектация зависит от конкретной модели



Тончайший корпус в линейке Qosmio



Панель управления EasyControl

TOSHIBA
Leading Innovation >>>

www.toshiba.ru

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран. Microsoft, Windows и Windows 7 являются либо товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками корпорации Майкрософт в США и других странах. Все товарные знаки зарегистрированы. Товарные характеристики продукта, конфигурация, цены и доступность системы, комплектации или отдельных частей могут измениться без предварительного уведомления. Дизайн и цвет изделий могут быть изменены без предварительного уведомления и могут отличаться от представленных здесь. Ошибки и пропуски исключены.



Приветствую!

Фредерик Тернер — американский историк, живший на рубеже XIX-XX веков, — в своей книге «Значение границы в американской истории» высказал интересное предположение. По его мнению, люди, не вписывающиеся в социум страны, устремляются на границу, которая выполняет роль своеобразного «предохранительного клапана народов». Именно так в свое время возникли Соединенные Штаты и ряд других государств.

«Теория о границе» обрела широкую известность лишь в середине двадцатого века, уже после смерти Тернера. Причем использовать ее начали в самых неожиданных местах, по самым, казалось бы, неподходящим поводам. Но оказалось, что «теория» очень точно описывает самые различные явления — от нереста лососей до тенденций развития туристического бизнеса.

Номер, который вы держите в руках, — это, если довериться Тернеру, маленькое самостоятельное государство. За прошедший месяц сотрудники редакции умудрились побывать в таком количестве стран и пересечь столько границ, сколько в другое время не наберется и за целый год. Результат поездок — на страницах журнала. В первую очередь это, конечно, эксклюзивный материал по Battlefield 3 — нам удалось посмотреть на... сингл недавно анонсированной игры. О том, в каком направлении движется серия, читайте на *стр. 20*.

Георгий Курган сумел самолично поиграть в предфинальную версию Duke Nukem Forever (*стр. 30*). В офисе Rockstar Games Линар Феткулов провел несколько часов наедине с разработчиками L.A. Noire. Своими впечатлениями он делится на *стр. 24*. Помимо этого нам удалось побывать на мероприятии Sony, где показывали и рассказывали много нового про Uncharted 3 (*стр. 56*) и inFamous 2 (*стр. 57*); заглянуть на огонек к Tripwire Interactive и оценить новый Red Orchestra (*стр. 46*); собственноручно порулить в Shift 2 Unleashed (*стр. 40*)... И совершить еще едва ли дюжину различных визитов и вылазок (какие-то материалы поджидают вас на страницах этого выпуска, какие-то будут опубликованы лишь в следующем номере).

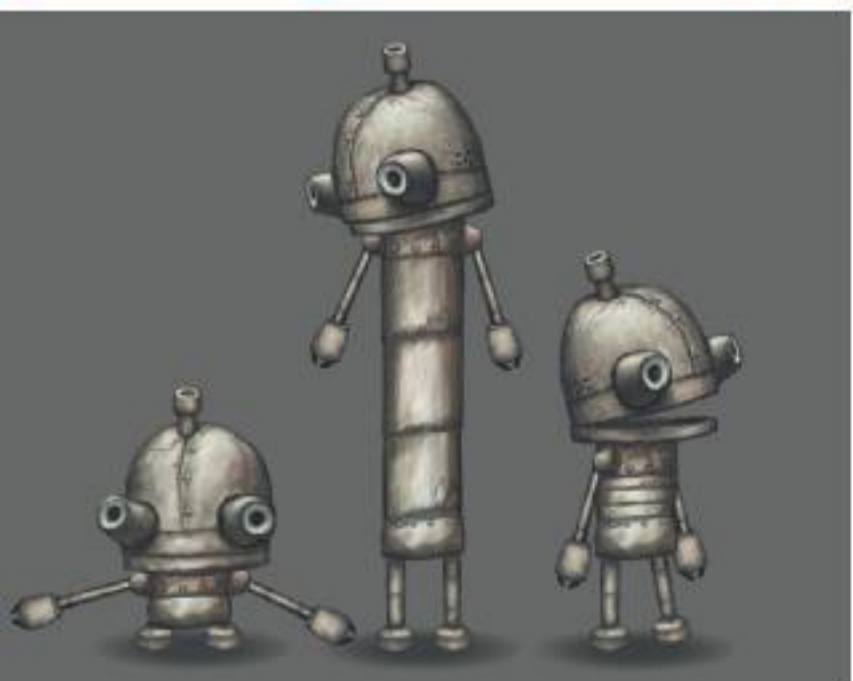
К сожалению, в какой-то момент стало понятно, что рубрика «Почта» не помещается в журнал, да и банально не было времени, чтобы сесть и вдумчиво ответить на самые интересные письма. А отвечать сумбурно, впопыхах — не хотелось. Но в следующем номере мы обязательно наверстаем упущенное.

В следующем же номере будут подведены итоги всех новогодних конкурсов. Ответов пришло настолько много, что мы не успели разобрать их все к окончанию работы над этим выпуском журнала.

Оставайтесь на связи!

Алексей Макаренко
makarenkov@igromania.ru

ПОД ЗНАКОМ «ИНДИ»



Неофициальная тема этого выпуска журнала — инди-игры. Им посвящено сразу два больших материала. Это статья из «Центра внимания», рассказывающая о финалистах IGF 2011. И наша новая рубрика «Хроноскоп», из которой вы узнаете о том, как маленькие игры набирали силу и стали, наконец, вполне взрослыми в глазах игроков и издателей.

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

Руководитель проекта Андрей Александров
Главный редактор сайта Максим Еремеев

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Издательский дом «ТехноМир»

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

Адрес редакции

Генеральный директор

Директор издательства

Учредители

Азам Данияров
Денис Давыдов
Евгений Исупов
Александр Парчук

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

Руководитель отдела рекламы

Реклама

ООО «Игромедиа»

www.igromedia.ru

(495) 730 4014

Дарья Новоторцева

(dn@igromania.ru)

Мария Королева

Надежда Булла

Анастасия Муравьева

Светлана Попова

Елена Данилюкова

Анастасия Елагина

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «Авитон Пресс»

www.aviton-press.ru

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

Тел./факс

E-mail:

Менеджеры

(495) 231 2368

sales@aviton-press.ru

Юлия Воробьева

Серьян Смакаев

Ирина Ефимова

Яна Афанасьева

Юлия Поржежинская

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел.

Тел./факс

E-mail

(495) 231 2365

(495) 231 2364

mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Published by TechnoMir PH Ltd since 1997

Editor in Chief

Games Editor

Contacts

Alexey Makarenkov
(makarenkov@igromania.ru)

George Kourgan
(kourgan@igromania.ru)

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 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 Kontural» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатаны в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2011
Тираж 180 000

© Igromania, 1997-2011
Circulation 180 000

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

Следующий номер «Игромании»
ищите в продаже с 29 марта!

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



Реклама

Порви будни с Volkswagen Scirocco и Golf GTI!

Обычно у Вас очень спокойный характер. Но это пока Вы не почувствуете, что не в силах устоять перед великолепным дизайном, волнующим и захватывающим дух.

Обычно Вы заранее планируете, что будете делать вечером. Но это до тех пор, пока Вы не сядете за руль одного из автомобилей спортивной линейки

Volkswagen и не поймете, что планы существуют для того, чтобы их нарушать.

Обычно Вам нужно не меньше восьми часов сна. Но это пока Вы не ощутите, что ночь слишком восхитительна и коротка, чтобы спать.

Обычно Вы сворачиваете здесь.

Но это обычно...



spor **T**eam*



Volkswagen** –
Официальный Спонсор
Сборной России по футболу

Castrol
Volkswagen
рекомендует Castrol



Das Auto.

Дополнительная информация – по телефону информационной линии Volkswagen
8-800-333-4441 и на сайте www.volkswagen.ru

* Спортивная команда ** ООО «ФОЛЬКСВАГЕН Групп Рус»



Battlefield 3 «Игромания» заглядывает в наше общее мультиплеерное будущее



L.A. Noire Секреты Лос-Анджелеса

14-19 НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

- 14 Новостной меридиан
- 18 Даты выхода игр
- 19 Даты выхода локализаций и отечественных проектов

20-32 ИЗ ПЕРВЫХ РУК

- 20 Battlefield 3
- 24 L.A. Noire
- 30 Duke Nukem Forever

34-53 R&S: В РАЗРАБОТКЕ

- 34 **Рейтинговая система рубрики R&S**
- 36 Operation Flashpoint: Red River
- 40 Shift 2: Unleashed
- 42 DiRT 3
- 46 Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad
- 48 Natural Selection 2
- 52 Archasis

54-65 В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

- 54 Sony в летнюю ночь
- 55 Journey
- 56 Uncharted 3: Drake's Deception
- 57 inFamous 2
- 58 Ratchet & Clank: All 4 One
- 60 IGF 2011: За кулисами инди

66-67 ГЕРОЙ НОМЕРА

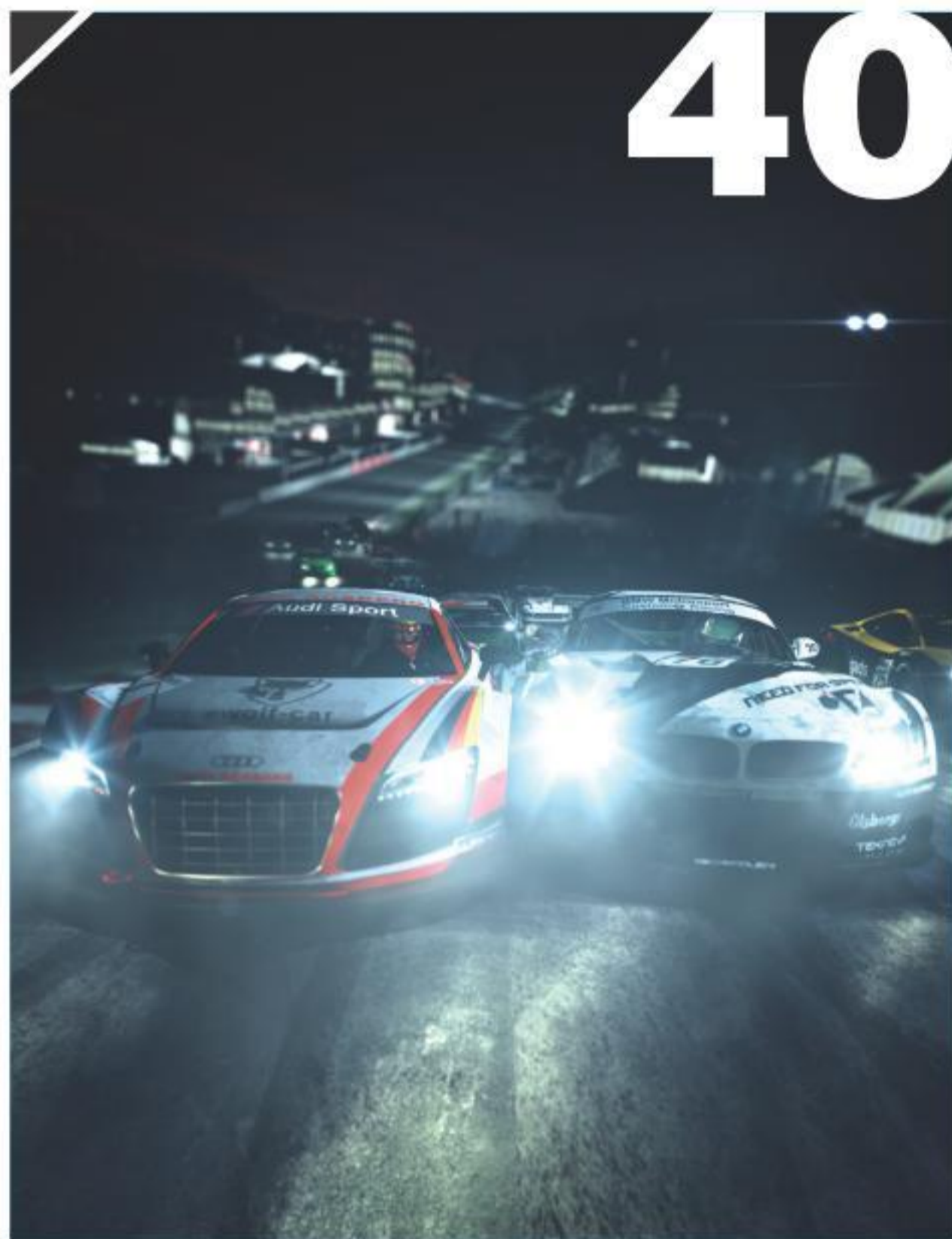
- 66 Сакбой

68-113 R&S: ВЕРДИКТ

- 68 LittleBigPlanet 2
- 72 DC Universe Online
- 76 Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds
- 80 Homefront
- 84 ilomilo
- 88 Dungeons
- 90 Test Drive Unlimited 2
- 94 Magicka
- 96 The Dream Machine
- 100 echochrome ii
- 104 Bionic Commando Rearmed 2
- 108 Zeit?
- 109 A.R.E.S.: Extinction Agenda
- 110 APOX
- 111 Mindjack
- 112 Breach
- 113 Baron Wittard: Nemesis of Ragnarok

114-115 ИГРА МЕСЯЦА

- 114 Итоги голосования за период с 10 января по 8 февраля 2011 года
- 115 «Игромания» рекомендует



Shift 2 Unleashed Скользящий тип

116-119 ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ
116 «Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм

120-129 ПЕТРО
120 Deus Ex
124 Икона киберпанка



IGF 2011 За кулисами инди

4Story: Войны королевств	19
A.R.E.S.: Extinction Agenda	109
Alan Wake	114
Alien Shooter 2: Захват	19
Aliens vs. Predator	114
AngryBirds	13
APOX	110
Archasis	52
Assassin's Creed: Brotherhood	18, 114, 115
Astroslugs	19
Baron Wittard: Nemesis of Ragnarok	113
Batman: Arkham City	18
Battlefield: Bad Company 2	114
Battlefield: Bad Company 2 — Vietnam	114
Battlefield 3	19, 20
Bionic Commando Rearmed 2	104
BioShock 2	114
Breach	112
Brink	18
Broken Sword: Director's Cut	19
Bulletstorm	18
Call of Duty: Black Ops	114, 115, 203
Civilization	15
Civilization 5	115
Crysis 2	18
Darkspore	18
DC Universe Online	72
de Blob 2	18
Dead Rising 2	114
Dead Space 2	115
Deus Ex	120
DiRT 3	42
Disciples 3: Resurrection	200
Donkey Kong Country Returns	115
Dragon Age 2	18
Dragon Age: Origins — Awakening	114
Driver: San Francisco	18
Duke Nukem Forever	18, 30
Dungeons	19, 88
echochrome ii	100
Enslaved: Odyssey to the West	115
EverQuest 2: Destiny of Velious	19
F.E.A.R. 3	18
Fable 3	114
Fallout: New Vegas	114, 115, 203



LittleBigPlanet 2 Юбочка из плюша

130-145 ХРОНОСКОП

130 Как маленькие игры стали большими

146-171 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

146 История Марио

154 Размышления Нэнси Фалда об индустрии развлечений

Технологии

158 Репортаж с выставки CES 2011

Интернет

162 Мудрая куча мусора

Кино

166 Пол: Секретный материалчик

167 Меняющие реальность

168 Dead Space: Aftermath

Книги

170 Dragon Age

171 World of Warcraft. Кольцо ненависти * World of Warcraft. Рождение Орды

172-199 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

172 Железные новинки

Тесты

174 Процессоры Intel Sandy Bridge

182 Видеокарта NVIDIA GeForce GTX 570

184 Мини-ноутбук Toshiba libretto W100

188 Сенсорная мышка Speedlink CUE

190 Игровые гарнитуры Razer Carcharias и Razer Megalodon

192 Игровые наборы Splitfish FragFX

196 Разумный компьютер за разумные деньги

198 Горячая линия: железо

200-203 КОДЕКС

200 Стандартные коды

203 Читательские пасхалки * Читательские хинты

КАЛЕНДАРЬ

201 Magicka

202 Diablo 3

204-207 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

204 Тест № 3. Март

205 Сканворд № 3. Март

206 Фотографическая память № 3. Март

207 Подведение итогов за №01/2011

208 GAME OVER?

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

Алфавитный список игр в номере

FIFA 11	114
Fight Night Champion	18
FlatOut	13
Gears of War 3	18
God of War 3	114
Gran Turismo 5	114, 115
Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City	114
Halo	13
Halo: Reach	115
Heavy Rain	114
Homefront	18, 80
Hydrophobia	19
Ilomilo	84
inFamous 2	18, 57
Journey	55
Just Cause 2	114
Karos: Начало	19
Killzone	13
Killzone 3	18, 19
L.A. Noire	24
Lara Croft and the Guardian of Light	115
LEGO Star Wars 3: The Clone Wars	19
LittleBigPlanet	13
LittleBigPlanet 2	68
Mafia 2	114
Magicka	19, 94
Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds	76
Max Payne 3	18
Medal of Honor	114
Metal Gear Solid 4	13
Might and Magic Heroes 6	18
Mindjack	111
Mortal Kombat	18
MotorStorm Apocalypse	18
MX vs. ATV: Reflex	200
Natural Selection 2	48
Need for Speed: Hot Pursuit	114, 115
Operation Flashpoint: Red River	36
Portal 2	18
Pro Evolution Soccer 2011	114
Prototype	19
Ratchet & Clank: All 4 One	58
Red Dead Redemption	114
Red Faction: Armageddon	18, 19
Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad	46



DC Universe Online Веселые картинки



Homefront За Родину! За чучхе!

**МЕГАПОСТЕР
«ИГРОМАНИИ»**
Homefront
Battlefield 3

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Crysis 2
Homefront
Dragon Age 2
Test Drive Unlimited 2

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:

Universal Pictures International (Россия)2-я обложка
Genius3-я обложка
Renault4-я обложка

В номере:

Asus51, 93
Cowon83
Electronic Arts11
Europa Plus TV107
Gillette33

Hewlett Packard9
Razer39
Samsung35
Softclub45, 59, 87, 99
Speed-link13
Toshiba1
Volkswagen3
Wargaming.net29
Акелла79
Издательство «Эксмо»103
ТехноМир161, 169, 187

Resistance	13
Ridge Racer Unbounded	13
Rift: Planes of Telara	18
Serious Sam HD: The Second Encounter	200
Shattered Horizon: Взорвать горизонт	19
Shift 2 Unleashed	18, 40
Shogun 2: Total War	18
Star Wars: The Force Unleashed 2	114
Star Wars: The Old Republic	18
StarCraft 2: Wings of Liberty	114, 203
Stronghold 3	18
Super Meat Boy	114, 200
Test Drive Unlimited 2	19, 90
The 3rd Birthday	18
The Dream Machine	96
The First Templar	19
The Witcher 2: Assassins of Kings	18
TimeShift	13
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	18
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	114
Uncharted 3: Drake's Deception	18, 56
Uncharted: Drake's Fortune	13, 15
Vanquish	115
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising	114
World of Tanks	15, 114
World of Warcraft: Cataclysm	114
Yakuza 4	18
Youda Сафари	19
Zeit?	108
В тылу врага 2: Штурм	18
Времена года	19
Время спешить: История Николь	19
Высший пилотаж	19
Ил-2 Штурмовик: Битва за Британию	18
Как достать босса	19
Люди Икс: Начало — Росомаха	19
Метро 2033	114
Модный стиль	19
Морские легенды	19
Повелители драконов	19
Тайны Месопотамии	19
Тайны прошлого: Гонения на сейлемских ведьм	19
Транспортная империя	19
Турбомания: Низкие старты	19
Фантазиум	19



... KartRider (kartrider.ru)

KartRider — это динамичная гоночная онлайн-аркада в мультяшном стиле, собравшая благодаря своей простоте и увлекательности более двухсот миллионов пользователей по всему миру. На родине, в Южной Корее, она даже получила титул

«Национальная игра»: согласно статистике, две трети населения страны хотя бы раз сели за руль виртуального карта.

В KartRider можно играть часами, а можно тратить всего лишь несколько минут в день. За каждым поворотом

кроется сюрприз — ускоритель, оружие, броня или даже пропасть, которую нужно перепрыгнуть, проехав участок трассы по определенной траектории. Игра полна мелких, но приятных особенностей: тут вас ждет и стилизованная версия реально существующей

щей BMW, разработанная в сотрудничестве с «BMW Корея», и пара трасс с видом на московский Кремль, и даже режим игры Capture the Flag, в котором побеждает гонщик, дольше всех удиравший от оппонентов с флагом над kartом.

ДЕМОВЕРСИЯ

Dragon Age 2

ИГРОВЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ

Тема DVD

Portal: Factum Solus

Подборки

Civilization 5
Fallout: New Vegas
FIFA 11
King's Bounty: Перекрестки миров
Left 4 Dead 2
Mafia 2
Pro Evolution Soccer 2011
StarCraft 2: Wings of Liberty

БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ

Absolute Blue

Duty Calls
I Must Run!
Rolling Coaster
Psychoballs

ОНЛАЙН-ИГРА

KartRider

ПАТЧИ

Arcania: Gothic 4 (английская версия)
Disciples 3: Орды нежити (русская версия)
Elemental: War of Magic (русская версия)
Need for Speed: Hot Pursuit (любая 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

Сохранения для компьютера и консолей, а также все новые трейнеры за истекший месяц

База кодов «Игромании»



... Dragon Age 2

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



ТЕПЕРЬ МУЗЫКА ЗВУЧИТ ПО-НОВОМУ.

Только в персональных компьютерах HP есть  **beatsaudio**.



Моноблок HP TouchSmart 600-1420ru
с процессором
Intel® Core™ i5-460M



HP ENVY 14-1120er Beats™ Edition
с процессором
Intel® Core™ i5-460M



HP ENVY 17-1100er
с процессором
Intel® Core™ i7-720QM



HP Pavilion dv6-3123er
с процессором
Intel® Core™ i5-460M



©2011 Hewlett-Packard Development Company, L.P. Информация в настоящем документе может быть изменена без предварительного уведомления. Все права защищены. Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel в США и других странах. Microsoft, Windows 7 и логотип Windows 7 являются зарегистрированными товарными знаками группы компаний Microsoft.



История серий **Dead Space** и **Resident Evil**

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

Final Fantasy XIII-2
Cannon Fodder 3
Rodea the Sky Soldier
Virtua Tennis 4
Anarchy Reigns
Dead Space 2: Severed
Battlefield 3
Ridge Racer: Unbounded
Sega Rally Online Arcade Class3
The Gunstringer

Из первых рук

Battlefield 3
Shift 2 Unleashed
Крупным планом
Batman: Arkham City

Новое видео

Asura's Wrath
Dark Souls
Brink
Crysis 2
L.A. Noire
Duke Nukem Forever
Red Faction: Armageddon
Shift 2 Unleashed
SOCOM 4: U.S. Navy SEALs
Star Wars: The Old Republic
Ace Combat: Assault Horizon
Deus Ex: Human Revolution
Fight Night Champion
inFamous 2
The Lord of the Rings: War in the North

Во что играли 5, 10, 15, 20 лет назад: Dreamfall: The Longest Journey, Black & White, Ripper, Street Fighter 2

SPECIAL

Dragon Age 2 — дневники разработчиков о том, как создается игра

F.E.A.R. 3 — разработчики рассказывают о кооперативном мультиплеере

Fight Night Champion — о новой боевой системе в подробностях

Homefront — одиночная кампания и мультиплеер из уст разработчиков

MotorStorm: Apocalypse — как происходит апокалипсис на машинах по версии Evolution Studios

Operation Flashpoint: Red River — изменения в серии и о новой кампании

ДЕМОТЕАТР

Мультиплатформа

Crysis 2
Dragon Age 2
Dynasty Warrior 7
Fight Night Champion
Homefront
Knights Contract
Operation Flashpoint: Red River
Section 8: Prejudice
Shift 2 Unleashed
Wildlife

PS3

Ratchet & Clank: All 4 One
Resistance 3
Yakuza 4

PC

Anomaly Warzone
Darkspore

Mobile

Final Fantasy IV Complete Collection
Valkyria Chronicles 3

Wii

The Last Story

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Десятка самых-самых хорроров
Легенды игровой индустрии:

Aliens vs. Predator 2
История серий Dead Space и Resident Evil

Марафон Dead Space 2

Интервью:

XCOM
True Crime: Hong Kong
Warhammer 40 000: Dark Millennium Online
Shogun 2: Total War
Dragon Age 2
Diablo 3
Crysis 2
Might and Magic Heroes 6

НА ПРИЛАВКАХ

Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

Мнения

Alien Breed 3
Assassin's Creed: Brotherhood
Dead Space 2
Dead Space iOS
LittleBigPlanet 2
Tron: Evolution
Apache: Air Assault
RDR: Undead Nightmare
Infinity Blade
ilomilo
Battlefield: BC2 — Vietnam
Test Drive Unlimited 2

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Бумажный Half-Life 2
Фанатские фильмы Beyond Black Mesa и Fallout: Nuka Break
Анонимные игроки в цивилизацию
Metal Gear Warfare часть 3 + Бонус
Пич и Зельда сплетничают о своих героях
Две новых рекламы с Кевином Батлером



История серий **Battlefield 3** из первых рук

ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ GEARS OF WAR, UNREAL TOURNAMENT И PAINKILLER

BULLETSTORM

УБИВАЙ ВИРТУОЗНО



ТЕСТ НА БРУТАЛЬНОСТЬ НАЧНЁТСЯ 23 ФЕВРАЛЯ!

BULLETSTORM.COM SKILLSHOT.RU

18
www.pegi.info

Games for Windows LIVE

XBOX 360

XBOX LIVE



PS3

PlayStation Network



© 2011, Epic Games, Inc. Все права защищены. Логотипы и товарные знаки Epic и Epic Games зарегистрированы и принадлежат Epic Games Inc в Соединенных Штатах Америки и других странах мира. People Can Fly и логотип People Can Fly, Bulletstorm и логотип Bulletstorm являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками People Can Fly в Соединенных Штатах Америки и других странах. EA и логотип EA являются товарными знаками Electronic Arts Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотип Xbox являются товарными знаками групп корпорации Microsoft и используются по лицензии Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3" и "PS" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Все иные товарные знаки принадлежат их законным владельцам.

AION: БАШНЯ ВЕЧНОСТИ

Игра, которой не обрезать крылья

Жанр	Бизнес-модель
MMORPG	Подписка (несколько опций)
Разработчик	Сайт игры
NCsoft	Aion.ru
Локализатор/издатель в России	Минимальные системные требования
Innova	2,8 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Когда-то **Aion** был самой ожидаемой онлайн-игрой, и за ключик в закрытый корейский бета-тест на eBay выкладывали по несколько сотен долларов. Теперь то время прошло. Проект, разумеется, нашел своих восторженных фанатов: кому-то надоела «Линейка», кто-то зашел попробовать и очаровался, кого-то привлекла лучшая среди MMORPG графика, — но в целом запуск «Айона» удачным не назовешь. Игра не просто не затмила **Lineage 2** в России и в мире, она не смогла и приблизиться к той популярности: в LA2 в декабре прошлого года запущен тринадцатый сервер, а обломки Башни вечности и сейчас торчат всего из пяти. И это несмотря на разницу в возрасте!

На первых порах в русском **Aion** было полно проблем — падали серверы, терзали боты, контента, особенно высокоуровневого, не хватало катастрофически. Вдобавок в России игра вышла на год позже, чем в Корее, и все, кто рвался поглядеть на потрясающую графику и бои в воздухе, наелись ими на азиатских шардах. К чести локализаторов, они про-

ект не бросили: серверы наладили, а ботов быстренько отловили. С отсутствием контента потихоньку справились сами разработчики. И «Айон», пусть истерзаный и с опаленными крыльями, начал поднимать голову.

Сейчас на серверах установлено обновление 2.1 — «Золотая лихорадка даэвов». В апреле ожидается новый большой апдейт «Зов богов» — он, по мнению разработчиков, пошатнет устои мира (уж Атреи-то точно). Но и без «Зова богов» в «Айоне» гораздо лучше, чем полтора года назад, когда основная масса игроков, наевшись багами, с воплем покидала игру.

Теперь не нужно часами напролет охотиться на монстров и мучительно ожидать их респауна; шансы выпадения предметов значительно увеличены; улучшена система поиска персонажей для рейдов или совместного выполнения квестов. Новички за 5-7 часов могут догнать более опытных товарищей и уже не выделяются скудностью обмундирования. Оно, к слову, прорисовано до мель-



чайших деталей — с точки зрения графики «Айон» так и остается лучшей среди MMORPG. Тут ничего не стоит заезжаться, залюбовавшись игрой теней и солнечных бликов. К сожалению, регулярные допилки движка делают графику все более прожорливой, и увидеть все прелести **Aion** смогут только владельцы дорогих компьютеров.

Кстати, о деньгах. «Айон» держит марку и не изменяет традиционной р2р-модели (pay-to-play — «плати и играй»), когда все игроки находятся в равных условиях и не могут приобрести за большой рубль палку-убивалку или щит-отлюбого-удара-защитит. Кроме того, в русской версии — чуть ли не единственной в мире — можно выбрать период, на который покупается доступ в игру. Например, можно взять двухдневную подписку и всласть пошпилить в выходные, а будни посвятить работе, учебе или чему их там принято посвящать. Подневная подписка не так выгодна, как доступ на месяц, но для тех, кто привык жестко планировать свое время, может стать очень актуальной.

В общем, «Айон» версии 2.1 не сравнить с тем наспех вытолкнутым на рынок полуфабрикатом, который мы все помним по декабрю 2009-го. У игры появляется лицо и лоск. В этом году **NCsoft** планирует добавить такие опции, как постройка и обустройство собственного дома, разведение редких питомцев и ездовых животных. На то, как это будет — или, по крайней мере, как планируется, — можно взглянуть на «DVD-мании». Там же находится программа «Запускатр», которая поможет скачать и установить клиент, а к журналу приложена карточка с 10-дневной предоплаченной подпиской.



SPEEDLINK®

MEDUSA NX

5.1 ИГРОВАЯ ГАРНИТУРА

SPEEDLINK®

НАСТОЯЩИЙ 5.1
МНОГОКАНАЛЬНЫЙ ЗВУК

360° объемное звучание — звук в игре становится реальным

Четыре динамика в каждой чашке наушников воспроизводят реальный 5.1 многоканальный объемный звук. Благодаря точным настройкам баса, передних, задних и центральных каналов, можно определять с невероятной точностью направление звуков, доносящихся с разных сторон.

Серия наушников Medusa полностью обновлена

В наушники, предназначенные для требовательных геймеров, внесено множество улучшений. Наряду с инновационным дизайном и высоким качеством материалов, гарнитура предлагает высочайший уровень комфорта.

5.1 звук или Stereo звук — на ваш выбор

Medusa NX оснащена богатыми возможностями по подключению: гарнитуру можно подключить как к 5.1 DVD-плеерам, так и к стерео CD-плеерам — все адаптеры включены в комплект.

Общение на новом уровне

Гибкий микрофон с системой шумоподавления обеспечит прекрасную передачу вашего голоса, эффективно блокируя фоновые шумы. Наряду с высоким качеством звука, это делает гарнитуру отличным выбором для про-геймеров.



Эксклюзивный дистрибьютор в России —
компания Графитек, Москва
Тел.: (495) 785-28-51
www.grafitec.ru



SL-8793-SBK



●●● www.speedlink.ru ●●●



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

ИНДУСТРИЯ

Мощность — достаточная

SONY ПРЕДСТАВИЛА НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ ПОРТАТИВНЫХ КОНСОЛЕЙ

27 января случилось то, чего мы ждали еще со времен прошлой E3: **Sony** наконец-то представила полностью новое поколение PlayStation Portable. Правда, во время официальной презентации в Токио японский гигант предпочел не использовать полюбившееся прессе обозначение PSP2, ограничиваясь кодовым именем NGP (Next Generation Portable — портатив нового поколения).

Несмотря на разговоры о том, что после появления **iPhone** и других смартфонов с казуальными играми за \$5

(в которые обычно играют, поднимаясь на эскалаторе), большие и мощные портативные консоли станут больше никому не нужны, Sony остается верна себе. У NGP (нам тоже режет глаз это название, которое само просится быть расшифрованным как Neo Geo Pocket или еще того хуже) нет особых козырей вроде 3D (как у скоро поступающей в продажу Nintendo 3DS), низкой цены или возможности использовать ее как телефон. Все, что может предложить Sony, — это мощность, HD-графика и

«взрослая» линейка игр, большинство из которых наверняка будут портами или упрощенными версиями проектов с PS3.

На этот раз Sony решила не мудрить с формфактором — после неудачной PSPgo эксперименты с раскладушками закончились. Вместо этого гостям пресс-конференции показали консоль, которая очень сильно напоминает первую модель PSP в монолитном корпусе с большим сенсорным 5-дюймовым дисплеем. Спереди у нее расположены основ-

ные элементы управления — кнопки, крестовина, а также (ну наконец-то!) два аналоговых стика. Верхняя боковина по традиции вмещает два «шифта», а также регулятор звука и кнопку включения питания. На задней стенке разместилась дополнительная тач-панель, слухи о которой проникали в прессу задолго до анонса. Теперь стало известно, как можно ее использовать: при помощи скребков по чувствительной зоне игрок будет заставлять персонажа ползти, карабкаться по лестницам



Sony не стала трогать дизайн первой PSP — мы, если честно, ожидали более смелого решения.



Namco представила **Ridge Racer Unbounded** — первую игру этого сериала для «больших» платформ за последние пять лет. Известно о ней не так много, но самое главное, пожалуй, что разработкой занимается финская студия **Bugbear Entertainment**, известная по обеим частям **FlatOut**.



Петри Ярвилехто, один из основателей **Remedy Entertainment**, покинул студию, чтобы влиться в ряды **Rovio Games**, другой финской студии, известной по сверхпопулярной казуалке **Angry Birds**. На новом месте Петри станет вице-президентом консольного подразделения.



К сожалению, увидеть на NGP хоть одну PS3-игру с главным героем без усов пока не удалось. Это плохой знак.

и выполнять прочие нестандартные движения. Не обошлось и без двух встроенных камер для любителей фотографировать себя на фоне ковра и затем выкладывать фото в социальные сети (судя по всему, мощности консоли наконец-то будет хватать для нормальной работы в интернете). Кроме того, маленькие владельцы NGP больше не потеряются за игрой — встроенный модуль GPS поможет найти дорогу домой.

Технические характеристики консоли, как это и ожидалось, сделали огромный скачок вперед — сообщается, что в плане мощности ее начинка почти не уступает PS3. Яркий OLED-дисплей работает в разрешении 960x544 точки, за обработку всех задач отвечают четырехъядерный (!) процессор ARM Cortex-A9 и графический чип SGX543MP4+ неизвестной пока мощности. Для выхода в интернет используются

обычные беспроводные Wi-Fi и телефонные 3G-сети (как выяснилось, последние будут не на всех моделях), однако звонить NGP, несмотря на это, так и не научили — слишком уж нелепо этот кирпич будет выглядеть в роли телефона.

UMD-привода в консоли больше нет — игры для нее будут распространяться на неизвестных пока носителях (судя по всему, на карточках флэш-памяти), а также через интернет. Sony обещает полную поддержку всех тайтлов для первой PSP, а также казуалок, выпущенных для операционной системы Google Android. За последнее нужно сказать спасибо сервису PlayStation Suite, который разработан для того, чтобы запускать на «андроидных» телефонах игры с первой PlayStation, однако оказался совместим и с NGP.

Сама же NGP с Android не имеет ничего общего — Sony всегда сама разрабатывает

операционные системы для своих продуктов. Новый интерфейс PSP получил название LiveArea — отсюда можно запускать все приложения, а также следить за достижениями друзей через PlayStation Network. Приставка позволяет переключаться в LiveArea прямо из игры и обратно, не теряя прогресс.

Что же до самого главного — игр, то на январской демонстрации Sony успели показать портативные версии **Killzone**, **Resistance**, **LittleBigPlanet** и **Uncharted**. Кроме того, о поддержке NGP объявили почти все ведущие мировые издатели. Мощности консоли вполне хватает, чтобы запускать игры с PS3-графикой, в доказательство чего зрителям показали сцену из **Metal Gear Solid 4**, запущенного на NGP. Консоль пересчитала графику под разрешение своего дисплея и выдала среднюю ско-

рость 20 FPS. Для полноценной игры этого маловато, но результат все равно отличный, особенно учитывая, что при адаптации PS3-игр для NGP можно будет без особых потерь слегка понизить качество графики: на портативном дисплее заметить отличия все равно будет очень трудно. Самый важный вопрос — сколько минут проживет батарея при игре с PS3-графикой и можно ли будет докупить в качестве опции портативный дизель-генератор — пока остался без ответа.

Желающим поиграть в NGP прямо сейчас, к сожалению, придется убрать деньги обратно в кошелек — консоль появится в продаже только в конце года. Цена пока не объявлена, но, зная политику Sony, трудно ожидать, что она будет особо демократичной.



НОВОСТНОЙ

М Е Р И Д И А Н

Продолжают появляться слухи о том, что в ноябре этого года **Microsoft** выпустит ремейк первой части **Halo**. По последним слухам, разработкой занимается студия **Saber Interactive**, создатели серии **TimeShift**.



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ



С удовольствием за рулем

АЗИАТЫ ЗАСТАВИЛИ АВТОМОБИЛЬ ПОДЧИНЯТЬСЯ КОМАНДАМ С ТЕЛЕФОНА



Невозмутимый шпион на фоне своей BMW Z8 советует не отчаиваться? еще лет десять, и все показанные в фильмах технологии и гаджеты станут реальностью.

Вы же помните, как агент 007 управлял своим BMW при помощи сотового телефона в фильме «**Завтра не умрет никогда**»? Очень хорошо, потому что большего помнить об этом фильме пожалуй что и не нужно. Сценаристы фильмов про Джемса Бонда уже давно мучаются от недостатка харизматичных врагов рода человеческого (арабские террористы и нефтяные магнаты смотрятся недостаточно убедительно, СССР уже нет, а безумные 60-е давно позади), но гаджеты и автомобили у Бонда по-прежнему лучше всех. Воссоздать их в реальном мире смогло азиатское подразделение компании No-

kia, пригласившее специалистов, которые написали программное обеспечение для телефона, с помощью которого можно дистанционно управлять хетчбэком BMW 1-й серии.

Работу выполнил опытный электронщик Ань Дзя Сюань вместе со своим другом: на написание программного кода у них ушло около двадцати дней. Еще сколько-то времени энтузиасты тестировали различные контроллеры на сподручной технике — куклах и игрушечных машинках, цифровых девайсах и даже кондиционерах. Лишь после этого парни приступили к установке необходи-

мых агрегатов и приводов в настоящий автомобиль.

Во время демонстрации BMW уверенно подчинялась командам с сотового телефона **Nokia C7**: машина поворачивала, тормозила и набирала скорость. Что важно, с написанным приложением справился бы даже ребенок — на экране смартфона видны педали газа и тормоза, а также рулевое колесо. Жаль, что практического применения такой вещи в реальной жизни пока нет, если не считать различные запрещенные законом действия и дистанционную парковку в собственном дворе. Поэтому неудивительно, что коммер-

ческая версия разработки вряд ли появится в ближайшем будущем.

В конце показа (который вы можете посмотреть по адресу youtube.com/watch?v=6TntCvg3Z0) Дзя Сюань с напарником увидели летящий самолет. «Думаешь, удастся заставить такую штуку подчиняться командам с телефона?» — спросил один у другого. — «Думаю, это сработает». Поэтому мы не удивимся, если разработками друзей когда-нибудь заинтересуются военные, которые, как правило, помешаны на беспилотной технике и не стеснены правилами дорожного движения.

Упреждая возможный взлом PlayStation Move, Sony решила сделать аксессуар доступным для использования на PC. Но пока что взламывать Move никто особо и не пытался. Видимо, это связано с тем, что в свое время хакеры уже наигрались с Wii-моутом и сейчас им куда интереснее Kinect.



По сообщению журнала Empire, Скарлетт Йоханссон может сыграть Елену в экранизации **Uncharted: Drake's Fortune**. Если верить сайту издания, именно ее или Эйми Эдамс хотел бы видеть в этой роли режиссер Дэвид О. Расселл.



ПОДРОБНОСТИ



Тяжелый металл

СОВЕТСКИЕ ТАНКИ ВЫХОДЯТ НА МИРОВОЙ РЫНОК



Фото: Simononly@Flickr

Последний раз мы писали об игре **World of Tanks** в октябрьском номере за прошлый год, но обещали обязательно вернуться к ней, когда будет повод. Сейчас он, кажется, наступил — в начале весны игра выбирается за пределы СНГ и выходит на мировой рынок. Уже сейчас работают серверы в США и Германии, поэтому проблем с перегрузкой и падением серверов, которые были во время российского бета-тестирования, быть не должно. В остальном особых отличий от русской версии не будет, поэтому переходить на англоязычные серверы российским игрокам особого смысла нет.

За последние полгода **World of Tanks** претерпела множество

мелких и не очень изменений — экономическая модель (free-to-play при денежных платежах за ускоренную «прокачку») осталась прежней, зато изменился движок. Теперь это улучшенная версия Big World 2.0, где среди прочего исправлена проблема с телепортацией танков, которую можно было раньше наблюдать с большого расстояния.

Постепенно меняется и структура «Танков» — уже сейчас появились ротные бои 15 на 15 человек, а совсем скоро появится и первое серьезное дополнение — «Мировая война». Оно добавит к игре стратегическую пошаговую надстройку в духе серии **Total War**. Теперь игроки смогут объединяться в кланы численностью от 15 до 100 чело-

век (раньше новоприбывшие танкисты в каждом матче распределялись между командами случайным образом) со всей положенной атрибутикой. Появится мировая карта, которую кланы будут делить между собой, отвоёвывая друг у друга провинции (среди «провинций» пока что фигурируют сплошь европейские столицы — Москва, Берлин, Париж, но потом к ним добавится и остальной мир). Клановые игроки смогут пользоваться дипломатией, заключать пакты и соглашения, а также нанимать за деньги танкистов-наемников, не принадлежащих ни к одному из кланов.

Но даже без «Мировой войны» игра уже сейчас довольно прилично разрослась, что на-

зывается, вширь. К советским и немецким танкам присоединились американские (которые в годы Второй мировой поставлялись в СССР по ленд-лизу), а на очереди — французские и британские модели. Добавилось шесть новых карт (и еще по две добавляется каждый месяц), появились расходные материалы (огнетушители, ремонтные наборы — для танков; аптечки — для восстановления здоровья экипажа) и несколько грозных танков топ-уровней для каждой стороны. Словом, игра развивается и становится лучше: в мире, где даже предельно консервативная **Civilization** тоже переехала в окошко браузера, иначе нельзя.



НОВОСТНОЙ

М Е Р И Д И А Н

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
1 марта	Fight Night Champion	Продолжение боксерского мордобоя Fight Night Round 4 со слегка измененным названием и управлением (360, PS3).	80%
8 марта	Dragon Age 2	Сиквел лучшей ролевой игры 2009 года. С другими героями и в другой части мира (PC, 360, PS3).	ХИТ
15 марта	Homefront	Экшен имени Великого руководителя в кратчайшие сроки обучит вас идеям чучхе. Армия превыше всего (PC, 360, PS3)!	70%
15 марта	Shogun 2: Total War	Серия Total War возвращается к истокам, то есть в Японию. Игра обещает быть не слишком масштабной, зато как никогда детальной (PC).	90%
15 марта	Yakuza 4	Четвертая часть своеобразной мафиозной саги о якудза выходит на Западе всего спустя год после японского релиза (PS3).	75%
16 марта	MotorStorm Apocalypse	Дикие гонки по разрушенному землетрясением городу. Причем подземные толчки еще и не думают утихать (PS3).	90%
22 марта	Crysis 2	Из джунглей обычных переносимся в джунгли каменные — Нью-Йорк. И учиняем там погром. И на консолях тоже (PC, 360, PS3)!	70%
25 марта	Shift 2 Unleashed	Shift 2 избавился от присказки Need for Speed и собирается «максимально точно передать ощущения от езды со скоростью 300 км/ч» (PC, 360, PS3).	85%
29 марта	Darkspore	Весьма странная смесь Diablo и Spore пока что вызывает больше вопросов, чем дает ответов (PC).	60%
29 марта	The 3rd Birthday	Продолжение некогда популярной серии ролевых экшенов Parasite Eve. К третьей своей реинкарнации игра превратилась в чистокровный шутер и сменила название (PSP).	70%
Март	Ил-2 Штурмовик: Битва за Британию	Триумфальное возвращение лучшего авиасимулятора всех времен и народов (PC).	ХИТ
19 апреля	Mortal Kombat	«Смертельная битва», наконец, поняла, что больше всего в ней ценят не душу, а кровину и мясо, потому пошла фанатам навстречу (PS3, 360).	75%
19 апреля	Portal 2	Вы все еще ждете Half-Life 2: Episode 3? Подождите еще немного. Следующий у Valve на очереди Portal 2. Также неплохо (PC, 360).	ХИТ
30 апреля	Driver: San Francisco	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%
3 мая	Duke Nukem Forever	«Время надирать задницы и жевать жвачку! Черт, у меня кончилась жвачка!» (PC, 360, PS3)	90%
17 мая	Brink	Командный шутер с детально проработанным сеттингом и необычным внешним видом (PC, 360, PS3).	70%
17 мая	Red Faction: Armageddon	Марсианский пролетариат продолжает по привычке с чем-то бороться. Технология разрушения всего и вся из Red Faction: Guerrilla останется на месте (PC, 360, PS3).	75%
17 мая	The Witcher 2: Assassins of Kings	Жемчужина (надеюсь) польского игростроя — продолжение истории ведьмака Геральта, так полюбившегося отечественным игрокам (PC).	90%
24 мая	F.E.A.R. 3	Кого же родит повзрослевшая мертвая девочка? И что стало с героем F.E.A.R. 2? Получить ответы на эти вопросы вы сможете уже совсем скоро (PC, 360, PS3).	60%
Весна	Stronghold 3	Кто бы мог подумать, что популярная некогда замкостроительная стратегия Stronghold все еще живее всех живых (PC)?	70%
Лето	inFamous 2	Человек-батарея Коул продолжает программу электрификации вымышленных городов США. Теперь, похоже, с голливудским размахом (PS3).	ХИТ
Сентябрь	Star Wars: The Old Republic	Гаргантюанская MMORPG, которая увлекает игроков не только известной вселенной и бесконечными рейдами, но и полноценными сюжетными кампаниями для каждого класса (PC).	ХИТ
3 октября	Batman: Arkham City	Темный рыцарь продолжает войну с психами на улицах Готэма. Родной город может спать спокойно (PC, 360, PS3)!	ХИТ
1 ноября	Uncharted 3: Drake's Deception	Лучшая приключенческая (а может, и вообще) игра для PS3 не нуждается в представлении. Готовьтесь к путешествию в Африку (PS3).	ХИТ
Осень	Gears of War 3	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	Max Payne 3	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).	—
2011	Might and Magic Heroes 6	Рокеровка слов в названии игры Heroes of Might and Magic — самое большое изменение в шестой части мегалюпулярной пошаговой стратегии. И это здорово (PC)!	85%
2011	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft и Том Клэнси продолжают радовать нас рассказами о доблестных спецназовцах недалекого будущего (PC, PS3, 360, Wii, PSP, DS).	75%



Fight Night Champion



Yakuza 4



MotorStorm Apocalypse



Shift 2: Unleashed



Darkspore



Ил-2 Штурмовик



Duke Nukem Forever



Red Faction

Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
Assassin's Creed: Brotherhood	PC-версия последних приключений Эцио Аудиторе да Фиренце (PC).	85%
Bulletstorm	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)!	90%
de Blob 2	Смешным человечкам из Призматического города предстоит раскрасить родной мегаполис во все цвета радуги (360, PS3, Wii, DS).	70%
Killzone 3	На вид — все тот же самый Killzone с желтоглазыми желгастами, но теперь в стереоскопическом 3D (PS3).	75%
Rift: Planes of Telara	Новая MMORPG, делающая ставку на постоянно изменяющийся мир благодаря нашествию всякой нечисти через порталы-рифты (PC).	70%
В тылу врага 2: Штурм	Очередной аддон к игре пятилетней давности отправляет нас на Вторую мировую командовать войсками СССР, США, Великобритании, Германии или Японии (PC).	70%



Assassin's Creed



Bulletstorm

* 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.

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



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

1С-СОФТКЛАБ

- Broken Sword: Director's Cut
- Killzone 3
- Magicka: Ну очень эпическая игра
- Prototype
- Test Drive Unlimited 2
- Люди Икс: Начало — Росомаха
- Транспортная империя

БУКА

- Времена года

АКЕЛЛА

- Dungeons: Хранитель подземелий
- EverQuest 2: Destiny of Velious
- Shattered Horizon: Взорвать горизонт
- Тайны Месопотамии

НОВЫЙ ДИСК

- 4Story: Войны королевств
- Alien Shooter 2: Захват

- Astroslugs
- Karos: Начало
- Высший пилотаж
- Как достать босса 1 и 2
- Морские легенды
- Повелители драконов
- Турбомания: Низкие старты
- Фантазиум

РУССОБИТ-М

- Youda Сафари
- Время спешить: История Николь
- Модный стиль
- Тайны прошлого: Гонения на сейлемских ведьм

Новые анонсы

ELECTRONIC ARTS

- Battlefield 3 (осень 2011)

1С-СОФТКЛАБ

- LEGO Star Wars 3: The Clone Wars (25 марта 2011)

АКЕЛЛА

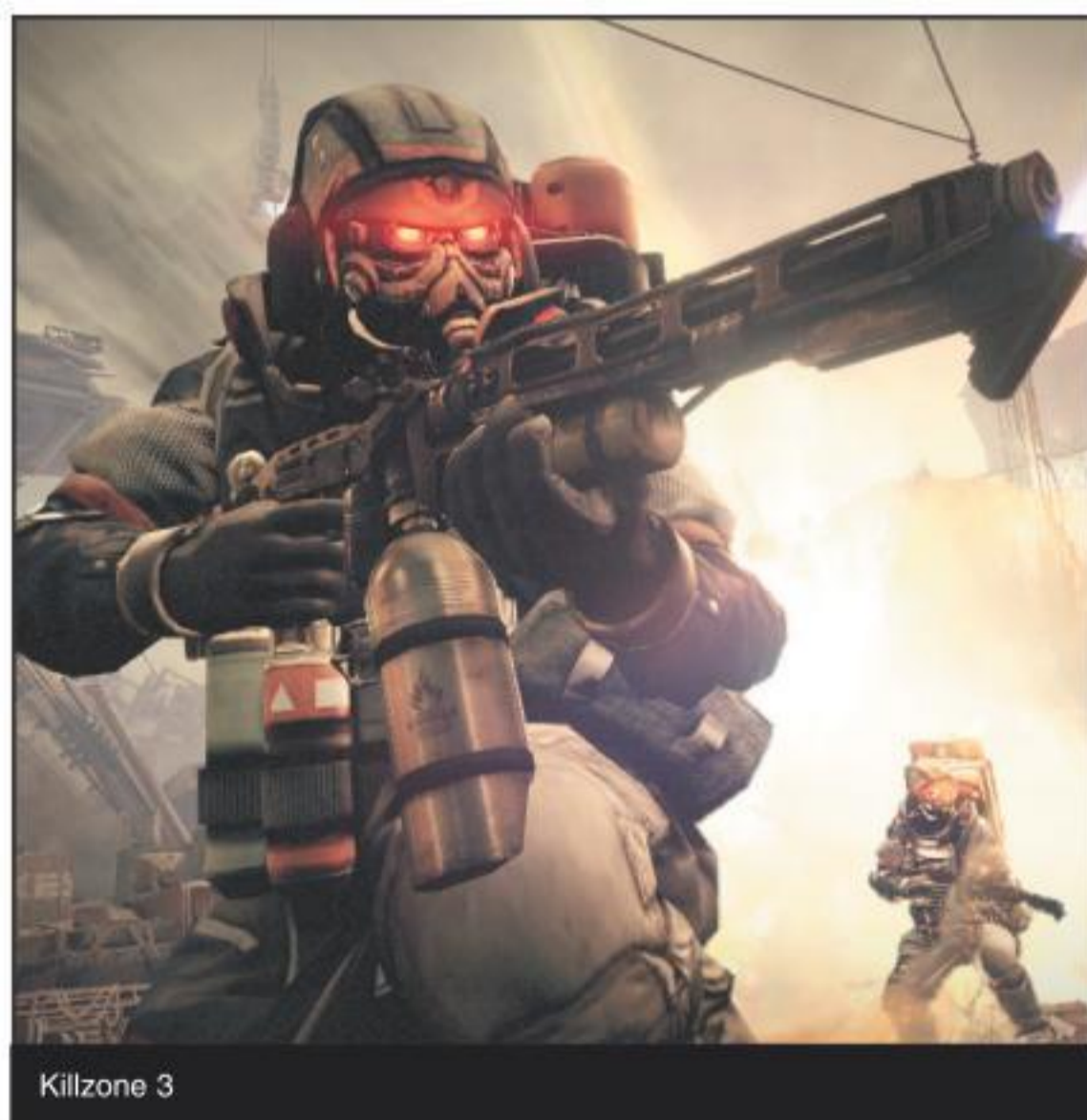
- The First Templar (весна 2011)

БУКА

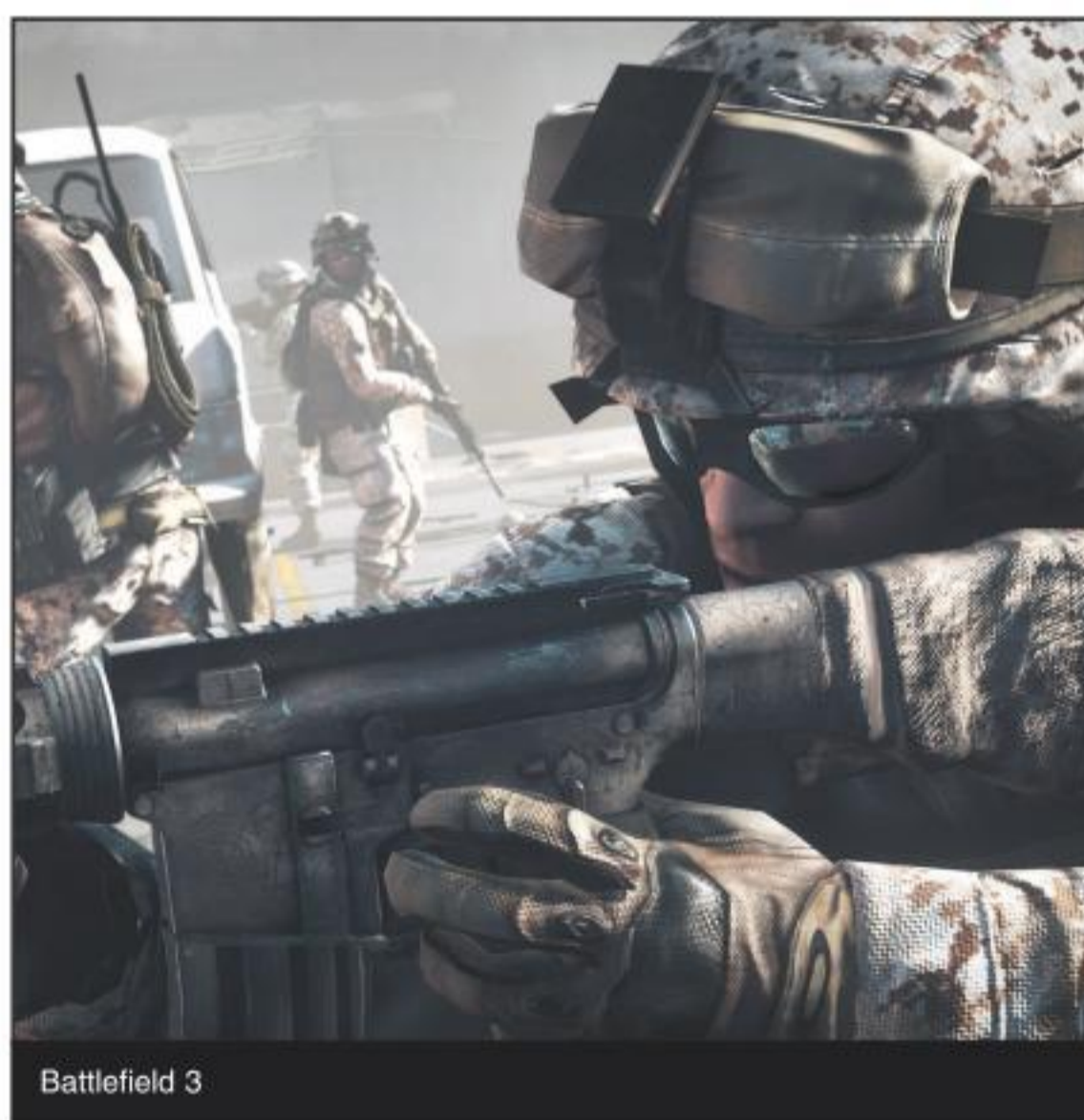
- Red Faction: Armageddon (май 2011)

НОВЫЙ ДИСК

- Hydrophobia (весна 2011)



Killzone 3



Battlefield 3

Исправляемся

«Игромания» № 1/2011

- **Итоги 2010 года**, стр. 54. Название игры **American McGee's Alice** указано в спецноминации «Кроличья нора года» по ошибке. На самом деле здесь должна находиться **Alice in Wonderland**.
- **Из первых рук**, стр. 22. **Bulletstorm** не может быть главным шутером будущего года, так как выходит уже в этом.
- **Фотопамять**, стр. 206. Игра на скриншотах — **Star Wars: The Force Unleashed 2**, а вовсе не **Call of Duty: Black Ops**, как написано в тексте.

Жанр
Шутер от первого лица
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
EA DICE

Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
Осень 2011 года

BATTLEFIELD

3

ВОСТОК — ЗАПАД

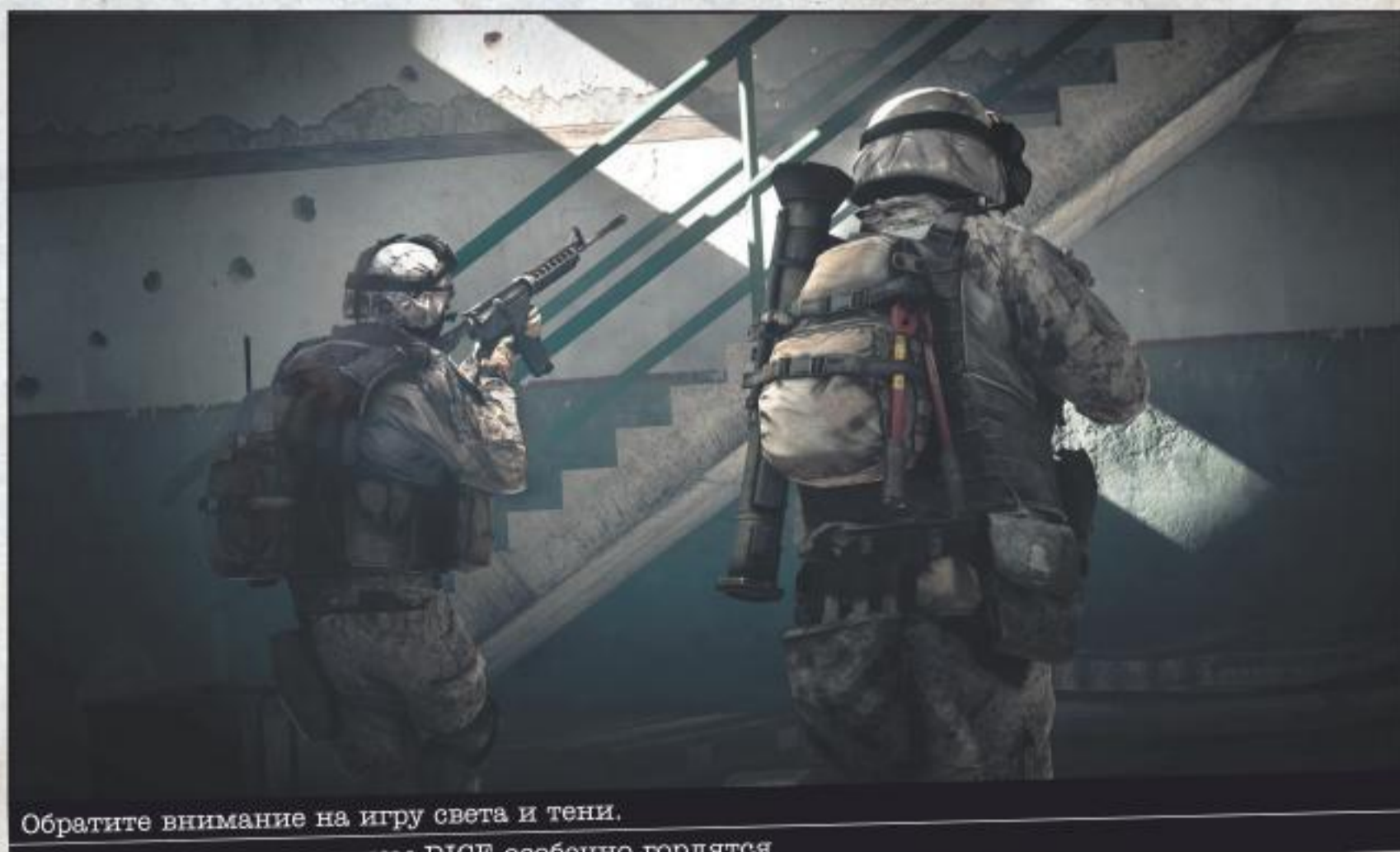
«ИГРОМАНИЯ» ЗАГЛЯДЫВАЕТ В НАШЕ ОБЩЕЕ МУЛЬТИПЛЕЕРНОЕ БУДУЩЕЕ

ЧТО? BATTLEFIELD 3, ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ КУЛЬТОВОГО ОНЛАЙНОВОГО ШУТЕРА ГДЕ? СТОКГОЛЬМ, ШТАБ-КВАРТИРА EA DICE

Вежливые шведы из DICE улыбаются: «Ну что, проняло, да? Так и знали, что будет просто шок!» Мы в этот момент действительно несколько обескуражены. Но причина нашего изумления — не фантастические качества их новой игры. Дело в том, что, прекрасно понимая, чего ждет от них публика (демонстрации нового мультиплеера), разработчики осознанно не показывают, как **Battlefield 3** выглядит в онлайн, и ни на каких условиях не соглашаются об этом разговаривать. Вместо этого созванным со всего мира журналистам представляют пятнадцать минут... сюжетной кампании.

На то она история

Когда несколько лет назад в DICE собрались выпускать пер-



Обратите внимание на игру света и тени. Естественным освещением DICE особенно гордятся.

Максим Еремеев

вую часть **Battlefield: Bad Company**, все тоже в первую очередь обращали внимание не на тотальную разрушаемость, а на то, что в Battlefield наконец-то появился полноценный сингл. Потом DICE успели выпустить **Battlefield 1943**, сделанную целиком в старой манере, безо всяких однопользовательских новшеств, и еще одну Bad Company. Сложилось впечатление, что корневой сериал разработчики воспринимают как нечто неизблемое, а эксперименты с сюжетом оставляют для побочных его ветвей. И вот — конец января 2011-го, Стокгольм, комнатка в офисе DICE, перед нами четверть часа неплохо срежиссированного одиночного геймплея, а игра называется Battlefield 3.

«Да, взаимное опыление — это очень точный термин», — соглашается главный дизайнер Патрик Бах. Мы разговариваем с ним о том, как влияют друг на друга две придуманные шведами серии. Когда же речь заходит о том, зачем все-таки понадобилась вся эта внезапная суета, Патрик объясняет: «Понимаете, рынок видеоигр изменился. Теперь сложнее продать игру, в которой в принципе нет однопользовательского компонента». Ну что ж, резонно — тем более что возможностей потренироваться с подачей сюжета и прочими непростыми вещами у DICE в последние годы хватало, и в Battlefield 3 они активно используют наработанный опыт.

Место действия — Ирак, 2014 год, американские войска по-прежнему борются с партизанами, а самый сильный и опасный враг США в регионе — PLR, организация, объединившая самых непримиримых



Если приглядеться, можно различить даже тонкую гравировку над магазином винтовки. В игре, конечно, возможностей так подолгу что-то разглядывать будет немного, но приятно знать, что Battlefield способна и на такое.

подпольщиков. Начало кампании — неторопливое, со всеми подобающими расшаркиваниями. Длинная экспозиция, поездка в кузове «Хамви», вызов, прогулка по улицам иракского городка. Контакт!

Дальше следует серия эпизодов, напоминающих все современные военные шутеры разом. Короткий бой в загаженном дворе, кошки-мышки с засевшим где-то рядом снайпером, поиск бомбы и, наконец, кульминация — титанических масштабов землетрясение, которое прямо у нас на глазах обрушивает пару высоток, пускает по асфальту жуткие трещины и по-настоящему запускает сюжетный механизм Battlefield 3: катаклизм усиливает нестабильность на Ближнем Востоке, в дело оказы-

вается замешан Иран, а где-то на горизонте, кажется, опять маячат отрицательные русские.

Сделано толково, но где та искра, которая превратит хороший боевик в выдающийся?! Для **Modern Warfare** ею стала смена сеттинга и амбициозная режиссура, для **Black Ops** — принципиальное отсутствие башни и переизбыток фантазии у авторов, для все той же Bad Company — неплохое чувство юмора. А что же поможет Battlefield 3? В первую очередь — мелочи.

Багдад Хилтон

Те, кто смотрел «Спасти рядового Райана» в 1998-м и представляет культурный контекст, наверняка подтвердят: сильнее всего тогда восхищал не героический сюжет и не игра Тома

Хэнкса, а то, как камера становилась частью действия. Когда рядом ложился артиллерийский снаряд, кадр припадочно дрожал, вам в лицо летели комья грязи, и вы вдруг оказывались внутри фильма. И все это — благодаря пресловутой псевдодокументальности, которую тогда еще не успели замусолить.

С Battlefield 3 история похожая: люди, которые ее разрабатывают, просто помешаны на аутентичности, и это сразу заметно. На экране инсургенты из засады гвоздят наш отряд, герой ожесточенно отстреливается, а мы, открыв рот, следим, как держится кружок оптического прицела. Оружие не просто «уходит» вверх — оно буквально пляшет у вас в руках. Как на самом деле.

В Battlefield все выглядит, движется, стреляет и звучит максимально правдоподобно. При этом речь, конечно, не идет о жестоком симуляторе войны вроде ArMA — это по-прежнему в первую очередь шутер, развлечение. Просто все в нем сделано с вниманием к деталям — даже звук. Каждый выстрел каждой винтовки в игре, каждый рык каждого двигателя DICE записывали сами при помощи примерно миллиона разных микрофонов. Иногда самый дальний из них располагался в нескольких километрах от места записи (чтобы стрельба в отдалении тоже звучала аутентично).

Когда приходит время пробежаться по крыше под снайперским огнем, вы чувствуете каждую пулю, будто весь ее путь, от жерла ствола до кирпичного угла в сантиметре от вашей



Когда пуля может догнать в любом укрытии, начинаешь гораздо сильнее дорожить виртуальной жизнью.



В Battlefield 3 после внезапного отсутствия в Bad Company снова появляется возможность передвигаться ползком. Хотя вот этот конкретный солдат, конечно, не просто прилег — он ранен.

головы, прочерчен в воздухе огненным фломастером. И это только начало — очень скоро в дело вступает тотальная разрушаемость — фирменный прием DICE начиная с первой Bad Company. «Люди настолько привыкли, что в наших играх можно разрушить практически все, что, когда такой возможности у них вдруг не оказывается (как, например, в Battlefield 1943. — Прим. «Игромании»), их это невероятно удивляет», — делится размышлениями Патрик.

В Battlefield 3 разрушить можно будет все что угодно. Разработчики говорят, что в одиночной кампании еще могут как-то ограничить разрушительную силу игрока (как минимум контролируя поступление нового, более мощного оружия и боеприпасов), а вот в мультиплеере (о котором больше в тот день не было сказано ни слова) собираются полностью отпустить удила. Но и в сингле спрятаться от пуль непросто — и вам, и вашим противникам. Засевший на балконе третьего этажа партизан с гранатометом вдруг оказывается у вас как на ладони, потому что его укрытие смело огнем. В другой ситуации точно так же лишиться защиты в самый неподходящий момент можете и вы сами — когда в комнату, где вы прячетесь, враги продолжают не отмеченный на схемах вход. Все по-честному.

Шива-разрушитель

Логично было бы предположить, что раз в Battlefield 3 теперь есть разрушаемость, то работает она на том же движке, что и Bad Company. Это и так, и не так. Графический движок действительно называется Frostbite... Frostbite 2.0. И это, кажется, вторая вещь, которая сделает игру обязательной для всех фанатов жанра.

Это не переработанная версия старого движка — все пишется с нуля. Причем амбиции у разработ-

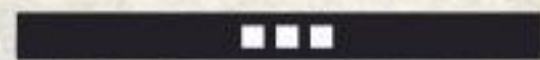
чиков вселенские. Патрик поясняет: «Мы разрабатываем движок своей мечты. Он будет самым мощным, самым продвинутым. Таким продвинутым, если честно, что мы с самого начала планировали, что его придется как-то масштабировать для современных систем. Чтоб не надорвались. Это технология следующего поколения на железе текущего».

Выглядит Battlefield 3 действительно грандиозно. Над полем битвы взлетают ракеты, пламенем двигателей освещающие собственные дымные шлейфы изнутри, пальмы на улицах гнутся и трепещут листьями, когда над ними на бреющем проходит вертолет, вокруг — мягчайшие тени, текстуры кристально чисты, а модели персонажей пугающе реалистичны. Становится даже немного грустно, когда представляешь ту же самую игру на какой-нибудь пристойной, но не выдающейся системе.

Разработчики тут же успокаивают: «Естественно, чем лучше у вас машина, тем больше эффектов сможет использовать

Battlefield 3 и тем лучше она будет выглядеть. Но мы делаем все возможное, чтобы движок нормально работал на средних PC и выдавал при этом отличную картинку». Это, правда, актуально только для тех, кто играет на компьютерах — консольные игроки по понятным причинам от тяжких дум о производительности будут избавлены.

А как все это анимировано! Авторы рассказывают, что старались как можно чаще задействовать при съемке движений настоящих солдат, которых в отличие от каскадеров не надо учить, как правильно двигаться и вести себя в бою. Сама система анимации, примененная в Battlefield 3, разработана вне стен DICE — ее создали в одной из внутренних студий Electronic Arts и до сих пор применяли по большей части в спортивных симуляторах (например, в FIFA). Оказывается, именно здесь находится сейчас передний край борьбы за плавность и естественность движений в видеоиграх.



За девять лет сериал Battlefield прошел огромный путь. Он забрасывал нас и в прошлое, и в будущее, и на актуальные сегодня поля сражений. И каждая его часть становилась хитом у тех, кто любит вдумчивые, осмысленные сетевые шутеры. Каков будет в онлайн Battlefield 3 — мы, к сожалению, пока не знаем, но послужной список DICE, огромный опыт, накопленный компанией на ниве многопользовательских видеоигр, как бы намекают: ждите нового блокбастера. О том же самом буквально кричит кристально чистая картинка, глядя на которую начинаешь верить: очень может быть, что конкуренты действительно будут посрамлены.

Но графика, мокап и интерактивная режиссура — детали. Главное, что в современном офисе в центре Стокгольма работают люди, помешанные на своем деле. Это видно в их глазах, это понятно даже из коротких бесед с ними. И, судя по всему, именно в этом кроется секрет успеха DICE и гарантия того, что Battlefield 3 запомнится нам всем надолго. Не зря же Патрик, когда разговор зашел о расширении аудитории (помните, именно ради этого в игру добавлен сингл) и мы спросили его, как он собирается осчастливить сразу всех, ответил: «Для этого нужно просто, чтобы у тебя в команде все были. Чтобы с тобой работали люди, мыслящие так же, как твоя аудитория, повернутые на тех же вещах». Страсти у команды Патрика явно хватает, как и способностей. Осталось дождаться осени. ■



До землетрясения осталось всего ничего. Противоборствующие стороны пока ни о чем не подозревают и продолжают уничтожать друг друга с неослабевающим энтузиазмом.

САМЫЕ ПОТЯСНЫЕ

Порт-Роял, Ямайка,
1692 г.



Некоторые считают землетрясения и вообще природные бедствия — наказанием человечеству за его грехи. Если это действи-

Природные катаклизмы пугают и завораживают одновременно. Когда жаждающей твоей смерти силе невозможно сопротивляться (попробуй поборись с цунами), чувствуешь себя маленьким и ничтожным, поэтому понятно, зачем DICE понадобилось моделировать бедствие в своей новой игре. Ну а «Игромания» решила припомнить несколько реальных землетрясений.

тельно так, то вряд ли в конце XVII века существовала более подходящая цель для божественного гнева, чем Порт-Роял, столица Ямайки, куда английские и голландские каперы приплывали пропивать и прогуливать награбленное.

Около полудня 7 июня 1692 года обычное течение жизни на острове было прервано землетрясением магнитудой в 7,5 балла. В некоторых местах земля буквально разверзалась под ногами у обезумевших жителей и гостей Порт-Рояла, а затем снова смыкалась, раздавливая несчастных.

По рассказам очевидцев, в течение двух минут город был разрушен и затоплен, а последовавшее за землетрясением цунами пронесло над крышами уцелевших домов стоявший в гавани фрегат «Лебедь». Еще более двадцати судов перевернулись и затонули.

Но едва ли не главным бедствием на улицах разрушенного Порт-Рояла тут же стали мародеры. По некоторым свидетельствам, грабежи начались еще до того, как закончилось землетрясение. Так что, может быть, Ямайке действительно досталось за дело.

Спитак, Армения,
1988 г.



7 декабря 1988 года, без двадцати одиннадцать утра по Москве, на северо-запад Армении обрушилось землетрясение мощностью в 7,2 балла. Толчки продолжались всего тридцать секунд, но за это время был полностью разрушен город Спитак и более пятидесяти сел в его окрестностях. Пострадали, хоть и меньше, и другие города, располагавшиеся поблизости от эпицентра катаклизма, а общее число жертв перевалило за 25 тысяч человек (и это без учета тех, кто «просто» лишился жилья и всего имущества — таких несчастных набралось более полумиллиона).

Вот как описывал в своей документальной повести «Руинный марш» Спитак после землетрясения Евгений Буянов, один из спасателей-добровольцев, вскоре прибывших на место трагедии:

«Штабеля гробов — черных и красных — были сложены на крупных перекрестках, площа-

дях и у некоторых домов. В окне автобуса промелькнул небольшой отряд спасателей, явно иностранцев, в комбинезонах со светоотражательными нашивками. Чувствовался какой-то специфичный сладковатокислый запах, перемешанный с гарью костров и немного отдающий гнилью, — то ли от куч отбросов на улицах и неубранных помоек, то ли, думалось, от гниющих под руинами трупов... Танки на перекрестках улиц с нарядами автоматчиков, — импровизированные блокпосты...»

Видимо, чтобы заставить всех окончательно свихнуться от ужаса, провидение распорядилось так, что землетрясение произошло в относительной близости от Армянской АЭС. Учитывая, что всего чуть больше года назад рванул Чернобыль, можно понять решение Совета Министров Армянской ССР, который после катастрофы в панике распорядился закрыть электростанцию.

Порт-о-Пренс, Гаити,
2010 г.



Землетрясение в окрестностях столицы острова Гаити запомнилось миру в первую очередь масштабами бедствия и многочисленными проблемами и скандалами в процессе ликвидации последствий катаклизма.

Основной толчок (были и повторные) произошел 12 января 2010 года без семи минут пять по местному времени. В результате землетрясения Порт-о-Пренс был практически стерт с лица земли. Ветхое, давно просившие капремонта или и вовсе сноса дома, складывались прямо над головами своих обитателей. Во всем городе с населением в 2,5 миллиона осталась лишь одна работающая больница — полевой госпиталь при миссии ООН. Данные о жертвах, кошмарные и в первые дни после трагедии (13 января президент Рене Преваль, к примеру, заявил, что ориенти-

ровочное число погибших, скорее всего, составляет около 30 тысяч человек), ежедневно обновлялись и становились все мрачнее, пока не выяснилось, что в результате бедствия расстались с жизнью более двухсот тысяч гаитян и граждан других государств, оказавшихся в этот момент на острове. По некоторым свидетельствам, трупы складывали штабелями прямо на улице (их просто больше некуда было деть), а 15 января президент Преваль признался, что около семи тысяч погибших пришлось похоронить в братских могилах. Начались проблемы с доступом к чистой воде, поступали сообщения о случаях мародерства, а жители Гаити жаловались, что только слышат о присылаемой им гуманитарной помощи по радио, в реальности не получая никакой поддержки.

L.A. NOIRE

«Игромания» знакомится с самой изысканной реинкарнацией Grand Theft Auto

Секреты Лос-Анджелеса

ЧТО? L.A. Noire, самый таинственный и интригующий проект Rockstar Games.
ГДЕ? Лондон, не Лос-Анджелес.

Линар Феткулов
Олег Ставицкий

Жанр
GTA нашей мечты
Издатель
2K Games
Разработчик
Team Bondi
Rockstar Games
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
20 мая 2011 года

По идее, этой статье не должно было быть. Лондонское мероприятие состоялось не для прессы, а для локальных дистрибьюторов из разных стран (чтобы те знали, как лучше рекламировать новую игру). Тем не менее агентам «Игромании» удалось проникнуть на эту «закрытую вечеринку», и потому не откажем себе в удовольствии вставить тут фразу Дэнни Де Вито из фильма, в честь которого названа эта статья. Друзья, все, что вы сейчас прочитаете, — это не для печати. По большому секрету.
И строго между нами.

GTA LA

Вы все наверняка уже слышали про L.A. Noire. Первый трейлер вышел почти семь лет назад, потом игра надолго пропала с радаров, но шума все равно было много. Все знают, что это что-то очень крутое. Потому никаких прелюдий, надо сразу сказать, как это играется. Как? Да как

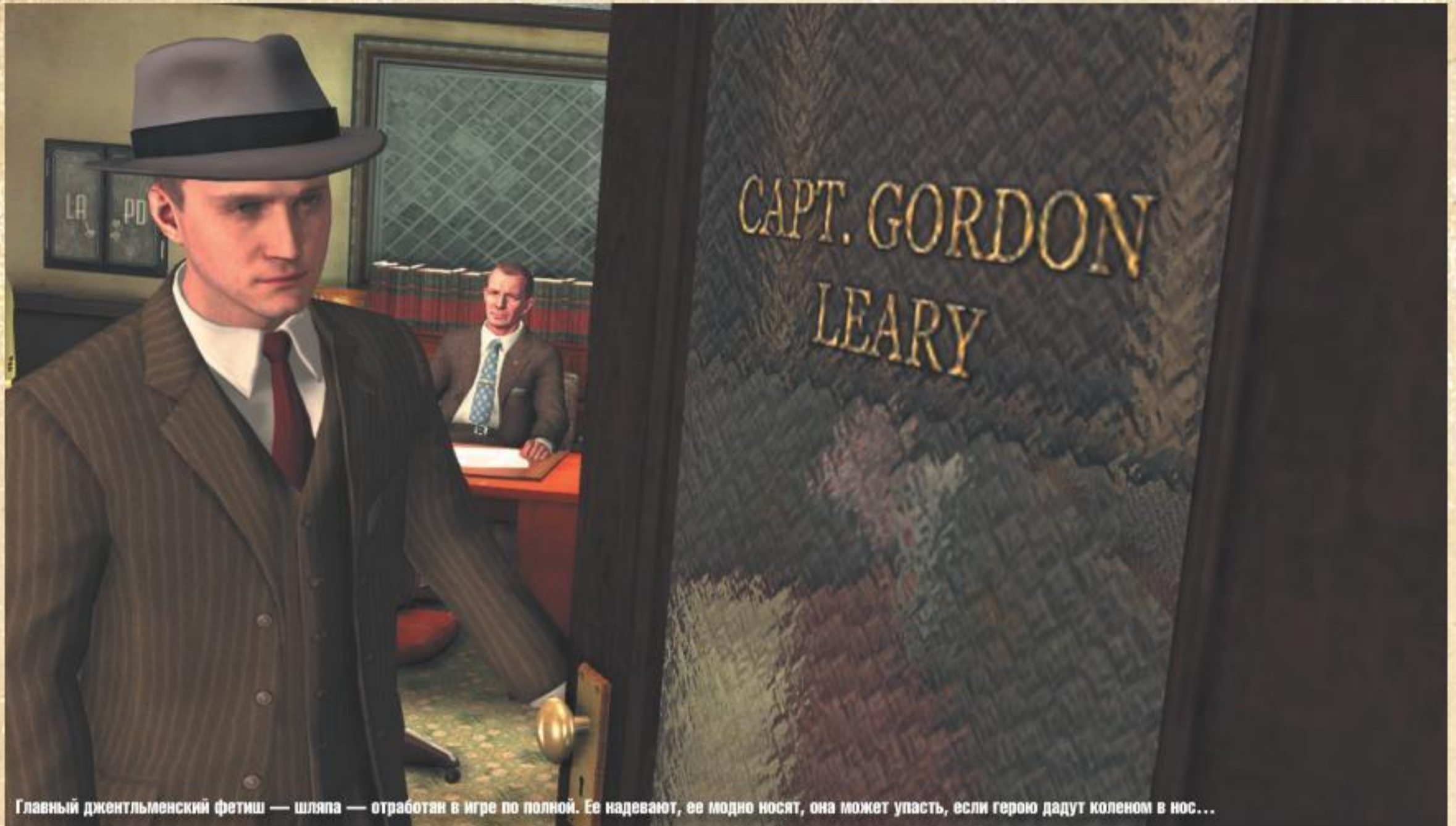


По нашим сведениям, игра выйдет на PC.

нормальный, современный GTA. Тут есть автомобильные погони, драки, перестрелки с системой укрытий и, конечно, кипящий жизнью, открытый для исследования город. Стоит запустить L.A. Noire, и вы почувствуете себя как дома. Движения главного героя, физика автомобилей, ощущение мира — все родное. Так и хочется крикнуть «эх!», зажать для профилактики какого-нибудь прохожего, а потом отправиться на борьбу с преступ-

ностью. Но не выйдет (сразу скажем, за задавленного прохожего тут могут заставить проходить миссию заново). Потому что на самом деле GTA тут процентов на тридцать. Вернее, так: GTA — это форма. А содержание — это детективный триллер. Бывают книги-триллеры, бывают кинотриллеры. А L.A. Noire — это GTA-триллер.

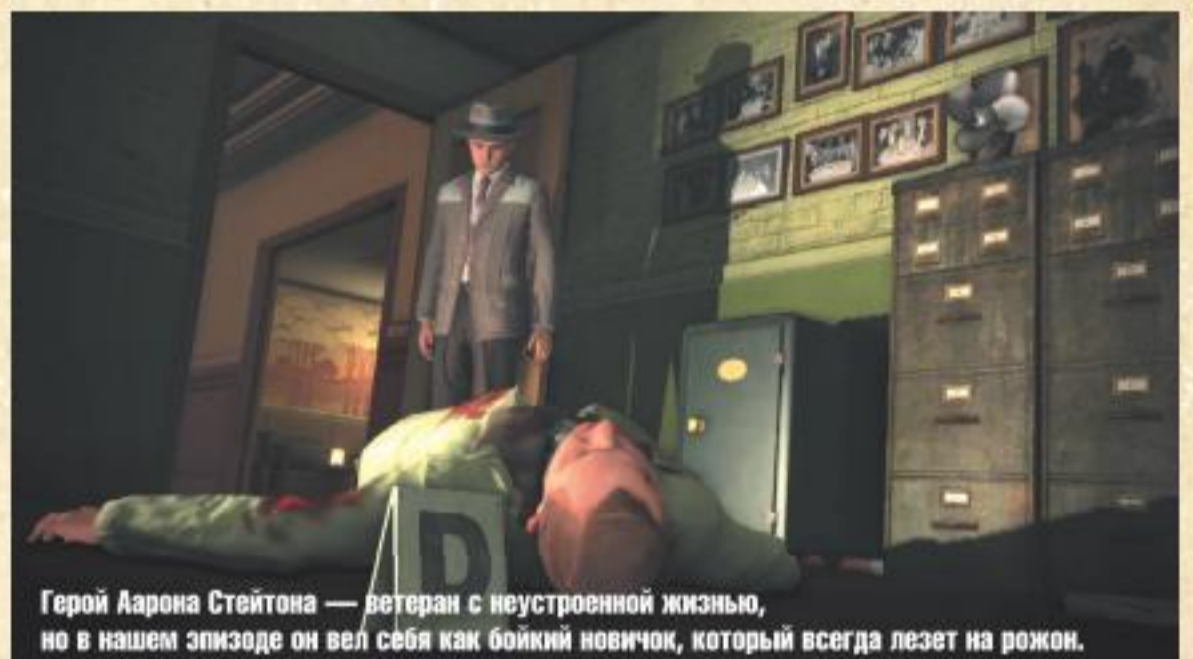
Главного героя зовут Коул Фелпс, он только что вернулся с полей сражений Второй миро-



Главный джентльменский фетиш — шляпа — отработан в игре по полной. Ее надевают, ее модно носят, она может упасть, если герою дадут коленом в нос...



Ну и конечно, ее могут сбить пулей!



Герой Аарона Стейтона — ветеран с неустоенной жизнью, но в нашем эпизоде он вел себя как бойкий новичок, который всегда лезет на рожон.

вой, а теперь служит в полиции. В игре будет несколько крупных дел (глав), и после каждого дела Коула будут повышать: так он пройдет путь от «гаишника» до оперативника убийственного отдела. С каждым витком карьеры напарники Коула будут меняться, но будут и сквозные персонажи, с которыми мы не раз столкнемся на протяжении всей игры.

Место преступления

Тридцать процентов — это GTA. Остальные семьдесят (а то и больше) — это расследования. Как только вы узнаете о совершенном преступлении, нужно выехать на место (освоитесь в городе — будете знать каждый закуток и без карты), а там уже заняться оперативной работой.

Первый этап — сбор улик. Вы просто ходите по месту преступления и ищете важные пред-

меты. Никаких излишеств или, боже упаси, пиксельхантинга. Коул сам повернет голову в сторону улики, вам останется лишь подобрать ее (хотя будут и более сложные варианты, вроде записки, спрятанной в выхлопной трубе). Не нашли всех улик? Ничего страшного, можете переходить к следующей части расследования. Правда, в ней вам будет сложнее. Каждая улика «складируется» в блокноте Фелпса, словно в инвентаре, вместе с известными ему фамилиями, местами и фактами. Нет улики — меньше пространства для маневра во время допроса.

Это и есть вторая часть расследования. Проще говоря, это диалог. Тут может быть разговор с потерпевшим или подозреваемым — с кем угодно. Важно то обстоятельство, что это не стандартная RPG-рутина, не формальный разговор, когда вам

лишний раз говорят то, что уже и так ясно. Это настоящий поединок, словесная дуэль. Настоятельно советуем обратить пристальное внимание на следующие абзацы, потому что в них речь пойдет о самой потрясающей, на наш взгляд, системе диалогов на свете.

Допустим, вы подошли к потерпевшей: вот место аварии ее автомобиля, вокруг ходят врачи и полицейские, а дама косо смотрит на вас и еле-еле ворочает языком. Она пьяна. Тем не менее начинается разговор, вы спрашиваете, что случилось. Она говорит.

Дальше у вас есть три варианта ответа: верю; не верю и давлую; не верю и убеждаю доказательствами. Все! Никакого трепана раньше времени. Никаких избитых фраз. Концентрированный психологический выбор. Скажем больше: за все время

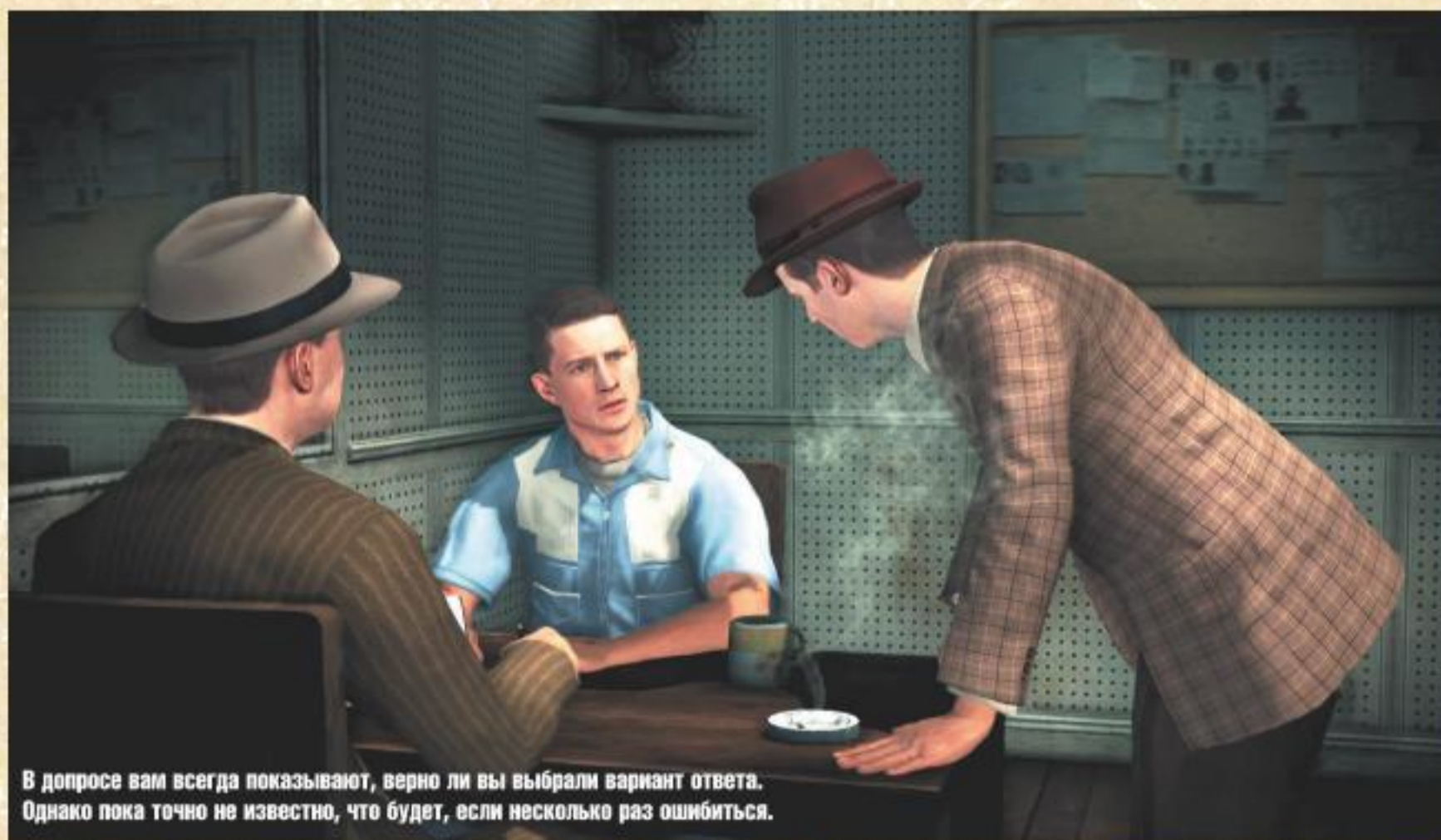
лондонской презентации Фелпс поверил собеседнику ровно один раз, в то время как «нет» говорил раз сорок! Вместо ненужной болтовни вы, словно разведчик, «прокачиваете» собеседника, сражаетесь с ним в интеллектуальной дуэли.

Предъявите ваши доказательства!

Тут важно сделать отступление. О чем вообще речь? Почему мы должны кому-то верить или не верить? Во-первых, контекст и здравый смысл. Грубо говоря, если у собеседника руки по локоть в крови, а он говорит, что ни при чем, есть смысл усомниться в его словах. Во-вторых, жесты и мимика. Тут вам пригодятся все знания о разговорной психологии, какие только сможете собрать. Куда смотрит собеседник, как он говорит, дергается или ведет себя



Лос-Анджелес обещают воссоздать в мельчайших подробностях, даже с учетом расположения домов на не самых знаменитых улицах.



В допросе вам всегда показывают, верно ли вы выбрали вариант ответа. Однако пока точно не известно, что будет, если несколько раз ошибиться.

уверенно — все это подскажет, как себя вести. Стоит отметить, что для записи жестов и лицевой анимации была создана отдельная студия и разработана уникальная технология motion scan, позволяющая в мельчайших деталях передавать речь героев. Ее ключевая особенность — реалистичное воспроизведение движений глаз и бровей.

Итак, мы не верим собеседнику. Можем попробовать надавить. Коул повысит голос, махнет кулаком или стукнет им по столу (возможно — и по лицу собеседника).

Но если у вас есть что-то весомое, то выбрать нужно третий вариант, и вот тут начинается самое интересное. Вас автоматически переносит в блокнот, и вот только сейчас, впервые, вы можете выбрать что-то из громадного списка собранных фактов и улик. В нашем случае мы смогли предъявить подозреваемой фото, на котором был запечатлен ее муж как раз на месте преступления, или почти что в буквальном смысле ткнуть допрашиваемого носом в разорванные трусы.

Такого в играх никогда не было. Геймплей строится на том,

что вы внимательно смотрите и слушаете, погружаетесь в историю. То, что вы верно выбираете метод допроса, лишь доказывает ваше адекватное восприятие истории. То есть, если у вас уже есть на руках доказательства, не нужно кричать на собеседника — ему уже нечем крыть, это очевидно.

Введя такую систему диалогов, Rockstar не насаждают каких-то нелепых мини-игр, не растягивают игровой процесс. Они лишь обостряют наши чувства, заставляя внимательнее следить за расследованием.

Черная орхидея

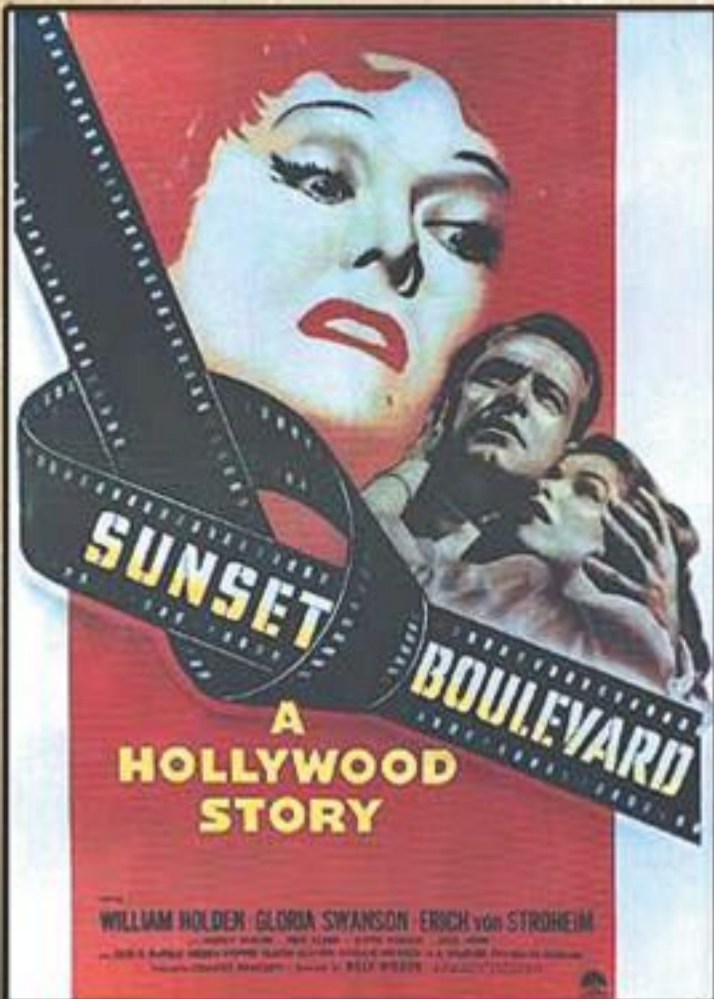
Один лишь этот факт позволяет L.A. Noire претендовать на звание самой кинематографичной игры в истории — вот уж где действительно ставят на сюжет! А ведь мы еще ни слова не сказали о сеттинге.

О нуаре на PC знают главным образом благодаря Max Payne. Кожаный плащ, непроглядная ночь, закадровые монологи, вечный дождь за окном... Ничего этого в L.A. Noire нет.

Мрачное настроение здесь достигается совсем другими средствами. Здесь очень здорово показано противоречие между роскошным фасадом американской жизни и ее омерзительной изнанкой.

Джаз, шампанское, шляпы — в конце сороковых Америка переживает экономический бум. В то же время с войны начинают возвращаться солдаты, и им нет места в этом новом мире. Неудержимое веселье и острое социальное напряжение. Голливуд, карьера в кино — и вся грязь кинобизнеса (продемонстрированное нам дело было о том, как продюсер изнасиловал девушку из провинции, которая мечтала получить роль в одном из его фильмов).

Тут нет места беспредельному пафосу, никто не причитает о вечных ценностях, зато очень много



Три классических фильма нуар в Лос-Анджелесе Дикие пальмы

Бульвар Сансет
(Sunset Blvd, 1950,
режиссер Билли Уайлдер)

Сценарист Джо Гиллис, чей труп выловили из бассейна, принадлежащего забытой звезде немого кино, рассказывает свою историю с того света. Балансируя между драмой, детективом, голливудской сатирой и комедией (в оригинальном сценарии герой рассказывал историю трупам в морге, но на тестовых показах аудитория так громко гоготала над этими эпизодами, что их пришлось убрать), Билли Уайлдер («В джазе только девушки», «Двойная страховка») снял настоящую нуар-классику со всеми положенными атрибутами: голливудской звездой, Лос-Анджелесом, голосом за кадром и, конечно, убийством.

Китайский квартал
(Chinatown, 1974,
режиссер Роман Полански)

Частный детектив Джейк Гиттис нанят богатой женой лос-анджелесского чиновника, которая подозревает своего мужа в измене. Взявшись за дело, Гиттис оказывается в лабиринте, где за каждым поворотом: махинации с землей, водоснабжением и инцест. Полански (который тут совершает знаменитый выход в роли голника с перочинным ножиком) взял классическую нуар-формулу и усложнил ее в десять раз: разобратся в хитросплетениях «Чайнатауна» с первого раза практически невозможно, да и не нужно. Здесь действует не традиционная, детективная, а какая-то гипнотическая, потусторонняя интрига. Фраза «Forget it, Jake. It's Chinatown» входит во все списки самых важных киноцитат в мире.

Секреты Лос-Анджелеса
(L.A. Confidential, 1997,
режиссер Кертис Хенсон)

Три детектива (отличник, психопат и коррупционер) расследуют одно и то же убийство в Лос-Анджелесе. Каждый — своими методами. Если Полански усложнил классический нуар в десять раз, то Кертис Хенсон — как минимум в сто. Коррупция, полное отсутствие политкорректности, пресыщенные голливудские продюсеры, настоящие и фальшивые кинодивы, многосложные предательства и разоблачения... L.A. Confidential — это одновременно уважительный поклон всем классическим голливудским нуарам и самодостаточное жанровое произведение.

цинизма, коррупции и правды. Честное слово, когда расследуемое нами дело вдруг завершилось самым прагматичным образом, просто от сердца отлегло — с нами наконец-то говорят как со взрослыми, а не разыгрывают опереточные трагедии.



Вообще, приятно смотреть, как Rockstar и Team Bondi работают со структурой игрового процесса. С одной стороны, все понимают, что во главе угла должен стоять сюжет. С другой — надо все-таки развлекать игрока геймплеем. И они сшивают эти две извечно отторгаемые материи.

Нужно подслушать адрес из телефонного разговора — вот небольшой стелс-эпизод. Поехали на место — небольшая погоня. Зашли в квартиру — драка. А в финале главы кульминация — перестрелка! И вот мы робко убиваем десяток бандитов и даже взрываем, вы не поверите, одну (!) красную бочку. Понятно, что большинство геймплейных эпизодов притянуты за уши. Но то, как трогательно, как нежно их постарались вписать в сюжет, заслуживает самого глубокого уважения. Там, где в Heavy Rain напихали противоестественные quick time events, L.A. Noire включает давно знакомый GTA.

В мире еще не придумали геймплея, чтобы качать на ру-



Во время поиска улики начинает играть джаз (так вам подсказывают, что включен режим поиска).

ках младенца или рыдать под проливным дождем. А вот гонять по улицам, стрелять и драться мы давно умеем. Нас учили. Всю жизнь нас готовили к тому, чтобы играть в

L.A. Noire! Последние части GTA, Red Dead Redemption — относитесь к ним как к актерским курсам. Мы прошли их, и теперь сможем сыграть в настоящем кино. ■



Один сериал, который необходимо увидеть до релиза L.A. Noire
Серьезные люди

Сериал Mad Men, главное телесобытие со времен Lost, успел побывать на страницах всех глянцевого издания мира. В любви к нему расписались все — от Vanity Fair и The New Yorker до, скажем, «Коммерсанта». Mad Men — это подробное жизнеописание сотрудников нью-йоркского рекламного агентства в Америке пятидесятых (а затем — в шестидесятых). Каждый сезон состоит из скромных по нынешним меркам 12-14 серий и снимается по году. Результат — набор не телевизионных эпизодов, а точеных театральных пьес. Mad Men противопоставляют не столько большому кино, сколько литературе, — на экране, кажется, не происходит вообще ничего: герои очень много пьют, курят, отпускают шутки по поводу женщин, негров и евреев и хватают за задницы секретарш с осинными талиями. Действие не просто буксует или медленно развивается, его как бы и нет вовсе (ситуация несколько меняется к третьему и четвертому сезону). Mad Men смотрят ради другого — фантастических, тонких, умнейших диалогов и маниакального внимания его создателей к деталям. Все, начиная женскими заколками и заканчивая формой бутылок кока-колы, в Mad Men имеет свой смысл и дополнительное значение. Художник сериала дает многочисленные интервью, где рассказывает,

как он перевернул блошиные рынки Нью-Йорка в поиске нужной пивной крышки; об эволюции причесок героинь написан не один философский текст; к каждому сезону прилагается специальный культурологический гид, который помогает людям, не обремененным знаниями об американском быте пятидесятых, понять, что же все-таки происходит на экране.

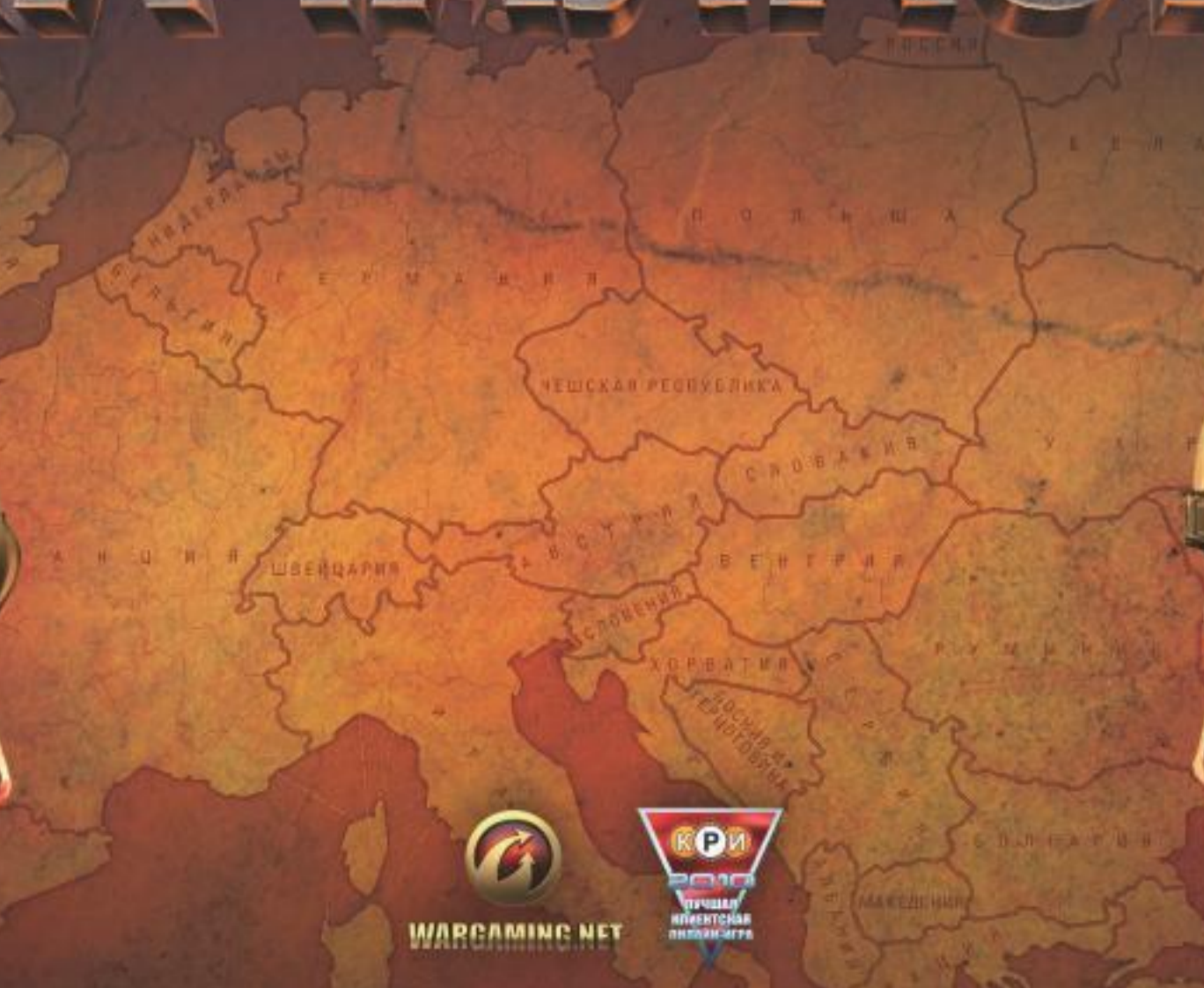
Именно поэтому трудно представить лучших людей для того, чтобы воссоздать в L.A. Noire Лос-Анджелес пятидесятых. Постановкой кат-сцен в L.A. Noire занимается режиссер из команды Mad Men, а главную роль играет Аарон Стейтон, постоянный актер сериала. Казалось бы, зачем Rockstar, мастерам стилизации, понадобились услуги сторонних людей именно в этот раз? Дело в том, что любая культурная среда в их исполнении неизбежно окрашивается фирменным рокстаровским идиотизмом. Они патологически неспособны рассказать серьезную историю, не сорвавшись на смех в самый ответственный момент. Этот подход прекрасно работает где угодно, кроме нуара, где любой смешок моментально переводит действие в фарс. Пока авторы Mad Men кропотливо расставляют полигональные стаканы с виски по виртуальным столам, купите их сериал и посмотрите, на что эти люди способны.



WORLD OF TANKS

www.worldoftanks.ru

ВОЙНА КЛАНОВ НАЧАЛАСЬ!



DUKE NUKEM FOREVER

ЖАНР

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ШУТЕР

ИЗДАТЕЛЬ

2K GAMES

РАЗРАБОТЧИК

GEARBOX SOFTWARE

МУЛЬТИПЛЕЕР

ИНТЕРНЕТ

ПЛАТФОРМЫ

PC, XBOX 360, PS3

ДАТА ВЫХОДА

6 МАЯ 2011



«ИГРОМАНИЯ» ОТПРАВЛЯЕТСЯ В ЛАС-ВЕГАС, ЧТОБЫ, МУЖЕСТВЕННО ИГНОРИРУЯ БЛЕК-ДЖЕК И ШЛЮХ, ПОСВЯТИТЬ ТРИ ЧАСА DUKE NUKEM FOREVER, ГЛАВНОМУ ДОЛГОСТРОЮ В СОВРЕМЕННОЙ ИГРОВОЙ ИСТОРИИ

ЧТО? DUKE NUKEM FOREVER, ДОЛГОСТРОЙ РОДОМ ИЗ ПРОШЛОГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ

ГДЕ? ЛАС-ВЕГАС, ШТАТ НЕВАДА, СТРИПТИЗ-КЛУБ DEJA VU

ГЕОРГИЙ КУРТАН

РАУЛЬ ДЮК НЮКЕМ

Еще год-полтора назад фраза «я провел три часа за Duke Nukem Forever» прозвучала бы не менее дико, чем «я только что вернулся из страны сбывшихся надежд, где пил чай с лепреконами, бегал по радуге и гладил единорогов». Даже после чудесного прошлогоднего воскресения новые разработчики не спешили делиться скриншотами и видеороликами, ограничиваясь демонстрациями бицепсов Дюка на тизер-картинках. Поэтому те, кто не был на немногочисленных презентациях и закрытых показах, имели полное моральное право сомневаться в том, что эта игра вообще существует.

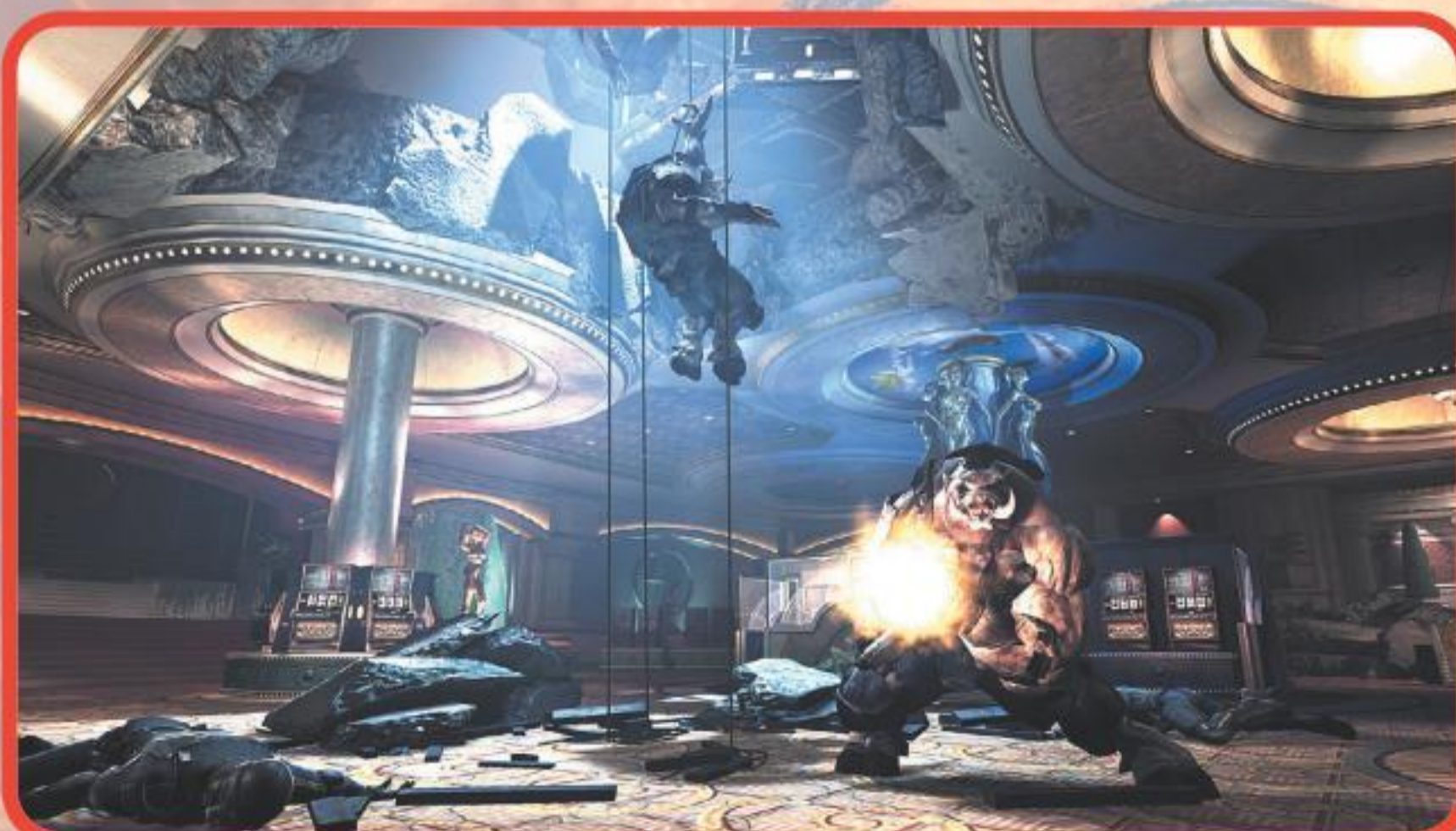
Тем не менее сегодня появление на наших экранах высокого блондина в черных ботинках выглядит более реальным, чем когда бы то ни было. Мало того, за прошедшие годы Дюк Ньюкем ничуть не изменился. Единственный нуждающийся в прояснении вопрос — насколько он окажется востребован сегодня.

Покидая Лас-Вегас

Понять феномен Duke Nukem несложно. Мы часто сравниваем

массово-ориентированные продукты с гамбургерами, но Дюк — это биг-мак от мира гамбургеров, огромная котлета с оттисну-

тым на ней клеймом «Made in USA». Для показа игры 2K Games выбрали идеальные декорации — стриптиз-бар в Лас-



Разрывы крыш, к сожалению, случаются только в строго определенных местах: большая часть декорации в игре — абсолютно твердые тела.



Гаргантюанский масштаб — еще одно сходство между God of War и Duke Nukem Forever.

Vegas (местечко под названием Deja Vu по этому случаю на сутки переименовали в «Сиськоград Дюка Нюкема»).

Напротив — заведение с многозначительным названием «Крупнейшая в мире выставка секс-игрушек», в ста метрах — фаллический небоскреб имени Дональда Трампа. Чуть дальше — улица Лас-Вегас-Стрип, где между бесконечными казино и ресторанами слоняются одуревшие туристы со следами отпуска на лице. Кричащие вывески, море рекламы, запруженные безвкусными лимузинами улицы... Лас-Вегас — воплощение американского представления о шике и роскоши. Неспроста Хантер Томпсон искал (и не нашел) в этом городе Великую Американскую Мечту: по месту, куда бизнесмены и менеджеры приезжают тратить с трудом заработанные деньги, можно сделать много интересных выводов о стране, обычаях и образе жизни ее обывателей.

Duke Nukem — явление того же рода, это интерактивная энциклопедия американских стереотипов. Главный герой — что-то вроде Кратоса со сложившейся половой биографией. Его основное занятие — рвать на куски огромных уродливых тварей, сопровождая процесс хлесткими репликами. Свободное время он посвящает самолюбванию, оплодотворению человеческих самок и видеоигре про самого себя (стейк, упаковка пивных банок и пикап в кадре не фигурируют, но воображение как-то само их дорисовывает). Его главные положительные качества — ксенофобия, нарциссизм и сортирный юмор. Они же, строго говоря, являются главными и решающими достоинствами (а также недостатками) Duke Nukem Forever.

Машина с открытым верхом

Если помните, в начале двухтысячных выходила игра под названием Postal 2. Это был довольно обычный вроде бы шутер, самой волнующей особенностью которого была возможность отрубить прохожему голову лопатой и помочиться на дергающийся в конвульсиях труп. Или засунуть кошке в задницу дробовик. Или сжечь гей-клуб. Механика была элементарной, движок находился в двух шагах от свалки, смысла в происходящем на экране не было совсем, но, чего уж там, все неплохо провели время.

Duke Nukem Forever примерно такая же — с поправкой на то, что главный герой не социопат, а урапатриот с дробовиком на фоне американского флага. С одной стороны, техническая часть балансирует на грани фола. Графика (видя слегка перекошенные лица журналистов, разработчики спешно заверяют, что это не финальное

качество) точнее всего характеризуется любимым выражением нашего руководителя верстки: «Фу, &%\$, антиалиасинга нет!» — этим проблемы, впрочем, не исчерпываются, не дайте скриншотам себя обмануть. Оружие звучит в лучшем случае как петарды «Майский жук», а перестрелки выглядят, мягко говоря, архаично.

Обычно Дюка заталкивают в архетипический зал-с-колоннами и роняют на него с потолка группу перекачанных кабанов-затейников. Дальнейшую программу действий спрогнозировать несложно: герой стрейфится, пятится и выпускает один заряд дробин за другим. Монстры неловко, как бы извиняясь, разлетаются на кровавые ошметки, а иногда падают на колени и замирают на несколько секунд (выглядит это так, как будто их ни с того ни с сего разбил паралич), любезно предоставляя вам шанс расквасить им голову ударом сапога. Ах да, еще от выстрелов тут иногда осыпается плитка со

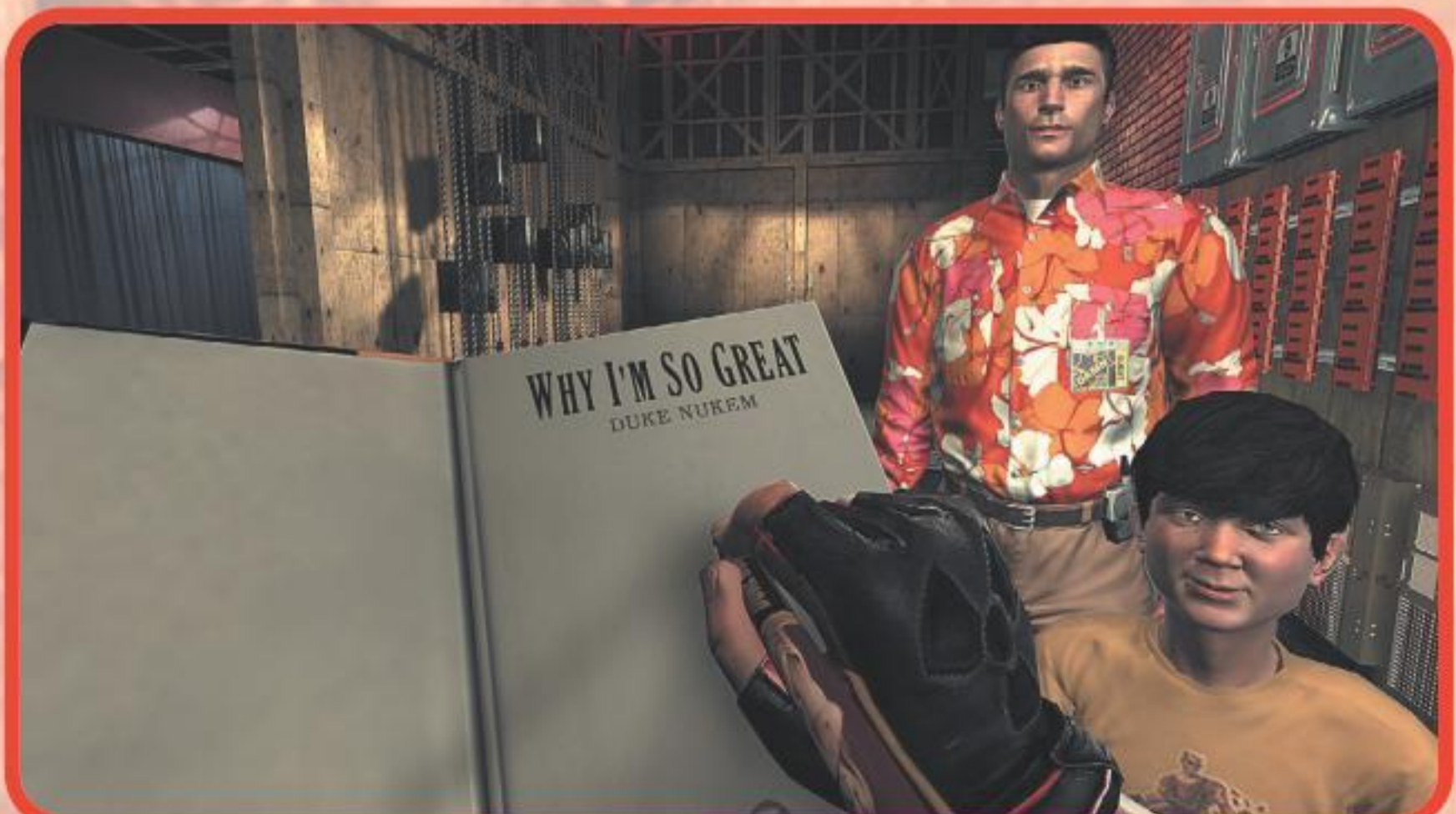
стен, а боссы в строго определенные моменты обрушивают строго определенные куски декораций.

Пожалуй, самая оригинальная сцена случилась, когда Дюк случайно попал под действие уменьшающего луча и скукожился до размеров Алисы в Стране чудес. Всерьез отстреливаться от пришельцев в таком виде, конечно, было нельзя, зато рядом очень кстати оказалась радиоуправляемая машинка как раз подходящего размера. На ней мы долго и самозабвенно прыгали по трамплинам, объезжали пропасти и убежали от разъяренных свинолюдей. А после того, как Дюк вырос обратно, мы прошли по примерно тому же маршруту в обратном направлении и открутили кое-кому бивни.

Магнитофон для особой музыки

С другой стороны, Duke Nukem нужен нам отнюдь не из-за шутерной механики — трудно было бы ожидать откровений от игры, которую ее авторы задумали еще в прошлом веке и с тех пор в основном занимались сменой движков и рисованием фальшивых скриншотов. Нет, дело тут отнюдь не в механике: Дюк запоминается в основном благодаря непрерывному потоку скабрёзных шуток, каких-то мелких, но забавных пошлостей, которые, как надпись «Вася — конь и лох» на заборе, вроде бы написаны мелким шрифтом, но бросаются в глаза.

Например, в кабинке туалета осаждаемого пришельцами казино, кто-то сосредоточенно гадит и, судя по репликам, очень этим гордится. Книга, написанная Дюком, называется «Отчего я так крут». Поверженным врагам он бросает презрительные реплики типа «You've got balls of fail» (шутка непереводаемая, но смысл очевиден любому, кто знает выражение про



В превью-версии игры эти двое выглядели настолько страшно и угловато, что хотелось немедленно забить их до смерти — из жалости.

«стальные яйца»), а количество здоровья прибавляется, когда герой тешит свое эго: скажем, посмотрит в зеркало. В случайном углу обнаруживается броня Мастер Чифа («Силовые доспехи — для сосунков!» — издевательски усмехается Дюк), а в картинной галерее им. Д. Нюкема висят скриншоты из первых, двухмерных частей игры.

Именно эти мелкие детали, хитрые подмигивания авторов и делают все шоу. К ним же относятся и пазлы, которые здорово разбавляют однотипные бои. К примеру, однажды вас попросят, пользуясь той же радиоуправляемой машинкой (только на этот раз — не за рулем, а при

помощи пульта), вытолкнуть из запертой комнаты элемент питания для реактора. Или взобраться на балкон по четырехметровой статуе Дюка: предварительно нужно настроить положение ее корпуса и рук так, чтобы по ним можно было пройти.



Очень надеемся, что у разработчиков в запасе есть еще много подобных сцен и сальных анекдотов — от их количества и качества во многом будут зависеть наши итоговые впечатления от игры. Потому что прямо сейчас Duke Nukem Forever сам себе Лас-Вегас — за ярким фасадом из ма-

терных частушек и фрейдистских шуток на поверку не оказывается ничего интересного. Во многих сценах даже интерактивность, фирменная черта Duke Nukem 3D, куда-то девается: если в начале демо в каждой комнате можно было что-нибудь включить или расколотить, то в эпизоде с поездкой на игрушечной машинке можно разве что два раза толкнуть багажную тележку.

Это, впрочем, еще ни о чем не говорит. Мы все-таки видели не так уж много самой игры — значительную часть времени от трехчасовой сессии отняли баги, вылеты и прочие преврат-

ности превью-версии, а также регулярные перерывы для обсуждения очередной шутки с коллегами. Отвечая на вопрос, заданный в начале статьи: Дюк сегодня актуален ничуть не меньше, чем пятнадцать лет назад. Прimitивный юмор не стареет, о чем свидетельствует неубывающая популярность телепередачи «Аншлаг». Однако, в отличие от «Аншлага», создатели Duke Nukem Forever действительно могут нас рассмешить. Хватит ли у них фантазии, чтобы делать это на протяжении целой игры, — станет ясно уже в начале мая. ☸

ДИКОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ В СЕРДЦЕ АМЕРИКАНСКОЙ МЕЧТЫ

СЛОЖНО ПРЕДУГАДАТЬ, КУДА ЗАВЕДЕТ ДЮКА ЕГО КРЕСТОВЫЙ ПОХОД ПРОТИВ ПРИШЕЛЬЦЕВ, ОДНАКО КАК МИНИМУМ ЧАСТЬ ИГРЫ ПРОЙДЕТ В ГОРОДЕ-ГЕРОЕ ЛАС-ВЕГАСЕ. ЧТОБЫ НЕМНОГО ПОДГОТОВИТЬ ВАС К ВИЗИТУ, МЫ ПУБЛИКУЕМ ПУТЕВЫЕ ЗАМЕТКИ ХАНТЕРА ТОМПСОНА ИЗ КНИГИ «СТРАХ И ОТВРАЩЕНИЕ В ЛАС-ВЕГАСЕ: ДИКОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ В СЕРДЦЕ АМЕРИКАНСКОЙ МЕЧТЫ», ПОСВЯЩЕННЫЕ ЭТОМУ УДИВИТЕЛЬНОМУ МЕСТУ (ПЕРЕВОД АЛЕКСА КЕРВИ). ДЛЯ НАГЛЯДНОСТИ ВСЕ ЦИТАТЫ ПРОИЛЛЮСТРИРОВАНЫ СКРИНШОТАМИ ИЗ DUKE NUKEM FOREVER.



«Лас-Вегас не тот город, в котором ты можешь спокойно ехать по Главной Улице, наставляя на людей прибор, похожий на базуку».



«Вернуться в Вегас и вписаться на Конференцию по Наркотикам и Наркотическим Веществам: я — и тысяча свиной. Какие вопросы? Самоуверенно двигай прямо в их логово».



«Следи за собой получше, — убеждал я себя. — Ведь на самом деле существуют пределы нагрузок, которые может выдерживать человеческое тело. Ты же не хочешь свалиться с копыт прямо здесь, в терминале, с хлынувшей из ушей кровью. Только не в этом городе. В Лас-Вегасе принято убивать слабых и душевнобольных».



«В Вегасе полно прирощенных фриков — людей, рехнувшихся всерьез и надолго, и наркотики на самом деле не такая уж и проблема, если не брать в расчет логавых и геронновой синдикат».

ВОРВИСЬ
В СВОЙ ДЕНЬ

Аромат побед!

Александр Овечкин



Александр Овечкин



НОВИНКА
Туалетная вода
Gillette Cool White

Gillette
Лучше Для Мужчины Нет™





**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 потребуются сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «тutorial» — 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 — останется лишь завернуть все это в качественную обертку. Посмотрим, что будет.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

На Вашей ладони – поля сражений как на ладони



Samsung Wave II

И не только баталии, но и гоночные треки, и лабиринты с монстрами оживут на экране Вашего Samsung Wave¹ II благодаря мощному процессору и сверхчёткому экрану Super Clear LCD². Собственно, об экране Вы сами вряд ли и вспомните, как не помните о нём в кинозале, когда следите за перипетиями увлекательного зрелища. Зато будет о чём вспомнить, рассказывая о Вашем новом смартфоне друзьям: платформа BADA³, Social Hub⁴ и Samsung Apps⁵. А им будет чему позавидовать.



¹ Волна. ² Сверхчеткий жидкокристаллический дисплей.
³ Океан. ⁴ Социальные сети. ⁵ Библиотека приложений.



Жанр
Кооперативно-военный FPS
Издатель/разработчик
Codemasters
Мультиплеер
Интернет,
кооператив
на 4 человека
Платформы
PC, PS3, Xbox 360

Дата выхода
Конец 2011 года

Александр Башкиров



OPERATION
FLASHPOINT
RED RIVER

Битва у Красной реки

В 2009 году мы стали свидетелями дуэли бывших «однополчан» — Bohemia Interactive и Codemasters. Первые сделали ArmA 2, вторые — Operation Flashpoint: Dragon Rising.

В номинации «Flashpoint года» у нас победила ультрахардкорная ArmA 2 — OF: DR оказался вполне стандартным консольным шутером с автоприцеливанием и короткими аркадными миссиями. В Dragon Rising серия наконец-то избавилась от миллиона багов, запутанного интерфейса, эксклюзивности для PC и прочих непонятных простому смертному

вещей... Но вместе с хардкорностью Operation Flashpoint утратила индивидуальность.

Внезапно девелоперы поняли, что вместо легендарного военного симулятора у них на руках оказался военный FPS второго эшелона: в нынешнем состоянии OF еще может поспорить с ремейком Medal of Honor, но о лаврах Battlefield: Bad Company 2 или о продажах Call of Duty: Black Ops остается только мечтать.

У слова рек

Продолжение Dragon Rising, Operation Flashpoint: Red River,

готовится к выходу во втором квартале 2011-го. Проблема, на наш взгляд, ровно одна — Codemasters пытается сохранить отношения с реализмом, не расставшись при этом с аркадными амбициями. С одной стороны, сеттинг для игры выбран еще более странный и некоммерческий. С другой — разработчики сделали ставку на сквозной кооператив и считают зомби-серию Left 4 Dead образцом для подражания.

Несмотря на то, что главным нашим противником по-прежнему выступает Народно-освободительная армия Китая, дейст-

вие сиквела происходит... в Таджикистане.

«С одной стороны у Таджикистана — Афганистан, а с другой — Китай, так что с политической и стратегической точек зрения это идеальный сеттинг для военно-фантастического шутера ближнего прицела». Боевые действия будут вестись между заброшенной в страну группой американских морпехов и китайской армией (американцы традиционно вторгаются в страну под предлогом снятия угрозы терроризма; а китайцы, чтобы США не начали ущемлять их интересы, тоже вводят войска).



Разработчики Red River презрительно относятся к «джеймсбондовским» военным шутерам с их вертолетами и снегоходами. Поэтому игра будет сугубо про пехоту.



В режиме Last Stand бойцы отбиваются от наседающих волнами китайцев. Китайцы опаснее зомби: у них есть танки и автоматы Калашникова.



Попадание в голову в Red River заставляет загружаться с последнего чекпойнта, а попадание в любой другой участок тела — бросать все и срочно останавливать себе кровотечение.



Одна из открываемых сверхспособностей — умение обращаться с трофейным оружием, без которого все подобранные китайские автоматы должны постоянно давать осечки и бить мимо цели.

Пока что вся информация, известная нам о футуристическом Таджикистане Red River, укладывается в образчик концепт-арта с изображением горячей плотины на титульной (красной) реке Вахш. Сьон Лентон клянется, что в не имеющей выхода к морю маленькой стране в предгорьях Памира можно отыскать и «другие достопримечательности», но пока не признается, какие именно.

«Википедия» не обнадеживает: 93% территории Таджикистана занимают горы, а среди растительности преобладают травянистая и полукустарниковая. Реалистичнее некуда, в общем.

Total Callofdutation

Геймплей Red River почти не отличается от Dragon Rising — те же уровни реализма (чем выше, тем меньше визуальных подсказок на экране), то же упрощенное тактическое управление партнерами по звену и затяжные перестрелки с высывающимися из-за бетонных укрытий китайцами.

Единственное существенное нововведение — это четкое разделение звена морпехов на классы (стрелок, автоматчик, гранатометчик и снайпер). «У каждого

класса будет свой уровень брони — скауты путешествуют на легке, и их очень легко убить одним выстрелом. Гранатометчики носят тяжелые бронежилеты и могут пережить целых два прямых попадания в тело...»

Да, мы тоже немного заскучили. Но интересно, что сама по себе разбивка персонажей на классы делает игру не менее, а более реалистичной. В реальное звено американской морской пехоты тоже входят четыре специалиста: лидер, стрелок и два пулеметчика.

«Мы просто взяли реально существующие оружейные раскладки и снаряжение и спроецировали их на четыре игровых класса, — объясняет Лентон. — Ведь в жизни участников звена специально готовят вести бой на разных дистанциях. Вместе они дополняют друг друга и составляют весьма эффективную боевую единицу».

Военно-полевой L4D

Обрадовавшись, что каноны современных онлайн-боевиков так удачно подходят под реалистичный сеттинг игры, разработчики пустились во все тяжкие. Следующей мыслью, очевидно, было: «Китайцев много. Прямо как зомби!»

Традиционного дефматча «команда на команду» в Red River не планируется вообще — только сквозной кооператив. Четверке бойцов нужно будет прорываться сквозь таджикские поселения, отбивая волны нападающих китайцев (предвкушаем ачивмент за первый миллион убитых сынов Мао и японского Бумера-сумоиста).

«Действительно, сравнение с Left 4 Dead вполне уместно, — соглашается Лентон. — Лично я на опыте этой игры убедился, что прохождение тесной группой из четырех участников может быть не менее интересным, чем масштабные многопользовательские сражения. Именно поэтому в Red River мы решили на сто процентов посвятить себя кооперативу».

L4D — одна из лучших современных кооперативных игр — учит беречь не только себя, но и всех членов команды. В Red River для успешного прохождения тоже нужны все четыре специализации — так, потеря автоматчика лишает вас не только возможности эффективно сражаться на коротких дистанциях, но и не дает подавлять врага огнем (во вселенной Flashpoint это смерти подобно). Можно проходить кампанию и командой бойцов одного класса, но если миссия заключается в зачистке маленького таджикского городка, то в ближнем бою вашу группу снайперов мгновенно порвут на куски.

Животрепещущий для любого игрока в L4D вопрос — а как в Red River с респауном напарников? На высшем уровне реализма его не будет совсем, на остальных бойцы могут возрождаться на чекпойнтах.

Помимо основной кампании, будет четыре кооперативных мини-игры. Наибольший интерес представляет Last Stand; вчетвером обороняем кусочек

карты от китайских солдат и бронетехники. Остальные режимы предсказуемы: Combat Sweep (скоростная зачистка), Rolling Thunder (сопровождение конвоя) и CSAR (спасение заложников). «В каждом режиме свой тип ведения боя и своя таблица рекордов для лучших команд, — старательно объясняет Лентон. — Короче, мы сделали все, чтобы вы с друзьями могли как можно быстрее оказаться в гуще сражения».

Ну а что насчет настоящего зомби-режима? «Нет, зомби в нашей игре точно не появятся. Мне кажется, видеоигры в данный момент полностью укомплектованы живыми мертвецами».



В настоящий момент серия Operation Flashpoint находится в очень уязвимом положении — из симуляторов ее уже исключили, а в мейнстримовые шутеры еще не приняли. Но вся игра аккуратно заточивается под максимально доступный кооператив — и значит, у Red River есть шанс стать кооперативным гигантом уровня Left 4 Dead среди военных шутеров. Эта ниша у нас точно никем не занята, да и соображениями аркадности и реализма там можно особо не мучиться: главное, чтобы было, что обсудить всей командой после выполнения очередного задания. ■



Стрельба на подавление противника в Red River не менее важна, чем стрельба на поражение. Иначе китайцы просто не дадут высунуться из укрытия.

Будем ждать!

Перебегчик в стан Call of Duty становится еще более терпимым к новичкам и обещает уникальный кооперативный режим в духе Left 4 Dead с зомби вместо китайцев.

Процент готовности: **70%**

Chinese versus Zombies

По словам креативного директора Red River Сьюна Лентона, в играх сейчас наблюдается явный переизбыток живых мертвецов... но являются ли китайцы таким уж оригинальным противником по сравнению с зомби?

Массовые



Left 4 Dead

Новомодные бегающие зомби — зараженные граждане с горящими глазами, очень быстро нападающие огромной пестрой (клоунские носы, защитные комбинезоны) толпой... Танки у них тоже есть — пусть это не настоящая бронетехника, а гигантские мутанты с очень толстой шкурой, но тысячам затоптанных игроков от этого не легче. Появление «танка» превращает любую карту L4D в площадь Тяньаньмэнь.



Operation Flashpoint: Dragon Rising

В военных симуляторах нам, в принципе, без разницы, в кого стрелять — все равно лица (и разрез глаз) противника не разглядишь. Так, мелкие фигурки в современной боевой экипировке. То, что нашим противником на острове Скира все-таки является НОАК, становится заметно лишь тогда, когда в бой вступает характерных очертаний бронетехника или когда мы снимаем с очередного трупа китайский клон автомата Калашникова.

Стратегические



Plants vs. Zombies

В жанре RTS (ну или хотя бы поджанре Tower Defense) зомби сумели организовать серьезную многофункциональную армию. Хотя костяк ее составляют классические (им. Джорджа Ромера) неторопливые мертвецы, его поддерживают зомби разных родов войск (ныряльщики, катапульты, авиация на воздушных шариках), зомби-спортсмены и зомбифицированный Майкл Джексон. Даже без атомного оружия это очень опасный соперник!



Command & Conquer: Generals

Совершенно неожиданно Китай выступает на стороне добра: вместе с США, против террористов из ГОА. Согласитесь, это все равно как если бы зомби объединились с оборотнями против вампиров. Китай в С&С экипирован не хуже монстров из PvZ: «МиГи», огнеметные танки и ядерные боеголовки... По техническим характеристикам перед нами медленные китайцы — победа за НОАК достигается мерным, вялотекущим наступлением на противника.

Авангардные



Red Dead Redemption: Undead Nightmare

Смесь традиционных медленных и ускоренных (опасных даже для ковбоев с быстрой реакцией) зомби, не говоря уж о радиоактивной плюющейся разновидности, зомби-медведях и зомби-кугуарах... В аддоне Red Dead Redemption со всеми этими тварями приходится сражаться не в городах, а в сельской глуши — безлунной ночью, без единой крупной постройки в окрестностях. Там, знаете ли, и без живых мертвецов очень неуютно!



Kane & Lynch 2: Dog Days

Не вся китайская нация стремится разорвать на части всех встреченных чужеземцев. В нетуристических районах Шанхая обидными расистскими стереотипами являются как раз белые Кейн и Линч, мимо которых спокойно идут на работу китайские офисные дроньки... В тени подъемных кранов и небоскребов, в естественной среде обитания, опасны только специальные разновидности китайцев — гангстеры и полиция.

RAZER

Imperator™

ERGONOMIC LASER GAMING MOUSE



реклама



КОНТРОЛЬ. КОМФОРТ. КАСТОМИЗАЦИЯ.

- Игровая мышь с эргономичной формой для правшей
- 5600 dpi лазерный сенсор Razer Precision™ 3.5G
- Регулируемое положение боковых кнопок

Спрашивайте в магазинах:



FOR GAMERS. BY GAMERS.™

RU.RAZERZONE.COM

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

R&S В РАЗРАБОТКЕ
БУДЕМ ЖДАТЬ?

Жанр
Гонки
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
Slightly Mad Studios
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
www.needforspeed.com

Дата выхода
29 марта 2011 года

SHIFT 2 UNLEASHED

СКОЛЬЗКИЙ ТИП

Игорь Асанов

«Вы знаете, мы бы и сами рады делать только «Феррари», но итальянцы принципиально не разрешают разбивать свои машины в игре, поэтому их там не будет. Угадайте, какую машину мы вынуждены делать вместо этого каждый раз? Toyota Supra! А все потому, что это самый популярный в мире дрифт-автомобиль и без него в Shift 2 никуда», — этот небольшой фрагмент нашей беседы с продюсером Shift 2 Джесси Абни как нельзя лучше выражает суть этой игры.

Slightly Mad Studios, пользуясь своими старыми автоспортивными связями, лицензирует кучу настоящих гоночных автодромов, два реальных GT-чемпионата, а потом (как нам кажется — с тяжелым вздохом) втискивает в получившийся продукт всю эту NFS-атрибутику, мелодии и ритмы современной эстрады и под конец раскрашивает все под новогоднюю елку.

Мы уже сообщали вам приятную новость о том, что после выделения Shift 2: Unleashed за рамки серии Need for Speed разработчики получили гораздо больше творческой свободы. А теперь у нас, всего за полтора месяца до релиза, появился шанс проверить это на практи-

ке, поиграв в Shift 2 самостоятельно.

NO BULLSHIFT

Играть пришлось на PS3, геймпад которой вообще не очень подходит для гонок, — здесь бы куда лучше подошел хороший руль с педалями. И не только потому, что Shift 2 — какой-то особо хардкорный симулятор, вовсе нет. Машины во второй части ведут себя абсолютно так же, как и в первой, то есть скользят, как «копейка» на лысой резине в гололед. Причем скользят они абсолютно везде — даже чтобы удержать машину от заносов на прямой, нужно постоянно подруливать стиком геймпада. А в поворотах местами вообще творится какой-то Ridge Racer: цепкие от природы суперкары дрифтуют «веером» и оставляют после себя клубы дыма от паленой резины. Все это предельно мало похоже на реальность (лучшим в этой категории по-прежнему остается Gran Turismo 5), но по-своему захватывает: машины почти не имеют веса и задорно посыпают трассу обломками металла и пластика.

Все это продолжается ровно до того момента, пока Джесси не предлагает нам попробо-

вать поменять настройки физики: кроме знакомых по первой части режимов от «новичка» до «профессионала», добавился и новый — Elite. Он же, как выяснилось, — единственно правильный. Только с такой физикой Slightly Mad (в прошлом — создатели серьезных PC-симуляторов GTR и GT Legends) представляют себе «настоящий Shift 2», а все остальное — это так, игрушки для охвата большей аудитории. Не нужно забывать, что первая часть все-таки продалась нестыдным четырехмиллионным тиражом, поэтому совсем уйти в отрыв и сделать игру только для небольшой кучки фанатов продюсеры из EA им точно не позволят.

Тем не менее после включения «элитной» физики машины моментально обретают вес, перестают раскачиваться на малейшей кочке и удивительным образом становятся легче в управлении, перестав противно ерзать на ровном месте. И это вовсе не парадокс — в реальной жизни более быстрые и совершенные машины всегда управляются намного легче, чем дешевые и простые. По крайней мере, если речь идет об обычной, повседневной езде. Но видеоигры ведь созданы совсем для другого, верно?



Shift 2 окажется приятным сюрпризом для тех, кто любит автоспорт 70-х и 80-х годов: здесь очень много машин того периода.



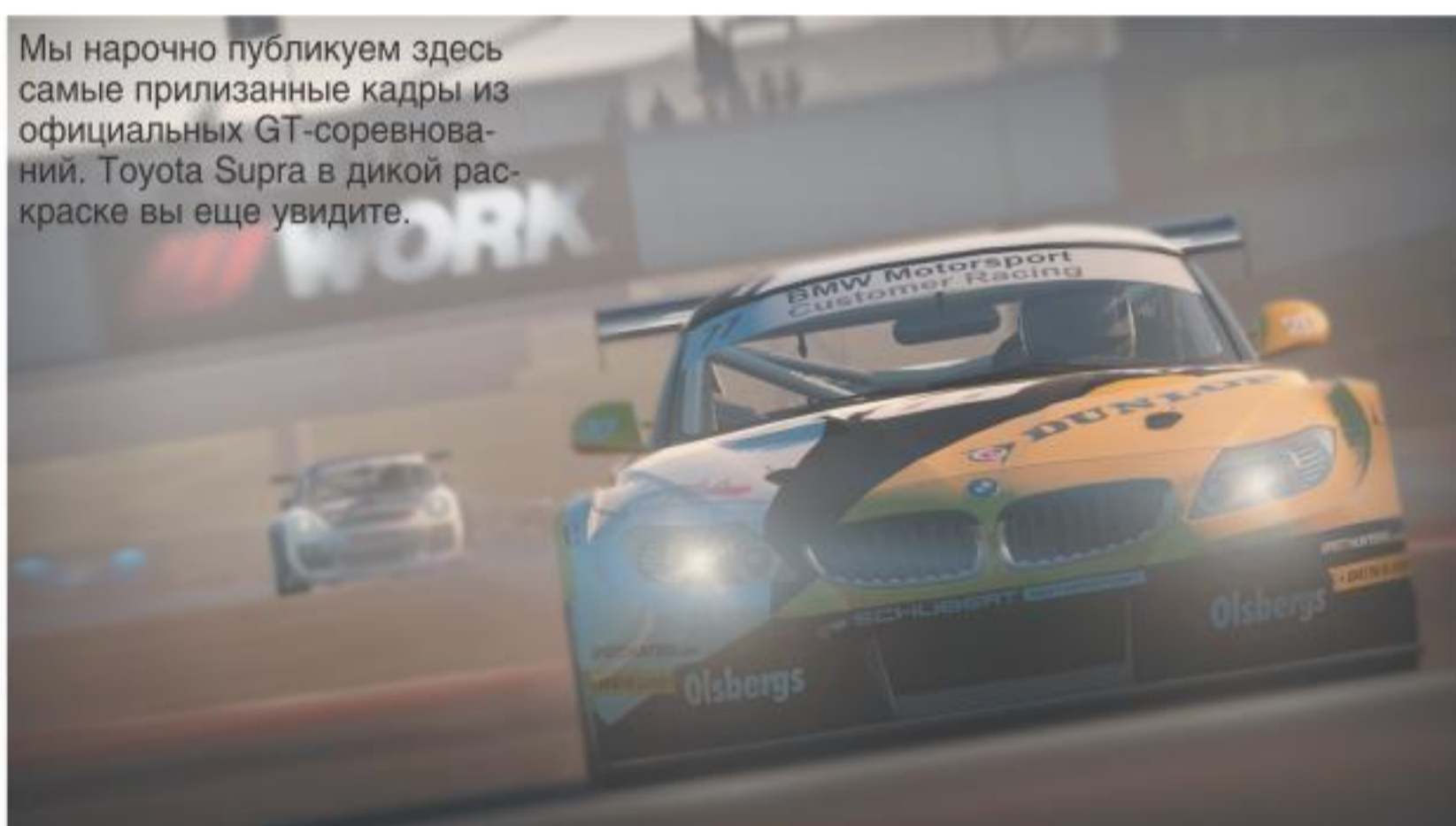
Поэтому мы с азартом «наступаем» на акселератор BMW Z4 команды Team Need for Speed (Патрик Содерленд, один из продюсеров игры, — профессиональный гонщик, который стартует в европейском чемпионате FIA GT3 и гонках на выносливость) и начинаем постепенно обгонять противников.

Они в текущей версии игры были по-прежнему непроходимо тупы и регулярно выносили нашу машину на обочину при попытках обогнать — от таких нужно держаться подальше. Или, как вариант, сразу играть с хорошо знакомыми живыми людьми: в игру встроена система Autolog из прошлогодней **Need for Speed: Hot Pursuit**, которой не хватает только интеграции с социальной сетью Facebook. Все остальное Autolog умеет и так: дразнить вас рекордами ваших друзей, предлагая одним нажатием кнопки сделать свой выпад, сообщать о недавней активности в онлайн и вообще организовывать мультиплеерные развлечения.

HOLY SHIFT!

В «нашей» версии игры мультиплеера, понятное дело, не было и в помине, поэтому мы продолжили изучать наполнение одиночного режима. Там было на что посмотреть — количество машин и трасс по сравнению с первой частью увеличилось натурально *в разы*. Причем отбирали их явно большие ценители автоспорта: тут можно встретить старые BMW M3 E30 и Mercedes E190 Evo 2, все более-менее важные модели Porsche, начиная с норовистого 911-го 70-х годов, BMW CSL того же периода, Lancia Delta Integrale и всю линейку участников чемпионатов

Мы нарочно публикуем здесь самые прилизанные кадры из официальных GT-соревнований. Toyota Supra в дикой раскраске вы еще увидите.



FIA GT1 и GT3 (кроме, к сожалению, «Феррари»).

Количество машин все еще не сможет потягаться с **Forza Motorsport 3** и **Gran Turismo 5**, но по качеству Shift 2 уже впереди: салоны авто выглядят намного живее и детальнее, чем в том же GT5, а ведь здесь еще есть и тюнинг, который позволяет кардинально изменить внешность и начинку любого автомобиля. И это не считая великолепной модели повреждений, лучше которой вообще только **Burnout Paradise**.

Трасс, как мы уже говорили, тоже заметно прибавилось: кроме привычного набора из первой части, тут есть многие автодромы из календаря обоих GT-чемпионатов, а также все любимые треки самих разработчиков, которые были еще в их GTR и GT Legends: Монца, Зольдер, Энна-Пергуса, Дубай, Нюрбургринг (короткая и длинная версии), Хоккенхайм

и Барселона. Вкупе с «элитной» физикой и лицензиями получается почти что GTR 3 — при этой мысли в очередной раз начинаешь остро жалеть об отсутствии руля.



Еще одним важным отличием от первой части, которое мы успели разглядеть за время нашего общения с игрой, были ночные гонки — но про них уже и так много было сказано в прошлый раз. Добавим лишь, что итальянская Монца на закате, освещаемая огнями проносящихся по ней машин, выглядит действительно здорово. Если бы не излишне яркие краски, картинка бы без труда заткнула за пояс Gran Turismo 5: чисто технологически Shift 2 и так намного впереди японского долгостроя, но воспроизводить реальность дотошнее художников **Polyphony Digital** не умеет пока никто.

Впрочем, для Shift 2 это отнюдь не главная задача — Slightly Mad старается одновременно угодить тем, кто любит настраивать машину для максимально чистого прохождения поворотов, и тем, кто больше любит эти самые машины разбивать. Пока что это получается. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Shift 2 — аркадная гонка, которую делают настоящие знатоки автоспорта с хорошим вкусом и чувством юмора. Плохой с такими данными она может получиться только из-за недосмотра или дикой спешки.

Процент готовности: **90%**



Игорь Асанов

DIRT 3

Всем джимхана

Жанр
Гонки
Издатель
Codemasters
Разработчик
Codemasters
Racing Studio
Похожесть
Colin McRae DiRT 2
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
Нет
Дата выхода
Весна-лето
2011 года

Многие из вас наверняка видели популярнейшие (на момент написания статьи только один из роликов набрал больше 22 млн просмотров) YouTube-видео с участием гонщика Кена Блока, где тот особо изощренными способами жег резину, закладывая невообразимые пируэты и крутил «жука» вокруг медленно движущегося на сигвее человека — все это на специально подготовленной 600-сильной Ford Fiesta.

А если вдруг еще не видели, то срочно наберите в поиске выше-названного сервиса ровно три слова: Ken Block Gymkhana. Последнее из трех слов — это как раз официальное название того, что американский раллист вытворяет с машиной перед камерами. Джимхана, которая представляет собой нечто среднее между дрифтом и простым фигурным вождением, пришла из Японии, а сейчас — в том числе и благодаря роликам Кена Бло-

ка — считается полноправной гоночной дисциплиной и в остальном мире.

Для того чтобы проводить соревнования по джимхане, нужно совсем немного: не слишком большая асфальтовая площадка, горстка конусов и пара естественных препятствий, которые бы усложняли прохождение маршрута. Требования к машинам предельно либеральные, а маршрут — всегда запутанный и требующий невероятной кон-

центрации: полицейские развороты, скоростные объезды препятствий, езда задним ходом и дрифт в самых причудливых сочетаниях. Все это — по заранее заданной схеме и под настойчивое тиканье секундомера; правда, в джимхане учитывается не только скорость, но и зрелищность прохождения трассы. Ну а для того, чтобы вы, вдруг решив попробовать повторить все это в уличных условиях, случайно не помяли пару соседских гаражей,



Джимхана в DIRT 3 — это, считайте, интерактивная версия того самого ролика с YouTube.



Такого праздника у любителей раллийного ретро не было давно: кроме этой Lancia Fulvia будут почти все главные герои ралли 70-х и 80-х годов.



Впервые со времен Colin McRae Rally 2 в серию вернутся кенийское «Ралли Сафари».

Codemasters собираются выпустить игру **DiRT 3**. Которая, естественно, будет первой в мире игрой с джимхана-заездами, Кеном Блоком и его ядовитой черно-зеленой «Фиестой».

Танцы со звездами

В этом, а также в окончательном отказе от использования имени Колина Макрея, и будет заключаться основное отличие игры от **DiRT 2**. Codemasters можно ругать за очень и очень многое, но в одном им, безусловно, не откажешь — англичане очень здорово чувствуют гоночную моду. Сразу после того, как они свернули серию **Colin McRae Rally** и переключились на посвященный всему подряд **DiRT**, мировой раллийный чемпионат скатился в глубокий кризис и последние сезонов пять способен усыпить даже самого фанатичного зрителя. Во второй части DiRT впервые появился тогда еще абсолютно никому не известный за пределами США Кен Блок, а ралли окончательно уступило место богато иллюминированным заездам на стадионах и толканию боками на внедорожниках.

Но в 2010 году все снова поменялось. Кен Блок стал звездой YouTube, показал всем джимхану и попутно осуществил свою давнюю мечту — стал первым американцем в чемпионате мира по ралли, проехав несколько этапов за рулем Ford Focus WRC. Правда, побороться ему удалось лишь с другим звездным и не слишком быстрым новичком Кими Райкконеном, но в этом сезоне Блок планирует продолжить экспансию на WRC. Его тренирует некогда очень быстрый экс-пилот Маркко Мартин (который при этом моложе Кена на восемь лет), «Форд» строит для него новую «Фиесту»... а Codemasters потихоньку возвращают в свою игру классическое ралли.

Официальной лицензии WRC у DiRT 3, к сожалению, нет (она ввиду странной неразборчивости организаторов сейчас находится в руках у итальянцев Milestone), но количество официальных WRC-машин в ней будет самым рекордным со времен **Colin McRae Rally 2.0**. Ожидаются практически все: уходящие в небытие турбонаддувные



А еще на монстрах «Группы В», как обещают, можно будет участвовать в ралли-кроссе.

Citroen C4 и Ford Focus, а также менее радикальная в техническом плане Ford Fiesta WRC, компанию которой, возможно, составят еще одна-две машины из чемпионата-2011. Причем вся эта WRC-техника будет представлена в официальных раскрасках команд, а не каких-нибудь фэнтезийных цветах, как это было раньше. О том, как Codemasters удалось добиться этого, продюсер игры Кен Коулман в интервью с нами предпочел умолчать.

Вообще, линейка машин на этот раз, похоже, будет самой лучшей из всего, что можно

только себе представить: кроме перечисленного, обещан также весь цвет раллийных 70-х, 80-х и 90-х годов (заднеприводные Vauxhall, Talbot, Lancia Stratos, устрашающая «Группа В» в полном составе, Subaru Impreza Макрея и т.д.). Современная группа S2000, включая Peugeot 207 чемпиона IRC Криса Мики — опять же в официальной раскраске под британский флаг — Skoda Fabia и Fiat Punto Abarth. С игры срежут всю лишнюю стружку в виде большого количества багги и джипов и вернут так полюбившиеся многим еще в первом DiRT мощнейшие про-



Было бы здорово, если DiRT 3 вдруг вернет моду на ралли: на нынешнем поколении консолей ни одной шедевральной раллийной игры так и не появилось.



Зрители уже сейчас изредка выбегают перед нами на дорогу, чтобы сделать удачный кадр, а в релизе их обещают сделать еще больше.

тотипы класса Pikes Peak, на которых в США раз в году штурмуют одноименную гору.

Привет, березки

Правда, самой опаснейшей горной трассы Pikes Peak в игре почему-то не будет, в отличие от первого DiRT, в котором она была. Зато обещают несколько усилить присутствие раллийных этапов — сообщается, что 60 процентов всей карьеры в DiRT 3 будет составлять именно классическое ралли. Самых локаций будет, правда, всего лишь четыре: вернется обожаемая всеми Финляндия с ее березками и трамплинами, а компанию ей составят Кения (из-за «убойности» африканской трассы и непредсказуе-

мости местной публики, порой встречающей проезжающие машины булыжниками, ралли там не проводятся уже давно), американский Мичиган и Норвегия. По ошибке обещанное в первом же тизере легендарное ралли Монте-Карло, увы, так и не подтвердили, а жаль — его не было нигде со времен первого Colin McRae Rally, и это был бы просто роскошный подарок фанатам. Само карликовое княжество в игре все-таки есть, но вмещает лишь компактную уличную трассу для ралли-кросса и джимханы, проложенную по тем же дорожкам, по которым раз в год ездят колеса болидов «Формулы-1». Таким образом, самой интересной из всех раллийных локаций автоматически становится Нор-

вегия, которая целиком пройдет под снегом. И это, пожалуй, самый главный сюрприз по части трасс, ведь первые две игры были чисто «летними».

Третью часть обещают научить правильной симуляции снега и льда, а также всех мыслимых погодных эффектов: добрая половина спецучастков будет проходить либо в дождь, либо в сумерки, а иногда даже — ком-

бинировать все это вместе. За красоту в случае с Codemasters мы традиционно не волнуемся — сейчас все выглядит на уровне DiRT 2, но разработчики обещают добавить толпы зрителей с фотоаппаратами, уворачивающихся от вашей машины в последний момент, и обслуживающих гонку маршалов в светоотражающих жилетках.

Гораздо интереснее то, что Codemasters, кажется, впервые в истории своих раллийных серий позволят настраивать физическую модель: включать/выключать ABS, трэкшен-контроль, подруливание и прочих электронных помощников. Если раньше выбор уровня сложности влиял только на скорость соперников, то сейчас еще и от этого будет зависеть

физика машин. Ездить станет сложнее, и это здорово — DiRT 2 уже и так почти приблизилась по ощущениям к лучшим частям старых Colin McRae Rally.



Но говоря об этом, не нужно рисовать себе в воображении какой-нибудь идейный ремейк стерильного Colin McRae Rally 2.0. Codemasters уже давно делают гонки совсем про другое, уделяя гораздо больше внимания гламуру, пиротехнике и толканию боками под невозможный поппанк из колонок. Но каждая новая гонка студии все равно оказывается непохожа на предыдущую: все дело в том, что каждый раз их продюсируют совершенно новые люди. В связи с этим было очень интересно увидеть «Твиттер» продюсера DiRT 3, который подписан на официальные аккаунты Кена Блока, чемпионата WRC и еще американской штурманши Джен Хорси. Словом, приоритеты расставлены. ■

Будем ждать!

Третья часть главной шоу-гонки наших дней получит легкий налет WRC-эстетики, более сложную физику и главную автомобильную сенсацию прошлого сезона — джимхану.

Процент готовности: **70%**

Совместима с PlayStation Move



ИЗУЧИ СВОИХ ВРАГОВ

KILLZONE® 3

ВРАЖДЕБНЫЙ МИР. ДРУГОЕ ОРУЖИЕ. ЧУЖАЯ СТРАТЕГИЯ.

Реклама

Чтобы выжить на Хелгане, вам придется досконально изучить своих врагов. Станьте умнее их, овладейте их оружием и одержите победу. Стреляйте точнее с помощью контроллера движений PlayStation Move.

ИГРА – ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО.

killzone.com playstation.ru



PlayStation 3



PS, PlayStation, PLAYSTATION, PS3 and PS Move 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. Killzone 3 ©2011 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Guerrilla. Killzone is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Broadband internet service required. Users are responsible for broadband access fees. Changes apply for some content. PlayStation Network and PlayStation Store subject to terms of use and not available in all countries and languages. Users under 18 require parental consent.

SONY
make.believe

R&S В разработке
будем ждать?



RED ORCHESTRA 2: HEROES OF STALINGRAD

Для тех, кто в танке

Жанр
Сетевой шутер
Издатель
1С
Разработчик
Tripwire Interactive
Мультиплеер
Интернет
Локальная сеть
Платформа
PC
Сайт игры
heroesofstalingrad.com

Дата выхода
Конец 2011 года

Артем Колодятов
Георгий Курган

Росуэлл, штат Джорджия — типичный южный пригород, родина матери Теодора Рузвельта и тетки Джимми Картера. Местные жители в одежде предпочитают кроссовки, толстовки и бейсболки, ездят преимущественно на джипах, пикапах и масл-карах, увлеченно обсуждают в кафе политику и перспективы в воскресном финале Суперкубка. За завтраком упитанные мужчины из очередной религиозной группы обнимаются, шумно славят Иисуса и листают газеты. Уходя, один из них бросает приятелю: «А знаешь, Микки, оставь этот револьвер себе, у меня еще один есть». Трудно поверить, что здесь, в сердце Америки, делают исторически точную игру, посвященную Сталинградской битве. И еще труднее поверить в то, что **Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad** — не заумная такти-

ческая стратегия и не исторический варгейм, а сетевой шутер с амбициями.

Экипаж машины боевой

Перебоев с подачей онлайн-боевиков в этом году точно не будет — **Brink**, **Battlefield 3**, традиционный новый **Call of Duty**, **Crysis 2** — на этом празднике жизни хардкорный PC-проект выглядит чужим. Однако **Heroes of Stalingrad**, вопреки ожиданиям, не вываливает игроку на голову сто тысяч правил, таблиц и небылиц, а кнопок на клавиатуре задействовано меньше, чем в навороченном **Brink**. **Red Orchestra** всегда была игрой тысячи мелочей, и термин «хардкорный» следует прежде всего понимать в смысле «реалистичный»: отсутствие привычного перекрестия в центре экрана, правдоподобная



Руины Сталинграда предоставляют широкий простор для тактических маневров.

баллистика, детальная модель повреждений и общая уязвимость каждого игрока заставляют пересмотреть свое поведение на поле боя.

Поэтому, говоря о **Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad**, в

первую очередь вспоминаешь не ряд глобальных нововведений (о которых ниже), а о мелочах, благодаря которым глубина погружения достигает каких-то опасных для психического здоровья величин. Например, новая система



«Смотри под ноги» по праву считается одним из самых полезных советов в военное время.



Как видите, теснота кабины танка здорово давит на психику.



С новой системой укрытий появились и новые возможности для организованных засад.



Прямо сейчас в чреве этого монстра четверо новичков не могут понять, что вообще происходит и куда они попали.

укрытий с видом от первого лица — со стремительными перебежками между баррикадами, робкими выглядываниями из-за угла и отчаянным огнем вслепую. Или непривычный для шутеров параметр «мораль»: если бойца прижало к земле пулеметным огнем или он увидел, как боевому товарищу в метре впереди оторвало голову прямым попаданием из ПТРС, то взгляд мигом застилает пелена, а руки начинают предательски дрожать.

Другой фактор стресса — повреждения, причем большое значение имеет, куда пришлось ранение: будучи подстреленным в ногу, герой начнет хромать, а при поврежденной руке сильно снизится точность огня. Если же задеты жизненно важные органы, то перед тем, как истечь кровью, у персонажа обязательно будет несколько мгновений, чтобы пустить пулю в спину убегающему противнику: разработчики намеренно добавляют в игру своеобразного боевого драматизма.

Прощай, родимый экипаж

Tripwire пытаются как можно достовернее воссоздать ощущения солдата на поле боя, но при этом относятся к игроку вполне гуманно: элементов интерфейса на экране не видно, но нажатием одной кнопки можно на несколько секунд вызвать тактическую подсказку, увидеть текущую цель и прикинуть количество оставшихся патронов. Кооперироваться с другими игроками и выполнять приказы командира не обязательно, но за соблюдение субординации, как в MAG, дают бонусные очки. Смерть наступает внезапно, но возрождение занимает от пяти до двадцати секунд (исключение — режим Countdown, где у игрока есть всего одна жизнь и становится совсем уж не до шуток).

Но как только встает вопрос о реалистичной симуляции — разработчики не щадят никого. Наверное, самый показательный пример их вездливости — танковый бой, в котором нам довелось поучаствовать. Внутри стальной машины мгновенно случается легкий приступ клаустрофобии — трудно ожидать иного, если пятеро мужчин оказываются запертыми в тесной металлической банке. Они совершают неловкие телодвижения, пытаются разглядеть окрестности через узкие смотровые щели, и что-то хрипло друг другу говорят на языке военных.

То есть это, мягко говоря, не вид из кабины в стиле Battlefield. Вы от первого лица обзрываете чрево боевой машины, каждое действие вашего героя и членов экипажа. Речь, по сути, идет об управлении управлением танка.

Самые нервные мгновения случаются, когда кого-нибудь из членов экипажа убивает случайной пулей или снарядом. Оставшимся в живых приходится переползая с места на место и, буквально сидя на коленях у мертвых товарищей, попеременно исполнять обязанности водителя и наводчика. У тех, кто пережил такое, песня «На поле танки грохотали» вызывает произвольную внутреннюю дрожь и легкий озноб.

Ни шагу назад

По всем остальным параметрам Red Orchestra 2 вроде бы нормальный здоровый командный шутер. Три понятных режима игры — борьба за контрольные точки, перестрелка «до последнего» или свирепый дефматч. Вполне привычная система прокачки за очки, с поправкой на то, что по мере использования оружия дополнительно улучшается навык работы с ним — уменьшается отдача,

увеличивается магазин и т.д. В дополнение к этому по мере «профессионального роста» меняется внешний вид персонажа: впервые на поле боя мы попадаем застегнутым на все пуговицы новобранцем с дрожащим синюшным подбородком, а ближе к верхней планке уровня становимся похожими на героя Тила Швайгера из фильма «Бесславные ублюдки». Опытные бойцы также получают привилегии при выборе классов (в каждом отделении есть строго определенная квота на количество пулеметчиков, снайперов и стрелков).

В центре внимания в онлайн — сетевая кампания, в которой предлагается разыграть Сталинградскую битву по полной программе. Те, кто не ковырялся в носу на уроках истории, вероятно, знают, что это было напряженнейшее многомесячное сражение, в котором на каждом пяточке города шла своя маленькая священная война — некоторые улицы и стратегические точки переходили из рук в руки десятки раз.

В игре будет происходить примерно то же самое: есть карта Сталинграда, поделенная на оспариваемые секторы. У каждой стороны есть определенное количество очков «живой силы», которые расходуются на атаку или оборону; последняя стоит меньше, но бой приходится вести на своей территории. Соответственно, начинается изматывающая, нервная (но до странности увлекательная) позиционная война: решительные прорывные маневры, уход в глухую оборону, безнадежная атака из последних сил... Получается парадоксальная ситуация: Heroes of Stalingrad вроде бы работает по тем же правилам, что и обычно, но при этом возникает чувство причастности к чему-то большему, трагическое осознание того, что если сейчас вы не отобьете

у немцев вот эту конкретную кучу камней, то потеряете целый район и исход битвы (а почти наверняка — всей войны) решится отнюдь не в вашу пользу.



«Наша игра не о каком-то конкретном солдате или подразделении. Главный герой Red Orchestra 2 — сама Сталинградская битва», — говорит Джон Гибсон, президент Tripwire Interactive. После трех часов кровавой грызни за зерновой элеватор и площадь Павших Борцов мы понимаем, что имеется в виду. Heroes of Stalingrad — это военный опыт, максимально приближенный к реальности и избавленный от излишних подробностей. Без условностей Call of Duty, без лафоса Medal of Honor, без занудства ArmA 2. Это война без особых причин, но с размахом и прозаическими гнусностями: нелепыми смертями, стрельбой из положения предсмертной агонии и короткими яростными стычками, когда сталкиваешься нос к носу с противником, а в обойме — ни одного патрона. И если разработчики сумеют справиться с большим местом всех серьезных шутеров — высоким порогом вхождения, — то получится достойная альтернатива бесчисленным мультиплатформенным войнам, которые в последнее время стали легкомысленными, словно дворовая игра в войнушку. ■

Будем ждать?

Хардкорный сетевой шутер с человеческим лицом набирает массу. Освоиться — просто, играть — сложно, но страшно интересно.

Процент готовности: **60%**

Жанр

Командный экшен

Издатель/разработчик

Unknown Worlds Entertainment

Похожесть

Natural Selection

Left 4 Dead

Savage 2: A Tortured Soul

Мультиплеер

Интернет

Платформа

PC

Сайт игры

naturalselection2.com

Дата выхода

Не объявлена

NATURAL SELECTION 2

Сиквел популярного мода для Half-Life мутировал в самостоятельную игру. Впечатления от превью-версии

Александр Башкиров

Вышедший в 2002-м **Natural Selection**, бесплатный мод к первому **Half-Life**, выглядел как обычный командный шутер. Карта — орбитальная станция, пришельцы против людей. Чужие рождаются в ульях, люди выныривают из порталов. Клыки и когти против автоматов.

Но стоило поиграть подольше, как выяснилось, что все не так просто. Противоборствующие стороны вели ожесточенную борьбу за ресурсы, возводили строения, а пришельцы, словно зерги, еще и мутировали в более стойкие жизненные формы — например, в жуткого оноса, бронированного трицера-

топса, проглатывавшего десантника целиком и переваривавшего его в считанные секунды.

Мордогрыза тебе в кокон!

И это еще не все. Играя за десантников, вы могли сесть в командирское кресло и взглянуть на театр боевых действий с высоты птичьего полета. Игра превращалась в самую настоящую стратегию. Вы отдавали приказы юнитам (другим игрокам), покупали апгрейды, строили здания, лечили бойцов и сбрасывали боеприпасы прямо на головы отрядам, недавно вы-

шедшим из ожесточенной схватки. У пришельцев единого управления не было: строительством сооружений занимались жирные горги, а общая координация действий была на совести рядовых игроков.

И вот к выходу готовится **Natural Selection 2** — уже не мод, а самостоятельная игра, которая использует собственный движок (от Source разработчики отказались по финансовым соображениям) и будет распространяться через Steam. Недавно разработчики выпустили альфа-версию, и мы одним из первых приняли участие в ее тестировании.

Командиры зараженных станций

Пока что бой в **Natural Selection 2** выглядит следующим образом (инопланетные термины, пожалуйста, заранее посмотрите на нашей врезке неподалеку). Сначала десантники, не особенно волнуясь, расстреливают бегущих по стенам скалков из автоматов. Потом лерки начинают метко плевать в десантников шипами — в режиме альтернативного огня у лерков включается снайперский режим. Солдат, замешкавшийся возле стен, прикалывает шипами к трубам и арматуре.



Вместо гигантских грибов и хищных растений десантники в NS2 строят турели. Ну кто в здравом уме согласится играть за десантников?



Вот как наблюдает происходящее командир десантников. Главное, забыть, что ползающие по карте буро-зеленые точки — живые, своеразные игроки...

Глазами чудовищ

Стадии эволюции инопланетян



Онос



Лерк



Скалк

Фейд



Горг

Скалк

Скалк — базовая разновидность пришельца, предназначенная для ближнего боя. Грызет морпехов, бежит по стенам и потолку... Самая яркая из новых способностей — апгрейд Feed*, после которого скалки начинают восстанавливать себе здоровье, поедая трупы десантников.

Лерк

Лерки в альфе NS2 успешно выются под потолком и заплывавают людей шипами и облаками убийственных спор. Опция Roost должна позволить леркам висеть под потолком вниз головой (игрок все будет наблюдать в перевернутом виде) и вести снайперский огонь в таком положении.

Горг

Хотя основным строительством в NS2 занимается командир пришельцев, горги тоже могут выплевывать простенькие структуры — лечебные камеры и органические турели. Помимо этого горг — основной лечебный класс пришельцев. Разработчики подумывают о введении в игру опции Belly Slide, чтобы горги могли радостно кататься на пузе по гладким поверхностям.

Онос

Онос — огромное неповоротливое чудовище, одновременно похожее на трицератопса и Танка из Left 4 Dead. «Да, с Танком оноса вполне можно сравнить, — согласен Кливленд. — Как вы могли видеть в нашем тизере, оносы смогут проламывать заваренные двери. Еще он может бить землю копытом, разрушая человеческие постройки и оглушая десантников. Первое появление оноса было одним из самых запоминающихся моментов NS, так что мы очень стараемся сохранить этот внушающий ужас образ!»

Фейд

Главный мобильный юнит чужих — Фейд — в версии NS2 пока не доступен даже в виде картинка. Но Чарли Кливленд говорит, что его самая любимая особенность в игре — это новое «мерцание» у Фейдов. «Еще в первой части я хотел сделать способность Blink мгновенной телепортацией, но технические ограничения не позволили. В NS2 во время «мерцания» вы чувствуете себя Ночным Змеем из «Людей Икс».

Затем начинается бомбардировка спорами — зал окутывают мерзостные зеленые облака. Люди отступают; неуклюжие горги разбрасывают по завоеванной территории семена, прорастающие в омерзительных трехголовых гидр, начинающих настороженно шевелить щупальцами (одна из функций гидры — предупреждение пришельцев о находящихся поблизости людях).

Десантники перевооружаются в арсенале и под чутким руководством собирают силы для ответного удара... Командир строит ту-

рели и выбирает для них цели, лечит десантников, снабжает их боеприпасами, контролирует все двери на карте, а также производит дронов. С дверьми у игры особое отношение: их (почти как в фильме «Другие» или в недавней Alien Swarm) обязательно надо закрывать, заваривать, забивать всеми доступными средствами — иначе сожрут. Командир отдает приказы отрядам, управляет развитием технологий и вообще наслаждается полноценным RTS-геймплеем с той поправкой, что юниты далеко не всегда починаются с первого слова.

Ядовитый плющ

По словам Чарли Кливленда, главного разработчика второй части (и чуть ли не единственного девелопера первой), игру за чужих хотелось сделать более стратегической — ну и заодно сбалансировать игровой процесс для матчей с участием больших команд.

«В первом Natural Selection ресурсы делились поровну между участниками команды пришельцев — то есть в матчах с малым количеством участников у каждого игрока было слишком

много ресурсов, а в массовых побоищах — слишком мало. В конце концов, мы сбалансировали игру для матчей 6 на 6 игроков, но в Natural Selection 2 нам было куда развиваться».

Самого интересного в игре мы пока не видели. Ни основных построек и функций командиров, ни обновленных гигантских оносов, ни динамического заражения станции — стены занятых пришельцами помещений должны покрываться инопланетной заразой, под влиянием которой выходит из строя человеческая тех-



У чужих теперь тоже есть командир, но действия юнитов он координировать не умеет. Лерки на десантников слетаются самостоятельно...



Вид из пасти скалка заставляет вспомнить AvP — еще до того, как скалк побежит по стенам и потолку.



Уровни в NS2 неровные, плохо приспособленные для настенного и потолочного бега. Когда все вокруг обрстет инопланетными бактериями, станет легче!

ника, деформируются двери и гаснет свет.

«В альфа-версии мы хотели передать главную суть нашей игры. Десантники, когти, командиры, ресурсы... Игроки вживаются в ту или иную роль и атакуют врага, лихорадочно крича что-то в микрофоны. Разумеется, до публичной версии нам пока далеко».

Теперь самая важная новость, о которой вы уже, наверное, догадались. У пришельцев теперь тоже есть командир — он строит основные здания (хотя горги тоже могут отрывивать примитивные защитные и атакующие сооружения) и активирует способности у построек.

Стратег против казуала

Правда, предводитель ксеноморфов не может управлять

отрядами и лечить вверенный ему рой напрямую. Главному инопланетянину приходится оперировать окружением и постройками — прямо как в... **Plants vs. Zombies!** Например, одни строения могут испускать облако газа, останавливающего вражеские пули в воздухе. Оказавшись в радиусе действия такого «сарайчика», десантники вынуждены расчехлять огнеметы и доставать из-за пояса гранаты. Если где-то рядом на потолке висят лерки-снайперы, то все эти приготовления не очень то и помогут — гранату не докинешь, струей огня не добьешь.

Но это еще не все — по приказу командира такая осадная башня сможет извергать из себя мелких баблеров. «Их мы еще толком не доработали, но они должны накидываться и грызть десантников, мешать им сосредоточиться». Для успеш-

ной расправы с назойливыми тварями Кливленд рекомендует издать расстреливать все увиденные башни гранатами. Потом будет поздно!

Еще командир чужих может ставить своими — внимание! — феромонами метки, которые будут сообщать остальным пришельцам, что в данный момент затевают десантники и какие повреждения нанесены улью. Вместо роботов в подчинении у босса-ксеноморфа летающие насекомые-дрифтеры, одна из способностей которых — саморазрушение с яркой вспышкой, ослепляющей людей.

С точки зрения противостоящих друг другу командиров Natural Selection 2 станет дуэлью хардкорного игрока в RTS (это, разумеется, командир людей) с мастером tower defense (предводитель улья), только и умеющим, что втыкать по всей

карте постройки и активировать их способности в самый ответственный момент схватки.



Фактически **Unknown Worlds** делает три игры одновременно — FPS, стратегию и эдакую казуалку про защиту башенок. Мы пока видели только альфа-версию FPS...

Самые интересные детали Natural Selection 2 (баблеры, оносы) пока не готовы, а до части идей программисты и вовсе еще не добрались. Кливленд говорит, что им очень хотелось бы сделать в игре динамическую электрическую сеть — чтобы пришельцы могли погружать во мрак целые уровни, а свет в одной комнате зловеще мигал, когда чужие атакуют соседнюю, — но честно признается, что в момент релиза всего этого в игре может и не быть.

Все-таки Natural Selection 2 разрабатывает совсем небольшая команда, проект очень необычный и требует долгой и мучительной балансировки. «Главное сейчас — сделать отличную базовую игру, к которой мы сможем постепенно выкатывать апгрейды».

Собственно, у разработчиков Alien Swarm уже получилось сделать из несложного мода для Half-Life прекрасную самостоятельную игру, так чем Unknown Worlds хуже? ■

Будем ждать!

Иновационный командный экшен, в котором инопланетный плющ в реальном времени опутывает космическую станцию, командос заваривают двери, а гигантские монстры прошибают их лбами.

Процент готовности: **50%**

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

Ноутбуки **ASUS** серии **N**

ПОЧУВСТВУЙ МОЩЬ ЖИВОГО ЗВУКА



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
www.asusnb.ru

Всемирная гарантия 2 года

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999, 8-800-100-2787

Информацию о том, где купить ноутбуки ASUS можно найти на сайте 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.



Жанр
Экшен
Стратегия
Ролевая игра
Издатель
Не объявлен
Разработчик
Archasis Team
Платформа
PC
Сайт игры
www.archasis.com

Дата выхода
Неизвестна

Кирилл Волошин

ARCHASIS

Ударим Total War по Dark Messiah:
НОВЫЙ ВЗГЛЯД на фэнтези-слэшер и глобальную стратегию

Колоссальное влияние Unreal очевидным образом давит на всех, кто хоть как-то связан с этой игрой. Будь то сумасшедший боевик про ад (**Hell's Reach**) или камерная головоломка (**The Ball**), тяжелая поступь мультиплеерного праотца слышна в каждом кадре этих модов. С **Archasis** все по-другому. Взгляните на скриншоты: так с ходу и не поймешь, что это Unreal Engine 3. И совсем уж не скажешь, что перед нами отнюдь не ролевая игра, а помесь **Dark Messiah of Might & Magic**... с серией **Total War**.

Большая перемена

На пути к коммерческому проекту с Archasis происходили интересные метаморфозы. В 2003 году американский школьник Джэйми Галимберти и его друзья сделали **Archasis: Battle for Durian** — многопользовательский мод в духе **Team Fortress** и **Day of Defeat**, только с мечами и булавами.

Через пару лет на Unreal Engine 3 они соорудили новую версию, которая уже была похожа на синглплеерный ролевой слэшер — с квестами, прокачкой, умениями и комбо-ударами. Эта работа получила несколько

призовых мест на конкурсе Make Something Unreal. Поэтому, когда вышел Unreal Development Kit, позволяющий без больших стартовых затрат начать разработку игры, вдохновленный успехом Джэйми получил соответствующую лицензию и приступил к созданию самостоятельного проекта.

Лучшие друзья королей — кристаллы

Еще для первой версии мода авторы придумали полноценную игровую вселенную, в которой и развернутся события дебютной игры. В центре



Среди врагов, помимо традиционных гоблинов, нежити и прочих завсегдатаев фэнтези, обещаны некие фантомы и ядовитые рептилии.

У каждого класса, естественно, будут свои умения. Элементалистам, например, помимо всяких файерболов и молний из рук, позволят призывать мертвецов, зачаровывать животных и проклинать врагов.



По словам ведущего геймдизайнера Мэтта Брэдди, наряду с закрытыми линейными уровнями здесь могут появиться и более свободные по структуре миссии в духе BioShock и открытые пространства а-ля Crysis, где многочисленные задания можно выполнять в любой последовательности.



В такие моменты игру почти не отличить от Dark Messiah of Might & Magic. Можно еще вспомнить старенький фэнтези-шутер Wheel of Time, который, к слову, тоже был сделан на движке Unreal.

внимания — королевство Feyth, бурно развивающееся благодаря добыче ценных кристаллов. Эти полезные ископаемые обладают волшебными свойствами: они могут исцелять, зачаровывать оружие, усиливать магию.

Естественно, все это вызывает проблемы как внутри страны, так и за ее пределами. С одной стороны, растет коррупция и жадность местных чиновников; с другой — постепенно набирает силу орден Серебряного Щита. Собранный Советом Feyth, чтобы защищать королевство от внешних угроз, орден все чаще использует мощь кристаллов для решения собственных задач и нападает на другие страны. Дополняет беспокойный политический пейзаж нашествие таинственных монстров, угрожающих всему живому. Именно тут мы и вступаем в игру в роли центуриона ордена Серебряного Щита, наставника трех героев.

Решать задачи бойцы будут главным образом мечом и топором, а также магией и арбалетом. Непосредственно во время выполнения заданий Archasis будет напоминать типичный слэшер с элементами RPG. Перед началом каждой миссии вы выбираете одного из трех персонажей (рыцаря, охотника или мага-элементалиста) и идете резать врагов на опыт.

Механика сражений представляет собой коктейль из слэшеров от третьего лица и Dark Messiah of Might & Magic. В ближнем бою камера отъезжает за плечи героя, но файерболы вы метаете в режиме FPS.

Поединки завязаны не только на спецатаках и вовремя поставленном блоке, но и на движениях персонажа. Так, если вы бежите, можно ударить мечом с разбега, выставив оружие вперед. Если останавливаетесь, то герой может использовать защитную стойку, качать меч в разные стороны, выжидая и пытаясь отбить клинком

атаку врага, прежде чем провести собственную.

Карта в руки

Прочитав все это, вы наверняка решили, что нас ждет такой кустарный ремейк Dark Messiah of Might & Magic на движке Unreal Engine 3. Но это лишь доля правды. На самом деле художественная резьба по монстрам в роли рыцаря, стрелка или элементалиста будет занимать лишь половину игрового времени. Вторую мы проведем... на глобальной карте. Здесь мы будем управлять центурионом, который, собственно, и должен готовить всех трех бойцов к сражениям.

«Игра будет разделена на две части, — рассказывает Джэйми Галимберти. — На глобальной карте мы передвигаем фигурку полководца, выбираем, куда двинуться (будут снежные горы, джунгли, леса и города) и за какую миссию взяться. А в перерывах между заданиями центурион там же, на глобальной карте, посещает магазины, где покупает новое снаряжение для героев и распределяет полученный ими в сражениях опыт по умениям и параметрам бойцов. А вот когда дело доходит непосредственно до выполнения квеста, действие перемещается с двухмерной мировой карты на трехмерное ратное поле».

То есть получается классическая двухфазовая схема Total War (вернее, даже будет сравнение с Warhammer: Dark Omen или недавней Lionheart: King's Crusade — как и там, в Archasis практически нет дипломатии и стратегии на глобальной карте, все сосредоточено вокруг менеджмента войск). Естественно, в отличие от вышеназванных стратегий многотысячные армии тут дистиллированы до трех бойцов, олицетворяющих три базовых типа солдат и отдувающихся за всех коллег по цеху разом.

«Таким образом, успех в Archasis будет зависеть от того, как успешно вы действуете в обеих ипостасях: и на глобальной карте, и непосредственно в сражении. Ведь, напоминая, заработанный рыцарем, арбалетчиком или магом опыт распределяет именно центурион. И он же должен решать, воина какого класса и для какой миссии лучше использовать», — подытоживает наш собеседник.



Конечно, есть сомнения, что у Джэйми с ходу получится сделать качественную коммерческую игру. К тому же американцы сильно рискуют, отказавшись сегодня, в эпоху победившего кооператива, от мультиплеера (в Archasis заявлен исключительно сингл) и вступив на территорию Total War и Warhammer: Mark of Chaos. Удастся ли им в принципе выпустить игру — вот в чем вопрос.

С другой стороны, все шансы налицо. Во-первых, Джэйми Галимберти удалось сплотить вокруг себя команду единомышленников, и работы постепенно продвигаются: основное программирование завершено, сейчас авторы начинают собирать миссии, надеясь выпустить в первой половине этого года игральную демоверсию. Во-вторых, слэшер, растянутый по глобальной карте, — случай уникальный, и уже этим проект может привлечь внимание. В Total War мы гоняем по карте мира тысячи солдат... А здесь их всего трое. ■

Будем ждать?

Уникальный коктейль из Total War и Dark Messiah of Might & Magic, родившийся на основе мода для Unreal Tournament.

Процент готовности:

30%

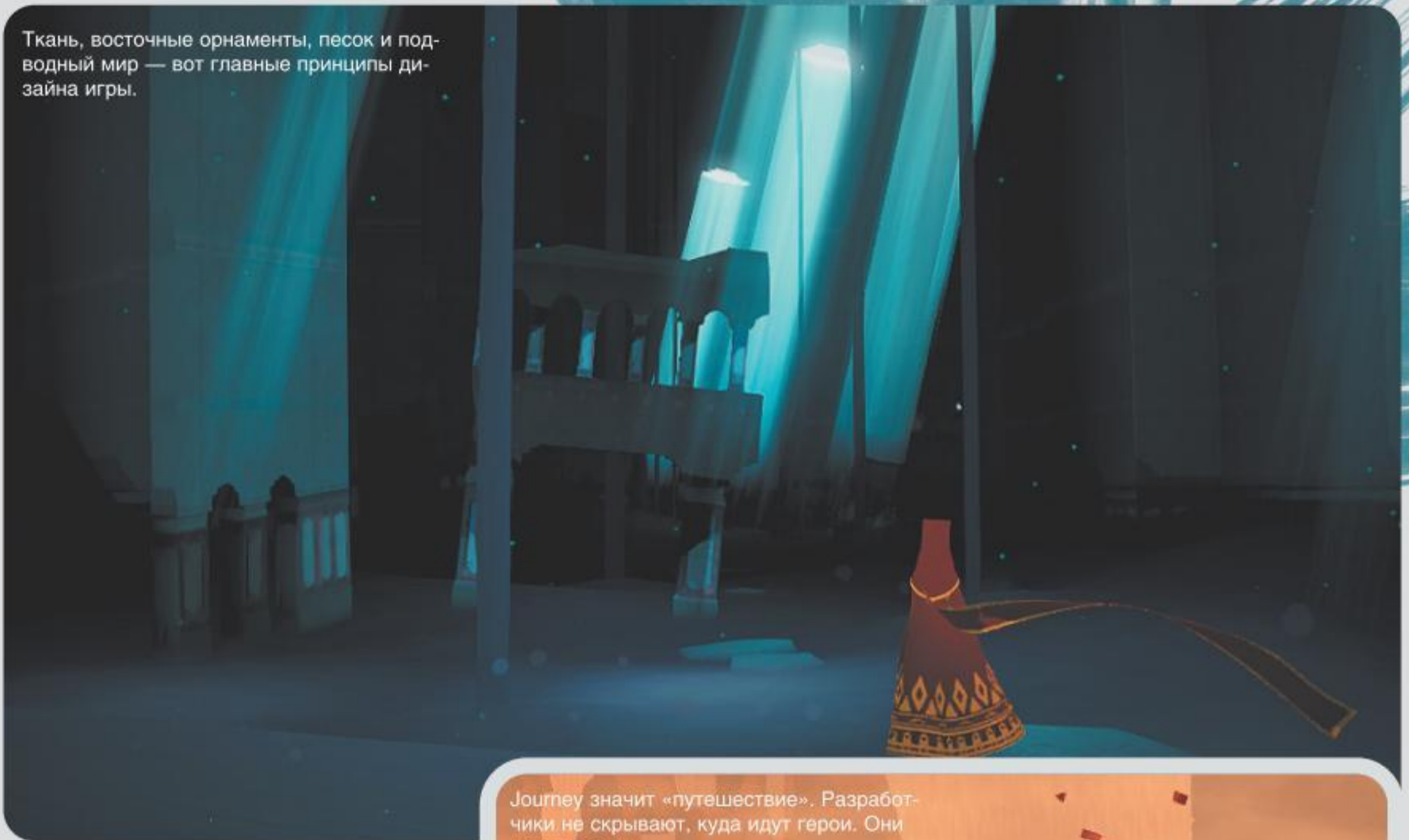
В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ



Sony в летнюю ночь

«Игромания» отправляется в Лондон, чтобы заглянуть в ближайшее будущее игр для PlayStation 3

Ткань, восточные орнаменты, песок и подводный мир — вот главные принципы дизайна игры.



Journey значит «путешествие». Разработчики не скрывают, куда идут герои. Они идут на гору.



Journey

Варежка

Жанр

Сорок лет в пустыне

Разработчик

thatgamecompany

Дата выхода

2011

По большому счету **thatgamecompany** — это один обаятельный азиат Дженова Чен плюс сотни тысяч долларов **Sony**, на которые реализуются его идеи. Все его игры примерно об одном и том же. В медитативной аркаде **Flou** вы плавали по морскому дну, кушали более мелких тварей и прятались от более крупных. С каждым съеденным монстром ваше создание *всегда* отращивало себе новый орган.

Потом вышел **Flower**. В нем вы ветром летали над цветочными полями, помогая бутонам распускаться. Взамен каждый цветок всегда дарил вам по одному лепестку, и к концу уровня над полями носился настоящий лепестковый вихрь. У Дженовы Чена с героями всегда происходят какие-то заметные, легко считываемые визуальные изменения. Во **Flou** это были «плавники» и «жабра», во **Flower** — лепестки. А в новой игре, **Journey**, это шарф.

На первый взгляд **Journey** практически ничем не отличается от **Flower**. Какое-то странное существо в шарфе бродит по пустыне, собирает руны, они высвечиваются на шарфе, со временем шарф становится длиннее. Еще существо может летать. И вот тут начинается

удивительное: трепетно взмахнув полами одежды и оторвавшись от земли, вы словно стряхиваете руны с шарфа, они улетают от вас. Когда их не остается, вы падаете. Придется искать «топливо» по окрестностям или... брать руны у другого такого же существа. Дело в том, что **Journey** — это кооперативная игра, проходить ее нужно вдвоем (хотя есть и сингл). Узнать, кто ваш напарник, или заговорить с ним разработчики не позволяют. «Согласны ли вы поделиться своими сокровищами с незнакомцем, чтобы тот мог летать?» — вот о чем спрашивает Дженова Чен в своей игре. Согласитесь, нетривиально.

Кроме того, игра поразительно, пронзительно красива. Объяснить это очень сложно, за дизайном стоит внушительная концепция, но мы все же постараемся. Действие происходит в пустыне. Барханы, дюны, песок... Так вот, на самом деле это море. Только из песка. Притяжение работает, как на морском дне. Там есть свои рыбы и водоросли, а ваше существо — ну, это медуза. Когда оно летит, одежда словно выстреливает из себя воздух, точь-в-точь как делает медуза, когда плавает. Песок при этом оформлен бесподобно, каж-

дая песчинка блестит и переливается, а иногда по бархану проходит волна... и ее можно оседлать и ехать на ней, как на серфе! В общем, даже без каких-либо целей (а в **Journey**, как и во **Flower**, на каждом уровне есть определенное задание) находясь в мире игры, вы получаете огромное эстетическое наслаждение.



Второй принцип дизайна **Journey** — это ткань. Ваше существо не просто обернуто в шарф. Оно и есть шарф, а внутри, под тканью, похоже, ничего нет. Кроме него, в игре много других живых шарфов, например стайка рыбок (короткие шарфы), которая повсюду плавает за вами, или водоросли (длинные полосы ткани). В этом свете ключевой подтекст игры становится еще более впечатляющим. Если помните, в советском мультфильме «Варежка» собачка в последний момент расплелась и не смогла добежать до финиша. В **Journey** вам придется расплести *себя*, чтобы к финишу могли прийти совершенно незнакомые вам люди.

Единственный прием, которым новая Лара Крофт может «побороть» Дрейка, — это концепция. Технологических сил не хватит ни у кого.

Uncharted 3: Drake's Deception

Третий гвоздь в крышку гроба Лары Крофт

Жанр

Индианиада

Разработчик

Naughty Dog

Дата выхода

4 ноября 2011



Даже не знаем, что тут сказать. **Uncharted 3**. Главный «летний блокбастер» на свете. **Call of Duty** от мира приключенческих экшенов. **Naughty Dog** (авторы **Jak and Daxter** и **Crash Bandicoot**) словно занимаются акупунктурой. Они тщательно разметили «тело» игрока и колют только в самые выпуклые центры наслаждения. Паркур. Стрельба с укрытиями. Стелс. Великолепные ролики на движке. И лучезарный главный герой! Устоять невозможно.

Темой первой части были зеленые джунгли. Второй — снег. А в третий раз Натан Дрейк отправляется покорять пустыню. Цель поисков героя — древний город в пустыне Руб-эль-Хали, таинственная Песчаная Атлантида. Добраться до разгадки его секретов герою поможет дневник Лоуренса Аравийского,

который тоже искал этот город и по чьему следу отправляется Дрейк.

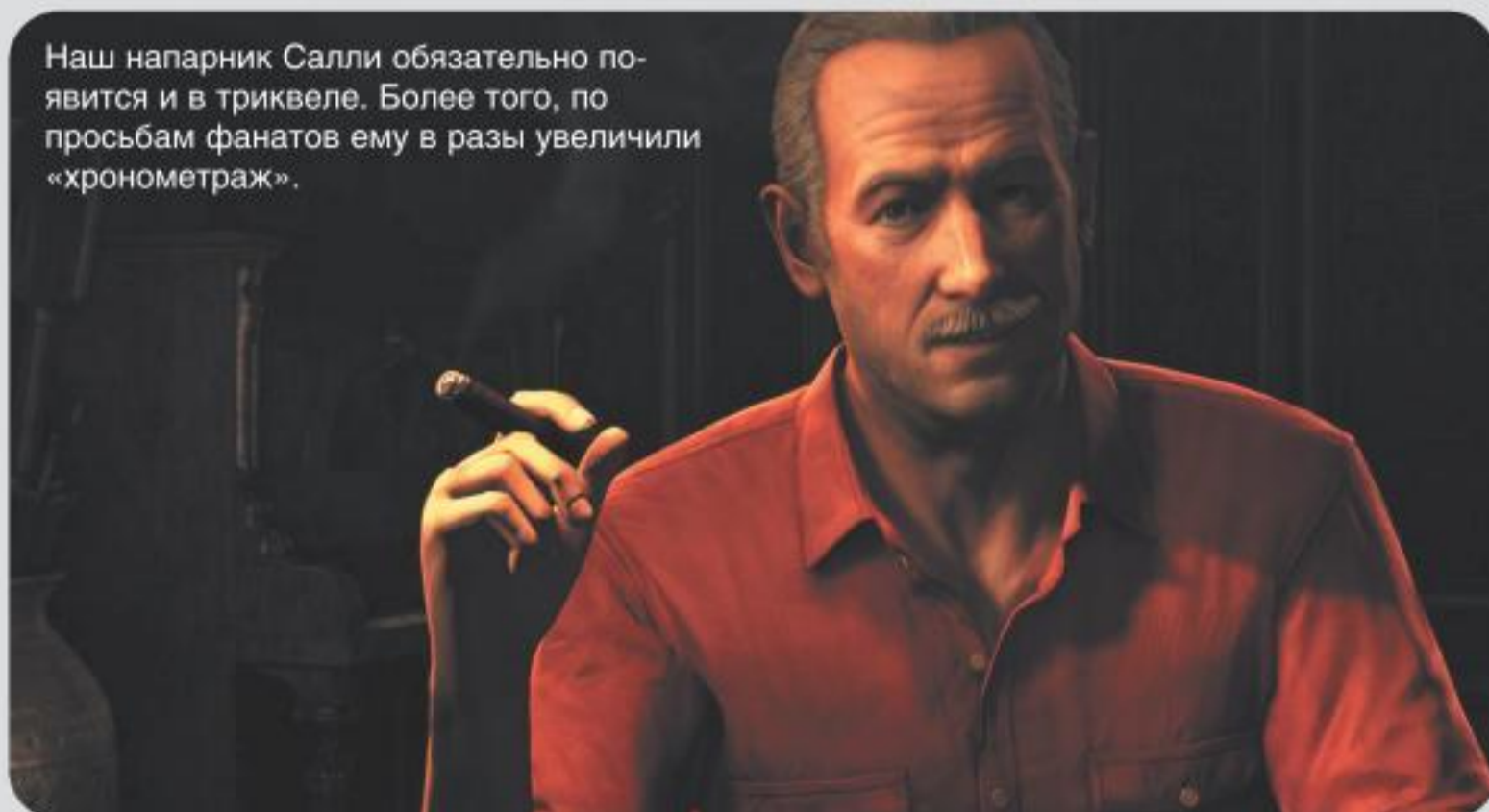
По сравнению со второй частью номинальных изменений совсем немного, но они все к месту, и — что уж тут скрывать! — они все классные. Например, Дрейк получил новый прием в свой арсенал промышленного скалолазания — это прыжок назад. Теперь, даже вися спиной к уступу, вы можете отпрыгнуть и зацепиться за него. Драки станут еще более контактными (хотя, казалось бы, куда уж больше!). Мы стали свидетелями того, как Дрейк ловко зарядил негодяю ботинком в пах, а потом ударил его лицом об стену — благодаря контекстной боевой системе избиваемые враги отлично «взаимодействуют» с окружением.

Ну а главная особенность всей серии — это, конечно, кинематографичность, и здесь разработчики оторвались на полную катушку. Во втором *Uncharted*, если помните, была сцена с падающим домом (разваливался он, пока Дрейк был внутри). Со словами «теперь у нас есть кое-что покруче» *Naughty Dog* выкатывают эпизод с домом горящим. Строится он на тех же принципах: здание догорает, пока Дрейк находится внутри. Каждый раз, когда вы куда-то прыгаете, уступ обязательно отваливается, Дрейку в лицо бьет сноп искр, он хватается руками за какую-то корягу, та ломается... В общем, это как **Super Meat Boy**, только понарошку (на самом деле упасть не так-то просто) и приблизительно в две тысячи раз дороже. В кульминационный момент под героем провалился пол, и в шикарном постановочном ракурсе журналисты увидели Дрейка, на одной руке висящего на краю огненной пропасти...



По большому счету *Uncharted 3* от второй части отличается только локациями и происходящими на них событиями — графика не изменилась, геймплей — тоже. Но ругать игру за это — все равно что сказать, что в Харрисоне Форде из второго «Индианы Джонса» меньше мышечной массы, чем в его герое из первой части. В общем, писать про такую игру одностраничный материал — это как-то некультурно, поэтому мы обязательно вернемся к *Uncharted 3* в будущих номерах.

Наш напарник Салли обязательно появится и в триквеле. Более того, по просьбам фанатов ему в разы увеличили «хронометраж».



Большая сила — большая ответственность? Ну-ну...



inFamous 2

Гром гремит. Земля трясется

Жанр

Миллиард веселых киловатт

Разработчик

Sucker Punch Productions

Дата выхода

4 ноября 2011

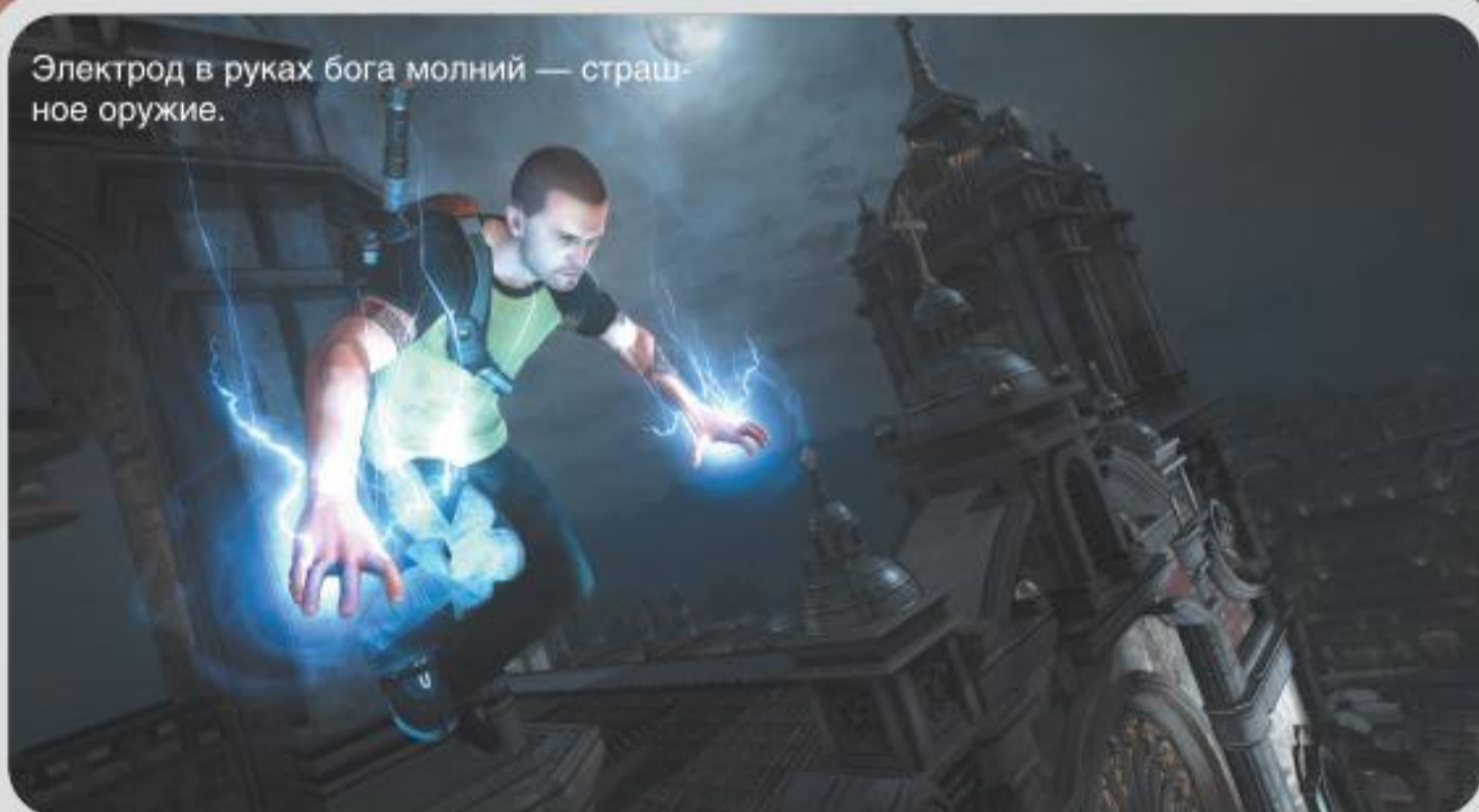
Оригинальный **inFamous** всех удивил два года назад. Поздно анонсированный, он казался сделанным на скорую руку клоном давно ожидаемого **Prototype**. Кстати, оно, может, так и было, только **Sucker Punch** в итоге удалось выпустить более сбалансированную и интересную игру.

Главного героя зовут Коул Макграф, в сиквеле мы вновь играем за него. В результате взрыва устройства под названием Ray Sphere Коул превратился в супергероя, эталонного бога молний и электричества.

Из показанной нам демоверсии сложно сделать какие-то выводы о том, насколько сильно изменилась игра по сравнению с первой частью. Визуальных изменений масса, а вот по сути все примерно то же самое.

Разработчики «сменили» виртуального оператора. На каждое событие в игре он реагирует очень бурно, постоянно дергается, показывает героя с разных ракурсов, а уже если тот, не дай бог, упадет, то камера сделает сальто и грохнется рядом с ним.

Электрод в руках бога молний — страшное оружие.



В боевой механике существенное изменение только одно, и оно находится в руках Коула, искрит и колется. Это острый обломок высоковольтной линии электропередачи, который герой использует как дубину. Этот предмет прекрасно впитывает генерируемое электричество, отчего избивать им врагов — одно удовольствие. Если грамотно выполнить комбо-удар, Коул выпустит потрясающе оформленный черный вихрь, который засосет в себя врагов, а потом унесет в неизвестном направлении. То есть Коул теперь настоящий громовержец: не только бьет молниями, но и обрушивает бую.

Молнии вы по-прежнему можете пускать из пальцев или скатывать их в «снежки» и кидаться, как гранатами. Когда Коул «садится», нужно выкачать энергию из любого электрогенератора поблизости (не важно, будь то машина или фонарный столб), но лучше всего для этого подходят трамвайные провода и упомянутые линии электропередач. Слово сеть, они опутывают город, а Коул ловко пе-

ребирается по ним, как паук. Вообще, в серии **inFamous** очень своеобразный сэндбокс: аккуратный паркур здесь сочетается с совершенно неуправляемым геноцидом случайных прохожих, когда от одной неверно брошенной «скомканной» молнии вдруг взрывается улица. Тем не менее разработчики на полном серьезе говорят о морали. За сильным лидером пойдут толпы. Так, если вы освободите отряд милиции, они будут бегать за вами на протяжении всей миссии.



Ну и конечно, выбор. Игра сделана в духе постмодернистского комикса, где супергерои ведут себя как свиньи, и делать добро в этой игре совсем непросто. Так, в показанной нам миссии мы вольны были решать, освободить ли пленника с минимальными потерями для мирного населения или просто взорвать все к чертям. Мы, понятно, выбрали второй вариант.



Ratchet & Clank: All 4 One

Четыре черненьких чумазеньких черт-те чего

Жанр

Платформер с пылесосом

Разработчик

Insomniac Games

Дата выхода

4 ноября 2011



При всей несерьезности игра выжимает из PS3 все соки.

Неожиданно интригующим оказался новый **Ratchet & Clank**. Не то чтобы мы ничего не ждем от этой серии, — наоборот, под этим названием уже много лет выходят стабильно отличные аркады. Вот только **All 4 One** целиком ориентирована на так называемый диванный геймплей (это когда игру проходят в кооперативе, сидя рядом с друзьями). Основной режим рассчитан на четырех человек, так что про геймплейные излишества лучше сразу забыть: тут бы удержать всех четырех в кадре — вот проблема. Тем не менее игра предоставляет широкие просторы для импровизации.

Для начала немного истории. **Ratchet & Clank** — это благородная PlayStation-серия, уже пережившая одну смену поколений приставки. Геймплейных основ две. Во-первых, это боевой платформер, где нужно много прыгать и стрелять. Вторая особенность — оружие. Его очень много, каждый ствол можно неоднократно прокачивать, при этом сами пушки совершенно безумные. Самый безобидный аг-

регат — ствольный пулемет размером раз в пять больше своего владельца. Обычные «дула» безжалостно жарят небольшими неуправляемыми ракетами, а из специального, отдельного ствола (он посередине) в определенный момент вылетает ракета побольше, красная. Или вот «Пространственный разлом». Действует он ровно так же, как и называется: ткань бытия надламывается, оттуда вылезают адские щупальца и затягивают врагов в пасть гигантскому спруту. В общем, **Bulletstorm** может удавиться своей цепной гранатой от зависти.

Ну так вот, в **All 4 One** все эти фокусы надо проделывать вчетвером. На выбор доступны самые разные персонажи вселенной R&C, включая самих Рэтчета и Клэнка (антропоморфная рысь с оттопыренными ушами и хромированный робот соответственно) или вот доктора Кварка (на доктора он похож так же, как Арнольд Шварценеггер — на политика: это здоровенный детина с выступающей на метр челюстью, одетый в зеленое трико).

Вчетвером вы с друзьями скачете по уровням, сражаетесь с монстрами, набираете очки. Постепенно игра начинает давать вам кооперативные задания. Например, один игрок должен поймать монстра в воздушный капкан, а другой — расстрелять.

Фирменный, самый знаменитый трюк в игре — бросок «пылесосом». Часто на вашем пути будут попадаться пропасти, через которые перепрыгнуть нельзя. Достаньте «пылесос» (на самом деле он называется по-другому, но сути это не меняет), плотно утрамбуйте в него боевого товарища, а потом выстрелите им, как из катапульты. Обещаем, вам это так понравится, что будете повторять маневр и просто так, без лишних причин.



Ну и самый бриллиант. В игре есть невероятная, исполненная гамлетовского трагизма сцена гибели босса. Огромная рыба (размером с авианосец) со щупальцами и пастью, сплошь утыканной зубами, атаковала героев, пока те карабкались на башню. Сражаться с ней надо было следующим способом: «пылесосом» ловите одного из маленьких монстров, которые всю резвятся на локации, — и закидываете его в пасть чудовищу. Нескольких тварей рыба проглотила... а последней подавилась.

Дальнейшие события надо видеть. Рыбина долго кашляла. Била себя щупальцами в грудь. Стучала по спине. Снова кашляла. Не помогло. Потом — здесь нам поможет только Лев Толстой, не меньше — с выражением лица: «*Меня!* Которую так все любят!» — в последний раз взглянула на игроков. И издохла. Если каждый босс в игре будет отходить в мир иной столь же пафосно, игру просто обязаны будут в порядке исключения номинировать на «Оскар».

Неподготовленному игроку важно помнить — это Рэтчет и Клэнк. Джек и Декстер совсем другие!





STAR WARS III

THE CLONE WARS™



РЕКЛАМА



ВЕЛИКАЯ САГА В МЕЛЬЧАЙШИХ ДЕТАЛЯХ!

WWW.LEGOSTARWARS.COM



LUCASARTS

LucasArts и логотип LucasArts являются товарными знаками Lucasfilm Ltd. © 2008-2011 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. или Lucasfilm Ltd. и отмечены знаком TM. Все права защищены. LEGO, логотип LEGO и мини-фигурки являются товарными знаками The LEGO Group. © 2005-2011 The LEGO Group. Все права защищены. PlayStation, PS3, PSP and Wii are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PSP is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Nintendo Wii является торговой маркой Nintendo. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблемы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт и используются по лицензии корпорации Майкрософт. Все другие товарные знаки и торговые марки принадлежат их законным владельцам. Все права защищены.

ЗА КУЛИСАМИ ИНДИ

СЕКРЕТНЫЕ ПОДРОБНОСТИ IGF 2011

Друзья! Мы столько раз писали о IGF, но никогда еще не говорили вам о том, как устроена эта выставка. Сегодня у нас впервые есть возможность компетентно рассказать об этом.

Итак, коротко: IGF (Independent Games Festival, то есть Фестиваль независимых игр) — ежегодный конкурс для инди-разработчиков, проводимый в рамках более крупной выставки GDC. Первая церемония состоялась в 1999 году. Ключевая задача выставки — материально поощрять лучших независимых разработчиков. Главная награда — приз Шеймуса Макнэлли, 20 ты-

сяч долларов. Вот здесь скрывается грустная история, отлично отражающая трогательный дух IGF. Шеймус — это отнюдь не богатый меценат, полюбивший игры, как можно было бы подумать. Это один из первых победителей IGF: в 2000 году он выиграл главный приз со своим танковым симулятором Tread Marks... а через считанные дни скончался от рака. Шеймусу был всего двадцать один год. С тех пор главную награду называют в его честь.

Помимо основного приза, на IGF игры оценивают в четырех категориях: визуальное оформление, звук, дизайн

и техническое исполнение. В первые годы комиссия жюри в основном состояла из игровых журналистов. Позже создатели конкурса поняли несостоятельность этой идеи: «Бестолковые журналисты понятия не имели о том, как создаются игры, однажды был случай, что награду за техническое исполнение чуть не вручили игре на Unreal Engine». Теперь же в жюри в основном входят такие же независимые разработчики, как и сами участники конкурса. Таким образом, получается забавная картина: один год разработчики участвуют в IGF, а на второй ее судят.

ЭДМУНД МАКМИЛЛАН

Обычно мы сами выбираем нескольких самых интересных, на наш взгляд, конкурсантов и описываем их. В этот раз все будет примерно так же, но с одним отличием. Сегодня мы не одни. По нашей просьбе Эдмунд Макмиллан, один из главных героев современного инди-движения, согласился поговорить с нами о том, какие игры из нынешнего конкурса ему особенно запомнились и почему. Мы бы с удовольствием послушали Эдмунда и в обычных условиях, но в этот раз ситуация оказалась «осложнена» еще и тем, что наш давний друг — член жюри IGF 2011. Ниже — короткий рассказ о главных играх конкурса с комментариями автора **Gish** и **Super Meat Boy**.



SPYPARTY

Мультиплеерная психологическая головоломка. Игроков всегда двое. Один — шпион. Он проникает на какую-то условную вечеринку, в зал, где полным-полно пьяного бомонда. Бродит там (действие происходит от первого лица), думает, чем бы себя занять. Второй игрок — снайпер. Он видит комнату словно в редакторе **The Sims**: может вращать камеру, приближать, отдалять. И может выстрелить.

Тонкость в том, что внешне игрок-шпион ничем не отличается от компьютерной массовки. Задача снайпера — его вычислить. Те, кто знаком с настольной игрой «Мафия», наверняка отлично понимают, о чем речь. Но в отличие от «Мафии» в *SpyParty* гораздо больше экшена. Шпиону постоянно дают какие-то задания (например, взять книгу с полки) — чтобы отвлечь снайпера, он может задействовать бонус, из-за которого боты тут же начнут активнее бегать по карте и привлекут к себе внимание. У снайпера тоже есть бонусы — например, подсказка «пятьдесят на пятьдесят», убирающая нескольких ботов из комнаты.



«Не могу понять, почему эта игра не выступает в номинации за лучший дизайн. Это чистый дизайн, все объекты и декорации не играют совершенно никакой роли. И еще это *Street Fighter*. Да-да, психологический *Street Fighter*».

SUPER CRATE BOX

Чрезвычайно резвый, похожий на блоху герой скачет по тесному уровню и расстреливает постоянно прибывающих монстров. Цель игры — набрать как можно больше очков. Теперь первый подвох: за убийства монстров очки не начисляются. Вообще. Начисляются они за сбор разбросанных по уровню ящиков. Второй подвох: в ящиках лежит оружие, причем чаще всего не то, которое бы вам хотелось в данный момент. Берете ящик, зарабатываете очко — ствол в руках героя меняется (только что был ракетомет, теперь два пистолета). Геймплей

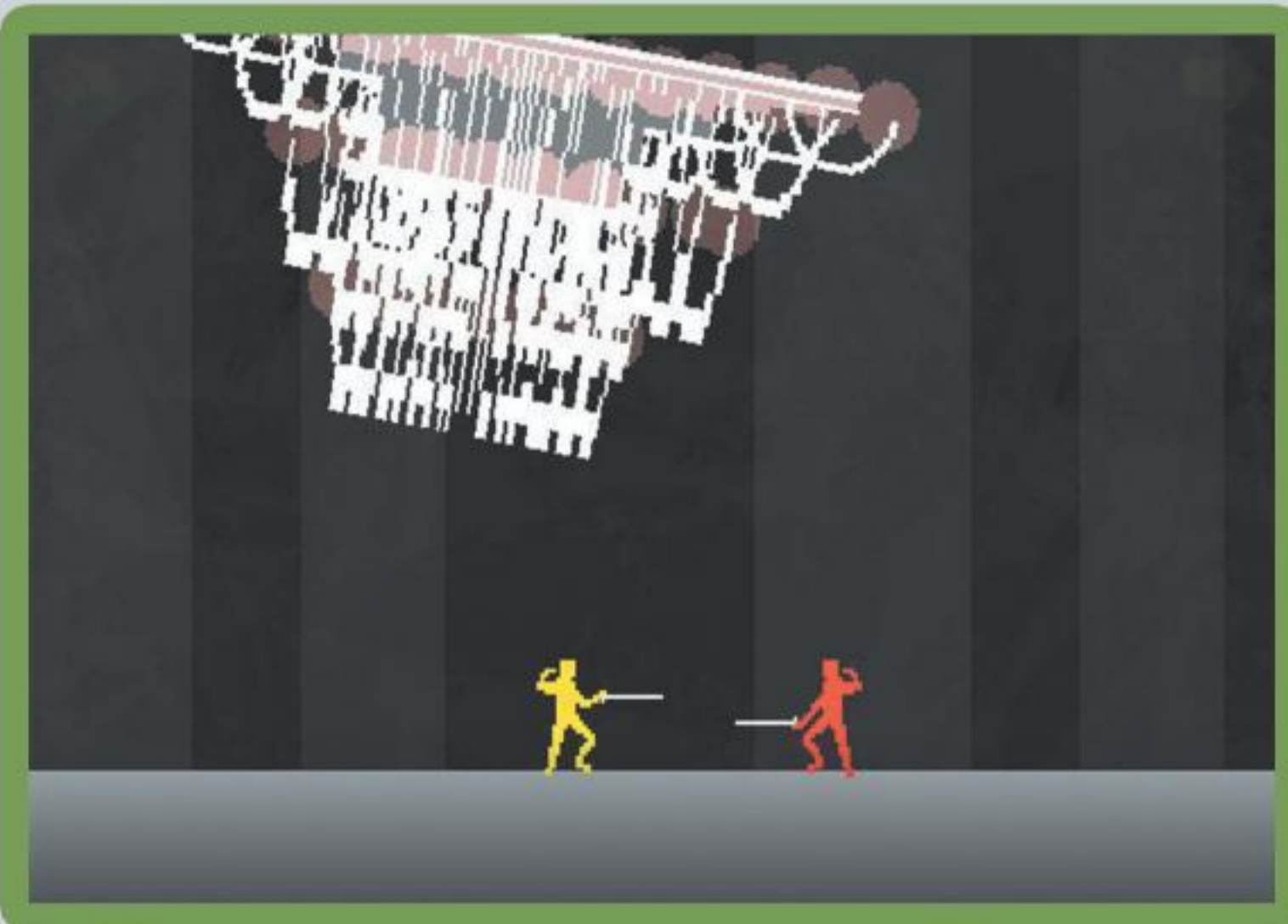
достигает ядерного накала в считанные секунды: тут и манчкинская гонка за очками, и безжалостный survival-режим, и геймплей, меняющийся каждую секунду с каждым новым видом оружия.

«*Super Crate Box* умеет две вещи, которые современные игры делать разучились. Во-первых, учит мгновенно (в считанные секунды) приспосабливаться к новому геймплею. Во-вторых, заставляет считать набранные очки».



NIDHOGG

Двухмерный фехтовальный файтинг на две персоны. Отчетливо напоминает первого «Принца Персии». Во-первых — графикой, во-вторых — механикой схваток. Они, как та самая драка принца со стражником, безумно хардкорные и злые. Пропустили выпад — и вы труп. Есть три уровня атаки (голова, торс, колени) и возможность швырнуть шпагу. Несмотря на архаичную (вернее сказать, откровенно уродливую) графику, все удары и блоки превосходно анимированы, а схватки вы ощущаете всем телом. Помимо прочего, Nidhogg — это еще и «растянутый» по горизонтали файтинг. Пока заколотый игрок ждет респауна, у его убийцы есть время бежать до финиша. Цель игры: дойти до выхода из уровня (для одного из бойцов он слева, для другого — справа), и чем ближе к выходу, тем жарче накал страстей.



«Это настоящий артхаус, выглядит она совершенно дико, а геймплей глубокий и тактический. Вы сражаетесь за контроль над территорией, это очень похоже на регби или американский футбол».

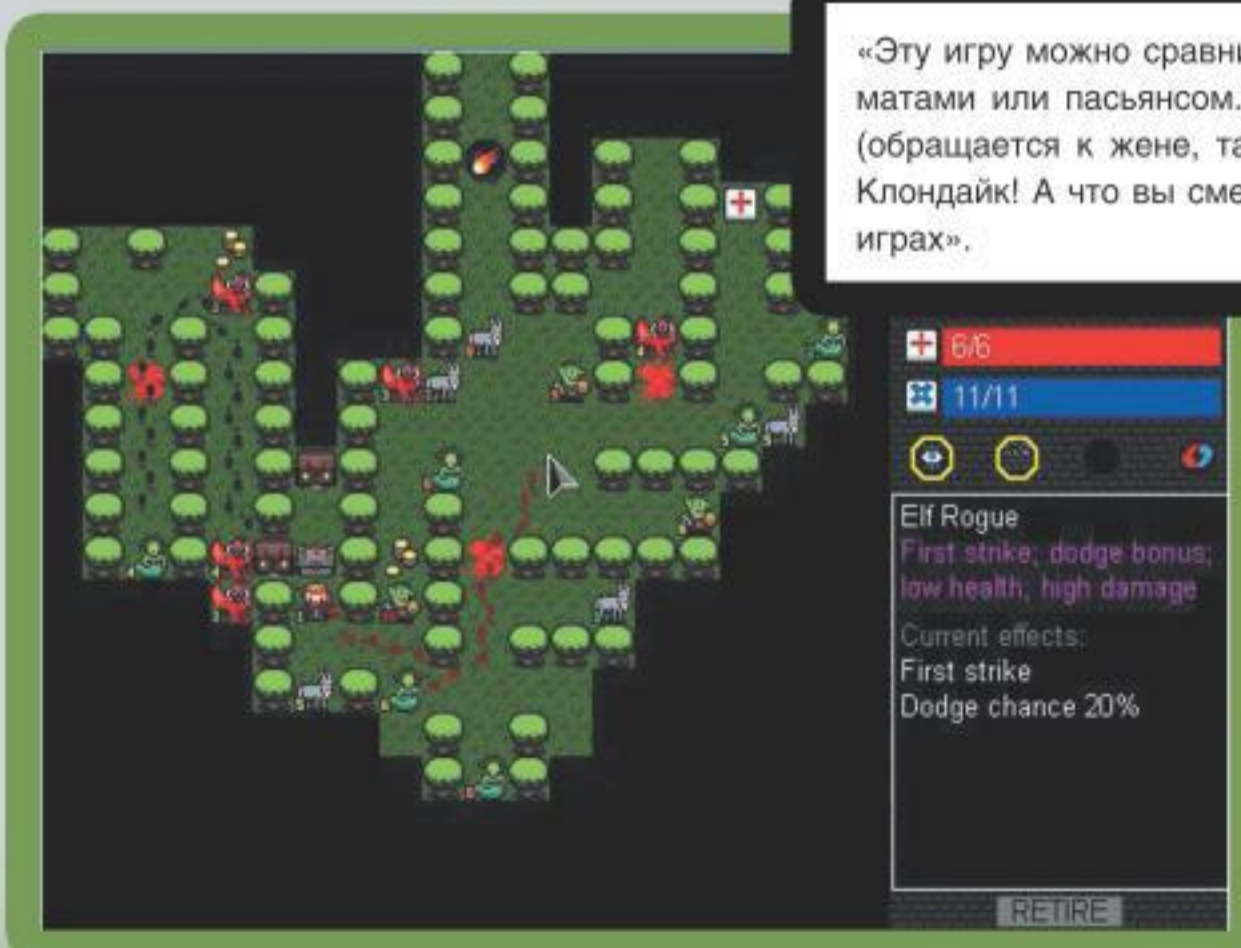


DESKTOP DUNGEONS

Жанр roguelike происходит от игры **Rogue**, вышедшей в 1980-м. Это разновидность ролевых игр, действие которых происходит в двухмерном лабиринте, с видом сверху. Пошаговый режим. Мир генерируется случайно. Умереть можно лишь однажды. Недостаток графических эффектов компенсируется сложной системой магии и боя. Автор **Desktop Dungeons** Роден

Жобер долгое время увлекался играми в жанре roguelike и знал об их главном недостатке — изматывающе долгом прохождении. У него родилась идея уместить интерактивное полотно в сетку 20x20, которая полностью помещается на одном экране. В компактности и состоит основная прелесть Desktop Dungeons. Игровая сессия

длится от 5 до 15 минут — именно столько времени требуется на прохождение одного уровня. Все законы жанра при этом соблюдаются.



«Эту игру можно сравнить с однопользовательскими шахматами или пасьянсом. Солитер... ммм... сейчас вспомню (обращается к жене, та подсказывает нужный вариант). Да! Клондайк! А что вы смеетесь, моя жена здорово разбирается в играх».



CAVE STORY

Рекламный слоган гласит: «Ремейк культовой инди-игры». Чистая правда. Оригинальной Cave Story недавно стукнуло 6 лет, но своих художественных достоинств она не растеряла. Это платформер с открытым миром в духе **Castlevania** или **Metroid**, с потрясающим сюжетом и визуальным оформлением. Герой попадает на далекую планету, населенную антропоморфными зайцами (мимигами). Несмотря на очаровательный вид и розовые ушки, в стане зайцев кипит гражданская война. Скандалы, заговоры, истерики — все в шикарном аниме-дизайне. Помимо участия в социальных волнениях, герой может свободно исследовать игровой мир, а благодаря оригинальной системе прокачки оружия к нему привязываешься не меньше, чем в **BioShock 2**. Новая игра — ремейк с улучшенной графикой.



«Тут сложно что-то добавить, это классическая игра, давно заслужившая свое имя. Мне понравились персонажи, open world тоже был в новинку. Возможно, потому, что в свое время я не обратил внимания на Metroid».

MIEGAKURE

Концептуальная смерть. Тяжелая, как проржавевший остов «Титаника», как если бы он попал в пространственный портал и однажды утром упал с небес вам на голову. Условно говоря, это пространственная головоломка, ближайшим ориентиром для которой является **Braid** или **The Misadventures of P.B. Winterbottom**. Герой решает пазлы — двигает ящики, карабкается по ним. Может входить в параллельное, четвертое измерение. Тонкость в том, что строится оно по вполне определенным, реальным физическим законам.

Автор игры — ученый-физик, всю жизнь занимавшийся исследованиями 4D. Для себя он давно уже составил мнение о том, как вычислить четвертое измерение, а теперь собирается научить этому нас. Условно говоря, после того как вы пройдете Miegakure, вы сможете представить свою комнату, свое тело и вообще все на свете

в 4D. Эдмунд Макмиллан никак не отзывался об этой игре, но, скажем по секрету, она очень нравится Джонатану Блоу. Автор **Braid** однажды сказал нам, что Miegakure — одна из немногих игр, что смогла удивить его за последнее время. Она действительно расширяет границы сознания.





«Восьмибитная» графика не мешает игре создавать реалистичные миры.

MINECRAFT

Весной 2009 года на форумах культового портала **TIGSource** была выложена ссылка на раннюю версию игры **Minecraft**. Спустя чуть более двух лет этот проект остается одной из самых успешных независимых видеоигр в мире, а ее автор становится миллионером.

MINDCRAFT

Создатель хита Маркус Персон далеко не сразу пришел к успешной формуле. Блуждая по интернету, он обратил внимание на проект **Infiniminer** от **Zachtronics Industries**. В этой игре пользователям предлагалось сражаться за очки, раскапывая ценные ископаемые в трехмерном мире, состоящем из миллионов кубиков. Соревноваться никто особенно не хотел, а вот строить из кубиков самые разнообразные объекты нравилось многим.

Так родился **Minecraft Classic** — трехмерный редактор, позволяющий от первого лица строить все на свете из самых обычных кубиков. Однако Персону стало очевидно, что этого недостаточно. По сути, **Classic** не давала никакого стимула к творчеству. Кто хотел — творил, но большинство быстро уставало от процесса. И тогда появилась **Minecraft Beta**, объяснившая, зачем нужно работать.

Запустив игру, вы оказываетесь в нелепом мире, сложенном из миллионов квадратных блоков одинакового размера.

Осматриваясь вокруг (вид от первого лица), вы блуждаете по симпатичному острову, любясь зелеными холмами, водоемами и лесами. Постепенно яркое квадратное солнце скрывается за горизонтом. Наступает тьма, из которой выходят зомби, скелеты и другие чудища, которые нас, понятно, убивают и все начинается сначала. История повторяется вновь и вновь, всегда заканчиваясь печально.

СПУСК

И вот однажды игрок начинает копать. Чтобы укрыться от монстров, он роет яму, в которой и прячется по ночам. С наступлением утра он вновь продолжает окапываться, собирать булыжники, землю, дерево и другие материалы. Начинается строительство. Кирпичик к кирпичику, камень к камню. Вскоре вокруг ямы возникают стены, подняться по которым можно по импровизированным лестницам. Разобравшись с безопасностью, наступает время для ювелирной работы.

Дерево разделяется на отдельные кубические «поленья». Несколько таких чурок и единица металла — и в ваших руках появляется топор. Новые предметы мы создаем, очерчивая их контур в инвентаре. Таким же образом вы можете сделать мечи и кирки. Инструменты нужны для того, чтобы быстрее собирать ресурсы. Начинается охота на коров, из

шкур которых делается броня. Добывается еда, помогающая поднимать здоровье. Вскоре инвентарь заполняется до отказа. Слово снежный ком, на игрока наваливается все больше и больше возможностей. «Чертежи» приходится переносить в тетрадку, ведь никакой встроенной системы помощи здесь нет, благодаря чему каждую минуту в **Minecraft** вы делаете маленькое открытие, упрощающее жизнь. Страх уступает место творчеству. Уродливые подземелья превращаются в подземные города с вагонетками и рельсами, нелепые башни становятся прекрасными замками, обнесенными частоколом из факелов. Из враждебного места остров превращается в дом. Ни одна другая игра до этого еще не делала созидание столь захватывающим. На поздних этапах нет никакой необходимости строить разветвленные подземные ходы, не нужно возводить хоромы, чтобы остановить скелетов. Но однажды, пусть принудительно, втянувшись в производственный процесс, игрок уже не может остановиться.

КУБИКИ

Чтобы творить в **Minecraft**, совершенно необязательно иметь инженерное образование, не нужно уметь рисовать. Достаточно просто захотеть, запастись временем и усидчивостью. Неудивительно, что вокруг этой игры так стремительно вырос-



«Я обожаю **Minecraft**, да и вообще игры, где миры генерируются самостоятельно или при участии игроков. С ней у меня связана масса «oh, shit-моментов». Например, когда в полностью исследованной локации ты вдруг проваливаешься в какой-то колодец и открываешь целый подземный город со спрятанными сокровищами — такое ни с чем не сравнится. Или когда я впервые понял, как собрать лук. Или факел. Настоящее волшебство. Эту игру можно проходить вечно. И еще это социальная игра. Знаете, когда мы с Томми закончили **Super Meat Boy**, то решили попробовать Minecraft... и на неделю просто выпали из жизни. Мы словно играли в лево вдвоем. Сначала прошли ознакомительную часть, где нужно прятаться от монстров, потом окунулись в сендбокс. На моей памяти это единственная игра, которая сочетает сендбокс и прицельный синглеер на столь высоком уровне. Ну, в общем, эта игра должна победить.

Знаете, участники IGF сталкиваются с самой удивительной формой коррупции на свете. Часто судьи думают о том,

чтобы наградить не самый лучший проект, а того, кто действительно в этом нуждается. То есть в обычной жизни богатые участники могут подкупать судей деньгами, а в IGF, наоборот, самые нищие «подкупают» своей беднотой. Я сам почувствовал это на себе, когда победил с **Gish**. Тогда мы соревновались с **Alien Hominid**, и, на мой взгляд, эта игра все-таки лучше моей (ну, это очень спорно. — Прим. «Игромании»).

А приз отдали нам, потому что все знали, что автор АН — миллионер, а мы — без гроша. С другой стороны, в прошлом году **Super Meat Boy** уступил **Monaco**... Очевидно, что две игры в нынешнем конкурсе выделяются из общей массы: это Minecraft и **Amnesia**. Объективно — они сделаны лучше всех. Но они уже отлично продались, потому я не уверен в их успехе. Впрочем, мне кажется, даже если Маркус Персон получит приз, то он отдаст его своему сопернику».



Вы можете поставить кубик или убрать кубик. На этом перечень строительных действий игрока исчерпывается.

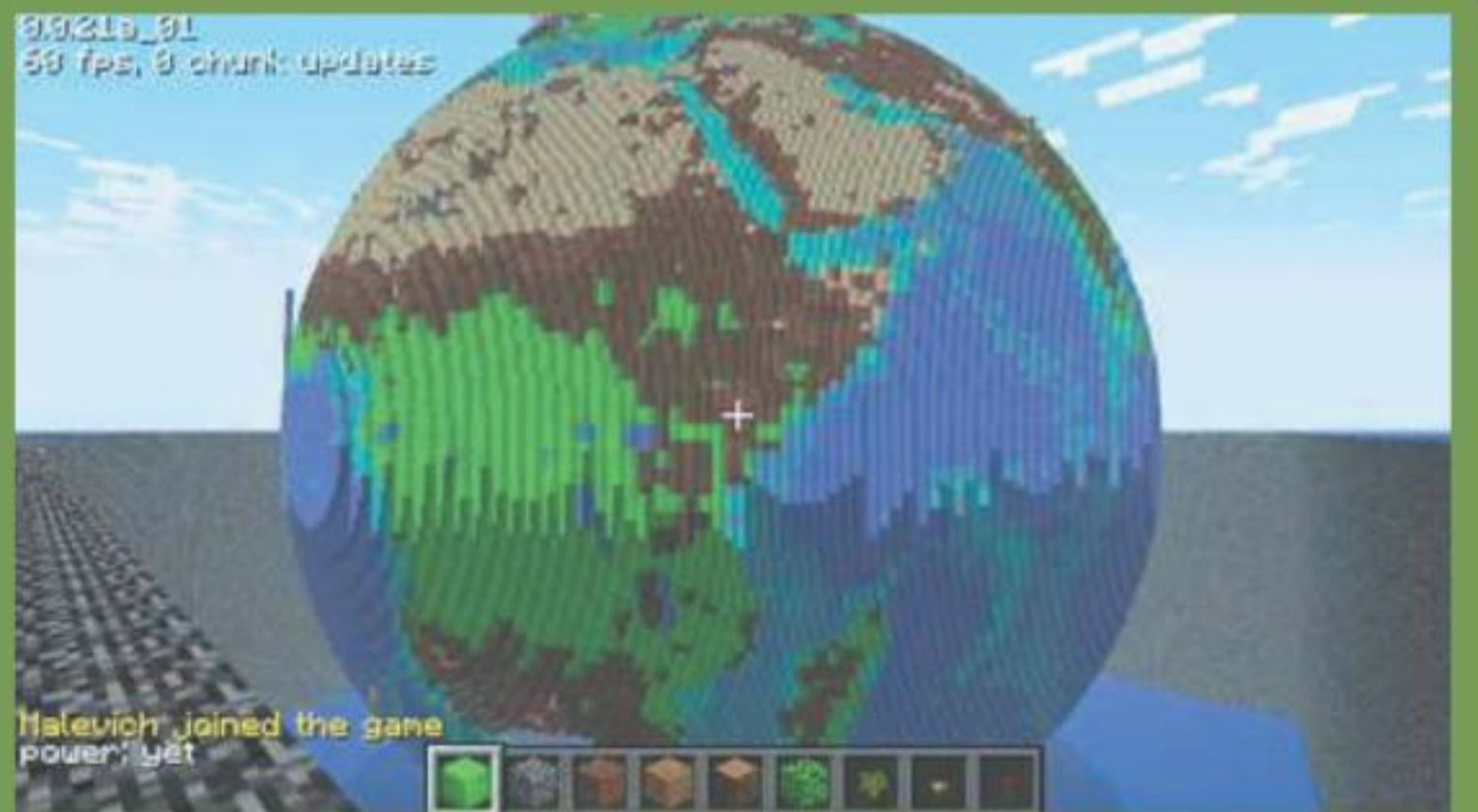


Minecraft — это еще и социальная MMORPG, где игроки ищут самые разные способы взаимодействия друг с другом.

ло фанатское комьюнити, поддерживавшее игру твердой зеленой валютой.

Строительство в Minecraft вскоре превратилось в своеобразный спорт среди поклонников. Главная тенденция, объединяющая все самые знаковые пользовательские работы в этой игре, — масштаб. Кто-то делает копию подводного города Эндрю Райана, кто-то строит модель космического корабля Enterprise в натуральную величину, а кто-то собирает забытый храм Эль-Кастильо, где молились жрецы племени майя (без каких-либо дополнительных инструментов, как трехлетний ребенок — башню из кубиков).

Главная заслуга Minecraft даже не в том, что ее создатель сумел заставить пользователей познать радость созидания из-за самосохранения, а затем из самолюбования. Уже на стадии бета-тестирования в мире было продано более миллиона копий этой игры. Не успев выйти, проект открыл совершенно новые перспективы для инди-разработчиков. Даже страшно становится: если полуфабрикаты могут приносить миллионы, в будущем мы рискуем вообще не дождаться полных версий.



Это глобус. Не удивимся, если скоро воссоздадут всю планету в натуральную величину и в полной детализации.

Герой номера



Жанр

Платформер

Издатель

Sony

Разработчик

Media Molecule

Платформа

PS3

ИНОПЛАНЕТЯНИН НОМЕРА

LittleBigPlanet 2

Сакбой — главный герой LittleBigPlanet, вечно улыбающийся человечек со швом на лбу и застежкой-молнией в груди. Наряду с Натаном Дрейком и Кратосом он уже несколько лет прочно ассоциируется с PlayStation 3, однако в отличие от прочих талисманов Sony сакбой универсален, как медвежонок Тедди. Он вездесущ, бессмертен и многолик, словно мрачный языческий божок, но при этом всегда безошибочно узнаваем. По случаю выхода LittleBigPlanet 2 «Игромания» представляет подборку связанных с человеком-мешком и его средой обитания малоизвестных фактов.



В голове моей опилки

Сакбои набиты пухом и отчего-то мороженым. В реальной жизни внутренности тряпичной куклы оказываются не столь привлекательными: обычно соломой, бобами, а чаще — ветошью. В те времена, когда человечество еще не изобрело слово «джут», выбор материалов был и вовсе небогатым: куклы делали из костей, палок и глины.

На иллюстрации: Одна из немногих тряпичных кукол начала н.э., дожившая до наших времен. Между I и V вв., страна производства — Египет. Изображение с сайта Британского музея.



Шила в мешке не утаишь

По официальной версии создателей LittleBigPlanet сакбой сделан из джутового волокна. Джут — растение с богатой историей и внутренним миром. Джут играл важную роль в бенгальском фольклоре, но мировую известность приобрел во времена Британской Индии, во второй половине XIX века — когда джутовые волокна стали вывозить в Соединенное Королевство. Изначально считалось, что ткань из этого растения можно производить исключительно ручным трудом, пока в шотландском городе Данди не открыли машинный способ обработки джута с использованием китовьего жира. После этого профессия торговца джутом стала популярна как никогда вплоть до изобретения синтетических аналогов во второй половине XX века. Джут используется в основном для производства веревок и мешков — в частности, доктор Зло в фильме «Остин Пауэрс: Международный человек-загадка» вспоминал, как в детстве за плохое поведение его сажали в джутовый мешок и били бамбуковой палкой.

На иллюстрации: доктор Зло вспоминает травмирующие детали из детства.



Свою меру знаю

У английского слова «sack», помимо прямого перевода («мешок»), есть ряд других значений — от одноименной ирландской рок-группы и суперзлодея во вселенной Marvel до, чего уж там, мошонки, которая в англоязычном просторечье тоже зовется «мешком». Мы тем не менее вспомним, что сак — это еще и мера веса в средневековой Англии, равная 26 стоунам, или 364 фунтам, или 165 килограммам. Поэтому, если бы слово «sackboy» происходило от одноименной весовой категории, то героем LittleBigPlanet вполне мог бы стать, например, палтус-переросток, которого некто Джоржд Левассер выудил прошлым летом на рыболовецком состязании в городе Валдиз, штат Аляска. Палтус весил 363,9 фунта.

На иллюстрации: сакбой по-староанглийски (на фото справа).



Эта веселая планета

Название LittleBigPlanet, вероятно, может кого-то смутить — авторы словно не могут определиться, маленькая у них планета или все-таки большая. Разброс меж тем очень велик: самая большая из открытых на сегодняшний день экзопланет — WASP-17b (в 1,5-2 раза больше Юпитера), в созвездии Скорпиона, в тысяче световых лет от Земли. Самая маленькая из открытых вне Солнечной системы планет — Kepler-10b, созвездие Дракона. Однако ее радиус в 1,4 раза больше радиуса Земли. Самой маленькой из обитаемых планет, пожалуй, следует считать астероид В-612 из сказки Антуана де Сент-Экзюпери «Маленький принц» — планета, на которой жил главный герой, была настолько мала, что, просто переставляя стул, можно было наблюдать закат до сорока трех раз за день.

На иллюстрации: памятник самой маленькой планете в «Музее Маленького принца», поселок Хаконе, Япония.

Игорь Асанов



Жанр
Платформер-головоломка
Издатель
Sony
Разработчик
Media Molecule
Мультиплеер
Сплит-скрин
Интернет
Платформа
PS3
Сайт игры
www.littlebigplanet.com/en/2

LITTLEBIGPLANET 2

Юбочка из плюша

Человеку, ни разу в жизни не видевшему **LittleBigPlanet**, будет сложно с ходу понять, что за игра скрывается за улыбчивыми рожицами вязаных человечков-сакбоев. Авторы из британской студии **Media Molecule** утверждают, что создали самый продвинутый в мире игровой конструктор-песочницу. И это не так уж далеко от истины: уже сейчас для **LittleBigPlanet 2** доступно три с половиной миллиона самодельных уровней, включая созданные еще для первой части. Большинство интернет-рецензентов при этом сходятся во мнении, что тратят свое драгоценное время на платформер. Мы же, в свою очередь, осмелимся предположить, что перед нами — занимающий целый Blu-ray диск богатый родственник недавнего инди-хита **Super Meat Boy** — платформера-головоломки, предлагавшего пройти то, что на первый взгляд в принципе пройти невозможно.

Фундаментальное отличие между ними состоит в том, что **LittleBigPlanet 2** лишь издали выглядит как собранное на коленке инди, на самом деле являясь вполне коммерческой и кропотливо отполированной игрой. И самое главное — в отличие от **Super Meat Boy**, **LittleBigPlanet 2** предназначена не для любящих пощекотать свои нервы безумной сложностью гиков, а в первую очередь для обычных людей, желательно — собравшихся в небольшой компании вокруг телевизора.

Под фанеру

Несмотря на изредка встречающихся (и еще реже передвигающихся) врагов, каждый уровень **LBP 2** — это прежде всего одна большая полоса препятствий. Наша цель — пройти ее, израсходовав как можно меньшее количество жизней и собрав по пути тележку разнообразного барахла

вроде новых вариантов причесок или расцветок ткани для сакбоя (их по-прежнему можно одевать на манер **The Sims**, костюмы Джека Воробья и Кратоса прилагаются). Ничего безумно сложного в этом нет — сгорев пару раз на раскаленной плите для выпечки пирожных или закоротив собой электрические провода, все ловушки можно выучить и без проблем научиться их обходить.

Проблемы (а вместе с ними и главное веселье) начинаются только при появлении еще хотя бы одного игрока. Сакбои умеют кривляться, танцевать, строить рожи, отвешивать оплеухи, хвататься друг за друга и швырять напарника куда подальше. Поэтому, вопреки обычной практике кооперативных игр, здесь персонажи не столько выручают, сколько мешают и даже вредят друг другу. Случайно запустить в драконью пасть вместо пирожного своего друга — обычное дело для **LittleBigPlanet 2**, поэтому не-

удивительно, что эта игра способна расшевелить даже гостей, изначально пришедших послушать ваши пластинки с Бетховеном.

Кроме собственных рук и ног, во второй части у сакбоев добавились и другие инструменты для контактов с миром и проказ. Среди них — крюк, позволяющий цепляться за любую ткань, стреляющие разными предметами пушки, прыгучие робокролики, верблюды и крысы для участия в крысиных бегах. Вообще, количество посторонних испытаний, которые открываются после прохождения обычных уровней, здесь просто зашкаливает — кроме гонок, сакбои могут сыграть в примитивный восьмибитный арканоид, баскетбол, тир и многое другое. Все эти этапы необязательны для прохождения в рамках основной сюжетной кампании (поделенной, как всегда, на миры-планеты), но не на шутку увлекают при игре с друзьями.

LittleBigPlanet 2 прекрасна тем, что в любой момент здесь можно остановиться и начать изображать героя Траволты из фильма «Лихорадка субботним вечером», — соответствующий саундтрек прилагается.



Нарочито бутафорские декорации словно пришли из фильмов Мишеля Гондри: заметно, что светящаяся дорожка — это фанера, любовно покрытая фольгой.



Планета страха

Как бы ни был хорош конструктор уровней, LittleBigPlanet 2 — это прежде всего компанейская игра. Играть в нее одному просто нелепо и бессмысленно — большая часть уровней, головоломок и соревнований оказывается просто недоступна, а закадровый голос в исполнении Стивена Фрая еще и издевается: «Для следующего испытания тебе понадобится помощь друга. Если ты еще не нашел себе друга, то найди его — это же так просто!»

Найти друга или подругу, которые бы согласились взять в руки второй геймпад, действительно проще простого — внешний вид LBP 2 способен растопить сердце любого, кому присуще хотя бы какое-то чувство прекрасного. Выпиленный из фанеры и населенный связанными из ниток персонажами мир манит каким-то невозможным уютом, который не понаслышке знаком всем, кто в детстве сколачивал из досок маленький домик на двоих или строил его из подушек дивана в своей комнате. Это мир, который для себя и других таких же больших детей делали настоящие, так и не повзрослевшие Питеры Пэны. Там есть все

— восьмибитные аркадные автоматы из фанеры, настоящая шоколадная фабрика, где можно сколько угодно кидаться пирожными, космический корабль со светящимся полом (а к нему еще надо долететь на фанерной ракете), завод электронных изделий и сад, полностью состоящий из гигантских (по меркам сакбоев) подсолнухов.

По сравнению с серым, однообразным дизайном большинства других игр, стремящихся выглядеть как можно взрослее, LittleBigPlanet 2 подчеркнуто сказочна и несерьезна. Эта сказочность не только позволяет повзрослевшим игрокам снова ощутить себя детьми — она дает гораздо больший простор для шуток самим создателям. Первый же встреченный нами персонаж — стеснительный неудачник по имени Да Винчи, которого как раз и озвучивает Фрай, всю игру рассказывает в картонных трехмерных очках (LittleBigPlanet 2 — чуть ли не единственный из крупных эксклюзивов Sony, который плевать хотел на поддержку модного 3D-изображения). Сказочный поезд из фанеры обладает звуковым сигналом заднего хода, а поработанные злодеем Негати-

витроном маленькие сакботы успокаиваются и слепо идут за вами только под звуки модной поп-музыки.

Поэтому не нужно удивляться тому, что в юморе сотрудников Media Molecule временами проскакивает что-то от раннего Тима Бертона (еще одного так и не повзрослевшего Питера Пена). Ангельский хор в кульминационный момент уровня развлекают злобные вкрапления электрогитары, краски на экране сгущаются, а местный Змей Горыныч, поливающий карамельные башенки адским пламенем, в конце концов оказывается повержен при помощи — правильно — метко пущенного пирожного.



Поковырившись в безразмерном редакторе уровней, который доступен из главного меню, можно очень скоро почувствовать себя

самым настоящим архитектором. Работать в нем не сложнее, чем играть в игру, а количество возможностей просто завораживает — некоторые даже превращают игру в шутер от первого лица. Проблема только в том, что большинство игроков, однажды попав в этот конструктор, ограничиваются воплощением в жизнь слов детской песни «палка, палка, огуречик».

Результат, в зависимости от испорченности создателя, может быть совершенно разным, но общий смысл от этого не меняется. Уровней, созданных менее ленивыми игроками, в любом случае должно хватить на всех, а неправильного способа игры в LittleBigPlanet 2 нет. Хотите — создавайте в гордом одиночестве шедевры и дарите их миру. Хотите — потребляйте эти шедевры в компании друзей. Такая вот электронная метафора на главный принцип работы настоящего искусства. Только не поймите нас неправильно, LittleBigPlanet 2 — это всего лишь видеоигра. ■

- ✓ Реиграбельность
- ✓ Классный сюжет
- ✓ Оригинальность
- ✓ Легко освоить

Геймплей:	10
★★★★★★★★★★	
Графика:	9
★★★★★★★★★	
Звук и музыка:	10
★★★★★★★★★★	
Интерфейс и управление:	9
★★★★★★★★★	

Дождались!

LittleBigPlanet 2 — практически идеальная игра, которая лучше всех напоминает, что мы все еще маленькие дети, которым порой хочется играть в куклы.

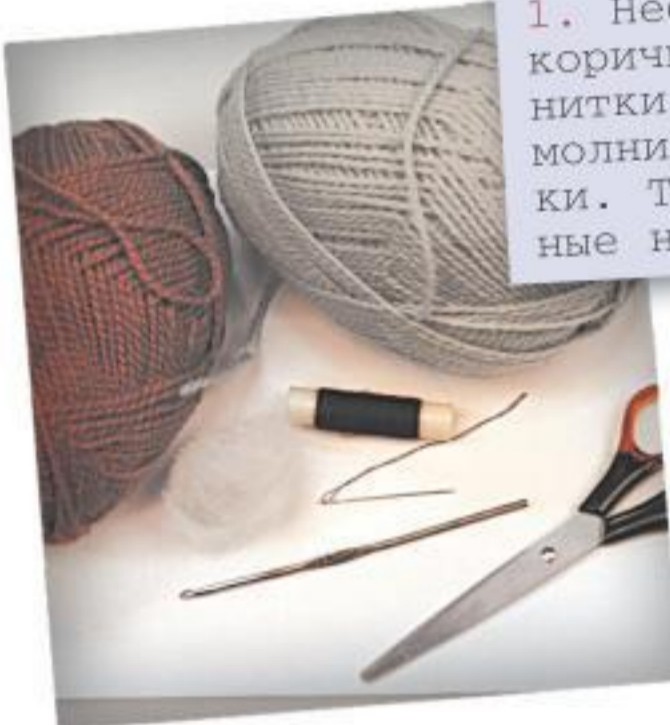
Рейтинг «Мании»:

9,5

«великолепно»

Не лыком шит

...или Что делать, если у вас нет PS3: инструкция по вязке сакбоя в домашних условиях



1. Необходимые материалы: коричневые, средней толщины нитки, крючок, 2 пуговицы, молния и синтепон для набивки. Также необходимы начальные навыки вязания крючком.



2. Для начала нужно сделать ряд, состоящий из трех так называемых воздушных петель, затем соединить его начало и конец.

3. На этой основе делаем пять столбиков и также соединяем их конец с началом. Получится основа для вязания сакбоя. Дальше идет следующий ряд – с большим количеством столбцов. В нашем случае соотношение было 2 к 5, то есть в каждом втором столбце следующего ряда есть ещё один дополнительный столбик.



4. Таким образом у нас получается круг подходящего радиуса – он станет головой нашего сакбоя.



5. Зацепляем нитки за край ряда – на лицевой стороне остается полоска, обозначающая лицо. Перестав добавлять столбцы, продолжаем вязать ряды до нужного размера. Главное – соблюдать пропорции, чтобы будущий сакбой выглядел правдоподобно.



6. Меняя направление рядов, обозначаем уровень глаз. После того как нужный размер достигнут, начинаем замыкать получившуюся сферу, уменьшая количество столбцов в ряду.

7. Перед тем как замкнуть круг, набиваем будущую голову синтепоном и окончательно замыкаем его.



8. После этого начинаем вязать шею: вокруг замкнутого кольца делаем круглое очертание и навязываем на него ряды с последовательным увеличением и переходом на плечи.

9. С началом перехода на плечи перестаем замыкать ряды друг на друга и вяжем обычное полотно. После достижения нужного размера туловища начинаем снова замыкать ряды и в финале замыкаем образовавшееся кольцо. Затем вшиваем в получившееся отверстие молнию, подгоняя ее по размерам так, чтобы два сантиметра молнии оставались внутри туловища.



10. Начинаем вязать руки по той же схеме, что и шею. Перед тем как замкнуть кольцо на получившейся руке, набиваем ее синтепоном. Затем вышиваем пальцы: они получаются из первого ряда столбцов (связанных столбиком с накидом).



11. Ноги делаем по той же схеме, что и руки: не забывайте про соблюдение пропорций.



12. Туловище готово, теперь остались только декоративные работы по нашивке глаз-пуговиц и набивке тела синтепоном. Ура! Сакбой готов.



R&S Вердикт
Дождались!



Жанр
MMORPG
Издатель/разработчик
Sony Online Entertainment
Платформы
PC, PS3
Сайт игры
www.dcuonline.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
Желательно:
Core 2 Duo, 2 Гб, 512 Мб видео



Олег Чебенева

DC UNIVERSE ONLINE

Веселые картинки

Комиксы и MMORPG — вещи на первый взгляд несоместимые. Удовольствие от комиксов — в потреблении, удовольствие от MMORPG — в совершаемых действиях. К тому же комиксы опираются на уникальность главного героя, а в MMOG фактически все игроки — герои. Предоставить игрокам и то и другое значит сорвать джекпот: комиксами и онлайн-играми увлекаются люди примерно одинакового склада ума, аудитория просто гигантская.

Только вот угодить всем в одинаковой мере практически невозможно. Последняя супергеройская MMOG, которая попыталась сделать это с наскока, — **Champions Online**, и особого успеха она не добилась (ее механика, к примеру, ужасала своей бессмысленной запутанностью). Следующей стала **City of Heroes**, но в этом случае разработчики выбрали одно направление — супергеройскую эстетику. Не слишком умная с точки зрения геймплея, **City of Heroes** в полной мере по-

зволяла почувствовать себя наделенным божественной силой борцом за справедливость, а потому свою долю общественного признания получила.

DC Universe Online, если рассматривать ее в этом ключе, — еще одна попытка угодить всем и сразу. Причем у нее для этого вроде бы есть все необходимое: крайне популярный бренд и разработчики с соответствующим опытом. Слегка противоречивое резюме **Sony Online Entertainment**, конечно, вселяло некоторые сомнения с самого начала, но сейчас можно со всей ответственностью заявить: пока что перед нами лучшая из попыток угодить всем и сразу.

Человек-планктон

Фанаты комиксов без всяких оговорок найдут чем восхититься в **DC Universe Online**. Шикарный вступительный ролик с ходу показывает нерадостное будущее знаменитой вселенной: большая часть знакомых с дет-

ства супергероев и архизлодеев полегла в последней междоусобной войне, а к Земле, как назло, приближается флот Брэйниака. В надежде спасти планету от порабощения Лекс Лютор отправляется в прошлое, проводит профилактическую беседу с супергероями и выпускает в атмосферу сворованных из корабля-матки нанороботов. Они быстро поселяются в телах людей, наделяя их всевозможными суперсилами, и так быв-

шие офисные рабы и домохозяйки становятся последним бастионом защиты перед лицом абсолютного зла.

Своего героя игроку предстоит лепить из самого обычного человека, так что создать какую-нибудь двухголовую старуху Шапокляк с механизированной рукой-гранатометом и шестью паучьими лапами редактор внешности не позволит. Умопомрачающего разнообразия костюмов здесь тоже нет, все



Смены дня и ночи в игре, к сожалению, нет, поэтому в Метрополисе всегда солнечно, а над Готэмом всегда висит ночь.



Создав в редакторе идеального фрика, вы можете заблокировать внешний вид костюма, и тогда новые предметы не отобразятся на модели.

довольно-таки стандартно: выбираем пол, телосложение, характер, потом уже кожу, цвет трусов, размах крыльев и прочие характерные для населения мира DC Comics отличительные признаки.

Помимо всего прочего, предложат выбрать любимое оружие (от кувалд и шестов до луков и пистолетов) и ветку суперсил (огонь, лед, психокинез, природа, гаджеты и магия). Можно сгенерировать случайного персонажа, и здесь самым главным моментом станет выбор наставника. Тут лица все знакомые — Супермен, Бэтмен и Чудо-женщина для героев, Джокер, Лекс Лютор и Кирка для злодеев. Способности, костюм и даже характер сами подберутся под стать вашему кумиру, и можно будет сразу бросаться в бой — только лосины не забудьте подтянуть.

От ментора зависит и то, в каком городе вы будете вершить справедливость. В игре множество самых разнообразных локаций, но большую часть времени вы в любом случае будете проводить на улицах Метрополиса и Готэма. Если не считать Сан-Паро из впавшей в кому *All Points Bulletin*, это определенно два самых крупных города в жанре MMORPG. К счастью, пешком их бороздить не придется — у каждого супергероя есть свой суперспособ суперпередвижения.

Можно научиться летать, как Супермен, или бегать, сверкая пятками, как Флэш, или изображать разнообразный паркур, словно черепашка-ниндзя. Полеты, понятно, — самый популярный вариант. Можно не

беспокоиться о препятствиях и легко избегать нежелательных встреч, плюс свобода передвижения здесь полнейшая — этим DC Universe Online подкупает. Правда, в небе над Готэмом летающих оригиналов в плащах больше, чем мух над сельским сортиром, поэтому самый романтичный способ передвижения оказывается и самым скучным. К тому же бегунам и акробатам доступны куда более интересные мини-игры и побочные квесты на скоростное прохождение трасс. По нашему скромному мнению, только ради них стоит плюнуть на левитацию.



Анимационные ролики рисовали их известные авторы комиксов DC, и, если захочется пересмотреть заставки снова, их всегда можно найти, покопавшись в меню.





An Overseer

Так как путь каждого супергероя начинается на корабле Брэйниака, его механизированные войска будут первыми жертвами.

Добро с лазерами из глаз

Основные квесты DC Universe Online ничем особым не выделяются: злодеи воруют, убивают и превращают беззащитных жителей в мутантов, герои помогают, спасают, пресекают. Радость одна: на PvP-серверах квестовые пути героев и злодеев частенько сходятся, приводя к жарким стычкам уже с первых уровней.

А конфликтуют герои и злодеи очень даже красиво. Разработчики MMORPG почему-то редко сворачивали с протоптанной еще со времен **Everquest** дорожки «каждому заклинанию по клавише», и никто не осмеливался позаимствовать механику драк из консольных экшенов. DC Universe Online стала первой ласточкой. Бои здесь быстрые, с веерами спецэффектов, красочными комбо, блоками, перекатами и даже метанием всякого мусора во врагов (особенно помогает в битвах с боссами). Атаки разделены на два типа: те, что наносятся выбранным оружием, и суперсилы. Если вы играли хотя бы в один слэшер, сразу поймете, как эта система работает: набиваем обычными ударами комбо, пополняем энергию, потом тратим ее на суперприемы.

Странно то, что при довольно-таки простой боевой системе авторам не удалось в полной мере соблюсти баланс. Атака,

состоящая из пяти быстрых нажатий левой кнопки, оказалась самым эффективным вложением средств. Знай себе щелкай одну клавишу, и враги падают штабелями, никакие блоки им не помогут. Другое слишком простое и слишком эффективное оружие — контролирующее умение. В каждой ветке суперсил имеются приемы, которые замораживают, обездвиживают, парализуют, оглушают и сбивают цель с ног. К максимальному уровню их будет столько, что бедных врагов можно до конца боя мутузить, не получая сдачи. Но то, что делает веселыми и безболезненными бои с NPC, превращает PvP в соревнование на реакцию: кто первый начал серию «контролей», тот и Супермен.

Механика прокачки при этом сильно упрощена даже по сравнению с теми же Champions Online и City of Heroes. Здесь просто нет смысла в долгих экспериментах с билдами. Каждый новый уровень подкидывает очки, вы вкладываете их в нужные умения, и вуаля — герой начинает бить молниями, жечь из глаз лазерами, разрывать на куски свистом. Все, конец истории. Со временем открываются десятки разных суперсил, но на хотбар можно вынести только шесть — это огра-

ничение призвано стабилизировать далеко не идеальный баланс игры, однако именно из-за скромного хотбара вы порой будете чувствовать себя каким-то слишком уж беспомощным супергероем.

Никто не знал, а я — легенда

После получения десятого уровня жизнь становится интереснее. Герои перестают быть «как все» и могут выбрать себе роль: танк, атака, поддержка, контроль. Смена приоритетов меняет и эффекты большинства суперсил. Допустим, у вас есть способность «Сжечь дотла». Если использовать ее в обычной атакующей стойке, она нанесет дополнительный урон, а если переключиться на хилера, урон на порядок снизится, зато каждый каст будет подлечивать героя. Таким же образом атакующие способности танков наносят на 20% меньше вреда, но зато повышают здоровье и эффективность лечений.

Все это очень кстати в режиме Alerts — групповых миссиях на четырех человек, которые тоже открываются на 10-м уровне. Чтобы туда попасть, не нужно искать NPC и лететь за тридевять земель — достаточно выбрать сценарий, записаться в

очередь, и через несколько минут вас перекинет прямо на место действия. В игре достаточно соло-квестов, чтобы быстро добраться до максимального уровня, но именно в Alerts самые интересные сюжетные линейки, самые впечатляющие боссы и лучшие награды. На острове Gorilla Island, к примеру, четверка супергероев рядом с вулканом зачищает место крушения инопланетного корабля. Внеземные гаджеты воздействовали на мозги местных обезьян, и поумневшие до неприличия гориллы теперь вынашивают планы захватить мир. Не забыты, само собой, и места боевой славы: Зона-51, Смолвилль, Архэмский дурдом.

Поиграть за самых знаменитых обитателей этих святынь можно в режиме Legends. Он представляет собой арены, где каждый участник влезает в шкуру кумира (Супермена, Бэтмена, Джокера и остальных DC-идолов), получает его арсенал умений и сражается с такой же «звездной» командой противника. Обычные арены, где играть приходится своим героем, тоже есть, но режим Legends выглядит попыткой разработа-



Фантазия у некоторых игроков бьет через край. Знакомьтесь, защитник Готэма, гроза преступности Pinkster.



Сражение с мистером Фризом — одно из самых эпичных и сложных в игре.

ков организовать поля сражений с идеальным балансом — все умения готовы, а все персонажи, по идее, должны быть в состоянии адекватно противостоять друг другу. Если так, то попытка, надо признать, провальная — даже среди звездных аватаров встречаются безоговорочные победители и аутсайдеры.

Быстро только героями становятся

Пожалуй, самое противоречивое отличие DC Universe Online от всех остальных MMORPG в том, что максимального, тридцатого уровня здесь можно достичь не за недели или месяцы, а за три-четыре дня. Опыт с миссий течет рекой, и по ходу дела даже становится обидно за стремительно устаревающие квестовые линейки. Повторное прохождение новым персонажем, конечно, позволит увидеть намного больше, особенно если переквалифицироваться из героя в злодея или наоборот. Но с такими марафонскими темпами прокачки вопрос о том, чем герою заниматься в его «тридцатник», стоит особенно остро.

И здесь разработчики схитрили. Львиная доля подземелий, доступных на максимальном уровне, — переделанные инстансы, в ко-

торых вы уже успеете к тому времени побывать. Где-то сменяются декорации, появятся новые умения у боссов или задачи, но в целом нам предлагают играть на тех же самых полях.

Впрочем, появятся и совершенно новые развлечения. Для прокачанных героев есть высокоуровневые миссии, несколько подземелий для двух и четырех человек, два полноценных рейда, PvP-арены, ежедневные задания и одно из самых популярных занятий местных старцев — охота за подвигами. Она заключается в гонках за всевозможными достижениями, которые при этом продолжают развивать героя. Заработайте несколько «ачивков», и вам дадут еще одно очко навыков — эта приманка работает безотказно. А достижения в разделе «Исследования» еще и значительно расширят ваши познания о вселенной DC: если посетить гид-кабинки, установленные рядом со всеми примечательными местами Готэма и Метрополиса, можно услышать их историю и парочку занятых фактов.

По своей сути DC Universe Online получилась не совсем традиционной MMORPG. В ней очень много по-настоящему смелых решений (боевая система наверняка закрепится как пример для подражания), однако некоторые из них можно назвать даже слишком смелыми — они не совсем вяжутся с реалиями жанра. Понятно, что это все издержки производства, — максимально аккуратно скрестить комиксы и онлайн-ролевые игры у разработчиков получится еще не скоро, тренировки в этом направлении

только начались. Зато радует тот факт, что прогресс наметился нешуточный. Стремительные бои, знаменитые герои и злодеи, легкость и относительная дружелюбность DC Universe Online делают ее уникальным для жанра экземпляром. К тому же непоправимых ошибок разработчики пока что не допустили. ■



Реиграбельность



Классный сюжет



Оригинальность



Легко освоить



Дождались?

Может, Champions Online и бесплатна, может, City of Heroes и обзавелась за шесть лет впечатляющим контентом, но более адекватного сплетения комиксов и MMORPG мы пока не видели.

Геймплей

★★★★★ 7

Графика

★★★★★ 8

Звук и музыка

★★★★★ 7

Интерфейс и управление

★★★★★ 6

Рейтинг

7,0

«Хорошо»

Сто тридцать ударов в минуту

MARVEL VS. CAPCOM Fate of Two Worlds

Алексей Моисеев

Жанр
Файтинг

Издатель/разработчик
Capcom

Мультиплеер
Интернет

Платформы
Xbox 360, PS3

Сайт игры
www.marvelvscapcom3.com

С ерия **Marvel vs. Capcom**, хоть и родилась в Стране восходящего солнца, особой популярностью среди ее рядовых жителей не пользуется. Оно и понятно. Для продвинутых японских мозгов нет ничего глупее, чем одетый в лосины капитан Америка, бьющий Железного Человека по его железной морде. Ну а участие во всем этом безобразии близких японскому сердцу героев только усугубляет общую фрустрацию. Вот если бы одни народные любимцы без участия гайдзинов лупили других — Годзиллу или там Пикачу — вот это дело.

Впрочем, народный кроссовер-файтинг у японцев есть. Он называется **Super Smash Bros. Brawl**, и в нем можно сравить Марио с Солидом Снейком, Соника с Баузером и Джиглипаффа с Данки Конгом. Файтинг сугубо локальный, рассчитанный в первую очередь на обычных японцев (ну и, конечно, фанатов **Nintendo**), но вот что интересно: играть в него можно как бездумно нажимая первые попавшиеся

кнопки, так и маниакально заучивая механику боевой системы. Этой-то универсальности как раз и не хватало играм серии **Marvel vs. Capcom**: чтобы в них побеждать, приходилось на несколько часов переселяться в тренировочный режим и углубляться в нудное изучение комбо-серий выбранного бойца. И вот на этот раз, к пятой по сути и третьей по паспорту части, в Capcom наконец догадались: занудство до добра не доводит.

Эй, с какой вселенной?

Конечно, практически любой из нас найдет миллион причин, чтобы держаться от **Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds** подальше, начиная с кажущейся несерьезности файтинга и заканчивая простым нежеланием разбираться в игре, от одного взгляда даже на статичную картинку из которой можно схлопотать эпилептический припадок. Но уверяем: превратиться из недовольно-

го наблюдателя в увлеченного игрока здесь очень легко.

К званию доступного и относительно универсального файтинга ближе всех подошел **Street Fighter 4**, и логично, что **Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds** разработчики решили строить на его основе. В целом механика очень похожа: те же «вниз, вперед, удар», два измерения, смешные статусы в онлайн-

новой игре и т.п. Ключевое отличие **Marvel vs. Capcom 3** — низкий порог вхождения. Для новичков разработчики придумали упрощенную раскладку и фактически отдельную механику под незамысловатым названием **Casual**. Устанавливаем перед боем соответствующий режим, и вуаля: одна кнопка отвечает за удар, другая — за подбрасывание противника в воздух, третья — за суперудар, а четвертая — за гиперкомбо (это как раз те приемы, во время исполнения которых эпилептикам и сердечникам рекомендуется прикрывать глаза ладонями). То есть буквально одним движением руки **Marvel vs.**



Вы не можете разглядеть на этом скриншоте ни одного бойца? В **Marvel vs. Capcom 3** это нормально.



Пока Росомаха готовится к атаке, Данте показывает Рю всю силу демонического рока.



В такие моменты очень легко перепутать Marvel vs. Capcom 3 со Street Fighter 4.

Сарсом 3 из хардкорного файтинга превращается в игру для вечеринок: гости могут беспорядочно долбить по кнопкам и вместо вялого махания конечностями наблюдать на экране красивые и складные вихри ударов, изредка скрывающиеся какими-то столбами неистово бурлящей энергии.

Даже просто смотреть за игрой невероятно интересно: она настолько красочная, динамичная и смешная, что и самые угрюмые индивиды с загоревшимися глазами начнут в восторге тыкать в экран и громко верещать. В этом, конечно, виновата и сама идея сравнить суперлюдей из вселенной **Marvel** и всевозможных героев игр **Capcom**. Кроссоверы — это всегда весело. А уж наблюдать с насупленными бровями за тем, как человек-бочонок М.О.Д.О.К. при поддержке божественной волчицы Аматарасу из **Okami** и Криса Редфилда из **Resident Evil** дает прикурить капитану Америке, Данте и Дэдпулу, практически невозможно.

Стенка на стенку

Но не стоит думать, что **Marvel vs. Capcom 3** может заинтересовать только казуалов. Если с упрощенного управления перейти на традиционное и начать копать вглубь,

вы с удивлением обнаружите, что экспериментировать с персонажами и совершенствовать свои навыки можно натурально месяцами. Причем даже безо всяких поправок укротить разбушевавшихся героев довольно легко — управляются они практически одинаково: стоит покрутить джойстик и нажать пару кнопок, как подопечный боец немедленно извергнет какой-нибудь спецэффект. Следует только понимать, что похожесть управления вовсе не означает, что все дерутся одинаково, — к каждому герою здесь нужен свой подход.

Как принято говорить в таких случаях — легко освоить, трудно стать мастером. В бою участвуют сразу по три персонажа с каждой стороны: один дерется, а два других наблюдают из-за кадра и по первому требованию готовы подменить напарника или помочь ему спецударом. Освоившись, можно будет вытворять совсем уж дикие выкрутасы: удерживать соперника в воздухе, попеременно сменяя героев, проводить два гиперкомбо подряд или прерывать атаки врага, вовремя позвав на помощь напарника. Когда станет совсем худо, можно наполнить персонажа вселенской яростью и обрушить ее на трепещущих в ужасе оппонентов — так работает новая система **X-Factor**. Нажимаем все

кнопки разом, и мощь ударов увеличивается обратно пропорционально здоровью (которое в это же время восстанавливается).

Учитывая, что всего персонажей 36 (если не считать бонусных и скачиваемых), селекцией команды мечты можно заниматься днями напролет. Тут, правда, вылезают проблемы с балансом. Уже сейчас можно выделить несколько фаворитов: Данте и Акума проводят просто-таки изуверские комбо, а Аматарасу в умелых (очень умелых) руках способна выйти победителем из любой ситуации. В то же время с наскока и не поймешь, как вообще играть Модокком или Вескером. Хотя и у них наверняка есть свои плюсы — просто нужно время для их открытия.

Не забывайте к тому же, что **Marvel vs. Capcom 3** — это невероятно быстрая игра. Настолько быстрая, что первое время осознанно уследить за той катавасией, что творится на экране, не представляется возможным. Суперлюди со скоростью пулемета долбят друг друга ногами, руками, клешнями, мечами, обрезками труб, метают сгустки энергии во все стороны, стреляют из пистолетов, дробовиков и гранатометов одновременно, то и дело взмывают в воздух и выясняют отношения, паря в нескольких метрах над землей. Плюс из-за

кадра постоянно выпрыгивают напарники, отчего происходящее на арене начинает напоминать локальное столпотворение. Да что там, здесь за десять секунд совершенно свободно проводится комбо из полусотни ударов.



Резюмируем: учить кунг-фу можно долго, с чувством, толком и расстановкой. Но **Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds** — из тех файтингов, который все-таки может увлечь даже тех, кому никогда не хватало терпения часами заучивать суперудары и зубодробительные комбо. Вы можете с легкостью вручить геймпад соседу, который никогда в жизни не видел геймпадов, и он без проблем красиво набьет морду такому же новичку, получив в процессе массу положительных эмоций.

Профессионалы же абсолютно ничего не потеряли: они все так же могут «оттачивать скилл» и устраивать поединки с единомышленниками, стирая в кровь подушечки больших пальцев и скрежеща зубами от напряжения. Единственная «проблема» — и те и другие вряд ли выдержат сеансы игры длиннее двух часов: уж очень пальцы болят, да и голова слегка кружится. ■

- Реиграбельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
- Легко освоить

Дождались?

Самый быстрый, простой, сложный, красочный, эпилептический и захватывающий файтинг современности. Если вы всегда обходили игры этого жанра стороной, тысячу раз подумайте, стоит ли поступать так же с **Marvel vs. Capcom 3**.

Геймплей	9
Графика	7
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	9

Рейтинг

8,5

«Отлично»

Баба-яга против

Существует довольно много файтингов, в которых выясняют отношения представители совершенно разных вселенных. Мы тоже решили придумать не хуже. А что? Просим любить и жаловать: **Soyuzmultfilm vs. Disney.**



Карлсон

Возраст:
в полном расцвете сил
Место жительства:
Швеция
Род деятельности:
проказник

Стиль боя

Свой небольшой рост Карлсон компенсирует большой массой тела и остро заточенным пропеллером. В бою, словно таран, он врывается на огромной скорости в противника, после чего продолжает комбинацию серией ударов руками и ногами. При любой возможности режет оппонента пропеллером. В критической ситуации стягивает подтяжки и хлещет ими врага по щекам. Издалека кидается тортами со взбитыми сливками и трехлитровыми банками с вишневым вареньем.

Гиперкомбо

Карлсон достает из подпространства советский пылесос «Ракета-7М», заряжает его черствой сдобой и с боевым кличем «А мы тут плюшками балуемся!» разряжает боезапас в лицо оппоненту.

VS

Рапунцель

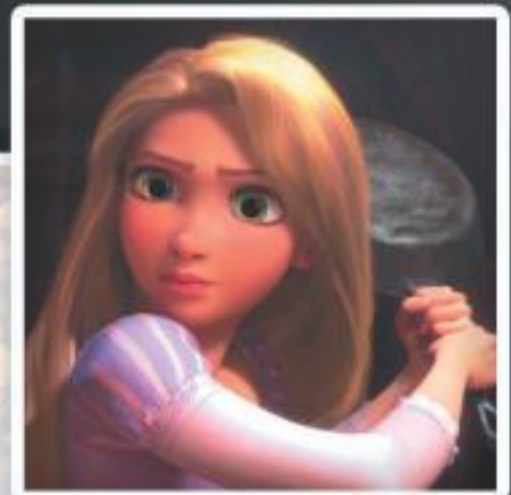
Возраст:
16 лет
Место жительства:
сказочная страна
Род деятельности:
принцесса

Стиль боя

Рапунцель мастерски орудует сковородкой, но главная ее сила заключается, конечно, в волосах длиной в 21 метр, которыми она способна достать врага в любой точке арены, провести бросок или запутать противника с ног до головы (а потом добить любимой сковородкой). Обожает плескаться ядовитой краской и запускать оппоненту за шиворот дрессированного хамелеона.

Гиперкомбо

Из-за кадра со страшным грохотом появляется белый конь Максимум со свирепой мордой и мечом в зубах. Принцесса садится на него, и вместе они наносят мечом и сковородкой сокрушительную серию ударов, которая завершается мощнейшим пинком задними копытами.



Крокодил Гена

Возраст:
50 лет
Место жительства:
город N в российской глубинке
Род деятельности:
крокодил в зоопарке

Стиль боя

Гена может драться в двух стойках: на двух и четырех лапах. В первой он использует в качестве оружия любимую трость, во второй — получает возможность кусаться, бить хвостом, а также сворачиваться клубочком и быстро кататься по полу. В качестве дистанционного оружия использует любимую гармошку, которая может растягиваться на пятнадцать метров и с характерным звуком вышибать врагу зубы.

Гиперкомбо

Крокодил испускает боевой клич, на который прилетает волшебник в голубом вертолете. Вместо кино и мороженого дед расчехляет шестиствольный пулемет и выпускает длинную очередь, завершая дело ракетой класса «воздух — земля».

VS

Чудовище

Возраст:
21 год
Место жительства:
Франция
Род деятельности:
заколдованный принц

Стиль боя

Чудовище как нельзя лучше приспособлено для свирепых схваток: мощное звериное тело, острые когти и зубы, бычьи рога — всем этим арсеналом оно умело пользуется, нанося длинные серии быстрых и точных ударов. Есть у него и серьезный недостаток: абсолютная беспомощность на дальней дистанции.

Гиперкомбо

На поле сражения из Франции телепортируется кусочек пригородного сада с волшебной розой. Экран темнеет, роза раскрывается, над ней появляется призрак ведьмы, заколдовавшей принца. В тот же миг арену накрывает чудовищный взрыв магической энергии.



Снежная Королева

Возраст:
неприлично спрашивать
Место жительства:
Лапландия
Род деятельности:
стерва

Стиль боя

Королева сражается грациозно и неторопливо, как и подобает дворцовой особе. Она в совершенстве владеет ледяным посохом да и вообще всей ледяной стихией, поэтому регулярно накрывает противников сосульками, глыбами льда, морозными вихрями и прочими холодными штуками. В рукавах держит стратегический боезапас ледяных детских сердец.

Гиперкомбо

На арене материализуется зеркало. В нем виден Кай, которому все-таки удается сложить из льдинок слово «вечность». Мальчика распирает поток энергии, зеркало разворачивается к противнику и с жутким звоном выпускает в несчастного огромный луч плазмы.

VS

Аладдин

Возраст:
около 16 лет
Место жительства:
Аграба
Род деятельности:
вор в законе

Стиль боя

Аладдин — самый обычный парень без каких-либо особых способностей. Все, что он умеет, — хорошо рубиться ятаганом, быстро скакать по арене, уворачиваясь от ударов, и немного кидаться яблоками. Зато у него есть лампа с Джином, который берет на себя все магические трюки: и удар на себя примет в нужный момент, и файербол кинет, и наковальню с неба уронит.

Гиперкомбо

Джин придает оппоненту Аладдина облик Джафара. Далее следует комбо из тысячи брошенных яблок.





HOMEFRONT™

САМЫЙ ОЖИДАЕМЫЙ ШУТЕР СЕЗОНА

В ПРОДАЖЕ С 15 МАРТА

Алексей
Моисеев

**СИСТЕМНЫЕ
ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:**
CORE 2 DUO
2,4 ГГц, 2 Гб,
256 Мб ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
QUAD CORE
2 ГГц, 4 Гб,
512 Мб ВИДЕО



ЖАНР
ШУТЕР
ИЗДАТЕЛЬ
THQ
РАЗРАБОТЧИКИ
KAOS STUDIOS
DIGITAL EXTREMES
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
WWW.HOMEFRO
NT-GAME.COM

НОМЕРФРОНТ

ЗА РОДИНУ! ЗА ЧУЧХЕ!

На протяжении не очень длинной истории игровой индустрии титул самой зловещей нации доставался разным народам, но рекордсменами можно с уверенностью назвать русских. Мировая общественность (в лице сценаристов и разработчиков игр) упорно не верила в распад СССР, причем даже по прошествии двадцати лет с того момента, как рухнула устрашающе мощная система. Мировую общественность можно понять: вдруг хитрые русские опять всех обманули, а образовавшийся в стране хаос — всего лишь маскировка для зловещих планов захвата мирового господства?

Пока все боялись русских, в Корейской Народно-Демократической Республике окончательно установились идеи чучхе: слава вождю, слава революции, слава человеку, царю природы. И знай рядовые северные корейцы о существовании антирусских компьютерных игр, они бы лишь загадочно улыбнулись, не отрываясь при этом от важных для идей чучхе дел.

Налицо вселенская несправедливость: более-менее развитое тоталитарное государство топит соседские корабли и обстреливает ни в чем не повинный ост-

ров Ёнпхёндю, а игр об этом государстве никто не делает. О государстве, где в концлагеря могут отправить за потерю значка с изображением великого руководителя Ким Ир Сена, а для поездки в соседнюю деревню надо оформлять разрешение в специальных органах.

Фронт, милый фронт

Устранить несправедливость одной из первых догадалась американская **Kaos Studios** — в шутере **Homefront** Северная Корея разобралась со всеми внутренними делами и начала решать проблемы внешние. По мнению сценаристов игры, в ближайшие пятнадцать лет новоиспеченная сверхдержава подомнет под себя всю Азию и, набравшись сил, бесцеремонно вторгнется в США, где к этому времени как раз будет бушевать очередной финансовый кризис. Разрозненные американские бойцы сгибаются под натиском сплоченной армии всепобеждающего стального полководца, и на Земле вот-вот наступит тотально светлое будущее. Самого вторжения, правда, не показывают. Видимо, разработчики благоразумно берегут столь драматичное шоу до того момента, когда у них заведется хотя бы десятая часть тех денег, что есть сейчас

у **Activision**. А пока что нам предлагается иметь дело с последствиями оккупационного режима.

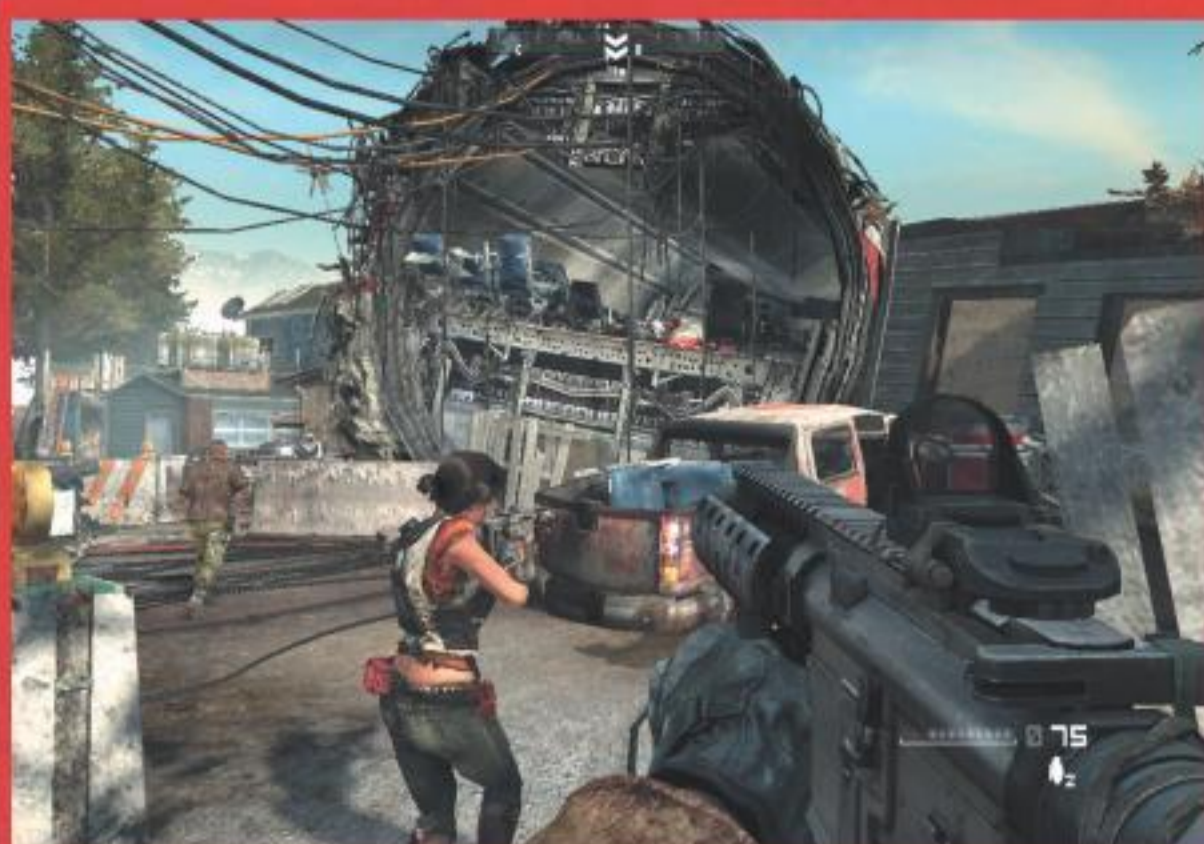
Начинается игра с того, что вы, бывший военный летчик, просыпаетесь в обшарпанной квартире от стука в дверь. За ней — корейские солдаты с двумя подарками: профилактическим ударом в зубы и торжественным спуском с лестницы. Скоро вы обнаруживаете себя в школьном автобусе, медленно ползущем по улицам некогда свободного города: за окнами творится беспредел, одна жестокая мизансцена

следует за другой. Кому-то надевают на голову полиэтиленовый мешок, кого-то избивают ногами, кого-то сбрасывают с моста. Вдохновение для этой сцены авторы явно черпали из фильма «Дитя человеческое», да и по характеру **Homefront** чем-то на него похожа — апокалипсис у **Kaos Studios** получился внушительный, с проработанными деталями.

Как-то сама собой в голове возникает мысль, что типичной клоунаде в стиле последних четырех частей **Call of Duty** здесь вряд ли найдется место. Вместо этого в



Иногда **Homefront**, подражая понятно какой игре, включает рапид при зачистке помещений и позволяет не спеша расстрелять всех врагов (в данном случае — сбрендивших американцев).



Внешне игра выглядит самую малость лучше, чем Call of Duty 4: Modern Warfare.



Правда, со спецэффектами разработчики явно недожали.

игре немало суровой правды жизни: большинство запуганных людей живут по принципу «моя хата с краю», терпеть не могут повстанцев (корейцы сурово карают всех, кто хотя бы одним глазком видел партизан), а некоторые особо нечестивые отморозки так и вовсе используют сложившуюся ситуацию в свою пользу — грабят, убивают и плюют как на корейцев, так и на родных американцев.

«Гуки в фюзеляже!»

Однако слишком уж серьезных рассуждений на тему войны от игры, в которой Северная Корея захватывает США, ждать не стоит. По своему содержанию это хорошо всем знакомая механика Call of Duty с легкой примесью Half-Life 2 (повстанцы, солдаты в футуристических костюмах, автоматические пулеметы на вышках), и в целом Homefront — стандартное линейное стрельбище, изредка прерываемое зрелищными моментами.

Игру сильно выручает тот факт, что в ней по-спортивному интересно стрелять. Местами даже интереснее, чем в Call of Duty. Отлично проработано оружие — могучее, тяжелое, бахает громко и дерзко; в таких случаях принято говорить, что вы практически чувствуете его вес в своих руках. При этом интеллект противников не особо выделяется среди себе подобных: корейские солдаты куда не спешат, сидят себе, забившись по укрытиям, и совсем уж редко решаются идти в наступле-

ние. Их сила кроется в исконно корейском «зерг-раше»: воинов чухе много, и, если щелкать носом, они запросто задавят количеством. Отчасти по этой же причине регулярно случается добавляющий остроты боям кризис боеприпасов: приходится судорожно искать новый ствол взамен истощившегося или отстреливаться из не внушающего доверия пистолета.

Другое стандартное развлечение Homefront — подрыв автоматических башен с пулеметами. Для осуществления подвига Александра Матросова приходится лавировать между естественными укрытиями (домами, машинами, автобусами) и закидывать гранаты в основание вышки.

А чтобы вы не заскучили от пеших операций, на поле боя иногда выкатывает «Голиаф» — бронетранспортер с искусственным интеллектом. Ему можно указывать, куда стрелять, глядя в специальный прицел, и чаще всего под раздачу попадает всевозможная техника. В один прекрасный момент доблестный БТР даже выступит в роли камикадзе, чем заслужит почетную минуту молчания в свой адрес.

Искусственным интеллектом, к слову, должен был обладать и скриптовый режиссер. Чуть ли не с момента анонса разработчики обещали, что игра сможет подбирать события на свой вкус и специально «показывать» их игроку. То есть в теории у нас перед носом постоянно должно что-то

происходить: пролетать самолеты, взрываться боеприпасы, выпрыгивать корейцы и т.п. На деле же режиссер оказывается довольно-таки незамысловатым скриптом. От традиционных он отличается тем, что запускает события не в зависимости от того, куда игрок дошел или что сделал, а в зависимости от того, куда он посмотрел. Особенно активно режиссер работает в том самом красочном начале игры, но потом практически перестает о себе напоминать, ненадолго оживая лишь в конце.

«Узкоглазые на касе!»

На этом разнообразие игровых ситуаций в Homefront почти исчерпывается. При этом сходств с орденосной игрой от Activision у Homefront гораздо больше, чем хотелось бы. Некоторые эпизоды цитируются почти дословно: бойня в супермаркете, снайперская миссия, полет на боевом вертолете, прятки в братской могиле. Новые ощущения, конечно, есть: нам, например, до этого никогда не приходилось расстреливать корейцев под истошный детский плач. Только общего впечатления такие редкие моменты не меняют, оно остается такое, будто Homefront — вольное сочинение-изложение по мотивам последних четырех лет развития серии Call of Duty.

А переключить Infinity Ward и Treyarch на их собственном поле практически невозможно. Там, где

у Call of Duty ядерные взрывы, ползание на животе по Припяти и штурм Белого дома под градом падающих вертолетов, у Homefront всего лишь слабенькие пшики: топорные салки на американских огородах и героическое преодоление моста Золотые Ворота с бронетранспортером в роли финального босса. Самая большая неожиданность в том, что на этом месте игра (всего лишь спустя четыре часа) обрывается, оставляя вас в легкой растерянности.



Homefront обращает на себя внимание в основном благодаря идее сравнить Северную Корею и США. Замените КНДР на какую-нибудь другую страну, и игра мигом превратится в еще один линейный шутер. Надо признать, очень даже увлекательный: аддиктивно приятная стрельба (такой же азарт можно почувствовать, расстреливая петухов в Moorhuhn) с высокой долей вероятности вызовет у вас жажду еще одной порции. Правда, пока что Homefront недостаточно самостоятелен — попытки подражать богам жанра вызывают лишь снисходительную улыбку. Нет у него и размаха должного уровня, но здесь THQ корить, наверное, не совсем справедливо: даже Electronic Arts со своей Medal of Honor не смогла достичь чего-то конкурентоспособного. ■

- ★ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ★ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ★ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ★ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Шутер имени великого руководителя в кратчайшие сроки обучит вас идеям чухе. Вселенских откровений от него ждать не стоит, но занять вас на несколько часов ему вполне по силам.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★ 6.0

ГРАФИКА ★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★ 7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ 😞 😊 😊

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

В ПОМОЩЬ ПАРТИЗАНУ*

АМЕРИКАНСКИЙ ПАРТИЗАН, ЗАПОМНИ!



Коварный враг — корейские коммунисты — вероломно напал на нашу Родину! Разрушение и смерть несут с собой их разбойничьи орды. Где ступит их звериная нога, там льются реки крови и полыхает пламя пожаров. Американец, помни о своем сыновнем долге перед Родиной, о своем патриотическом деле народного бойца-партизана! Самоотверженно и умело веди борьбу с корейской гадюгой. Создавай во вражеском тылу невыносимые условия для врага и всех его пособников. Держи связь с местным населением, разжигай партизанскую войну! Глубоко пойми, твердо запомни и точно выполняй задачи партизана. Всеми силами добивайся того, чтобы 2027 год стал годом окончательного разгрома коммунистических войск и освобождения родной земли от кимчоныновских мерзавцев! *Смерть корейским оккупантам!*

1 Как выследить врага

Для успешного выполнения боевых задач ты должен быть отличным разведчиком. Умело действуй в дозоре и на походе — будь бдительным и наблюдательным. Наблюдая, научись прятаться и маскироваться. Расположись так, чтобы тебя никто не видел — в кустарнике, на опушке леса и т.п. Выясни, где расположен вражеский штаб (аэродром, склад) и как он охраняется. Собери нужные сведения у местных жителей (помни о необходимости бдительности). Обо всем виденном подробно расскажи своему командиру.

2 Как напасть на вражеский штаб

Двигайся к штабу без шума, осторожно, особенно в лесу. Ногу опускай на землю не сразу, если почувствуешь под ней сучок, ветку, хворост, приподними ногу и наступи рядом. Не кашляй! С соседними дозорными или наблюдателем не разговаривай. К часовому подойди так, чтобы иметь возможность бить наверняка — сзади, сбоку, чем сподручнее, и так неожиданно и быстро, чтобы он не успел крикнуть. Быстро и смело бросайся куда будет приказано, держи наготове ручную гранату. Ворвавшись в комнату, отыщи телефоны и компьютеры и топором переруби провода, аппараты разбей, а если приказано — захвати с собой.

3 Как уничтожить вражеский аэродром и вертолеты

Уничтожая вертолеты врага на его аэродромах, ты приносишь Родине огромную пользу. Иногда аэродромы окружены проволокой. Проволоку перерезай специальными ножницами — в крайнем случае, топором или клещами. Для этой работы полезно иметь с собой деревянную палку с рогатками и рукавицы. Вертолеты сжигай или ломай: руби топором лопасти винта, металлические тросы, соединяющие рули; бей по соединительным трубкам в моторе; проруби бак с бензином и подожги вертолет или брось в него зажигательную бутылку. Смочи тряпки

горючим, сверни их клубком, зажги и издали брось в разлитое горячее, а сам беги, чтобы не пострадать от взрыва.

4 Как уничтожить вражеские отряды и отдельных солдат

Пока не бросишься в атаку, соблюдай самую строгую маскировку. По сигналу сразу же, мгновенно обрушивайся на врага. В атаке кричи «ура» возможно громче и действуй штыком, прикладом или топором. Хорошо держаться с кем-нибудь из своих товарищей в паре, чтобы один другому мог помочь или один другого выручить. На одиночных солдат нападай смело, быстро, внезапно, стараясь уничтожить или захватить их без шума; для получения сведений особенно важно захватить офицера. Всякому остановленному корейцу для захвата его в плен можешь крикнуть:

«Чоын нальсигуне!» («Руки вверх!»)

«Сенгилул чук хахамнида!» («Бросай оружие!»)

«Хванчжянсиль оди имника?» («Где ваши военные склады?»)

* При составлении этой памятки для американских товарищей, ведущих освободительную борьбу с чуждейским врагом, редакция «Игромании» вдохновлялась одноименной брошюрой Воениздата НКО СССР, отпечатанной в 1942 году в помощь белорусским партизанским отрядам. — составитель Александр Кузьменко

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
ПОТЯСАЮЩИЙ, 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

Жанр
Головоломка
Издатель/Разработчик
Southend Interactive
Мультиплеер
Интернет
Платформа
Xbox 360
Сайт игры
www.blog.ilomilo.com

ilomilo

Артем Комолятов

Иван да Марья

Нами было экспериментальным путем установлено: особо brutальные самцы игры вроде **ilomilo** не переносят на дух. При первом же взгляде на обложку бескомпромиссные поклонники игр вроде **Manhunt** и музыкальных жанров вроде порнограинда в лучшем случае обвиняют игру в чрезмерной слащавости, заклеивают ее к тому же оскорбительным (по их мнению) термином «медитативная». Врагов нет, кишки выпустить некому, отрубленными головами в футбол не поиграть. Вместо этого в каком-то кукольном раю какие-то неприлично очаровательные существа, ведомые кристально чистой любовью, бегают туда-сюда по плюшевым кубикам. Несерьезно. Для настоя-

щих воинов тьмы это не развлечение, а сплошное разочарование.

В действительности же неприязнь «воинов тьмы» к таким играм основана на вполне себе оправданном страхе. Ведь стоит посадить подобного хаятеля за **ilomilo** силком — он довольно-таки быстро расплывется в идиотской улыбке, начнет вслух сюсюкать с персонажами и может даже пустит смущенную слезу умиления. Имидж испорчен, друзья-вурдалаки смеются в лицо, на сатанинские оргии вышибалы не пускают: якобы нет мест.

Ты морячка, я моряк

Эта маленькая головоломка каким-то образом умудряется за-

браться в подкорку любого (даже самого одеревенелого) мозга и с эффективностью профессионального кладоискателя извлекать оттуда светлые образы. В особо критических случаях — неконтролируемое желание кого-нибудь обнять. Как **Southend Interactive** это все удалось — не совсем понятно, но факт в том, что солнечный оптимизм **ilomilo** заставил бы расплыться в умиленной улыбке даже логотип телекомпании «ВИД».

Причем, если начинать рассказывать о механике игры, вся магия куда-то мигом улечивается. За внешней несерьезностью скрывается очень даже серьезный трехмерный пазл, и доберись тот гипотетический brutальный тип до самых сложных задачек игры, сразу понял бы, что самые страшные враги в **ilomilo** — плюшевые кубики. Уровни здесь представляют собой огромные массивы этих самых кубиков, а игрокам приходится бродить по всем их шести граням, управляя сразу двумя персонажами.

Главные герои, синяя Ило и красный Мило, — давние друзья, но в начале каждого уровня они оказываются в разных его концах. Наша задача — организовать им встречу, после которой два одиночества весело запляшут и, надо полагать, удалятся пить чай. В определенных точках уровня

Ило и Мило могут переходить с одной грани на другую, не заботясь о такой мелочи, как гравитация, поэтому для успешного воссоединения пары приходится мыслить сразу в шести плоскостях. Сладкая парочка прилипает к отвесным поверхностям, ползает по потолку и стенам, а весь этап в такие моменты переворачивается с ног на голову и обратно.

Первые несколько уровней все вроде как просто и без нервов, проблем с нахождением верного пути почти не возникает: вы осваиваетесь с азами механики и учитесь воспринимать местные уровни во всем их трехмерном многообразии. Однако очень скоро авторы начинают подкармливать ваш мозг задачками посерьезнее и вводят новые переменные. Появляются кубы со специальными свойствами: какие-то блокируют путь Ило и Мило, стоит им приблизиться, какие-то можно перемещать с места на место и заполнять ими провалы в пути, а какие-то даже умеют самостоятельно ползать по поверхностям. Этапы вдруг заселяются причудливой фауной — с ней приходится считаться и взаимодействовать. Скажем, на неуклюжем гибриде собаки и табуретки можно прокатиться с ветерком, а забавный глазастый носок поможет переправить какой-нибудь куб на другую сторону. Сами уровни стано-



Огромная тряпичная акула — главная достопримечательность подводного мира.



Иногда кубы выстраиваются настолько изощренным образом, что обычная прогулка из одного конца уровня в другой напоминает трек американских горок.



Ни Ило, ни Мило прыгать не умеют. По крайней мере, без хорошего пинка под зад.

вятся просто гигантскими, а относительно строгие в своей геометрии кубы выстраиваются в причудливые петли, окружности и завитки — держать в уме все шесть плоскостей при таком раскладе становится все труднее и труднее.

В этой неожиданной эскалации, пожалуй, и кроется главный недочет iomilo: очень уж быстро ее задачи заставляют биться головой об стенку от безуспешных попыток устроить Ило и Мило долгожданное свидание. Чем больше уровень, тем сложнее в нем ориентироваться: мало того что приходится постоянно переключаться между двумя героями (которые, напоминаем, передвигаются в разных плоскостях), так тут еще куча кубов «со странностями», глазастые носки вместе со скачущими табуретками и кнопки, активирующие какие-нибудь важные механизмы на противоположном краю этапа.

Особо сильные эмоции вызывают ситуации, когда Ило и Мило оказываются на одном кубе, но на смежных его плоскостях, и перейти на одну грань нет никакой возможности — настоящие танталовы муки!

Мы не встретимся никак

Впрочем, даже эти моменты легкого остервенения не могут омрачить тот светлый эмоциональный заряд, который дает iomilo. Здесь нам придется прибегнуть к ненавистному термину: iomilo с легкостью может быть по-настоящему медитативной. Если

у вас никак не получается свести парочку вместе, можно просто отложить геймпад, сделать глубокий вдох и начать, что называется, созерцать. В визуальном плане игра превосходна. Southend Interactive почему-то хочется сравнить с каким-нибудь энтузиастом-одиночкой, вручную изготавливающим мягкие игрушки: это совершенно иной уровень качества и какой-то, извините, душевности. И это вам не конвейерные «тедди-биры» от **Infinity Ward** или **Electronic Arts**. Каждая мелочь в iomilo производит впечатление уникальной, штучной работы. Все эти живые кубы, причудливые животные, смешно семенящие Ило и Мило — все будто бы соткано вручную и выставлено на прилавке во время какой-нибудь маленькой западноевропейской ярмарки.

Каждая глава отрисована в своем неподражаемом стиле, а переход между мирами — будто скачок из одного детского сна в другой. Вот Ило и Мило мчатся навстречу друг другу по залитой солнцем лужайке (если так можно назвать массив кубов), вот они же пробивают путь по морскому дну или взмывают в открытый космос... На задники iomilo можно и вовсе смотреть часами: где-то там проплывают огромные матерчатые рыбы, какие-то завитки, облака, фасады карамельных зданий... Зрелище просто завораживающее.

Из-за этого как-то незаметно смещаются акценты: решение головоломки перестает



Once upon a time there were two friends, one red and one blue, that lived on each side of the park.

История двух одиноких бунашен подается с помощью вот таких полароидных снимков.

быть самоцелью, даже простая беззаботная прогулка по уровню или сбор необязательных предметов приносят удовольствие сами по себе — просто потому что красиво. Застряли на изощренном пазле? Побродите по всем возможным плоскостям, понаблюдайте за населяющими мир тряпичными куклами, а решение рано или поздно найдет вас само. Дорогу, как говорится, осилит идущий, главное — начать идти.



Если подойти к описанию iomilo с холодной энциклопедичностью, то получается, что перед нами увлекательная пространственная головоломка с многоходовыми решениями, на всю катушку использующая все шесть сторон правильных параллелепипедов.

Только на деле iomilo — игра не столько о сложных пазлах или объемном восприятии пространства, сколько о маленьком плюшевом мире и его главных обитателях, которые, чтобы выпить вместе чашечку чая, готовы игнорировать силу гравитации. Если вы до сих пор считали, что у вас нет души (если вы, например, продали ее сатане на последней оргии), — обязательно обратите внимание на детище Southend Interactive. Оно ее обязательно тронет. ■



Рейтинг «Мании»:

8,5

ОТЛИЧНО

- ✗ Реиграбельность
- ✗ Классный сюжет
- ✓ Оригинальность
- ✓ Легко освоить

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

Дождались!

До умопомрачения милый пространственный пазл о платонических отношениях двух плюшевых бунашен. В случае внезапных заморозков отлично заменит кружку горячего чая — настолько теплой и жизнеутверждающей игры не было уже давно.



Липкое дело

Обманывать силу гравитации — важное умение, помогающее выживать в суровых условиях не только Ило и Мило, но и множеству других существ, реальных и не очень.



Геккон

Эти чудесные создания не стесняются перемещаться по поверхностям, с которых рухнет любая другая рептилия. Например, гекконы запросто бегают по вертикально установленному стеклу, а то и вовсе висят на зеркалах на потолке. И все это благодаря особому строению лапок. Ученые долго не могли разгадать секрет: присосок у гекконов нет, слизь они не выделяют, притереться на стекле тоже особенно не к чему. Выяснилось забавное. Микрощетинки на лапках этих чудесных ящериц взаимодействуют с поверхностями на межмолекулярном уровне — благодаря вандерваальсовым силам.



Слизень

Владельцы сырых и темных подвалов, в которых хранятся соленая, консервы и стратегические запасы картошки, не понаслышке знают этих очаровательных существ. Главное достоинство и одновременно главный недостаток брюхоногих — это, конечно, выделяемая ими в больших количествах слизь. Она защищает тельце животного от высыхания, отпугивает хищников (причем очень эффективно) и способствует сцеплению единственной ноги слизня с поверхностью. Передвигаясь, слизни как бы «вылизывают» себе путь. Правда, скорость передвижения от такого экстравагантного способа сильно страдает. Самый быстрый слизень — слизень сетчатый — за день проползает лишь 80 метров, и то если сильно постарается.



Чужой

Ксеноморфы, как известно, не враги нам. Они просто хотят жить по своим обычаям. Никто не виноват, что в обычай вида *Interneceivus raptus* входят коварные убийства человеческих особей. Чужие, в отличие от людей, прекрасно чувствуют себя в тесных коридорах космических станций. Уникальный вестибулярный аппарат обеспечивает этим хищникам практически идеальную ориентацию в пространстве, а цепкие лапы позволяют перемещаться в нем с грациозностью ягуара (но во всех плоскостях). В процессе охоты ксеноморфы быстро залезают во все мало-мальски пригодные щели и прячутся по темным углам — в них легче всего устраивать засады обладающим слишком примитивным зрением людям.



Человек-паук

Доподлинно известно, что одна из положительных сторон в укусе радиоактивного паука — полезные в хозяйстве суперсилы. В том числе возможность по-паучьи бегать по стенам и потолку. Такую способность дают микроскопические волоски, выросшие на пальцах, ступнях и спине Питера Паркера. Правда, ученые пока что не выяснили, как именно эти тоненькие волоски удерживают на весу 80 кг постного мяса; к тому же не раз обнаруживалось, что Человек-паук может прилипнуть к стеклу, несмотря на то что традиционные пауки так не умеют. Одна из версий — все те же вандерваальсовы силы, но однозначного ответа общественность пока что не получила.

ACTION

РЕКЛАМА

Магicka

ну очень эпическая игра



РАЗЫСКИВАЕТСЯ МАГ ДЛЯ СПАСЕНИЯ МИРА!
БЕЗ В/П, С Ч/Ю, ДРЕСС-КОД.



УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

www.magicka.ru



SNOWBALL



© 2011 Paradox Interactive. All rights reserved. «Magicka. Ну очень эпическая игра»
© 2011 ООО «1С-СофтКлуб»/творческая адаптация Snowball Studios. Все права защищены.

Жанр
Тайкун
Стратегия
Ролевая игра
Издатель
Kalipso Media
Разработчик
Realmforge Studios
Издатель в России/
локализатор
Акелла
Платформа
PC
Сайт игры
[www.home.dungeons-
game.com](http://www.home.dungeons-game.com)

СИСТЕМНЫЕ
ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 1 Гб,
128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2 ГГц,
2 Гб, 256 Мб видео

Кирилл Волошин

DUNGEONS

42 МИНУТЫ ПОД ЗЕМЛЕЙ

Во все времена литература, фильмы и игры убеждали публику, что зло (несмотря на всю свою отрицательную сущность) должно быть, по крайней мере, харизматичным. Зло притягивает, зло будоражит кровь, зло проносит бессмертные крылатые фразы, зло носит дорогие туфли, зло никогда не испытывает недостатка в симпатичных ведьмочках — ведь в аду, как известно, и компания интереснее.

Игра **Dungeons** этот стереотип благополучно рушит — в ее исполнении зло получилось невероятно скучным, совсем не загадочным и каким-то бесхитростно-скотским. То есть таким, каким оно обычно и бывает в реальной жизни. Но зная изначальную задумку немцев из **Realmforge Studios** (клонировать легендарный **Dungeon Keeper**, фанаты которого уже устали просить что-то у **Electronic Arts**), мы с уверенностью можем сказать — это они случайно.

Герои на убой

Да и с другим важным качеством настоящего злого геня — изобретательностью — у немцев оказался совсем швах. Тут почти все в том или ином виде скопировано с **Dungeon Keeper 2** — подземелье, которое нужно расширять, обустривать и заселять различными тварями. Периодически сюда спускаются люди-герои, которые могут нанести непоправимый вред так называемому сердцу подземелья, и тогда игре конец. Маленьких смешных бесенят заменили маленькие смешные гоблины, но они точно так же роют стены, добывая золото и выгрызая место для новых помещений. Здесь можно строить библиотеки, оружейные и тюрьмы, расставлять ловушки. На происходящее вы вольны смотреть как сверху, так и из-за плеча самого злого хранителя, который может лично посещать вверенные помещения.

Сюжет тоже похож: бывшего владыку всех подземелий (то есть

нас) подсадила на своем посту похожая на порноактрису демонесса Калипсо, и теперь игроку предстоит вернуть себе трон, постепенно спускаясь все глубже и глубже, отвоевывая по пути новые подземелья. Как и в **Dungeon Keeper**, прогресс отображается на глобальной карте, а завоеванные области точно так же меняют свой цветущий зеленый вид на пепельно-красный. На месте даже гоблин-советник, который в меру сил едко комментирует происходящее.

По слухам, изначально у немцев получалась настолько похожая на DK игра, что они, испугавшись обвинений в плагиате (хотя их можно легко предъявить и сейчас), решили сделать резкий финт ушами и перекроить концепцию. В итоге под нож пошла вся сложная система взаимоотношений с подчиненными. У Питера Молинье (автора оригинальной игры), напомним, все эти вампиры, гоблины, тролли, пауки, варлоки, темные госпожи, воры и прочий сброд имели свою систему ценностей, собственное отношение друг к другу и к нам — как к хозяину. Мы

вынуждены были кормить их цыплятами, учитывать предпочтения (колдуны любят библиотеку, но ненавидят вампиров) и следить за их настроением, аккуратно действуя методом кнута и пряника. И все это — чтобы они в нужный час с достоинством встречали конкурентов и приторно-добрых героев.

А в **Dungeons** все наоборот: монстры, которых мы призываем с помощью специальных пентаграмм, лишены своего мнения, словно члены партии власти: они приравнены к бультерьерам, которые по команде «Фас!» тупо бросаются на оказавшегося поблизости врага. Зато свое отношение к вам и свои потребности зачем-то появились у героев. Каждый спускающийся в ваше подземелье человечек (а они идут из разных порталов в разных концах карты, причем порталы вы можете закрывать и открывать сами) жаждет хлеба и зрелищ. Один хочет знаний, другой — сокровищ, третий — оружия, четвертый — драк, а воры обожают взламывать ловушки. Как правило, у каждого есть сразу несколько потребностей, и мы



Некоторое разнообразие в игру вносят паладины: у них нет потребностей, зато они очень хотят разрушить ваше сердце, на что вечно подбивают остальных.

Юмор в игре примитивнее, чем у Молиньё, но бывают и свои удачные моменты: некоторые герои умоляют не убивать их, потому что они «еще слишком маленького уровня!».

должны удовлетворять их: расставлять на пути следования сундуки с золотишком, пентаграммы с монстрами, или ставить ловушки, строить библиотеки и оружейные комнаты.

Чем довольнее герои, тем больше они накапливают так называемую «энергию душ», которая как раз нам и нужна. Довольные, под тяжестью награбленного, они уже спешат на выход, но мы этого не должны допустить: нужно догнать и избить героя до полусмерти, после чего гоблины отнесут несчастного в заранее построенную тюрьму, где из него будет по капле выходить драгоценная энергия. Чтобы вытащить ее больше и быстрее, на поздних этапах можно строить пыточные инструменты. Энергия нужна, чтобы повышать уровень своих монстров, заказывать новых рабочих и призывать стража, охраняющего сердце подземелья.

Есть еще два вида ресурсов: золото, на которое мы строим всю обстановку и которым наполняем сундуки для героев, и слава, определяющая возможность построить что-нибудь по индивидуальному заказу. Слава увеличивается по мере того, как мы декорируем подземелье всевозможными кострами, факелами, клетками с костями, гробами и тому подобными «красотами». Герои видят все это, восхищаются, делятся эмоциями друг с другом, и слава наших катакомб растет. В противном случае

туристы могут заскучать, обидеться и поспешить громить «Сердце подземелья» без перерыва на осмотр достопримечательностей.

Наконец, появились вездесущие RPG-элементы. В DK за ролевые игры отвечала темная госпожа с хлыстом, а в Dungeons вся рутина свалилась на наши злые плечи. Роль хранителя подземелий значительно выросла — ему постоянно приходится лично бегать по катакомбам и раздавать тумаки врагам либо жарить их магией. Тут игра напоминает обычную экшен-RPG: используем умения, привязанные к горячим клавишам, и собираем золотишко. В честь этого у хранителя появились параметры (сила, ловкость, интеллект, телосложение) и три ветки умений: одна увеличивает силу атак, другая открывает мощные заклинания, третья — оптимизирует строительство, уменьшая, например, стоимость построек.

Хранитель на побегушках

Даже такая странная смесь тайкуна, стратегии и экшен-RPG тоже могла бы быть интересной, но тут немцев подвело еще одно исконно-злодейское качество — внимание к деталям. Идея с украшением подземелий оказалась профанацией: героям до лампочки, что у вас тут решетки из настоящей человеческой кости, инкрустированной золотом. Поэтому мы хаотично навешиваем на стены все, что ве-

шается, чтобы так получить доступ к более продвинутой библиотеке.

Потребности у героев простые, как и их поведение: они не ходят в церковь, им не нужно подземное казино, они не могут сами сбежать из тюрьмы, у них нет личных врагов и друзей, их не нужно приносить в жертву, обращать в скелетов и произвольно переманивать на свою сторону (такое задание встречается только по сюжету). Очень скоро процесс ставится на поток. Главное — отследить, откуда идут герои, настроить оружейные и библиотеки, сундуки побольше да ловушки посложнее, чтобы как можно полнее удовлетворить запросы людишек. А потом отоварить их по полной около прохода к сердцу подземелья, где рано или поздно оказываются даже самые довольные и любопытные герои. И как только они там окажутся — заставляем все вокруг пентаграммами, которые с определенной периодичностью выплевывают новые порции слизи, крыс, скелетов и прочих тварей.

Особого тактического разнообразия в такой ситуации ждать не приходится. Сложность прохождения миссий определяется разве что количеством кликов и времени, потраченного на совершение одних и тех же действий.

От рутины спасают только спецзадания, которые подбрасывает игра: захватить удаленное логово монстров, убить короля зомби, перехватить контрабандистов с

грузом, сопроводить слизня до слизиной пушки (!), уничтожить конкурирующего хранителя... Выполнять такие квесты действительно интересно, но злодейская рутина и необходимость лично бегать по подземелью туда-сюда рано или поздно утомят любого.



Сделать достойного наследника Dungeon Keepers у Realmforge Studios не получилось. Dungeons не хватает глубины, разнообразия, цинизма и мультиплеера (хотя сражения двух повелителей напрашиваются сами). Здесь вы не почувствуете себя харизматичным злодеем с тонкими манерами и тросточкой: как максимум — владельцем мясокомбината, который откармливает героев, как поросят на убой, чтобы потом лично бегать за ними. А это, как ни крути, всего лишь «Веселая ферма» про зло.

ПЕРЕВОД: Русская локализация в отличие от самой игры оказалась почти безупречной: претензий нет ни к качеству текста (все переведено грамотно и адекватно по смыслу), ни к озвучке. Особенно удачно подобран голос гоблина-советника: иронизирует, ругается и подлизывается он очень убедительно. Правда, реплики советника слишком часто повторяются, и вскоре приходится их отключать. ■

- ✗ Реиграбельность
- ✗ Классный сюжет
- ✓ Оригинальность
- ✓ Легко освоить

Геймплей:	6
★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	
Графина:	7
★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	
Звук и музыка:	7
★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	
Интерфейс и управление:	6
★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	

Дождались!

Dungeon Кеерг для скучающих немецких домохозяек, которым после бесконечных «Веселых ферм» захотелось более острых ощущений.

ЛОКАЛИЗАЦИЯ 😊 😊 😊

Рейтинг «Мании»:

6,5

«ВЫШЕ СРЕДНЕГО»



СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

2,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

Core 2 Duo 2,2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Светлана Попова

www.testdriveunlimited2.com

Жанр

The Sims на колесах

Издатель

Atari

Издатель в России

1С-СофтКлуб

Разработчик

Eden Games

Мультиплеер

Интернет

Платформы

PC, Xbox 360, PS3

Сайт игры

www.testdriveunlimited2.com

TDU2

TEST DRIVE UNLIMITED

Мальчики-мажоры

Конкуренция среди автомобильных симуляторов сейчас напоминает борьбу в секторе бюджетных малолитражек. Предложение значительно опережает спрос, а при нынешнем уровне глобализации (читай —

всеобщей безликости) отличить какой-нибудь Mitsubishi Lancer от Toyota Corolla сможет не каждый автолюбитель.

Что же до игр, то за последнюю пару лет вышло очень много хороших гонок

для любых платформ, поэтому **Test Drive Unlimited 2** рисковал просто быть раздавленным под колесами более сильных соперников. Первая часть вышла в очень удачное для себя время — осенью 2006-го на

Xbox 360 и весной 2007-го на PC, когда первые полноценные гонки нового поколения только-только начали появляться. А у **Test Drive Unlimited** тогда было чем похвастаться: отличный выбор и качественные модели машин, гигантский солнечный остров Оаху, хорошая для аркадной гонки физика и невиданный на тот момент онлайн-режим. Именно на него и были брошены все силы в сиквеле — к сожалению, в ущерб всему остальному.

Где-то

Как и многие успешные карьеры, наша начинается в разгар шумной вечеринки — пуск и с присущей клубной Ибнице спецификой: вместо бани здесь танцы под актуальную поп-электронику. Оказывается, у нас сегодня день рождения, а подарком выступает новенькая Ferrari California. Еще мгновение — и, дрожащими руками нажав на кнопку пуска двигателя, мы уже мчимся к бескрайнему горизонту на ма-



Будь благословлен тот день, когда я сяду за баранку этого пылесоса!



шине своей мечты, нарушая все возможные скоростные режимы.

Чего у Test Drive Unlimited 2 не отнять — так это стиля. Игра умеет показать себя в самом выгодном свете, и дело тут даже не в картинке, которая как раз выглядит весьма просроченной, мало изменившись с 2006 года, а в сумме ощущений от вождения. Когда проносишься вдоль золотого пляжа в шикарном спорткаре с открытым верхом, бешеный рев мотора сливается с льющейся из динамиков музыкой, а солнечные блики играют на

приборной панели — кажется, что волосы сами собой начинают развеиваться от воображаемого ветра.

Под стать оформлена и сама беззаботная Ибица, где стартует игра: заполненные веселой зеленью пейзажи, летние кафе, узкие средневековые улочки столичного Ибица-тауна — такая атмосфера куда лучше подходит для выгула дорогих спорткаров, чем слегка безликий Оаху из первой части. Который, кстати, тоже станет доступен после первых побед. Пейзажи по сравнению с первым TDU стали ярче и прибавили в детализации, но они все равно выступают лишь

фоном для прекрасных автомобилей. Кажется, что появившаяся во второй части смена дня и ночи служит здесь в основном для того, чтобы мы могли любоваться своим авто при свете звезд.

Строго говоря, Test Drive Unlimited 2 — это даже не симулятор вождения автомобилей. Это симулятор определенного образа жизни, когда езда на шикарных машинах не просто примитивный способ пустить пыль в глаза, а почти мистический ритуал поклонения, безупречной и умной технике. Водитель в этой связке лишь второстепенное звено, но и он должен соответствовать: знакомые по первой час-

ти возможности наряжать своего персонажа в новую одежду, делать модные прически и обставлять шикарные особняки антикварной мебелью — все это по-прежнему часть игры. Порой при покупке автомобиля ловишь себя на мысли, что смотришь не только на цифры характеристик, но и на то, будет ли гармонировать цвет авто с бордовой рубашкой героя.

Зачем все это нужно? Разумеется, чтобы вашу бордовую рубашку и автомобиль увидели другие заглянувшие на Ибицу игроки. Тут и вступает в дело онлайн-ориентация Test Drive Unlimited 2 — именно она заставляет покупать, тюнинговать, перекрашивать и снова тюнинговать (эти операции можно проделывать не только с четырехколесным, но и с двуногим персонажем — для вас работает клиника пластической хирургии).

Само взаимодействие с внешним миром реализовано довольно просто. Если при старте игра нащупает соединение с серверами, к компьютерным ботам на дорогах острова добавятся живые игроки. О масштабах даже средней MMORPG речи, конечно, не идет — в гонке одновременно может участвовать не более восьми человек. Другие гонщики в зависимости от ситуации выступают собеседниками, соперниками (встроенный редактор позволяет самому проложить маршрут гонки и задать условия) и даже соратниками — в Test Drive Unlimited 2 предусмотрено несколько «ко-



В отличие от первого Test Drive Unlimited, здесь появились повреждения. Правда, они носят исключительно декоративный (во всех смыслах) характер и на скорость не влияют.

оперативных» режимов. Например, одно из таких испытаний требует, чтобы вы ехали друг за другом, соблюдая указанную дистанцию. В другом необходимо проехать серию чекпойнтов за указанное время, причем их расположение известно лишь одному из участников команды.

Еще один способ уйти в онлайн с головой — создание собственного автоклуба. Выглядит это так: игроки вскладчину приобретают пустующее здание, постепенно обставляют и обновляют его (от «уровня» помещения зависит количество посетителей — самое продвинутое заведение может вмещать до 32 гостей). В клубе можно гулять на своих двоих (игра при этом переключается на вид от первого лица), шокируя окружающих очками за тысячу долларов. Кроме того, в игре есть несколько особо продвинутых спорткаров, которые доступны только для клубов.

Ветер в лицо

Мы не случайно посвятили первую часть статьи предельно далеким от настоящих автогонок вещам: дело в том, что в самом Test Drive Unlimited 2 гонкам тоже отводится подчеркнута второе место. Не зря к соревнованиям в игре допускают лишь после того, как вы просмотрите длинную череду сюжетных роликов и научитесь клеить обои в своем жилище.

Стоит вам приобрести свою первую тачку в магазине подержанных авто и выехать на улицы города, как подозрения, закравшиеся еще во время пробной прогулки на Ferrari, обретают плоть. В том, что касается физики и вообще поведения машины на трассе, Test Drive Unlimited 2 представляет собой огромный шаг назад по сравнению с первой частью. Порой складывается впечатление, что управлять приходится пластмассовой машинкой, не имеющей веса, подвески и настоящих колес для сцепления с дорогой. Чтобы убедиться в этом, достаточно хорошенько разо-



Оппоненты ведут себя на редкость травоядно — в гонках вы боретесь с трассой, собственной машиной и скукой.

гнаться и врезаться в какой-нибудь бетонный забор: автомобиль подскочит на полметра вверх, сделает два поворота вокруг своей оси и шлепнется обратно на все четыре колеса.

Рассчитывать дистанцию торможения, как в Gran Turismo 5, не нужно — сбросить скорость перед поворотом можно за пару секунд, даже если на спидометре было 250 км/ч. По пересеченной местности машина едет ровно, как по асфальту, не теряя скорости и без пробуксовки взбираясь на почти отвесные скалы. В то же время на асфальтированной дороге авто ведет себя очень нервно: стоит нажать на кнопку газа чуть сильнее, как машина волчком уйдет в свободное скольжение. С рулем игра становится чуть понятнее (в силу большей точности контроллера), но полюбить здешнюю физику у нас так и не получилось — не помогли даже настройки сложности и хардкорный режим.

Карбюратор в глотку

К ней можно только привыкнуть. Тем более что мир Test Drive Unlimited 2 огромен, живописен и может затянуть на какое-то время только из-за жажды облазить каждый его уголок. В конце концов, Ибица и Оаху — это три тысячи квадратных километров, заполнен-

ных автосервисами, магазинами, зданиями на продажу и, конечно, различными типами гонок. Среди них — соревнования с ботами, заезды на время, гонки по бездорожью (для участия в них сюда завезли несколько джипов-паркетников) и различные тесты на мастерство вождения. Объединяет их только одно — предельно низкая сложность, которая, видимо, предполагает, что для своей потенциальной аудитории Test Drive Unlimited 2 станет первой гоночной игрой.

Среди прочего появился «полицейский» режим, в котором вы должны догнать и остановить другого водителя или не дать проделать то же самое с собой. Остались знакомые по первой части специальные задания (например, доставить в салон дорогую «Феррари», не посадив на кузове ни единой царапины, или посетить ряд удаленных уголков острова). Ну и, конечно, упомянутый уже мультиплеер.

В итоге Test Drive Unlimited 2 просто-напросто берет количеством, изо всех сил стараясь не дать вам заскучать. Она подстегивает наш инстинкт первопроходца, заставляя много ездить по незнакомым дорогам: изначально на карте не обозначено ничего, и большинство объектов (гонок, магазинов и т.д.) придется отыскивать самостоятельно. В крайнем

случае в игре можно ездить просто так — даже без дела гоня по островным дорогам, удастся зарабатывать призовые деньги за счет эффектных заносов или близкого проезда от чужих машин.

Все ваши достижения TDU 2 делит на четыре категории — контакты (уровень общения с другими игроками), мода (та самая скупка всего и вся), путешествия (количество скрытых испытаний и всего прочего, обнаруженных на острове) и гонки (собственно, ваши достижения за рулем). Причем гонки, скорее всего, успеют надоесть самыми первыми. Виртуальные оппоненты довольствуются ролью статистов, таймеры в заездах на время выставлены более чем щадящим образом, а однажды испробованный тип соревнований уже не предложит ничего нового. Остаются только случайно подобранные живые оппоненты и коллекционирование двухсот вариантов прически для персонажа. Достаточно ли этого для массового успеха (в первую часть некоторые играют до сих пор), покажет время, но у нас Test Drive Unlimited 2 за время игры вызвал только одно стойкое желание — когда-нибудь слетать на Ибицу по-настоящему. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Гонки в Test Drive Unlimited 2 — это не цель, а лишь источник средств для приобретения новых авто, домов и костюмов для виртуального альтер эго. Этаким The Sims про машины.

ГЕЙМПЛЕЙ

8.0

ГРАФИКА

7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

7.0

РЕЙТИНГ

7,0
ХОРОШО

ASUS[®]
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

garmin  asus

ГЕЙМЕРСКИЙ МАРШРУТ

В преддверии Нового года журнал «Игромания» совместно с компанией **Garmin-Asus** предложили всем желающим попытаться связать мир игры с реальностью и проложить свой — необычайный, не обязательно новогодний — геймерский маршрут.

Задание было рассчитано на творческих людей, которые могут не просто увидеть какую-нибудь свалку, а разглядеть в ней кусочек игрового мира. Но нужно было не только заметить эту связь, а еще и предъявить ее миру в виде красочных фотографий.

Желающих побороться за главный приз нашлось немало.

Но достойными оказались лишь некоторые.

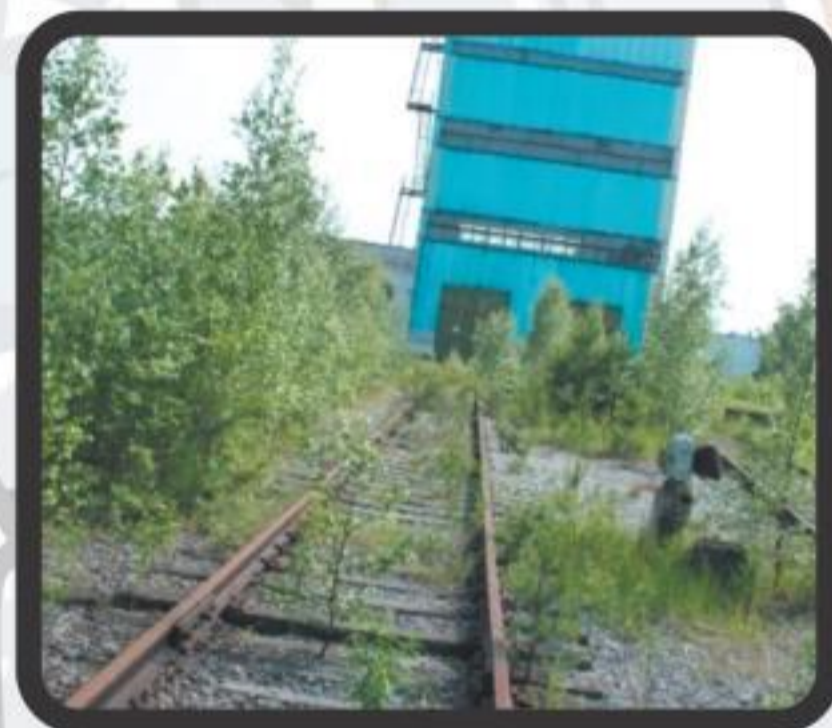
И вот имена и фотографии победителей:



1. Виктор Левшаков
(г.Воронеж)



2. Александр Александров
(г.Тольятти)



3. Дмитрий Кишев
(г.Кузнецк)



4. Геннадий Гобозов
(г.Москва)



5. Александр Величко
(г. Барановичи)

Им в подарок от компании **Garmin-Asus** достаются сувенирные футболки с символикой компании.

Поздравляем победителей!
И благодарим всех, кто принял участие в конкурсе.

Автором лучших фотографий оказался **Евгений Пачев.**

Он награждается коммуникатором со встроенной функцией пешеходной навигации **Garmin-Asus A10.**



СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо:

2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Желательно:

2,4 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео



Жанр
Трагикомедия
Издатель
Paradox Entertainment
Разработчик
Arrowhead Game Studios
Издатель в России/локализатор
1С-Софтклуб/Snowball
Мультиплеер
Локальная сеть
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360
Сайт игры

www.paradoxplaza.com/games/magicka

МАГИКА

Кирилл Волошин

Магия их связала

«**А** вы слышали, как в соседней деревне один маг начудил? Хотел прогнать шайку гоблинов, что напали на стадо коров, напустил вьюгу с дождем. Градом перебило почти всю скотину, маг растерялся, выронил файербол и спалил полдеревни. Попытался затушить дома новым дождем, нагнал туч — только поджарил себе зад молнией. С досады он принялся беспорядочно выкрикивать заклинания, из-за чего случайно вылечил перепуганного пастуха от геморроя, а пролетавшего мимо дракона от изжоги. Пастух на радостях сошел с ума, дракон сразу потер-

пел крушение, злополучные гоблины передохли чуть позже — от смеха».

Будь NPC в мире **Magicka** живыми, они пускали бы по окрестностям примерно такие сплетни. Главным героем этих рассказов, конечно, были бы вы — трагикомичный маг-неудачник. Смех сквозь слезы — будто бы ключевой принцип, на котором в игре строится все, даже механика: более сложной и одновременно потешной системы заклинаний мы не видели, кажется, со времен отечественной «Магии крови».

Комбинируй это

На первый взгляд перед нами, понятно, еще одна вариация на тему **Diablo**. Всю игру, орудуя в изометрической проекции магией, мечами и посохами, вы прорезаетесь сквозь толпу фэнтезийного мяса — чтобы спасти, найти и освободить.

Обманчивое первое впечатление рухнет после знакомства с местной магической системой. Именно она выгодно отличает «Маджику» от фанатских трибьютов **Blizzard**. Вместо левелюпов, веток умений и статис-

тик здесь в ходу книги заклинаний — из них вы узнаете необходимые для каста разные заклинаний комбинации элементов. Последних в игре аж десять: вода, жизнь, щит, холод, молния, смерть, земля, огонь, пар и лед. Каждый подвешен на отдельную кнопку, и никто не запрещает использовать их по отдельности, эффекты везде вполне предсказуемые. Даже такой бесхитростный способ ведения войны не на шутку увлекает: можно, например, сначала облить врага водой, а потом ударить в него молнией. Если



Магия успешно используется и для решения прикладных задач: можно пробить огнем или камнем лед, чтобы утопить врагов.



Умеющие регенерировать здоровье дендролды успокоятся через секунду — достаточно превратить их в ходячие факелы.



Многие виды оружия дают пассивные и активные бонусы: например, увеличивают запасы здоровья или автоматически накладывают на героя щит.

же вы перенервничали и попали водой по себе — огонь поможет обсохнуть.

Все становится в разы интереснее, когда вы складываете разные элементы. Применяв к простому щиту элемент земли, вы построите перед собой каменную стену. Сложите вместе землю, воду и жизнь — получится сковывающая движения врага грязь. Импровизация приветствуется: упомянутую грязь (почему-то огнеопасную), например, можно поджечь файерболом — враги медленно превратятся в хрустящее барбекю.

Верх магического ремесла — специальные редкие комбинации. Отстучали в указанной последовательности нужное сочетание элементов — получили что-то экстраординарное. В списке в том числе ускорение, замедление времени и даже открытие небольшой черной дыры.

Чудаки

Главный минус этой сложной системы, собственно, в том, что она слишком сложная: вы можете пройти всю игру, не воспользовавшись и половиной вариантов заклинаний. Но это еще полбеды. Вторые полбеды — дисбаланс. Некоторые начальные комбинации заметно эффективнее и проще в испол-

нении всех остальных, переходить на какую-то высшую математику просто не имеет смысла. Со специальными заклятиями история примерно та же — реально использовать вы будете от силы два-три.

Оружие и вовсе долгое время болтается мертвым грузом (магия в разы эффективнее, использовать ее можно бесконечно). Правда, потом вы получите в руки ручной пулемет М-60, но баланс от этого приобретения дернет в другую крайность: несколько уровней подряд можно будет вообще забыть о магии. Колдун с М-60 наперевес — оно, конечно, забавно, но с такими шутками куда-то быстро улетучивается банальная адекватность.

Не получается смеяться и над системой сохранений. Чекпойнты расставлены слишком далеко друг от друга, и после смерти вам приходится заново прогрызаться через половину уровня. В то же время вернуться к последней точке по своему желанию нельзя, приходится перезагружать миссию.

Под колпаком

Приятный момент в том, что Magicka — почти сплошное издевательство над штампами action-RPG. Не такое умелое, как, скажем, **Deathspank** или



Режим выживания в таких играх уже давно считается хорошим тоном.

The Bard's Tale, но в целом забавное. Спасая мир, наш герой регулярно попадает в нелепые ситуации и встречает не менее нелепых персонажей. В одной из сцен, к примеру, король и его огромная армия изо всех сил ищут предлог, чтобы приберечь свои многочисленные шкуры и оставить тщедушного мага драться с огромным вождем орков один на один.

Недостатки магической системы тоже добавляют в игру комизма — к ним все-таки получается относиться с юмором. Из-за ее капризов и завихрений новички в Magicka не воют, а скорее ставят на себе эксперименты. Ситуации вроде той, что описана в начале рецензии, происходят постоянно. Особенно в кооперативе: в нем всегда включен «огонь по своим», поэтому горе-колдуны устраивают волшебные проблемы не только себе, но и своим друзьям. Накала страстям добавляют баги, не смертельные в одиночной игре, но расцветающие в полную силу в мультиплеере.

Претензии на время забываются, стоит всем освоиться с управлением и научиться ловко манипулировать элементами. Каждый игрок команды превращается в этакое Паганини от магии, из пальцев которого льется виртуозная колдовская песня. Враги от сокрушительно-

го волшебства разлетаются в разные стороны, а случайно обдавать себя своими же заклинаниями чародеи начинают все реже и реже (но до конца никогда не перестанут — что важно). Слаженная и опытная команда с четко знающими свои роли игроками работает так, что любопытного смотреть.



Magicka — безусловно, событие. Недостатков у нее хватает, но с основной задачей **Arrowhead Game Studios** справилась хотя бы потому, что своей магической системой вчерашние шведские студенты решили проблему, о которую многие куда более опытные разработчики сломали зубы. В наскучившем и заштампованном формате action-RPG шведы сделали что-то доселе не виданное.

После Magicka обычное перекидывание файерболом даже в **Dragon Age 2** будет выглядеть банально. Жаль только, что проблемы Magicka кроются там же, где лежат ее достоинства: прорва возможностей, которую открывает местная боевая система, многократно усложнила задачу сбалансировать и отполировать игру до блеска. И вот с ней-то авторы до конца не справились. Ждем попытки номер два. ■

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✓
Легко освоить	✗

Дождались?

Уникальный конструктор заклинаний, одобренный юмором, пародией, дисбалансом и многочисленными техническими недоработками.

Геймплей	7
Графика	5
Звук и музыка	7
Интерфейс и управление	7

Рейтинг

6,5

«Выше среднего»



АВТОР:
КИРИЛЛ ВОЛОШИН

ЖАНР
КВЕСТ
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
СОСКROACH INC.
ПЛАТФОРМЫ
PC, IOS
САЙТ ИГРЫ
THEDREAMMACHINE.SE

Кирилл Волошин

RS@IGROMANIA.RU

THE DREAM MACHINE

ПЛАСТИЛИНОВЫЕ СНЫ

Авторы The Dream Machine, художники-аниматоры Эрик Зеринг и Андерс Густафсон, чем-то напоминают партизан из фильма «Эквилибриум». В нем подпольщики, если кто не знает, безжалостно истребляются Клериками Грамматона за хранение картин, скульптур, грампластинок и другой мерзопакостной нелегалщины. Так вот, сегодня, в реальном мире, в эпоху стереоскопического изображения, мультитач-планшетов и сенсоров движения, шведы Зеринг и Густафсон с невозмутимым видом делают игру из картона, глины и технологии Flash. В условно-стерильном обществе будущего такую беззастенчивую любовь к искусству сразу приравняли бы к ереси, а сами творцы в лучшем случае отправились бы в концлагерь. Какая удача, что мы живем в не претендующем на стерильность мире.

You may say I'm a dreamer

Наряду с глиной и картоном у The Dream Machine все-таки есть другая, куда более практичная особенность — играть нам предлагается прямо на официальном сайте. Преимущества очевидны: игроки могут возобновить прохождение на любом компьютере с выходом в интернет, а шведам не приходится идти с челобитной к издателям. Онлайн открывает и по-настоящему новые возможности для жанра: работники Cockroach Inc. в режиме реального времени отслеживают действия игроков, и, если те часто застревают на какой-либо загадке, в игру оперативно вносятся соответствующие изменения. При этом квест выходит эпизодами (пока что вышли только два), и предугадать, что нас ждет в будущих главах, из-за динамического изменения контента почти невозможно.

Во всем остальном The Dream Machine — традиционное point & click приключение. Глиняные фигурки ходят по картонным декорациям, ищут предметы, складывают их в инвентаре, комбинируют и применяют на активных точках. Помогает им делать

все эти дела классическая кукольная анимация: персонажи перемещаются руками аниматоров, фотографируются на фоне картонных интерьеров, а затем оживают на экране. Если вы подумали, что речь идет о чем-то детском и несерьезном в духе «Пластилиновой вороны» или квеста «Пластилиновый сон», спешим уточнить: среди источников вдохновения шведы называют хорроры *Silent Hill 2* и *The Dark Eye*, мистический квест *Sanitarium*, а также работы Юрия Норштейна и великого чешского сюрреалиста Яна Шванкмайера.

Сюрреализм в целом и уход от реальности в сюрреальные сны в частности — главные темы игры. Эскапизм подается на фоне грустных и ироничных зарисовок из жизни безнадежно взрослых людей, и от этого игроместами напоминает семейные драмы Ингмара Бергмана и Вуди Аллена.

Замечтались

В центре сюжета как раз семейная пара — Виктор Нев (главный герой) и его беременная жена Алисия. Они переезжа-

ют в старый, построенный еще в 20-е годы прошлого века дом, но быстро становится ясно, что новоселье получилось какое-то безрадостное. Уже немолодые, потрепанные годами люди приехали за новой семейной жизнью, однако у обоих есть неосуществленные мечты. Безнадежно романтичный Виктор когда-то хотел стать музыкантом: иногда он грустно смотрит на старую гитару в углу комнаты, вспоминая «былые деньки»; его прагматичная жена пытается получить ученую степень в университете.

От жестокой реальности оба бегут в свои сны, и первая же сцена в игре — сон. В нем Виктор оказывается на необитаемом острове, находит карту сокровищ (так проецируется детская мечта о пиратах и пиастрах), но вместо клада находит пробуждение, и ему вновь приходится жить в реальном мире.

В нем, как известно, рутина: герои знакомятся с соседями, всячески обживаются и разыгрывают типичные сцены из супружеской жизни, знакомые всем, кто состоит в браке больше пяти лет. Придется много общаться с самыми разнообразными персонажами. Выбор реплик в много-

численных диалогах, правда, мало на что влияет (правильный вариант обычно один), но зато обстоятельные беседы добавляют важные детали миру игры: так, можно поговорить по душам с соседом или рассказать жене о своих снах, послушав, в свою очередь, и про ее мечты.

«Прозак» жизни

Вялые пререкания с женой, брань с грузчиком, который отказывается тащить заказанную софу дальше дверей подъезда, сломанный лифт, управдом, забывший передать ключ от квартиры, — вся эта суета и уныние создают необходимый контраст с дальнейшими мистическими событиями. Очень скоро герои узнают, что один из их новых знакомых занимается, мягко говоря, не совсем законными делами, и Виктор проникает в логово врага, чтобы обнаружить там титульную «Машину снов». Тут-то и начинается самое интересное, включая прогулки по снам чужого человека, общение с его почившими родственниками и прочий сюрреализм.

Игра превращается в ряд головоломок разной степени сложности. Общаюсь с нами еще до релиза первых эпизодов, авторы обещали не переусложнять игру, найдя золотую середину между казуальной и более искушенной аудиторией. Это им почти удалось: здесь есть как простые, почти примитивные манипуляции (использовать лопату на земле или масло на заедающих дверях лифта), так и более замысловатые пазлы, которые, впрочем, заставляют именно думать, а не «ломать голову». Например, чтобы открыть один из секретных проходов, при-

дется повернуть целую операцию: искать записки с датами, штудировать дневники, расставлять в нужном порядке книги на полке. В другом случае Виктор работает участковым терапевтом у трех каменных статуй: одна не слышит, другая не говорит, третья не видит, каждой нужно помочь. И чтобы вылечить ухо каменной головы, придется загрузить туда ряд тяжелых предметов, включая молоток. То есть порой решения у загадок оказываются под стать игре — сюрреалистичные. Но это скорее исключение, нежели правило. Большинство решений укладывается в рамки здоровой человеческой логики, но ответ далеко не всегда лежит на поверхности.



По двум первым эпизодам трудно судить, как закончится «зрелая и темная история»: с подобным материалом можно с равным успехом свалиться в банальность или подняться до нетривиальной философской мистики. Но что шведам точно удалось — так это создать интересные характеры, сгустить нужную атмосферу и заинтриговать. И для хорошего квеста этого более чем достаточно.

Даже два из пяти эпизодов The Dream Machine производят сильное впечатление. Стильные, сделанные вручную декорации смотрятся еще лучше на фоне отлично подобранной музыки: она разнится от тихих синтезаторных переливов до бесноватой, лающей смеси джаза и блюза.

Последний, пятый эпизод шведы обещают закончить к лету этого года, а третий выходит уже в этом месяце. Мы, если честно, ждем с нетерпением и верим, что The Dream Machine не последняя подобная игра Cockroach Inc., — в неумолимо надвигающемся цифровом будущем такие ручные работы можно будет увидеть разве что в музеях. Ну, или в коллекциях подпольных ретроградов — в ходе рейда Клериков Грамматона. ■



Авторы говорят, что современная 3D-графика выглядит слишком унифицированно и одинаково и что на этом фоне классическая мультипликация смотрится куда выгоднее. В чем-то они, конечно, правы.



Даже наполовину готовая игра попала в число финалистов IGF 2011, где претендовала на лучшее визуальное оформление.



Чувствуете влияние Sanitarium, Silent Hill 2 и The Dark Eye?

- ✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ГЕЙМПЛЕЙ:	6
ГРАФИКА:	7
ЗВУК И МУЗЫКА:	8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:	7



РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,5

«ХОРОШО»

Я ЛЕПЛЮ ИЗ ПЛАСТИЛИНА

ДВЕ ГЛАВНЫЕ ПЛАСТИЛИНОВЫЕ ИГРЫ

THE NEVERHOOD



The Neverhood, разработанный студией DreamWorks Interactive, вышел в 1996 году, но главный дизайнер Дуг Тен Нейпл еще за восемь лет до этого придумал забавного пластилинового человечка Клэймена и его странный пластилиновый мир. Пытаясь воплотить восемнадцать новелл под общим названием A Beautiful Day in the Neverhood в полноценную игру, Дуг в конце концов пришел к Стивену Спилбергу, который тогда как раз финансировал компанию DreamWorks Interactive. Несколько рискованная и экстравагантная идея, как ни странно, увлекла режиссера. Игра была сделана за год, а успех, помимо всего прочего, ей обеспечил шикарный саундтрек Терри Тейлора.

По сюжету главный герой Клэймен ищет двадцать кассет, в которых рассказывается история пластилинового мира, титульного Неверхуда. Мирову этому грозит опасность, и нам, как водится, нужно его спасти. В этом Клэймену помогает лучший друг Вилли Тромбон. Особую пикантность их отношениям придает тот факт, что Вилли, собственно, и создал Клэймена... из семечка.

По механике Neverhood — классический квест, правда, без традиционного интерфейса и инвентаря: собранные вещи Клэймен хранил... в собственном животе.

У Neverhood было продолжение — Skullmonkeys, которое в 1998 году вышло на PlayStation. Правда, эту игру уже делали с помощью специальных графических технологий, а не лепили вручную.

THE DARK EYE

На Хэллоуин 1995 года студия Inscare выпустила мистический хоррор, в котором предлагала игроку почувствовать себя героем трех рассказов Эдгара По: «Бочонок амонтильядо», «Сердце-обличитель» и «Беренис». Исследуя дом своего престарелого дядюшки-художника, главный герой попадал в кошмары, навеянные этими произведениями. Во время безумных видений зачитывался текст рассказов По.

Другой известный писатель — Уильям С. Берроуз, алкоголик, наркоман и убийца собственной жены, известный в основном по культовому роману «Завтрак голышом», — создал для игры две графические новеллы, которыми иллюстрировались еще один рассказ и стихотворение По. Кроме того, Берроуз озвучивал некоторых героев и зачитывал тексты его рассказов.

На самом деле из пластилина здесь сделаны только персонажи, причем лица их намеренно искажены гримасами: этого хватило, чтобы и без того зловещее, неуютное путешествие между сном и реальностью превратилось в жутковатую фантасмагорию.

Другая странность The Dark Eye — здесь не было сейфов, традиционных пазлов, инвентаря и интерфейса. Мы просто перемещались по локациям, взаимодействовали с активными точками (одновременно можно нести только один предмет), а затем смотрели очередной ролик, продвигающий сюжет дальше. Нам предлагали не решать и думать, а именно переживать, чувствовать то, что переживали и чувствовали герои рассказов Эдгара Алана По, впитывать в себя эту мистическую напряженную атмосферу.

Для усиления эффекта авторы заставили игрока во время кошмаров действовать ровно так, как действовали герои рассказов, и при этом позволили ему почувствовать себя в шкуре и убийцы, и жертвы — в ключевые моменты мы могли по своему желанию переключаться между ними.



© SEGA, The Creative Assembly, Total War, Total War: SHOGUN и логотип Total War являются торговыми марками или зарегистрированными товарными знаками The Creative Assembly Limited. SEGA и логотип SEGA являются торговыми марками или зарегистрированными товарными знаками SEGA Corporation. Все права защищены. Intel и логотип Intel являются торговыми марками или зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation и дочерних компаний в США и других странах.

TOTAL WAR™ SHOGUN 2

ИСКУССТВО ПОБЕЖДАТЬ



Переместившись в Японию XVI века, покажите себя мудрым правителем в захватывающей пошаговой кампании.



Покорите всю страну, командуя огромными армиями в режиме реального времени.



Оформить предзаказ на коллекционное издание можно на сайте www.softclub.ru

В ПРОДАЖЕ С 15 МАРТА



WWW.TOTALWAR.COM



www.sega-europe.com

СВЕТОТЕНЬ



Жанр
Тень отца Гамлета
Издатель
Sony
Разработчик
SCE Japan
Платформа
PS3

Антон Ермягин

echochrome ii

В основе первой части **echochrome** лежала концепция невозможных фигур, ставшая известной благодаря Маурицу Эшеру и Оскару Рутерсварду: условный герой шагал по висящим в пространстве балкам, а нам нужно было вращать их таким образом, чтобы двухмерная проекция трехмерного уровня сложилась для манекена в путь к portalу на

следующий этап. Однако термин «невозможный» едва ли применим к этой игре. И уж тем более нельзя называть происходящее на экране «обманом зрения» или «иллюзией»: напротив, эта игра давала возможность найти выход из ситуации, которая по всем законам физики кажется безвыходной, — обыграть такое «обманом» язык не поворачивается.

В этом смысле **echochrome** ближе не к творчеству европейских художников, а к японской поэзии. Басё писал: «Внимательно взглядишь! / Цветы пастушьей сумки / Увидишь под плетнем», имея в виду удивительное стремление японцев видеть красоту и смысл в самых обычных вещах. Поэтому и **echochrome ii**, будучи японской игрой, посвящена не обманам и иллюзиям, а

умению разглядеть в нагромождении висящих в пространстве кубов и балясин кролика. Или, например, робота.

Тень в мансарде

На первый взгляд, ближайший идеологический аналог **echochrome ii** — недавняя **Lost in Shadows** на Wii. Главный герой не существует в трехмерном



Сначала проецировать изображение надо будет только на одну стенку, но уже к середине игры нам отведут целый угол.



Белый блок в центре экрана — «монолитная» стена, которую стандартными средствами никак не обойти. Для этого есть, например, арки-телепорты.



Обратите внимание на цветовое кодирование: параллелепипед и сфера, которые образуют выход с уровня, — всегда синего цвета.



Иногда бывает так, что из одного набора элементов можно сделать сразу две «арт-проекции» вроде этой.

пространстве — он всего лишь тень на стене. Однако сходство между двумя играми на этой идее и заканчивается, потому что у *echochrome* гораздо больше общего с классическим театром теней, чем с коллегами по цеху. Окружающий мир меняется в зависимости от того, под каким углом вы спроецируете на стену упомянутые выше кубы и балясины. В качестве фонарика используется контроллер PlayStation Move, без которого играть, уচিতе, невозможно.

На этих простых правилах разработчики выстраивают сложнейшую игру света и тени. В мире *echochrome*, как и в жизни, ничто не постоянно, а сложность решения той или иной проблемы зависит от того, под каким углом на нее смотреть. В зависимости от направления светового пучка лестницы становятся платформами, открываются и исчезают проходы, и даже выход с этапа и тот нужно спроецировать на стену, совместив тень синего параллелепипеда и сферы того же цвета. Два участка уровня, только что находившиеся в противоположных концах экрана, в одну секунду могут оказаться вплотную друг к другу. А пока вы водите лучом света, меняя местами стены и пол, отважный теневой герой стоит посреди всего

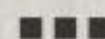
этого хаоса и, кажется, тихо сходит с ума.

Так или иначе, внешне подопечный ведет себя адекватно: начинает двигаться, только когда вы заканчиваете манипуляции со светом, а если доходит до стены или края пропасти — разворачивается (в отличие от девочки-лемминга из *Lucidity*), самостоятельно влезает на небольшие уступы и немного пригибается, если вы начинаете давить его потолком. Последнее особенно актуально: для единственного обитателя этого мира, тени — вполне материальные

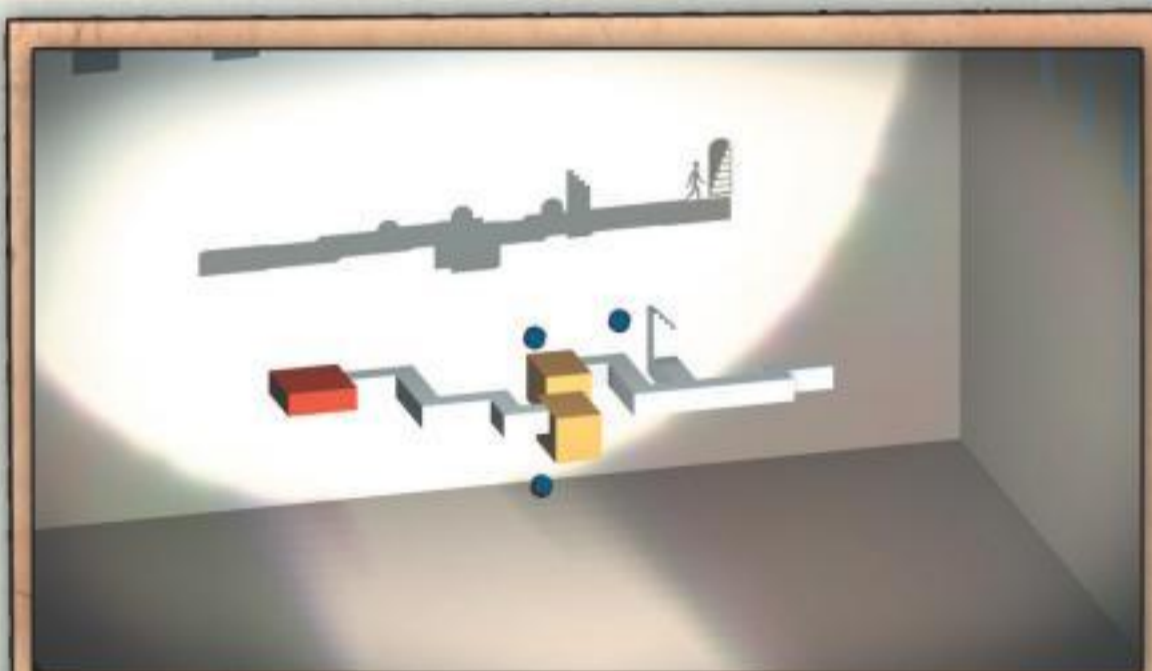
объекты, которые могут расплющить его в лепешку, и тогда уровень придется начинать снова.

Уровни — вторая важнейшая часть концепции *echochrome ii*. Зритель всегда смотрит на них под одним и тем же углом. Картина всегда примерно одинаковая — скульптурная группа из шаров и блоков. Однако в луче фонарика они превращаются то в пирамиды, то в дом, где постоянно меняется расположение комнат, а иногда — в змею, смайлик и мировое дерево Иггдрасиль. При этом все голово-

ломки потрясающе сбалансированы, почти каждую можно пройти несколькими способами да еще и в трех разных режимах: в *Echo* мы должны собрать на уровне всех застывших двойников, а в *Paint* — манипулировать сразу тремя цветными человечками, чтобы они прошагали и закрасили определенную часть уровня.



Большая часть пазлов открыта с самого начала, проходить их можно в произвольном порядке — игра вообще относится к пользователю максимально дружелюбно, чтобы он нигде не застревал и не злился. В этом и кроется ее главная проблема: *echochrome ii* никак не стимулирует игрока, в ней нет ни сюжетного режима, ни разблокируемых персонажей — вообще ничего такого, ради чего теперь принято исследовать игры до самого дна. Поэтому, вдоволь наигравшись с тенями, прохождение можно отложить на неопределенный срок. Это не страшно: *echochrome* — это безупречный визуальный опыт, к которому, как к хорошим стихам или роману, можно вернуться в любой момент. ■



В зависимости от «глубины погружения» в «пол» сферы могут быть или непреодолимыми препятствиями, или трамплинами.

- Реиграбельность ✓
- Классный сюжет ✗
- Оригинальность ✓
- Легко освоить ✓

Дождались?

Пазл о том, как важно уметь найти правильный угол зрения. Весомый довод в пользу покупки Move.

- Геймплей 9
- Графика 9
- Звук и музыка 9
- Интерфейс и управление 8

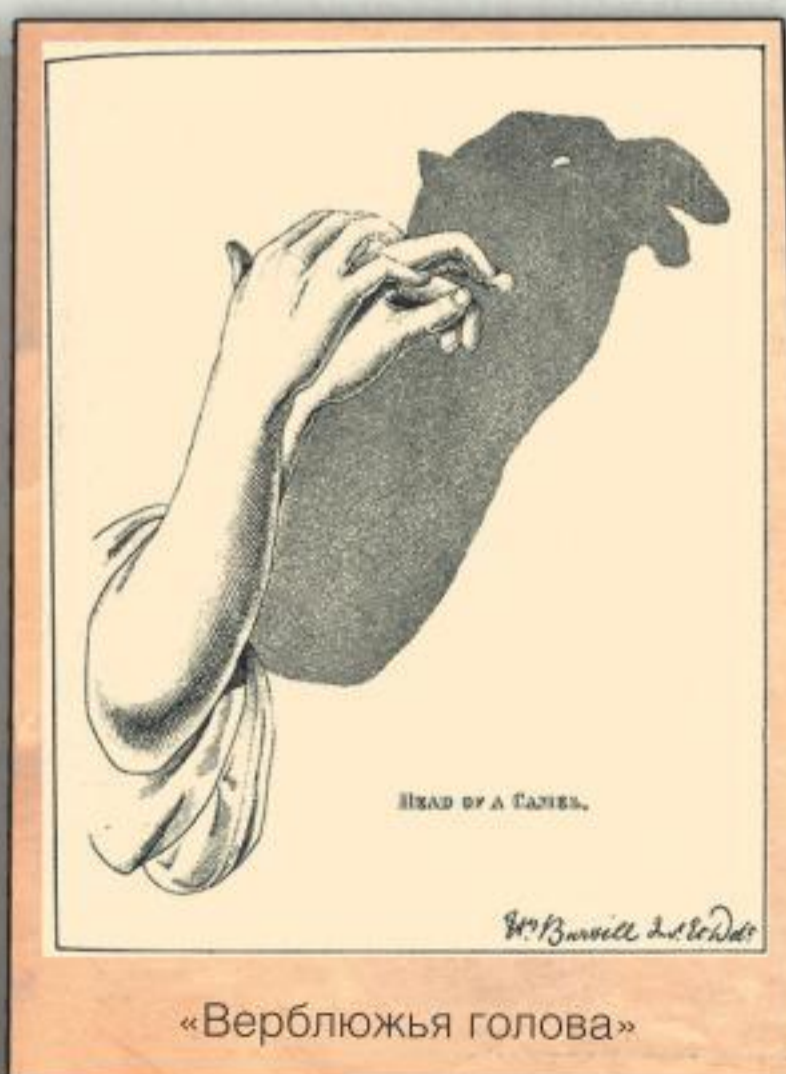
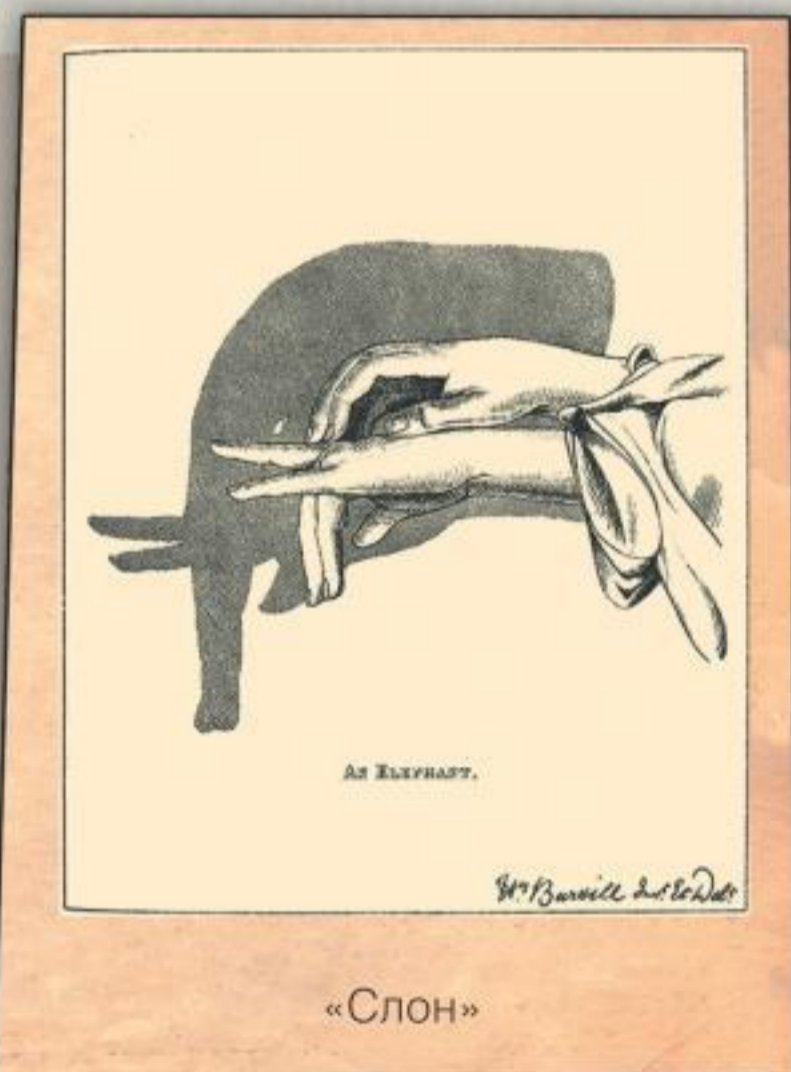
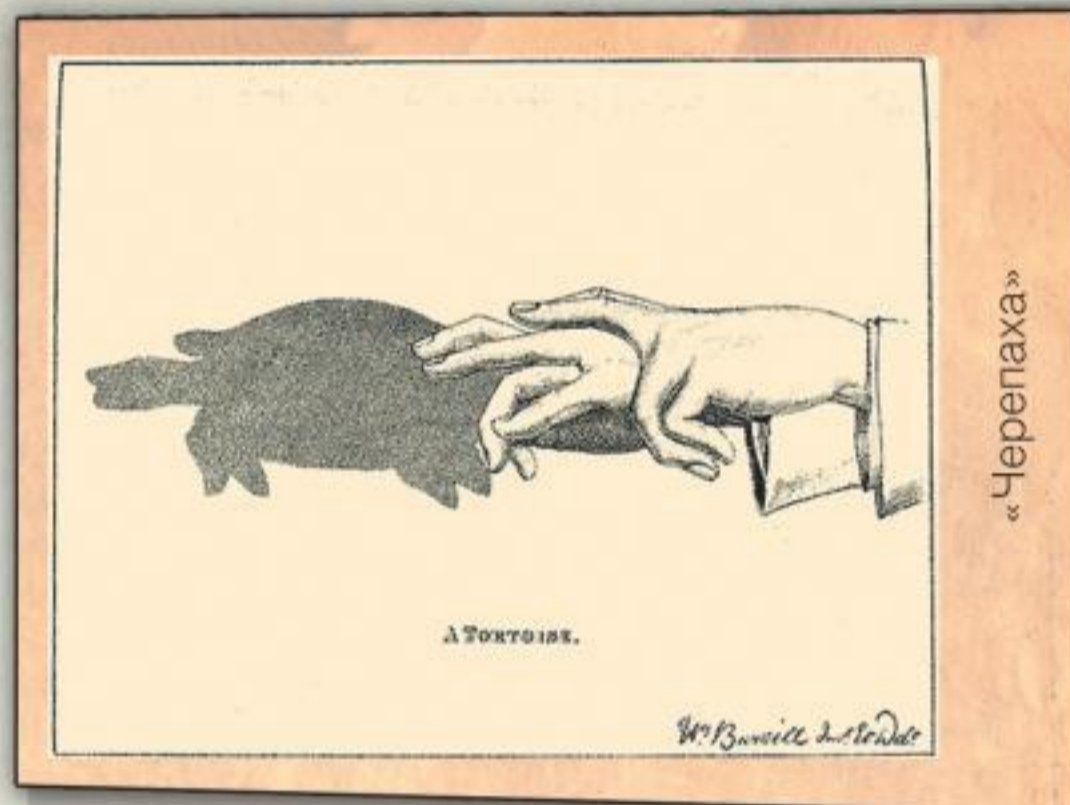
Рейтинг

9,0

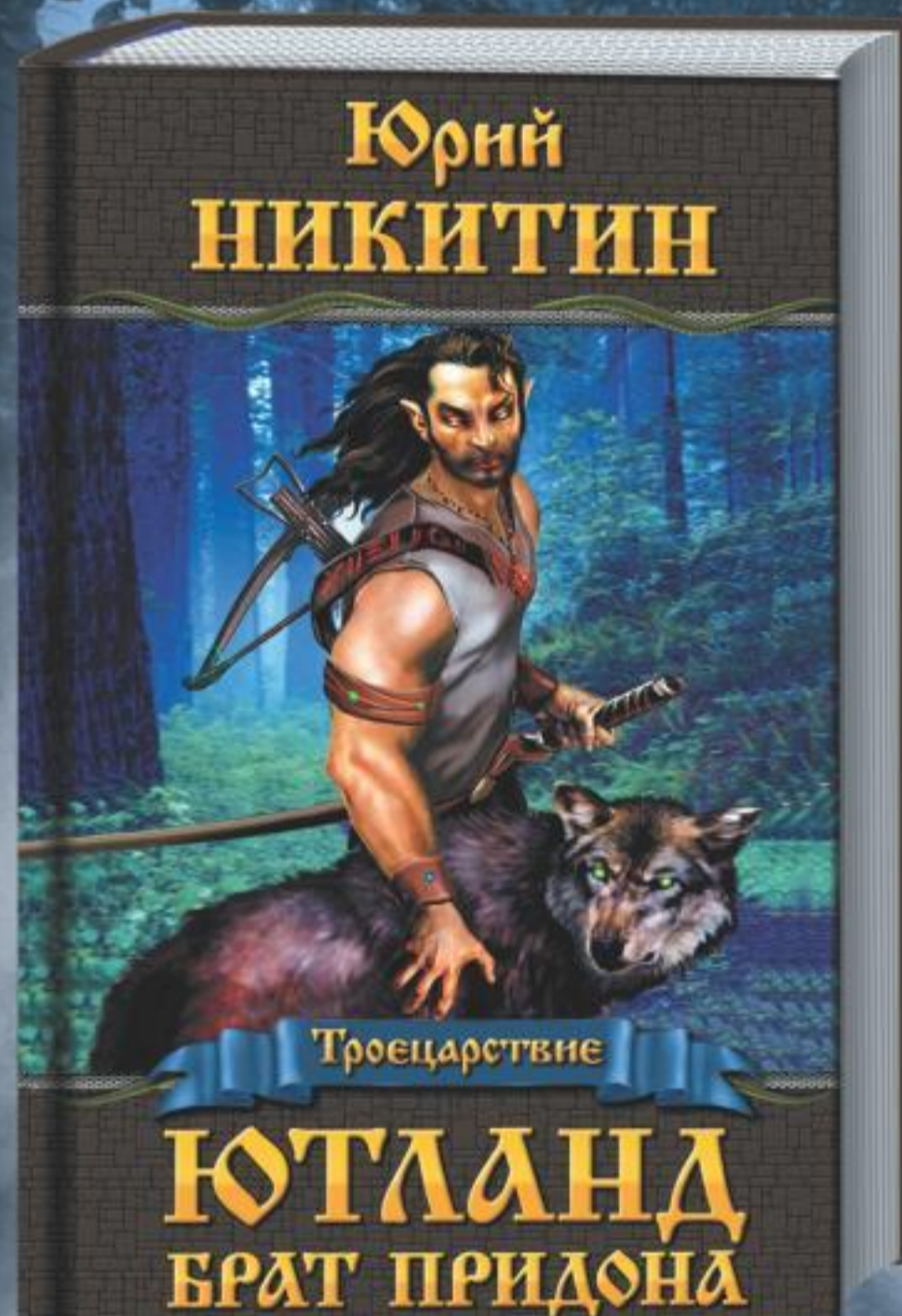
«Великолепно»

ТЕНИ ИСЧЕЗАЮТ В ПОЛДЕНЬ

Если у вас нет контроллера Move или вообще PS3, но тема света и теней вам интересна, мы рекомендуем обратить пристальное внимание на тенеграфию (shadowgraphy), то есть искусство изображения животных или людей при помощи теней собственных рук. Для этого мы публикуем выдержки из книги Генри Берзиля «Hand Shadows to Be Thrown upon the Wall: A Series of Novel and Amusing Figures Formed by the Hand» (на русском языке не издавалась).



НЕ ПРОПУСТИ!
ЯРЧАЙШЕЕ СОБЫТИЕ РОССИЙСКОГО ФЭНТЕЗИ!



Новая книга
во Вселенной ТРОЕЦАРСТВИЯ,
легшей в основу
популярной MMORPG
3k.mail.ru



Кто не читал, тот проиграл!

РУКИ ДЛЯ СКУКИ



Жанр
Платформер
Издатель
Capcom
Разработчик
Fatshark
Мультиплеер
2 игрока
Платформы
Xbox 360, PS3
Сайт игры
www.bioniccommando.com/rearmed2

BIONIC COMMANDO REARMED 2

Иван Чернявский

Представьте себе, что ежик Соник вооружился пулеметом, а парни из **Contra** вдруг начали передвигаться исключительно при помощи ракетных ранцев. Может ли быть такое, что в старые игры с этими новшествами будет интересно играть? Скорее всего, получится наоборот, ведь именно ограниченные возмож-

ности персонажа и какие-то фундаментальные, непоколебимые принципы делают игру (любую, не только компьютерную) по своему интересной. Радикально меняя правила и нарушая устоявшуюся формулу, разработчик рискует вторгнуться на чужую территорию, а там обычно все уже до него поделено и освоено. Как раз на такой риск пошли авторы **Bionic Commando Rearmed 2**. Скажем так: шампанского для них в этот раз не предусмотрено.

Где ваши корни?

Сомнения у фанатов оригинала появились уже после новости о том, что разработчики наделят главного героя давно доступной его конкурентам способностью прыгать. А в двух измерениях, еще со своего первого появления на игровых автоматах в 1987 году, Спенсер прыгать не мог. Вместо этого всегда предлагалось использовать вмонтированный в бионический протез гарпун и подтягиваться с его помо-

щью на нужные высоты, к тому же качаясь меж балок и стропил, будто бы на лиане. В этом вся прелесть: такое смелое решение делало игру непривычно сложной, а потому притягательной для любителей всевозможного хардкора.

Конечно, в **Bionic Commando Rearmed 2** можно отказаться от кнопки «Прыжок» в память о старых добрых временах или ради ачивмента/трофея. Это все понятно. Только одними прыжками реформы не ограничились, и



Хитроумное оружие нужно в тех случаях, когда хочется поскорее проскользнуть мимо врагов, наделенных особой защитой или непредсказуемым маршрутом. Если спешки нет, хватит и пистолета.



Фонари, репродукторы и прочие мелкие объекты для «цепляния» вроде бы предназначены для упрощения жизни игрока, но на деле они лишь провоцируют новые падения.



Вдвоем проходить кампанию можно и на одной консоли, но владельцы PS3 разработчики решили дополнительно поразвлечь: им играть можно только при постоянном соединении с сетью.



Поединки с боссами становятся намного проще, если пользоваться сканером, напоминающим «детективный режим» из Batman: Arkham Asylum. Все слабые места сразу как на ладони.

большинство из них — неудачные. Что совсем непонятно — зачем **Sarcos**, уже сумевшей удачно возродить бренд, понадобилось чинить то, что не было сломано?

Из-за неаккуратного «пересмысления» игра даже на среднем уровне сложности довольно часто заставляет шептать бранные слова. После десятого неудачного прыжка через шипы или воду праведный гнев вырвется из кого угодно. Все потому, что не последнюю роль в этих неудачах играет обновленное управление. Волшебный гарпун постоянно стреляет не в ту сторону, в какую хотелось бы, причем главный парадокс в том, что теперь-то направление можно четко установить еще с земли. Просто в процессе сложных «гарпунных» комбинаций это новшество только мешает.

Знатоки сериала, наверное, смогут с этим эффективно бороться, а вот неопитам имеет смысл попробовать играть на уровне сложности Casual — там добавляются дополнительные платформы, сильно упрощающие прохождение. Самый высокий уровень сложности при этом не выделяется ничем особенным, кроме усугубленной жестокости боссов. С ними, кстати, тоже не все гладко: они довольно часто повторяются на разных уровнях, лишь слегка меняя повадки. С обычными врагами дело обстоит еще хуже — их на всю игру насочиняли порядка десяти разновидностей, а к концу

игры они не столько мешают герою спасти мир, сколько стоят изредка плюющей пулями мебелью.

Мир спасти, к слову, в этот раз придется от условного Фиделя Кастро (в первой части был условный Гитлер). Спенсер снова отправляется вызволять попавших в передрагу коллег, а подробности сюжета мы опять узнаем из диалогов, написанных старательными юмористами. И на том спасибо. Но, поскольку взламывать вражеские компьютеры способом из предыдущей части больше нельзя (и это удручает), развлекать нас призваны не перебранки фашистов, а беседы Спенсера с боссами. Первый же главарь, например, заводит разговор о мюсли. Не более продуктивный диспут случается и с роботизированным Кинг-Конгом, обладающим ограниченным словарным запасом.

Капитан Зануда

Как ни странно, обычное оружие для борьбы с этими и другими красавцами почти не понадобится: атаки в лоб боссов почти не волнуют, во время сражений обычно нужно что-нибудь нажать/открыть с помощью гарпуна. В бытовых же ситуациях можно целиком и полностью положиться на бездонную обойму пистолета, с которым Спенсер традиционно начинает игру. Остальной арсенал, за исключением еще, пожалуй, дробовика, слишком уж экзотичен и приго-

даться может разве что для разрушения какой-нибудь стены.

Помогут в боях и пассивные способности. Можно поставить в нужный слот «генератор» патронов, ускорение, улучшение прыжков, но и здесь самый простой вариант — самый эффективный. Можно оставить получаемое еще на первом уровне восстановление здоровья и прекрасно чувствовать себя почти всю игру. А вот менять активную способность (специальный гаджет в бionicеской руке) придется часто: с помощью этих надстроек командос может метать гранаты, взламывать компьютеры, ставить щит и даже вызывать защитного дроида. Печальная мелочь заключается в том, что для смены этой способности постоянно приходится выходить в отдельное меню.

Все эти апгрейды и надстройки, а вместе с ними и дополнительные жизни, и традиционные для Sarcos коллекционные предметы под названием yashichi запрятаны в секретных участках локаций. Фирменные спецтрофеи найти сложнее всего, в то время как жизни, напротив, добываются элементарно. В основном охотиться придется как раз за апгрейдами для оружия и новыми способностями. И здесь можно наблюдать последнюю, самую отчаянную попытку разработчиков удержать игроков у экрана. Простой пример: на первом уровне легко найти апгрейд для базуки. Но — сюрприз! — к нему нельзя проб-

раться, не имея самой базуки, а ее дают только в середине игры. Таким вот бесхитростным образом нас хотят заставить переходить старые уровни, но, откровенно говоря, общая сюрреалистичная занудность Bionic Commando Rearmed 2 и непродуманный дизайн большинства зон от экскурсии по местам былой славы удерживают мертвой хваткой.



Несмотря на попытки **Fatshark** разнообразить игру зачистками уровней с вертолета или из пулеметной турели, зевота берет свое. Одинаковые враги, неплохой, но повторяющийся саундтрек, ограниченное число интерактивных рычагов и кнопок — во второй половине игры мотивировать вас будет только уже потраченное на мучения с гарпуном время. Ощущения усугубляет неполноценность персонажа: все способности и орудия будут открыты только на последних уровнях, а до этого играть придется будто бы «пробной» версией Спенсера. Что хуже всего — к моменту обретения «полной» версии станет ясно, что многие ее функции почти ни для чего не нужны. Вывод неутешительный: если восьмимбитный прародитель и его ремейк были из тех игр, что заставляли нас разбивать джойстики об пол, то новая часть вызывает совсем другое желание — положить джойстик на полку. ■

- Реиграбельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
- Легко освоить

Дождались?

Хоть Bionic Commando Rearmed 2 и построена вокруг интересной акробатической механики, ленивый дизайн уровней, кривое управление и набор почти бесполезных функций делают свое черное дело. Должно было получиться сложно и захватывающе, а получилось сложно и скучно.

- Геймплей ★★★★★★
- Графика ★★★★★★
- Звук и музыка ★★★★★★
- Интерфейс и управление ★★★★★★

5
5
7
4

Рейтинг

5,0

«Средне»

Не время ДЛЯ протезов



Начиная, пожалуй, с 70-х годов прошлого века возможность заменить живую конечность сложным механизмом захватила людские умы с особой силой. Причем идея не отпускает общественность до сих пор, и даже попытка возродить серию Bionic Commando тому подтверждение. А пока основной текст рецензии проходил через руки корректоров и дизайнеров, в редакции «Игромании» на этот счет родилась занятая теория. Заключается она в следующем: до середины XX века искусственными конечностями щеголяли в основном отрица-

тельные персонажи, а потом бионические протезы вдруг стали вполне допустимым явлением и для положительных. Причина, скорее всего, кроется в том, что к середине прошлого столетия появились технологии, позволяющие воплотить фантастическое протезирование в реальность, и потому механические конечности перестали восприниматься людьми как что-то безумное. О современных бионических протезах мы уже писали в декабрьском выпуске «Почты», поэтому в этот раз просто подкрепим свою теорию примерами.



1851
Капитан Ахав
(«Моби Дик»)

Протез ноги, которую белый кит откусил Ахаву, вселял в него жажду мести, напоминая моряку о его слепой ненависти к животному. Утонул.



1904
Капитан Крюк
(«Питер Пэн»)

Жестокий бандит. Вместо правой руки — крюк. Мечтал расплатиться с Питером Пэном за потерянную пятачку. Съеден крокодилом.



1927
Ротванг
(«Метрополис»)

Сумасшедший ученый. Потерял руку в попытках создать механического друга, заменил ее высокотехнологичным протезом, создал роботизированную подругу. Сорвался с большой высоты и разбился насмерть.



1980
Люк Скайуокер
(«Звездные войны»)

Потерял руку в бытовой драке. Принес галактике мир и спокойствие.



1987
Эш Уильямс
(«Зловещие мертвецы»)

Вынужден был отрезать себе руку, сражаясь со вселившимся в нее Злом. Вместо руки пристроил бензопилу, продолжил успешно бороться со Злом.



1990
Эдвард руки-ножницы

Созданный каким-то сумасшедшим ученым добродушный киборг. Депрессивен, но талантлив: прекрасно стрижет волосы и мастерит ледяные скульптуры.



**ТЕПЕРЬ У МУЗЫКИ
ЕСТЬ СВОЕ ТВ**

Настройте свои спутниковые приемники!
Подробности подключения на сайте
www.europalustv.com

**Europa
PLUS TV**

Zeit²

Взрыв из прошлого

Все-таки страшно подумать, что будет, изобрети кто-нибудь сейчас машину времени: любой школьник знает из фантастических произведений, каких дел с ее помощью можно натворить, и обязательно натворит, попади она ему в руки. Что-то нам подсказывает, что он точно не будет учить два предмета одновременно, как Гермiona Грейнджер.

Пресловутое четвертое измерение не дает покоя жалким трехмерным писателям, режиссерам, а с недавних пор и разработчикам игр. К заигрывающим с временным континуумом экшенам и платформерам при этом мы привыкли, ими никого не удивишь. А вот завязанных на управлении временем скролл-шутеров с ходу даже и не назовем. Как

раз поэтому стоит обратить внимание на Zeit² — от большинства остальных скролл-шутеров он выгодно отличается именно манипуляциями со временем.

Поначалу чего-то интересного в Zeit² не заметно. Неопределенная светящаяся сфера (подразумевает комический корабль) несетя сквозь пучины космоса и испепеляет тысячи инопланетных гадов, среди которых в том числе некие кальмарообразные кусочки биомассы. Взрывы, power-up'ы, большие и страшные боссы — вроде бы как обычный шутер средней руки, на который жалко потратить больше одного обеденного перерыва.

Но вскоре выясняется, что мы можем отматывать время на не-

сколько секунд назад. Причем не только для того, чтобы исправить какую-нибудь ошибку или успеть вернуться от града вражеской плазмы. После перемотки времени сфера создает своего двойника, а он повторяет все то, что вы делали до нажатия кнопки «Rewind». Иными словами, был один корабль — стало два.

Именно на взаимодействии с клоном из прошлого и строится вся игровая механика Zeit². Двойника можно использовать по-разному. Скажем, во время битвы с боссом вам удалось на несколько секунд пробить его щиты и нанести большой урон по уязвимой точке. Вы отматываете время назад и повторяете все то же самое, только вместе со своей копией. Урон удваивается. Если же на вас с двух сторон летят стаи врагов, можно разобраться с нижней, вернуть время назад и затем обстрелять верхнюю. Двойник из прошлого при этом о своих делах не забудет. Наконец, если вы выстрелите в собственную копию, она взорвется и весь экран зальет смертельной для врагов плазмой.

Эти в общем-то несложные трюки трансформируют Zeit² из заурядного скроллера в какие-то бешеные пространственно-временные салки. Через час игры, когда полностью адаптируешься к здешней механике, реагировать на бующие волны врагов получается быстро и эффективно: «Так, вот этот кальмар — толстый, зараза, надо удвоить урон»; «А вот тут два потока мелкой рыбы — расщеплю оба лучом лазера, преломленным двойником»; «Вот эту кильку может убить только Прошлый Я, отматываем». Придется менять тактику в зависимости от вида врагов, уворачиваться от полчищ космических кальмаров, умудряться попадать по ним, с точностью до миллисекунды рассчитывать время перемотки и молиться, чтобы энергия для путешествий во времени

Издатель
Ubisoft Entertainment

Разработчик
Brightside Games

Платформы
PC, Xbox 360

Сайт игры
www.zeit2.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 Гб, 512 Мб видео

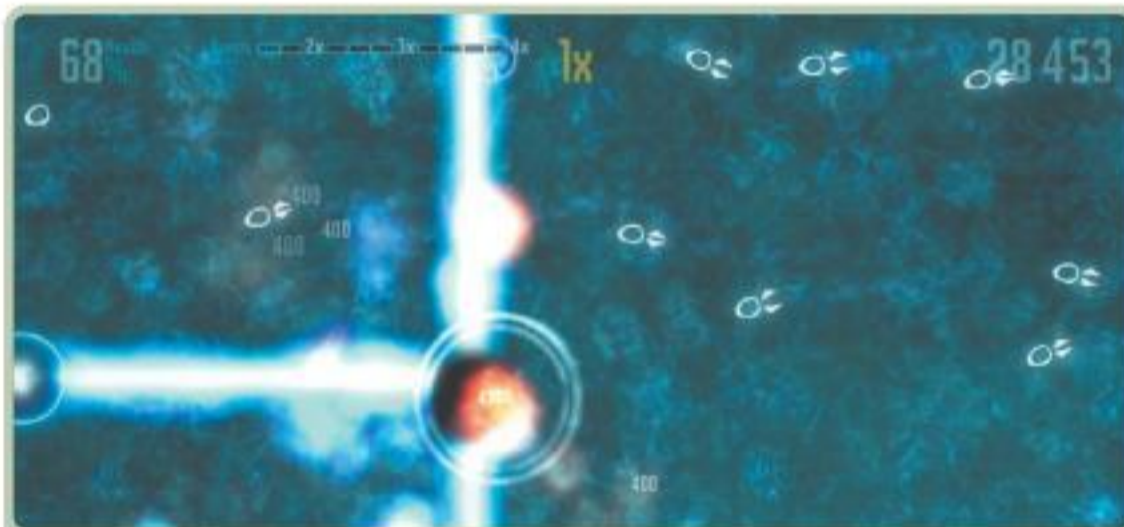
не закончилась в самый неподходящий момент.

В конечном счете Zeit² получилась по-хорошему сложной игрой: ее нельзя пройти молодецким наскоком, зажав клавишу огня и лениво маневрируя по экрану. Это игра о стиснутых зубах, потных ладонях и неконтролируемых ругательствах. Прежде чем вы научитесь с изяществом луговой лани выбирать из самых безнадежных ситуаций и правильно использовать перемотку времени, умереть придется не один десяток раз. Оно и к лучшему — как-никак, казуальных скроллеров, требующих от игрока лишь первичных моторных навыков, хватает.

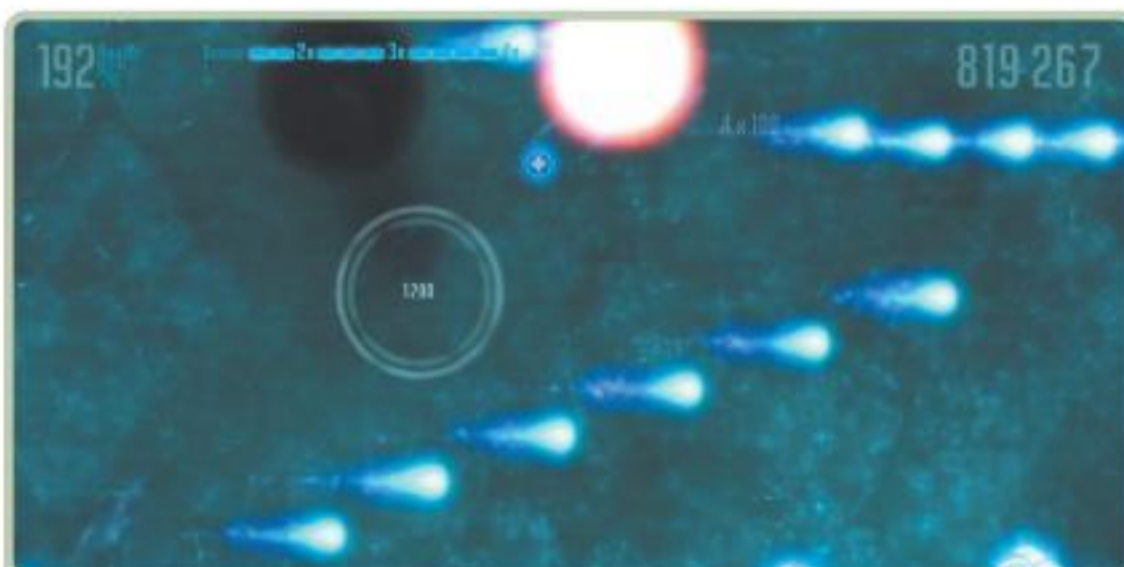


Одна проблема у Zeit² все же есть: игра изначально создавалась для людей, которые готовы продать душу дьяволу, лишь бы увидеть свое имя на первом месте в мировой таблице рекордов. Одиночная кампания пролетается за три часа, а дальше — только множество видов испытаний, survival-режимов и прочих возможностей показать всему человечеству, что набрать сто миллионов очков за пять минут вам по силам. И для обычных любителей скоротать вечерок за интересной игрой Zeit² закончится как раз через эти три часа.

Так или иначе, даже это время того стоит. Brightside Games удалось здорово освежить привычную формулу «Стреляй, летай, подбирай бонусы» одной идеей с пространственно-временными дублями, и хоть на Braid от мира скролл-шутеров Zeit² не тянет, но развлекает он не сильно хуже. И что главное — за очень короткий промежуток времени. ■



Луч лазера, пройдя через нашего двойника, преломляется и в мгновение ока зачищает весь экран от нежелательной органики.



Каждый выстрел потребляет небольшой процент нашей жизненной энергии, так что тактика «зажал гашетку — и напролом» далеко вас не заведет.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Скролл-шутер, обуздавший четвертое измерение. Zeit² пролетается за три часа, насыщенных пространственно-временными трюками, и оставляет после себя легкое сожаление, что ничего подобного пока нельзя проделать в реальной жизни.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

A.R.E.S. EXTINCTION AGENDA

Сбитый тайминг

A.R.E.S.: Extinction Agenda не на шутку опоздала. Случись она лет на десять раньше, еще когда «Игромания» освещала исключительно PC-платформу, — у нее были бы шансы завоевать народный инте-

рес и оценку в пару баллов выше. Но после **Braid**, **Super Meat Boy**, **Super Mario Galaxy 2** и **Donkey Kong Country Returns** от любого платформера хочется большего, чем просто стреляющих во все стороны

роботов. От платформеров с претензией называться «инди» — тем более.

Проблема даже не в том, что A.R.E.S. похожа на собирательный образ игры из эпохи желтых картриджей. Наоборот, в этом существенный плюс игры — кто-то вполне может предаться ностальгии, глядя на то, как отважный робот с бластером бегаёт по двумерным уровням, испепеляет не слишком сообразительных врагов и берет верх над огромными боссами. В этом смысле из Extinction Agenda могла бы выйти чудесная иллюстрация того, как делали игры лет двадцать тому назад.

К сожалению, главные недостатки пришли из тех же времен. Уровни линейны и по большей своей части криминально однообразны: некоторые отличаются разве что расцветкой стен. Противники обучены только переть напролом и плохо стрелять, а упомянутые огромные боссы не требуют какого-то уникального подхода и убиваются монотонной стрельбой. Уже к третьему уровню от этой утомительной механической забавы хочется выть.

Каплю интереса вносят разве что апгрейды. Поверженные враги оставляют после себя набор деталей, из которых главный герой может мастерить не только надстройки для табельного оружия, но и аптечки. А поскольку плотность врагов на каждом уровне близка к плотности людей в токийском метро, заниматься самолечением на ходу придется не просто часто, а очень часто, и поэтому всю игру вы будете

- Издатель
Extend Interactive
- Разработчик
Origo Games
- Мультиплеер
Интернет
- Платформа
PC
- Сайт игры
www.ares.x10studio.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 Гб, 256 Мб видео

штамповать аптечки в ударном темпе, почти все детали будут уходить на них. Маленькая радость: набрав достаточное количество ресурсов, можно заказать у начальства залп с орбитальной пушки, гарантированно уничтожающий все живое в пределах экрана.

Просветления у A.R.E.S. случаются. Разработчики, например, могут пустить по вертикальной шахте огромного и невероятно злого механического жука, заставить идти против шквального ветра или отобрать способность к лечению. Беда в том, что монотонный игровой ритм нарушается такими эпизодами редко, проходят они быстро и потому надолго в памяти не задерживаются. Поднапрягись разработчики и выдай хотя бы один до предела насыщенный событиями уровень вместо десяти одинаковых — все стало бы чуть лучше.

■ ■ ■

Взяв за основу устаревший дизайнерские решения, **Origo Games** отчего-то решили, что этого достаточно. Мол, если в игре можно бегать, прыгать, пулять по огромным боссам, а главный герой — робот, то все будет круто. На дворе меж тем не восьмидесятые и даже не девяностые, а сегодняшним платформерам нужно нечто большее, чем откровения тех славных времен. В конечном итоге Extinction Agenda получилась скучной игрой, и в современном мире она вряд ли кому-то нужна. ■



Несмотря на грозный вид и внушительный размер, убивается этот босс так же, как и все остальные, — стрельбой в лоб.



Зато в игру успели внести явно инспирированные фильмом «Трон: Наследие» дизайнерские решения.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Старорежимный платформер, который мог быть гораздо лучше, вспомни его разработчики, что робот и бластеры — далеко не все составляющие интересной игры.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 5.0

ГРАФИКА

★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

5,5

СРЕДНЕ

АРОХ

Индивидуальный подход



Пока наш трехэтажный сарай с дырявой крышей забрасывают артиллерийскими снарядами, мужчины с ножами задумчиво смотрят в другую сторону.



Замешкавшихся пехотинцев у пушек можно передуть голыми руками, если правильно бегать туда-сюда

Игра **АРОХ** похожа на забавного пришельца из недалекого прошлого. В нем инди-движение еще не сформировалось, цифровых сервисов на консолях толком не было, а «быть по инди» на PC значило сделать что-то некрасивое, непонятное и заумное. Вполне вероятно, что разработчики из **BlueGiant** вообще не в курсе того, что сейчас происходит в индустрии: дизайнер **АРОХ** Марк Карри, известный еще по DOS-игре **Chopper Commando**, с 2005 года никак не давал о себе знать. А тогда, шесть лет назад, у него случилась милая цветастая стратегия **Trash**, где люди дрались с мутантами в постапокалиптическом мире. С **АРОХ** все скучнее: она работает на том же движке, только вместо мутантов тут стерильная милитаристика (хотя апокалипсис все же был), основные цвета — серый и коричневый, а в качестве исполнителей значатся неизвестные индусы.

АРОХ очень старается «попасть в тренд» своим минимализмом — на первый взгляд это RTS без лишней ерунды. Есть базы, но зданий немного: путь, цель и средство здесь — не менеджмент, а война. Есть контрольные точки, но лишь для того, чтобы условно обозначить вашу победу на территории. Юнитов опять же немного, каждый сопляк важен. Такая бюджетная версия **Warhammer 40 000: Dawn of War 2** без джетпаков и бензопил.

Потом выясняется, что **АРОХ** — вовсе не RTS без лишней ерунды. Это RTS, где привычную ерунду заменили на непривычную. Сами авторы называют это FPS-элементами: каждый солдат по умолчанию — это парень в форме с ножом, и вы вольны всучить ему в руки любое оружие, какое удастся подобрать. А еще можно сесть в машину, ползти и красться или,

Издатель/разработчик

BlueGiant Interactive

Мультиплеер

Интернет

Платформа

PC

Сайт игры

www.apoxgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

2 Гц, 1 Гб, 256 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

3 Гц, 2 Гб, 512 Мб видео

прямо как в **Hitman**, уволочь с зоны патрулирования «неудобный» труп.

Казалось бы, это тоже очень в духе **Dawn of War 2** — RPG-возня с каждым отдельно взятым солдатом. Когда даешь человечку в руки автомат и ползешь по пустыне, аккуратно убивая охранников, когда сводишь его с напарником и в последнюю секунду мечешься между пулеметом и базуккой... в этом всем есть какое-то очарование детской игры в солдатики. Однако механика, карты и вообще темп **АРОХ** настаивают на быстрой и эффективной войне, а возню с рядовыми игра не слишком поощряет: пока вы заняты камерными операциями, вашу штабквартиру расстреляют из гаубиц и сожгут из огнеметов, прицепленных к ржавым полицейским машинам. Такая вот романтика апокалипсиса. Что в немногочисленных одиночных миссиях, что в кооперативе (под который даже интересных режимов не придумали), что в мультиплеере.



Ну и возвращаясь к теме стародавних инди-особенностей: **АРОХ** — некрасивая, забагованная стратегия, которая зависает при загрузке, тормозит в мультиплеере, а иногда внезапно прорисовывает пулеметную турель с вражеским солдатом в кресле прямо у вас перед носом.

При этом старая идея «собери своих солдатиков сам», которой за долгие годы не нашли достойного применения ни в одной серьезной RTS, в идеальном мире хорошо бы заработала в каком-нибудь пятидолларовом хите на PSN и XBLA. Только вот голодных индийских программистов туда почти не пускают. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Дешевая стратегия, бездумно вобравшая в себя все RTS-тренды пятилетки. Зато здесь можно таскать трупы.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 4.0

ГРАФИКА

★★★☆☆ 3.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 4.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 5.0

РЕЙТИНГ

3,5

ПЛОХО

MINDJACK

Майнд Кампф

Для кого-то это, наверное, будет откровением, но давным-давно логотипы компаний **Squaresoft** и **Enix** гарантировали, что в помеченных этими эмблемами коробках находятся игры высочайшего класса. Ради уверенности в качестве продукта не обязательно было читать игровые журналы или слушать рекомендации друзей — мы просто *знали*, что эти две фирмы не подведут.

Потом они объединились в **Square Enix** — этот день считается роковым. Если на прошлом поколении консолей под сдвоенным лейблом вышло несколько настоящих шедевров, то при взгляде на список

игр нынешнего поколения берет какая-то вселенская печаль. Сильно хочется сесть на лавочку, вздохнуть и таки признать, что раньше трава была зеленее, а диски — круглее.

Понятно, что компания старается перестроить свою работу, адаптировать ее под современные реалии. Только вот с результатами вроде **Mindjack** японская перестройка грозит обернуться развалом. Пока что предлагаем расценивать такие игры исключительно как побочные продукты, получаемые в процессе переплавки металлолома в сталь.

Добираться до единственной оригинальной идеи **Mindjack** (имен-

но из-за нее мы потратили целую журнальную полосу) придется, натурально, через тернии. Одно из первых препятствий — запредельно бредовый сюжет. В детали вдаваться не будем, они довольно-таки травмирующие, но общий зачин таков: по версии авторов уже к 2031 году люди каким-то образом научатся взламывать не только чужие странички на Facebook и «ВКонтакте», но и чужие мозги (живые и электронные). Новомодные хакеры смогут переселяться в тело жертвы, управляя им как своим собственным, — и этому полезному умению обучен агент Джим Корбин, главный герой происходящего на мониторах игроков недоразумения.

Итак, вот она, интересная идея — переселение в чужие тела. Практически в любого NPC можно «вселиться» и хитрыми способами посеять панику в стане врага. Только суровая правда заключается в том, что этого лучика творческой мысли для успеха недостаточно, и абсолютно все остальные составляющие **Mindjack** выполнены на чудовищно низком уровне.

Ваш герой вместе с напарницей шатается по совершенно не вдохновляющим на подвиги декорациям (в основном это коридоры с ящиками и бетонными ограждениями), умерщвляя в огромных количествах без более-менее понятной на то причины людей в черных костюмах. Иногда на сцену выходят роботы, иногда — суровые мужчины в тяжелых космических скафандрах, с дробовиками или ракетницами наперевес. И даже эти грозные в любой другой игре соперники не представляют никакой опасности. Практически любой враг в **Mindjack** либо просто сидит за укрытием и лениво отстреливается, либо в дурном экстазе бегаёт по полю боя, совершенно не обращая на вас внимания.

Снимаем шляпу: разработчикам удалось сделать нечто экстраординарное. В хорошо знакомой нормальным людям формуле «шу-

тера с укрытиями» они умудрились надеть гомерически смешных ошибок. Например, высываясь из-за какого-нибудь ящика, герой может упорно стрелять по краю этого самого ящика, хотя в прицеле отчетливо видна голова противника. Если же схватить его и попробовать использовать в качестве живого щита, аккуратно казнить пленника не удастся. Его нужно благородно отпустить и успеть расстрелять прежде, чем он сделает то же самое с вами. И такие примеры можно приводить очень долго.

Красивее всего разработчики расписались в собственной беспомощности на схватке с одним из боссов. Всю битву грозного вида робот переминается с ноги на ногу где-то на заднем плане, изредка выпуская ракеты. Когда же вы уничтожаете всех мелких врагов на поле боя (они там бегают в изобилии), робот ни с того ни с сего... взрывается. Стрелять по нему при этом необязательно, его будто бы сражает аневризма. И эта сцена, по нашему скромному мнению, лучше всего демонстрирует, что же это за игра такая — **Mindjack**.

■ ■ ■

Не знаем, как там в будущем будут обстоять дела со взломом мозгов, но с их разжижением люди из **FeelPlus** пока справляются замечательно. В здравом уме и твердой памяти с удовольствием играть в **Mindjack** невозможно в принципе: игра некрасива, глупа, однообразна и крива до безобразия. Единственная хорошая идея — переселение в чужие тела и завязанный на этом мультиплеер — оказалась погребена под толстым слоем посредственности и безвкусицы. А единственный проблеск надежды заключается в том, что, возможно, когда-нибудь эту идею реализуют в какой-нибудь другой игре. Хорошей игре. ■



Японский вариант отечественного выражения «С шашкой против танка».



Один из немногих светлых моментов: можно вселяться в таких вот кибернетических горилл и разбрасывать глупых врагов одним движением лапы.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Совершенно неадекватный шутер с одной хорошей идеей и тысячей плохих.

ГЕЙМПЛЕЙ

★ ★ ★ ★ ★ 3.0

ГРАФИКА

★ ★ ★ ★ ★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★ ★ ★ ★ ★ 3.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★ ★ ★ ★ ★ 4.0

РЕЙТИНГ

4,0

ПЛОХО

BREACH

Туда, где нет Конвоя

Atomic Games все помнят в первую очередь по скандальным событиям вокруг **Six Days in Fallujah**. Весной 2010-го практически готовый тактический FPS по мотивам войны в Ираке вызвал негативную реакцию ветеранов и в конечном счете остался без издателя. Почти год спустя разработчики так и не нашли денег на завершение «Фаллуджи» — вместо нее их дебютным онлайн шутером стал **Breach**.

К Ираку игра отношения не имеет, но все основные «фаллуджевские» элементы в ней задействованы: использование укрытий, разрушаемое окружение, полусек-

ретные военные гаджеты (в Atomic Games очень гордятся своими связями с ЦРУ и всем рассказывают, что участвовали в разработке спецназовских симуляторов).

На самом же деле Breach может похвастаться разве что проблемами с беспрецедентными лагами и организацией выделенных серверов, удивительными даже для первых недель работы только что вышедшей игры. Полутора часов адских мучений в поисках более-менее терпимого матча достаточно, чтобы раз и навсегда разочароваться в бюджетных тактических FPS. Ознакомьтесь с игрой вас может заставить лишь желание выяснить, на

что же все-таки вы потратили \$15, тем более когда рядом есть бесплатная **America's Army 3.0**.

Сообщаем заранее: деньги ушли на малоадекватный набор удручающе стандартных карт, давно набивших оскомину режимов и трафаретных классов. Дело снова будет происходить в заснеженных горах, вы в который уже раз станете снайпером или пулеметчиком, а ваша команда опять будет биться за превращение пяти синих чекпойнтов в пять красных.

Сначала нормальной игре мешает позаимствованное из **Rainbow Six: Vegas** использование укрытий с видом от третьего лица (боец прилипает спиной к стене и оказывается не в состоянии что-либо сделать с пробегающим мимо соперником). Потом приходит осознание, что укрытиями в Breach в общем-то никто и не пользуется, так что через 20 минут игры вы тоже начнете бегать и стрелять в безыдейном **Counter-Strike**-режиме. С хваленной разрушаемостью тоже беда: подавляющее большинство конструкций разрушению не поддается. Взорвать можно лишь художочный мостик или специально для того подготовленный домик на хлипких опорах. Когда вокруг столько неуязвимых укрытий, стен и автомобилей, редкие разрушаемые объекты скорее подчеркивают недостатки движка, нежели указывают на его достоинства. В версии для Xbox Live Arcade все эти микрокатаклизмы смотрятся особенно жалко на фоне **Battlefield 1943**. Эксклюзивная для консолей игра стоит те же \$15, но при этом использует движок Frostbite с куда более выигрышным соотношением обрушаемых и надежных конструкций.

У Breach все-таки есть один интересный режим — **Convoy**, сопровождение двух бронированных джипов с подрывом возникающих

- Издатель/разработчик
Atomic Games
- Мультиплеер
Интернет
- Платформы
PC, Xbox 360
- Сайт игры
breachgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,8 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 4 Гб, 512 Мб видео

на пути баррикад. Это довольно оригинальное занятие для онлайн-новых FPS (ближайшим аналогом является эскорт вагонетки с бомбой в **Team Fortress 2**), и разрушение объектов тут гарантируется (один из джипов в конвое оснащен станковым гранатометом).

Но то, что открытие более-менее интересных аспектов Breach требует двух-трех дней напряженной игры, — немыслимо и непростительно. Да, став командиром пятого уровня, вы получите бионические уши, возможность видеть врагов сквозь стены и умение минировать ящики с оружием. Но нужно быть феноменально неразборчивым и терпеливым игроком, чтобы не понять сразу: оно того не стоит.



Обычно бюджетные онлайн-FPS появляются на свет как моды коммерческих (**Half-Life**, **Unreal Tournament**), и к моменту выпуска самостоятельной версии у оригинального мода обычно уже имеется определенное количество преданных поклонников. Breach начинается с чистого листа, без всякой аудитории, и худшее, что только могли сделать разработчики, — это со слепым высокомерием выстроить свою игру на правилах **Call of Duty** и **Counter-Strike**.

Подобно **Battlefield: Bad Company 2 Vietnam**, Breach следовало бы стартовать с полным набором открытых бонусов для каждого заинтересовавшегося новичка — вместо этого все любопытные моменты экипировки окажутся доступны только маленькой группе всеядных хардкорщиков, сражающихся друг с другом на полупустых серверах. ■



В режимах Team Deathmatch и Infiltration (местный Assault) используются карты одного и того же размера, что превращает любую попытку командного дефматча в неуклюжую игру в прятки.



Если в оригинальном Battlefield Vietnam применялись реальные исторические локации (Сайгон, тропа Хо Ши Мина), то новый аддон использует усредненные карты — «холм», «монастырь», «рисовое поле»...

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Бюджетная версия Counter-Strike с безнадёжно завышенной самооценкой.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 4.0

ГРАФИКА

★★★☆☆ 3.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 4.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 4.0

РЕЙТИНГ

3,0

ПЛОХО

BARON WITTARD

NEMESIS OF RAGNAROK

Апокалипсис позавчера

Классические квесты уже давно напоминают защитников Брестской крепости: их все меньше и меньше, но они хотят держаться до последнего. Проекты отменяются и замораживаются, и даже «наше все» Бенуа Сокаль куда-то запропастился, а его детище **White Birds** рухнуло, как домик Нуф-Нуфа. Сегодня у нас в гостях новый боец почти уже невидимого фронта: студия **Wax Lyrical Games** все-таки нашла издателя и выпустила **Baron Wittard: Nemesis of Ragnarok** — хоррор-квест в традициях суровой классики **Myst**, **The 7th Guest** и **Shivers**.

По традиции почти всех **Myst**-образных ужастиков, сюжет предлагает исследовать некое пугающее место. На этот раз это огромный жилой комплекс «Утопия», этакий «город в городе», где под одной крышей уместятся квартиры, кафе, сады, музеи и обсерватории. Грандиозный проект так и не был открыт для широкой публики — его автор, титульный архитектор Барон Виттард, преждевременно скончался, и теперь комплекс заброшен.

Мы попадаем в него в качестве фотографа местного журнала с заданием сделать несколько снимков для нового номера, но в итоге, опять же по доброй традиции жанра, обречены спасти или погубить мир: вскоре на территории комплекса обнаруживается музей скандинавской мифологии, а по коридорам начинают шастать отдельные ее представители, готовые свершить пророчество и устроить миру полный Рагнарок.

Оригинальности в завязке, конечно, ноль, а главную интригу авторы расстреляли незамедлительно: уже на десятой минуте с героем начинает общаться дух Барона, который подробно объясняет, что и как предстоит делать. В таких случаях удерживать игрока у экрана должна патологическая жажда страха, но и тут у **Wax Lyrical Games** не все в порядке. Вроде бы нужные элементы на месте — тревожная музыка, чужой голос в голове, пугающие шорохи и стуки, коридоры, тусклый свет в которых может неожиданно погаснуть. Иногда происходящее на экране вызы-

вает неуютные ощущения: периодически мелькает жутковатый агрессивный фантом, а когда потусторонний дух общается с героем по телефону голосом его редактора, по коже нет-нет да и пробежит мурашки. Однако по-настоящему напугать **Baron Wittard** не в состоянии — все это мы уже видели, и не раз, и не два, и даже не три. Не хватает динамики (напряженные моменты тонут в рутинном обследовании комнат), интриги (план действий, напомним, раскрывается в начале игры), грамотного дизайна. В общем, хоть какой-то, что называется, божьей искры.

Зато любители потренировать «серое вещество» останутся довольны. **Baron Wittard** повторяет не только механику **Myst** (всю игру мы гуляем между статичными экранами, поворачивая камеру на 360 градусов и взаимодействуя с активными точками), но и «мистовскую» страсть расставлять на каждом метре какие-нибудь головоломки. Мы вскрываем двери, ящики и сейфы, чиним сломанные энергосистемы и лифты, откачива-

ем воду насосом, собираем и пристраиваем в нужные места рунные камни. Минус в том, что все это завязано не на бытовую логику (искать ключи и комбинировать лом с замком тут не надо), а на отвлеченные пространственные, механические, геометрические и математические задачи. Даже чтобы открыть несчастный ржавый люк, придется сначала долго бегать и нажимать кнопки на странных пьедесталах, потом внутри одного обнаружить неведомый прибор и выстроить в одну линию какие-то рычаги. Зачем все так усложнять — не совсем понятно. Ко многим головоломкам здесь можно найти подсказки: они находятся не только в журналах и книгах, но и на стенах, потолках и даже в рекламных проспектах. Более того, один из ключевых пазлов заставляет всю игру подсчитывать, сколько раз мы встретили тот или иной символ. Только в современном мире всю эту информацию выписывать в блокнотик или запоминать никто не захочет, а журнала заданий и архива документов в игре нет.



Исследовать «Утопию» можно свободно. Как правило, если локация или дверь закрыта — значит это вы сами пока не нашли способ пробраться туда. Но на сюжет эта воля не влияет.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Хардкорный сборник пазлов под личиной нестрашного хоррора.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры с 10 января по 8 февраля 2011 г.

A	B	C	D
1		Call of Duty: Black Ops	10,3 %
2		Assassin's Creed: Brotherhood	8,3 %
3		Mafia 2	6,8 %
4		Fallout: New Vegas	6,0 %
5	▲3	Метро 2033	3,9 %
6	▲6	Pro Evolution Soccer 2011	3,8 %
7	▼1	Battlefield: Bad Company 2	3,6 %
8	▲6	StarCraft 2: Wings of Liberty	2,8 %
9	▲7	Heavy Rain	2,8 %
10		FIFA 11	2,6 %
11	▼4	Need for Speed: Hot Pursuit	2,5 %
12	▲16	Dragon Age: Origins — Awakening	2,5 %
13	▲2	Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City	2,5 %
14	NEW	World of Warcraft: Cataclysm	2,5 %
15	▼6	World of Tanks	2,4 %
16	▼3	Gran Turismo 5	2,3 %
17		Alan Wake	2,2 %
18		Fable 3	1,8 %
19	NEW	Battlefield: Bad Company 2 — Vietnam	1,7 %
20	▲1	BioShock 2	1,7 %
21	▲2	God of War 3	1,7 %
22	▲5	Red Dead Redemption	1,6 %
23	▼1	Dead Rising 2	1,2 %
24	▼5	Medal of Honor	1,2 %
25	▲4	Super Meat Boy	1,1 %
26	NEW	Just Cause 2	1,0 %
27	▼1	Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising	1,0 %
28	NEW	Aliens vs. Predator	0,9 %
29	NEW	Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	0,9 %
30		Star Wars: The Force Unleashed 2	0,9 %

По состоянию на 8 февраля в голосовании приняло участие 49 366 человек.

Обозначения по колонкам:

- A. Текущая позиция игры в этом месяце.
- B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).
- C. Название игры.
- D. 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) 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.

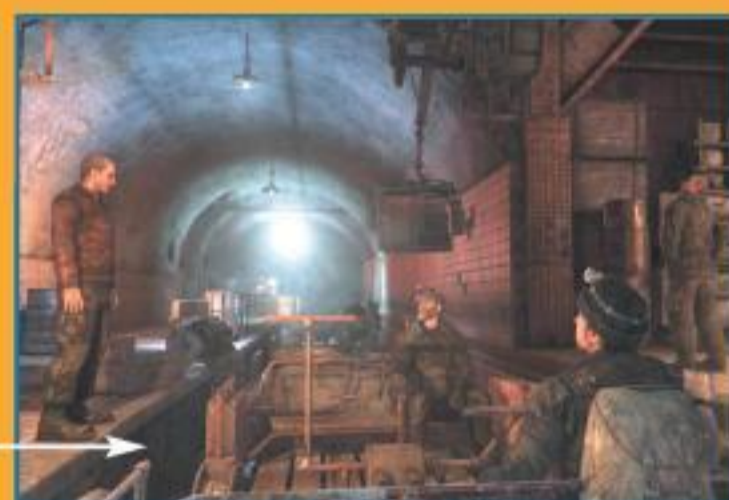
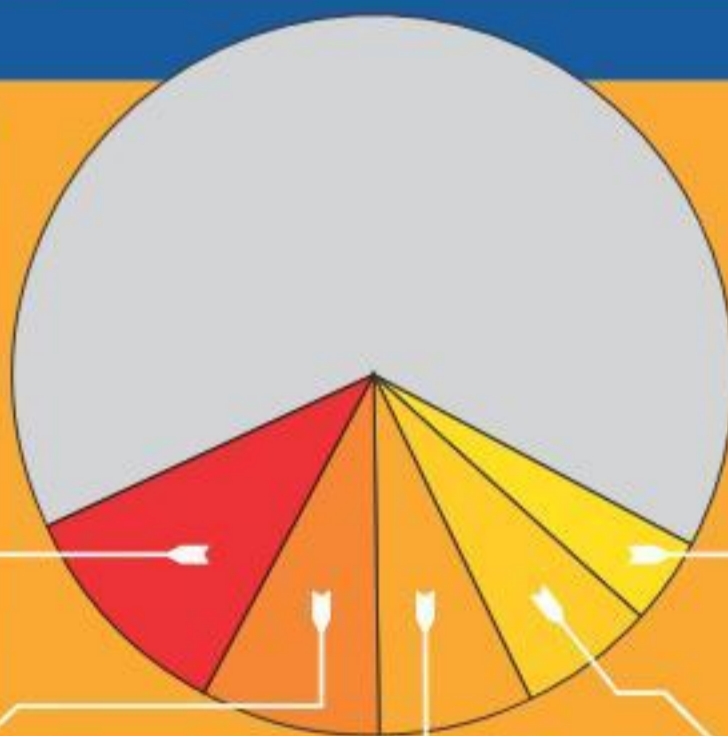
Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период с января 2010 г. по январь 2011 г. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных 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. Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ



Call of Duty: Black Ops 10,3%



Метро 2033 3,9%



Assassin's Creed: Brotherhood 8,3%



Mafia 2 6,8%



Fallout: New Vegas 6,0%

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

Call of Duty: Black Ops



Рейтинг «Маниш» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №12/2010

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.

Шутер * Treyarch * Activision * 1С-СофтКлуб

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

Assassin's Creed: Brotherhood



Рейтинг «Маниш» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №1/2011

Идеальный Assassin's Creed текущего поколения. Если вы до сих пор считали, что за год нельзя собрать новую игру на старом исходном материале, спешим вас поздравить: вы ошибались.

Экшен * Ubisoft Montreal * Ubisoft Entertainment

Dead Space 2



Рейтинг «Маниш» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №2/2010

Лучший (и единственный) космический хоррор наших дней, который орудует примерно теми же приемами, что и авторы «Чужого» в 1979 году: больше отвращения и инопланетной слизи, а смыслы зрители уж как-нибудь сами додумают.

Хоррор * Visceral Games * Electronic Arts

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

Fallout: New Vegas



Рейтинг «Маниш» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №12/2010

«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.

Ролевая игра * Obsidian Entertainment * Bethesda Softworks * 1С-СофтКлуб

Gran Turismo 5



Рейтинг «Маниш» **9,5**

Полная рецензия в «Игромании» №1/2011

За время разработки Gran Turismo 5 в жанре случилось много важных вещей, но ни одного настоящего великого автосимулятора так и не появилось. Теперь он есть и снова называется Gran Turismo.

Гонки * Polyphony Digital * Sony

Donkey Kong Country Returns



Рейтинг «Маниш» **9,5**

Полная рецензия в «Игромании» №1/2011

Плоский платформер года, New Super Mario Bros. 2010 и первая выдающаяся игра про Конга за пятнадцать лет.

Платформер * Retro Studios * Nintendo

Need for Speed: Hot Pursuit



Рейтинг «Маниш» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №12/2010

Бессмысленно гадать, сколько же осталось от Need for Speed в новой версии Hot Pursuit. Важнее другое — это по-прежнему лучшая на свете гонка с полицией.

Гонки * Criterion Games * Electronic Arts

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 или смс-кой на номер 1121. Сначала вводите слово #games и только потом — текст самого сообщения. Стоимость одного сообщения — около трех рублей.

Существуют ли книги во вселенной «Звездных войн», герои которых — простые труженики Империи (например, пилоты, штурмовики или гастарбайтеры на «Звезде смерти»)? Ведь тема-то оригинальная! — SMS с номера +7 904 *** 24 00



Слева направо: Зукусс, IG-88, Босск, Денгар... в мире «Звездных войн» есть такая трудная, опасная профессия!

Помните легендарный диалог Данте и Рэндала в «Клерках» Кевина Смита, в котором они обсуждают простых рабочих-контрактников, погибших при взрыве недостроенной «Звезды смерти»? В 2007 году вышла книга «Звезда смерти» (читайте на flibusta.net) Майкла Ривса и Стива Перри, явно созданная под впечатлением от этого монолога. Перед нами фактически производственный роман, посвященный ударному окончанию строительства оригинальной Death Star из четвертого эпизода «Звездных войн».

Помимо таких выдающихся исторических личностей, как Дарт Вейдер и грандмофф Уилхафф Таркин, героями романа являются простой штурмовик Нова Стил, вышибала Родо, барменша Мима Рутис, имперский военный хирург Ули Дивини, пилот TIE-истребителя Виллиан Дэнс, библиотекарь Атур Райтин, беглый заключенный СиLOT Ратуа Дил и старший артиллерист «Звезды смерти» Тинн Гренит. Захватывающее чтение!

Десятью годами ранее в антологии Tales of the Bounty Hunters под редакцией Кевина Андерсона только один из пяти рассказов был посвящен знаменитости (Бобе Фетту). Остальные четыре повествовали о нелегкой

жизни простых космических наемников: дроида IG-88, корелианца Денгара, трандошана Босска и ганда Зукусса с заднего плана известного полотна «Дарт Вейдер принимает охотников за головами» из фильма «Империя наносит ответный удар».

В сборниках «Байки из кантины Мос Айсли» и «Байки из дворца Джаббы Хатта» (изданы у нас «Эксмо» пару лет назад) тоже можно приобщиться к жизни мелкой звездной шушеры: куаррена Тессека, трехглазого грана Рие-Йиис, талза Муфтака, имперского штурмовика Дейвина Фелфа (личный номер 1023), дроида EV-9D9 и Фигрин Д'ан с его группой «Модальные ноды».

Недавно прошел игру Shin Megami Tensei: Persona. Ужасно понравилось. А какие еще есть игры про школьников, сражающихся со злом? Жанр любой. — Александр Бутенко



В силу обилия школьников среди целевой аудитории игр и аниме «даже самые яркие представители жанра кишат школьниками в армии, школьниками в космосе, школьниками в средневековье и школьниками, собственно, в школе».

Для начала следует ознакомиться со статьями Ordinary High School Student на сайте tvtropes.org и «Обыкновенный японский школьник (ОЯШ)» на lurkmore.ru — они дают определенное представление о школьном феномене в играх и массовой культуре.

По части JRPG вас интересует основная серия Shin Megami Tensei (1987-2008), ее спин-оффы Persona (1996-2008) и Shin Megami Tensei: Devil Survivor (2009). Ну а самая лучшая игра про школьников — безусловно, Psychonauts Тима Шейфера. Есть также ОЯШ-экшены (Buffy the Vampire Slayer, Bully) и ОЯШ-платформеры (Castlevania: Aria of Sorrow и Dawn of Sorrow), есть ОЯШ-файтинги (Rival Schools и вся серия Nekketsu! компании Technos Japan). Есть, наконец, восемь игр про Гарри Поттера (не считая LEGO-вариантов).

В последнее время мы все чаще узнаем о «перезагрузках» франчайзов: сначала Castlevania: Lords of Shadow, потом решение Capcom и Ninja Theory перезагрузить Devil May Cry, теперь вот появилась информация о новом Tomb Raider с молодой Ларой Крофт... Расскажите, пожалуйста, откуда вообще взялось понятие перезагрузки сериалов и какая интеллектуальная собственность была перезагружена первой?

Сама тенденция к обнулению всех творческих наработок предшественников пришла из комиксов. Первое глобальное мероприятие такого рода называлось «Кризис на бесконечных Землях» и было осуществлено издательством DC Comics в 1985 году. В ходе «Кризиса» были официально упрощены (или полностью переделаны) истории проис-



Четких определений тут нет и быть не может — «перезагрузкой» создатели могут назвать как смену внешности главного героя, так и полную переработку основ серии.



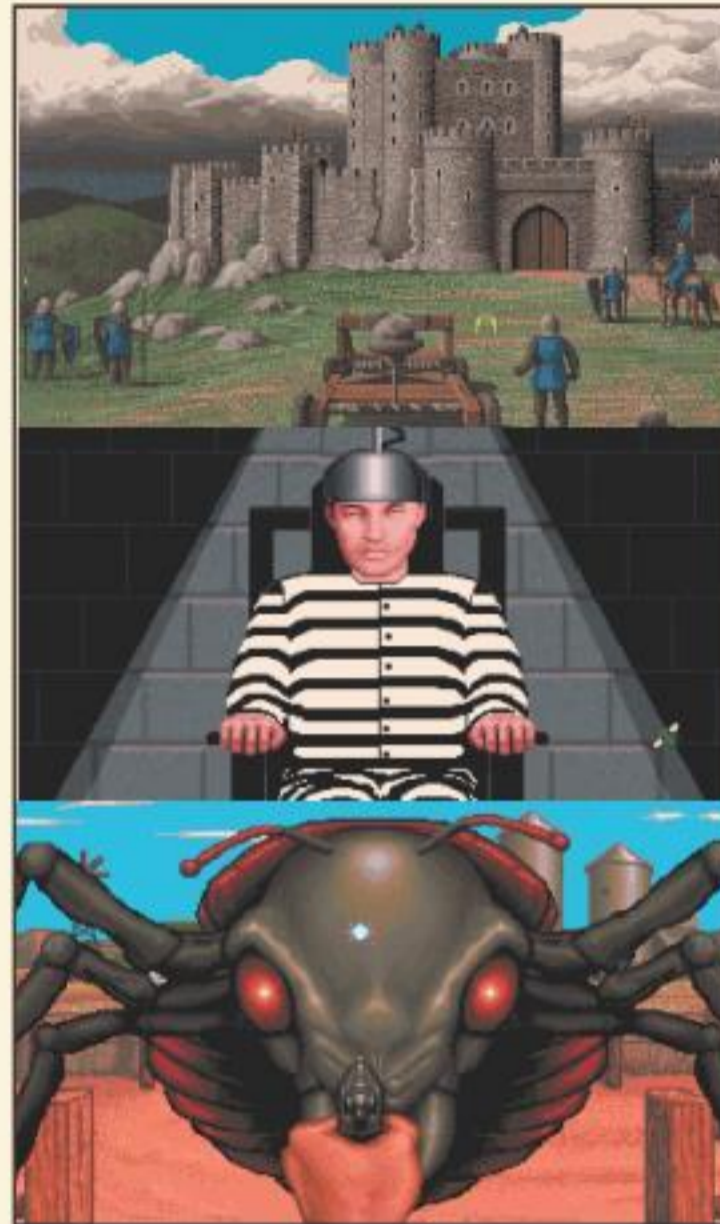
хождения многих супергероев: именно тогда Фрэнк Миллер написал комикс «Год первый», канве которого в той или иной степени подражают все фильмы про Бэтмена.

В 1994-м последовал «Кризис во времени» — в ходе горячего обсуждения в интернете впервые стал использоваться термин reboot (в связи с радикальным обновлением состава Легиона Супергероев, действовавшего в далеком будущем вселенной DC). Издательство Marvel тоже регулярно осовременивало своих персонажей, но делало это не через глобальные сюжетные кроссоверы, а через запуск свежих серий для новых поколений читателей (вот почему на сегодняшний день существуют New, Ultimate, Uncanny и Astonishing серии комиксов X-Men).

В связи с экранизациями комиксов понятие перезагрузки переключалось в киноиндустрию, где вместо reboot (перезагрузка) стало использоваться чудовищное reimagining (перевосхождение). От обычного ремейка превосхождение отличается тем, что создатели нового «Звездного пути», «Бэтмена» или Джеймса Бонда гордо игнорируют основы не отдельного классического фильма, а целой последовательности книг, комиксов и телесериалов.

Ну а маркетологи игровой индустрии всегда заимствовали терминологию из кинобизнеса... Вообще **Tomb Raider** — самый многострадальный франчайз, три из восьми игр в основной серии являются перезагрузками. В **Angel of Darkness** из Лары Крофт пытались сделать Макса Пейна, в **Legend Crystal Dynamics** старательно игнорировали все наработки **Core Studios**... Теперь вот на 2011-й намечено очередное превосхождение, в котором Лара будет бороться за выживание на необитаемом острове. Как верно подметили западные коллеги с Kotaku, «если бы мой PC пришлось перезагружать столько же раз, сколько этот франчайз, я бы его давно выкинул».

В начале 90-х моей любимой игрой на PC была Defender of the Crown (да, та самая, с рыцарскими турнирами). Известно ли что-нибудь о судьбе ее разработчиков? Чем они сейчас занимаются?



Все игры Cinemaware состояли из примитивных мини-развлечений в оболочке квеста или стратегической игры, но при этом отличались безумной для своего времени кинематографичностью.

Defender of the Crown сделала студия **Cinemaware**, основанная зимой 1985 года в Чикаго Бобом Джейкобом. В недавнем интервью Джейкоб объяснил, что никогда не думал о карьере игрового девелопера — изначально

но Cinemaware должна была играть роль агентства-посредника между издателем **Mindscape** и сторонними разработчиками.

Были заключены контракты на разработку трех игр на материале любимых киножанров Джейкоба: **Defender of the Crown** по мотивам рыцарских фильмов, **King of Chicago** по мотивам гангстерских и **Sinbad: Throne of the Falcon** по мотивам детских приключенческих. Но после того, как сторонняя студия из Солт-Лейк-Сити с блеском завалила разработку DotC, производством игры пришлось заняться лично Джейкобу, его жене и нанятому за 26 000 долларов программисту Роберту Микалю (одному из создателей персонального компьютера Amiga).

Сама красивая — и самая сырая — версия **Defender of the Crown** для Amiga 1000 была сделана за три с половиной месяца, стала сенсацией (по словам Джейкоба, игру купили 100% пользователей этой платформы) и оказалась портирована на Atari, NES и PC со значительными потерями в графике, но с серьезными улучшениями в стратегической части.

Крах компании наступил в 1989-м, когда Джейкоб взялся разрабатывать CD-версию **It Came from the Desert** (по мотивам фильмов про монстров) для TurboGrafx-16 (см. ниже!) с бюджетом в 700 000 долларов. После провала этой платформы интеллектуальную собственность Cinemaware пришлось продавать **Electronic Arts**, чтобы расплатиться с долгами.

В начале 90-х Боб Джейкоб перебрался в Великобританию, где основал компанию **Acme Interactive** и разрабатывал игры для Sega Genesis (вы наверняка помните их гениальную **BattleTech**). Последние 10 лет Джейкоб занимается агентской деятельностью — его **Interactive Studio Management** представляет такие компании, как **Digital Extreme** и **Silicon Knight**, и помогла продать игр на 400 млн долларов.

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»



Как и куда отправлять вопросы

- По электронной почте, прислав письмо на ящик **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?

Я слышал, что в европейском онлайн-магазине PSN вот-вот должны появиться игры с платформы TurboGrafx-16. Расскажите, пожалуйста, что это за платформа?



В США с TurboGrafx-16 бесплатно шла крайне сомнительная игра Keith Courage in Alpha Zones, в то время как к Genesis прилагался Altered Beast, а к SNES так и вообще Super Mario World.

Консоль PC Engine была запущена корпорациями Hudson Soft и NEC в 1987-м в Японии и через два года начала продаваться в США как TurboGrafx-16 (в Европе платформа так и не была запущена). TurboGrafx-16 использовала один восьмибитный процессор, два шестнадцатитбитных графических чипа и была первой в мире платформой с возможностью подключения CD-привода.

Библиотека игр у PC Engine более чем достойная — оригинальный Splatterhouse, единственный домашний порт первого Street Fighter, Snatcher Хидео Кодзимы, масса первоклассных скролл-шутеров (Gate of Thunder, Soldier Blade, Super Star Soldier, Star Parodia, Blazing Lazars), не говоря уж об одной из лучших игр серии Castlevania (Castlevania: Rondo of Blood)... В Японии продажи консоли обогнали Genesis (!) и NES (!!), но в США платформа провалилась из-за ряда неудачных маркетинговых решений.

Тут и дурацкий маскот (пещерный человек Бонк), и невозможное название (TurboGrafx-16 Entertainment SuperSystem — это даже по японским меркам не очень нормально!), и невозможность подключения второго контроллера без специального адаптера, и цена в 400 долларов за CD-аддон. После американского релиза SNES платформу не могли спасти ни выпуск новой модели TurboDuo, ни трехкратное снижение цены на CD-привод, ни прилагающиеся к каждой консоли семь бесплатных игр... Впереди у NEC с Hudson безрадостное обслуживание прямых

конкурентов — они сделают графический чип для Sega Dreamcast и будут продавать игры для TurboGrafx в Nintendo-магазине Virtual Console.

В японском PlayStation Store игры с PC Engine продаются уже год, в США вот-вот появятся (про Европу пока ничего точно не известно), в декабре в App Store объявилось приложение TurboGrafx-16 GameBox, где за каждую игру хотят 4 доллара... На PC всего этого можно добиться бесплатно при помощи эмулятора Turbo Engine 16 — уж Castlevania-то на нем точно стоит посмотреть.

Выйдет ли когда-нибудь игра по моей любимой книжке «Игра Эндера»? И почему по роману Орсона Скотта Карда до сих пор не сняли кино?



Об Ender's Game было известно только то, что она происходит в Боевой Комнате и использует движок Unreal... Но думается, что без глобальной онлайн-таблицы рекордов и фразы «вражеские ворота ВНИЗУ» там бы не обошлось.

Ender's Game: Battle Room («для всех существующих онлайн-магазинов») уже три года занималась студия Chair Entertainment, основатели которой знакомы с Орсоном Кардом еще по Advent Rising. В частности, Кард написал два романа во вселенной Empire («Империя» и «Тайная империя») — литературные приквел и сиквел к небезызвестной игре Shadow Complex. Книжки, конечно, не уровня цикла про Эндрю Уиггина, зато с боевыми роботами.

В декабре прошлого года сооснователь Chair Дональд Мастанд объявил, что Ender's Game отложена на неопределенное время. Мол, издатель Epic Games в настоящий момент концентрируется на «уникальных и оригинальных проектах», и адаптация «Игры» в эти планы не укладывается... «Концепция у игры очень интересная, но доделывать ее будем не мы».

Видимо, придется все-таки дождаться экранизации — тогда точно появятся и онлайн-игра про командные бои в нулевой гравитации, и эпическая стратегия про основную войну с жуками, и даже, может быть, экшены по мотивам «Тени Гегемона» и «Театра теней».

Разговоры о киноадаптации начались еще до появления романа — сразу после публикации рассказа «Игра Эндера» в журнале Analog Science Fiction and Fact в 1977-м. По словам Карда, основным препятствием было желание увеличить возраст Эндера (с шести хотя бы до шестнадцати лет) и включить в фильм любовную линию...

Автор написал несколько версий сценария (в последней использованы материалы не только «Игры», но и «Тени Эндера»), и в 2003-м проект почти увидел свет с Вольфгангом Петерсеном в качестве режиссера. В настоящий момент над экранизацией «всерьез работает» режиссер «Росомахи» Гэвин Худ.

Почему вот уже 15 лет не выходит игр по мотивам творчества комедийной труппы «Монти Пайтон»? Ведь Monty Python & the Quest for the Holy Grail — один из лучших квестов вообще...



Сверху вниз: сэр Бедевер и оруженосец Пэтси покояются Facebook; Министерство дурацких походов во всей красе; культовый постпайтоновский квест Blazing Dragons; не кормите мистера Креозота!

На самом деле тexasкая компания 7th Level сделала целых три игры по «Пайтонам» — кроме «Грааля», были еще Monty Python's Complete Waste of Time (1994) и Monty Python's The Meaning of Life (1997). Первая, в полном соответствии с названием, представляет собой бессмысленную коллекцию иконок и скринсейверов, а последняя не дотягивает до уровня лучшей абсурдистской адвенчуры всех времен (хотя мини-игра про пересадку органов из The Meaning of Life ничуть не уступает «Тетрису» с чумными трупами из Holy Grail).

В 1995-м на консоли Philips CD-i вышло игроподобное слайд-шоу Monty Python's Invasion from the Planet Skyron, а в 1996-м на PlayStation — рисованный квест Blazing Dragons по мотивам мультипликационного сериала Терри Джонса (да, сэра Бедевера Мудрого), измывающийся над легендами о короле Артуре не хуже «Грааля» (игра получилась очень в духе Discworld).

Второго декабря прошлого года Терри Джонс и Терри Гиллиам появились на Тауэрском мосту в рамках презентации The Mi-



nistry of Silly Games (название отсылает к известному скетчу The Ministry of Silly Walks, который можно посмотреть на официальном канале «Пайтонов» www.youtube.com/user/MontyPython). Это набор мини-игр для Facebook, который делает британская компания Zattikka: социалки про короля Артура, мистера Креозота и отстрел придурков из высшего общества. Одна из игр — беззастенчивый клон Angry Birds, где нужно забрасывать коров и деревянных троянских кроликов за стены французской крепости.

Проект выходит в первом квартале 2011-го, пока что можно записаться в бета-тестеры на сайте www.ministryofsillygames.com. В финальной версии обязательно будет возможность потратить реальные деньги на идиотские безделушки из мира «Пайтонов».

Такая вот безжалостная социальная критика...

Правда ли, что жанр скейтборд-игр вышел из моды и плохо продается? Как вы считаете, способен ли какой-то другой экстремальный вид спорта занять место симуляторов Тони Хока?



Сноубординг в Tony Hawk: Shred только подчеркивает нелепость использования пластиковой доски в эпоху бесконтактных контроллеров.

Последние две серии Tony Hawk — среди самых крупных коммерческих провалов Activision. Tony Hawk: Ride в 2009-м разошлась тиражом в жалкую сотню тысяч копий, а этой осенью за первую неделю продаж вообще ушло всего 3000 экземпляров Tony Hawk: Shred. Разработчик Robomodo потерял лицензию и уволил половину сотрудников, Activision клянется никогда больше не разрабатывать игры про скейтбордистов.

Но в 2010 году упали продажи всех игр со специализированными контроллерами: и DJ Hero 2 (60 000 копий стартовых продаж), и Guitar Hero: Warriors of Rock (скромные 86 000 копий) с Rock Band 3 (ничтожные 7000 копий в Европе)... Дело тут и в появлении Kinect и PlayStation Move, заменивших собой спецпериферию в виде пластиковых скейтбордов и выносных диджейских «крутилок», и в элементарном перенасыщении рынка (все игроки, согласные тратить на пластиковые гитарки и скейтборды, их уже купили).

Генеральный директор EA Джон Рикителло (его серия Skate тоже не блещет коммерческими успехами) считает, что экстремальные виды спорта себя еще покажут: «Одним скейтбордингом этот жанр не ис-

черпывается!» По его словам, на первый план в ближайшем будущем должны выйти танцевалки для Kinect и «спортивные экшен-игры» для моушен-контроллеров.

В 2012-м SSX: Deadly Descents начнет наступление на подзабытый жанр сноубординг-симуляторов — уж поверьте, пластиковая доска в комплекте с игрой продаваться не будет!

Скажите, существуют ли симуляторы волейбола? — Илья Пахомов



Если обычный волейбол — один из самых скучных жанров спортивных симуляторов, то пляжный — один из самых зрелищных.

Еще в 1972 году на первой в мире домашней протоконсоли Magnavox Odyssey существовал Volleyball! — легко узнаваемый Pong с условной «сеткой» в центре экрана. Действительно, трудно понять, что должна символизировать собой первая в мире видеоигра: волейбол или все-таки настольный теннис.

Классического волейбола в истории видеоигр очень мало: Arcade Volleyball (два головастика с гигантским мячом) на PC, Super Volleyball на Genesis, Hyper V-Ball и Dig & Spike Volleyball на SNES. На современных платформах волейбол попадает разве что в сборниках спортивных игр (с названиями вроде Deca Sports или Sports Champions) наряду с керлингом и фигурным катанием.

Зато сколько у нас пляжного волейбола!.. Super Spike V'Ball и Venice Beach Volleyball на NES, Kings of the Beach и Power Spike Pro Beach Volleyball на PC, Beach Spikers на GameCube, Summer Heat Beach Volleyball на PS2. Поскольку главное тут не соревнование, а возможность поглазеть на девушек в купальниках, на свет появились такие странные вещи, как Baywatch Beach Volleyball (да, по «Спасателям Малибу») и серия Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball с курортными развлечениями героинь понятно какого файтинга для Xbox 360.

Причем даже у такого мирного вида спорта существуют боевые разновидности:

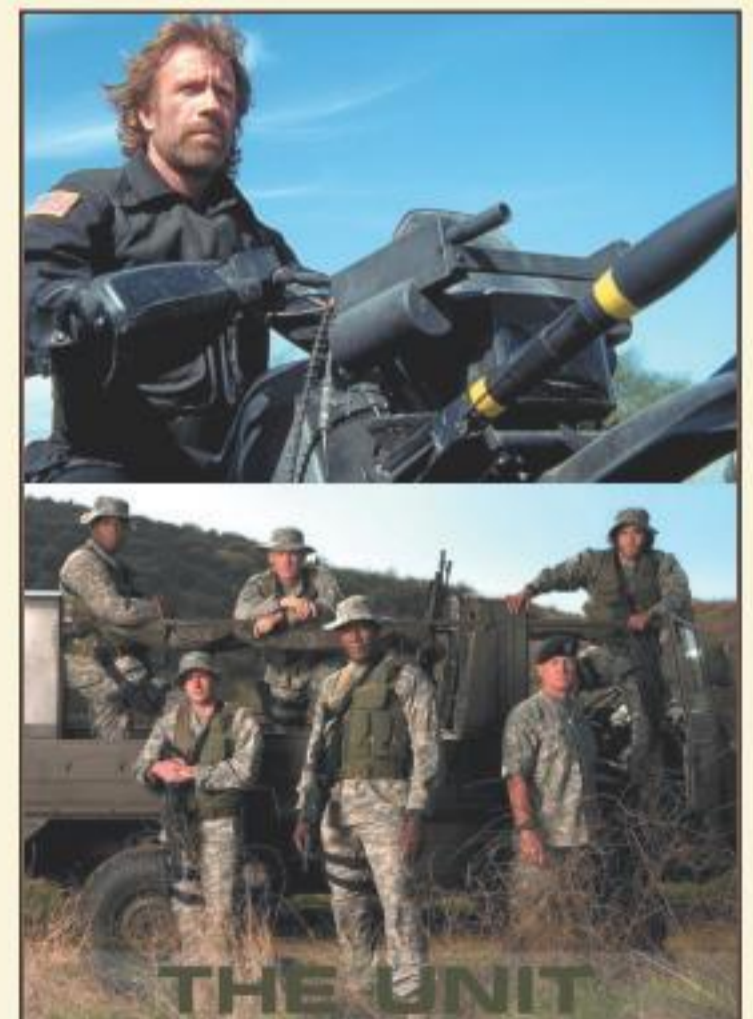
пляжный волейбол с драками из культовой серии игр про Кунио-куна (Nekketsu! Beach Volley для Game Boy), Outlaw Volleyball на Xbox и PS2 и японский футуристический волейбол смерти (!!!) Van Borg: Volleyball для PS.

Существует ли на самом деле подразделение «Дельта», про которое сделано столько игр? Если да, то расскажите о нем что-нибудь!

Официально о «Дельте» известно не так много — все-таки подразделение секретное... Мы знаем, что первый оперативный отряд специального назначения Минобороны США (также известный как Delta Force) был создан ради борьбы с террористами в конце 1970-х по образцу британской Специальной авиадесантной службы. Отличился отряд в основном отменными или триумфально проваленными операциями вроде попытки освобождения американских заложников в Тегеране в 1979 году.

Подробности основания подразделения описаны в книге Inside Delta Force бывшего спецназовца Эрика Хейни. По ее мотивам сценарист и режиссер Дэвид Мамет снял четыре сезона сериала The Unit (известного у нас как «Отряд «Антитеррор»»). Подвиги отряда «Дельта» в Сомали освещены в документальной книге «Падение «Черного ястреба» Марка Боудена — литоснове фильма Ридли Скотта и Delta Force: Black Hawk Down нашей любимой NovaLogic.

В американскую речь слова Delta Force вошли благодаря одноименному кино (1986) с участием Чака Норриса — даром что у картины больше общего с супергеройским фильмом «Мегафорс» (1982), нежели с реальными военными операциями. На самом деле самым ярким моментом в истории «Дельты» являются не погони и перестрелки, а столкновение спасательного вертолета с заправочным самолетом.



В настоящих операциях «Дельты» не так уж часто используются стреляющие ракетами мотоциклы.

Ретро

Александр
Башкиров



Жанр
Свободный киберпанк
Издатель
Eidos Interactive
Разработчик
Ion Storm Austin
Дата выхода
23 июня 2000 года

Deus Ex

Киберэпитафия двадцатому столетию

В 1990 году они сделали **Wing Commander**. В 1992-м — **Ultima Underworld**. В 1994-м — **System Shock**. В 1998-м — **Thief: The Dark Project**. Менялись конторы-разработчики —

Origin Systems, Looking Glass Studios, Ion Storm Austin... Менялись имена ведущих дизайнеров — Крис Робертс, Ричард Гэриот, Даг Черч, Кен Ле-

вайн. Менялись жанры, сеттинги и законы индустрии.

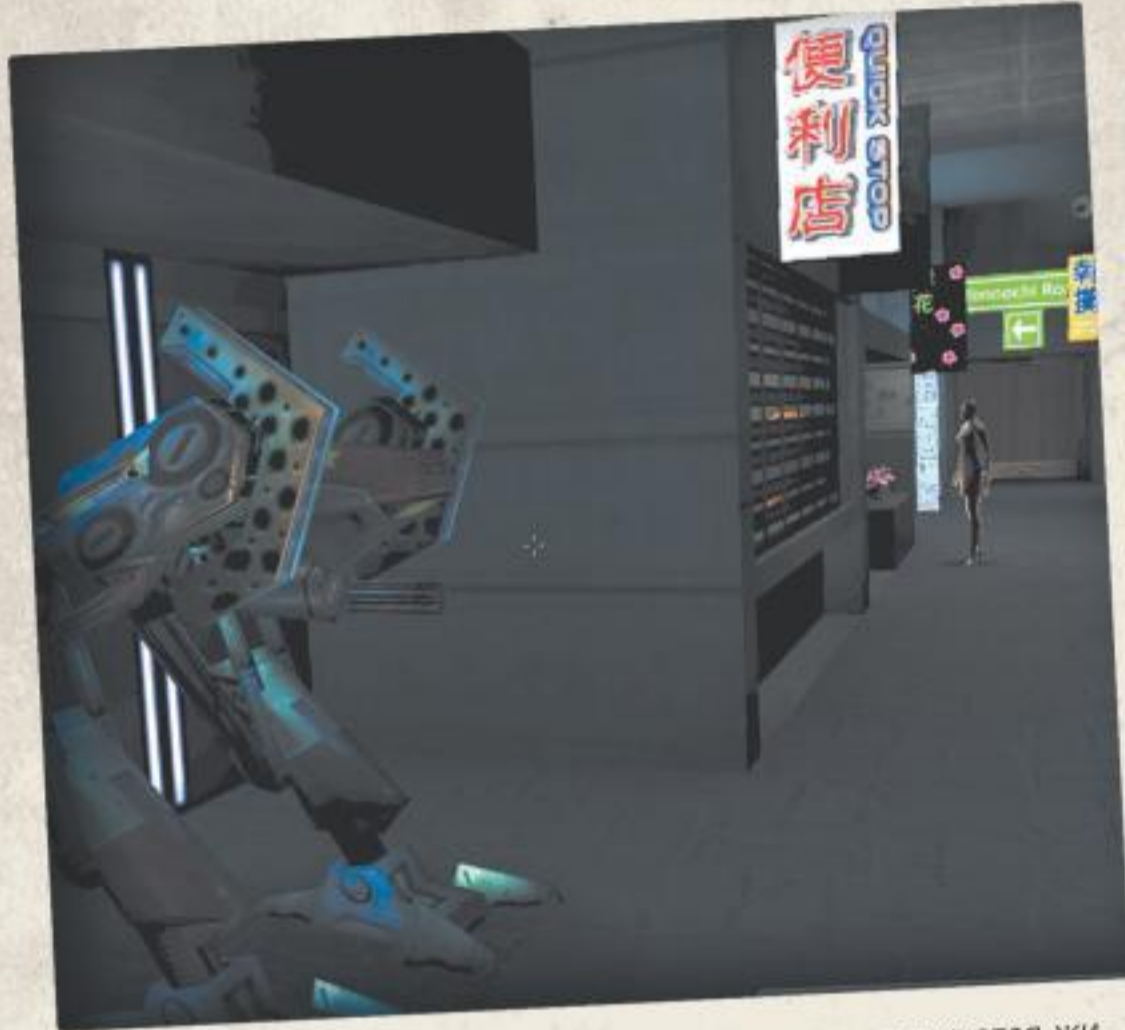
Но две вещи оставались неизменными: девиз «Мы создаем миры», служивший когда-то Origin и ставший мантрой любого со-



Все оружие — от обреза до плазменной винтовки — можно модифицировать оптическими прицелами, лазерными целеуказателями и глушителями. Никакой дискриминации игроков в шутеры от первого лица в *Deus Ex* нет.



О роботах позаботятся электромагнитные гранаты — а то и индивидуальные шпионские дроиды, поджаривающие вражеские защитные системы, пока Дентон наблюдает за происходящим с безопасного расстояния.



Во мрачном тоталитарном мире не так уж часто встречаются живые человеческие противники. А с механическими врагами проще разбираться при помощи более тонких инструментов, нежели установка для стрельбы управляемыми ракетами.



Полный сознательный отказ от огнестрельного оружия не означает, будто всю игру придется бегать и прятаться: доступен полный набор спецсредств современного ниндзя — раздвижная дубинка, сюрикены, арбалет с транквилизаторами и газовые гранаты.

трудника этой компании, и имя продюсера — Уоррен Спектор.

Игра в миллениум

Новую идею Спектор (вместе с дизайнером Харви Смитом, постоянным его соавтором со времен Origin) вынашивал с 1994 года. Это была идеальная игра в представлении людей, одинаково уставших и от холодного будущего, и от уютного фэнтези-средневековья, талантливых дизайнеров, которым было уже мало просто создать мир. Спектор и Смит желали, чтобы в этом придуманном мире, как в кривом зеркале, отражалась наша с вами реальность, чтобы это была не просто фантастика, а фантастика социальная, чтобы игра подводила некие культурные и политические итоги стремительно уходящего двадцатого века.

Подобные мысли посещали не только Спектора и Смита: по телевизору вот уже который год шли «Секретные материалы», фильм «Джонни Мнемоник» только что поведал человечеству о существовании жанра «киберпанк» и напомнил о творчестве писателя Уильяма Гибсона. Оставались считанные месяцы до выхода «Матрицы».

Тем временем на новый проект (сначала он назывался **Troubleshooter**, затем — **Junction Point**, ну а в итоге разработчики остановились на игровом латинском Deus Ex) не было денег — ни у Origin и Electronic Arts, ни у Looking Glass. Наверное, Deus Ex так и остался бы бредовым замыслом, если бы в 1997-м Джон Ромеро не предложил Спектору неограниченные ресурсы для создания игры в остинском отделении скандально (а потом и печально) известной Ion Storm.

На подготовку ушло шесть месяцев, собственно на разработку — два года. В итоге релиз Deus Ex состоялся ровно через месяц после ромеровской **Daikatana**, одной из са-

мых шумно провалившихся игр в истории индустрии. Ну а что, итоги минувшего тысячелетия каждый подводит по-своему...

Большая ночь

Сильнее, чем трехмерная графика образца 2000 года (удивительно, что мы тогда принимали за полигональные модели персонажей!), чем ужасная озвучка (профессиональными актерами здесь и не пахло), чем необходимость долго перенастраивать управление (в оригинале оно заточено под игру без мыши, с одной клавиатуры... вы еще помните, что такое free mouse look, включаемый специальной клавишей?), современного игрока в Deus Ex потрясает полнейшее равнодушие разработчиков к его поведению.

Здесь нет ачивментов, нет видимой системы репутации и специальных бонусов, выдаваемых за подвиги вроде прохождения всего уровня (а то и всей игры) без единого трупца. Минимальное вознаграждение — деньги за взлом банкоматов и завершение миссий, очки опыта за раскрытие сюжетных узлов и посещение труднодоступных участков уровня — начисляется при любом варианте более-менее кропотливой игры.

Реакция NPC (одни ругают за кровожадность, другие презирают за пацифизм) ни-



Подводная Ocean Lab с монстрами и мертвыми учеными заставляет предположить, что старый коллега Спектора Кен Левайн содрал BioShock именно с Deus Ex, а не с System Shock.

как не влияет на развитие сюжета и даже на концовку... все зависит только от вас самого, от ваших внутренних убеждений и вашего финального выбора — Спектор и Смит не собираются припильивать вам на грудь значок «Иллюминат года», «Отличник боевого и политического анархизма» или «Почетный нейромант».

Вся игра происходит глубокой ночью, только в одной из последних миссий на авиавоздушной базе Ванденберг на горизонте начинает неуверенно брезжить далекий рассвет... За четыре года до **Doom 3** разработчики Deus Ex придумали, как скрыть недостатки движка и украсить строгую корпоративную архитектуру — при помощи света фонарика (в данном случае это вмонтиро-



Нелепые крокодильчики и дурацкие зеленые гремлины прямиком из *Daikatana* — один из очевидных недостатков *Deus Ex*. Но без этих существ в лихие 90-е не обходилась ни одна игра.



Можно убивать хоть всех встречаемых NPC — вам за это ничего не будет. И даже сюжет не остановится (если не наткнетесь на баг, конечно): важная информация в *Deus Ex* продублирована на личных компьютерах.

ванная в глаза агента ДжейСи Дентона наноподсветка) и осветительных шашек. Вместе с тем в *Deus Ex* никто не запрещает вам носить прибор ночного видения или, проапгрейдив соответствующую аугментацию (способность), обзавестись ночным, инфракрасным или ультразвуковым режимами зрения (да, врагов здесь можно разглядеть и за углом).

Местный арсенал сделал бы честь любому шутеру, — а если не нравится огнестрел, можно стать неуловимым ниндзя с мечом «Зуб дракона». Но в большинстве ситуаций получается вообще не мараить руки: улучшенные в подпольной клинике мышцы, скорость движений и легкие необычайного объема превращают *Deus Ex* в подобие *Super Mario Bros*. От любого рядового противника удастся убежать, самые опасные участки уровней — миновать под водой или пропрыгать по нагромождениям ящиков, а босса — заблокировать, поставив большой тяжелый контейнер ему на пути.

Способ с аугментированными сверхспособностями тоже вариативен — их могут заменить полезные гаджеты вроде дыхательного аппарата или термооптического камуфляжа. И то, и другое можно раздобыть, аккуратно разламывая ломиком встречаемые ящики и просеивая всю доступную информацию на предмет чужих логинов и паролей. Ломик, защитный комбинезон... да, Ion Storm Austin в процессе разработки не зря навещал Гейб Ньюэлл, приводя с собой дух Гордона Фримена!

Удар в Матрицу

Каждый уровень *Deus Ex* — это накрытая глухим черным небом серая бетонная песочница, которую нужно неторопливо обследовать любым интересным вам способом, пока не будет обнаружен последний тайный ход в телефонной будке или женском туалете. Это

стелс-шутер, в который можно играть как в FPS, шутер от первого лица, в который можно играть как в RPG, ролевая игра, в которую можно играть как в квест или аркаду...

Конечно, приятно, что разработчики считают тебя взрослым человеком, способным самостоятельно отвечать за свои поступки и искать решения поставленных задач. Но *Deus Ex* так и остался бы любопытной дизайнерской безделушкой, удостоенной сомнительного звания лучшей игры 2000 года, если бы не сюжетная линия.

Хотя большая часть наработок и замыслов Спектора в итоговый сценарий не вошла (!), впечатление от сюжета создается следующее: к вашей голове подсоединили шланги, по которым прямо в мозг подали все основные киберпанковские наработки человечества. Обезглавленная статуя Свободы и самая нигилистическая из концовок игры заставляют вспомнить «Побег из Нью-Йорка» Джона Карпентера; нью-йоркский отель «Тон» (первые три буквы слова «Хилтон» отвалились), история про враждующие ИИ и общая географическая чехарда (Гонконг, Париж, Калифорния) отсылают к творчеству Уильяма Гибсона; в лабораториях корпорации VersaLife мы вдруг натываемся на труп маленького серого человечка из «Секретных материалов» — и так далее.

У *Deus Ex* есть видимые недостатки: сверхэпическая затянутость, совершенно ненужные RPG-скиллы (тут хватило бы одних аугментаций), переусложненность отдельных уровней. Но если их убрать, мы получим выпущенный в 2003 году Харви Смитом сиквел *Deus Ex: Invisible War* — старательно

сделанную, нелинейную, но при этом ни разу не гениальную игру.

Только на стыке тысячелетий, когда новые технологии цеплялись за культурную паранойю долгого, кровавого и мучительного века, высекая искры теорий заговора, был возможен настолько глубокий и шизофренический проект, как *Deus Ex*. Это тот случай, когда сюжетной связностью, дизайнерской целесообразностью и удобством пользования можно пожертвовать во имя великой цели. За свободу — свободу действий, свободу культурных ассоциаций, свободу от жанровых и коммерческих рамок — нужно платить.

+++

Мы все ждем релиза приквела — *Deus Ex: Human Revolution*, выход которого перенесен *Square Enix* с февраля на «следующий финансовый год». Увидим мы его не раньше апреля...

Игровая индустрия пока слишком молода, чтобы *Deus Ex* можно было оценить по достоинству — даже 11 лет спустя мы только начинаем понимать, какой потенциал заложен в эту игру и какая пропасть отделяет ее от других подобных проектов (в том числе и от собственных приквелов). Возможно, что из всего культурного наследия восьмидесятых, девяностых и двухтысячных только *Deus Ex* и сохранит за собой право зваться компьютерной игрой. А все то, во что мы играем сейчас, чего ждем, чем восхищаемся и чему ставим высокие оценки, — всего лишь бледные имитации, безобидные развлечения, урезанные симуляторы настоящей виртуальности. †

Что это было?

Медитация на тему свободы выбора в оболочке стелс-шутера. Или FPS. Или RPG. И — нет, речь не о *BioShock*.

Deus Ex

и паранойя девяностых



При создании Deus Ex Спектор вдохновлялся сериалом «Секретные материалы» (1993-2002). В финале игры мы попадаем в Зону-51, где с удивлением узнаем, что на самом деле маленькие серые человечки... впрочем, это уже спойлер.



Главный источник эстетических референсов — вышедшую в 1999-м «Матрицу» — Спектор и Смит скрывать не собираются. Если вам мало этой сцены, можете попробовать набрать чит-код `thereisnospoon` при просмотре игровых титров.



Зловещая корпорация VersaLife, пытающаяся подчинить себе мир при помощи специально созданного вируса «Серая смерть», пришла в Deus Ex прямым образом из фильма «Джонни Мнемоник» (1995) по рассказу Уильяма Гибсона.



«Люди в черном» — другой важный культурный тренд 90-х, во многом граничащий с «Секретными материалами». Правда, трактовка Deus Ex ближе к классическому образу злоеющего человека в черном, нежели к парням из веселого фильма 1997 года выпуска.



Ну какое же тайное общество, управляющее ООН и опирающееся на технологии (якобы) пришельцев, обойдется без черных вертолетов! За дополнительной информацией можно обратиться к фильму «Теория заговора» 1997 года.

Владимир
Крошилин



ПОСТМОРТЕМ

Икона киберпанка Как разрабатывался Deus Ex

Пользуясь нерасторопностью черных вертолетов, «Игромания» спешит рассказать, кто предписал вырезать из Deus Ex все чертежи Белого дома, как Уоррен Спектор не дал капризной команде невероятно талантливых людей поубивать друг друга и почему проект, где вам в глаза заявляют «Ты придурок!», получил сорок с лишним розеток «Игра года»

Вы уже знаете из нашей ретрорецензии, что идея Deus Ex принадлежит Уоррену Спектору и Харви Смигу, но мы начнем рассказ с истории про Джона Ромеро.

Во время работы над Quake в id Software назрел конфликт. Эдакий спор физиков и лириков. Джон Кармак настаивал, что в игре важнее всего мощный графический движок, а остальное — вторично. Джон Ромеро, напротив, утверждал, что победа за выверенным дизайном уровней. В конце 1995 года он поставил ультиматум: или в компании создается два независимых отдела (один — дизайнерский, другой — технологичес-

кий), или он подает в отставку. Отделы создали, но проблемы это не решило. В январе 1996 года Ромеро связался со своим старым другом по id Software Томом Холлом, который в тот момент работал в 3D Realms, и предложил ему основать независимую студию Dream Design.

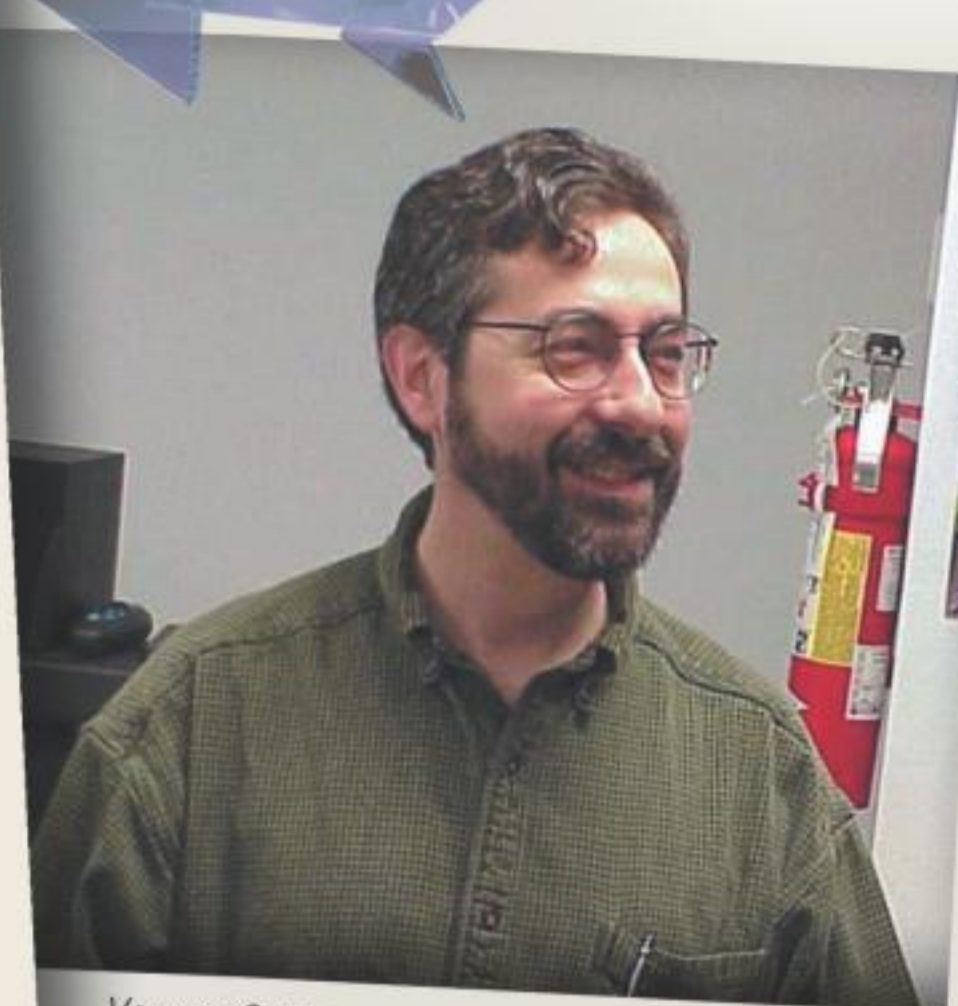
В июне 1996-го, незадолго до выхода Quake, Ромеро перешел в наступление. Он предложил руководителям 7th Level, небольшой компании из Далласа, Тодду Портеру и Джерри О'Флагерти, войти в состав учредителей Dream Design. В августе, когда Quake уже был отправлен в печать, Джон начал переговоры с президентом издательства GT Interactive Реном Чеимовитсом — и окончательно покинул стены id Software, на зло Кармаку на каждом углу трезвоня, что до самого конца впахивал на id не покладая рук. И хотя договориться о финансировании с первого захода не получилось (Рон ответил отказом), Ромеро это не остановило.

Новая компания была зарегистрирована 15 ноября 1996 года — и к тому времени называлась уже не Dream Design, а Ion Storm. Согласно первоначальному бизнес-плану Ромеро, разработчикам выделяли \$9 млн, а взамен они создавали за год три игры. Еще \$4 млн резервировали на лицензирование движка Quake (одного на все три проекта), аренду офисов и покупку техники. Итого получилось \$13 млн.

Хитрый Джон отправил свой бизнес-план всем ведущим издательствам. Начался аукцион. Самое заманчивое предложение сделала британская компания Eidos Interactive — \$22 млн на все про все и аж 40% отчислений с будущих продаж. Поистине сказочные условия! В январе 1997 года Ion Storm подписала с Eidos контракт на разработку шести игр: стратегии в реальном времени Dominion: Storm over Gift 3, шутера от первого лица Daikatana, ролевой игры Anachronox, смеси адвенчуры со стратегией



Джон Ромеро во время работы в id Software (фотография сделана в 1996 году). Кто он: оступившийся мечтатель или великий пройдоха?



Уоррен Спектор не устает говорить, что Ромеро ему сделал предложение, от которого невозможно было отказаться.

в реальном времени **Doppelganger** и еще двух секретных проектов (ни они, ни **Doppelganger** так и не вышли). О **Deus Ex** тогда не было и речи.

Предложение, от которого невозможно отказаться

Первое время Ion Storm купалась в издательских деньгах и нежилась в лучах славы. Вместо того чтобы заниматься руководством компании и дизайном уровней, Джон Ромеро тратил время на саморекламу в непрофильной прессе. Журналы *Time*, *Newsweek* и *Rolling Stone* публиковали большие статьи о молодом успешном разработчике: «Джон Ромеро, должно быть, счастливый человек. Журнал *GQ* называет его Квентином Тарантино от видеоигр, а сам он разезжает на «Феррари» и светло-желтом вездеходе «Хамви» да носит волосы длиною до плеч».

Ion Storm вышла на рынок со слоганом «Isn't just playing around», что на русский язык можно вольно перевести как «Здесь не валяют дурака» или как «Тут веников не вяжут». Во всех интервью разработчики неустанно повторяли любимый девиз Ромеро: «Дизайн — это закон». Чего стоил один только рекламный плакат, где на ярко-красном фоне красовалась надпись «John Romero's about to make you his bitch» — «Джон Ромеро собирается сделать тебя своей сучкой!» А внизу, между логотипами Eidos Interactive и Ion Storm, маячило: «Suck It Down» — «Заглатывай». И, конечно, Ромеро буквально фонтанировал идеями — но, как показала история, самой удачной из них была мысль открыть в Остине дополнительное отделение Ion Storm.

В середине 1997 года Ромеро пригласил Уоррена Спектора возглавить остинскую Ion Storm и создать в ее стенах полностью независимый проект. Никаких проблем с финансированием, полная свобода творчества —

это было предложение, от которого невозможно отказаться.

«Я был большим сторонником «погружающей симуляции» в играх, как в **Ultima Underworld**, например, — говорит Спектор. — Хотел раздвинуть границы виртуальных миров еще сильнее. Тогда я уже несколько лет думал над одной игрой, но понимал, что ни в **Origin Systems**, ни в **Looking Glass Studios** мне такую не поднять. А Ромеро пришел и сказал: «Давай, сделай игру своей мечты. Никаких ограничений». Мне потребовалось приблизительно две наносекунды, чтобы сказать да.

Сначала в бой, а там посмотрим

Первые мысли о **Deus Ex** появились у Спектора еще в 1994 году, когда он работал продюсером **System Shock**, но после релиза он охладил к киберпанку и увлекся изучением различных теорий мирового заговора — многие из которых пригодились при создании **Deus Ex**.

Первые шесть месяцев занял период препродакшена. Большинство разработчиков отлично знали Уоррена: одни пришли к нему из **Origin Systems**, другие — из **Looking Glass**. «Люди часто делают ошибку, приписывая всю славу одному человеку, в данном случае — мне, — говорит Спектор. —



Химик по имени Форд Шик из **Deus Ex** как две капли воды похож на Уоррена Спектора (и это, кстати, не первое игровое cameo разработчика — раньше он уже светился в некоторых играх серии **Ultima**).

Работа над **Deus Ex** была изнурительной, напряженной, любой из нас отдавал этой игре часть себя. Позорно недооценивать вклад каждого участника команды».

Официальный анонс состоялся на выставке **E3 1998** года, но на тот момент сотрудники Ion Storm Austin не могли похвастать ни скриншотами, ни видеороликами. Не было даже окончательно утвержденного дизайн-документа — и пришлось отделяться рассуждениями о том,



Спектор боялся, что игра, целиком проходящая в барах, отелях и зданиях крупных корпораций, может показаться скучной. Но утилитарная архитектура (как и вечная ночь) создает особую депрессивную атмосферу победившего киберпанка.



Далласский офис Ion Storm был обставлен с королевской щедростью: обычные сотрудники сидели на стульях по \$700 штука, а сам Ромеро — на немецком резном кресле XIX века за \$9000. Всего на обустройство офиса потратили \$2,5 млн.

что Deus Ex будет гремучей смесью из приключений Джеймса Бонда и интриг «Секретных материалов» с поправкой на футуристическое окружение.

Кругом одни заговоры

«Приближался миллениум, и всем всюду мнились теории заговора, — говорит Спектор. — Люди всерьез верили в то, что мне казалось полным бредом. И я подумал: а что бы произошло, если бы некто, видящий мир в

теневое правительство... Все больше закапываясь в историю, Спектор стал изучать теории заговора, окружавшие президента Эйзенхауэра, проводил собственные расследования — вплоть до того, что доставал через знакомую копии оригинальных документов. И она добыла, хотя ее могли за это уволить.

Забавы ради разработчики запустили сайт unatco.com, якобы официальный ресурс игровой организации UNATCO, дизайном почти не отличавшийся от безликих правительственных сайтов. На одной из страничек этого ресурса упоминалось несколько реально существовавших государственных учреждений — так по ссылкам перешло столько народу, что у гос-

сайтов упали серверы, а одна из правительственных контор даже пыталась натравить на Ion Storm Austin своего адвоката.

Библиография киберпанка

Накопив уйму интересного материала, Спектор и команда неожиданно поняли, что все это круто и... неправдоподобно. Гирлянды заговорщицких теорий нужно было на что-то вешать, и собирать для них елку посадили одного талантливого молодого сценариста — Шелдона Пакотти.

«Программисты, умеющие писать тексты, — редкость, — сообщает Спектор. — Авторы, умеющие программировать, — еще большая редкость. Шелдон — это два в одном. В эпоху машин не так много людей, которые могут говорить о философии, нанотехнологиях, политике терроризма, опасностях для жизни...»

А Шелдон говорил и говорил. В Deus Ex на глаза игроку попадает огромное количество записей: различные сообщения, инструкции, выуженные из взломанных компьютеров почтовые переписки и — самые настоящие литературные произведения. Прорвы текстов, написанных самим Пакотти, ему показалось безнадежно мало, и сценарист насытил игру отрывками из своих любимых книг. В Deus Ex есть «Последние и первые люди» Олафа Стэплдона, «Алмазный век» Нила Стефенсона, «Человек, который был четвергом» Гилберта Кита Честертона, «Здравый смысл» Томаса Пайна, а также несколько романов Айзека Азимова из цикла «Основание». Нашлось место и классическим произведениям: древнегреческому мифу об Икаре и Дедале, трактату «Искусство войны» Сунь Цзы и «Ричарду III» Уильяма Шекспира.

История одной семьи

История одной семьи

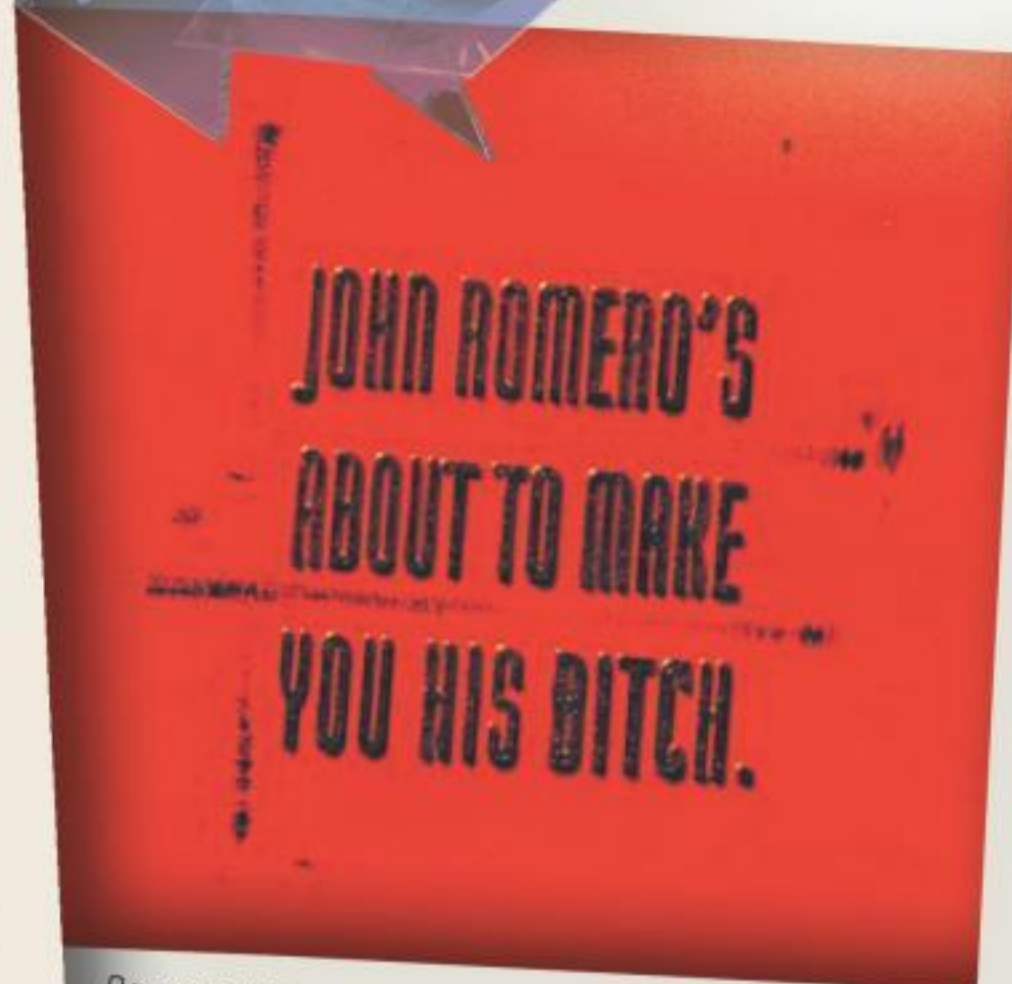
У Deus Ex необычайно длинная предыстория — и неспроста. «Мне очень хотелось, чтобы у героя была семья, реальная, такая, за которую бы игрок переживал, — поясняет Спектор. — Ведь спасти собственного брата — это вам не за какую-то кучку пикселей бороться. Я надеюсь, что по мере прохождения у игроков возникнет вопрос: что значит быть человеком? Где грань, переступив которую ты становишься уже кем-то другим?»

До сих пор не ясно, откуда взялось имя протагониста: разработчики, рассказывая о становлении секретного агента ДжейСи, друг другу противоречат. Так, ведущий дизайнер Харви Смит говорит, что в одном из первых черновигов они называли ДжейСи потомком Иисуса Христа, отсюда и имя (JC — первые буквы слов Jesus Christ). Уоррен Спектор, напротив, утверждает, что ничего такого не было, просто изначально он хотел дать игроку возможность выбирать пол главного героя, а имя ДжейСи подходило как для мужчины, так и для женщины.

Зато доподлинно известно, откуда взялось название игры. Необычное словосочетание «Deus Ex» — это дериват латинского «Deus Ex Machina», «Бог из машины». В античных театрах этими словами называли неожиданную развязку с привлечением ранее не участвовавшего в пьесе персонажа: с помощью хитроумных механизмов из-под потолка театра на сцену спускалось божество и мановением руки решало все проблемы героев. Спектор специально убрал из названия последнее слово,



В том же далласком офисе была специальная комната с прикрепленными к стенам двенадцатью телевизорами. В ней постоянно устраивались корпоративные турниры сначала в *Quake*, а потом и в *Daikatana*.



Ромеровская «сучка» со скандальной рекламы *Daikatana*, естественно, вызвала бурю негодования. В конце девяностых на Ромеро были устремлены все глаза.

«Machina», чтобы игроки поломали голову над тем, чем в итоге закончится история и идет ли здесь речь о противоборствующих фракциях, стремящихся стать богоподобными, или о неожиданных поворотах в сюжете.

Свобода выбора

С каждым днем разработки *Deus Ex* становился все более и более нелинейным. «Меня сильно заботило, что игроки не поймут нашей игры, — делится Спектор. — Я боялся, что они будут сравнивать нашу боевую систему с боевой системой *Half-Life*, наши ролевые элементы с фирменными ходами из RPG *BioWare*, бесшумные способы прохождения миссий с открытиями *Thief: The Dark Project* и в итоге сочтут все компоненты тривиальными и бесполезными. Однако я знал — стоит им понять, что на любом этапе игры можно действовать так, как захочется, они простят все недостатки. Это потом уже я осознал, что реалистичное окружение и свобода выбора понравятся даже тем людям, которые никогда бы не стали играть в проект, созданный хардкорщиками для хардкорщиков». А ведь ларчик просто открывался: перед ДжейСи ставилось несколько задач, каждую из которых можно было решить по-разному, и дальнейшее развитие сюжета определял не указующий перст дизайнера, а свободный выбор игрока.

Работать над такой свободолобивой игрой оказалось нелегко. «В определенный момент мы просто разделились, — вздыхает Харви Смит. — Получилось три группы, каждая из которых хотела создать свою игру. *Deus Ex* был рожден в огне конфликта». «Так и было, — подтверждает Спектор. — Я, конечно, там многим занимался, но, положив руку на сердце, скажу: я всегда чувствовал, что самая главная вещь, которую я сделал для *Deus Ex*, — это не дал капризной команде невероятно талантливых людей поубивать друг друга».

Концовок у игры в итоге оказалось три. «Было бы глупо сводить весь сюжет к одной,

заранее определенной развязке, — говорит Уоррен. — Ну что это: всю игру ты делаешь выбор, решаешь проблемы, формируешь свой уникальный стиль геймплея, и тут — р-р-раз! — все кончено? Нет, у нас были разные концовки, и то, каким станет мир *Deus Ex*, игрок выбирал сам».

Мощный ход

Масла в огонь подливал и движок *Unreal Engine*, который, как оказалось, совсем не подходил для игры, подобной *Deus Ex*. Программисты *Epic MegaGames* заточивали его под стремительный геймплей: перебили всех противников — побежали дальше. А Уоррену нужно было, чтобы в кадре находилось сразу несколько сложно анимированных персонажей, и команда без конца билась над оптимизацией движка. Кстати, именно ведущий программист Крис Норден предложил Уоррену менять музыкальные треки в зависимости от происходящего на экране. «Сначала мы хотели использовать в *Deus Ex* электронные композиции



Вы, конечно, уже догадались, что вот эта кипища бумаги высотой с две трети монитора — дизайн-документ *Deus Ex*?



А это один из разворотов дизайн-документа. Как видите, самые важные моменты в нем снабжены, как в киносценарии, раскадровками.



Самый первый скриншот Deus Ex появился в игровой прессе в конце 1998-го, спустя полгода после официального анонса.



А вот так выглядел первый постер — обратите внимание, что за время разработки внешность главного героя сильно изменилась.



Несмотря на колоссальный размер и глубину игрового мира, над Deus Ex работало не так уж и много народу: на общем снимке даже двух десятков человек не набирается.



Само собой, в честь выхода Deus Ex разработчики закатали вечеринку — и отпраздновали, видно, так хорошо, что фотоаппарат ровно держать не могли.

в стиле эмбиент — знаете, такие тембровые, без четкого ритма, очень атмосферные. Но потом Алекс Брэндон и его коллеги из **Straylight Productions** написали для нас несколько потрясающих треков, чуть более стремительных и мелодичных, чем мы планировали. Мы стали привязывать музыку к уровням — и игра буквально ожила».

Больше всех с Deus Ex намучился программист искусственного интеллекта Скотт Мартин, ко-

торому приходилось превращать болванчиков, собранных из полигонов, в реалистичные подобию живых людей, делать так, чтобы противники искали укрытия, не металась из стороны в сторону как полоумные, не бежали в испуге врассыпную при виде боевого вертолета и т.д.

«Искусственный интеллект Deus Ex как будто бросил нам перчатку, ведь наш мир — это не просто мир врагов и друзей. Поведение союзников и противников зависит там от действий игрока, и это стократ усложняет работу. Есть, например, такой момент: игрок встречает своего брата. Он может улыбнуться вам дружелюбно, а может заявить с порога: «Ты придур-

рок!» — если в предыдущей миссии было убито много людей. Все просто балдели, когда понимали, что игра реагирует на их действия. Это был мощный ход, говорю вам», — светится Харви Смит.

Долгое время все сцены демонстрировались с видом «из глаз», и лишь после долгих споров ведущий художник Джей Ли уговорили Спектора изменить положение камеры на вид от третьего лица. «Джей Ли установил планку качества для всех художников. Он никогда ни на что и ни на кого не жаловался. В бездействующей команде из горячих голов, в которую входил и я, он был сродни клею, не дававшему



Противоборство тайных обществ (иллюминаты и тамплиеры против «Маджестик-12»), бушующее в Deus Ex, широко освещено не только в квестах серии Broken Sword (1996-2006), но и в романе Умберто Эко «Маятник Фуко» (1988).



всему развалиться на мелкие части, — признается Спектор. — К сожалению, сменить вид от первого лица на вид от третьего было единственным способом правильно подать диалоги, хотя я и недолюбиваю все эту кинематографическую ерундовину. Работает — и ладно. Я ненавижу видеоролики. Каждый раз, когда кто-то опять пускает слюни на очередной красивый мультик, мне хочется громко крикнуть: «Да это к геймплею никакого отношения не имеет! Ты же играть должен, а не гипнотизировать экран!»

Пропавшие без вести

Дни бежали один за другим. До намеченного на начало 2000 года релиза оставалось все меньше и меньше времени, и Спектор понимал, что не успеет к назначенному сроку.

С дизайном уровней все было в порядке, а вот в сценарии из-за постоянных изменений и нововведений зияли огромные дыры. Разработчики попросили у издательства шесть дополнительных месяцев на отладку — и принялись кромсать и латать игру. Не хватало карт, текстов. Некоторые ключевые персонажи появлялись в сюжете пару раз в самом начале — и потом появлялись только в конце. «Хорошо, что нам дали эти шесть месяцев, — улыбается Шелдон Пакотти. — Мы там привели все в порядок».

Какой ценой дался этот «порядок»? Разработчикам пришлось вырезать из игры несколько крупных эпизодов — лунную базу, космическую станцию, подземную лабораторию, овеянный легендами район Эль-Индио-Гуэрреро на границе США с Мексикой и даже визит в Россию. Но обиднее всего, что в финальную версию не попала сцена в Белом доме.

«Ходили слухи, — говорит Спектор, — что мы удалили Белый дом, потому что он был слишком похож на настоящий. Ну да, мы там обнаружили несколько очень интересных вещей. Например, когда мы совместили доступ-

ные широкой публике фотографии, карты из различных источников и план сооружения, то заметили, что все они утаивают информацию о небольшой части здания. Как будто это дырка какая-то. Что там находится — поди угадай! Странностей вообще было предостаточно, но мы убрали этот уровень не из-за требований правительства, а из-за того, что несколько тысяч маленьких квадратных комнат — это очень скучно. О чем я действительно жалею, так это об одной вырезанной теории заговора, очень занятой, скажу я вам, — о Федеральном агентстве по управлению в чрезвычайных ситуациях и, кхм, механизме работы американской конституции в случае глобального кризиса».

Еще разработчики хотели, чтобы искусственный разум, Морфеус, разговаривал с игроком от лица Томаса Эдварда Йорка, вокалиста и гитариста рок-группы Radiohead. Игрок бы вводил с клавиатуры вопросы и получал на них осмысленные ответы. Но тратить время и отлаживать интерфейс синтаксического анализа ради одной лишь беседы было неразумно, и от этой затеи тоже пришлось отказаться.

+++

Наконец, команде тестеров дали задание: пройти Deus Ex самыми невероятными способами — без применения огнестрельного оружия, с использованием только взрывчатых веществ, с нулевой прокачкой умений главно-



Из книги «Нейромант» Уильяма Гибсона разработчики позаимствовали идею о двух враждующих искусственных интеллектах, в итоге сливающихся в один сверхинтеллект. В девятидесятых экранизации «Нейроманта» ждали со дня на день.

го героя и т.д. Игру мучили по-всякому, но вычистить баги до конца все равно не удалось. Диск поступил в продажу — и люди нашли, как открыть запертые двери, подорвав стоявших рядом с ними врагов и при этом сохранив их отмычки; поняли, как лазить по стенам, перепрыгивая с одной приклеенной мины на другую, и таким образом выходить за пределы карты. Спектор сместил со сцены дизайнеров и посадил на их место игроков — на блюдецке с голубой каемочкой подавая им динамитную шашку, и до сих пор не понять, взорвалась она уже или пока только крутится и искрит. +

Хроноскоп



Автор:
Кирилл Токарев

ВОЙНА ЗА НЕЗАВИСИМОСТЬ

Как маленькие игры стали большими

Как вокруг Голливуда в свое время выросла огромная индустрия независимого кинематографа, так и за тридцать лет развития игровых издательств за их спиной появились крошечные коллективы, способные на подвиг. В год, когда миллионный гонорар для разработанного за три месяца инди-проекта — это скорее норма, чем исключение из правил, «Игромания» вспоминает, как независимые команды выбирались из песочницы и выходили в люди

декабрь

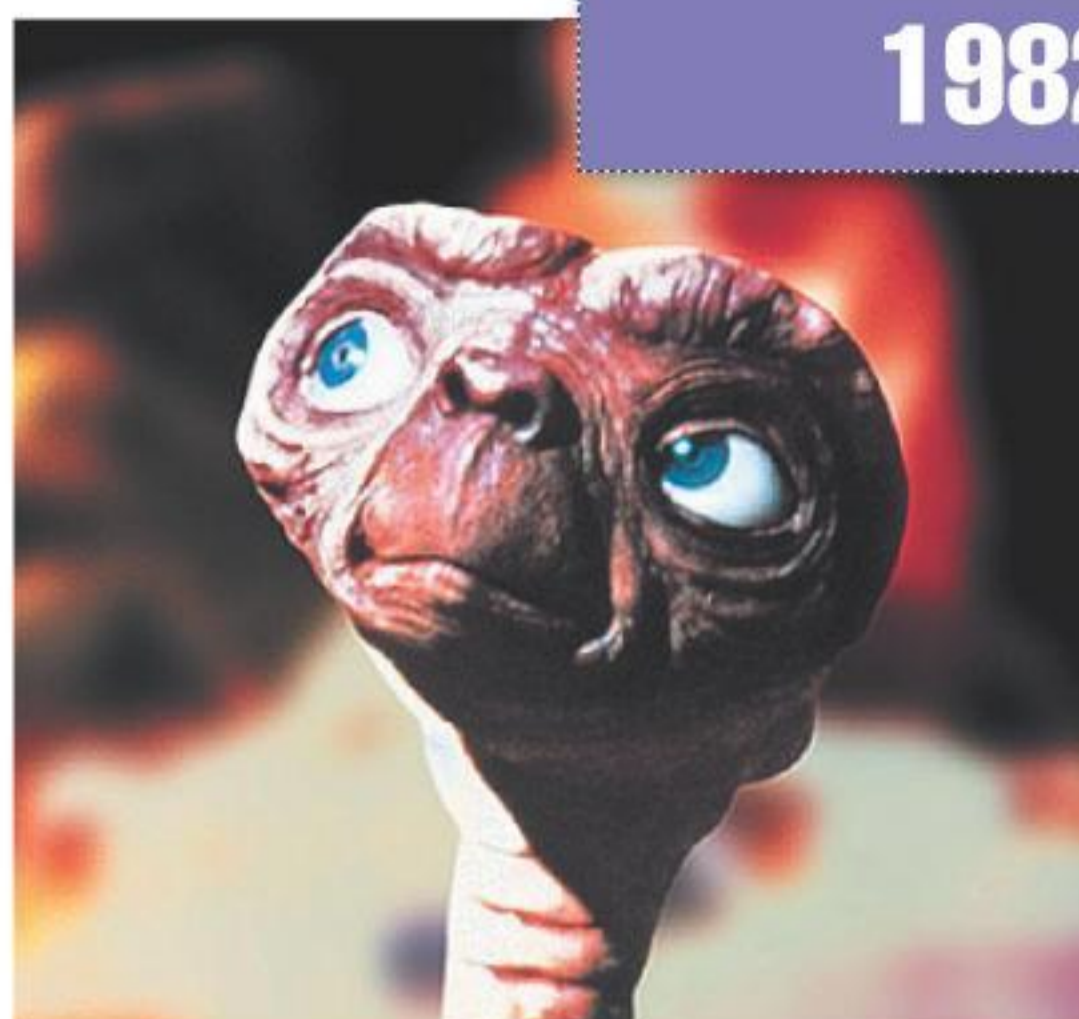
Во всем виноваты пришельцы

В 1982 году выходит игра **E.T. the Extra-Terrestrial**, созданная по мотивам популярнейшего научно-фантастического фильма Стивена Спилберга. На производство проекта для консоли **Atari 2600** потрачено \$125 млн — немислимые по тем временам деньги для видеоигры. Несмотря на прогнозы аналитиков, проект проваливается в рознице. Из 5 млн выпущенных картриджей более 3,5 млн остаются непроданными. Появляются слухи о том, что Atari тайно вывезла со складов и уничтожила весь оставшийся тираж E.T. the Extra-Terrestrial.

Финансовые последствия провала оказываются для совсем

еще молодой индустрии устрашающими. Потеряв более полу-миллиона долларов, Atari тонет в долгах и уходит с молотка в 1984-м. Специалисты начинают говорить о смерти видеоигр. Доходы **Activision**, **Bally Technologies**, **Mattel** и других крупных компаний падают.

Американский рынок игровых консолей рушится, и на смену штатовским автоматам приходят приставки **Nintendo**. Японцы жестко контролируют качество и количество выпускаемых игр, заставляя многих молодых американских разработчиков отказываться от покорения приставок и обращаться к ПК.



1982

1983

top\PCWRIT-2\ED.EXE
are editing, press the F1:Systems/help key)

Welcome to PC-Write, Version 3.04, by Quicksort!

Please press one of the following function keys:

- [F1] Help....Give information about PC-Write operations and features.
- [F2] Exit....Return back to DOS, saving the file you were working on.
- [F6] File....Enter the name of a file to edit or create.
- [F7] Print....Enter the name of a file to print.
- [F8] Dir.....Get a directory of disk files, pick one to edit or print.

август

Первая доза бесплатно

Бывший сотрудник **Microsoft** Боб Уоллас выпускает текстовый редактор **PC-Write**, который распространяется по принципиально новой маркетинговой схеме, получившей название shareware: сама программа бесплатна, но время ее работы ограничено, и за разблокировку приложения нужно заплатить. Схема позволяет зарабатывать миллионы. В интервью Уоллас говорит,

что такой способ продажи программных продуктов пришел ему в голову во время очередного наркотического видения.

До середины девяностых shareware-программы распространяются на дискетах и CD специальными дистрибьюторскими компаниями, но с развитием интернета пользователи получают возможность самостоятельно скачивать демоверсии.

декабрь

Бесконечный финал

Компания **ASCII** дает начало настоящему инди-движению, предлагая обычным пользователям создавать собственные двухмерные ролевые игры на манер ранних **Final Fantasy**: в Японии появляется первая версия программы-редактора **RPG**

Maker. Приложение предлагает все необходимые для самостоятельного конструирования игр инструменты, а компьютерный вариант позволяет еще и импортировать в редактор собственные графические материалы.



1992

1990



декабрь

Антиводопроводчик

Молодая независимая компания **id Software** выпускает первый эпизод платформера **Commander Keen**. В основу простенького развлечения положен движок, разработанный талантливым программистом Джоном Кармаком. Первоначально на базе этой технологии хотели делать порт

Super Mario Bros. 3 для PC, но **Nintendo** не заинтересовалась идеей.

id Software сама осуществляет разработку и продажу этого сериала, и **Commander Keen** прокладывает дорогу для shareware-модели на рынке компьютерных игр.

1993



декабрь

Независимость от первого лица

Дебютирует **Doom** — шутер от первого лица. Игра без издателя становится хитом, устанавливая новые стандарты графического оформления, управления, дизайна. Продажи идут все по той же shareware-схеме, и меньше чем за два года Doom инсталлируют на 10 млн компьютеров во всем мире.

На волне бешеной популярности вокруг Doom вырастает несколько поколений фанатов, которые, не жалея сил и энергии,

создают собственные уровни и модифицируют игровые WAD-файлы. Первый редактор для Doom выходит в 1994 году — и именно с него начинается карьера многих известных дизайнеров.

Doom фигурирует даже в видеоролике с рекламой **Windows 95**, где Билл Гейтс появляется на фоне дружелюбных демонов с Марса (www.youtube.com/watch?v=jlryxEZMA4). Мир окончательно превращается.

EVIL

1994



ноябрь

Первые шаги

Небольшая компания **Clickteam** выпускает оригинальный редактор **Klik & Play**, позволяющий создавать простенькие видеоигры. Вокруг него возникает сплоченное сообщество единомышленников, готовых день за днем вкалывать и проекти-

ровать собственные игры. Часть инди-разработчиков начинает работу именно с этого инструментария. В их числе автор **The Underside** Артур Ли и Дерек Ю — создатель **Aquaria** и редактор главного индустриального блога **TIGSource**, целиком и полностью посвященного инди-играм.

1995



июль

Игровая вспышка

Начинает работу развлекательный портал **Newgrounds**, основной контент которого — флэш-анимация и игры. Сайт, придуманный и запущенный Томом Фалпом, становится одним из главных столпов современного инди-движения благодаря тому,

что универсальность Adobe Flash позволяет запускать игры практически на любом компьютере, значительно расширяя аудиторию. В то же время игры на Newgrounds по большей части бесплатны: проблема монетизации независимых проектов еще не решена.

1996



август

Классовая вражда

24 августа 1996 года три приятеля заканчивают работу над модом **Team Fortress** для игры **Quake**. Робин Уокер, Джим Кук и Ян Кохли придумывают оригинальную многопользовательскую механику: пользователи делятся на команды, выбирают различные классы вояк, способности которых удачно до-

полняют друг друга, и стрелки бросаются в бой. Мод оказывается настолько успешным, что **Valve** переманивает его разработчиков и превращает фанатское начинание в успешную коммерческую серию.

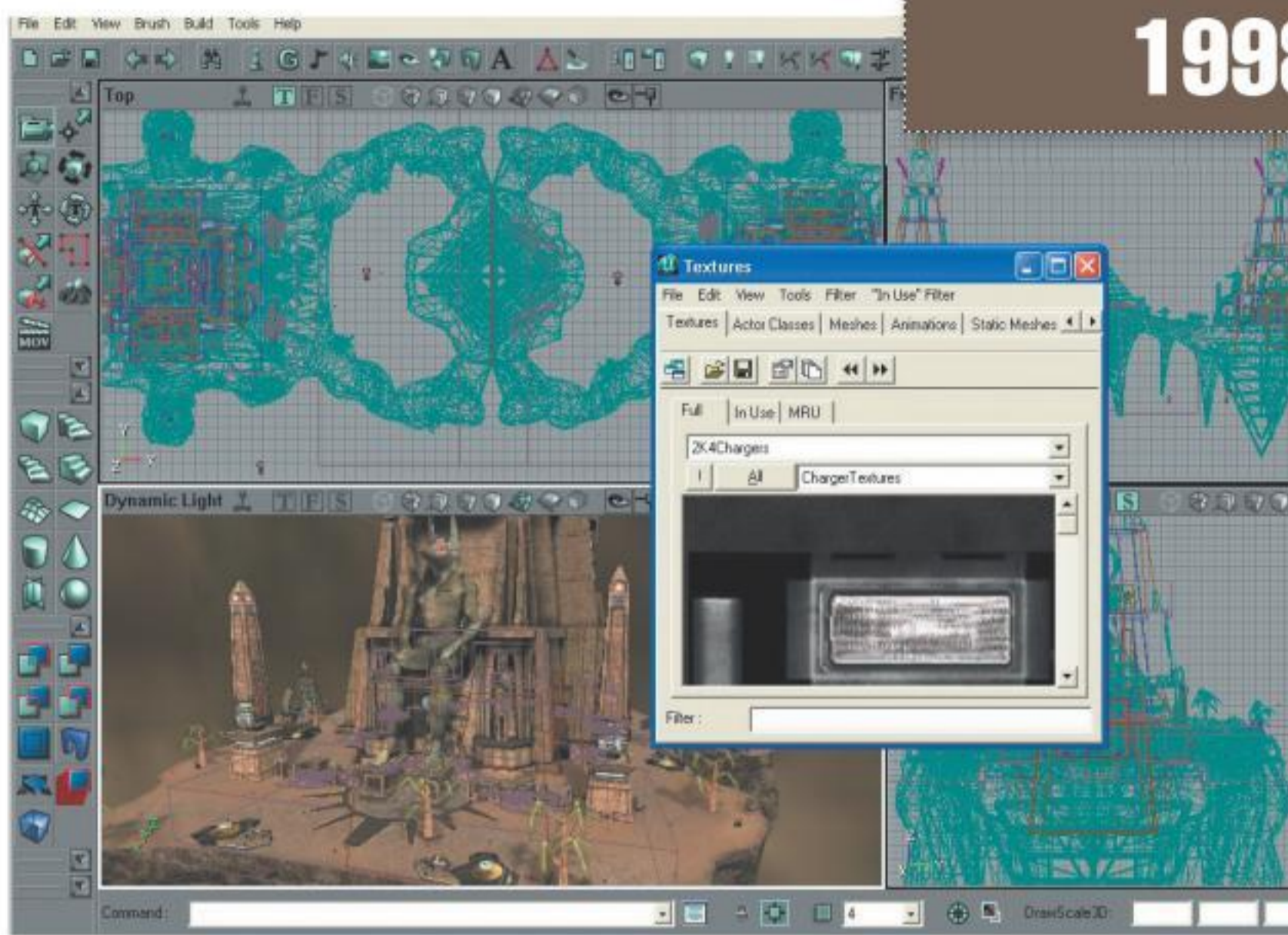
Впоследствии Valve еще не раз воспользуется услугами моддеров.

май

Изменение нереального

Компания **Epic Games** устанавливает новые стандарты модостроения, выпуская в комплекте с трехмерным шутером **Unreal** бесплатный редактор карт. **UnrealEd 1.0** оказывается недоработанным и упрощенным, но последующие версии программы задают профессиональные стандарты.

Впоследствии все игры серии **Unreal** комплектуются бесплатным редактором, что позволяет значительно увеличить их жизненный цикл. Доморожденные дизайнеры наполняют интернет сотнями разных модификаций и уровней, качество их растет день ото дня.



1998

осень

Фестивальное движение

Компания **UBM TechWeb**, ответственная за запуск журнала **Game Developer**, индустриального сайта **Gamasutra.com** и организацию **Game Developers Conference**, дает начало совершенно новому мероприятию — **Independent Games Festival**. Организаторы признаются, что хотят превратить IGF в ана-

лог киношного «Сандэнса», однако, несмотря на все их усилия, инди-сообщество еще долго остается слишком разобщенным. Наиболее преданными поклонниками независимых игр остаются их создатели, остро ощущается нехватка единой дистрибьюторской платформы.



1999

июнь

Мочить в турнире

Канадец вьетнамского происхождения Мин Ли и уроженец Нью-Джерси Джесс Клифф выпускают одну из самых известных в мире игр — **Counter-Strike**, мод для шутера **Half-Life**. Игроки, разделенные на спецназовцев и террористов, сражаются на картах-локациях, убивают друг друга, спасают и прячут заложников, ставят и разминируют бомбы, покупают оружие на заработанные очки.

Концепция оказывается настолько востребованной, что у **Counter-Strike** появляются сотни поклонников, создающих для этого домашнего развлечения собственные модификации и дополнения. Проект растет как на дрожжах, становится основной киберспортивной дисциплиной и затмевает все предыдущие и последующие попытки сделать аутентичный сетевой боевик.

ноябрь

Рождение творца

Появляется один из самых популярных инструментов для создания игр — **Game Maker**, созданный датчанином Марком Овермарсом. Универсальный двух-

мерный движок помогает создавать разноплановые проекты, не ограничиваясь лишь одним жанром. Энтузиасты делают с его помощью прототипы сотен игр, самые многообещающие из которых становятся многолетними долгожителями. Редактор становится главной платформой для все увеличивающейся армии инди-разработчиков.



Хроноскоп



осень

Пьянству — бой

Датская студия **Witan** и рекламное агентство **Art Department** в порыве творческого вдохновения создают для рекламы виски «Джонни Уокер» один из самых популярных казуальных проектов конца столетия — **Moorhuhn (Crazy Chicken)**.

Предполагается, что играть в Moorhuhn будет веселее всего на ноутбуках в барах — и, если иг-

рок наберет в стрельбе по летающим курицам достаточное количество очков, ему дадут бесплатный купон на выпивку или даже диск с самим развлечением. Вскоре проект выкладывают в Сеть, и его настигает всемирная слава. Популярность Moorhuhn оказывается настолько велика, что в Германии по мотивам игры даже снимают мультфильм.

2001



март

Первый парень Адриатики

Гаражная хорватская студия **Croteam** при поддержке американского издательства **Gathering of Developers** (которое ухитрилось сделать так, что разработчики сохранили не только права на саму торговую марку, но и полный контроль над всем процессом производства) выпускает интернациональный хит — **Serious Sam**. Сплав примитивного игрового процесса,

яркой солнечной графики и невысокой цены делает свое дело. Главный герой в темных очках превращается в символ независимого игрового движения, а современная технологическая платформа, разработанная Croteam, позволяет создавать огромные открытые уровни, ускоряя популяризацию игры и развитие мощного сообщества моддеров.

2000



январь

Физика на службе эластики

Появляется один из самых необычных и сложных инди-проектов начала двухтысячных — двухмерный мотосимулятор **ElastoMania**. Вокруг игры сбивается коллектив

энтузиастов, создающих все новые и новые уровни, и постоянные жаркие соревнования обеспечивают ElastoMania счастливую жизнь на протяжении многих лет.

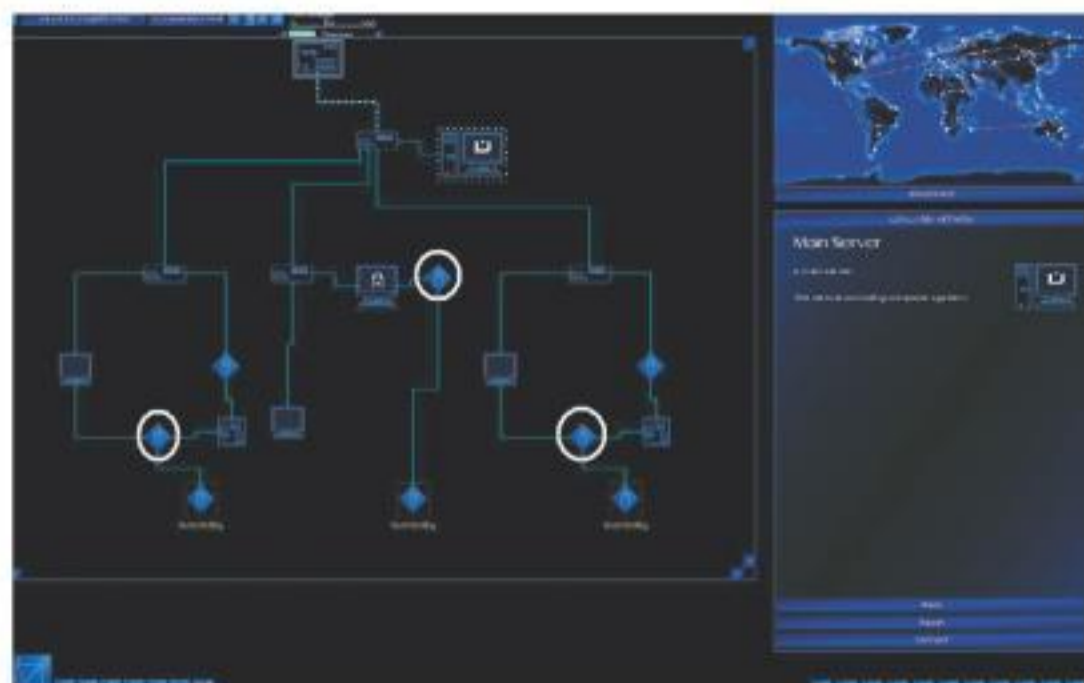


май

Сумерки богов

В 36 лет после приступа астмы умирает основатель фирмы **Gathering of Developers** Даг Майрес. Компания, на протяжении многих лет помогавшая молодым командам доводить игры до ума, стремительно катится к смерти, и даже переход под крыло **TakeTwo** не помогает спасти ситуацию.

Вместе с гибелью GoD меркнут надежды многих разработчиков пробиться к славе, минуя строгий издательский контроль. Всплкнув, старожилы вспоминают шикарные вечеринки с барбекю и бесплатным пивом, которые Gathering of Developers устраивала на **E3**.



октябрь

Вдруг из программистской спальни

Зажигается звезда британской **Introversion Software**, которая вскоре станет одной из самых раскрученных независимых студий современности.

Четверо друзей, называющих себя последними домашними разработчиками, разрабатывают игры, не выходя из дома, и выпускают в 2001-м свой первый проект — **Uplink**. Игра рассказывает о приключениях хакера, который взламывает серверы международных корпораций, зарабатывая деньги и распутывая слож-

ный сюжетный клубок интриг, заговоров и компьютерных вирусов.

Uplink невероятно успешна. В месяц продается по 30 тысяч копий, издательства наперебой хотят купить права на хакерский симулятор, но предлагают значительно меньше, чем авторы зарабатывают на тот момент. **Introversion** начинает масштабную кампанию по популяризации самостоятельного подхода к разработке и дистрибуции инди-игр через интернет.



май

Браузер сокровищ

PopCap Games выпускает головоломку **Diamond Mine**, впоследствии переименованную в **Bejeweled**. С точки зрения классического геймдизайна **Bejeweled** не выдерживает никакой критики: в ней результат зависит только от удачи пользователя, тогда как в «нормальных» играх все завязано на человека и его действия. Если он соблюдает правила, то выигрывает, если нет — то проигрывает. В **Bejeweled** же все зависит от случайности: игра может закончиться после пары раундов, а может длиться до бесконечности. Как позже оказывается, такой

подход идеален для коротких игровых сессий за офисными компьютерами.

Пользователи остаются от **Bejeweled** в восторге. Разработчики сразу отказываются от shareware-подхода и начинают продавать проект напрямую через интернет, зарабатывая миллионы долларов в сотрудничестве с **Microsoft**. За десять лет игру скачивают более 150 млн раз. **Bejeweled** показывает, как меняется игровая аудитория: 76% человек, которые балуются с драгоценностями в браузере, — женщины.

2002



март

Общество анонимных геймдизайнеров

При **Game Developers Conference** появляется небольшая секция под названием **Experimental Gameplay Workshop**, первое заседание которой проходит в 2002 году. Среди организаторов значится Джонатан Блоу (**Braid**), Крис Хекер (**Spore**), Даг Черч (**System Shock**, **Thief**), Ричард Лемарчанд (**Uncharted**, **Soul Reaver**) и множество других интересных людей. Разработчики делятся идеями и инструментами, обсуждают насущные проблемы, хвастаются достижениями.

май

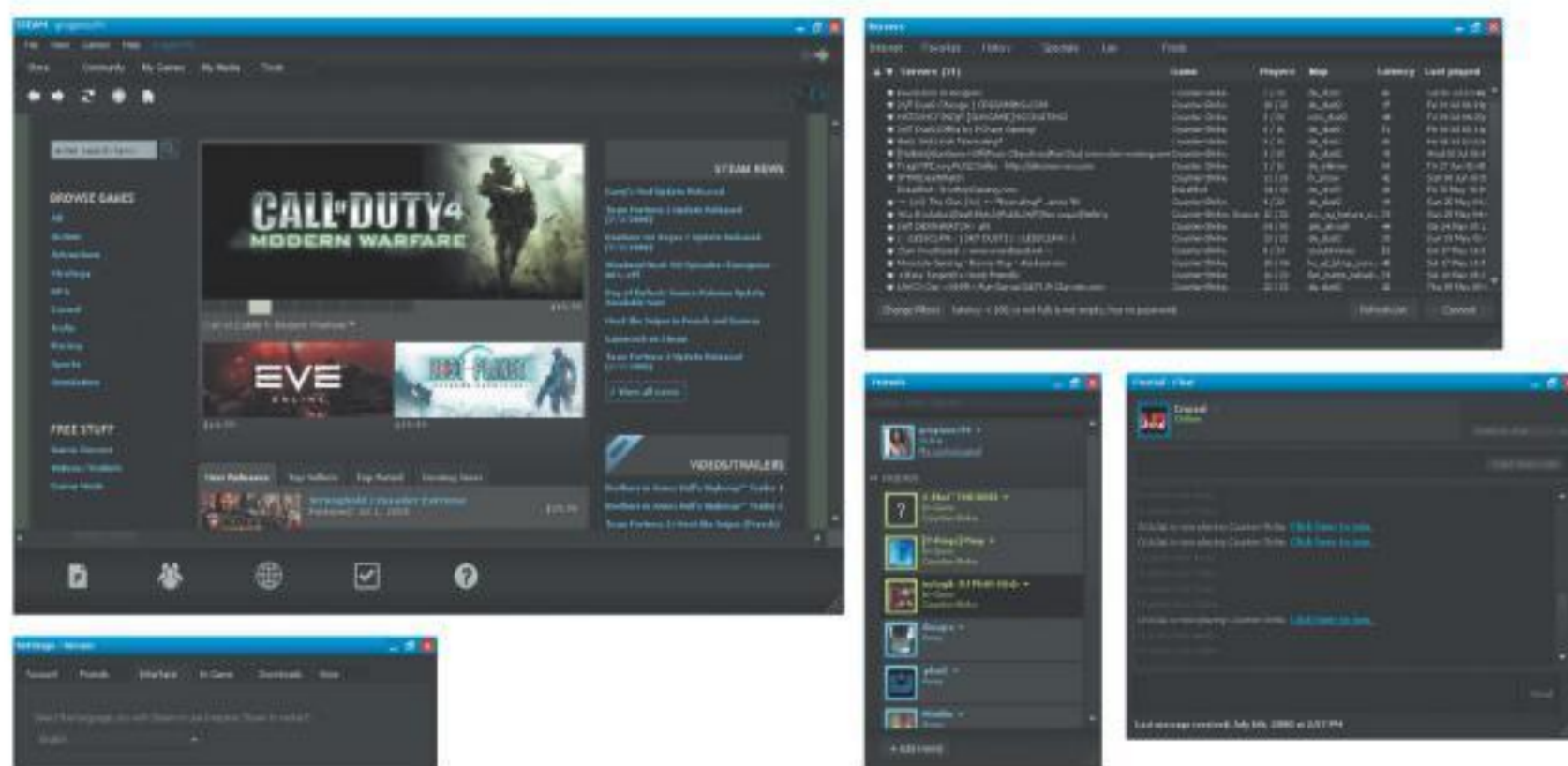
Один для всех и все для одного

Во время **Game Developers Conference** 22 мая 2002 года компания **Valve** представляет уникальную цифровую систему дистрибуции компьютерных игр — **Steam**, которая предлагает разработчикам и игрокам невиданные ранее возможности по унификации игровой библиотеки. Единая платформа позволяет стандартизировать обновление

игр, упростить поиск друзей для многопользовательских матчей, а главное — продавать игры напрямую через интернет, минуя издательства.

Valve постепенно приучает пользователей к **Steam** (сначала — бета-тест **Counter-Strike 1.6**, затем — релиз **Half-Life 2**). Серверы часто падают под наплывом пользователей,

желающих зарегистрироваться; глава **Valve** Гейб Ньюэлл признается новым мессией игрового рынка; **Steam** становится обязательной составляющей всех игр **Valve** на PC. **Microsoft** и **Yahoo!**, отказавшиеся от поддержки **Steam**, кусают локти; многочисленные издательства и создатели платформ бросаются делать собственные клоны системы.



2003

лето

Пражский квест



Независимая чешская студия **Amanita Design**, основанная выпускником Пражской академии искусств, архитектуры и дизайна Якубом Дворски, выпускает оригинальный флэш-квест **Samostrost**. Короткая и незамысловатая игра привлекает внимание необычным сюрреалистическим оформлением и медитативным геймплеем. Проект остается бесплатным, но его продолжение уже продается за реальные деньги через сайт студии.



тенденции

Платформер на вкус и цвет

Хотя инди-игры и охватывают огромное количество жанров, самым популярным из них остается платформер. Наследие **Super Mario Bros.** оказывается столь всеобъемлющим, что многие новички начинают неосознанно копировать то, во что играли в дет-

стве. Но со временем эти игры эволюционируют: в одних появляется третье измерение — время (**Braid**), другие берут визуальной частью (**Trine**). Платформер становится универсальной матрицей, позволяющей воплотить самые удивительные идеи.

декабрь

Консольная качка

Компания **Microsoft** перезапускает в декабре 2004 года сервис **Xbox Live Arcade (XBLA)** для приставки **Xbox 360**. Первая консольная цифровая дистрибуторская сеть, привязанная к популярной в США услуге Xbox Live, становится удобным и недорогим аналогом Steam, позволяющим получить новые игры для приставки, не вставая с дивана.

Первой игрой этого сервиса становится бесплатная **Hexic HD**,

созданная автором «Тетриса» Алексеем Пажитновым. Маленькие цифровые игры оказываются для Microsoft чрезвычайно важными — они столь популярны, что позднее компания выпускает версию приставки с более вместительным жестким диском.

К марту 2006 года через XBLA скачивают больше трех миллионов проектов. Начинается эра иного подхода к распространению и созданию видеоигр.

2004



март

Сделай меня точно

Желая создать дополнительную рекламу **Unreal Tournament 2004**, компания **Epic** организует конкурс **Make Something Unreal**. Условия просты: сделайте свой мод для UT 2004, заслужите одобрение судей и пользователей и получите призы — деньги,

железки и даже лицензию на коммерческое использование **Unreal Engine**. Наиболее заметные участники конкурса — **Red Orchestra: Combined Arms** и **Alien Swarm**; позже обе в том или ином виде попадут в качестве самостоятельных проектов на **Steam**.

май

Одна смола повсюду

Выходит один из первых коммерчески успешных инди-хитов — **Gish**. Игрокам предлагается управлять ожившим сгустком смолы, который липнет ко всему и преодолевает различные препятствия ради спасения подружки. Различные возможности необычного героя и своеобразная структура уровней, списанная с некоторых локаций **Super Mario Bros.**, делает прохождение **Gish** одновременно не-

банальным и крайне знакомым. В отличие от большинства инди-проектов, которые раньше выпускались бесплатно или продавались с сайта разработчиков, **Gish** распространяют в коробках при поддержке издательства **Chronic Logic**.

Эдмунд Макмиллан, соразработчик **Gish**, впоследствии создаст один из самых сложных платформеров в мире — **Super Meat Boy**.

декабрь

Пять лет не срок

Под дружные овации сотен посвященных сначала на японском, а потом и на английском языке появляется финальная версия инди-долгостроя **Cave Story**, в течение пяти лет разрабатывавшаяся японцем Дaisuке Амая. Он начинает игру, еще будучи студентом, а заканчивает, уже занимая должность штатного программиста. Проект отшлифован до блеска — и при этом бесплатен.



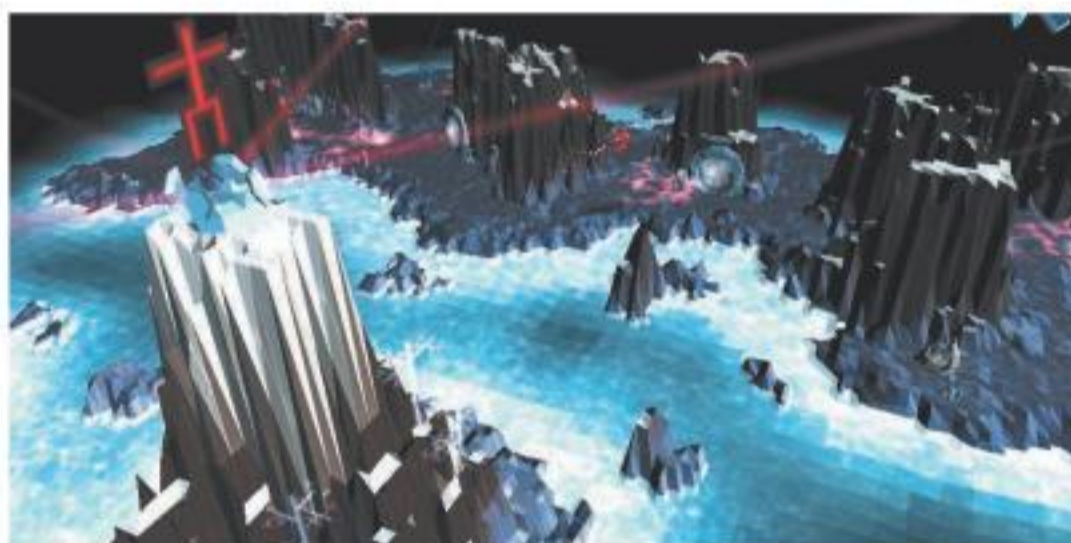
март

Из жизни полигонов

Студия **Introversion Software** выпускает второй знаковый проект — **Darwinia**. Смесь жанров и оригинальное схематическое оформление вновь покоряет поклонников необычных игр. Руководитель компании Марк Морис сначала выступает против возможного сотрудничества с **Valve**, но вскоре признает свою ошибку: выход на **Steam** в декабре того же года (после дебюта **Rag Doll Kung Fu**) позволяет кардинальным образом увеличить аудиторию. Популярность **Darwinia** ошелом-

ляет, вокруг игры Introversion вновь собирается сообщество

фанатов и появляются разнообразные моды.



2005



апрель

Школа RPG

Выходит необычный проект Дэнни Лидона, созданный на основе редактора RPG Maker — **Super Columbine Massacre RPG!**. Игра рассказывает о трагической истории, произошедшей в 1999 году в колумбийской средней школе штата Колорадо, где два вооруженных подростка расстреляли 13 учеников и покончили жизнь самоубийством. Первая попытка превратить игру в едкий социальный комментарий с треском проваливается, что несколько обескураживает автора, учитывая, что за два года до этого фильм «Слон» Гаса Ван Сента, посвященный той же теме, получил «Золотую пальмовую ветвь» в Каннах. Впоследствии Лидон выступает с документальным фильмом **Playing Columbine**, в котором рассказывает о негативной общественной реакции по отношению к его игре.



июль

Компьютерная парочка

Майкл Матеас и Эндрю Стерн выкладывают в Сети необычный проект — **Façade**. Интерактивная драма демонстрирует возможности компьютерного интеллекта, способного осмысленно отвечать на разные вопросы пользователя. По сюжету герой приходит в гости к молодой паре и ока-

зывается в эпицентре семейного конфликта. Пользователь может или усугубить отношения между героями, или помочь им помириться. **Façade** становится предметом для многочисленных научных изысканий и помогает дальнейшему становлению инди-движения.

октябрь

Небесный астматик

Дженова Чен, один из самых молчаливых идеологов инди-движения, и семь его друзей по университету заканчивают свою первую игру — **Cloud**. Сюрреалистический проект рассказывает о несчастном семилетнем мальчике-астматике, который мечтает о полетах в небесах.

Игра во многом автобиографична — в детстве Чен тоже страдал от астмы, часами дожидаясь врачей в палате. За трогательную сюжетную завязку и геймплей маленькая команда получает от университета грант на \$20 тысяч, и в октябре проект появляется в Сети.





октябрь

Мартышка и портал

Крошечная компания **Nuclear Monkey Software** выкладывает в интернете бесплатную **Narbacular Drop**. Студенты колледжа **DigiPen Institute of Technology**, специализирующегося на обучении игровых разработчиков, придумывают занятный проект, в котором пользователю предлагается путешествовать по подземелью с помощью двух связанных порталов, которые

можно самостоятельно расставлять на любых неметаллических поверхностях.

Уникальная механика не оставляет равнодушными критиков и коллег. Практически сразу после выхода **Narbacular Drop** всю команду **Nuclear Monkey** нанимает **Valve**, предлагая работу над новым интригующим проектом, которым позднее оказывается **Portal**.



октябрь

Парооткрыватель

Юмористический файтинг с бойцами-марионетками **Rag Doll Kung Fu** появляется на Steam и становится хитом продаж, превосходя все ожидания автора, Марка Хейли, сотрудника **Lion-**

head Studios. После дебюта **Rag Doll Kung Fu** Хейли легко расстается с **Lionhead** и отправляется на вольные хлеба, чтобы вскоре начать работу с крупнейшим игровым издательством в мире.

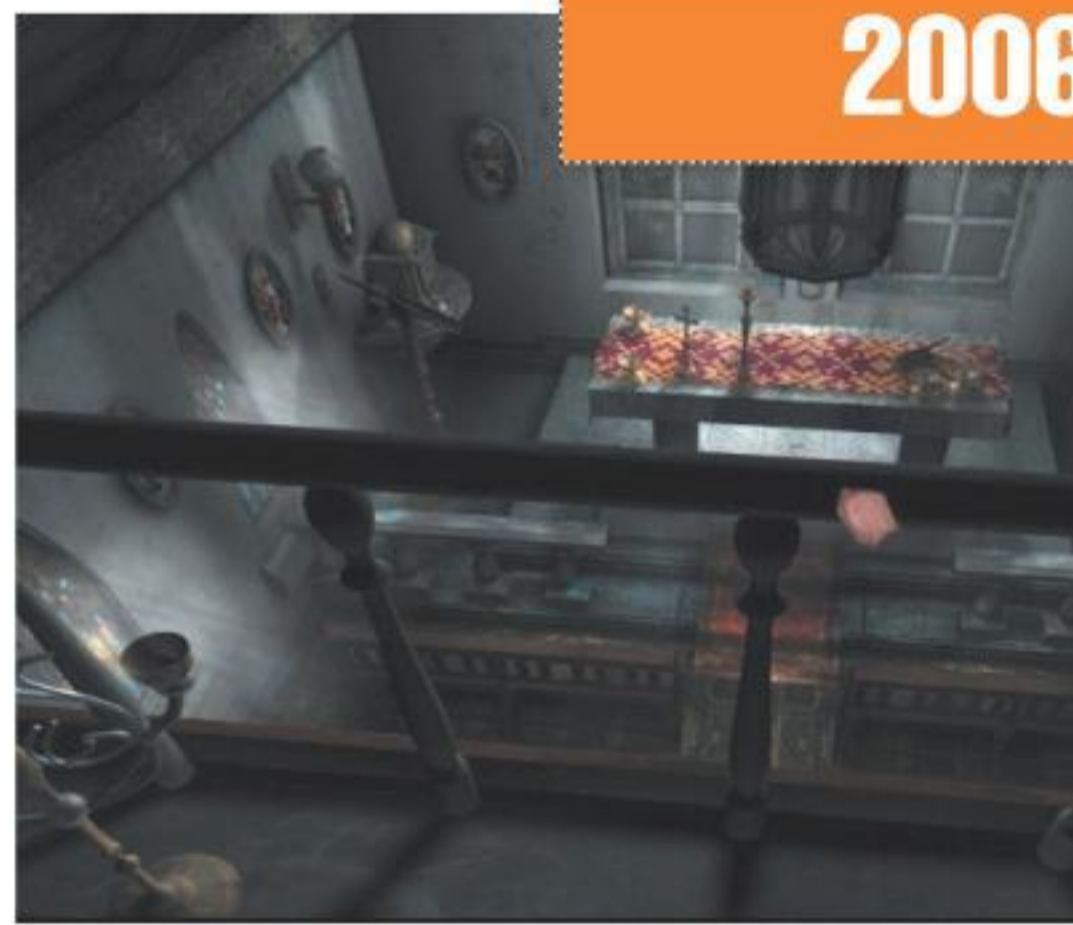


сентябрь

В темно-синем лесу, где трепещут олени

Бельгийский дуэт разработчиков, состоящий из Аурии Харви и Михаэля Сэмина, представляет свой оригинальный медитативный интерактивный скринсейвер **The Endless Forest**. Исследовательский проект с доведенным до минимума игровым процессом позиционируется как интерактивное искусство, живая картина. Странная фантазия на тему «Принцессы

Мононоке» с многопользовательским уклоном (но безо всякого намека на внутриигровое общение) становится торговой маркой необычной студии **Tale of Tales**. В дальнейшем эта парочка продолжит разработку крайне необычных видеоигр, представит **The Graveyard, The Path, Fatale** и заслужит звание самых экстравагантных инди-разработчиков.



2006

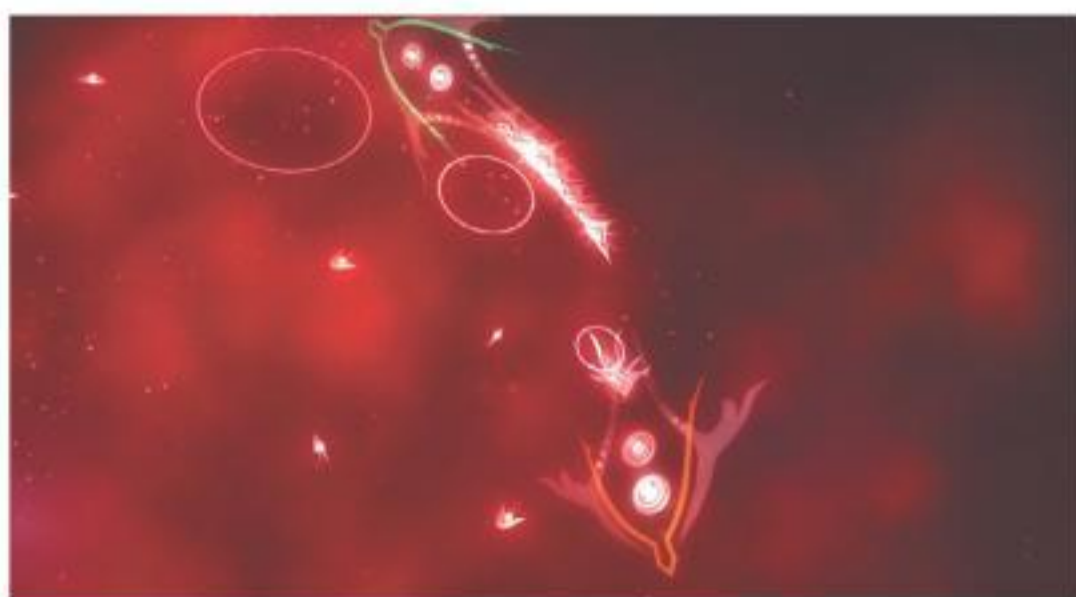
март

Насусечили

На волне развивающегося инди-движения из далекой Аргентины на международный рынок попадает страшная, запутанная камерная приключенческая игра **Scratches**. Проект, созданный усилиями крошечной студии **Nucleosys**, тепло принимают критики на всех континентах. Большая часть экспертов видит в **Scratches** явные сходства с творчеством Г.Ф. Лавкрафта, на что разработчики заявляют, что идея сде-

лать приключение в заброшенном доме пришла одному из них в кошмарном сне. Игра переживает несколько изданий, включая выпуск дополненной «режиссерской» версии.

Как бы то ни было, успех **Scratches** не может удержать **Nucleosys** на плаву. Через несколько лет после выпуска дебютного хита фирма закрывается, похоронив все надежды на продолжение необычной истории.



апрель

Инди must flow

Дженова Чен и Николас Кларк выпускают бесплатную флэш-игру **flow**, созданную в рамках написанной Ченом научной работы. За первые две недели проект скачивают 100 тысяч раз. В **flow** пользователю предлагается управлять простейшим организмом, который поглощает более мелкие существа и увеличивается в размерах. Сказочное, почти ино-

планетное оформление дополняет необычное музыкальное сопровождение от Остина Винтори. В игре отсутствует меню или какие-то подсказки.

Практически сразу после завершения учебы Чен организует компанию **thatgamecompany** и подписывает с **Sony** контракт на выпуск трех игр для **PlayStation Network**.

ноябрь

Черный мальчик в черно-белой комнате



Арт Йенсен, бывший сотрудник **IO Interactive**, занимавшийся разработкой **Hitman** и **Freedom Fighters**, уходит из компании, чтобы создать черно-белый платфор-

мер **Limbo**. Вскоре он понимает, что у одного человека сил на это не хватит, и в 2006 году собирает из кусочков арта небольшой ролик, желая привлечь союзников. Ему это с успехом удается. Вместе с новым знакомым Дино Патти он основывает фирму с апокалиптическим названием **Playdead Studios**. Благодаря частным инвестициям и правительственным грантам ему удается нанять дополнительный штат, чтобы завершить работу над амбициозным проектом.

Необычная игра, рассказывающая о мальчике, путешествующем по переполненной опасностями версии чистилища, появляется в магазинах через четыре года.

тенденции

Белым по черному

Анонс **Limbo** становится толчком к появлению целой вереницы черно-белых игр.

Сначала скупое визуальное оформление рассматривают как хитрое решение, позволяющее привлечь ценителей необычных развлечений. Яркий пример такой игры — необычный ужастик **Sadness** для Wii от крохотной польской студии **Nibris**,

который, однако, так и не добирается до магазинов, умерев на стадии производства.

Вскоре применение новому визуальному решению находят крупные издательства. Выходят **Madworld** (SEGA/Platinum Games), **The Saboteur** (Electronic Arts/Pandemic Studios), **Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction** (Ubisoft/Ubisoft Montreal). Чаще всего разработчики используют мрачную гамму лишь как стилевое решение, но вскоре появляются и первые попытки приспособить кон-

ноябрь

Поставили крест

Компания **Sony Computer Entertainment** с некоторым опозданием представляет приставку нового поколения **PlayStation 3**. В противовес Xbox Live консоль работает с совершенно бесплатным сетевым сервисом **PlayStation Network**, в рамках которого открывается магазин **PlayStation Store**. Через виртуальную торговую площадку можно скачивать дополнения, демоверсии, темы, рекламные ролики и разнообразные игры. **Sony** делает особую ставку на продажу необычных проектов, желая выделиться на фоне конкурентов. И хотя сначала там появляется



лишь забавная, но совершенно бессмысленная японская **Mainichi Issho**, впоследствии именно PlayStation 3 становится родным домом для одних из самых интересных инди-проектов. Впрочем, определение «инди» применимо к ним лишь отчасти, так как большую часть знаковых PSN-игр финансирует и издает сама **Sony**.



ноябрь

Кофейновая игра

Разочаровавшиеся в сухой корпоративной структуре **Electronic Arts** Кайл Гэблер и Рон Кармел увольняются и открывают свою компанию **2D Boy**. Разработчики подсчитывают, что без доходов смогут просуществовать чуть больше года (а дальше придется искать работу или пополнить армию бездомных). Офиса нет, поэтому авторы сидят в кофейнях с бесплатным Wi-Fi и работают прямо за столиками с круассанами.

В такой антикорпоративной обстановке за кофе и булочками друзья собирают физическую головоломку **World of Goo**, которая предлагает делать различные устойчивые конструкции из непонятной черной субстанции. В основу проекта положено предыдущее творение Гэблера **Tower of Goo**, где использовалась похожая механика. Предполагаемый бюджет составляет около \$10 тысяч, в последние месяцы разработчикам помогает прожить лишь организация предварительных заказов.

трастность цветов под игровую механику. Лучшее в этом преуспевают Тайлер Глаизель и Джон Шабб,

в январе 2009-го выпускающие интригующий флэш-платформер **Closure**.





ИЮНЬ

Колобки в электричке

Тсутому Коуно, один из создателей **Ico**, каждый день ездит на работу на электричке и в пути делает на своем КПК эскизы забавной видеоигры, в которой группа колобков путешествует по хитрым лабиринтам. Управление героями, по задумке автора, должно осуществляться поворотом игрового устройства — так, чтобы забавные шарики скатывались по игровым поверхностям и добирались таким бесхитрым образом до финиша.

На дворе 2004 год, близится выпуск **PlayStation Portable**, однако **Sony** не видит потенциала игры и дважды отказывается ее финансировать. Коуно собирает небольшую команду, создает игральный прото-

тип — и корпорация наконец дает добро на производство **LocoRoco**. Игра разрабатывается скромными усилиями 16 человек под крылом крупнейшей в Японии компании и превращается в международный хит, становясь одним из первых успешных проектов для новой консоли.

В дизайне **LocoRoco** Коуно выделяет три основных принципа: игра должна быть доступной, интересной и яркой. Примитивная механика в сочетании с необычным визуальным стилем и смачными аудиоэффектами помогает протоптать первые тропинки, по которым на PSP ринутся еще более эксцентричные проекты — вроде **Potapon**.



ОКТАБРЬ

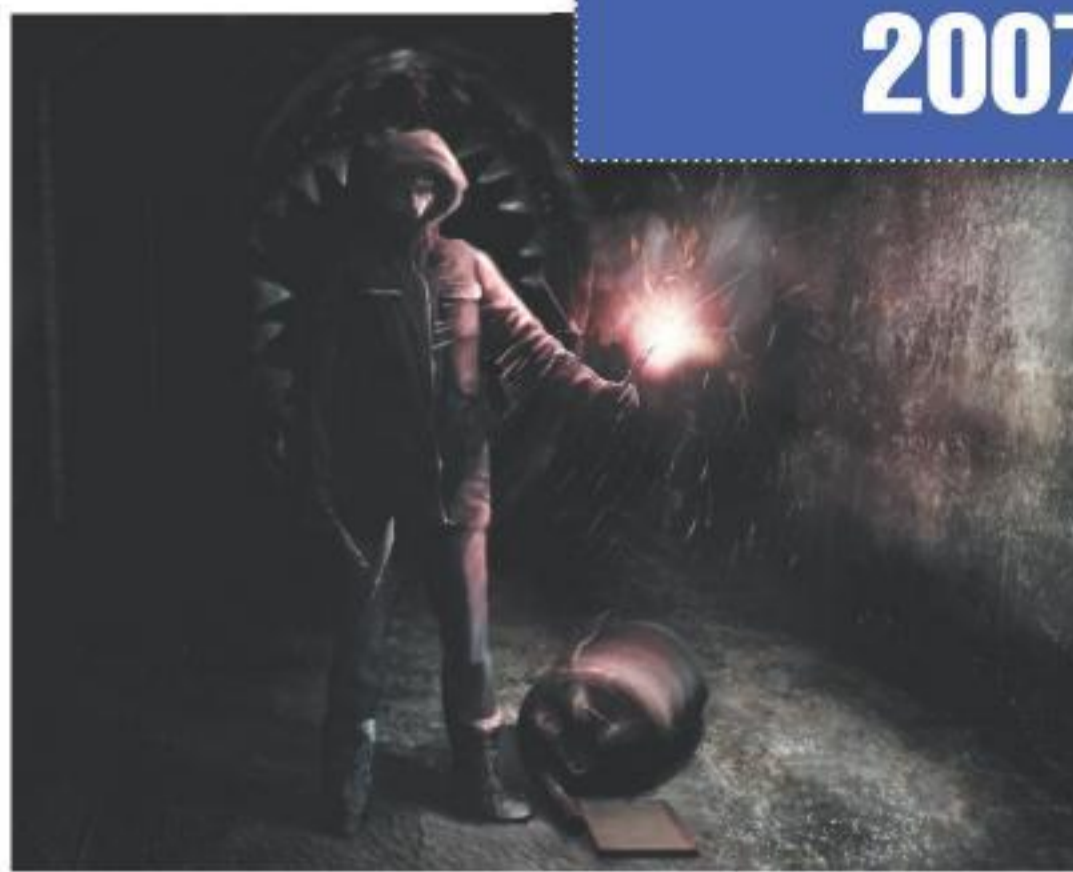
Модификации полураспада

Valve издает «коробку счастья» — **The Orange Box**, в которую помимо **Half-Life 2: Episode 2** упакованы независимые модификации **Team Fortress 2** и **Portal**. **Valve** не уверена в том, что рынок заинтересуют эти игры, поэтому приклеивает их к давно ожидаемому **Half-Life 2**, но новинки мгновенно становятся хитами, удивляя невиданным до этого качеством.

Модификация для **Quake** надолго превращается в главный многопользовательский боевик на PC, в отечественных офисах полу-

чая ласковое прозвище «тэ-эфочка». Вокруг **Portal** и вовсе образуется культ. Под чутким руководством **Valve** разработчики из **Nuclear Monkey Software** сумели создать практически идеальную игру, выверенную до последней мелочи. Инновационный игровой процесс, заставляющий совершенно иначе взглянуть на трехмерное пространство, поражает ничуть не меньше, чем интригующий сюжет, великолепный юмор и уникальная эстетика. Многие игровые издания удостоивают **Portal** звания игры года.

2007



МАРТ

Секретные материалы

Группа студентов, организовавшая студию **Frictional Games**, превращает бесплатную техническую демоверсию кустарного движка **HPL Engine** в оригинальный ужастик **Penumbra: Overture**. Морозное приключение, действие которого разворачивается в Гренландии, удивляет кри-

тиков и игроков необычными физическими задачками, по сравнению с которыми все фокусы **Гордона Фримена** с банками и ящиками в **Half-Life 2** выглядят нелепым баловством. Здесь придется буквально драться за жизнь, вздрагивая от каждого шороха.

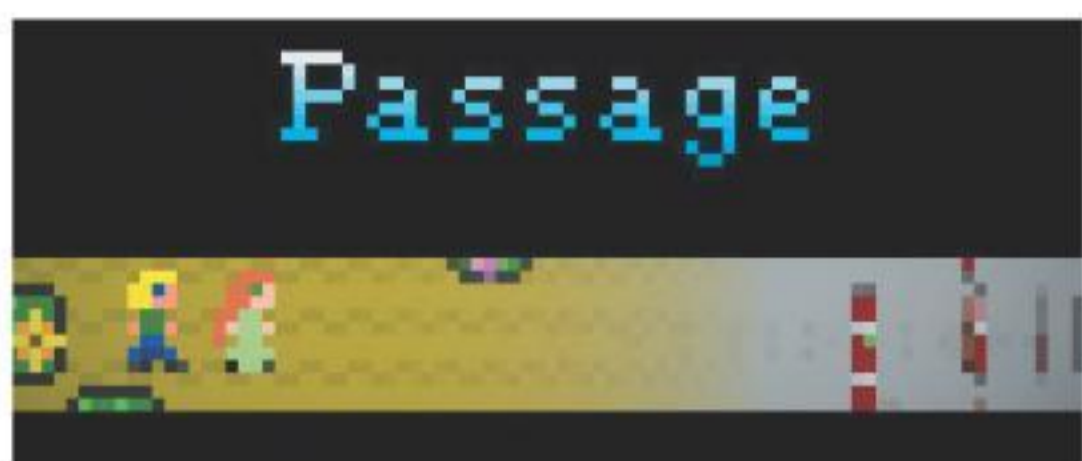


Ноябрь

Мелом по монитору

Финн Петр Пурхо, имеющий за плечами серьезный опыт в инди-проектах, за пять дней собирает прототип феноменальной головоломки **Crayon Physics**. Разработчик, вдохновленный детской книжкой «Гарольд и фиолетовый мелок» (**Harold and the Purple Crayon**), придумывает проект, в котором игроку необходимо докатить шар до желтой звездочки. Сделать это нужно, рисуя примитивные двухмерные фигуры, которые

материализуются на экране с определенными физическими свойствами и взаимодействуют с шаром. Забавный геймплей и стилизация под детские рисунки привлекают к **Crayon Physics Deluxe** на **Game Developers Conference 2008** больше внимания, чем к блокбастеру **Gears of War 2**. Позднее идея с «погоней за звездочкой» обыгрывается еще в одном необычном проекте — **Scribble-nauts** (DS).



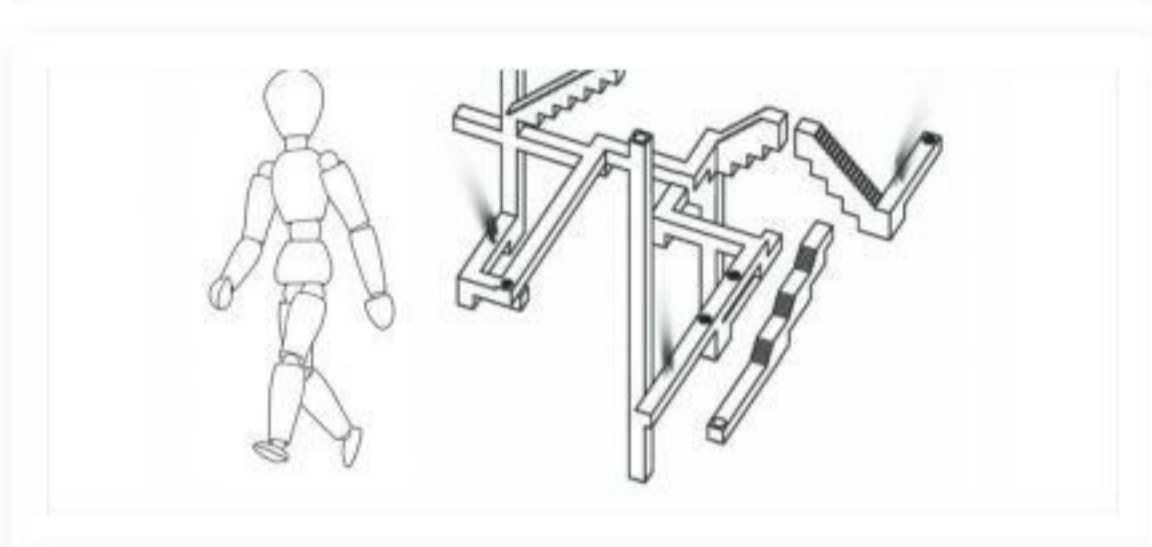
ноябрь

За жизнь

Тридцатилетний Джейсон Розр задается вечными общечеловеческими вопросами и выпускает осенью 2007 года одну из самых ярких и культурно важных игр в мире. **Passage** за пять минут показывает жизнь главного героя — его путь от молодости и влюбленности до старости и могилы.

Как и в каждом произведении искусства, пользователи

вольны сами находить в **Passage** скрытые смыслы и по-своему трактовать идеи Розра. Чтобы не отвлекать игрока, Розр намеренно использует в проекте скромные 256 цветов. Игра собирает множество положительных отзывов по всему миру, многие признаются, что, рассказывая о **Passage** близким, плакали.



весна

Лестница Эшера

Sony продолжает насыщать свои приставки необычными играми: практически одновременно на PSP и PlayStation 3 появляется нестандартная пространственная головоломка **Echochrome**.

Двигая поверхности, по которым идет манекен, пользователи должны довести болванчика до выхода. **Echochrome** требует воспринимать трехмерное изображе-

ние как двухмерное, заигрывая с мозгами пользователя так же, как знаменитый голландский художник Морис Эшер. Критики ахают, что с помощью минимальных средств (в игре практически отсутствуют спецэффекты, нет даже текстур) и скрипичного квартета в саундтреке можно добиться полуфантастического эффекта ожившей картины.

тенденции

Инди в кармане

Одним из главных защитников инди-движения на мировом рынке становится компания **Sony**. Благодаря ее усилиям на **PlayStation Portable** выходит проект Тсутому Коуно, одного из создателей **Ico**, — игра **LocoRoco**, которую он придумал во время долгих поездок в электричке. История о путешествии поющих желтых колобков покоряет

весь мир и становится главным хитом портативной консоли. Вслед за **LocoRoco** на PSP в 2007 году приходит **Patapon** — странная смесь ритм-игры, боевика и стратегии.

На **Nintendo DS** с инди-играми похуже: самодельные проекты, выпущенные без поддержки издателей, добиваются до системы лишь после окончательного взлома. Так происходит, например, с **Knytt Stories**, которая выходит на DS в виде homebrew-приложения, которое можно запускать лишь на

декабрь

Женщина, которая плавает

Дерек Ю и Алек Холовка заканчивают многолетний труд — инди-приключение **Aquaria**, в котором героиня взаимодействует с виртуальным миром с помощью музыкальных нот. Яркое оформление, нелинейная структура уровней, оригинальная система управления и другие особенности **Aquaria** делают ее одним из самых запоминающихся инди-проектов года. Игре присуждают главный приз **Independent Games Festival 2007**.



2008



февраль

На музыкальной волне

С помощью допотопного движка **Quest3D** талантливый разработчик Дилан Фиттерер создает музыкальную гонку **Audiosurf**, которая в мгновение ока делает его миллионером. Проект превращает любой MP3-файл в виртуальный трек, по которому можно прокатиться на футуристическом транс-

портном средстве, собирая специальные цветные блоки. Пройдя обязательную программу из заездов под композиции Prodigy, Blur и Daft Punk, отечественные игроки начинают развлекаться тем, что гоняют под «Зеленоглазое такси» в исполнении Михаила Боярского и рычания Никиты Джигурды.

специальных карточках-картрид-жах.

На сегодняшний день самым скандальным инди-проектом для DS остается эпический труд Роберта Пеллони под названием **Bob's Game**. Над этой странной ролевой игрой Боб корпел около пяти лет — в проекте более 200 персонажей, огромный открытый мир, множество загадок и пр. К несчастью, автору так и не удалось договориться о выпуске игры с Nintendo, и **Bob's Game** запускается на DS только с помощью эмулятора.





ИЮЛЬ

Яблочный магазин

Apple представляет новый цифровой магазин **App Store**, превращающий iPhone в самую популярную портативную игровую платформу современности.

Вначале интерактивные развлечения для iPhone страдают примитивизмом, но вскоре индустрия Apple-игр разрастается до невероятных масштабов. К концу 2008-го через магазин

скачивают более полумиллиона приложений; вскоре эта цифра переваливает за миллиард. На рынке мобильных развлечений маленькие и большие компании конкурируют на равных. К несчастью, из-за обилия товаров хорошие игры часто уходят вниз перечня самых востребованных и никогда больше не возвращаются наверх.



АВГУСТ

Деконструкция жанра

Джонатан Блоу, один из самых яростных идеологов инди, выпускает для Xbox 360 игру **Braid**. При огромном бюджете в \$200 тысяч ему удается за три года создать признанный шедевр современного игрового дизайна. Ловко обманывая ожидания пользователя, готового увидеть очередной слепок с **Super Mario Bros.**, Блоу

соединяет в одном платформере великолепные эскизы Дэвида Хеллмана, головоломный геймплей и многослойный сюжет, затрагивающий общечеловеческие гуманистские темы. Финальные сцены Braid становятся одними из самых запоминающихся игровых моментов уходящего десятилетия.



АВГУСТ

Четверо из бокса

Пропитанная калифорнийским солнцем **Castle Crashers** появляется в дебрях Xbox Live Arcade жарким августом 2008 года и в мгновение ока завоевывает любовь тысяч игроков, изголодавшихся по древнему восьмибитному безумию. Эксплуатируя

beat'em up стандарты прошлого, разработчики создают потрясающее развлечение для поклонников мультипликационного рукоприкладства — с шикарным кооперативным режимом, позволяющим мутузить карикатурных гоблинов в компании трех друзей.

ОКТАБРЬ

Я сделан из плюша

Студия **Media Molecule** (создатели **Rag Doll Kung Fu**) продельвает на деньги Sony невероятный эксперимент — выпускает **LittleBigPlanet**, инди-проект в формате AAA-игры для PS3. Вместе с концепцией забавного физического платформера вырастает идея встроенного редактора уровней, и благодаря сетевым возможностям PS3 игра становится первым консольным проектом, который передает дальнейшую разработку контента в руки самих пользовате-



лей. Граница между игроком и разработчиком окончательно стирается. Главного плюшевого героя LittleBigPlanet, сакбоя, называют новым лицом PlayStation.

2009



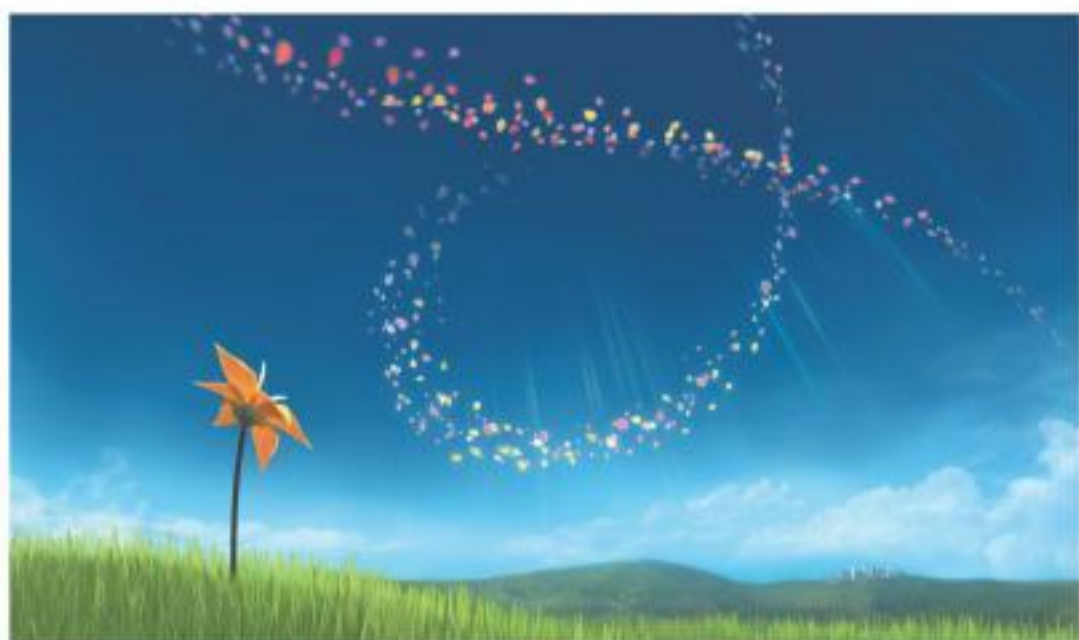
АВГУСТ

Крупнобюджетное инди

Microsoft пускает в ход тяжелую артиллерию: единственной игрой для Xbox 360 от знаменитой студии Epic в 2009 году становится приключенческий боевик с фиксированной перспективой **Shadow Complex**.

На самом деле большую часть работы над проектом выполнила фирма **Chair Entertainment Group**, созданная бывшими разработчиками провального экшена **Advent Rising**. Shadow Complex производит впечатление вручную собран-

ного яйца Фаберже. Дизайн уровней, напряженность перестрелок и тяга к исследованию соединены в идеальных пропорциях. За первую неделю после премьеры через Xbox Live Arcade продается более 200 тысяч копий игры.

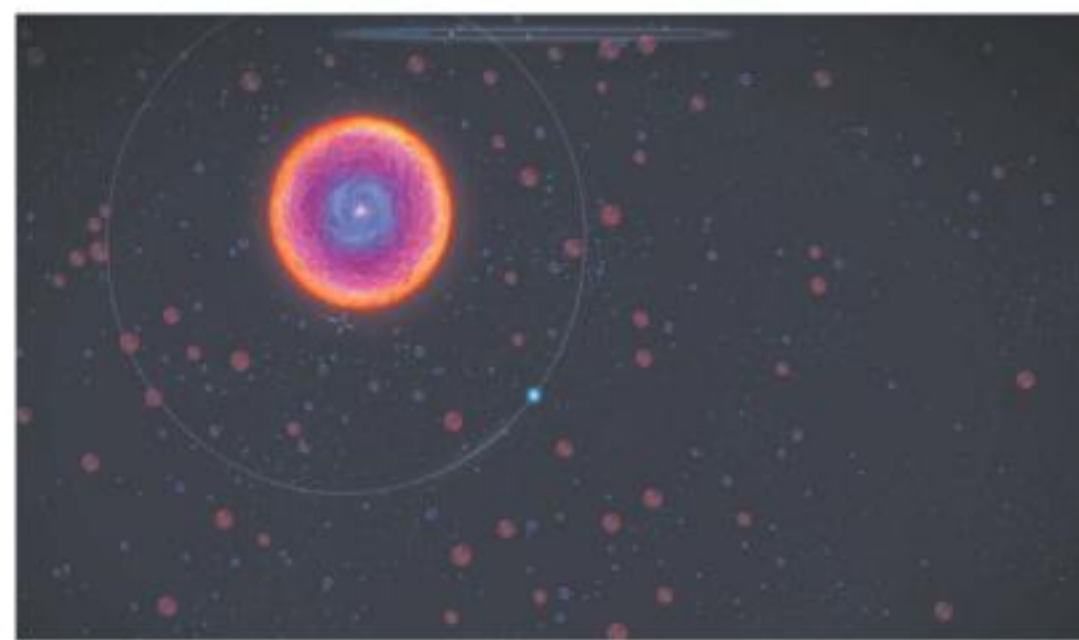


февраль

Красота по-китайски

Sony Computer Entertainment и **thatgamecompany** выпускают вторую игру в рамках подписанного ранее контракта — **Flower**, флористско-пасторальное приключение про ветер и лепестки. Одна из самых необычных и красивых игр своего поколения будоражит воображение воздушностью, скоростью, цветами и музыкой. Разработчики обыграли

тот аспект современных игр, который обычно находился на периферии, и вывели его на первый план: в **Flower** приходится управлять ветром, который сбивает лепестки с цветов на огромных зеленых полях. Рискованный эксперимент оправдывает себя, и во время **Spike Video Game Awards 2009** **Flower** называют лучшей инди-игрой года.



август

Микрокосмос

Osmos, монументальная головоломка от **Hemisphere Games**, выходит летом 2009 года. Странноватый проект становится яркой метафорической иллюстрацией любой жизни на планете, а в бесконечном стремлении двигаться и поглощать все на своем пути синеватый организм из **Osmos** пред-

ставляется отражением современного человека. Медитативная расслабленность, стильное оформление и уникальный геймплей, построенный на принципах инерционного движения, помогают **Hemisphere Games** вывести свою игру одновременно на **Steam** и в **App Store**.



август

Кровавая шапочка

Tale of Tales начинает продажу своего первого коммерческого произведения — ужасика-приключения **The Path**, вольной фантазии на тему «Красной Шапочки» Шарля Перро. Несмотря на некоторые технические огрехи и отсутствие внятного игрового процесса, авторы проекта успешно убеждают критиков, что это — первые ростки современного интерактивного искусства. Высоким продажам это не особенно способствует.



Тенденции

Игры как искусство

Создатели инди-игр все чаще задаются вопросом, являются ли их проекты чем-то большим, нежели просто веселым развлечением; слышны слова «видеоигровое искусство». Яркими представителями этого направления считаются работы студии **Tale of Tales**, а также уникальный проект **Passage** и его продолжение **Gravitation** от Джейсона Розера. В этих странных с визуальной и игровой точки зрения проектах авторы часто затрагивают экзистенциальные темы.

октябрь

Мясной беспредел

Эдмунд Макмиллан в сотрудничестве с Томми Рефенсом доделывает злодейски сложный платформер **Super Meat Boy** о прыгающем и постоянно мрущем куске сырого мяса. В отличие от Блоу, Макмиллан не пытается жонглировать сложными идеями, а делает упор на ювелирную работу с дизайном уровней и постоянно растущую сложность. Очередной шедевр инди-строения выходит только на Xbox 360 и PC, избегая встречи с PS3.



2010



август

Мир, который построил Маркус

Швед Маркус Перссон еще на этапе бета-версии делает из своего нового проекта, **Minecraft**, коммерческий хит.

Minecraft — это универсальная песочница, где вам приходится творить буквально все на свете, от орудий труда до подземных замков. Поклонники создают с

помощью Minecraft копии космического корабля «Энтерпрайз» из «Звездного пути» и подводный город Rapture из BioShock. Открытость и многоплановость игры доказывают, что для современного инди-движения не существует границ в финансовом и творческом плане.



сентябрь

По ту сторону прилавка

Recettear: An Item Shop's Tale — ярчайший пример японского dōjin-направления в игоразработке от EasyGameStation — добирается до англоязычных рынков. Потрясающая история о хозяйке небольшого магазинчика, торгующего товарами для отважных искателей приключений, сочетает в себе элементы

обычной RPG, квеста и экономического симулятора. Изначально издатели и переводчики из **Carpe Fulgur** не рассчитывали на большой тираж, но в итоге продали более 100 тысяч экземпляров, проложив новым независимым японским проектам дорогу в США — и, как следствие, в остальной играющий мир.

тенденции

Клуб по интересам



Параллельно с США и Европой инди-движение активно развивается в Японии, где получает название dōjin-софт (яп. doujin —

«группа друзей с одинаковыми интересами»). Разработчики из Страны восходящего солнца выпускают кустарные игры

для PC, где те набирают популярность и, если повезет, доползают до консолей — например, **Dreamcast** (во многом по-

тому, что после официальной смерти приставки выпуск игр на ней уже никто не контролирует).

Как правило, японцы используют shareware-схему распространения с бесплатной демоверсией. Большинство домашних японских разработок основаны на персонажах и мирах, хорошо известных местным игрокам по комиксам или мультфильмам. Владельцы оригинальной интеллектуальной собственности смотрят на это сквозь пальцы, так как подобные проекты расширяют фанатские сообщества.

Наиболее популярными жанрами остаются файтинги, визуальные новеллы, вертикальные скролл-шутеры. В основном эти игры изолированы от мировой инди-сцены из-за языкового барьера, но некоторые проекты — например, **Ragnarok Battle Offline**, созданная по мотивам MMORPG **Ragnarok Online** и снискавшая поддержку **Gravity Corporation**, — выходят за океаном.



скоро

Пиксели наносят ответный удар

Retro City Rampage, 8-битная пародия на **Grand Theft Auto** и **Contra** с писклявым музыкальным сопровождением и изометрическим видом сверху, должна стать новым толчком к популяризации восьмидесятых. Однако компания **Vblank Entertainment** попытается не просто реанимировать визуальный стиль, но и возродить весьма специ-

фический аркадный геймплей, заставив пользователей буквально биться за очки и ежеминутно спасаться от страшной опасности. Герой **Retro City Rampage** сможет красть машины, сбивать пешеходов, стрелять, плавать под водой и наслаждаться ювелирным пиксель-артом, как будто «Денди» никуда и не уходила.



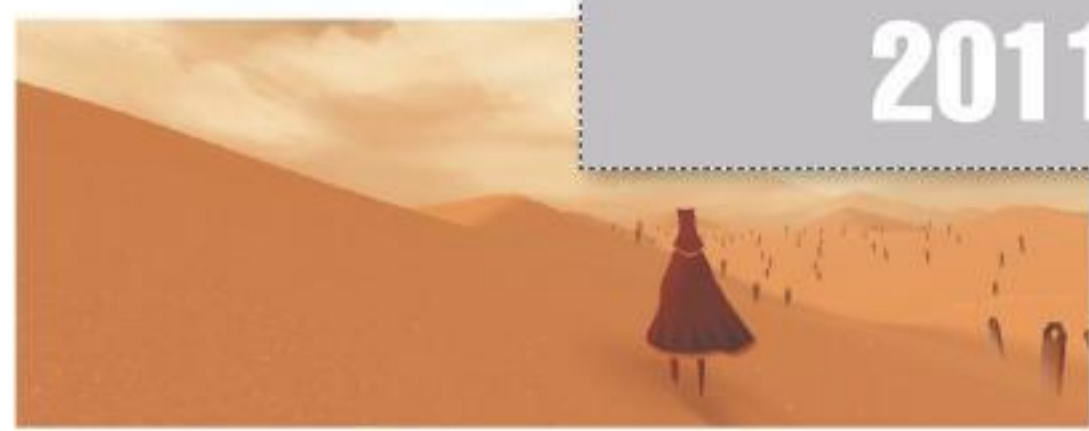
Тенденции

Популярная механика

В основу многих современных инди-проектов закладываются простейшие физические законы, которые помогают выстроить интуитивно понятный игровой процесс.

На моделировании законов реального мира возникает целый жанр головоломок — например,

World of Goo, **Crayon Physics Deluxe**, **Angry Birds**. В отличие от более старых игровых концепций, полагавшихся на логику, в новых играх от пользователя требуется прежде всего понимание того, как взаимодействуют между собой виртуальные объекты.

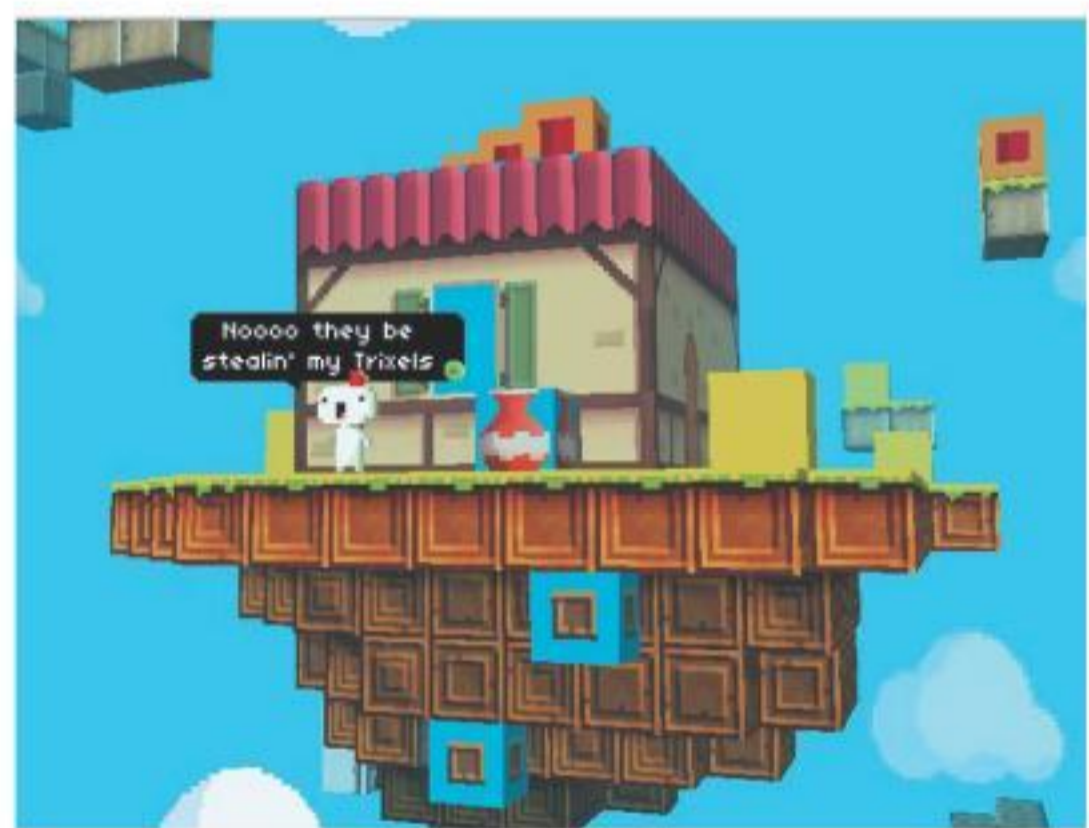


скоро

Песочное приключение

Дженова Чен и **thatgamecompany** готовят очередную революцию для пользователей PSN. Их новое произведение, **Journey**, рассказывает о таинственной цивилизации, потерянной в песках. Одной из главных особенностей игры станет постоянно меняющийся ландшафт, связанный с движением дюн.

В игре реализована опциональная онлайн-составляющая: два пользователя, которые встретятся в желтоватой пустыне **Journey**, будут знать лишь то, что они оба люди. Никакой дополнительной информации (вроде имени или возраста) выводиться не будет.



скоро

Настоящее 3D

Эпический долгострой **Fez** должен, наконец, добраться до **Xbox Live Arcade** в этом году. Совместный проект трех коллег из канадской студии **Polytron** отличается невероятно сложной структурой уровней: используя комбинацию двухмерного и трехмерного изображения, разработ-

чики спроектировали платформер, в котором, как и в **Echochrome**, игрок воспринимает объемное изображение как плоское.



МАРИО ДЕНЬ

Обаятельный мужчина, истинный итальянец, любитель психотропных грибов и неплохой водопроводчик принимает поздравления с двадцатипятилетием

В прошлом году **Nintendo** отпраздновала свой 121-й день рождения — столько лет не существует ни одна другая компания, занятая сегодня видеоиграми. На перечисление всех достижений корпорации, всех ее взлетов, изобретений и находок не хватит и целого раздела, но важно другое: еще через 121 год едва ли кто-то вспомнит игральные карты Nintendo, электронику, Game & Watch, Самус Аран и даже, думаем, Линка. Зато будут помнить Марио — водопроводчика, которому в этом же году исполнилось 25 лет. Ровно столько прошло с выхода **Super Mario Bros.** в 1985-м, и по этому случаю, как заметили на одном

из русских фан-сайтов, «нельзя было не выпить».

Тематической пресс-конференцией создатели, конечно, не отделались. В продажу поступили специальные, юбилейные версии Wii и DSi, переиздание первых трех Марио-игр (вместе с не попавшими на оригинальные картриджи мазохистскими уровнями), а также потрясающий артбук и диск с саундтреком. Рассмотреть поближе все это можно на праздничном сайте mario25th.nintendo.com.

Этот юбилей — пожалуй, одно из главных событий ушедшего года, но хвалить Марио нам, сотрудникам игрового журнала, все равно что автору

Rolling Stone написать что-нибудь вроде: «А эти ваши «Битлы» ничего такие, веселенько бренчат». Поэтому мы связались с самыми разными представителями игровой индустрии и спросили, не желают ли они высказаться по поводу 25-летия Марио. Попасть на страницы «Игромании» захотели все — ну, или почти все: сотрудники **Tale of Tales**, главные инди-провокаторы, пожелали несчастному водопроводчику поскорее уже сдохнуть (подозреваем, все же в шутку), а компания «1С-СофтКлуб» отказалась участвовать, сославшись на корпоративную этику.



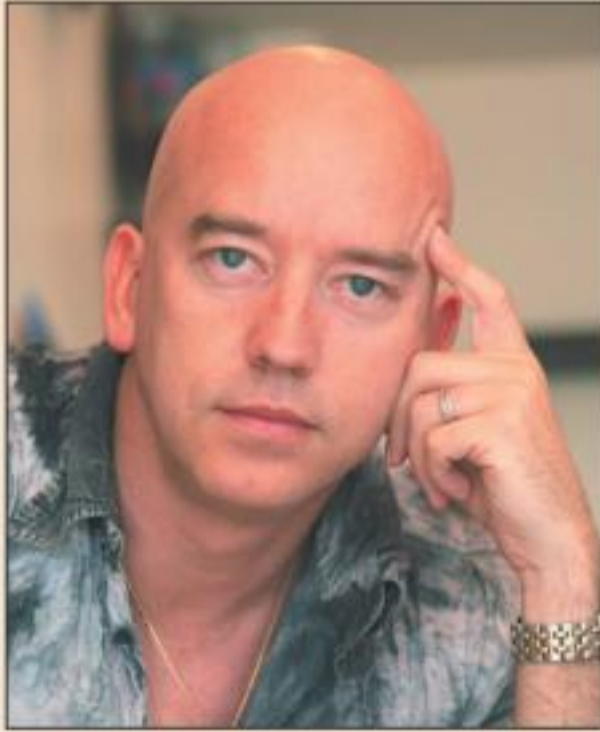
Эрик Холмс, главный дизайнер Epic Games: «Все любят Марио так сильно, что это даже объяснить сложно. Он — повелитель медиасреды, первый в нашей жизни увеселительный аттракцион, который не может надоесть, а следовательно, нечто больше, чем просто усы, кепка и комбинезон. Кого еще любят и помнят так долго? Кто

еще умудряется молодеть с годами? Да никто! Марио бодр, потому что бежит впереди конкурентов, потому что постоянно меняется, ухитряясь оставаться классикой. Марио в игре — и это гарант доступности, монументальности и нескончаемого веселья. Неплохое достижение, не правда ли?»

Николь Лаззаро, основатель XEODesign — компании, изучающей эмоции, формируемые видеоиграми: «Марио, ты мой герой! С тех древних сайдскроллинговых времен и до покерения далеких-далеких галактик! Я не жалею ни об одном центе, потраченном на юность с тобой. С днем рождения! Ты достоин этих 25 лет!

И Сигеру Миямото-сан! Спасибо вам за визионерство и богатое воображение, ваши игры пробуждают в каждом из нас все самое хорошее. Вы тоже мой герой!»





Тони Уткин, глава российского представительства **Electronic Arts:** «А ведь я до сих пор помню, как играл в первый **Donkey Kong**... С тех пор Марио обрел имя, характерную внешность и с каждым годом только набирает мощь. Уверен, что он и еще лет тридцать проживет, но не уверен, что я буду в состоянии еще раз его поздравить!»

Уверен, что он и еще лет тридцать проживет, но не уверен, что я буду в состоянии еще раз его поздравить!»



Кэмерон Браун, креативный директор дилогии **Mercenaries** (сейчас работает над новым проектом): «Что и говорить. Он изобрел 2D-платформеры, он изобрел 3D-платформеры, засветился в

файтингах и гонках, RPG и даже космической одиссее. Нет такой вещи, которая была бы ему не под силу. Ну, может, кроме спасения принцессы раз и навсегда. Поздравляю, мужик!»



Американ Макки, основатель и креативный директор **Spicy Horse Games:** «Как я могу не поздравить Марио? Без него ведь не было бы всех тех волшебных часов, проведенных за приставкой Nintendo вместе с Джоном Кармаком!»



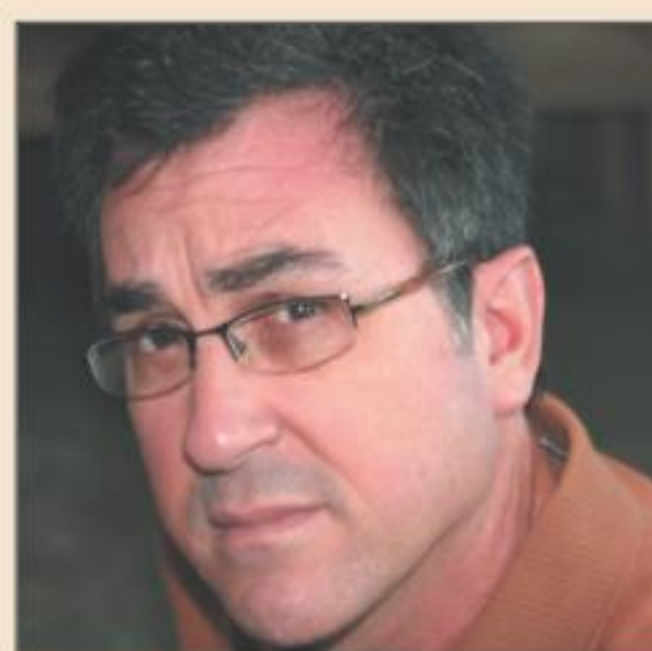
Скотт Штайнберг, ведущий интернет-шоу **Game Theory** и глава видеоигровой консалтинговой фирмы **TechSavvy Global:** «Марио каждый раз открываешь заново. Он постоянно стремится поднять планку видеоигр в целом. Это Микки-Маус поколения Икс: миллионы смотрят на него как на игрового знаменосца, источника вечного сияния. Поздравляю с юбилеем, большой человек — впереди еще 25 лет незабываемых приключений!»



Эдмунд Макмиллен, создатель **Super Meat Boy:** «Поздравляю, теперь тебе 25 лет, Марио! И ты достаточно взрослый, чтобы, наконец, понять, что принцесса Пич просто позволяет себя похищать. Ты не в ее вкусе».

Майкл Пахтер, одиозный игровой аналитик:

«Марио гораздо старше, чем выглядит, — наверное, все от этих постоянных прыжков! Он один был и остается аргументом в пользу того, что люди должны увлекаться видеоиграми. И люди, которых он уже убедил, теперь растят детей, которые однажды тоже станут его поклонниками. Мой прогноз: наши дети будут играть в «Марио» со своими внуками и через пятьдесят лет! С нетерпением жду!»



It's a-me, Mario!

Кто сказал «Бу-ху!» и «Pizza go!»

Интервью: Илья Янович

Приходилось ли вам задумываться, кто говорит за Марио (а также Луиджи, Валуиджи, Варио и других)? Вероятно, нет. Странно: мы знаем, кто подарил голос Солиду Снейку или Сэму Фишеру, но понятия не имеем о Чарльзе Мартине, седоволосом актере-жизнелюбе, который озвучивает знаменитого водопроводчика уже третий десяток лет. А ведь его возгласы гораздо узнаваемее любых напыщенных сопений и кряхтений! На полтора часа оторвавшись от тефтелей и пиццы, голос Марио любезно рассказал «Игромании», тяжело ли это — полжизни изображать итальянского спасителя принцесс и борца с черепахами

[Игромания:] Прежде всего хотелось бы, конечно, узнать, как вы вообще стали голосом Марио.

[Чарльз:] Это случилось лет двадцать назад. Лежу я на пляже, отдыхаю, весело провожу время, как вдруг звонит мне приятель и говорит: «Эй! Тут будет одно прослушивание для выставки в Vegase! Отправляйся туда!» А я ему: «Нет, нет-нет, никуда я не поеду, ни в коем случае! Я профессиональный актер, я такими вещами не занимаюсь!» Но адресок все-таки записал — ну, вроде как на всякий случай, а потом подумал-подумал да и поехал.

И вот я на месте, стучусь в дверь, вхожу и вижу, что оператор с продюсером уже собираются, а камера давно в сумке. Я смотрю на них, они смотрят на меня, понимают, что я тоже на прослушивание, — и такие: «Ох!» И говорят: «Ладно, ставим камеру обратно. В общем, ты — итальянский водопроводчик из Бруклина. Придумай акцент, придумай голос. Тебе нужно будет целый день говорить с людьми самых разных возрастов. На голове у тебя будет система для создания анимации в реальном времени, передающая сигналы суперкомпьютеру. Ты гримасничаешь и разговариваешь — и персонаж гримасничает и разговаривает. Играй голосом,образи монолог или диалог, что угодно! Как только ты замолкнешь, прослушивание закончится».

Я думаю: «Итальянский водопроводчик — это кто-то, кто грубо хрипит: «Хей, чего почем?». А это ведь игровой персонаж, он должен быть веселым и дружелюбным. Попросили же придумать голос герою игры... Хм! Герою игры? В играх не бывает героев! Я играл в *Pong*, в *Space Invaders* и еще в эту штуку, где звучит «вака-вака-вака-вака», и никогда не задумывался ни о каких героях и сюжетах. Ну-ка, представлю я просто что-нибудь веселое».

И вот они: «Поехали!» А я (характерным голосом): «Привет, я Марио! Оки-доки! Спагетти! Пицца!» — и все в таком духе. Не помню, что именно я говорил, кажется, просто рассказывал этим голосом разные истории про спагетти и теф-

тели, про то, как герои готовят еду, бегают туда-сюда... И говорил, говорил, говорил так минут сорок, пока продюсер не воскликнул: «Все, стоп! Хватит! Пленка закончилась!»

[Игромания:] Ого! То есть они вас слушали с полчаса, даже больше?

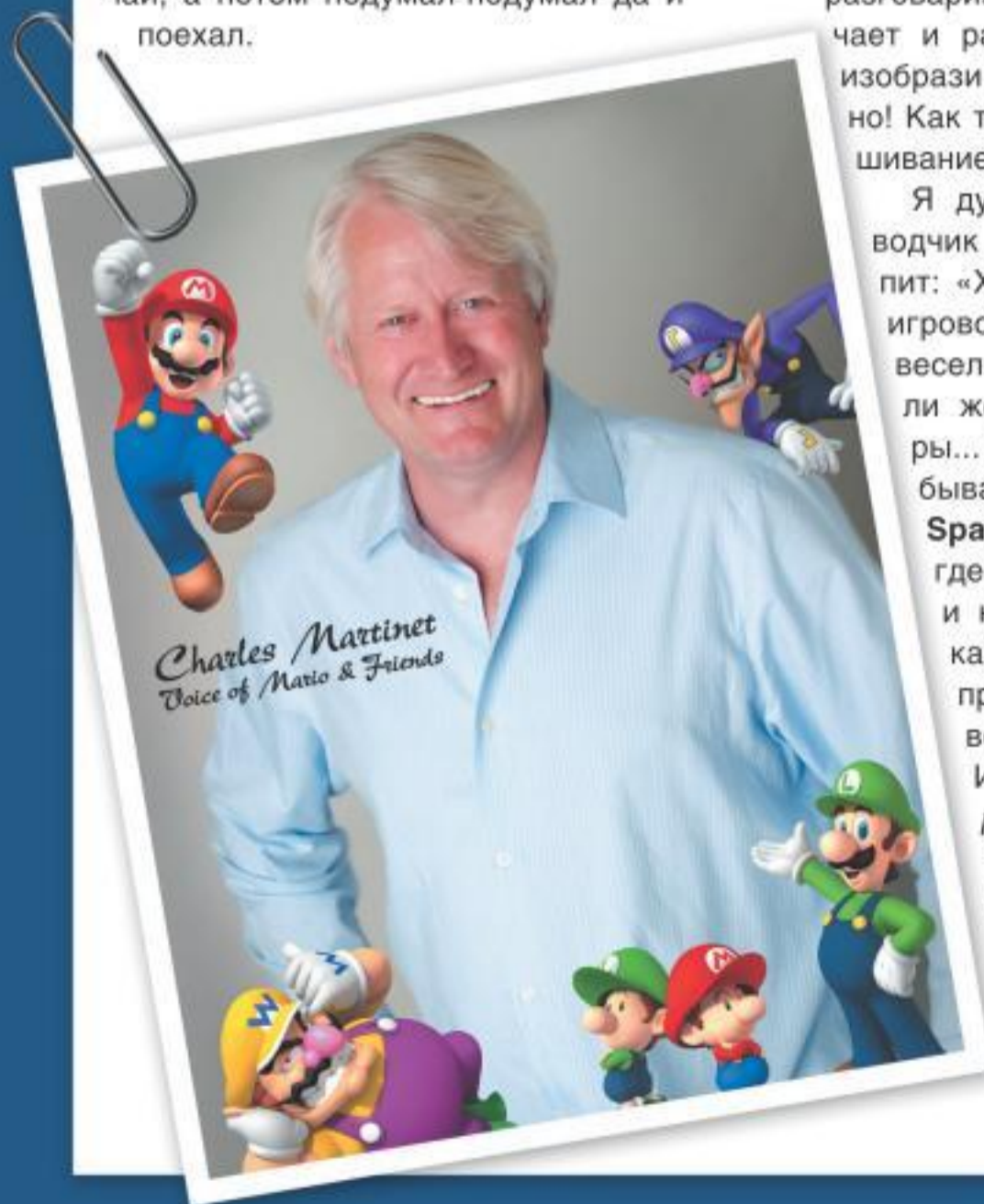
[Чарльз:] Да! Я трещу, трещу, и тут оператор поворачивается к продюсеру и хмыкает: «Слушай, а если мы оставим камеру и выйдем минут на пятнадцать, он все еще будет говорить, когда мы вернемся?» Продюсер ему в ответ: «Ага. Может, и правда выйдем?» А мне просто было весело работать над этим персонажем! Уже тогда!

Они проводили меня стандартной фразой «спасибо, мы с вами свяжемся, всего доброго», и я вернулся на пляж наслаждаться закатом. Было очень красиво... а пока я смотрел на солнце, эти люди, оказывается, звонили в *Nintendo* и кричали в трубку: «Вот он! Мы нашли его! Нашли Марио!» Они послали кассету разработчикам. Не знаю, что было дальше, но, думаю, Сигеру Миямото посмотрел ее и сказал: «Оки-доки! Бу-ху!»

Оки-доки

[Игромания:] А раньше вы о Марио или господине Миямото что-нибудь слышали?

[Чарльз:] Не-а. Уже тогда я был актером, боже мой, лет пятнадцать или двадцать! Играл в театрах, на радио, на выставках, снимался в обучающих видео, в рекламе. И ничего толком об играх не знал. Только теперь, спустя еще двадцать лет, я понимаю, как же здо-





рово — работать вместе с Миямото-саном над этим проектом, этими персонажами, этим миром, полным радости, веселья, жизни, полном приключений! 2D-приключения, 3D-приключения! И никто не знает, что будет дальше.

[Игромания:] А вы какого Марио больше любите, классического или трехмерного?

[Чарльз:] Вопрос, конечно, сложный. В двухмерного мне играть проще, там бежишь и прыгаешь — правила простые, а удовольствия-то сколько! При этом **Super Mario Galaxy** меня по-настоящему поразила, это, наверное, самая ошеломляющая из всех игр, что я когда-либо видел.

Секрет тут в том, что люди, работающие с господином Миямото, действительно любят делать игры. Когда они разрабатывали **Super Mario Galaxy 1**, для них было настоящим праздником, счастьем создавать новую планету, какое-то новое гравитационное поле, новые типы платформ... и даже когда они закончили с SMG — они продолжили этим заниматься. Тогда Сигеру сказал: «Да вам, как я погляжу, понравилось! Так давайте сделаем еще одну такую игру». Так получилась **Super Mario Galaxy 2**.

В общем, для меня лучшие «Марио» — это **New Super Mario Bros. Wii** и **Super Mario Galaxy 1** и **2**. Я безумно люблю изучать трехмерные миры, но простые, двухмерные «Марио» — они, знаете, такие веселые и по-хорошему незамысловатые. А еще в **New Super Mario Bros. Wii** можно играть вдвоем, и это мне нравится особенно. Можно ведь играть сообща, помогая друг другу, а можно и чуточку мешать напарнику, злобно посмеиваясь!

[Игромания:] С самим Сигеру Миямото вы лично встречаетесь?

[Чарльз:] О да. Он самый лучший! Сложно представить, скольким миллионам людей он подарил радость и улыбки. Миямото ведет за собой всю индустрию. Он изобрел платформеры — и все стали делать платформеры. Перевел их в 3D — и все перевели. Его проекты на Wii, на DS, а теперь еще и на 3DS, все, что рождает его блестящий ум, — все толкает видеоигры вперед. Но сам он при этом очень скромный.

Обычный парень, любит джаз и вкусно поесть. Я это ценю.

[Игромания:] Может, вам доводилось не только озвучивать героев? Никогда разработчики не говорили: «А ведь этот парень — Марио, ему лучше знать, как сделать вот это и это! Давайте спросим у него!»?

[Чарльз:] (смеется) Поверьте, эти люди действительно знают, как нужно создавать игры! В каком-то смысле мне повезло, что сам я делаю не так уж и много. Я включаюсь в проект ближе к концу разработки, хотя иногда прихожу и в самом начале — это уж как хотят авторы. И просто дарю героям свой голос. А для того, чтобы это стало возможным, в поте лица трудятся сотни человек.

[Игромания:] Знаете, очень интересно, как вообще происходит озвучение. От вас требуют зачитать конкретные фразы, что называется, «от сих до сих» или как-то описывают, что в игре происходит, картинки рисуют?

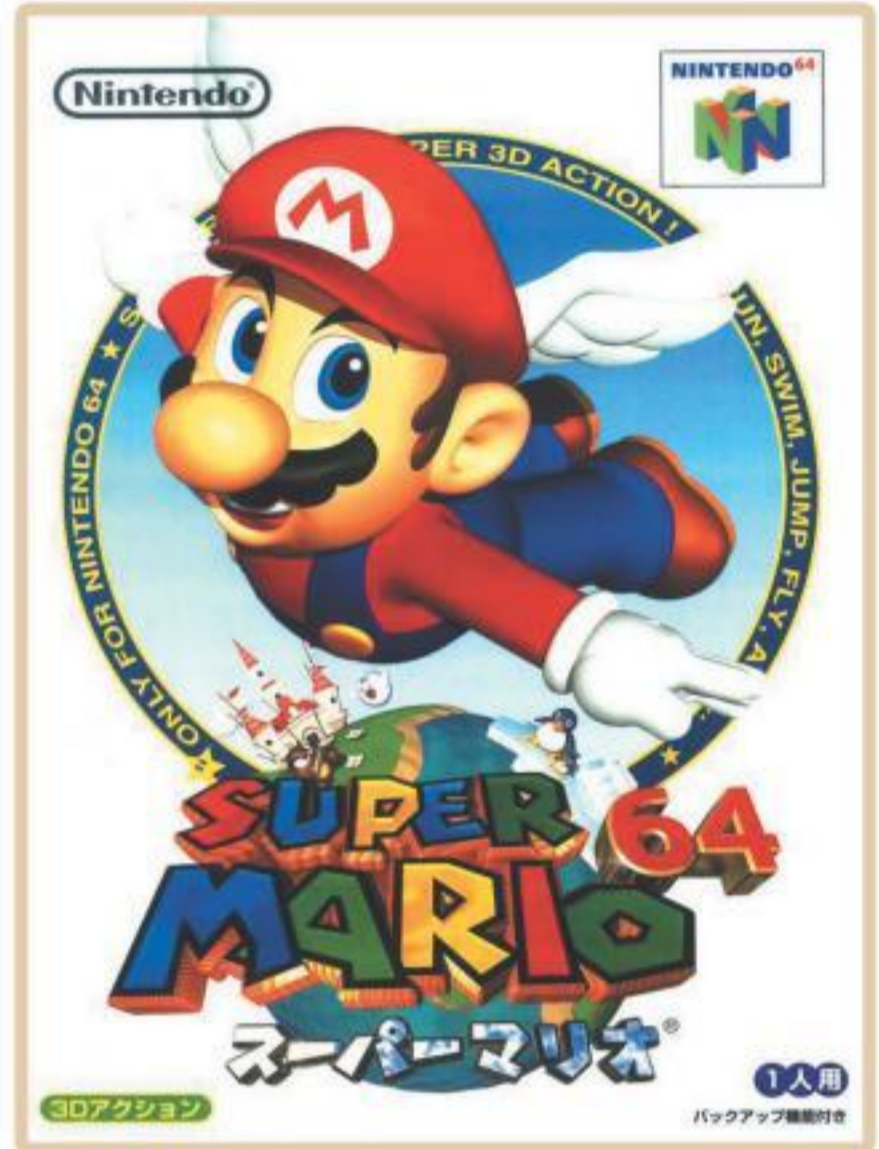
[Чарльз:] Всегда все по-разному. Обычно мы отталкиваемся от игровых ситуаций, от какого-то контекста. Иногда есть, скажем, ролик с геймплеем и примерный сценарий того, что нужно записать. Мы смотрим ролик, и если я вижу, что Марио выполняет, не знаю, двойной прыжок, — я кричу «Ву!», а потом добавляю «Ву-ху!» А если Марио в затажном полете, то я выдаю что-то вроде «Уооооо!»

[Игромания:] То есть никогда не бывает так, что вы приходите в студию, а вам дают лист бумаги и говорят: «Прочтите, пожалуйста, от этой строчки до вот этой»?

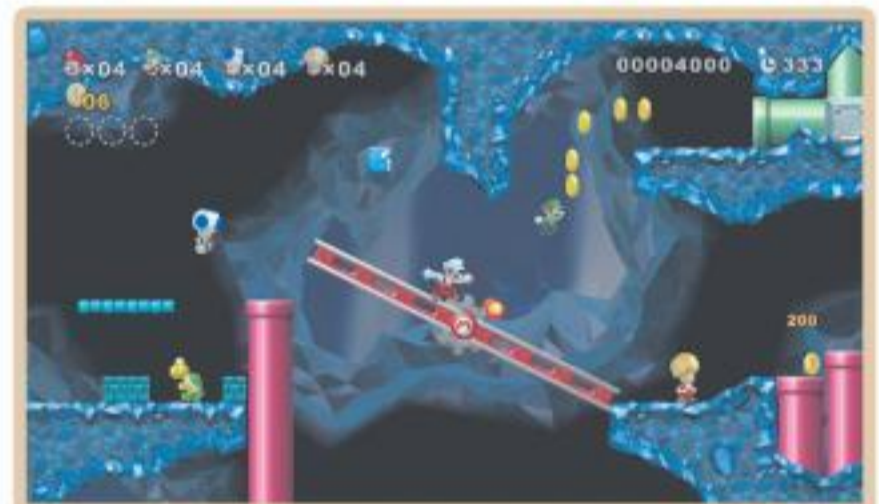
[Чарльз:] Никогда!

[Игромания:] И сколько времени нужно, чтобы озвучить одну игру?

[Чарльз:] Иногда можем управиться и за одну четырехчасовую сессию, иногда сидим неделю. Впрочем, обычно все происходит за пару дней. Но это действительно веселые дни, мы прекрасно проводим время! И приступаем к работе, только когда все хорошо поели и в хорошем настроении.



Super Mario 64 — первая большая игра про Марио, в которой заговорил Чарльз Мартине, и один из лучших платформеров в истории. Если Nintendo 64 у вас в детстве не было, не расстраивайтесь: в 2004 году вышел ремейк на Nintendo DS.



На основе **New Super Mario Bros. Wii** можно написать книгу о том, как навредить напарнику в видеоигре. Или трем напарникам.



Игры про Марио в основном удачные, но в Nintendo не спешат выводить его в герои первой величины. Когда это случится, Чарльз, очевидно, станет еще популярнее.





Чарльз Мартине озвучил персонажей почти сотни игр, в том числе Kane & Lynch, Ratchet & Clank: A Crack in Time, Star Wars: X-Wing Alliance, World in Conflict.



В серии Super Smash Bros. Марио может убить кого-нибудь световым мечом, но на фирменные ахи и охи это никак не влияет.



Чарльз Мартине — желанный гость на любом игровом мероприятии, ведь каждый год выходит по крайней мере одна игра с участием Марио.

Матта Миа

[Игромания:] Часто приходится мотаться по Марио-делам?

[Чарльз:] Это сильно зависит от того, сколько игр выходит: в каком-то году их очень много, в каком-то — всего пара штук. Для меня особое удовольствие — участвовать в рекламных кампаниях, встречаться с фанатами. Поклонники Марио-игр всегда прекрасные люди! И когда они восторженно ликуют, а ты им в ответ: «Вуху! Спасибо всем!» — это просто праздник какой-то.

[Игромания:] А расскажите, пожалуйста, о работе над «Игрой» Дэвида Финчера!

[Чарльз:] О, это тоже веселый опыт. Я не считаю, что похож на Майкла Дугласа, поэтому когда мне сказали, что нужно играть его отца, то у меня просто челюсть отвисла. В той сцене я падал с крыши на батут, и это была самая первая сцена первого съемочного дня. Снимали все на рассвете, и нужно было дожидаться, пока мне на лицо упадет солнечный свет. Все приготовились, выждали момент, вот уже кричат: «Мотор!» — и тут выясняется, что с камерой неполадки. В первые же часы съемок всего фильма! Понадобился час, чтобы починить ее, солнце, конечно, давно взошло, так что мы весь день ждали заката, чтобы выдать его за рассвет. Но я отлично провел время, ел стейки и лобстеров до самого вечера!

[Игромания:] А чем вам все-таки нравится заниматься больше всего? Вы ведь играете в театре, кино, озвучиваете другие игры...

[Чарльз:] Я вообще активный человек, очень люблю, когда вокруг что-то происходит...

[Игромания:] Любите жить?

[Чарльз:] Именно! Поэтому мне нравится все. Телевидение, радио... На театр уже времени совсем не остается... Но Марио, конечно, вне конкуренции. Каждый мой день в статусе его официального голоса — это большая честь. И я хотел бы быть похожим на него в жизни. Внешне вот уже

почти копия — люблю покушать! (смеется)

[Игромания:] Спагетти?

[Чарльз:] Да-да! Спагетти, равиоли! Обожаю пасту! Самая любимая — капелини! Когда я приеду в Россию, вы мне покажете все ваши самые вкусные блюда, и я попробую их все дважды! (В этот момент Чарльзу в Skype приходит сообщение.) Секундочку... О, это кто-то из фанатов Марио! Нет-нет да и напишут: «Эй, привет!» А порой приходят сообщения в таком духе: «Помогите, я застрял на таком-то моменте, там вроде надо прыгнуть туда, где еще такая штука, но я не знаю, что делать» или «Я на таком-то уровне, все избегал, но никак не могу найти сто-какую-то звезду, расскажите, где она спрятана». Мне всегда очень приятно, когда люди пишут теплые слова о Марио-играх и благодарят меня за работу, но я все же не такой знаток, чтобы давать советы по прохождению.

Mario time

[Игромания:] Вы могли бы назвать свою работу над играми тяжелой?

[Чарльз:] Нет, она не тяжелая. Не тяжелая потому, что все эти персонажи как будто живут во мне. Они всегда говорят внутри меня. Они открыли рот двадцать лет назад — и до сих пор никак не умолкнут. И все, что влияет на них, влияет и на меня тоже. Взять хотя бы прекрасную музыку Кодзи Кондо. Я ловлю себя на мысли, что, когда играет классическое «тара-та-тара-та-та», я в хорошем настроении, а когда звучит мелодия смерти героя, мне грустно. Это уникальные ощущения.

Еще я хочу сказать кое-что о дизайнерах Nintendo, об их подходе к работе. Их цель — создавать игры, которые понравятся всем. Бабушка может вместе с внуком сидеть за Super Mario Bros., и они будут одинаково радоваться тому, что происходит на экране, веселиться и смеяться. Людям нравится играть в игры, Nintendo нравится разрабатывать игры. А может ли в жизни быть что-то лучше, чем делать то, что тебе нравится? Мне вот нравится озвучивать Марио.



«МАРИО — ЭТО...»

Марио — двадцать пять! По случаю такого громкого юбилея «Игромания» попросила разработчиков, издателей и игровых журналистов, живущих в самых разных уголках земного шара, рассказать, что они думают о Марио.



Том Холл, дизайнер Wolfenstein 3D и Doom, США

Марио — это первооткрыватель. Первый в 2D-платформерах, первый в 3D-платформерах. Луиджи только за его счет и выезжает!



Чарльз Динен, звукорежиссер Electronic Arts, Канада

Марио — это поворотный момент для видеоигровых персонажей. Герои на экране теперь обрели характерную внешность и голос.



Джош Джей, художник Epic Games, США

Марио — это скользкий вор: под видом водопроводчика прокрался в замок Боузера, украл его женщину и скрывается с ней 25 лет, а мы все к этому причастны.



Рианна Пратчетт, писательница, сценарист Heavenly Sword, Overlord, Mirror's Edge, Великобритания

Марио — это причина, по которой итальянских водопроводчиков в мире должно быть больше.



Крэйг (Stuttering Craig), руководитель ScrewAttack.com, США

Марио — это игровая икона и чертов времяпожиратель для любого современного гражданина.



Крис Тейлор, глава Gas Powered Games, США

Марио — это повелитель видеоигр.



Ли Перри, дизайнер Epic Games, США

Марио — это единица измерения чистой-пречистой радости.



Кен Левин, глава Irrational Games, США

Марио — это одна бесконечная инновация: идей одной лишь Super Mario Galaxy 2 хватит для того, чтобы сделать пять или десять других игр.



Крис Кеннон, соучредитель игровой 3D-студии Fireproof, Великобритания

Марио — это единственный водопроводчик, который побывал в каждом доме.



Брайан Мейер, глава Dark Sage Studios, США

Марио — это то, что сделало игры массовой культурой.



Фейт Харрисон, член Frag Dolls, женской игровой команды Ubisoft, США

Марио — это наш общий друг.



Джозеф Хэтчер, многостаночник Perfect World Entertainment, США

Марио — это стандарт для платформеров.



Эдмунд Макмиллен, создатель Super Meat Boy, США

Марио — это мужик, благодаря которому я стал тем, кем стал.



Джонатан Блоу, создатель Braid, США

Марио — это игра, которую я в детстве почти не видел: у маленького меня не было приставок Nintendo.



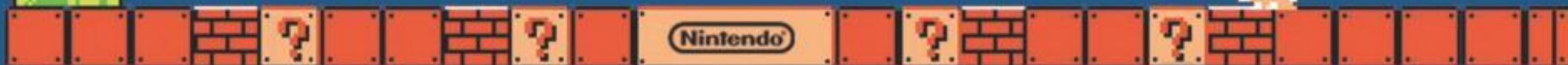
Кэмерон Браун, креативный директор дилогии Mercenaries (сейчас работает над новым проектом), США


Марио — это король геймплея.



Аарон Кенедей, художник BioWare, США

Марио — это причина, по которой я рано вставал, будучи мальчишкой.



Томас Грип,
программист
Frictional
Games,
Швеция

Марио — это долбаная жуть.



Олег Ставицкий,
редактор
газеты F5,
Российская
Федерация

**Марио — это, э-э, уса-
тый водопроводчик.**



Сергей Колокольников,
спортивный
обозреватель
«Игромании»,
Российская
Федерация

Марио — это бог.




Тони Уоткинс,
директор EA
Russia,
Российская
Федерация

**Марио — это целый инсти-
тут игрового дизайна.**



Акира Ямаока, компо-
зитор, Япония

Марио — это клёво!



Сергей Галенкин,
директор по
маркетингу
«1С: Украина»,
Украина

**Марио — это счастливое
детство миллионов.**




Дженова Чен,
креативный
директор
thatgamecompany
(flOw, Flower),
Китайская
Народная
Республика

**Марио — это сокровище
всего наследия Nintendo.**



Майк Белтон,
глава по пиару
и маркетингу
Wargaming.net,
Беларусь

**Марио — это лучшая игра
всех времен.**



**Американ
Макги,**
основатель и
креативный
директор Spicy
Horse Games,
Китайская
Народная
Республика

**Марио — это мой билет в
игровую индустрию.**



**Дейв
Рассел,**
сотрудник
Microsoft,
ЮАР

**Марио — это и истреби-
тель обезьян, и защитник
принцесс, и крутой гон-
щик, и исследователь, и
просто отличный парень!**



Конец истории. Continue? Yes/No

Перевод: Денис Мурин
Иллюстрации: ©iStockphoto.com/TheresaTibbetts

или Ничего хорошего эти ваши развлечения не принесут

Научный фантаст, ученый и полиглот Нэнси Фалда размышляет о становлении индустрии развлечений и отвечает, наконец, на вопрос — доколе мы будем чураться насилия в видеоиграх



Автора!

Нэнси Фалда — исследователь в области искусственного интеллекта (ее работы несколько раз презентовались в IEEE — Международном институте инженеров по электротехнике и электронике), колумнист многих западных журналов и автор научно-популярной фантастики, обладатель премий Phobos Award и Vera Hickley Mayhew Award. Уроженка Америки, сейчас она живет с мужем и тремя детьми на севере Германии и пишет книгу об одной колонизированной планете с необычными орбитальными свойствами.



Представьте себе нашу цивилизацию лет через пятьдесят-сто. Горючие полезные ископаемые давно иссякли, марсианские колонии только-только появляются, а обеспеченные горожане, желая приобщиться к высокой культуре, вместо того, чтобы ходить в оперу... играют в сетевые видеоигры.

Не такая уж это и фантастика. От Шекспира до телевидения, от венского вальса до рок-н-ролла — на новые виды раз-

культурные иконы; во многих вузах появились курсы по композиции и текстологии

Выкинуть из видеоигр насилие невозможно. Представьте пьесу, в которой нет злодея, нет конфликта, нет преступления, лихое действия, нет ничего, что в теории может как-то «испортить» публику. Что получится? Пьеса — настолько скучная, что ее уже нельзя будет назвать развлечением

влечения частенько смотрят с подозрением и нередко вешают на них ярлыки. А вскоре бывший объект желчных нападок начинают ценить и уважать.

Взять, например, венский вальс. Не успел он появиться в Европе, как его тут же осудили за стремительный темп и непристойную близость партнеров. В 1797 году вальс порицали, называя «основным источником слабости тела и вырождения нашего поколения», и в светской хронике лондонской «Таймс» отмечалось, что его «непотребные выкрутасы» впору скорее проституткам, нежели «людям высшего общества», — что не помешало вальсу утвердиться в Европе меньше чем за столетие, уже к середине XIX века.

Скажете, неожиданный поворот? Ничуть. Уильям Шекспир писал свои шедевры в то время, когда театр называли пошлой безвкусицей. Романы XVI века, которые мы считаем классикой мировой литературы (скажем, «Дон Кихот» Мигеля де Сервантеса), современники называли детскими сказками, недостойными серьезного изучения. А Лев Толстой, в свою очередь, говорил, что балет, «в котором полуобнаженные женщины делают сладострастные движения, переплетаются в разные чувственные гирлянды, есть прямо развратное представление».

И покатило все к чертям...

Подобных превращений Злого Влияния в Уважаемое Времяпрепровождение было полно и в прошлом веке.

В начале 1900-х, когда кино стало приобретать популярность, газета «Чикаго Трибьюн» объявила, что кинематограф — это не что иное, как «школа преступности, где во всех деталях показываются грабежи, разбои и убийства».

Или вот комиксы — на них в 1940-е свалили и плохую успеваемость, и рост детской преступности, и подростковую наркоманию. «Плохо нарисованный, плохо написанный и даже плохо напечатанный, этот ужас в мягкой обложке — настоящая напасть для юных глаз и неокрепших нервов, — писал литературный критик Стерлинг Норт. — Эти низкопробные книжонки могут только провоцировать насилие... Если мы, учителя и родители Америки, не хотим, чтобы растущее поколение было еще беспощаднее нашего, мы должны объединиться и уничтожить все эти «комиковые журналы».

А всего полвека спустя, в начале 1990-х, Супермен и другие герои превратились в

комиксов, а графическая новелла Арта Шпигельмана «Маус: Рассказ выжившего» получила в 1992 году Пулитцеровскую премию.

Глядя на все это, можно подумать, что общество неустанно выбирает себе все более и более жесткие, сладостлюбивые и агрессивные развлечения. Однако история доказывает обратное.

Сравните опасения, высказанные в XX веке по поводу кино и комиксов, с суждением о театре, написанным английским памфлетистом Филипом Стаббсом в конце XVI века: «Если вы хотите научиться бунтовать против государей, предавать, жаждать богатств, быть ко всему демонстративно безразличным, говорить и петь о похотливых развлечениях и продажной любви... Если вы хотите стать сутенером, обжорой, пьяницей или развратником... вам не нужна иная школа, кроме театра».

Другие слова, но объект обсуждения тот же. А ведь сегодняшнее общество куда терпимее, чем пять столетий назад: в XVI веке оторванные конечности выставля-

Кинематограф — это не что иное, как школа преступности, где во всех деталях показываются грабежи, разбои и убийства

лись на всеобщее обозрение — прямо перед домом Шекспира; в XVIII веке казни через обезглавливание, повешенье и расчленение были обычным развлечением толпы; да что там, даже сказки братьев Grimm, сочиненные в XIX веке, — и те подтверждают, что смерть и жестокость стали интересовать детей не сегодня и не вчера.

Принять неприемлемое

Ну а если время не множит общественные недостатки, то отчего же каждый новый способ развлечения приводит нас в такой неопишувемый гнев? В чем же беда этого свежего, другого, заразительно веселого, что оно порождает столь неистовый немедленный отпор?

Ответ прост. Все инновационное, новое явление — будь то мода, игра или политическое движение — привлекает и критиков, и почитателей. И чем важнее, значительнее явление, тем яростнее сталкиваются враждующие лагеря.

Таким образом, критика — это своего рода признание некоего потенциала за

новым видом развлечения. Не каждая забава, вызывающая гнев общества, становится культурным феноменом, но лишь немногие развлечения могут похвастаться, что добились признания, не выслушав обвинений в чем-то недостойном или даже порочном.

Признание очень сильно зависит от возможности удалить спорные элементы, сохранив при этом само развлечение. Например, от близости партнеров в венском вальсе никуда не деться — не прижимаясь друг к другу, невозможно сохранить рисунок и ритмику танца. Однако близость эта скорее вынужденная, чем чувственная; рука кавалера теперь лежит не на талии, а на лопатке дамы; партнеры ведут себя спокойно и благопристойно.

Так же и с театром: орущая публика, уличные торговцы и карманники, обязательно присутствующие на каждом средневековом представлении, сменились закрытыми сидячими залами, внемлющими зрителями и сосредоточенной тишиной. В рамках приличия держат содержание фильмов, комиксов и игр добровольные





Не каждая забава, вызывающая гнев общества, становится культурным феноменом, но лишь немногие развлечения могут похвастаться, что добились признания, не выслушав обвинений в чем-то недостойном или даже порочном

рейтинговые системы.

Однако ж объект главных претензии театроненавистников жив и поныне. Критики боялись, что непотребство на сцене научит зрителей чему-то недостойному — тем не менее сексуальных намеков и сцен насилия полно не только в современных, но и в классических постановках — например, в «Ромео и Джульетте» или «Дон Жуане». Почему все эти непристойности не были вырезаны после того, как постановки получили общественное признание?

Просто потому, что это невозможно. Представьте пьесу, в которой нет злодея, нет конфликта, нет преступления, лихого действия, нет ничего, что в теории может как-то «испортить» публику. Что получится? Пьеса — настолько скучная, что ее уже нельзя будет назвать развлечением. Как вальс не приносит удовольствия, если танцевать его, не прижимаясь к партнеру, так и театральное представление бессмысленно, когда в нем ни намека на конфликт.

А это уже вынуждает общество сделать выбор. Действительно ли театр раз-

вращает своих зрителей, как утверждают его противники? Или преступления, убийства и сражения на сцене служат какой-то достойной цели?

Здесь общество единодушно: влияние театра, оперы и балета на мировую культуру бесценно. И это, по моему мнению, говорит не о падении общественной морали. Это говорит скорее о том, что нечто, раньше представлявшееся злым, может в определенном контексте оказаться целебным. Так, вы с ужасом будете слушать историю о муже, лезвием вспоровшем живот своей жены, — пока не узнаете, что он доктор, сделавший ей кесарево сечение.

Мы достигаем такой степени бесчувственности, что причинение боли и страданий окружающим становятся для нас источником удовольствия. Отвращение сменяется блаженством. Мы учимся убивать — и мы учимся этим наслаждаться

Лучше всего мою мысль иллюстрирует один случай из истории балета. На заре 1700-х танцовщица Мари Анн Камарго укоротила свои танцевальные юбки так, что стали видны ее щиколотки: Мари хотела, чтобы зрители видели, как она делает антраша, сложный прыжок, при ко-

тором ноги проворно скрещиваются в воздухе, касаясь друг друга.

Костюм Камарго казался бесстыдным, но открывал совершенно новые возможности для танцовщиц и вызывал совершенно новые эмоции у зрителей. Ее придумка быстро получила широкое признание. К 1844 году балетные пачки длиной до колен, как на картинах Эдгара Дега, стали для танцовщиц Государственной парижской оперы обычным облачением.

Снова в бой!

Какое отношение имеет все это к видеоиграм? Да самое прямое!

Так же как балет или венский вальс, многие популярные видеоигры считаются неподобающими для общества. Как на комиксы и на кино, на видеоигры велят плохую успеваемость, рост детской преступности и подростковую наркоманию.

Хорошо известно утверждение подполковника армии США Дэйва Гроссмана, автора вышедшей в 1995 году книги «Общество и психологическая цена обучения убийству на войне». Гроссман писал, что жестокость в медиа — в частности, видеоиграх — способна превратить нормального человека в машину для убийства: «Мы достигаем такой степени бесчувственности, что причинение боли и страданий окружающим становятся для нас источником удовольствия. Отвращение сменяется блаженством. Мы учимся убивать — и мы учимся этим наслаждаться».

Ужасные слова, но какой знакомый тон! Так считает общество, которое стоит не на грани уничтожения, нет, а на пороге великих перемен.

Говоря о той возбужденной суете, что царит сегодня вокруг видеоигр, мы должны помнить, что они весьма юны в сравнении с другими видами развлечений. Первые игры появились в 1950-х, но на Западе они не были особо популярны, пока в 1970-х этим рынком всерьез не занялась Atari. Видеоигры похожи на необъезженного скакуна — таинственны, непредсказуемы и потенциально опасны. Мы не понимаем их, и — давайте говорить начистоту — они нередко нас пугают.

И наши страхи не беспочвенны. Теория Гроссмана основана на исследова-

ниях, которые выявляют взаимосвязь агрессивности и жестоких игр. И хотя эксперты соглашаются, что жестокие фильмы и игры связаны с агрессивным поведением, они не торопятся объявлять, что здесь следствие, а что — причина. Возможно, жестокие игры и ведут к агрессив-

ным действиям — как считает Гроссман. А может быть, напротив, это агрессивные дети любят жестокие игры. Или, может, тут вообще есть некий третий фактор, такой как стресс дома или в школе, который влияет и на поведение детей, и на то, какие развлечения они выбирают.

Количество жестоких преступлений за последние 20 лет уменьшилось — в то время как популярность видеоигр, наоборот, увеличилась. Где связь?

Информации у нас недостаточно, и выводы делать рано.

Задуматься о правильной причинно-следственной связи заставляют даже ежегодные сводки ФБР. Количество жестоких преступлений, судя по этим отчетам, за последние 20 лет уменьшилось — в то время как популярность видеоигр, как мы знаем, наоборот, увеличилась. Свою лепту вносят и исследователи Гарвардского медицинского факультета Лоренс Катнер и Черил Олсен, которые в книге «Grand Theft Childhood: удивительная правда о жестоких видеоиграх» с пеной у рта оспаривают мнение, что игры как-то связаны с ростом преступности. С точки зрения ученых, видеоигры — это куда более созидательное и полезное времяпрепровождение, чем считается в обществе.

Ближайшие несколько десятилетий мы будем свидетелями очень интересного процесса «очистки» видеоигр, который начался еще в девяностых: наше общество (не без шума и пыли, конечно) определяет, какие элементы видеоигр оно готово принять, какие — нет, и учится отличать первые от вторых.

Вперед, в будущее!

По иронии многие вещи, от которых родители и критики предпочли бы изба-

Однажды, возможно, Halo или Max Payne назовут несмелыми предвестниками чего-то славного и великого

виться (а это жестокость, насилие, долгие часы, проведенные за телевизором с геймпадом в руках), могут оказаться неотъемлемой составляющей видеоигр. Как пьесе нужен злодей, а танцовщице — укороченная юбка, так и видеоиграм может быть жизненно необходим конфликт, возможно, очень жестокий, чтобы полностью раскрыться, достичь своей наивысшей культурной ценности.

Почему видеоигры нас так притягивают — если не сказать, покоряют, заставляя заниматься ими сутки напролет? Возможное объяснение нашлось у людей, на первый взгляд очень далеких от игр, — у ученых, занимающихся изучением аутизма.

Мэтью Белмонт, профессор Национального центра исследования мозга в Индии, четыре года препарировал видеоигры, стараясь подобрать те, что способны помочь больным аутизмом детям и их родным. Кому-то покажется, что игры не лучший объект для серьезных научных

исследований, но Белмонту они подошли идеально.

«Стоит перед нами такая проблема, — поясняет профессор, — как экологическая валидность, или степень соответствия условий эксперимента иссле-

Сейчас наше общество (не без шума и пыли, конечно) определяет, какие элементы видеоигр оно готово принять, какие — нет, и учится отличать первые от вторых

дуемой реальности. В лаборатории очень сложно смоделировать естественное поведение человека, заставить его испытать чувства, подобные тем, что он испытывает в повседневной жизни. Нам нужно было ставить эксперименты в максимально реалистичных условиях, и видеоигры оказались наилучшим инструментом для их создания.

Понимаете, — продолжает Белмонт, — игры мотивируют и увлекают человека гораздо сильнее, чем обычный психологический тест, причем они одинаково сильно действуют как на людей с расстройствами аутистического спектра, так и без них». Между прочим, Белмонт считает, что аутистов

веку взаимодействовать с внешним миром, представить его как нечто более предсказуемое. Игры — они прямо посередине, ровно между непредсказуемостью межличностного общения и крайней предсказуемостью, запрограммированностью лабораторных тестов.

Предсказуемые, но захватывающие

Если вы родитель, чей ребенок уже третий час подряд крошит зомби, соседство этих двух слов покажется вам жутковатым. Но оно же приближает нас к загадке, почему видеоигры так быстро полюбили и детям, и взрослым.

Неизвестно, начнут ли высшие слои общества предпочитать видеоигры театру, но можно с уверенностью сказать, что они постепенно, исподволь отвоевывают

себе место под солнцем. Уже сейчас в образовательных программах некоторых университетов видеоигры рассматривают в одном ряду с произведениями классической литературы, а профессура давно не перестает спорить, являются игры искусством или нет. Звучит невероятно, но однажды, возможно, Halo или Max Payne назовут несмелыми предвестниками чего-то славного и великого.

Так что теперь, прикасаясь к мышке или беря в руки геймпад, помните: вы не просто играете. Вы делаете историю. ■

можно назвать «людьми 2.0» — в силу того, что этот недуг усиливает способность к чувственному восприятию действительности.

Все мы постоянно сталкиваемся с проблемой восприятия окружающего мира. Люди окружены мешаниной сенсорных раздражителей и, чтобы понять, что происходит вокруг, вынуждены постоянно обрабатывать поступающие от них сигналы.

Видеоигры могут помочь чело-





РОЖДЕСТВЕНСКИЕ ПРЕДСКАЗАНИЯ

Основные тенденции и устройства выставки Consumer Electronics Show 2011

Лучший способ понять, чем железная индустрия будет жить ближайшие 365 дней, — посетить январскую выставку потребительской электроники Consumer Electronics Show. Нынешняя CES — сорок четвертая по счету — ясно дала понять, что 2011-й станет годом планшетных компьютеров.

Мобильный рай

Кто-то может возразить, что планшеты превратились из диких игрушек в востребованный продукт еще в 2010-м. Как тренд — да. Но согласитесь, что сам сектор рынка еще находится в зачаточном состоянии: балом правит **Apple** с **iPad**, настоящих конкурентов у него нет.

В этом году ситуация изменится в корне: многочисленные «tablet PC», о которых неустанно рассказывают именитые фирмы, вот-вот уйдут в серийное производство. На выставке представили более 80 различных планшетов, и это уже не бездушные клоны iPad, а оригинальные решения. Многие из них работают на ОС **Android**, и это значит, что переделу рынка быть.

Развитие получает концепция трансформируемых портативных компьютеров. Раньше нам предлагали нетбуки, которые после переворота дисплея превращались в тяжелую и неудобную таблетку с малым временем автономной работы. Теперь настал черед более практичных решений. Как вам, например, идея Android-планшета, который после установки в док-станцию превращается в полноценный ноутбук с Windows на борту? Перебор? Есть варианты попроще: некоторые таблетки вставляются в специальный корпус со встроенной клавиатурой и преобразовываются в смартбук. Появляются — хотя и выглядят по-прежнему не очень перспективно — планшеты-слайдеры.

У смартфонов неизменно растет диагональ экрана. Мы привыкли к моделям с дисплеями в 3-4 дюйма: более крупные аппараты кажутся переростками, а многие



покупатели считают их попросту непрактичными. У производителей на этот счет иное мнение — большинство прототипов, оккупировавших стенды CES, обладало диагональю от 4 до 4,5 дюймов. Новые девайсы настолько отличаются от привычных смартфонов по габаритам и возможностям, что **NVIDIA** (почему **NVIDIA** — читайте в следующем абзаце) даже предложила выделить их в отдельный класс — суперфоны.

Платформы грядущего года

Нельзя не отметить обилие устройств, построенных на базе платформы **NVIDIA Tegra 2**. Эта система-на-чипе с двухъядерным процессором архитектуры ARM продвигается давно, но компании, занимающиеся производством мобильной техники, долгое время относились к ней настороженно и использовали проверенные кристаллы от **Qualcomm**. Однако преимущества Tegra 2 очевидны, и игнорировать ее дальше просто глупо: на CES 2011 новичка признали такие крупные производители, как **ASUS**, **Motorola**, **Dell**, **LG**, **Toshiba**, **Acer**.

Что касается операционных систем для мобильных устройств, то здесь **Android** на корню давит **Windows Phone 7**. Это предсказуемо: создатели смартфонов и планшетов без проблем подстра-

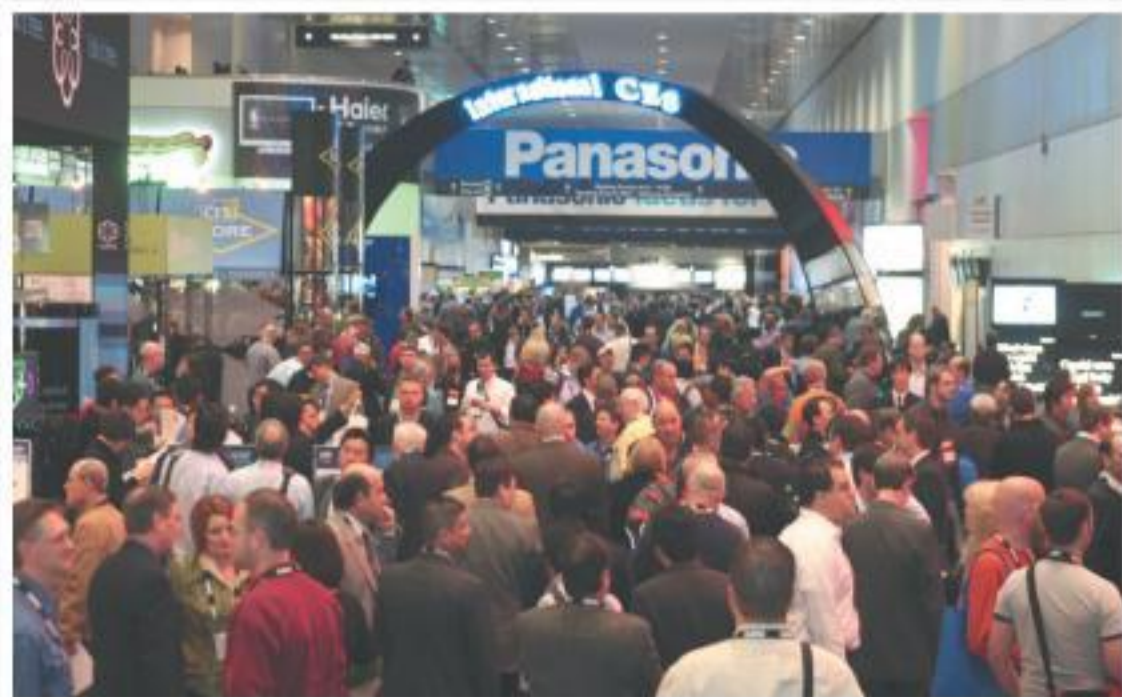
ивают ОС от **Google** под любой гаджет, попутно изменяя внешний вид системы до неузнаваемости. С **Windows Phone 7** такие финты не проходят, и, выпустив первую волну аппаратов на новой системе, производители резко потеряли к ней интерес — однотипными устройствами покупателей не приманишь.

Кроме того, на CES 2011 была показана новая версия **Android — 3.0**, или **Honeycomb**. Система изначально разрабатывалась с прицелом на планшетные компьютеры, и демонстрировали ее на мощной 10-дюймовой таблетке производства Motorola. Главное слово тут — «демонстрировали». Судя по всему, до ре-

лиза ОС еще очень далеко: на планшете воспроизводились видеоролики, имитирующие процесс работы с таблеткой, но пощупать саму ОС было нельзя.



Конечно, на CES было много других анонсов — ноутбуки на **Intel Sandy Bridge**, 3D-телевизоры, которые в 2011 году должны стать еще ближе к народу, колоссальное количество всевозможных аксессуаров для Apple-устройств и даже новый электромобиль **Ford Focus Electric**. Однако тон выставке задавали именно мобильные гаджеты, и сейчас перед вами — хит-парад самых дерзких устройств. ✦



За четыре дня мероприятие посетило более 140 тысяч человек — на 20 тысяч больше, чем в прошлом году.



Несомненный фаворит CES 2011 — Motorola со своим планшетом XOOM, который показал, что в 2011-м смартфон от нетбука будет отличаться лишь диагональю дисплея, но никак не начинкой.

Motorola XOOM

Десятидюймовому планшетному компьютеру **Motorola XOOM**, награжденному престижным титулом «Лучший на CES» (Best in Show), по техническим характеристикам нет равных. Двухъядерный процессор частотой 1 ГГц, гигабайт оперативной памяти и накопитель на 32 Гб — это компоненты, достойные не просто интернет-таблетки, но неплохого нетбука.

По размерам и весу XOOM схож с iPad, хотя и отличается от него пропорциями: у этих планшетов, несмотря на схожие диагонали, разное соотношение сторон. Apple предпочла разрешение 1024x768 (3:4), а Motorola — 1280x800 (16:10), и так как таблетки ориентированы на просмотр видео и веб-

сайтов, то широкоформатный вариант Motorola нам кажется более привлекательным. Для связи с внешним миром планшет имеет модули Wi-Fi, Bluetooth и 3G (есть вариант с 4G LTE). Камер у устройства две: передняя, на 2 Мп, и задняя — со светодиодной вспышкой, 5 Мп сенсором и возможностью записи HD-видео в разрешении 720p. Сообщается, что батарея способна выдержать 10 часов непрерывного просмотра фильмов.

XOOM подкупает не только мощной аппаратной составляющей, но и продвинутым ПО — все возможности грядущей Android 3.0 демонстрировались именно на нем. Планшет должен появиться в продаже уже к началу весны, но цена его до сих пор не известна.

Razer Switchblade

Вслед за рынком игрового аудио **Razer**, похоже, осваивает еще один нишевой рынок — игровых нетбуков. И не субноутбуков, представленных компактными, но мощными **Alienware M11x**, а именно нетбуков — семидюймовых, на базе Intel Atom!

На CES 2011 компания представила прототип прелюбопытнейшего устройства — **Razer Switchblade**. Какое отношение эта кроха имеет к играм? Взгляните на клавиатуру: на ней всего 45 кнопок, но назначение каждой из них динамически изменяется в зависимости от текущей задачи. Набираете текст — получите обычную QWERTY-раскладку, запускаете игру — и вот буквы уже сменились на пиктограммы с нужными иконками. Подобными фокусами славится клавиатура «**Оптимус Максимус**» от студии Артемия Лебедева, только в Switchblade используется не множество мелких экранов, а подложка из одного большого ЖК-дисплея.

Клавиатура у нетбука необычайно пафосная и практичная: сократив число кнопок, авторам Switchblade удалось сохранить их размер, что очень актуально в играх. Для трекпада места не осталось, поэтому дисплей сделан сенсорным. Но мы-то понимаем, что это запасной вариант, поскольку каждый уважающий себя игрок будет использовать новинку вместе с мышью.

Вот только производительность устройства, мягко говоря, невелика: возможности Switchblade демонстрировались на примере **Warcraft 3** (год выхода — 2002-й), **World of Warcraft** (2004) и **Quake 3** (1999), то есть игр многолетней давности. Появится ли Switchblade в продаже,

неизвестно — пока это всего лишь концепт.

Lenovo IdeaPad U1 и LePad

Lenovo IdeaPad U1 был впервые представлен публике еще на CES 2010. Дальше прототипа, казалось, дело не пошло, но в этом году состоялся перезапуск необычного гибрида.

С виду Lenovo IdeaPad U1 — простой 10-дюймовый портативный компьютер, под управлением Windows. Особым быстродействием он не отличается, но к обычным нетбукам его не отнесешь: устройство работает не на традиционном Intel Atom, а на шустром **Core i5-540UM** тактовой частотой 1,2 ГГц. При этом объем оперативной памяти составляет 2 Гб, а в роли накопителя выступает 2,5-дюймовый винчестер емкостью 320 Гб. Одним словом, довольно привлекательная машинка... ценой \$1300. Почему так дорого? Да потому, что дисплей у IdeaPad U1 открепляется, превращаясь в планшет с ОС **Android 2.2** и ARM-процессором (лишенный экрана IdeaPad U1 в это время можно подключить к внешнему монитору и использовать как обычный компьютер).

Планшет называется **LePad**, и его даже можно приобрести отдельно за \$520. В такой покупке есть смысл, поскольку LePad — это не довесок, а полноценное устройство: здесь и процессор **Qualcomm Snapdragon**, и гигабайт оперативной памяти, и 3G-модуль, и даже фронтальная 2 Мп веб-камера.

В Китае продажа необычных устройств должна начаться уже в ближайшую пару месяцев, в Европе и Америке гибрид появится не раньше, чем выйдет Android 3.0.



Мечтать о том, что с Razer Switchblade игры станут по-настоящему мобильными, можно бесконечно, но давайте взглянем правде в глаза: Intel Atom без надути потянет «Сапер» да «Косынку».



Мистический Lenovo IdeaPad U1 не зря пылился в закромах Lenovo целый год: компания сменила собственную оболочку Lenovo Skylight Linux на Android и улучшила начинку. Правда, до прилавков трансформера все равно далеко.



Телефон-гибрид Atrix 4G делает сегодня для Motorola то же, что когда-то — сверхтонкая раскладушка Razer V3. О компании снова говорят и пишут — сейчас, когда ей так это нужно.

Motorola Atrix 4G

Atrix 4G — еще одно бескомпромиссное решение от Motorola. Как и планшет XOOM, Atrix 4G работает на платформе Tegra 2 с 1 Гб памяти, но в качестве операционной системы использует уже не Windows, а **Android 2.2**, и для ввода/вывода информации — 4-дюймовый дисплей с нестандартным разрешением 960x540 пикселей. А главное, что при скромном весе в 136 граммов аппарат обладает аккумулятором с огромной емкостью — целых 1930 мАч!

Еще больший интерес вызывают две док-станции — multimedia dock и laptop dock. Первая выглядит как небольшая подставка, к которой подключаются монитор, клавиатура и мышь. Водрузив смартфон в эту док-станцию, пользователь может выбрать один из двух режимов.

В режиме Motorola Webtop можно запускать на большом экране любое установленное на телефон приложение, а также работать с полноценным браузером Firefox с поддержкой технологии флэш и функцией сохранения открытых вкладок. Во втором режиме, Entertainment center, Atrix 4G превращается в медиасервер, воспроизводящий фото, видео, музыку и управляемый дистанционно со специального пульта. Функции laptop dock в целом идентичны, только это — законченное решение: тонкий и легкий корпус, состоящий из 11,6-дюймового дисплея, клавиатуры и мультисенсорного трекпада.

ASUS Eee Pad EP101/102

ASUS Eee Pad — очередная десятидюймовая таблетка на базе Tegra 2 с двумя камерами и ОС Android на борту. На основе этого планшета компания **ASUS** выпус-



Microsoft наконец-то официально представила свою мультисенсорную мышь Touch Mouse — в то время как мы уже протестировали на соседних страницах стороннюю Speedlink CUE с похожим функционалом.

кает сразу два разных устройства — привлекательный гаджет **Eee Pad EP101 Transformer** и весьма спорный концепт **Eee Pad EP102 Slider**.

Transformer — это, в сущности, смартфон нового поколения. Вы можете использовать ASUS Eee Pad сам по себе, но, если вам вдруг понадобится аппаратная клавиатура, таблетку можно будет воткнуть в прилагаемую док-станцию, «собрать» полноценный смартфон с полноразмерной клавиатурой и трекпадом. В этой ипостаси у устройства вдвое увеличивается время автономной работы (с 8 до 16 часов), а трекпад избавляет от необходимости прикасаться к экрану.

У второй модели, Slider, дисплей отъезжает вверх, открывая пользователю небольшую QWERTY-клавиатуру. Задумка неплохая, но над реализацией еще работать и работать: после трансформации Eee Pad EP102 становится неустойчивым — и это критично, потому что трекпада у «Слайдера» нет.

Обе модели появятся в продаже в начале лета по цене от \$400 до \$800 с зависимости от начинки.

Microsoft Touch Mouse

Успех **Apple Magic Mouse** не дает покоя **Microsoft**, которая

наконец представила на выставке свою мультисенсорную мышь с лаконичным названием **Touch Mouse**.

Из одинаковых жестов у мышей, как это ни удивительно, лишь скроллинг. Функции «вперед» и «назад» у Touch Mouse активируются движениями большого пальца. Двухпальцевые жесты отвечают за расположение окошек в Windows 7: заигрывая с сенсорной площадкой, их можно раскидывать по краям экрана, сворачивать или, наоборот, разворачивать на весь экран (подсказка: поэкспериментируйте на досуге с клавиатурными комбинациями из стрелок и кнопки «Win»). Орудия тремя пальцами, можно скрывать все окна или раскидывать их миниатюры по рабочему столу, чтобы было удобнее выбрать нужное (аналог функции Expose из Mac OS X).

Новинка куда эргономичнее, чем Magic Mouse, и сделана симметричной — так что подойдет и левшам, и правшам. Сенсор устройства поддерживает технологию BlueTrack, обеспечивающую «вездеходность» манипулятора, а для связи с компьютером используется USB-приемник. Поставки Touch Mouse должны начаться летом, ориентировочная цена — \$80. ✦



Как выглядит смартфон будущего? Да вот как ASUS Eee Pad EP101 Transformer, состоящий из легкой «обложки» с клавиатурой, в которую при необходимости вставляется планшет.

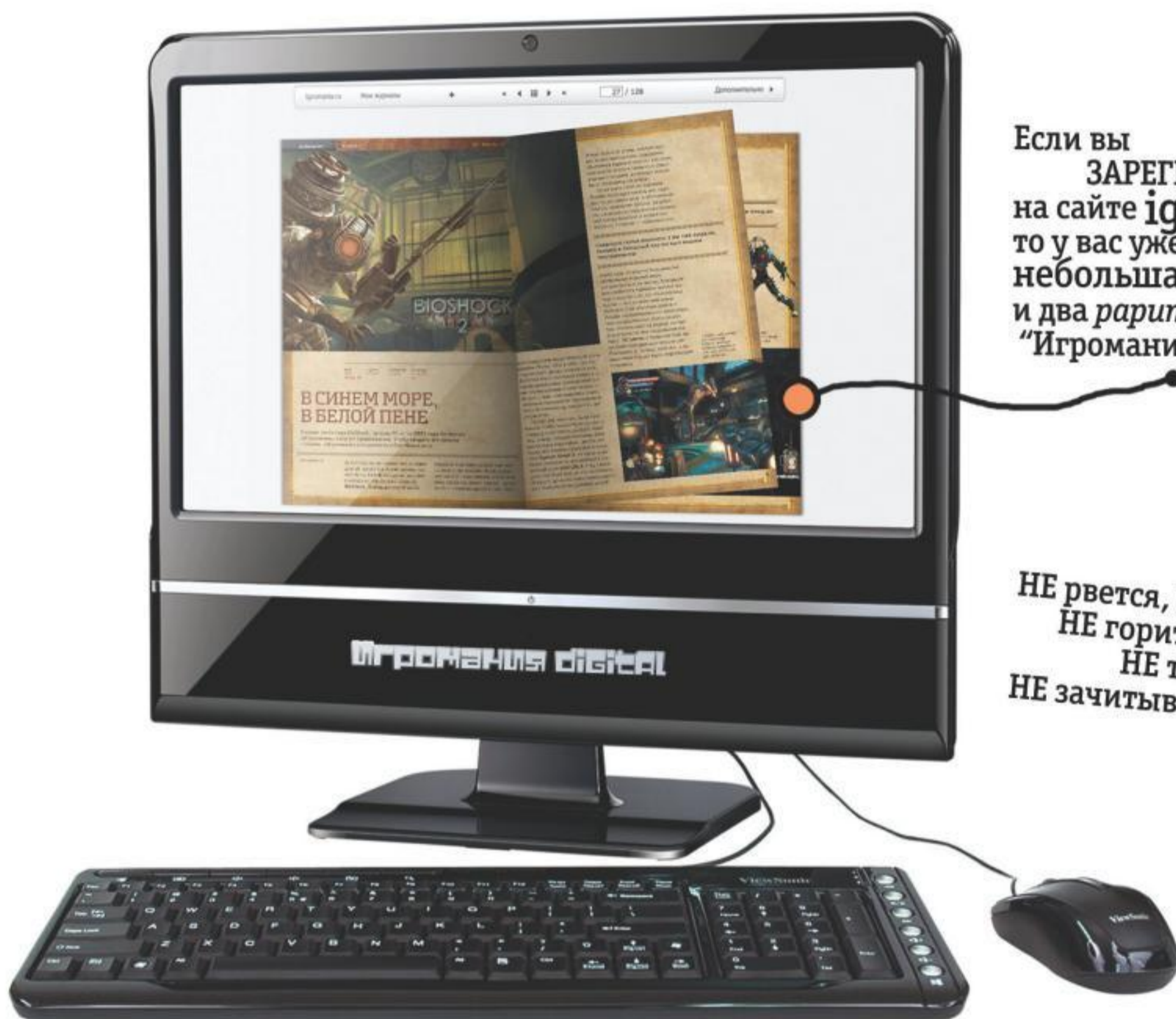


Выполненный в формфакторе слайдера ASUS Eee Pad EP102 Slider, к сожалению, может остаться лишь дикийным зверьком: от тьканья в сенсорный дисплей гаджет то и дело кувальдается назад.

игромания digital

Ваш **МОБИЛЬНЫЙ** журнал
теперь всегда с **ВАМИ.**

<http://igromania.ru/digital/>



Если вы
ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫ
на сайте **igromania.ru**,
то у вас уже есть
небольшая библиотека
и два *раритетных* номера
"Игромании **ЛАЙТ**".

НЕ рвется, **НЕ** намокает,
НЕ горит, **НЕ** мнется,
НЕ теряется,
НЕ зачитывается друзьями.

Сэкономленные деньги
МОЖНО ПОТРАТИТЬ
на **НОВЫЕ ИГРЫ!**

И где бы **ВЫ** не были, **КУДА БЫ** вас не забросила судьба,
читайте **свежий номер МАНИИ**
В ДЕНЬ ВЫХОДА.

ТВОЯ
цифровая библиотека



Сайт «Игромания.ру» с гордостью представляет «Цифровую библиотеку»: теперь вы можете читать наши журналы «Игромания» и «Игромания Лайт» прямо с экрана компьютера. Электронные версии журналов будут появляться в продаже одновременно с выходом печатных номеров, их цена станет заметно ниже, а деревья по всему миру скажут вам спасибо.

Совсем скоро в «Цифровой библиотеке» для просмотра и скачивания станет доступна не нуждающаяся в представлении «Видеомания», будет запущена система скидок и подписки, а в ближайшие месяцы в нашем каталоге появятся абсолютно все номера «Игромании» (начиная с *раритетных выпусков за 1997 год*). Так что вы сможете собрать полную коллекцию журналов, которая будет доступна везде, где есть компьютер и интернет.



МУДРАЯ КУЧА МУСОРА

Самое лучшее и самое худшее, что мы нашли в интернете за последний месяц

Игры

ПУЛЮ ВАМ В ГОЛОВУ

Sierra 7 (Bored.com/game/play/151105/Sierra_7.html)

Иногда флэш-игры оказываются чем-то большим, чем просто разрядкой для спинного мозга. Например, **Sierra 7** — это высококлассный трехмерный боевик с кучей оружия, вменяемыми заданиями, профессиональным озвучением и просчитанной физикой. Верите? Мы сначала тоже не поверили.

Созданный всего двумя разработчиками, этот онлайн-рельсовый шутер предлагает известную со времен приставки Super Nintendo схему, когда аватар перемещается по локациям самостоятельно, а игроку остается только целиться и спускать курок. Сюжет боевика крутится вокруг профессионального вояки, агента под псевдонимом Sierra 7. Сотрудник секретных служб путешествует по горячим точкам и отстреливает разных плохих парней. В игре нашлось место скрытым снайперским вылазкам, скоростным забегам под пулеметным огнем, зачисткам складских помещений, рискованным пробросам в тыл врага... Перед каждой новой миссией на экране появляется меню, где можно подобрать оружие: перед вами выложены пистолеты, автоматы, винтовки, дробовики, при этом у каждого — своя баллистика и звук выстрела.



Сайты

ВОТ И ВЫШЕЛ ЧЕЛОВЕЧЕК

Уморительный веб-сайт, генерирующий лица из случайных глаз, носов, ртов и голов (Mono-1.com/monoface/main.html)

Сотрудники американского креативного агентства **mono** собрали фотографии глаз, ртов, носов и голов самых разных людей и объединили добытое богатство в увлекательное интернет-приложение — **Monoface**. Получился самый настоящий конструктор, который позволяет создавать невероятные причудливые мордахи, комбинируя части мужских и женских лиц. Звучит не очень интригующе, но... о-о-очень затягивает. Спорим, Monoface вряд ли вас отпустит раньше, чем вы перепробуете все доступные комбинации?

Модели явно не скупилась на эмоции — вот какой-то парень сильно-сильно зажмурил глаза, вот

усатый мужчина показывает язык, вот девушка состроила обиженные губки, вот кто-то скривился от отвращения. Объедините все это в одно целое — и получите потрясающую рожу!

Авторы утверждают, что при помощи их конструктора можно сделать 759 375 различных лиц. Так-то оно так, но мы требуем еще «деталей»: представленные рты и глаза можно просмотреть за пятнадцать-двадцать кликов.





АСТЕРИКС И ВИКИЛИКС

Егор Жгун создал комикс про основателя WikiLeaks Джулиана Ассанжа (AsterixAndWikilix.com/ru)

Известного карикатуриста Егора Жгуна, очевидно, очень тронула шумиха, раздута вокруг шпионского сайта **WikiLeaks.com** и его создателя Джулиана Ассанжа, о которых мы рассказывали в прошлом номере. По горячим следам иллюстратор создал комикс под названием «Астерикс и Викиликс» и теперь высмеивает правительственные режимы и подшучивает над действиями известных мировых политиков каждый божий день, а не раз в месяц, как на официальном сайте **Zhgun.com**.

В комиксе господин Ассанж предстает в виде Астерикса — низкорос-

лого человека в деловом костюме и шапке с крылышками. С Викиликсом он знакомится в самолете: толстый сосед везет огромную партию мыла, которого хватит всему миру на какое-то время. В последнем кадре Викиликс передает Астериксу визитку, на которой написано «Wikilix, Всемирная мыльная опера». Изяществу юмора можно только позавидовать.



События

УЛЫБКА НА МИЛЛИОН

Основатель Wikipedia собрал на развитие проекта сногшибательные \$16 млн

В ноябре прошлого года на страницах интернет-энциклопедии **Wikipedia** появился назойливый баннер с фотографией Джимми Уэйлса, основателя ресурса. Улыбаясь так, будто он обладает неким тайным знанием, мужчина предлагал посетителям пожертвовать деньги на поддержание технической базы проекта. И хотя странная улыбка и известная настойчивость Уэйлса вызвали в интернете бурю издевок («Джимми Уэйлс может просить денег, не раскрывая рта»), в рекордно короткие сроки было собрано \$16 млн, которые позволят **Wikipedia** держаться на плаву весь 2011 год. По словам Уэйлса, за полтора месяца ресурсу отправили более полумиллиона пожертвований, а средний размер перевода — \$22.

Тут стоит заметить, что интернет-энциклопедия стабильно удерживается в десятке самых посещаемых сайтов в мире. И если популярность остальных лидеров — **Google, Facebook, YouTube, Yahoo, Windows Live** — поддер-

живается многомиллионными денежными вливаниями, то **Wikipedia** существует исключительно благодаря меценатам и энтузиастам и денег не зарабатывает. В этом году, кстати, онлайн-вая копилка знаний празднует десятилетие — это ли не повод поддержать ресурс рублем?



Маска Джимми Уэйлса

from Wikipedia.org

... поможет вам исправить финансовое положение.

Это просто!

Наденьте маску на следующее совещание с шефом и попросите прибавку к зарплате.

Недавние исследования показали, что маска эффективна при увеличении кредитного лимита ваших кредитных карт.



Сайты

ДОБРЫЙ СОВЕТЧИК

Социальная сеть об интересных местах в разных городах по всему миру (Advizzer.ru)

В современных мегаполисах найти подходящее местечко бывает непросто. Где провести вечер с подругой? В какой тренажерный зал записаться? Где купить самую свежую выпечку? Необходимость создать централизованную, хорошо структурированную базу знаний со списком самых достойных мест появилась уже давно, но робкие попытки сделать что-то предпринимаются только сейчас. Сайт **Advizzer.ru** — один из первых ресурсов о магазинах, кафе, парках и бесплатных Wi-Fi-точках по всей планете.

Создатели позиционируют свой портал как ультимативную социальную сеть про интересные места в разных городах мира. Добавлять записи может любой залогинившийся пользователь, регистрация быстра и бесплатна. Обычные посетители получают возможность сортировать места по категориям, производить поиск, смотреть метки на карте, оставлять комментарии.

Социалка уже работает в режиме бета-тестирования — главная страница забита постами до отказа, в некоторых записях ведутся обсуждения. За добавление интересных мест и заполнение всех полей аккаунта начисляются баллы рейтинга, правда, на что их тратить, нам непонятно. Оценить полезность ресурса еще сложно (многие записи пока содержат только адрес заведения),



да и схожая функциональность давно доступна на Google Maps, но первый шаг сделан — посмотрим, что будет дальше.

События

ЗЛОВРЕДНАЯ ССЫЛКА

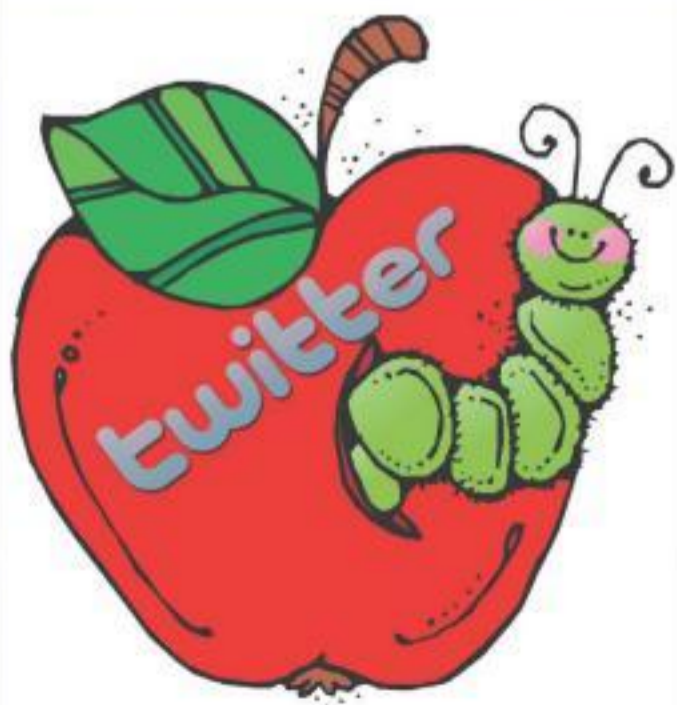
Twitter облетел хитрый вирус

Ограничение количества символов в постах **Twitter** заставляет блогеров пользоваться сторонними сокращалками гиперссылок — иначе полноценная ссылка не умещается в доступные 140 знаков. В итоге друзья и друзья друзей ежедневно и по многу раз переходят по сомнительным адресам вида «t.co/abc», чтобы увидеть очередную картинку с котиком или прочитать интересный текст. В конце 2010 года злоумышленники воспользовались доверчивостью и лояльностью Twitter-комьюнити и сыграли с ним злую шутку — запустили хитрый вирус!

В один прекрасный момент владельцы микроблогов начали массово переходить по ссылкам «goo.gl/od0az» и «goo.gl/R7f68», приходящим от друзей. А по этим адресам их ждали сайты, под завязку набитые разными вредоносными программами. Более того, хитрый механизм быстро получал регистрационные данные кликнувшего пользователя и тут же постил зараженную ссылку в блог жертвы.

По данным техноблога **TechCrunch.com**, сначала вирус распространялся через мобильные версии Twitter-клиента, а затем перекинулся

и на стационарные компьютеры. Когда администрация Twitter отследила зараженные аккаунты и выслала владельцам новые регистрационные данные, эпидемия пошла на спад, но сама история лишней раз напоминает, что в Сети нужно держать ухо востро.



Игры

ТЕНТАКЛИ АТАКУЮТ

Tentacle Wars (Kongregate.com/games/GamezHero/Tentacle-Wars)

У флэш-игры **Tentacle Wars** нет предыстории и сюжета, однако это не мешает ей захватывать вас с первых уровней и долго не отпускать.

На игровом поле располагаются зеленая и красная амёбы-клетки — вы и ваш противник. Они могут протягивать щупальца к другим, бесхозным серым клеткам и, как бы перекачивая в них энергию, перекрашивать их в свой цвет. Все, что нужно в этой на первый взгляд незатейливой головоломке, — захватить как можно больше ничейных амёб раньше, чем это сделает оппонент. А противник не сидит на месте — за бесхозные структуры придется повоювать. Щупальца двух амёб присасываются к клетке и начинают перетягивать виртуальное одеяло на себя. Побеждает, конечно же, более мощная структура.

Сложность быстро нарастает. Буквально через десять уровней на игровом поле появляются два или даже три оппонента, которые в момент захватывают все свободные клетки и принимаются за игрока. Реагировать на действия противника нужно быстро и с умом — иначе пересосут к себе и глазом не моргнут.





ПИКСЕРЬЦАРЬ

Super Pixelknight (Codinsoft.de/Games/Super-Pixelknight)

Ностальгия по восьмибитной графике и скоростным платформерам продолжается — встречайте **Super PixelKnight**, продолжение популярной флэш-игры **PixelKnight** от независимых немецких разработчиков **CodinSoft**. Авторы решили обойтись без долгих предисловий. Игра начинается короткой фразой о герое, который освободит земли, — и следом сразу объясняют, как управлять забавным пиксельным рыцарем (исключительно с клавиатуры), и отправляют в бой.



Герой путешествует по вверенным землям слева направо, атакует все, что движется, собирает золото и ампулы здоровья и маны из разрушаемых деревянных ящиков. На протяжении восемнадцати уровней рыцарь «освобождает земли» от зеленых соплей, красных муравьев, летучих мышей, непонятных орков и их поделчиков. Игрок волен пользоваться стандартным оружием — мечами, луками, молотами, но в особо опасных ситуациях лучше потратить ману и выстрелить мощным заклинанием, поражающим сразу несколько недругов. Действие происходит под героическую музыку из двух с половиной аккордов (тех самых!), в целом геймплей незамысловат, но восьмибитной ретроигре чего только не простишь.



Творчество

СОВРЕМЕННОЕ ИСКУССТВО

Люди по-своему обыгрывают дизайн новой страницы профиля на Facebook

Казалось бы, с последнего глобального преобразования **Facebook** прошло не так много времени, а на самом деле — целых два года. Настала пора изменений — и команда под управлением Марка Цукерберга представила обновленный пользовательский профиль с перегруппированными блоками.

Главное нововведение — небольшой блок с краткими данными о месте рождения, обучения и работы человека, расположенный на самом верху страницы: тот это Вася Пупкин или нет, теперь можно понять за считанные секунды. Сразу под этим блоком находится раздел с последними фотографиями, на которых отмечен владелец аккаунта, ведь фотографии — лучший способ увидеть, что важного происходило в жизни этого человека в последнее время. Стена перемещена немного ниже. Под главной фотографией-аватаром теперь отображается список друзей (раньше для его просмотра приходилось пройти по нескольким ссылкам).

Сначала посетители скривили носы — однажды обновив дизайн, уже нельзя откатиться к старому, — но потом догадались, что при помощи нового фотоблока можно создавать прикольные коллажи. Большинство фото-

графирует себя крупным планом, режет снимок и публикует кусочки в определенном порядке, как будто создавая витраж. Кто-то при помощи фотографий удлиняет себе руки, кто-то составляет мозаики из известных снимков — в общем, развлекается, как только может. Например, некий Родриго Дутра поставил аватаром себя, перетягивающего канат, а на другом конце — сразу пятерых оппонентов. Попробуйте и вы что-нибудь скреативить!





ПОЛ — СЕКРЕТНЫЙ МАТЕРИАЛЬЧИК

Комедия про гиков и инопланетян

Жанр: комедия
 Режиссер: Грег Моттола
 Сценаристы: Ник Фрост, Саймон Пегг

В ролях: Саймон Пегг, Ник Фрост, Сет Роген, Сигурни Уивер
 Премьера: 24 марта
 Сайт: PaulFilm.ru



Сразу о главном: Саймон Пегг и Ник Фрост, два лучших английских комика со времен «Монти Пайтона», снова снимаются вместе в одном фильме — комедии по их собственному сценарию, где среди прочего фигурируют немые гики в растянутых майках, обкуренные наблюдатели летающих тарелок и даже один инопланетянин. Правда, этому празднику жизни недостает завершающего компонента — Эдгара Райта в качестве режиссера. Напомним, что Райт снял два самых лучших фильма с участием нашей парочки — «Зомби по имени Шон» и «Типа крутые легавые», а до этого работал вместе с ними над сериалом *Spaced* (в русском переводе — «Долбанутые»). К сожалению, в прошлом году, когда Фрост и Пегг работали над «Полом», Райт честно пытался подружить комиксы про хипстеров, видеоигры и хороший юмор, снимая «Скотта Пилигрима против всех», но, увы, уткнулся в полнейшую душевную пустоту своих героев.

Вместо гения английского юмора съемками «Пола» руководит американец Грег Моттола, который до этого снимал фильмы, скажем так, попроще. Из последнего можно вспомнить гормонально-ориентированную комедию «*SuperПерцы*» 2007 года с вездесущим Майклом Серой (о которого в «Скотте Пилигриме» разбился даже талант самого Райта).

Первые кадры из «Пола» выглядят настолько задорно, что мы, пожалуй, готовы простить Моттоле и неизбежные шутки про члены, и прочие атрибуты гормональных комедий. Завязка тут вполне достойна сценаристов «*Футурамы*». Двое английских гиков в футболках со Спайдерменом едут в Калифорнию на ежегодную гик-выставку Comic-Con, но вместо этого по пути подбирают сбежавшего из

«Зоны-51» маленького и плохо воспитанного инопланетянина, озвученного в оригинальной версии Сетом Рогеном («*Зеленый шершень*»), а в русской — Павлом Волей («*Самый лучший фильм*», «*Платон*», сериалы «*Камеди клуб*», «*Большая разница*», «*Универ*»).

В общем, перед нами почти «*Борат*» с поправкой на инопланетное происхождение центрального персонажа: роад-муви с похабным алиеном и двумя его придурковатыми спутниками в главных ролях. Чтобы испортить такой сценарий, нужно обладать либо определенной смелостью, либо хроническим невезением. К счастью, достойных ретрокомедий про гиков, инопланетян и типично американские фобии со времен «*Марс атакует!*» 1996 года у нас фактически не было. А помятые персонажи Саймона Пегга и Ника Фроста, словно пришедшие из восьмидесятых, подходят для замещения пустующей ниши намного лучше жеманных хипстеров, претендующих на интеллектуальность и оттого начисто лишенных самоиронии.

Отдельно хочется отметить, что во всех трейлерах к фильму герои Пегга и Фроста разговаривают с невыносимым британским акцентом, хорошо знакомым всем, кто отважился посмотреть «*Зомби по имени Шон*» в оригинале, и здорово диссонирующим со всем происходящим. Мы с нетерпением ждем задорновских шуток про «тупых американцев», не улавливающих тонкий британский юмор, — тем более что Саймон Пегг, успешный за прошедшее после «*Типа крутые легавые*» время сняться в нескольких комедиях произвольного номинала, экранизации «*Звездного пути*» и озвучить персонажей «*Хроник Нарнии*» и «*Ледникового периода*», должен знать о недалеких янки лучше, чем кто-либо еще. +





МЕНЯЮЩИЕ РЕАЛЬНОСТЬ

Когда закрывается одна дверь, где-то открывается другая

- **Жанр:** триллер в шляпе
- **Режиссер:** Джордж Нолфи
- **Сценарий:** Джордж Нолфи, Филип К. Дик

- **В главных ролях:** Мэтт Дэймон, Эмили Блант, Теренс Стэмп
- **Бюджет:** \$65 млн
- **Сайт:** TheAdjustmentBureau.com



Кинофантастика — жанр социально безответственный: посвященным в Великую Тайну героям дозволено всюду выходить за рамки, нарушать табу и устраивать всепланетарный бардак. Но методы людей в черных костюмах не подходят людям в серых плащах. Агенты сверхсекретной организации Бюро корректировки нянчатся с человечеством несколько сотен лет, исповедуя деликатность и такт. Максимум — останавливают время в отдельно взятом офисе и подшлифовывают морщины уставшим капиталистам. Зачем? Ответ неочевиден, но изящен: помолодевшие боссы легко провернут рискованную сделку, и необратимая цепочка судьбоносных событий будет запущена. Действительно, к чему тотальный контроль, если к требуемым решениям людей можно просто подталкивать?

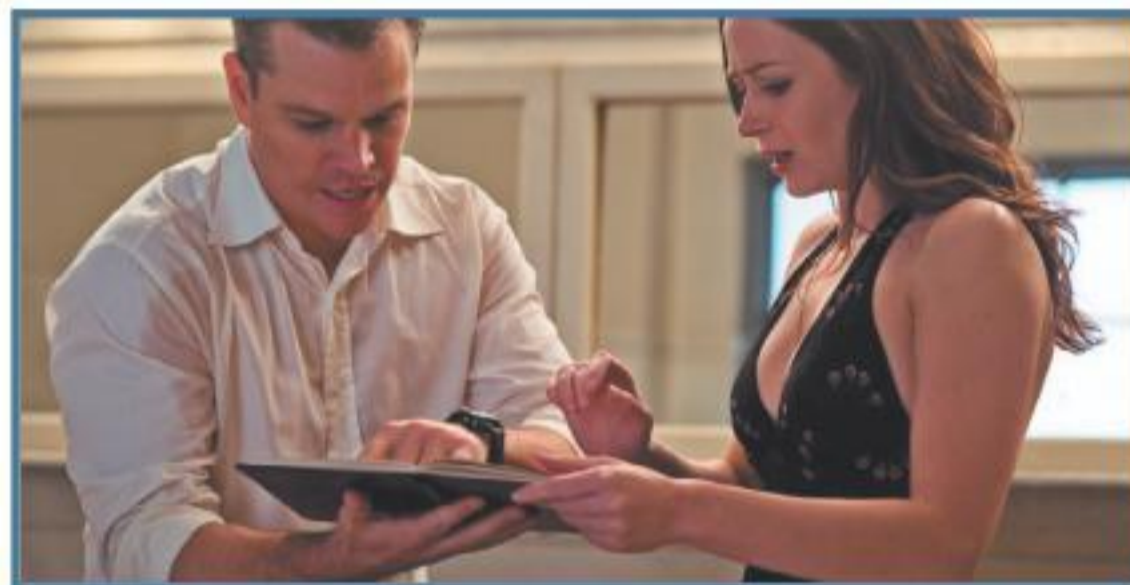
Усилиями Джорджа Нолфи, одного из сценаристов «Ультиматума Борна», эта зарисовка из короткого рассказа «Команда корректировки» Филипа Дика выросла до размеров двухчасового киносценария. «**Меняющие реальность**» — дебют Нолфи в качестве режиссера и уверенная демонстрация его амбиций. Амбиций скорее эстетических, нежели связанных с масштабом постановки: интеллектуальный триллер на мелодраматических сваях не оставляет зазоров для экшена, и это при внушительном 65-миллионном бюджете. Локомотивом повествования становятся терзания главных действующих лиц. Обобщая, их можно свести к Достоевскому: тварь ли я дрожащая или право имею?

Дэвид Норрис в исполнении Мэтта Дэймона — самый молодой в истории претендент на кресло сенатора от штата Нью-Йорк. А в будущем — президент США. Только сам Дэвид об этом пока не знает. Такова его судьба, зафиксированная в Планах — своеобразном прогнозе на буду-

щее от астрологов из Бюро корректировки. Однако, в отличие от Павла Глобы, Бюро не только предсказывает грядущее, но и следит за выполнением предсказания. В случае с Дэвидом наибольшую опасность для Плана представляет балерина Элис (Эмили Блант). Ее любовь подарит Норрису счастье, но разрушит карьеру — точнее, так считают корректировщики во главе с понурым мистером Томпсоном (Теренс Стэмп), а Дэвид с этим категорически не согласен. Случайно узнав о существовании тайного Бюро, он учится действовать ему наперекор и единственный на Земле обретает истинную, а не откалиброванную извне свободу выбора.

Не нужно большого ума, чтобы понять, куда клонит Нолфи. Всесильного Бюро кукловодов, конечно, не существует. А вот План есть, он же — законы современного общества. Навязанные условия игры заставляют нас плыть по течению, и лишь немногие способны держаться своего курса. Сочувствующий корректировщик Гарри обучает Дэвида фирменному приему агентов: если, открывая дверь, поворачивать ручку против часовой стрелки, то можно попасть в самые неожиданные места. Каждая дверь — это телепорт, нужно лишь поверить в чудо и... надеть специальную шляпу. От правил в любом случае никуда.

Каждую новую экранизацию Дика мы в редакции встречаем с воодушевлением. И дело не только в том, что без его творчества на наших экранах не случилось бы серии **Deus Ex**. Классика «новой волны» американской фантастики просто по-человечески жалко: киноадаптации его произведений или не окупаются вообще, или с трудом возвращают производственные бюджеты (не в счет лишь «**Вспомнить все**» (1990) и «**Особое мнение**» (2002)). Очередная гол-



ливудская попытка познакомить аудиторию с Диком — уже серьезный продюсерский подвиг. «Меняющие реальность» не может похвастаться звездой уровня Арнольда Шварценеггера (прости, Мэтт) или притягивающей деньги фамилией «Спилберг» в графе «Режиссер», но это кино класса А, снятое с любовью к первоисточнику. Смотреть или нет — решайте сами. Учитесь принимать самостоятельные решения. +



DEAD SPACE: AFTERMATH

Эпилог оригинальной *Dead Space* и пролог *Dead Space 2* — в одном флаконе

- **Жанр:** анимационный фильм ужасов
- **Режиссер:** Майкл Д'Иса-Хоган
- **Сценарист:** Брэндон Оман
- **Роли озвучивают:** Кристофер Джедж, Питер Вудворд, Рикардо Чавира
- **Бюджет:** \$2,5 млн
- **Релиз на DVD:** 24 января 2011 года



Оценка: **3/5**

Хоть создатели *Dead Space* и вдохновлялись такими классическими фантастическими лентами, как «Нечто», «Космическая одиссея 2001 года» и «Чужой», их игра не могла похвастаться ни выдающимся сюжетом, ни оригинальными идеями. Впрочем, это не помешало **Electronic Arts** с первых же дней развивать *Dead Space* как мультимедийный проект. Так, о катастрофе, произошедшей с космическим кораблем «Ишимура», рассказывал полнометражный мультфильм «Космос: Территория смерти», выпущенный в 2008 году за несколько недель до релиза *Dead Space*. Подвести итоги игры, а заодно подготовить почву для сиквела в **Electronic Arts** решили тоже с помощью мультфильма.

Из *Dead Space: Aftermath* («*Dead Space: Последствия*») мы узнаем, что планета Аегис VII, на которой земляне отыскали таинственный артефакт, превращающий умерших людей в жутких монстров, несмотря на все старания Айзека Кларка, не была полностью уничтожена. И вот в надежде поживиться остатками артефакта к Аегису устремляется новая экспедиция на корабле «О'Баннон».

Жажда наживы и человеческое любопытство в очередной раз приводят к гибели множества людей. Хватает и небольшого осколка артефакта, чтобы «О'Баннон» превратился в место кровавой бойни, а большая часть его экипажа пополнила ряды некроморфов. Избежать напасти удастся лишь четверем счастливицам: находящемуся на грани помешательства офицеру службы безопасности, инженеру, брат которого погиб на Аегисе VII, старшему научному сотруднику, исследовавшему артефакт, и корабельному медику.

Впрочем, вскоре живым придется позавидовать мертвым. Земное правительство и Цер-

ковь унитологии горят желанием узнать, что произошло на «О'Банноне», и ради этой информации без малейших колебаний подвергают пыткам всех уцелевших членов экипажа. Их воспоминания и составляют основную часть *Dead Space: Aftermath* — перед нами проносятся истории четырех героев, проливающие свет на трагедию, разыгравшуюся на борту космического корабля. Постепенно из разрозненных фрагментов мозаики складывается более-менее цельная картина, но в зависимости от того, кто выступает рассказчиком, трактовка событий и отношение к прочим персонажам существенно разнятся. Подобный подход к повествованию отнюдь не нов, зато помогает представить героев с разных сторон и привносит в незамысловатую историю какую-никакую интригу.

Все четыре эпизода-флэшбека нарисованы в собственной уникальной стилистике. Аниматоры постарались на славу, вот только от воспоминания к воспоминанию внешность персонажей меняется (подчас до неузнаваемости), а CGI-графика, показывающая фрагменты «настоящего», устарела лет на пять минимум и смотрится просто ужасно.

Главное же, что злоключения четверки с «О'Баннона» сами по себе никакой ценности не представляют. Мультфильм явно снят лишь для того, чтобы донести до поклонников первоисточника новую информацию о вселенной *Dead Space*. Попутно авторы *Aftermath*, конечно, стараются хотя бы самую малость напугать зрителя, но рисованные некроморфы и вполниту не так страшны, как их виртуальные сородичи, а показывать смерть и насилие так, чтобы при этом в жилах стыла кровь, американские аниматоры, в отличие от японских, пока не научились. +



www.igromania.ru

ЦЕНТР ИГРОВОЙ ИНФОРМАЦИИ





DRAGON AGE



Оценка: 4/5

Уже не эпическое, но все еще мрачное и стильное фэнтези

- Жанр: приключенческое фэнтези
- Авторы: Орсон Скотт Кард, Аарон Джонстон
- Иллюстраторы: Марк Робинсон, Энтони Тан

- Издательство: IDW Publishing
- Язык: английский
- Мягкий переплет, 148 стр.

Серии **Dragon Age**, в отличие от многих других романов и комиксов по мотивам игр, с автором — прославленным Орсоном Скоттом Кардом — повезло. Хотя главные свои произведения Кард написал четверть века назад, а некоторые его последние вещи пахнут откровенной графоманией, он остается одним из лучших рассказчиков среди американских фантастов.

Громкое имя автора, впрочем, не единственное, что отличает комикс **Dragon Age** от одноименных романов: книги по мотивам описывают события, предшествовавшие игровым, а Кард рассказывает свою, независимую историю; в новеллизациях нам регулярно встречаются знакомые персонажи, а произведение Карда роднит с **Dragon Age** лишь общий мир. Наконец, здесь нет размаха первоисточника. Кард пишет о куда более приземленных материях, нежели спасение всего сущего от древнего зла.

Действие стартует в Башне круга: молодая волшебница и

юный храмовник крутят тайный роман, но любовь длится недолго — ровно до тех пор, пока у девушки не намечается животики. Ей приходится бежать, а потом и жертвовать жизнью, чтобы уберечь дочь от рук храмовников. Девочка, Глим, растет в приемной семье, ничего не подозревая о своем происхождении, — как вдруг в семнадцать лет у нее проявляются унаследованные от матери магические таланты. Ну а дальше как по писанному: Глим теряет и дом, и родню и превращается в мстительницу, а по ее следу идут храмовники во главе с непутевым папашей.

Завязка, конечно, более чем банальна. Каждый второй фэнтезийный герой отправляется на подвиги после разорения родной деревни, а уж про таинственное происхождение и необычные способности и говорить нечего. Но вспомните, что сама **Dragon Age: Origins** тоже построена на расхожих фэнтезийных штампах — которые не

мешают ей быть отличной игрой. Вот и Кард компенсирует недостаток свежих идей смачными диалогами, интересными персонажами и дерзкими поворотами сюжета. В конце концов, истории о подростках и взрослых — его конек.

А вот с оформлением не задалось — от самобытного визуального стиля **Dragon Age: Origins** здесь нет и следа. Полукарикатурный рисунок Марка Робинсона, иллюстрировавшего первую часть произведения, вообще на любителя, а уж вселенной **Dragon Age** он не подходит совершенно. У Энтони Тана, занимавшегося второй частью ко-

микса, герои уже не выглядят персонажами детских мультфильмов, но и он не идеален: гипертрофированные черты лица и диспропорциональные фигуры — совсем не то, чего ожидаешь от графической новеллы по мотивам **Dragon Age**.

Шансы в обозримом будущем увидеть эту серию на русском языке исчезающе малы: отечественные издатели не жалуют комиксы, даже основанные на популярных играх. Тем не менее заказывать посылку из-за рубежа не придется — в PlayStation Store и iTunes продается электронная версия, правда, только на английском языке. +





WORLD OF WARCRAFT. КОЛЬЦО НЕНАВИСТИ

Хлипкий мостик от Warcraft 3 к World of Warcraft

- Жанр: героическое фэнтези
- Автор: Кит Р. А. Де Кандидо
- Издательства: «Эксмо», «Домино»

- Язык: русский
- Твердый переплет, 304 стр.

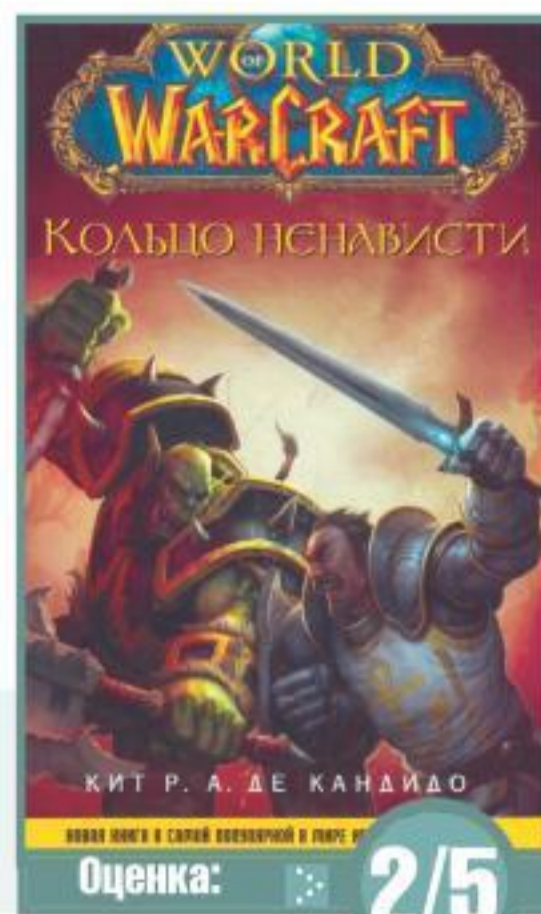
Долгое время на рынке игровых новеллизаций правило издательства «Азбука» — именно оно познакомило нас с романами на основе **Mass Effect**, **Halo**, **Gears of War**, **StarCraft**... Однако за прошлый год направление набрало обороты, и вот уже с «Азбукой» конкурирует «Эксмо» со своей серией «Вселенная игр».

Первые произведения «Вселенной» — романы по мотивам **World of Warcraft**. Цикл открывает «Кольцо ненависти» Кита Де Кандидо, который сделал

себе имя как раз на многочисленных новеллизациях — в том числе и игровых. Очевидно, что писатель понимал: от книг по играм ждут в первую очередь новых подробностей о любимом мире и героях, и начал очень бойко: в «Кольце ненависти» Де Кандидо пытается ответить, почему люди и орки, ставшие в **Warcraft 3** союзниками, к началу **World of Warcraft** вновь оказались по разные стороны баррикад.

Задумка, казалось бы, беспроектная — однако загуб-

лена на корню. Едва ли среди многочисленных поклонников **World of Warcraft** найдется кто-то, кому «Кольцо ненависти» придется по вкусу: даже по меркам игровых новеллизаций сюжет у книги крайне прямолинейный и скучный. Видите ли, подданные Джайны и Тралла рады были объединиться против общего врага, да только угроза миновала — тут же припомнили старые обиды и потянулись за оружием. Оба лидера пустили распрю на самотек — и знаете, чем Де Кан-



дидо это объясняет? Совместным помешательством. Действительно, в этой книге что Джайна, что Тралл мало похожи на самих себя и на протяжении всего романа словно бы соревнуются друг с дружкой в непроходимой глупости. Прибавьте сюда, что пишет Де Кандидо так, словно ориентируется на читателей младшего школьного возраста, — и сразу поймете, почему первый опыт работы во вселенной **Warcraft** оказался для него единственным.

WORLD OF WARCRAFT. РОЖДЕНИЕ ОРДЫ

Экскурс в прошлое орков и дренеев

- Жанр: эпическое фэнтези
- Автор: Кристи Голден
- Издательства: «Эксмо», «Домино»

- Язык: русский
- Твердый переплет, 400 стр.

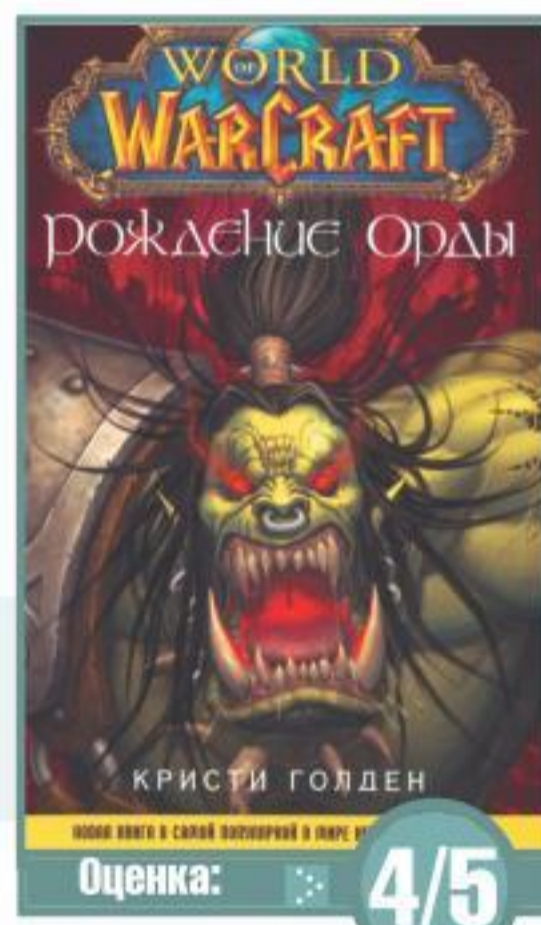
Творческие биографии Кита Де Кандидо и Кристи Голден, автора второго романа по вселенной **World of Warcraft**, во многом схожи. Подобно Киту, Голден большую часть карьеры писала романы, основанные на популярных межавторских вселенных, и отлично научилась штамповать по две, три, а то и четыре книги в год. Собственные ее произведения не пользовались особым успехом, но, в отличие от Де Кандидо, Голден никогда не позволяла себе откровенной халтуры. Присмотреться к ее роману

стоит хотя бы потому, что на него обратила внимание сама **Blizzard**.

Не секрет, что для разработчиков издание книг по мотивам известной вселенной не более чем способ подзаработать лишних денег на популярном франчайзе. По крайней мере игровые сценаристы обычно работают так, будто никаких новеллистов попросту не существует. Но «Рождение Орды», написанное Голден, — редкое исключение. Шутка ли — некоторые локации, придуманные писательницей специ-

ально для этой книги, впоследствии появились в **The Burning Crusade!**

«Рождение Орды» рассказывает о том, как орки попали под влияние Пылающего Легиона и превратились в жестокую орду, готовую смести все на своем пути. Интриги, конечно, нет, ведь печальный финал известен нам заранее, но это лишь добавляет персонажам неоднозначности, а истории — трагических ноток. Голден неплохо знакома с первоисточником и на короткой ноге со множеством классических персо-



нажей **Warcraft** — будьте покойны, на книжных страницах вас не встретят традиционные картонные болванчики, лишь по недоразумению носящие известные имена.

В общем, по меркам игровых новеллизаций роман написан на очень хорошем уровне: изящными литературными приемами не блещет, но его по крайней мере можно читать, не думая постоянно о ближайшем пункте сбора макулатуры.



НОВИНКИ

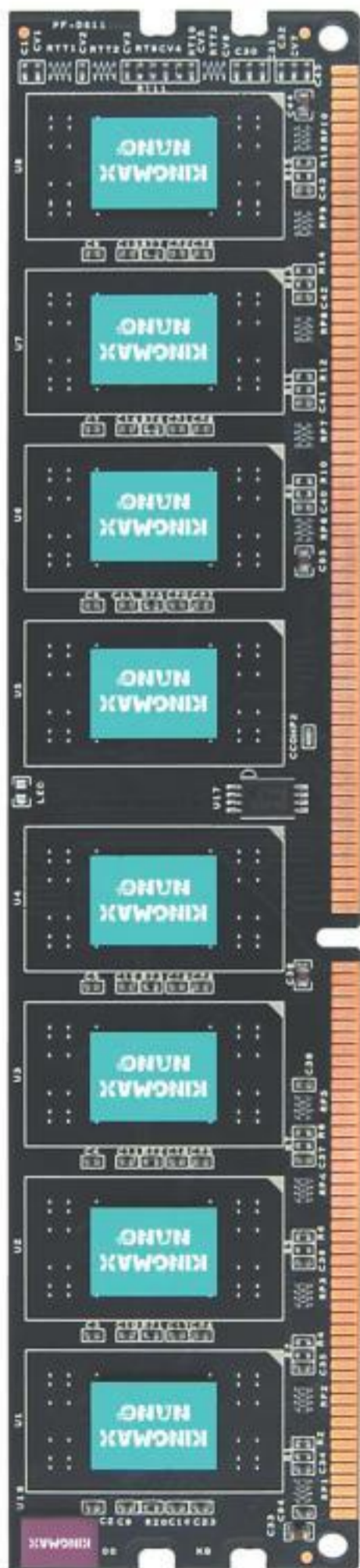
Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

БЫСТРАЯ ПАМЯТЬ С «НЕВИДИМЫМИ РАДИАТОРАМИ»

Kingmax DDR3 2400 MHz Nano Gaming

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Тип памяти: DDR3
- Объем: 2x 2 Гб
- Частота: 2400 МГц
- Задержки: 9-11-9-27
- Рабочее напряжение: 1,65 В
- Поддержка XMP: да
- Цена: 4500 рублей



Скоростные модули оперативной памяти отличаются высоким тепловыделением, и производители вынуждены применять различные системы охлаждения для обеспечения их стабильности. В ход идут медные пластины, радиаторы с водоблоками, вентиляторы и даже модули Пельтье. А Kingmax недавно предложила еще один способ отвода тепла — наносить на чипы специальный состав, резко увеличивающий их теплоотдачу.

Эффективность такого подхода демонстрирует набор DDR3-памяти **Nano Gaming**, состоящий из двух модулей по 2 Гб с фантастической частотой 2400 МГц. Взгляните на них: чипы лишены каких-либо охлаждающих элементов и выглядят как дешевый низкочастотный китайский полате. Однако это не мешает планкам демонстрировать впечатляющую скорость работы, оставаясь при этом надежными и стабильными. По заверениям Kingmax, температура модулей даже на несколько градусов ниже, чем при использовании медных радиаторов, так что производитель не боится давать на этот набор пожизненную гарантию.

Модули Nano Gaming хороши еще и тем, что, несмотря на высокую частоту в 2400 МГц, их рабочее напряжение находится на безопасном для контроллера памяти уровне в 1,65 В, а задержки по умолчанию выставлены на значения 9-11-9-27. А ведь, бросив на Kingmax DDR3 2400 MHz Nano Gaming беглый взгляд, ни за что не подумаешь, что этот необычный двухканальный комплект отлично подходит для сборки мощной игровой системы высшего класса.

ИГРОВАЯ АКУСТИКА ФОРМАТА 2.1

Corsair SP2500

Оказывается, некоторые производители считают нормальным повесить на акустическую систему 2.1 суммарной мощностью 232 Вт шилдик «Gaming Audio». Нам страшно представить, что будет с игроком (да и с его окружением), вздумавшим выкрутить на такой акустике максимальную громкость, а после запустить какой-нибудь хоррор, но инженеров **Corsair** такая картина, похоже, не пугает: их дебютная аудиосистема **SP2500** позиционируется именно как решение для геймеров. На наш же взгляд, новинка представляет собой мощную и очень качественную акустику, пригодную для любых задач.

Сабвуфер оттягивает на себя 120 Вт мощности, в сателлиты воткнули по два динамика диаметром 3 дюйма и 1 дюйм, мощность которых составляет 40 Вт и 16 Вт соответственно. Этот внушительный набор позволяет акустике выдавать великолепное звучание во всем диапазоне частот, причем качество звука не падает даже при очень большой громкости. Словом, мощь SP2500 не растрочена впустую.

К компьютеру акустика подключается через один-единственный 3,5-мм джек, разделение частот берет на себя контроллер, встроенный в сабвуфер. Управление системой осуществляется посредством проводного модуля, оснащенного ЖК-дисплеем. С его помощью можно регулировать громкость сабвуфера и сателлитов, а также переключаться между пресетами эквалайзера. Кроме того, модуль оснащен дополнительным 3,5-мм входом для подключения внешнего источника звука и выходом для наушников, что очень удобно. Думаем, дебют Corsair на рынке акустических систем будет успешным.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Тип акустической системы: 2.1
- Мощность сабвуфера: 120 Вт
- Мощность сателлитов: 2x 56 Вт
- Частотный диапазон: 35-20 000 Гц
- Интерфейс: 3,5-мм миниджек
- Дополнительно: проводной модуль управления
- Размеры сабвуфера: 46x25,8x29,7 см
- Размеры сателлитов: 10,8x12x15,9 см
- Цена: 8000 рублей





КОМПЛЕКТ ПАМЯТИ НА 8 ГБ СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ SANDY BRIDGE

Kingston HyperX 8 Gb (KHХ2133С9AD3Т1FK4/8GX)

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Тип памяти: DDR3
- Объем комплекта: 4x 2 Гб
- Частота: 2133 МГц
- Задержки: 9-11-9-27
- Рабочее напряжение: 1,65 В
- Поддержка XMP: да
- Дополнительно: охлаждающий модуль HyperX Cooling Fan
- Цена: 10 000 рублей

Требования, предъявляемые играми к оперативной памяти, растут с каждым годом. Объем 4 Гб уже давно стал нормой для геймерских систем, а отдельные энтузиасты используют и наборы из 8 Гб — вроде того, что недавно представила **Kingston**.

Семейство **HyperX** всегда славилось привлекательными техническими характеристиками, и **KHX2133C9AD3T1FK4/8GX** — не исключение. Набор состоит из четырех модулей по 2 Гб с задержками 9-11-9-27 и частотой 2133 МГц. Kingston гарантирует работу комплекта в заявленном режиме при напряжении 1,65 В.

Для отвода тепла от модулей используются специальные высокие радиаторы с «гребешками». На случай, если кому-то этого покажется недостаточно, в

комплект поставки включена активная система охлаждения с двумя 60-мм вентиляторами, которая крепится поверх планок памяти. Максимальный уровень шума при использовании этой СО равен 28 дБ (тише, чем настенные часы), так что назойливостью она не отличается. Обратите внимание, что из-за массивной системы охлаждения комплект от Kingston может быть не совместим с некоторыми процессорными кулерами.

Производитель особо подчеркивает, что KHX2133C9AD3T1FK4/8GX — это первый набор объемом 8 Гб, получивший сертификат совместимости с платформой **Intel Sandy Bridge**. Это означает, что вшитые в память профили XMP (Extreme Memory Profile) учитывают специфику новых чипсетов Intel, и с настройками не будет никаких проблем.



ВЫСОКОСКОРОСТНОЙ ВНЕШНИЙ ВИНЧЕСТЕР

Transcend StoreJet 35T3

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Объем: 2 Тб
- Тип накопителя: HDD (SATA, 32 Мб, 7200 об/мин)
- Интерфейс: USB 3.0
- Питание: через адаптер от электросети
- Размеры: 17,2x15,2x4,5 см
- Вес: 1,04 кг
- Цена: 7300 рублей

Внешние накопители постепенно отказываются от интерфейса USB 2.0 в пользу более скоростного USB 3.0. Особенно такой переход актуален для мобильных жестких дисков, ведь их производительность уже упирается в пропускную способность старого разъема.

Недавно обновила свою линейку внешних 3,5-дюймовых HDD и **Transcend**, привив им поддержку нового интерфейса. Флагманский внешний винчестер компании теперь зовется **StoreJet 35T3**. В старшей модификации устройства используется жесткий диск объемом 2 Тб с буфером на 32 Мб и скоростью вращения 7200 об/мин. Производитель утверждает, что реальная скорость передачи данных StoreJet 35T3 может достигать 130 Мб/с. Конечно, сам жесткий диск вряд ли сможет развить такую прыть, но цифры все равно впечатляют. Благодаря отсутствию вентиляторов новинка отличается низким уровнем шума. Также авторы уделили внимание энерго-сберегающим функциям: после десяти минут бездействия устройство переходит в спящий режим.

Конечно же, Transcend позаботилась и о дополнительном программном обеспечении. Фирменная утилита **StoreJet Elite** занимается не только резервным копированием данных, но и их шифрованием по алгоритму AES с ключом 256-битной длины. А чтобы облегчить пользователю жизнь, на передней панели накопителя дизайнеры Transcend поместили специальную кнопку, с помощью которой можно осуществлять резервное копирование без лишних телодвижений.



«ПРОТИВОУГОННАЯ» СИСТЕМА ДЛЯ USB-УСТРОЙСТВ

NZXT Bunker

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Формфактор: 5,25-дюймовая панель
- Доступные порты: 4x USB 2.0
- Максимальная длина для беспроводных устройств: 42 мм (порты 1-3), 22 мм (порт 4)
- Цвет: черный
- Цена: 900 рублей

Возле вашего компьютера часто крутятся личности, которым вы не доверяете? Опасаетесь за сохранность своих периферийных устройств? Что ж, значит оригинальный девайс **Bunker**, разработанный компанией **NZXT**, вам точно придется по душе.

Bunker — это специальная панель с четырьмя USB-портами, которая устанавливается в 5,25-дюймовый отсек и подключается к соответствующему контакту на материнской плате. Однако назвать Bunker USB-хабом как-то язык не поворачивается, ведь задача новинки не столько увеличить число доступных портов, сколько сделать часть из них недостижимыми для посторонних — для этого разъемы изолируются с помощью дверцы, которая закрывается на ключ. Естественно, провода подключенных устройств надо как-то выводить наружу — для этого в нижней части панели есть специальная прорезь. Охранять с помощью новинки можно не только клавиатуры, мыши и USB-гарнитуры, но и всевозможные флешки и беспроводные адаптеры — при закрытии дверцы порты заезжают вглубь «бункера», а между разъемами и дверцей образуется аж 42 мм свободного пространства.

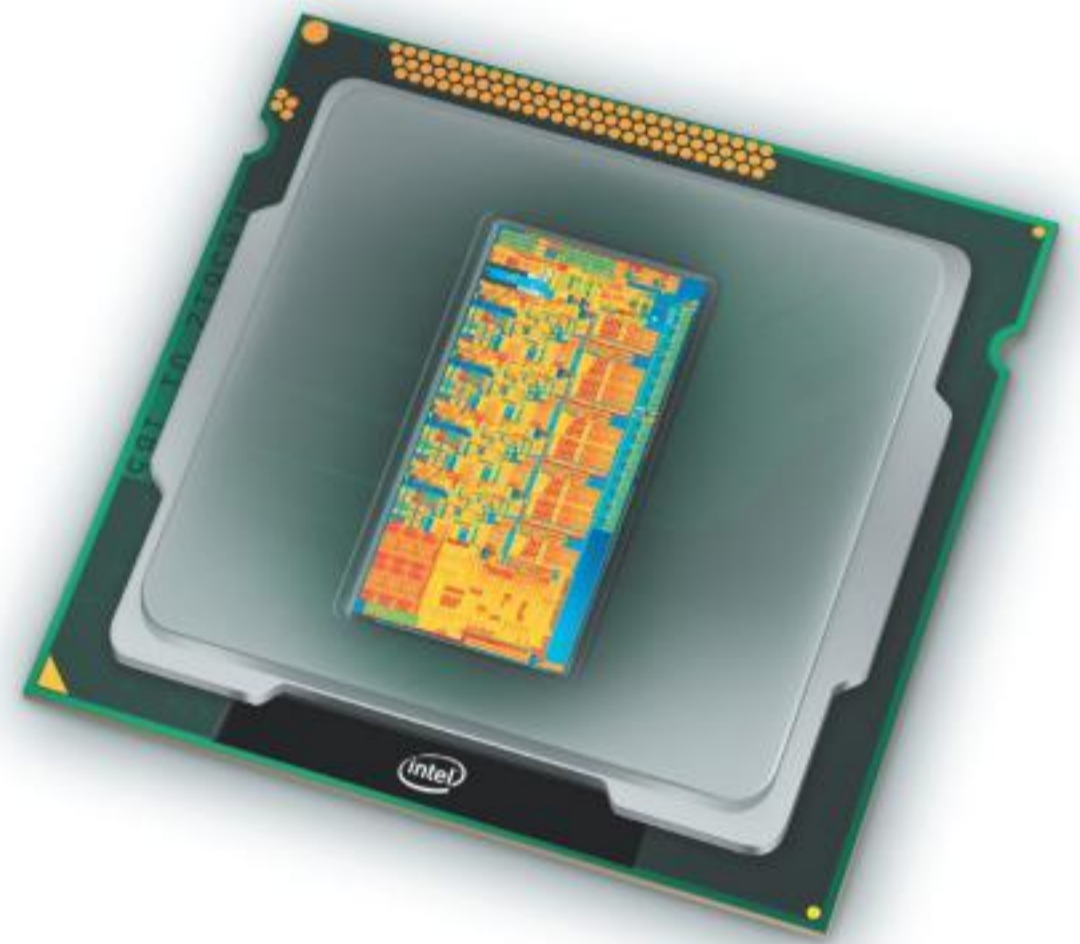
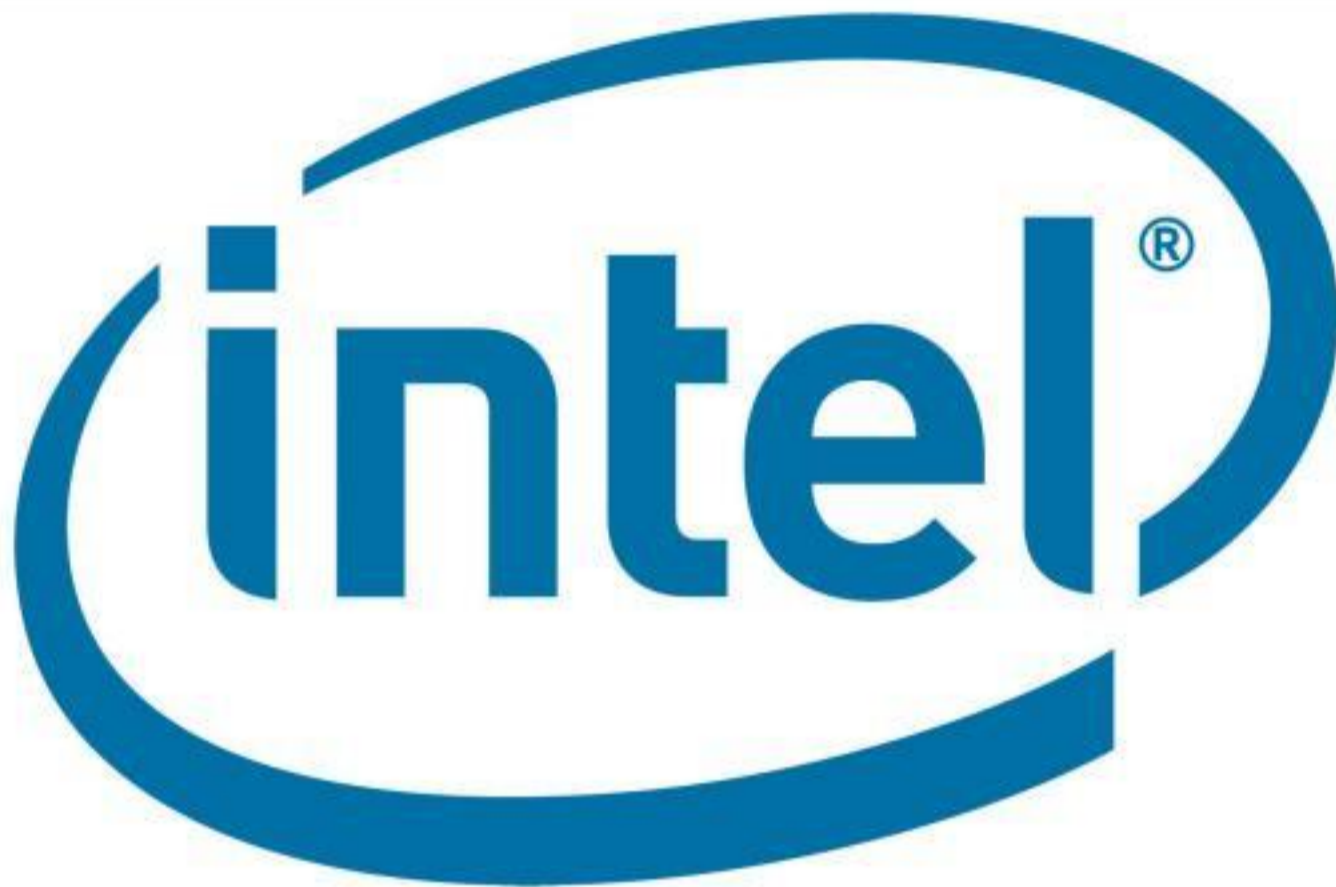
Любопытно, что даже если паранойя захлестнет весь мир и устройством от NZXT вдруг станут пользоваться все без исключения, шансы, что злоумышленник откроет вашу панель своим собственным ключом от Bunker, все равно невелики — 1 к 20. Стоит скорее опасаться, что горячо любимую периферию своруют вместе с панелью — либо что она падет смертью храбрых в неравной схватке с монтировкой.





БУРЯ В ПЕСКАХ

Изучаем новую процессорную архитектуру Intel Sandy Bridge



Компания **Intel** продолжает следовать стратегии развития «Тик-так» (Tick-Tock), принятой в 2006 году. Согласно этой стратегии, цикл разработки делится на два этапа, «тик» и «так»: в один год (на счет «тик») процессоры переводят на новые нормы производства, а еще через год (на «так») выпускают новую архитектуру.

В этом году часики Intel сделали «так»: на CES 2011 компания представила процессоры **Sandy Bridge**. Производитель подробно рассказал о новой архитектуре, похвалился достижениями и объявил сразу три линейки кристаллов. Сейчас мы будем с ними разбираться и тестировать — но для начала вспомним, в каком ключе Intel развивала процессоры последнюю пару лет.

Вчера

В 2008 году компания представила переработанные **Core 2** — **Core i7-9x0** на архитектуре **Nehalem**. С них Intel начала эксперименты с интеграцией, перенесла контроллер памяти с материнской платы на кристалл.

В 2009 году вышла линейка **Lynnfield**, бюджетная версия Nehalem. В ней под крышку кристалла переместили

северный мост чипсета: к контроллеру памяти подсадили чип PCIe 2.0.

В начале 2010-го появилось семейство Clarkfield. С ним Intel перешла с 45- на 32-нм техпроцесс и добавила в процессор самую настоящую видеокарту. Графика делалась по 45-нм нормам, стояла отдельно от процессорных ядер и с грехом пополам запускала игры пятилетней давности, но впечатление производила будь здоров.

Sandy Bridge — логическое развитие идей Intel. Множество улучшений в ядрах, более быстрая графика, гибкое управление энергопотреблением и разгоном. В общем, традиционное обновление архитектуры: вроде то же самое, но работает лучше. Глобальных изменений почти нет. Просто сказать «вот тут стало больше, поэтому работает быстрее» не получится, надо разбираться с каждой мелочью и залезать в основы работы компьютера. Чтобы облегчить восприятие статьи, мы подготовили множество поясняющих врезок, к которым и рекомендуем обращаться во время чтения основного текста.

С НЕМЕЦКИМ ПЕДАНТИЗМОМ

Блок Front-End также называется блоком предварительной выборки. Он отвечает за общение программы с процессором, своевременно загружает нужные данные и объясняет кристаллу, что надо делать.

Положим, вы сказали процессору перемножить два числа. Блок предварительной выборки загрузит из памяти и переведет на понятный процессору язык нужные числа, расшифрует, что такое умножение, и покажет, на каких блоках нужно сделать эту операцию. Послед-



ние пару пунктов он запишет в виде микроопераций, которые в Sandy Bridge теперь хранятся в памяти L0.



Новая память

Начнем с процессорных ядер. Первое изменение сделали в блоке Front-End (см. врезку «С немецким педантизмом») — добавили кэш-память L0. Стоит она сразу после декодеров и записывает все входящие микрооперации с блока Front-End. Приступая к работе над новой задачей, процессор обращается к кэшу L0 и проверяет, нет ли там нужных инструкций. Если есть, то забирает их напрямую из кэш-памяти. Если нет, то дает сигнал блоку Front-End — и работает по старой схеме. Прелесть подхода в том, что, когда нужная микрооперация найдена, Front-End отключается. В итоге экономится и время, и энергопотребление.

Никакого алгоритма работы у L0-кэша нет. Сюда записывается все подряд, но за счет того, что L0-кэш хранит до 1500 микроопераций, шанс попадания, по словам Intel, составляет порядка 80%.

Ясновидящий

Вслед за блоком Front-End переработали блок предсказания ветвлений (см. врезку «На кофейной гуще»): увеличили объем памяти и придумали новую систему записи удачных предсказаний. Если в Nehalem каждую ветку программы помечали в таблице двумя битами (правильно/неправильно), то теперь на одно «правильно» записывают несколько веток. То есть объем таблицы тот же, а полезной информации больше. Экономнее стали обращаться и с кэш-памятью. Раньше на адрес ветки место в L1-кэше выделяли с запасом — теперь, в Sandy Bridge, каждый адрес занимает ровно столько, сколько ему нужно, ни одного байта не тратится зря.

Все это — увеличенная память, новый метод записи и отказ от фиксированного размера адреса — должно повысить процент удачных предсказаний и снизить частоту сброса памяти. А это значит, что ядра станут реже считать ненужные ветки и программа будет выполняться быстрее.



Без очереди

Сильнее всего в Sandy Bridge переделали блок Out-of-Order (см. врезку «Первый пошел»), добавив физический регистр файлов — такой шкаф с ящиками. Перед входом в Out-of-Order инструкции складывают в него свои данные, а на выходе их забирают. Таким образом разгружается шина данных, а инструкции проскакивают Out-of-Order налегке.

Эта схема значительно ускорила работу блока внеочередного исполнения и позволила Intel подключить поддержку инструкций AVX (Advanced Vector Extensions). Новый набор должен заменить устаревшие инструкции SSE (Streaming SIMD Extensions) и расширить возможности SIMD-блоков. В отличие от SSE, инструкции AVX работают не с 128-, а с 256-бит регистрами. Это увеличивает точность вычислений и позволяет одновременно работать с большим количеством данных. Иными словами,

НА КОФЕЙНОЙ ГУЩЕ

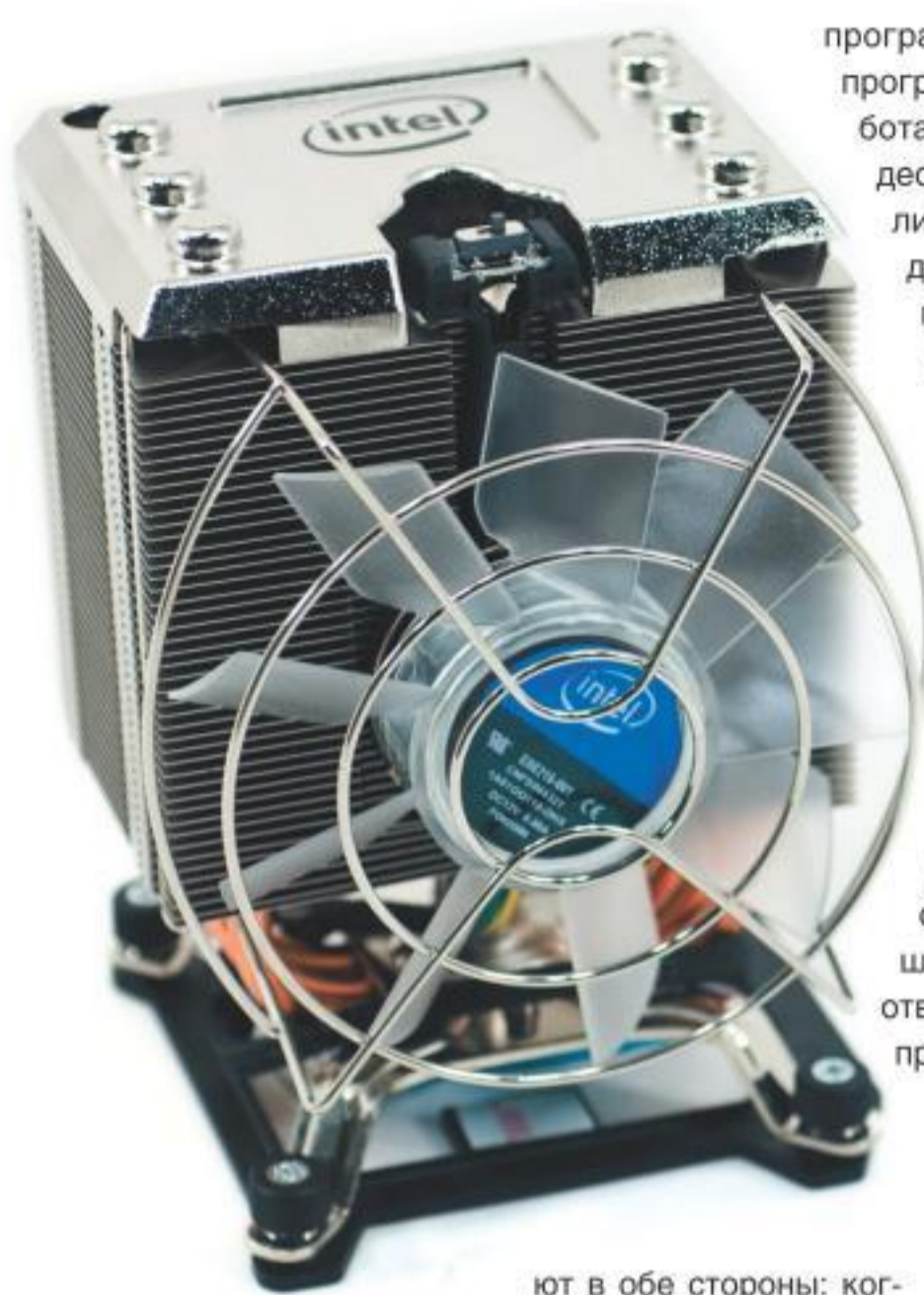
Блок предсказания ветвлений — одна из важнейших частей современного процессора. Он не дает простаивать блоку Front-End. Предсказатель угадывает, какую ячейку памяти и инструкцию может запросить программа в следующий момент, и заставляет процессор просчитывать ее заранее.

Возьмем для примера автомобильный конвейер. Каждый раз, когда заканчивается сборка кузова, рабочие устанавливают в него сиденья. Блок предсказаний улавливает такие закономерности и, пока автомобиль еще собирается, отправляет заказ на кресла, выдает рабочим инструкции. Конечно, бывает, что в автомобиль требуются не простые сиденья, а с обогревом, и тогда время на заказ и сборку тратится зря. Но по сравнению с тем, что удастся сэкономить на верных заказах, эта ошибка кажется мелочью.

Чтобы реже ошибаться, предсказатель переходов ведет две таблицы: в одной хранит информацию о том, откуда берутся кресла, во второй — возможные инструкции. Каждый прогноз предсказатель помечает двумя битами (правильно/неправильно), а затем сверяет таблицы и выводит закономерности — скажем, о том, что подогрев нужен только на каждую третью машину, а

кресла — каждый раз. Чем дольше предсказатель наблюдает за программой, тем реже он ошибается.





программистам будет проще писать программы, а у нас будут быстрее работать графические, звуковые, видео- и тому подобные проигрыватели или редакторы. Сейчас AVX поддерживают лишь несколько программ, но Intel возлагает на технологию большие надежды и всячески поощряет ее использование.

Интересно, что для введения AVX не пришлось менять SIMD-блоки — они все так же работают с 128-битными регистрами, а для расчета AVX просто объединяют усилия. То же самое происходит и с памятью L1, в которой расположены регистры. Как и в Nehalem, в Sandy Bridge память связана с блоком Front-End двумя шинами. В старой архитектуре одна отвечала за передачу, а вторая — за прием данных. Теперь они работа-

ют в обе стороны: когда нужно передать сразу 256-бит информации, объединяются и загружают в SIMD нужное количество данных.

На этом изменения в процессорных ядрах заканчиваются. Как видите, никакой революции: тут добавили, там улучшили, и все вместе стало работать быстрее. Давайте теперь посмотрим, что Intel придумала в остальной части процессора.

Графика

Графическое ядро на процессорах Clarkdale вызывало противоречивые чувства. С одной стороны, процессор и

видеокарта в одном флаконе — это круто: торжество технологий. С другой — игровому компьютеру с дискретной видеокартой встроенное ядро как собаке пятая нога, а платить за него все равно приходится.

С Sandy Bridge все то же самое: новые процессоры по умолчанию оснащены графическим ядром. Только теперь оно создается по 32-нм технологии и стоит на одном кристалле с процессорными ядрами.

Intel представила два графических процессора — **HD Graphics 2000** и **HD Graphics 3000**. Различие между ними — в количестве потоковых ядер (Execution Units). У младшей версии их шесть, у старшей — двенадцать. К сожалению, сравнить HD Graphics не с чем, слишком они отличаются от карт **NVIDIA** и **AMD**. Тут нет видеопамяти — используется кэш L3. Ядра работают только с жестко заданными функциями — никакого GPGPU. Пожалуй, единственная понятная нам здесь характеристика — это тактовая частота. Новая графика работает на скорости 650 или 850 МГц и может разогнаться до 1100, 1250 и 1350 МГц.

Хотя Intel утверждает, что новое графическое ядро в два раза быстрее встроенного в Clarkdale, будущее HD Graphics нам видится смутно. С дискретными видеокартами ей не соревноваться — проиграет. Поддержки DirectX 11 нет, только DirectX 10.1. До офисных компьютеров Sandy Bridge доберется не скоро. Пожалуй, единственное, где HD Graphic придется к месту, — это ноутбуки. Мобильные процессоры оснащают HD Graphics 3000, топовой версией, а значит, поиграть можно будет даже на слабом ноутбуке.



Агент Смит

Помимо графического ядра, под крышкой кристалла стоит еще и северный мост. Теперь он называется System Agent, а не un-core, как в Lynnfield и Clarkdale. В него входит двухканальный контроллер памяти, PCIe 2.0, шина FDI для вывода изображения с графического ядра и чип управления питанием (Power Control Unit).

Изменений немного. Контроллер памяти научили работать с планками DDR3 на частоте до 1333 МГц и через множитель разгонять их до 2133 МГц. Шина FDI теперь

ПЕРВЫЙ ПОШЕЛ



Блок Out-of-Order (блок внеочередного исполнения операций) следит за тем, чтобы операции выполнялись только при наличии нужных данных и процессор не простаивал по чужой вине.

Представьте себе супермаркет. Вы взяли бутылочку воды и хотите ее оплатить. Подходите к кассе, а там стоит человек с доверху набитой тележкой. И вы ждете, пока он выложит все продукты, наберет жвачек, конфет... в общем, тратите время. А если бы рядом стоял специальный человек — Out-of-Order, — то он бы вам сказал: «Проходите, оплачивайте свою воду». И касса бы не простаивала, и вы свое время не теряли.

С программами то же самое. Блок Out-of-Order разбирается, что уже можно считать, а что пока следует отложить. При этом он не видит раз-

ницы между началом или серединой программы. Главное — не давать простаивать вычислительным ядрам, а уж собрать полученные данные и выстроить их в нужном порядке можно и потом.





поддерживает DisplayPort 1.2 и HDMI 1.4 — можно смотреть Blu-ray 3D. Чип PCIe 2.0 оставили прежним: доступно 16 линий, которые можно разделить на два слота PCIe x8. Контроллер PCU умеет гибко регулировать частоту и питание как процессора, так и графического ядра, поддерживать баланс температуры и экономить энергопотребление любыми возможными способами.

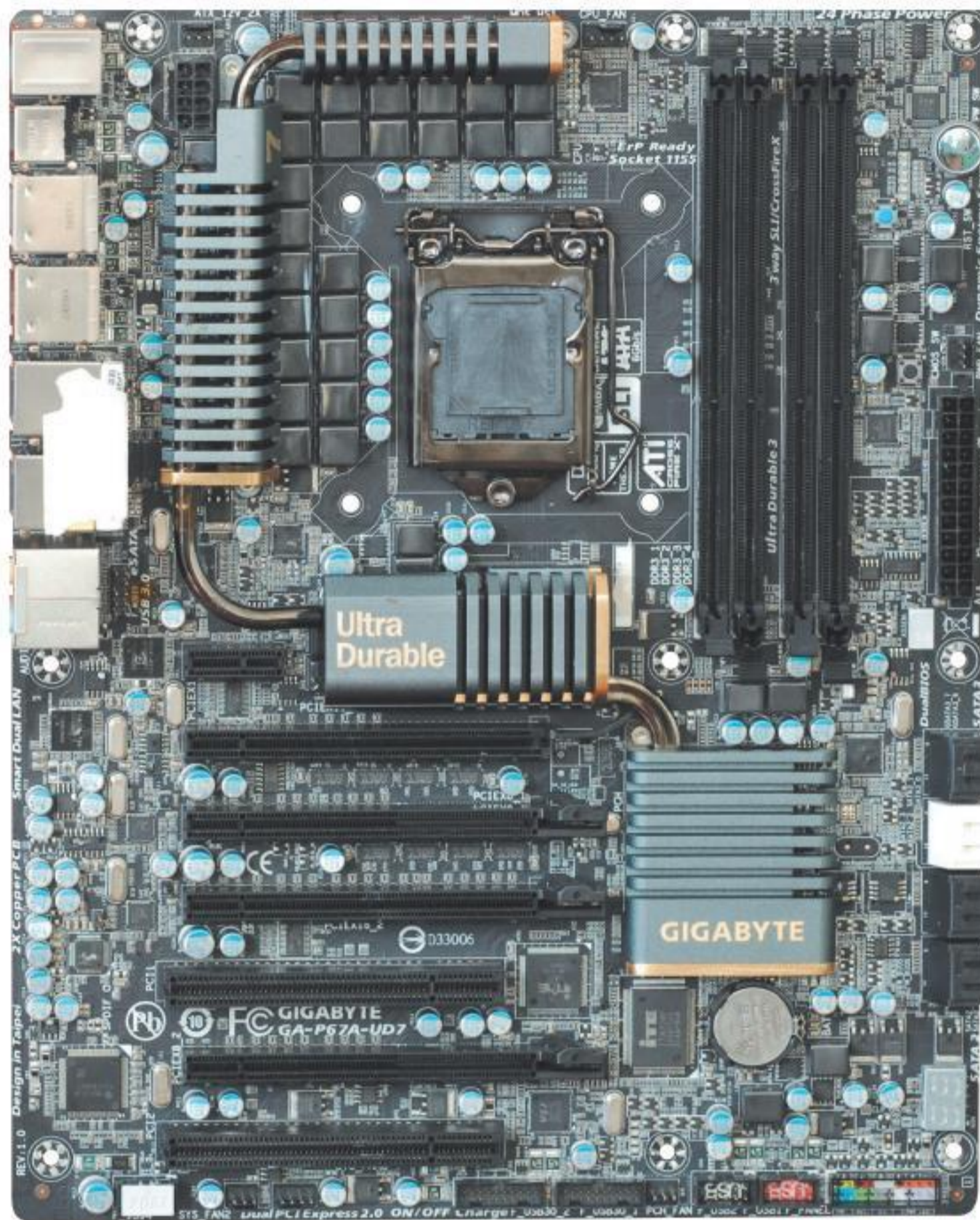
Третье транспортное

Чтобы собрать такое количество компонентов в одно целое, Intel пришлось отказаться от перекрестных шин и придумать кое-что новое. Решение подсмотрели в серверных процессорах **Nehalem EX**, в которых используется кольцевая шина (Ring Bus). Принцип ее работы можно сравнить с транспортным кольцом. Данные непрерывно двигаются по дороге и делают остановки в нужных местах: у процессорного ядра, в системном агенте, кэш-памяти L3, видеокарте и так далее. Прелесть в том, что количество остановок не ограничено, дополнительные пункты можно добавлять до бесконечности.

В Sandy Bridge шина разделена на четыре кольца: данные, запросы, мониторинг состояния и подтверждение. Каждое может переносить по 32 байта за такт и работать на частоте процессора. Пиковая пропускная способность составляет 96 Гбит/с. К сожалению, при простое и снижении частоты ядер скорость шины падает, и из-за этого может пострадать работа графического процессора. То же самое касается и L3-кэша.

Запомни

В Sandy Bridge L3-кэш переименовали в Last Level Cache (LLC) и разделили на части — по количеству процессорных ядер в кристалле. Каждый кусочек L3-кэша управляется независимо и для экономии энергии может быть переведен в спящий режим. Компоненты системы связаны с LLC кольцевой шиной, а процессорные ядра — прямым контактом. За заполнение L3-кэша отвечает системный агент, который следит за распределением свободного места, деля его между основными и графическим ядрами.



ОДНА НА ДВОИХ

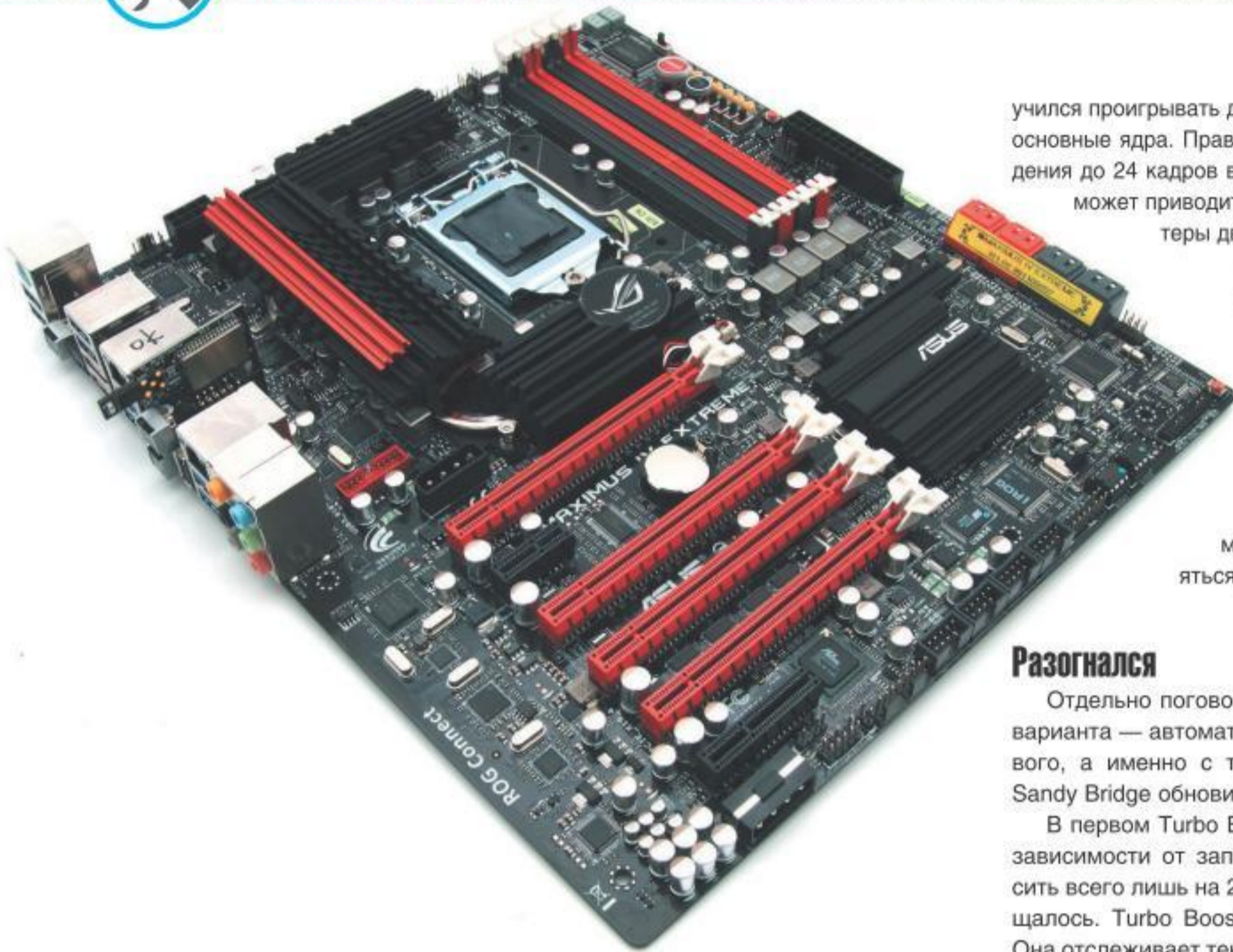
Заставить процессор считать быстрее сложно. Да, можно вводить всякие предсказатели, внеочередное исполнение и тому подобное, но скорость работы все равно зависит от времени выполнения одной операции.

Долгое время производительность увеличивали, наращивая частоту работы или количество выполняемых в секунду операций. Этот метод эффективный, но тупиковый: бесконечно увеличивать скорость невозможно. Поэтому придумали новый способ — параллельные вычисления.

Очередной пример. Вам дали калькулятор и попросили сложить три пары чисел. Вы берете одну пару, складываете и записываете результат, другую — складываете и записываете результат, третью — складываете и записываете результат. Способ верный, но долгий. Чтобы ускорить процесс, можно позвать еще двух человек, вручить каждому по паре чисел и сложить все одновременно. Так за один такт вам удастся выполнить всю задачу. Главное в такой ситуации позаботиться, чтобы команда «складывать» и числа были доступны одновременно всем действующим лицам.

Такой способ увеличения производительности называется SIMD (Single Instruction — Multiple Data, «Одна инструкция — много данных»). В ядра процессора ставят несколько вычислительных блоков и с помощью специальных инструкций (SSE, AVX) заставляют их работать параллельно. Таблицу с числами для них хранят в специальной ячейке памяти — регистре.





Как и кольцевая шина, кэш-память L3 работает на частоте процессора. При максимальной нагрузке пропускная способность взлетает до небес, при простое — падает, и в этом случае опять страдает графическое ядро.

Большая идея

Понятное дело, Sandy Bridge — это не только изменения и улучшения. Intel не была бы собой, если не придумала что-нибудь эдакое. Речь идет о **Quick Sync**, также известном как **Intel Media Engine**, встроенном движке для работы с видео.

Все мы знаем, что Full HD-видео — это злейший враг процессора, потому что загружает его на 100% и тормозит всю систему. Этим грамотно пользовались NVIDIA и AMD: потоковые процессоры их видеокарт забирали на себя задачи декодирования и разгружали кристалл. Та же ситуация была и с перекодированием видео в другой формат: процессор тратил на это дело по полтора часа, видеокарты справлялись с задачей за 20-30 минут. В итоге сложилось мнение: хочешь работать с видео — покупай видеокарту.

Intel решила с этим бороться. В графический движок Sandy Bridge встроили специальные ядра с жестко заданными алгоритмами декодирования MPEG-2, H.264 (AVC), VC-1 и других популярных форматов. Обработку движений, деинтерлейсинг, цветокоррекцию взвалили на плечи потоковых ядер (тех самых Execution Units). И — вуаля! — процессор на-

учился проигрывать до пяти Full HD-потоков без нагрузки на основные ядра. Правда, он округляет скорость воспроизведения до 24 кадров в секунду, что на больших телевизорах может приводить к эффекту мыльной оперы, когда актеры двигаются рывками, но это уже мелочи.

За счет огромной скорости декодирования Sandy Bridge отлично справляется и с переводом фильмов в другой формат, делая это практически на лету.

Единственная проблема состоит в том, что Quick Sync работает только при активном графическом ядре. Когда изображение подается с дискретной видеокарты, медиадвижок недоступен. Будем надеяться, Intel это исправит.

Разогнался

Отдельно поговорим о разгоне. Как обычно, есть два варианта — автоматический и через BIOS. Начнем с первого, а именно с технологии **Turbo Boost**, которую в Sandy Bridge обновили до версии 2.0.

В первом Turbo Boost ядра процессора разгонялись в зависимости от запаса TDP. Скорость удавалось повысить всего лишь на 200-300 МГц, что практически не ощущалось. Turbo Boost 2.0 работает по новому принципу. Она отслеживает текущую температуру процессора и, как только появляется определенный запас, повышает частоту на 400-500 МГц. В таком режиме кристалл работает, пока не нагреется, а затем выходит на стандартную скорость. Дальше все повторяется: разгон, нагрев, понижение частот. По словам Intel, череда кратковременных приростов скорости дает больший прирост производительности, чем постоянная работа с учетом TDP.

Оплакивание

С ручным разгоном все не так радужно. Как известно, частота процессора — это произведение скорости шины (BCLK) и множителя ядра. Соответственно, разогнать процессор можно, либо увеличивая значение BCLK, либо изменяя множитель. В прошлых процессорах Intel множитель был разблокирован только в дорогих моделях линейки **Extreme Edition**. Поэтому все работали с шиной, и результаты всегда были отличными: даже младшие Core i7 легко поднимались с 2,66 до 4 ГГц. С Sandy Bridge про это можно забыть, разгон по шине Intel заблокировала.

Компания завязала все компоненты системы на один генератор частоты (BCLK), и теперь при разгоне процессорных ядер вверх ползут частоты встроенной видеокарты, кольцевой шины, L3-кэша, контроллера памяти, шин PCIe и так далее. В общем, всего того, что для разгона никак не предназначено и при малейшей попытке поднять частоту сбрасывает настройки. Обойти это невозможно.

ГАЗУ!

Технология Turbo Boost впервые появилась в процессорах Nehalem — Core i7-9x0. Принцип у нее простой: если часть ядер простаивает, то у активных автоматически поднимается частота. Делается это за счет того, что при простое ядра не потребляют энергию и создается запас по энергопотреблению (TDP). Его-то и используют для увеличения частоты работы.





Теперь единственный вариант — работать с множителем. Intel уже объявила о выпуске соответствующих процессоров под разгон и продает их на 700-900 рублей дороже стандартных моделей.

Intel представляет

На CES 2011 Intel представила 29 процессоров на новой архитектуре. Пятнадцать из них анонсированы для ноутбуков, четырнадцать — для настольных компьютеров. Intel не стала придумывать новые линейки и оставила известные **Core i3, i5 и i7**. Изменилась только маркировка: название модели теперь записывается не тремя, а четырьмя цифрами (см. врезку «Циферки»). Самый дешевый настольный процессор Sandy Bridge, **Core i3-2100**, продают за 4000 рублей, самый дорогой, **Core i7-2600K**, за 12 000 рублей. Кристаллов по 1000 евро за штуку нет. В верхнем ценовом диапазоне Intel оставила старые Nehalem под чипсет **X58 Express**.

Помимо стандартных моделей, Intel представила два процессора с разблокированным множителем — **Core i7-2600K** и **Core i5-2500K**. И это почему-то единственные кристаллы с топовой HD Graphics 3000, хотя что с ней делать оверклокерам — непонятно. Как и непонятно, зачем Intel придумала для Sandy Bridge новый сокет. Чем не подошел **LGA1156**, толком не объясняют — просто предлагают купить новую материнскую плату с **LGA1155**.

Продолжим

Сейчас в продаже есть два чипсета — **H67 Express** и **P67 Express**. По сравнению с пятой серией изменений не-

много: портов USB 2.0 теперь не 12, а 14 штук, появились два контакта SATA Rev. 3, исчезла поддержка PCI. Все остальное по-старому: есть LAN и 8 линий PCIe.

Чипсет P67 Express позиционируется для игровых систем. Он не работает со встроенной в процессор графикой, но может разделить 16 линий PCIe 2.0 на два слота PCIe x8. H67 Express этого не умеет, зато оснащен шиной FDI и видеовыходами DisplayPort, HDMI, DVI и VGA.

Разгонять процессоры разрешают только на P67 Express, H67 разблокированного множителя не видит. Почему — неясно, ведь только кристаллы с суффиксом «K» оснащены топовой HD Graphics.

Все эти несуразности Intel должна разрешить в чипсете **Z68 Express**, информация о котором недавно утекла в интернет. Это будет копия H67, но уже с поддержкой разгона и двух слотов PCIe x8.



В теории Sandy Bridge выглядит многообещающе. Огромное количество доработок должно обеспечить ощутимый прирост производительности. Встроенное графическое ядро — отличное решение для офисных компьютеров и ноутбуков. Ответ AMD и NVIDIA в работе с видео — вообще выше всяких похвал. Одним словом, в Sandy Bridge нет ничего революционного, но количество и качество переработок впечатляет.

Картину портит только странная политика Intel. Зачем оверклокерским процессорам HD Graphics 3000? Была ли необходимость в смене сокета? Почему H67 Express не видит разблокированного множителя и не может работать с двумя видеокартами? Все эти мелочи немного портят общее впечатление, но не будем делать поспешных выводов, сначала — тесты. ● **Дмитрий Колганов**

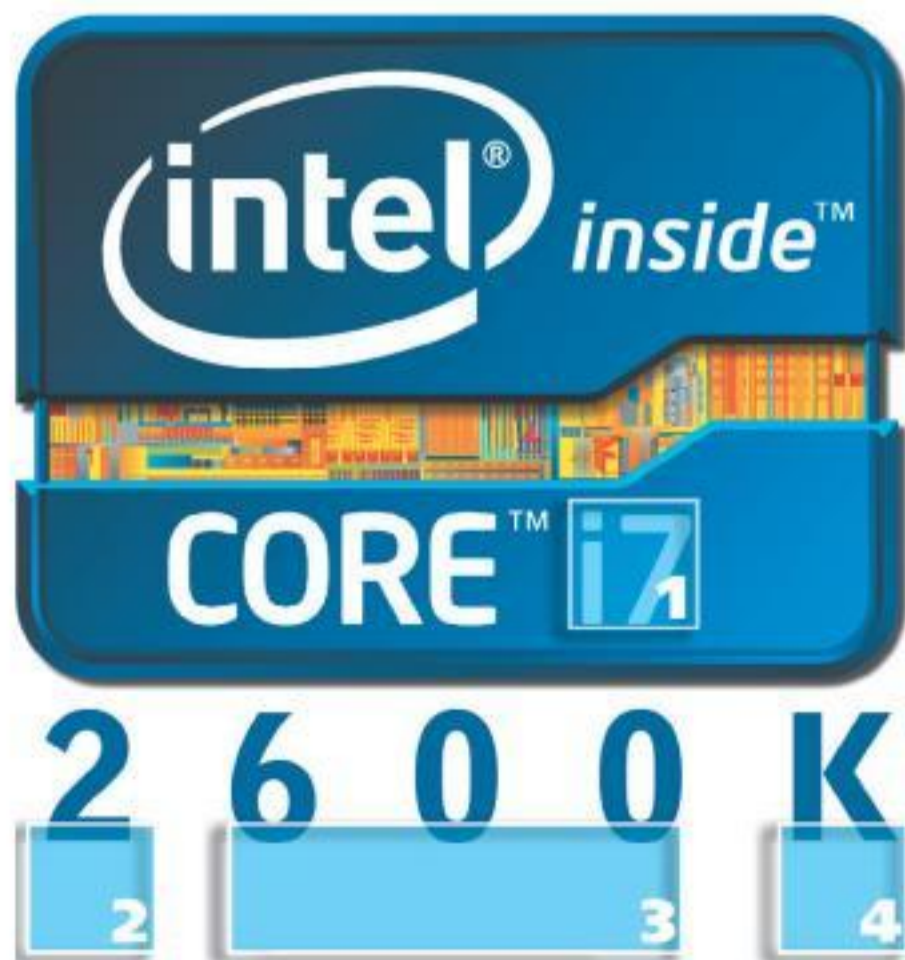
ЦИФЕРКИ

Intel не стала менять названия процессорных линеек, оставив Sandy Bridge знакомые нам Core i3, i5 и i7. Отличить старые кристаллы от новых не составляет труда: у первого поколения процессоров маркировка трехзначная (например,

Intel Core i5-**661**), а у второго — четырехзначная (Intel Core i5-**2500**).

Правда, небольшая путаница все равно остается, потому что нумерация у настольных и мобильных моделей сквозная. Скажем, настольный процессор с клеймом «2400» относится к линейке Core i5, а мобильный с индексом «2410M» — уже к Core i3.

В остальном маркировка свеженьких Sandy Bridge очевидная:



1 Серия:

- i7 — топовые процессоры, поддерживают все технологии Intel, имеют четыре ядра и оснащаются кэш-памятью L3 объемом 8 Мб;
- i5 — средний ценовой сегмент. Процессоры могут быть двухъядерными и четырехъядерными, лишены поддержки Hyper-Threading, Virtualization Technology и Trusted Execution, оснащаются 3 или 6 Мб кэш-памяти L3;
- i3 — младшая серия Sandy Bridge, выпускается только в двухъядерном варианте и с L3-кэшем объемом 3 Мб.

2

Указывает на второе поколение серии **Core i-X**, у всех процессоров Sandy Bridge одинаково.

3

Косвенно свидетельствует о положении процессора в серии. Чем старше цифра, тем быстрее процессор. Не влияет на поддерживаемые технологии.

4 Версия:

- K — процессор с разблокированным множителем;
- M — мобильный процессор;
- S — процессор со сниженным до 65 Вт энергопотреблением;
- T — процессор со сниженным до 45/35 Вт энергопотреблением, самый экономичный и медленный в серии.



МОСТ В БУДУЩЕЕ

Тестирование процессора Intel Core i7-2600K

По старой традиции тестирование новых процессоров превратилось в настоящий пазл «Собери все в одном месте и в одно время». И если материнских плат хватало с избытком, то вот за кристаллом пришлось погоняться. Помогла нам компания **ASUS**, в запасе у которой оказался один **Core i7-2600K** с разблокированным множителем и топовая материнская плата **ASUS Maximus IV Extreme** на чипсете **P67 Express**. Для работы с графическим ядром материнку нам прислала **Gigabyte** — **GA-H67A-UD3H (H67 Express)**.

Это просто

Собрать систему на новом процессоре несложно. Все стандартно: процессор в сокет, сверху большой кулер **Cooler Master Hyper N620**, рядом две планки оперативки **Kingston HyperX DDR3-1666** по 2 Гб каждая и мощная видеокарта **ZOTAC GeForce GTX 570**. Всего тестовых стендов у нас было три. Один для разгона (на P67 Express), второй для проверки **Quick Sync** и встроенной в процессор графики (H67 Express), ну а третий — для конкурента в лице **Core i7-920 (X58 Express)**.

Соперника для Core i7-2600K мы выбрали не случайно. Первый кристалл из рода **Nehalem** до сих пор стоит как новый Core i7-2600, плюс нам, конечно, было интересно посмотреть, насколько архитектура **Sandy Bridge** быстрее предыдущей.

Противники

Программа тестов получилась настолько обширной, что прогон полного цикла бенчмарков у нас занял почти две недели. Мы проверили буквально каждое заявление **Intel**: правда ли Sandy Bridge хорош в играх, действительно ли он замечательно разгоняется, в самом ли деле быстр при декодировании видео, архивации, рендеринге и т.д. Мы протестировали Core i7-2600K в стандартном режиме, с включенной HD Graphics и даже разогнали его до 4,6 ГГц! То же самое проделали и с конкурентом: сначала прогнали его на заводской частоте 2,66 ГГц, а потом повысили ее до стандартных значений Core i7-2600 — 3,4 ГГц. Именно на этот режим стоит обращать самое пристальное внимание, ведь при одинаковой скорости будет видна разница в архитектурах.

Лоб в лоб

Странности начались с самых первых тестов. Наша любимая синтетика **PCMark05** не увидела разницы между Nehalem и Sandy Bridge — последний даже умудрился отстать на 3%. Конечно, при стандартных частотах новый процессор оказался быстрее на 18%, а при разгоне до 4,6 ГГц — на все 45%, но впечатление подпортилось.

Следующий бенчмарк, **3DMark Vantage**, не добавил оптимизма. Разница между архитектурами составила каких-то 7% в пользу Sandy Bridge. Такая же картина наблюдалась и с архивацией файлов в **WinRAR**, и с перекодированием видео, и даже в играх. Разница в производи-

тельности плавала в районе 4-7%, не больше. Единственное, где Sandy Bridge оказался реально быстрее, — это в работе с **PhysX. Batman: Arkham Asylum** при максимальных настройках физики отработал на новой архитектуре со скоростью 19 fps, обогнав соперника на 11%, а при разгоне до 4,6 ГГц вообще добрался до запредельной для процессора отметки в 31 fps.

Конечно, если сравнивать напрямую процессоры, а не архитектуру, то придется признаться, что Core i7-2600 значительно мощнее старенького Core i7-920 — на 15%. Только вот достигается это преимущество скорее за счет более грамотной работы с энергопотреблением и более высоких частот, что несколько обескураживает, учитывая количество изменений, которые Intel внесла в новую архитектуру.

Впереди планеты

Пожалуй, единственный бесспорный плюс Sandy Bridge — встроенное графическое ядро, а именно — технология **Quick Sync**. Специально для ее проверки мы ввели новый бенчмарк. Взяли программу **CyberLink MediaEspresso 6.5**, загрузили в нее полуторачасовой Full HD-фильм и запустили перекодировку в формат для iPad с разрешением 720p. У Core i7-920 это заняло 66 минут, Core i7-2600K даже при разгоне до 4,6 ГГц справился с задачей за 48 минут. У привлеченной на помощь GeForce GTX 570 на перекодировку фильма ушло всего 33 минуты — в два раза меньше, чем у Core i7-920. Но круче всех оказался Quick Sync. Когда мы запустили кодировку на графическом ядре Intel, то не поверили своим глазам — 12 минут! Однозначный рекорд.

К сожалению, сказать то же самое про работу в играх не получится. В сложных режимах производительность падает до катастрофических 14-16 fps. Приемлемых показателей нам удалось добиться, только сбросив настройки до низкого уровня качества — только так игры пошли в высоких разрешениях и с 30, и с 40 кадрами в секунду. В принципе, это уровень видеокарт ценой 1000-1500 рублей — неплохо. И ноутбукам с небольшой диагональю такой производительности будет хватать за глаза.



Подведем итог. Ощущения от Sandy Bridge немного смазанные. В стандартных режимах работы новые процессоры быстрее старых, но значимую роль здесь играет не столько новая архитектура, сколько 32-нм техпроцесс, экономичное энергопотребление и за счет этого очень высокие частоты работы. На равных скоростях Sandy Bridge не показывает преимуществ над Nehalem, и рекомендовать новые процессоры в качестве замены кристаллов под LGA1366 не станем: работают они примерно одинаково. А вот если вы будете собирать компьютер с нуля, то обратить внимание на платформу с LGA1155 определенно стоит. Разнообразие процессоров и богатый потенциал с лихвой окупят потраченные деньги. ● **Дмитрий Колганов**



Технические характеристики

Характеристика	Core i7-2600	Core i7-920
Техпроцесс	32-нм	45-нм
Количество транзисторов	995 млн	731 млн
Процессорный разъем	Socket 1155	Socket 1366
Частота	3,4 ГГц	2,66 ГГц
Максимальная частота Turbo Boost	3,8 ГГц	2,93 ГГц
Множитель	34	20
L3-кэш	8 Мб	8 Мб
Частота GPU	850 МГц	нет GPU
Энергопотребление	95 Вт	130 Вт
Цена на февраль 2011 года	от 9000 рублей, на версию Core i7-2600K — от 11 000 рублей	от 9000 рублей

Соотношение цена/производительность

Модель процессора	Синтетические тесты	Приложения	Игры	Общая производительность	Цена
Core i7-2600 (3,4 ГГц)	100%	100%	100%	100%	100%
Core i7-2600K (4,6 ГГц)	120%	129%	103%	117%	122%
Core i7-920 (2,66 ГГц)	84%	80%	90%	85%	100%
Core i7-920 (3,4 ГГц)	98%	98%	98%	98%	100%

Игровые тесты (кадров в секунду)

Resident Evil 5 (DX10)

Модель процессора	High, 1680x1050, AF 16x	High, 1920x1080, AF 16x	Соотношение производительности
Core i7-2600K (3,4 ГГц)	131,6	128,7	100%
Core i7-2600K (3,4 ГГц) + HD Graphics	16,1	14,3	12%
Core i7-2600K (4,6 ГГц)	159	148	118%
Core i7-920 (2,66 ГГц)	99,3	96,2	75%
Core i7-920 (3,4 ГГц)	125,2	122,1	95%

Devil May Cry 4 (DX10)

Модель процессора	VeryHigh, 1680x1050, AF 16x	VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	Соотношение производительности
Core i7-2600K (3,4 ГГц)	216,8	207,8	100%
Core i7-2600K (3,4 ГГц) + HD Graphics	16,5	14,7	7%
Core i7-2600K (4,6 ГГц)	213,7	199,4	97%
Core i7-920 (2,66 ГГц)	218,6	198,3	98%
Core i7-920 (3,4 ГГц)	232,2	212,1	105%

Aliens vs. Predator (DX11)

Модель процессора	VeryHigh, 1680x1050, AF 16x	VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	Соотношение производительности
Core i7-2600K (3,4 ГГц)	69,9	62,8	100%
Core i7-2600K (3,4 ГГц) + HD Graphics	—	—	—
Core i7-2600K (4,6 ГГц)	67,3	60,2	96%
Core i7-920 (2,66 ГГц)	67,9	60,3	96%
Core i7-920 (3,4 ГГц)	67,7	60,5	96%

Приложения

SuperPi 1.5 (32 Мб, Loop 10)

Модель процессора	Время	Соотн.
Core i7-2600K (3,4 ГГц)	10,4 минуты	100%
Core i7-2600K (3,4 ГГц) + HD Graphics	10,2 минуты	102%
Core i7-2600K (4,6 ГГц)	7,95 минуты	124%
Core i7-920 (2,66 ГГц)	13,9 минуты	77%
Core i7-920 (3,4 ГГц)	11,1 минуты	93%

CyberLink MediaEspresso 6.5 (1080p (15 Гб) в Apple 720p)

Оборудование	Время	Соотн.
Core i7-2600K (3,4 ГГц)	56 минут	100%
GeForce GTX 570 (CUDA)	33 минуты	169%
Intel Quick Sync	12 минут	466%
Core i7-2600K (4,6 ГГц)	48 минут	116%
Core i7-920 (2,66 ГГц)	66 минут	84%
Core i7-920 (3,4 ГГц)	54 минуты	103%

Batman: Arkham Asylum (PhysX Max)

Модель процессора	High, 1680x1050	Соотношение производит.
Core i7-2600K (3,4 ГГц)	19 fps	100%
Core i7-2600K (3,4 ГГц) + GeForce GTX 570 (CUDA)	59 fps	310%
Core i7-2600K (4,6 ГГц)	31 fps	163%
Core i7-920 (2,66 ГГц)	13 fps	68%
Core i7-920 (3,4 ГГц)	17 fps	89%

Синтетические тесты

PCMark05

Модель процессора	CPU	Memory	HDD	Overall	Соотн.
Core i7-2600K (3,4 ГГц)	11 414	10 770	4830	10 895	100%
Core i7-2600K (3,4 ГГц) + HD Graphics	11 562	10 888	5224	11 161	102%
Core i7-2600K (4,6 ГГц)	15 418	14 567	4353	13 853	127%
Core i7-920 (2,66 ГГц)	8925	8157	5335	9013	82%
Core i7-920 (3,4 ГГц)	11 596	10 870	5240	11 174	103%

3DMark Vantage

Модель процессора	GPU	CPU	Overall	Соотн.
Core i7-2600K (3,4 ГГц)	21 288	20 798	22 909	100%
Core i7-2600K (3,4 ГГц) + HD Graphics	1267	21 240	1657	7%
Core i7-2600K (4,6 ГГц)	21 468	24 015	25 677	112%
Core i7-920 (2,66 ГГц)	20 512	17 212	19 574	85%
Core i7-920 (3,4 ГГц)	21 520	20 887	21 358	93%

CineBench R11.5 (64-bit)

Модель процессора	x1	xN	Multi	Соотн.
Core i7-2600K (3,4 ГГц)	1,32	6	4,53x	100%
Core i7-2600K (3,4 ГГц) + HD Graphics	1,37	6,26	4,59x	104%
Core i7-2600K (4,6 ГГц)	1,83	6,57	3,59x	114%
Core i7-920 (2,66 ГГц)	0,96	4,78	5x	78%
Core i7-920 (3,4 ГГц)	1,22	5,84	4,79	96%

WinRAR (файл 100 Мб)

Модель процессора	x1	xN	Соотн.
Core i7-2600K (3,4 ГГц)	1025 Кб/с	2813 Кб/с	100%
Core i7-2600K (3,4 ГГц) + HD Graphics	1007 Кб/с	2739 Кб/с	97%
Core i7-2600K (4,6 ГГц)	1351 Кб/с	4561 Кб/с	154%
Core i7-920 (2,66 ГГц)	900 Кб/с	2279 Кб/с	83%
Core i7-920 (3,4 ГГц)	1092 Кб/с	2754 Кб/с	100%



ВТОРАЯ ПО СТАРШИНСТВУ

Тестирование видеокарты NVIDIA GeForce GTX 570



GeForce GTX 580 оказалась отличной видеокартой — с легкостью обошла всех конкурентов и взгромоздилась на вершину олимпа. Естественно, NVIDIA выпустила и облегченную ее версию, GeForce GTX 570, которую мы наконец достали на тесты и внимательно изучили.

Кремниевая хирургия

Видеокарта во многом схожа с прошлым флагманом NVIDIA — GeForce GTX 480. Они обе основаны на урезанных версиях топовых процессоров: GTX 480 в свое время достался GF100, а GTX 570 выделили более холодный GF110. Только если у старой GeForce просто отключили один SM-блок, что привело к потере 32 потоковых процессоров и четырех текстурных блоков, то у новой платы отпилили еще и один из шести контроллеров памяти, а также 8 блоков ROP. Таким образом, в ядре GeForce GTX 570 располагается 480 потоковых процессоров, 60 текстурников и 40 блоков растеризации, а разрядность шины памяти равна 320 битам. Объем памяти, соответственно, также снизился и теперь равен 1280 Мб.

Думаете, из-за всей этой хирургии GTX 570 окажется слабее GTX 480? Далеко не факт. Во-первых, GF110 обладает рядом полезных оптимизаций, отсутствующих в GF100 (улучшенное отсечение невидимых поверхностей, фильтрация FP16-текстур за один такт). Во-вторых, у новичка ядро работает на частоте 732 МГц против 700 МГц у предшественника. Наконец, к частоте памяти также накинули лишние 100 МГц, и это, несомненно, повлияет на результаты GTX 570.

Внешне видеокарта практически точная копия GeForce GTX 580. В нашей тестовой ZOTAC GeForce GTX 570 принадлежность к более низкому классу выдают лишь два 6-контактных разъема питания на месте 6-pin PCIe и 8-pin PCIe. На охлаждение работает все та же

турбина с испарительной камерой; видеовыходов всего три — два DVI и один mini-HDMI.

Противоборство

Соперниками GTX 570 в нашем тесте стали видеокарты Radeon HD 6970, GeForce GTX 480 и GTX 580. Плата AMD — это прямой конкурент нового творения NVIDIA, но рекомендованная цена у HD 6970 выше — оправданно или нет, мы сейчас и выясним. Также разберемся, кто победит в противостоянии GTX 570 и GTX 480, что особенно интересно, так как их розничная цена в данный момент сопоставима. Непревзойденная GTX 580, в свою очередь, покажет, насколько сильно упала производительность GF110 после подрезания крыльев.

В синтетике мы видим явное превосходство GTX 570: GPU-тест из 3DMark Vantage новичок прошел ощутимо лучше, чем Radeon HD 6970, а GTX 480 так и вовсе осталась далеко позади. В Unigine Heaven Benchmark 2.0 подопытная оказалась примерно на 10% быстрее соперников своего класса. Результаты игровых тестов вышли не столь радужными: в Resident Evil 5 GeForce GTX 570 почему-то проиграла всем, а в двух других бенчмарках оказалась быстрее GTX 480 и немногим медленнее HD 6970.



Определенно, новинка заслуживает самых лестных отзывов. По итогам забега можно сказать, что GeForce GTX 570 находится примерно на одном уровне с Radeon HD 6970, но при этом стоит дешевле, требует меньше энергии и обладает таким плюсом, как PhysX. Благодаря этому GeForce GTX 570 выглядит чуть более привлекательно, чем Radeon HD 6970, хотя на стороне последней — поддержка трех мониторов, гибкое управление разгоном и большая производительность. ● Николай Жогов

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Ядро: GF110
- Количество транзисторов: 3 млрд
- Техпроцесс: 40-нм
- Количество потоковых процессоров: 480 шт.
- Частота графического ядра: 732 МГц
- Частота потоковых процессоров: 1464 МГц
- Тип, объем памяти: GDDR5, 1280 Мб
- Частота памяти: 3800 МГц
- Шина данных: 320 бит
- Количество текстурных блоков: 60 шт.
- Количество блоков растеризации: 40 шт.
- Энергопотребление: 219 Вт
- Интерфейс: PCIe 2.0 x16
- Цена на февраль 2011 года: 10 800 рублей



Технические характеристики

Характеристика	NVIDIA GeForce GTX 570	NVIDIA GeForce GTX 580	NVIDIA GeForce GTX 480	AMD Radeon HD 6970
Ядро	GF110	GF110	GF100	Cayman
Количество транзисторов	3 млрд	3 млрд	3 млрд	2,64 млрд
Техпроцесс	40-нм	40-нм	40-нм	40-нм
Количество потоковых процессоров	480 шт.	512 шт.	480 шт.	1536 шт.
Частота графического ядра	732 МГц	772 МГц	700 МГц	880 МГц
Частота потоковых процессоров	1464 МГц	1544 МГц	1401 МГц	880 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 1280 Мб	GDDR5, 1536 Мб	GDDR5, 1536 Мб	GDDR5, 2 Гб
Частота памяти	3800 МГц	4008 МГц	3696 МГц	5500 МГц
Шина данных	320 бит	384 бит	384 бит	256 бит
Количество текстурных блоков	60 шт.	64 шт.	60 шт.	96 шт.
Количество блоков растеризации	40 шт.	48 шт.	48 шт.	32 шт.
Энергопотребление	219 Вт	244 Вт	250 Вт	250 Вт
Интерфейс	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16
Цена на февраль 2011 года	10 800 рублей	15 600 рублей	12 500 рублей	12 500 рублей

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	NVIDIA GeForce GTX 570	NVIDIA GeForce GTX 580	NVIDIA GeForce GTX 480	AMD Radeon HD 6970
Resident Evil 5 (DX10)				
High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	96,9	113,8	105,2	110,1
High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	90,3	108,1	106	108,5
Соотношение производительности	100%	119%	113%	117%
Devil May Cry 4 (SC2, DX10)				
SuperHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	156,6	242,5	147,5	—
SuperHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	143,9	240,8	138,2	157,9
Соотношение производительности	100%	161%	95%	110%
Aliens vs. Predator (Demo, DX11)				
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	53,9	62,3	42,4	53,9
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	48	34	39,2	48,3
Соотношение производительности	100%	95%	80%	100%
Соотношение цены	100%	144%	115%	115%
Соотношение производительности	100%	125%	96%	109%

Синтетические тесты

3DMark Vantage				
Модель видеокарты	GPU	CPU	Overall	Соотн.
NVIDIA GeForce GTX 570	20 629	46 805	23 882	100%
NVIDIA GeForce GTX 580	22 468	48 353	25 940	109%
NVIDIA GeForce GTX 480	16 526	47 711	19 796	83%
AMD Radeon HD 6970	19 098	17 175	18 578	78%

Unigine Heaven Benchmark 2.0			
Модель видеокарты	FPS	Overall	Соотн.
NVIDIA GeForce GTX 570	27	680	100%
NVIDIA GeForce GTX 580	31,6	796	117%
NVIDIA GeForce GTX 480	24,6	617	91%
AMD Radeon HD 6970	24,8	626	92%



+ ПЛЮСЫ +

- + достойная замена GeForce GTX 480
- + существенно дешевле GeForce GTX 580
- + поддержка 3D Vision, PhysX и CUDA
- + разумное энергопотребление
- + тихая система охлаждения

- МИНУСЫ -

- снижен объем памяти
- снижена разрядность шины памяти
- в DX10-приложениях результаты могли бы быть и повыше



НЕ КОНКУРЕНТ КОНКУРЕНТУ

Тестирование двухэкранного мини-ноутбука Toshiba libretto W100

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** Intel Pentium U5400 (двухъядерный, 1,2 ГГц, L3-кэш 3 Мб)
- **Чипсет:** Intel QS57 Express
- **Оперативная память:** 2 Гб DDR3-800 МГц
- **Видео:** Intel Graphics Media Accelerator HD, до 728 Мб видеопамяти
- **Дисплей:** 2x 7 дюймов (1024x600, 16:9), сенсорные (емкостные), LED-подсветка
- **Накопитель:** 64 Гб (SSD)
- **Флэш-карты:** microSD до 2 Гб, microSDHC до 16 Гб
- **Разъемы:** USB 2.0, 3,5-мм миниджек
- **Звук:** встроенные динамики
- **Связь:** GSM/GPRS/EDGE 850/900/1800/1900 МГц, UMTS/HSPA 2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11b/g/n, Bluetooth 2.1 + EDR
- **Операционная система:** Windows 7 Home Premium 32-bit
- **Дополнительно:** акселерометр, веб-камера (1280x800), 6 вариантов экранной клавиатуры
- **Аккумулятор:** литиево-ионный
- **Время автономной работы:** до 3 ч
- **Размеры:** 20,2x12,3x3,07 см
- **Вес:** 820 г
- **Цена на февраль 2011 года:** \$1100 в мире, от 80 000 рублей в России

Прошлой осенью компания **Toshiba** представила весьма неординарное устройство — **Toshiba libretto W100**, мини-ноутбук с дополнительным экраном, расположенным там, где мы привыкли видеть клавиатуру. Эта особенность существенно расширяет возможности устройства — и значительно взвинчивает цену. Найдется ли концептуальной вещице, для разнообразия выходящей не под брендом **Apple**, местечко на оккупированном планшетами рынке?

Под капотом

Libretto весит меньше, чем среднестатистический нетбук, но больше, чем планшет, — 820 граммов. Устройство создано на базе процессора **Intel Pentium U5400** частотой 1,2 ГГц — это новый мобильный процессор с интегрированным графическим чипом, **Intel Graphics Media Accelerator HD**. Чип этот, хоть и не может тягаться с современными графическими платами от **NVIDIA** и **AMD**, способен обеспечить качественную картинку при просмотре HD-видео. Кроме того, ноутбук укомплектован двумя гигабайтами оперативной памяти **DDR3** и твердотельным накопителем объемом в 64 Гб. Еще у вещицы имеется разъем для карт **microSD** (к сожалению, поддерживаются только карты объемом до 16 Гб), один порт **USB 2.0** и 3,5-мм миниджек для наушников. Разъем **Ethernet** на гаджете не предусмотрен, поддерживаются только беспроводные соединения по **Wi-Fi** и **Bluetooth**, поэтому без точки доступа libretto в интернет не выйдет.

Дисплей со светодиодной подсветкой, четкие и яркие, картинка не вызывает никаких нареканий. Поддерживается мультитач — все жесты, к которым нас приучили устройства **Apple**, работают и здесь. По умолчанию картинка отображается в альбомном режиме, как на ноутбуке, но ее можно перевести в портретный — в таком виде устройство приобретет вид книжки. Кстати, «libretto» и переводится с итальянского языка как «книжечка».

На первый взгляд «Книжечка» не очень впечатляет. Мельком увидев libretto, можно не обратить на него внимания, но стоит немного покрутить ноутбук в руках, как он предстанет перед вами совсем с другой стороны. В закрытом виде это довольно пухлый томик толщиной три сантиметра. Корпус глянцевый, верхняя крышка выполнена под стекловолокно, словно капот гоночного автомо-



биля. На нижней, рифленой стороне корпуса расположены четыре прорезиненных ножки, благодаря которым устройство почти не скользит. Ножки в задней части корпуса длиннее передних примерно на полсантиметра, и на плоскости ноутбук оказывается под небольшим наклоном к пользователю. Крышку можно зафиксировать в любом положении: оставить под углом в 90-100 градусов и работать с libretto как с ноутбуком или открыть на все 180 и превратить «Книжечку» в планшет.

Богатый внутренний мир

Libretto работает под управлением полноценной **Windows 7 Home Premium**, благодаря которой вопрос о поддерживаемых форматах видео- и аудиофайлов отпадает сам собой. На миниатюрную «Книжечку» можно установить любое программное обеспечение, предназначенное для **Windows**: сочетание достаточно мощной железной начинки и операционной системы от **Microsoft** открывает широчайшие горизонты. Кстати, в комплект входит предустановленный, но не активированный **Microsoft Office Standard 2010**.

Однако **Windows 7** — в первую очередь настольная операционная система. Изначально она не ориентирова-



ДВА ЛУЧШЕ, ЧЕМ ОДИН

Вряд ли libretto ожидает оглушительный успех и широкое признание: Toshiba выпускает свою «Книжечку» ограниченным тиражом, да и цена кусается. «Первопроходцы!» — оправдывает ее пресса. Однако это не так: инженеры других компаний и раньше пытались создать устройства с двумя экранами.

Lenovo ThinkPad W700ds



Разработанный **Lenovo** ноутбук **ThinkPad W700ds** — это даже не мобильное устройство в привычном понимании, а переносная рабочая станция. Обладая весом почти в пять килограммов и непомерной ценой в \$3150, на момент выпуска этот компьютер был оснащен по последнему слову техники. Он комплектовался процессором Core 2

Quad, графической платой NVIDIA Quadro FX

3700 с видеопамью объемом до 8 Гб, жесткими дисками емкостью до 960 Гб, беспроводными модулями Wi-Fi и Bluetooth, встроенным планшетом Wacom и обладал двумя дисплеями — основным с диагональю 17 дюймов и дополнительным, в 10,6 дюйма. Компьютер предназначался для фотографов и дизайнеров, но даже в этих узких кругах популярным не стал.

gScreen SpaceBook 17



Американская компания **gScreen** уже третий год показывает на выставках инженерные образцы своего двухэкранного ноутбука **gScreen SpaceBook 17**. Год от года технические характеристики и дата поступления в продажу меняются. В декабре 2010-го gScreen собиралась запустить SpaceBook 17 этой весной, а начинку обещала вот такую: процессор Intel Core i7-620M частотой 2,66 ГГц, 4 Гб оперативной памяти DDR3, видеокарта NVIDIA GeForce GTS 150M 1 Гб, жесткий диск объемом 250-500 Гб и, конечно, два матовых 17-дюймовых экрана разрешением

1920x1080, которые раскладываются по горизонтали с помощью слайдера. Вот только вопрос: насколько портативным может быть устройство с двумя 17-дюймовыми дисплеями?

Kohjinsha DZ6KHE16E



Японская компания **Kohjinsha** уже как год продает двухэкранный ноутбук на базе процессора AMD Athlon Neo MV-40, укомплектованный 1 Гб оперативной памяти, жестким диском на 160 Гб и видеокартой ATI Radeon HD 3200. Изюминка аппарата — два 10,1-дюймовых экрана разрешением 1024x600 каждый. В сложенном виде они расположены один за другим и раскладываются в ширину с помощью специального слайдерного механизма. Несмотря на то, что небольшому аккумулятору приходится питать сразу два дисплея вместо одного, DZ6KHE16E может продержаться без подзарядки солидные 4,5 часа. Цена на концептуальный гаджет Kohjinsha, как и на libretto W100, кусается — \$1110.

Estari Canova



Canova — это концептуальное устройство с уникальным механизмом скрепления экранов, который позволяет размещать их практически как угодно относительно друг друга. Поворачивая дисплеи туда-сюда, из Canova можно сделать и ноутбук с экранной клавиатурой, и планшет (если разместить один экран поверх другого), и электронную читалку (если поставить экраны в ряд), и фоторамку (если подпереть один экран другим). Гаджет блещет отточенным индустриальным дизайном, но ни цены, ни даты выхода, ни технических характеристик, ни целевой аудитории устройства не известно. Вероятно, оно из того же племени, что и наш мини-ноутбук: практического применения никакого, но сам факт изобретения радует.

на на пальцевое управление, в ее интерфейсе множество мелких элементов, поэтому Toshiba разработала для ОС ряд дополнений. Они не решают проблему полностью, но делают работу с системой значительно проще и приятнее. Так, в черенок каждого окна добавлены кнопки для развертывания на всю ширину (или высоту) двух экранов и для мгновенного переноса на другой экран. Если ткнуть в сам черенок, то поверх окна появится меню, позволяющее быстро выполнить такие сложные для безмышинного управления операции, как свертывание и развертывание, увеличение-уменьшение размеров и, наконец, просто закрытие. Клик правой кнопки мыши реализован так же, в компактных версиях Windows для КПК, — он эмулируется долгим нажатием в одну точку.

По нажатии одной из трех хард-кнопок на нижнем экране появляется графическая оболочка **Toshiba Bulletin Board**. Она состоит из восьми панелей, каждую из которых (за исключением первой — на ней расположены элементы управления утилитами Toshiba) можно использовать для размещения виджетов: календаря, часов, органайзера, липких стикеров, закладок. Сюда же можно вытаскивать фотографии с веб-камеры и сделать к ним подписи. Или можно сменить цвет фона панели и написать что-нибудь сверху пальцем, словно карандашом (рисованные символы распознаются неплохо, но развлечение это все равно на любителя).

На нижней кромке экрана расположены виртуальные кнопки активации различных функций: регулировка громкости,



выбор окна (аналог сочетания клавиш Alt + Tab), экранная лупа, виртуальный тачпад с двумя кнопками и, наконец, экранная клавиатура, на которой стоит остановиться поподробнее.

Нам предлагают на выбор шесть типов клавиатуры, у каждого — своя область применения. Есть обычная QWERTY-клавиатура с довольно крупными виртуальными кнопками и без дополнительных клавиш. Есть полноценная клавиатура — по понятным причинам клавиши на ней мельче, пользоваться ей не так комфортно, зато здесь есть кнопки с F1 по F12. Есть также два варианта клавиатуры для слепой печати: первый — с прямым размещением клавиш, второй — с эргономическим смещением. Последние две версии — это вариации цифровой клавиатуры, одна из которых копирует дополнительный цифровой блок компьютера, а вторая — клавиатуру мобильного телефона с буквами на цифровых кнопках. Клавиатуру можно разместить на любом из двух экранов, где удобнее. Для облегчения набора (а печатать на libretto — удовольствие специфическое) «Книжечка» оснащена модулем, подбирающим нужное слово, — аналогом T9.

Трудности ориентации

Как и любое устройство-эксперимент, libretto имеет несколько серьезных недостатков. Самое неприятное — это баги программного обеспечения. Например, переход из альбомной ориентации в портретную и обратно происходит довольно медленно; в процессе перехода то и дело залипают элементы интерфейса, иногда оставляя после себя «призраки», а тошибовская панель управления не сразу правильно занимает свое место на экране.

Не очень комфортно происходит и сам поворот картинки. Если помните, на iPad картинка вертелась как сумасшедшая, и, передавая устройство из рук в руки, никогда нельзя было быть уверенным, в каком положении в итоге окажется содержимое рабочего стола. На libretto картинка крутится не сразу: поворот предваряется анимированной иконкой, и ориентация экрана меняется только в случае, если к концу анимации libretto находится в том же положении, что и в начале. Так вот: пока не закончится анимация, лучше не шевелиться. Одно неудачное движение — и картинка так и не перевернется.

Железный просчет

Не обошлось и без технических недочетов. К примеру, оценить качество звука мы смогли только в наушниках: возможно, это неисправность конкретно нашего аппарата, но встроенные динамики звучали настолько тихо, что да-

же в полной тишине трудно было что-либо разобрать. Неожиданно выяснилось, что самое слабое место libretto — аккумулятор. Казалось бы, устройство с такой мощной начинкой и двумя экранами просто необходимо снабдить мощным аккумулятором! Но батарея libretto обеспечивает ему три часа жизни в автономном режиме, да и то лишь в случае, если вам не вздумается, к примеру, посмотреть фильм. При проигрывании видео время работы «Книжечки» сокращается до жалких сорока минут.

Есть и более мелкие недочеты. Например, процессор и система охлаждения находятся в верхней части корпуса. Без сомнений, это разумное решение, но из-за такого расположения крышка нагревается — вы почувствуете это, если развернете мини-ноутбук до состояния книжки и положите на колени.

Веб-камера libretto расположена на левой стороне верхнего экрана. Вероятно, это конструктивная особенность и иначе было нельзя, но нам такое размещение кажется нелогичным: из-за него объектив оказывается смещен в сторону независимо от положения устройства.

Ну и напоследок — недостаток, который присутствует у 99% сенсорных гаджетов: поверхность экранов глянцевая, а потому бликует, очень быстро заляпывается пальцами и начинает выглядеть неопрятно.



Совершенно очевидно, что Toshiba libretto W100 — статусное устройство. Это ноутбук, который пытается прикинуться планшетом, — и попадает на одно поле с именитым детищем Apple. Проблема libretto в том, что нет ни одной задачи, ради которой его стоило бы приобрести. В сравнении с iPad «Книжечка» не выдерживает никакой критики («яблочная» таблетка и дешевле, и универсальнее), а в сравнении с ноутбуками своей ценовой категории — проигрывает по функциональности. Toshiba libretto смотрится уместно разве что в руках топ-менеджера, которому сенсорная электронная книжка нужна, чтобы переключать во время презентации слайды с финансовыми выкладками.

Хорошая концепция разбивается о камни недочетов: настольная Windows 7 слабо приспособлена к управлению без мыши; фирменная оболочка не сильно облегчает работу с ОС, к тому же емкостная матрица не реагирует на нажатия стилусом; небольшое время работы не позволяет использовать libretto в долгих поездках. Наконец, цена слишком высока. Те, у кого отложено 80 000 рублей на ноутбук, скорее всего, потратят их на игровую модель — стоимость двухдисплейного гибрида и мощной игровой машинки примерно совпадают. ● **Антон Шерстнев**

Плюсы

- + смелый концепт
- + статусное устройство
- + удобно использовать на бизнес-презентации

Минусы

- малое время автономной работы
- неудобно управлять пальцами
- глянцевая поверхность экранов
- глючный софт
- очень высокая цена

<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 и выигрывай нескучные призы.



ГЕНИЙ ИНТУИТИВНОЙ ПРОСТОТЫ

Тестирование беспроводной сенсорной мышки Speedlink CUE

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Сенсор:** оптический, 1000 dpi
- **Распознаваемые жесты:** 8
- **Питание:** 2x батарейки типа AAA
- **Тип:** беспроводная
- **Частота передачи данных:** 2,4 ГГц
- **Радиус приема сигнала:** 8 метров
- **Подключение к компьютеру:** USB-ресивер Nano
- **Дополнительно:** тумблер On/Off на тыльной стороне
- **Функция Plug-n-Play:** да
- **Подходит для левой/правой:** да
- **Материал корпуса:** пластик
- **Цвета:** белый, черный, серебристый, красный металлик
- **Цена на февраль 2011 года:** 2350 рублей



В октябре 2009-го мышь **Magic Mouse**, белоснежный «обмылок» от **Apple**, взбаламутила умы Mac-пользователей отсутствием каких-либо кнопок. Обладая сенсорной поверхностью, мышь распознавала жесты, выполненные несколькими пальцами сразу. Она была пионером, но вот незадача — несмотря на все кустарные драйверы, совсем не дружила с обычными компьютерами под **Windows**. Сегодняшняя новинка **Speedlink CUE** —

первая известная нам сенсорная мышь, доросшая до серийного производства и стабильно работающая с любыми операционными системами.

Все просто — так уж ее научили

Мышь **Speedlink CUE Wireless Multitouch Mouse** сделана на базе более ранней модели, **Speedlink MYST Touch Scroll Mouse**, которая также обладала сенсорной поверхностью, но из интуитивных жестов поддерживала лишь прокрутку вверх-вниз да реагировала на нажатие в область средней кнопки.

Перед созданием **CUE** инженеры, очевидно, внимательно изучили отзывы и о **Magic Mouse**, и о **MYST**. Так, «Волшебная мышка» **Apple** имела не слишком эргономичную форму: устройство было выполнено в виде плоской перевернутой лодочки, и от долгого использования мышки рука то и дело затекала в лучезапястном суставе. Для **CUE** придумали нечто новое. Это все тот же гладкий прямоугольник с закругленными краями, однако спинка мыши сделана с очень удобным подъемом — таким, что ладонь лежит на самой высокой точке, а пальцы расчетливо покоятся на тех местах, где расположены левая и правая кнопки.

Формфактор для инновационного устройства подходящий, вот только сама мышь невелика — даже человеку со средним размером руки она кажется не впору. Люди, регулярно использующие хвостатых монстров типа **Logitech G5** и **Razer DeathAdder**, едва ли сумеют приспособиться к непривычно мелкому размеру. Не подкупит игроков и оптический сенсор мыши разрешением 1000 dpi — для офисной работы его хватит за глаза, а для игр будет маловато.

Умения и навыки

Синхронизация мышки с компьютером осуществляется по USB-приемнику **Nano**. Название дано ресиверу неспроста — это действительно одно из самых миниатюрных устройств для USB, которые нам доводилось видеть. В порте ноутбука такой приемник можно носить не вынимая — он ничуть не мешает. **Nano** обеспечивает подачу сигнала на частоте 2,4 ГГц в радиусе 8 метров. Мышка работает на двух батарейках AAA, поставляемых в комплекте, и снабжена двумя механизмами защиты от неразумного расхода энергии. Во-первых, на брюшке **CUE** находится тумб-





лер «On/Off», позволяющий полностью выключить мышь. Во-вторых, после пяти минут простоя CUE автоматически входит в экономный режим, как бы засыпая. Разбудить ее можно, потормошив или просто щелкнув кнопками.

Точнее, не кнопками, а сенсорной панелью. Кнопок в привычном понимании на CUE нет, а чтобы не путать пользователя, на носик мышки нанесена небольшая рюсочка, разделяющая рабочую поверхность пополам — на левую и правую псевдоклавиши.

Всего Speedlink CUE распознает восемь движений: нажатия в любой точке левой или правой стороны мыши, скольжение вверх, вниз, вправо, влево одним пальцем (скроллинг в четырех направлениях — полезно при работе с документами, таблицами и файлами формата PDF) и движения двумя пальцами по корпусу слева направо или справа налево (команды «вперед» и «назад»). Комплектная утилита Multitouch Mouse Driver позволяет переназначать действия, записанные для любого из поддерживаемых жестов; без драйверов мышка будет работать как самая обыкновенная, не сенсорная.

Несмотря на слово «Multitouch» в названии, CUE не способна распознавать собственно мультитач-действия, то есть синхронные движения, выполняемые одновременно, — как, например, iPad. Положим, вам нужно перетащить композицию в низ списка воспроизведения. Что бы вы сделали, будь у вас обычная мышь? Выделили бы песню левым кликом и, удерживая клавишу, с помощью колесика прокрутили список в нужную сторону. С Speedlink CUE этот номер не пройдет — прокрутка во время удержания левой или правой кнопок невозможна.

Еще хуже, что отсутствует средняя кнопка или ее заменитель, а в XXI веке мы так привыкли открывать дополнительные окна в браузере простым нажатием на колесико... Жаль, тем паче что у MYST средняя кнопка была.

Как уже говорилось, все восемь распознаваемых движений-действий могут быть переназначены: на них можно повесить базовые функции (копирование, вставка, печать, сохранение, поиск) или расширенные (переключение между окнами, программами, блокировка компьютера и др.). Авторы даже позволяют заменить привычный скроллинг — например, на регулировку уровня звука. Кстати, в отличие от многих других мышек, CUE осуществляет скроллинг в полном соответствии с движением пальца и не прокрутит документ или окно браузера ни на сантиметр дальше. Предусмотрено и программирование макросов. Да, конечно, макродействиями сегодня никого не удивить, но послушайте, это же макросы для сенсорной мышки, да еще и с неограниченным набором команд! Владельцы Magic Mouse видели такое только в розовых снах.

Игровая мышемания

Впрочем, казуальным пользователям, на которых эта сенсорная мышь и ориентирована, обычно нет до макросов никакого дела. А помогут ли они игрокам, оказавшимся в одной команде с Speedlink CUE? Мы протестировали манипулятор в трех играх — шутере **Left 4 Dead 2**, карточной игре **Spectromancer** и стратегии **Civilization 5**.

Для Spectromancer расторопности мышки оказалось достаточно, а так как правая кнопка в карточной игре не требуется, то мы вообще не испытали никаких неудобств.

В Left 4 Dead 2 с проворностью у CUE тоже было все в порядке, пришлось только увеличить в настройках игры чувствительность мыши до уровня «выше среднего». Тем не менее именно шутер обнажил слабое место сенсорной мышки: Speedlink CUE требуется несколько мгновений, чтобы «остыть». Так, если стрелять, нажимая на левую кнопку, а затем тотчас выполнить другое действие, мышка может не успеть «забыть», что вы стреляли с помощью ЛКМ, и распознать новое действие как продолжение прежней команды... Это, несомненно, минус — да и в целом после перехода с геймерской мыши на CUE играть мы стали похуже.

Основной же для игрока недостаток — неточность считывания жестов. Время от времени клик правой кнопкой CUE считывает как клик левой, а бывает, что не распознает его вообще. Возможно, дело в привычке и умении, но во время интенсивных перестрелок совсем не до выцеливания правой кнопки мыши! Ну и неудобно, конечно, что невозможно запрограммировать какое-либо действие/жест на среднюю кнопку — приходится добровольно отказываться от третьей функциональной клавиши.



Рекомендовать Speedlink CUE в качестве игровой мыши мы бы не стали — для экшенов, шутеров и игр других динамичных жанров этот грызун не подходит. Это какая угодно мышь, пусть даже бухгалтерская, но только не геймерская! К ней стоит присматриваться лишь тем, кто интернет-серфингом, обработкой фотографий и заполнением таблиц занимается чаще, чем отстрелом зомби или террористов.

Но индустрии важнее другое: с появлением Speedlink CUE владельцы Windows-компьютеров могут наконец обзавестись сенсорной мышкой, которая, в отличие от Magic Mouse, адекватно распознает команды и не заставляет держать руку под неестественным углом. Впрочем, развитие сенсорных мышек только начинается: Apple, возможно, сама того не зная, «ответила» на выпуск Speedlink CUE регистрацией нового патента (судя по всему, в новой версии Magic Mouse появится цифровой дисплей), а Microsoft — представила свою **Touch Mouse** (о ней читайте в статье «Рождественские предсказания» раздела «Спецматериалы. Технологии»). ● **Антон Белый**



+ ПЛЮСЫ +

- + первая массово доступная сенсорная мышка, стабильно работающая с любыми операционными системами
- + поддержка макросов
- + эргономичная форма
- + система энергосбережения

- МИНУСЫ -

- мультитач-жесты не распознаются
- нет средней кнопки
- инертность сенсорной поверхности
- неточность считывания жестов
- миниатюрный корпус



ХИЩНАЯ ПАРОЧКА

Тестирование игровых гарнитур Razer Carcharias и Razer Megalodon

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Динамики:** 40 мм, неодимовые магниты
- **Частотный диапазон наушников:** 20-20 000 Гц
- **Сопротивление наушников:** 32 Ом
- **Частотный диапазон микрофона:** 50-16 000 Гц
- **Соотношение сигнал/шум:** 50 дБ
- **Тип микрофона:** узконаправленный
- **Длина кабеля:** Carcharias — 3 м, Megalodon — 3,3 м
- **Подключение:** Carcharias — 2x 3,5-мм миниджека, Megalodon — USB
- **Материалы:** пластик, металл; кабель в тканевой оплетке
- **Цвет:** черный
- **Цена на февраль 2011 года:** Carcharias — 3200 рублей, Megalodon — 5600 рублей

Подобрать хорошую игровую гарнитуру — целое дело. Это для Skype сойдется что-нибудь за триста рублей, а для обсуждений рейдовых тактик в Ventrillo придется долго искать модель, подходящую и по весу, и по размеру, и по удобству управления. Сегодня мы расскажем о двух топовых гарнитурах Razer — Megalodon и Carcharias.

Хор

Внешне гарнитуры очень похожи, но если Carcharias — это классика с двумя 3,5-мм миниджеками, то у Megalodon есть собственная звуковая карта, и подключается эта гарнитура по USB.

Сначала поговорим об общих чертах — о наушниках и микрофоне. Сделаны они грамотно. Большое гибкое оголовье выполнено из качественного матового пластика, покрыто изнутри мягким велюром и украшено надписью «Razer». С помощью металлических дуг к арке подвешены большие чашечки. Они сделаны из глянцевого пластика и забраны декоративной металлической решеткой. Для красоты на каждой чашечке размещен фирменный логотип Razer, который даже светится на Megalodon мягким синим цветом.

На голове наушники держатся хорошо. Весят они прилично, но просидеть в них можно очень долго — голова и уши практически не устают, не в последнюю очередь благодаря грамотному распределению веса и открытой конструкции динамиков. Последнее, правда, сильно мешает при разговоре: вы слышите звуки извне, собеседник — свой голос в ваших наушниках, а окружающие — вашу музыку и обрывки диалога. Такая вот плата за удобство.

На связи

Микрофон у обеих гарнитур качественный: длинная прямоугольная дужка закреплена на левом динамике и сделана из трех частей. В месте крепления и у самого рта она пластиковая, посередине — из прочной гибкой резины. Гнется тяжело, зато отлично запоминает заданную форму. Еще удобно, что дужка крутится вокруг динамика на 270 градусов: при желании можно перевернуть наушники, и микрофон окажется по правую сторону головы.

Собрано все тоже на загляденье. Элементы плотно пригнаны друг к другу, чашечки мягко перемещаются вдоль дуг, микрофон плавно крутится вокруг своей оси. Картину дополняет кабель, спускающийся от левого наушника. Провод укутан в матерчатую оплетку, которая



предохраняет его от перетирания. Крутишь гарнитуры в руках — и понимаешь, что вещь надежная и дорогая.

Кнопочки

Как мы уже писали, к компьютеру гарнитуры подсоединяются по-разному.

Для работы с Carcharias достаточно воткнуть в звуковую плату два миниджека — как обычно. Громкость и чувствительность микрофона настраиваются только на компьютере в нужных вам программах; для управления громкостью наушников на кабеле предусмотрен небольшой пульт. На нем находится колесико регулировки и ползунок отключения микрофона, но пользоваться ими, к сожалению, неудобно. Ползунок очень маленький и скользкий: чтобы выключить микрофон, нужно зацепить переключатель ногтем, а в разгар битвы сделать это очень сложно. Кроме того, пульт симметричный, и когда хватаешь его со стола — не сразу понимаешь, в какую сторону крутить колесико, чтобы убавить громкость.

Совсем другое дело — Megalodon. Гарнитура оснащена собственной звуковой платой, выполненной в виде небольшой коробочки трапециевидного сечения. На ней находится все необходимое для управления гарнитурой — и кнопки, и колесико регулировки, и лампочки-индикаторы. Скажем, чтобы изменить чувствительность или громкость микрофона, нужно нажать одну из кнопок и повернуть колесико. Изменяемые параметры мигмом отобразятся на цветной шкале сбоку. Придумано на удивление удобно: во время

+ ПЛЮСЫ +

- + очень удобное управление
- + собственная звуковая плата
- + виртуальный 7.1-звук
- + хороший звук
- + удобная дужка микрофона

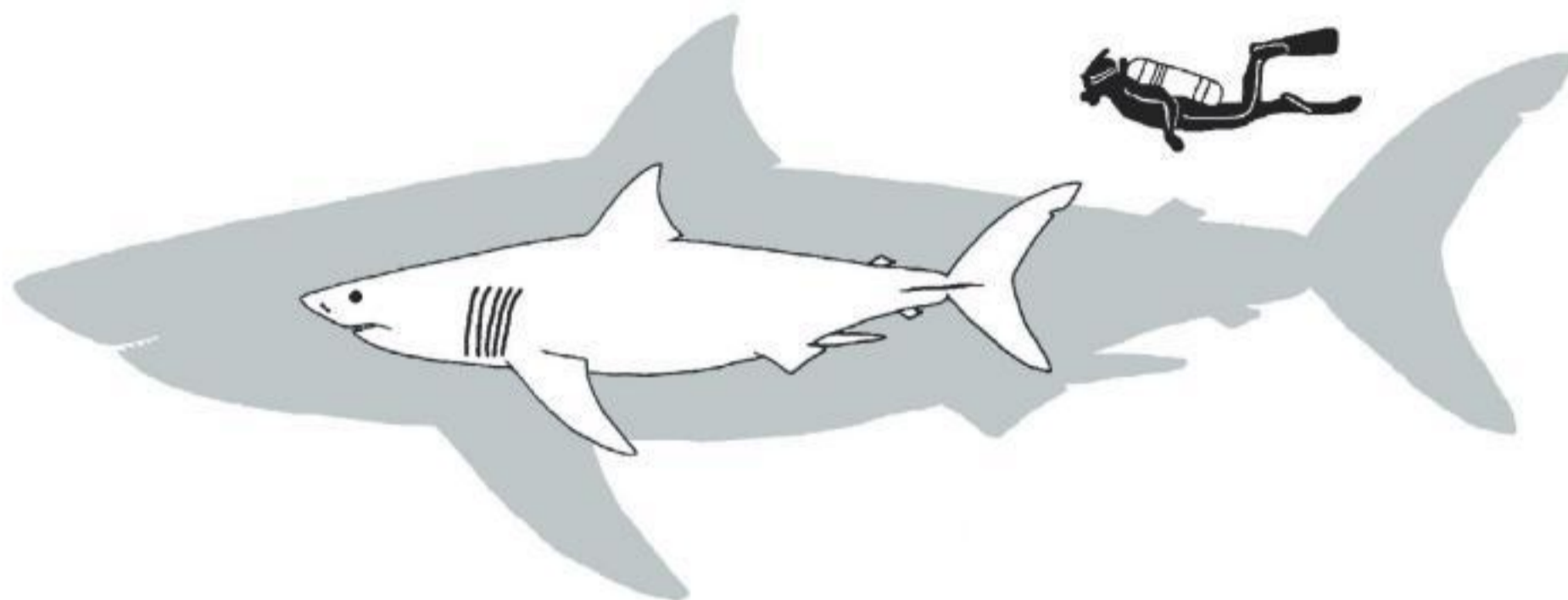
- МИНУСЫ -

- плохая звукоизоляция
- собеседник слышит себя
- высокая цена



БОЛЬШАЯ АКУЛА

У Razer есть интересная традиция — давать своим устройствам имена смертельно опасных животных. К примеру, мышки называют в честь ядовитых змей, коврики — жуков, клавиатуры — пауков, ну а гарнитуры — акул. Так, Carcharias — это большая белая акула. Она весит до двух тонн, вырастает до шести метров в длину и считается самой крупной из существующих в мире акул.



Megalodon — древний предок белой акулы. Величайшая из известных нам акул-мегалодонов достигала в длину восемнадцати метров: если бы такую можно было поставить вертикально, то она заглянула бы в окна пятого этажа. Мегалодон остается самым страшным и большим хищником за всю историю Земли. Один зуб этой акулы был размером с ладонь (18 см в длину!), а в пасти такого чудовища могло разместиться восемь человек.

разговора всегда можно оперативно, не выходя из игры и не сворачивая ее, настроить и микрофон, и наушники.

Окружили

Над колесиком регулировки громкости находится кнопка Maelstrom — основная гордость Razer Megalodon. Она переключает наушники в режим виртуального 7.1-звука. Понятное дело, это не настоящий «звук вокруг» — динамиков-то два, но Razer использует усовершенствованную технологию Head Related Transfer Function (HRTF), учитывающую строение человеческого уха при создании виртуального трехмерного звука.

Известно, что мозг определяет, откуда идет звук, используя пространственное декодирование. Вот хороший пример: когда звук раздается с левой стороны от человека, он сначала попадает в его левое ухо, а затем — в правое. Разница во времени прихода звука называется межушной задержкой — ее мозг и анализирует, чтобы определить местоположение источника звука в горизонтальной плоскости. Кроме того, мозг дополнительно уточняет положение источника, учитывая межушную разницу уровней между сигналами, приходящими в правое и левое ухо (она возникает из-за того, что звуковые волны преломляются и голова поглощает звук).

Технология HRTF имитирует соответствующие искажения и добавляет пространственные признаки звука. Такая хитрая схема позволяет создать объемный эффект и обеспечить более точное позиционирование звука в пространстве с помощью всего лишь двух динамиков.

На качестве звука использование HRTF почти не сказывается, но побаловаться можно, тем более что в играх действительно получается на слух определять, где рвануло или откуда стреляли. В стереорежиме наушники отыгрывают примерно на уровне встроенных аудиоплат.

А вот звучание у Razer Megalodon необычное, тяжелое и басовитое, что как-то не вяжется с привычной воздушностью открытых чашечек. В остальном — обычные наушники. Звезд с неба не хватают, но и каких-то серьезных огрехов мы не заметили. Вполне подойдут для домашнего использования.

И Carcharias, и Megalodon — это хорошие игровые гарнитуры. Особенно отметим удобное управление Megalodon: не надо куда переключаться, крутить ползунки, все под рукой. Да и сами наушники качественные. Конечно, открытая конструкция не самое лучшее решение для гарнитуры, зато сидеть можно часами. Единственный минус во всем этом — цена. За Megalodon сегодня просят от 5600 рублей, что даже при таком удобном управлении слишком много. Carcharias обойдется в 3200 рублей, но им, кроме хорошего звука, предложить нечего. ● Дмитрий Колганов

+ ПЛЮСЫ +

- + хороший звук
- + удобная дужка микрофона

— МИНУСЫ —

- неудобное управление
- плохая звукоизоляция
- собеседник слышит себя





ДЕРЗКОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ

Тестирование оригинальных игровых наборов Splitfish FragFX, состоящих из мышки и геймпада

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Платформы:** PC, Mac, PlayStation 3
- **Контроллеры:** 2 — геймпад и джойстикомышь
- **Кнопки действия:** мышь — 8 шт., FragChuck — 6 шт.
- **Разрешение сенсора мыши:** 1750 dpi
- **Радиус приема для беспроводных контроллеров:** 3,5 м
- **Питание:** батарейки или аккумуляторы, 3x AAA или 2x AA в зависимости от модели манипулятора
- **Время работы:** 9-50 часов в режиме игры (зависит от модели манипулятора и интенсивности использования)
- **Интерфейс:** USB
- **Функция Plug-n-Play:** да
- **Поддержка технологии Sixaxis (определение положения в пространстве):** да
- **Материал корпуса:** пластик
- **Цена на февраль 2011 года:** Piranha — 1590 руб., V.2 SE, — 1790 руб., Pro, Dual SFX Evolution — 2290 руб., Shark — 2990 руб.



Однажды в швейцарской компании **Splitfish** придумали радикальный способ встряхнуть рынок игровых контроллеров: скрестили двух непримиримых соперников — консольный геймпад и компьютерную мышь.

Вопреки всем ожиданиям, нетривиальный эксперимент удался: странная парочка работает с PC и PS3 и поддерживает множество игр. «Игромания» завладела сразу пятью наборами контроллеров и протестировала их в шутерах (Killzone 2, Team Fortress 2, серия Call of Duty), файтингах (Fist of the North Star, UFC), приключенческих экшенах (серии Dead Space, Uncharted), а также единичных стратегиях и RPG.

Авантюрная идея

Итак, один комплект FragFX состоит из мышки и одноручного джойстика (в идеале — мышка под правую руку, а джойстик — под левую). Грызуну нужна твердая, желателен горизонтальная поверхность, в воздухе им не поразмахиваешь, поэтому играть с FragFX лучше сидя за столом, на диване или хоть на полу, лишь бы коврик для мышки было куда постелить.

За основу комплекта взят стандартный PS3-контроллер Sixaxis, «разрубленный» пополам.левой половине придана форма рогалика, на ней размещены крестовина, шифты и стик. Правая половина сделана в формфакторе мышки, наделена правым стиком и кнопками действия PlayStation 3. Splitfish успешно выпускает свои наборы с 2007 года; сначала система была опробована на приставке PS3 (которая остается для FragFX ключевой платформой), а затем на Mac и PC.

Линейка удовольствия

Мы поговорим о пяти разных моделях линейки **FragFX Series 2011** — самой младшей, **Piranha**, самой навороченной, **Shark**, и промежуточных вариантах — **V.2 SE**,

Pro, Dual SFX Evolution. Джойстики сильно отличаются качеством, ценой и функционалом, но, по сути, остаются клонами лучшего варианта — Shark. Только последний, Evolution, отличается от остальных формфактором: он состоит из двух рожков, без мышки. Создатели рекомендуют использовать его для спортивных игр и симуляторов, и мы расскажем о нем в самом конце статьи.

Как и сказано выше, каждая из моделей FragFX состоит из двух контроллеров. В дешевых комплектах (Piranha и V.2 SE) джойстики проводные, соединены общим шнуром и подключаются к PS3 и PC комплектным USB-кабелем.

Ведущим джойстиком в любом случае является FragChuck, манипулятор для левой руки; его нужно подсоединять первым. На контроллере размещены левый стик, отвечающий за передвижение в играх, крестовина с тем же функционалом, стандартные PS3-кнопки «PlayStation» (включает геймпад, вызывает системное меню и настройки манипулятора) и «Select», левые шифты L1 и L2. Джойстикомышке досталась роль вспомогательного контроллера, хотя она и отвечает за все игровые команды и убийство врагов. Левая, правая и средняя кнопки мыши соответствуют кнопкам R1, R2, R3. Четыре кнопки действия любой PlayStation (треугольник, круг, квадрат и крестик) расположены с левой стороны — под большим пальцем. Правше с ними обращаться удобно, а вот левша попотеет: кнопки очень жесткие, особенно на недорогих моделях, и нажимать их мизинцем намучаешься.



ЦЮРИХУ НАДО РАСТИ

В комплекте с FragFX Shark идет уникальный USB-приемник под названием Dongle. Он позволяет подсоединять манипуляторы к компьютеру и переключаться между двумя предустановленными режимами работы — геймпада (стандартный функционал) и клавиатуры, в котором кнопки на левом контроллере превращаются в буквенные клавиши!

Нам удалось даже набрать с помощью геймпада небольшой текст, смотрите: «ыфцыфывцфывивцвйвфцывфцывфцывфвцыв». С реализацией клавиатуры понятно? Точно, левый джойстик усваивает WASD-сочетание. А вот джойстик-мышка получает функции

обычной мыши — даже если основной грызун от компьютера не отключен. Таким образом получается управлять курсором двумя мышами сразу!



Теперь о необычных клавишах и функциях контроллеров. Самая любопытная кнопка на любом комплекте FragFX — это, без сомнения, кнопка «Frag» на левом контроллере, расположенная над курками L1 и L2. Если удерживать ее, то движения мышью, отвечающей за камеру и обзор персонажа в игре, становятся медленными и плавными — «фраговая» функция переводит мышь в снайперский режим.

Неподалеку от F-кнопки находится колесико регулировки чувствительности мыши. У него девять позиций — и оно на самом деле помогает изменять чувствительность на лету, прямо во время игры. К примеру, в Killzone 2 на незнакомой местности можно выставить высокую чувствительность, осмотреться, подергав мышь в стороны, и, приняв решение, снизить резкость вращения камеры до приемлемого уровня. Все геймпады поддерживают функцию непрерывной пальбы — rapid fire (на нее можно переназначить любую кнопку).

Наконец, мышь снабжена кнопкой «Start/Swap». На контроллере Sixaxis «Start» обычно отвечает за запуск игр и переход во внутриигровое меню; на FragFX она позволяет переводить комплект в один из трех режимов — игровой, смены управления и управления мышью.

Игровой режим нам привычнее всего: в нем левый контроллер отвечает за передвижение, правый — за прицеливание и стрельбу. В режиме смены управления оба контроллера меняются ролями, и теперь уже мышка отвечает за перемещение игровых протагонистов. Последний режим, «Mouse mode», полезен для навигации во встроенном браузере и цифровом магазине PlayStation Store. В этом режиме, кстати, на экране появляется и курсор, облегчающий интернет-серфинг с консоли.

В общем, ожидания от мышки оправдываются на 100% — в меру шустрая, она распознается сразу и реаги-

рует без проволочек, чувствительность хорошая, ровная и по обеим осям, и по диагоналям. Особенно добротно сделаны мыши старших моделей, Pro и Shark.

Талант раздражать

С Windows-играми у FragFX небольшой казус. На коробках бюджетных геймпадов сообщается о работе только с PS3, но в официальной PDF-презентации указано, что соединение с PC поддерживается всей линейкой.

Мы подключили к PC все комплекты по очереди и выяснили, что *соединение* действительно поддерживается. Вот только младшие два манипулятора распознаются как игровые контроллеры с урезанным функционалом, и даже в **Super Meat Boy**, игре с тремя кнопками действия, работают лишь две активные клавиши. Старшие джойстики, напротив, подцепляются Windows XP тут же, безо всякой установки, и даже предлагают опцию регулировки чувствительности.

Кроме того, с официального сайта Splitfish можно скачать специальную программу для настройки и переназначения клавиш.



SPLITFISH PIRANHA



SPLITFISH PRO



Есть контакт!

Лишь поиграв с моделями V.2 SE и Pro, понимаешь, как сильно сэкономили на «Пиранье».

Pro впору называть первым профессиональным устройством от Splitfish. Он поддерживает обязательную для некоторых PS3-игр функцию распознавания движений геймпада в пространстве — когда при рывке контроллером FragChuck, например, в **Resistance: Fall of Man** происходит атака оружием ближнего боя, а в **GTA 4** мотоцикл во время езды отклоняется так же, как джойстик в руках игрока. Эта функция востребована далеко не во всех PS3-проектах, а Windows ее не поддерживает в принципе, но сам факт, что Splitfish об этом не забыла, внушает уважение. Более того, для старших моделей предусмотрена возможность калибровки чувствительности движений левого джойстика в пространстве.

К трем уже знакомым нам режимам работы джойстиков у старших контроллеров добавляется еще и четвертый — rMo, в котором можно запрограммировать некие последовательности нажатия кнопок. Джойстики Pro и Shark способны запоминать три макродействия: при записи четвертого макроса сотрется первый, при записи пятого — второй и т.д.

Держись на расстоянии

Различий между джойстиками старших моделей — Pro, Evolution и Shark — не так уж много. Так, Evolution и Pro питаются от шести AAA-батареек, а Shark — от двух AA-зарядников. Ко всем устройствам прилагаются



SPLITFISH DUAL SFX EVOLUTION



ресиверы, втыкающиеся в USB-порт консоли или компьютера. При включении приставки/ПК на ресивере начинают мигать два цветных огонька, каждый из которых сообщает о соединении со своим джойстиком. После синхронизации ресивера с геймпадом они перестают мигать и загораются ровным светом.

С ресиверами часто случается одна неприятная вещь: если выключить джойстики во время игры, а затем включить, то приемник их может попросту не распознать. Такой глюк у нас случался и на PC, и на PlayStation 3, но особенно неприятно было столкнуться с этой проблемой во время тестирования в PS3-версии **Mass Effect 2**. Комплекта из шести AAA-батареек хватает ненадолго, в среднем на 9 часов игры, а в **Mass Effect 2** очень длинные ролики и заставки. Для экономии заряда мы выключали джойстики — и запускать их «на горячую» вновь не удавалось. Приходилось отключать USB-ресивер, затем опять вставлять и заново активировать оба геймпада. Впрочем, если батареек совсем жалко, любую из старших моделей FragFX можно подключать по кабелю mini-USB.

Двойной удар

Самым интересным комплектом в серии, на наш взгляд, является не многократно воспетая «Акула», а набор **Dual SFX Evolution**, где вместо мыши используется джойстик EvoChuck для правой руки. EvoChuck крупнее FragChuck, так как имеет больше клавиш, чем остальные джойстики и мыши: добавились дополнительная кнопка управления макросами и кнопка «Motion» для включения и выключения функции распознавания в пространстве.

В целом, однако, это та же мышь, только с уходом от привычной формы и необходимости елозить устройством по столу или дивану. И это бонус: EvoChuck снимает нагрузку с плечевого сустава. Очевидно ведь, что в большинстве своем люди играют на PS3 с кресла или софы, а мышка с трудом вписывается в диванный формат. Кое-как исправить положение призван специальный твердый коврик, прилагающийся к Pro и Shark, но это паллиативное решение. А вот контроллер Evolution позволяет держать плечи на одном уровне и в расслабленном состоянии, даже сидя на привычной оттоманке.

Стреляй, Вася

Мы тестировали манипуляторы в играх самых разных жанров: на PlayStation 3 это были **Uncharted 2: Among Thieves**, **Killzone 2**, **Dead Space 2**, **LittleBigPlanet 2**, **Mass Effect 2**, **Call of Duty 4: Modern Warfare**, **Fight Night Round 4**, **UFC 2010** и **Saw 2**. Особенно хорошо контроллеры проявили себя в мультиплеере **Uncharted 2** и **UFC 2010**, где мышь с ее точностью давала ощутимое преимущество над про-

тивниками. Вот только для динамичного **Modern Warfare** нам не хватало привычной шустрости PC-мышки (хотя официально разрешение манипуляторов FragFX составляет 1750 dpi и жаловаться следует на собственные руки).

На PC были протестированы главным образом геймпады Evolution и Shark, и совместимых игр для них нашлось не слишком-то и много — **Shank**, **Worms: Reloaded**, **Super Meat Boy**, **Team Fortress 2**, **Call of Duty 7: Black Ops**, **Blade Kitten**.

Вывод вертится на кончике пера: контроллеры Splitfish созданы в основном для шутеров от первого лица. Это косвенно подтверждает и профессиональный игрок zDD, лидер онлайн-выходов батальон Black Ops на PS3: рецензируя FragFX, гуру дает уроки мастерства исключительно в самых важных PS3-шутерах.

А вот совместимость с шутерами для PC можно назвать в лучшем случае удовлетворительной. Ключевая игра нашего тестирования, **Team Fortress 2**, полноценно распознала только Shark-геймпад, и то лишь после перехода в режим клавиатуры с Dongle-ресивера (и это несмотря на то, что патчи для TF2 выходят еженедельно).



Теперь швейцарский город Цюрих ассоциируется не только с первоклассным шоколадом, надежнейшими в мире банками и точнейшими часовыми механизмами, но еще и с необычными джойстиками Splitfish. Конечно, на фоне **Kinect** или **Move** наборы FragFX — это никакая не революция от мира игровых контроллеров, а просто дополнительное подспорье в играх, инструмент, который скорее упрощает работу, чем дарит новизну впечатлений. Зато конструкторы Splitfish сумели придумать нечто полезное и необычное в эпоху массового тиражирования вторичных идей.

Тест на дееспособность гибридные манипуляторы сдали, а дружить с ними или нет — это, как всегда, выбор ваш. И если у владельцев PS3 нет другого способа пристраститься к мышкам, то PC-игроманам еще стоит поразмыслить: ассортимент совместимых геймпадов о-о-очень широк, новые модели от крупных производителей появляются ежеквартально, да и с контроллером от Xbox 360 игры работают куда охотнее, чем с наборами Splitfish.

Как бы то ни было, хороший манипулятор в лице FragFX вы, конечно же, получите, а эмоции — ну, только если обыграете господина zDD на его

любимом поле. Но это еще не значит, что FragFX не может стать вашим персональным сюрпризом. Еще как может.

● Антон Белый

+ ПЛЮСЫ +

- + два отдельных контроллера добавляют свободы движения
- + джойстикомышка позволяет играть в шутеры на PS3 быстрее соперников
- + регулировка чувствительности мыши в игре
- + подходит для игр большинства жанров

- МИНУСЫ -

- дороже, чем DualShock 3 Sixaxis Wireless со сходными функциями
- правое плечо устает от работы с джойстикомышкой



SPLITFISH SHARK



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших
игровых конфигураций
на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Когда-то давным-давно в мире компьютеров царили покой и гармония. Всем было ясно, что **Pentium 166** быстрее **Pentium 133**, и никто не сомневался, что видеокарта **S3 Virge** с 4 Мб памяти однозначно лучше такой же, но с 2 Мб. С тех пор у большинства покупателей остались два классических вопроса: какая частота у процессора и сколько памяти у видеокарты. Новая архитектура **Intel Sandy Bridge** — типичнейший пример того, что эта информация больше не актуальна. Только что поступивший в продажу процессор **Intel Core i5-2300** частотой 2,8 ГГц обгоняет по производительности **Intel Core i5-661** архитектуры Clarkdale частотой 3,3 ГГц — притом, что у Core i5-2300 цена существенно ниже. В мире видеокарт ситуация ничуть не проще — вот и выходит, что правильную конфигурацию можно собрать, лишь зная, под какие задачи должен быть оптимизирован компьютер.

Основные изменения этого месяца:

- ✦ «Дешево и сердито» на базе **AMD**: вернемся к **Phenom II X2 555**, установив взамен видеокарты **Palit GeForce GTX 460 Sonic** более мощную **Palit GeForce GTX 460 Sonic Platinum**.
- ✦ «Смерть тормозам». Сразу две интересные новинки: видеокарта **Sapphire Radeon 6870** на базе нового ядра **AMD Barts XT** и корпус **AirTone F-NOB09A** (два 120-мм и один 190-мм вентилятор, прозрачная боковая крышка, безвинтовый монтаж дисководов, перфорированная лицевая панель с противопылевыми фильтрами) — фанатам «Трона» рекомендуем его особенно.
- ✦ «Займи, но купи»: перейдем на новую архитектуру **Intel Sandy Bridge**, дающую выигрыш и в цене, и в производительности, и установим вместо **MSI R5870 Lightning** видеокарту **Palit GeForce GTX 570**.

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 Rev. 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 Corsair Dominator GT DDR3-2133 МГц PC3-17000 (CMT4GX3M2A2133C9)	18 765
Видеокарты: 3x Palit GeForce GTX 580 1536 Мб GDDR5 (772/1544/4008 МГц, PCIe 2.0 x16, mini-HDMI, 2x DVI)	50 946
Твердотельный накопитель: 1 Тб OCZ Colossus Series OCZSSD2-1CLS1T (SATA 2, кэш 128 Мб)	125 630
Жесткий диск: 3 Тб Hitachi Deskstar 7K3000 <HDS723030ALA640> (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 Мб)	6050
Оптический привод: Plextor PX-B940SA (SATA, BD-ROM/R/RE DL, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW DL)	12 220
Корпус: Lian Li PC-P80 Armorsuit (mATX, ATX, eATX, 4x14 см, 1x12 см, 4x USB 2.0, FireWire, 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 клавиш, ЖК-экран 320x240, 2x USB-хаб)	7240
Мышь: Razer Mamba (5600 dpi, проводная/беспроводная) + коврик Razer Vespula	7500
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
Мониторы: 3x ASUS VG236H (TFT TN, 23 дюйма (1920x1080), 2 мс, 400 кд/м², 1000:1, DVI, HDMI, компонентный, 120 Гц, 3D Ready) + 3x комплекта NVIDIA 3D Vision	49 650
Со всеми наворотами:	372 051

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)	5670
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)	1599
Видеокарта: Palit GeForce GTX 570 1280 Мб GDDR5 (732/1464/3800 МГц, PCIe 2.0 x16, mini-HDMI, 2x DVI)	13 990
Жесткий диск: 1,5 Тб Seagate Barracuda ST31500341AS (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)	2700
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	680
Корпус: AirTone F-NOB09A (ATX, 2x12 см, 1x19 см, 4x USB, eSATA, аудио) + БП FSP Epsilon 80PLUS 700W (700 Вт, 1x12 см, разборный 20+4 pin коннектор, разборный 8-pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 6/8-pin)	5850
Системный блок:	35 989
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: iiyama T2250MTS-B1 Multitouch (TFT TN, 22 дюйма (1920x1080), 5 мс, 260 кд/м², 1000:1, DVI, VGA, сенсорный экран с технологией мультитач)	10500
Системный блок и периферия:	54 839
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 970 OEM (ядро Deneb, Socket AM3, 3,5 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	1928
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 580 1536 Мб GDDR5 (772/1544/4008 МГц, PCIe 2.0 x16, mini-HDMI, 2x DVI)	2992
Дополнительная память: Kit 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1599
Со всеми наворотами:	61 358

ЗАЙМИ, НО КУПИ!



ЦП: Intel Core i5-2300 BOX (ядро Sandy Bridge, Socket LGA1155, 2,8 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	6690
Системная плата: Gigabyte GA-P67A-UD3 (ATX, Socket LGA1155, Intel P67 Express, 4x DDR3 1066/1333/1600/1866/2133 до 32 Гб, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, CrossFireX, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, PS/2, 2x USB 3.0, 8x USB 2.0, S/PDIF-out, LAN, аудио)	4570
Память: Kit 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1599
Видеокарта: Palit GeForce GTX 570 1280 Мб GDDR5 (732/1464/3800 МГц, PCIe 2.0 x16, mini-HDMI, 2x DVI)	13 990
Жесткий диск: 1,5 Тб Seagate Barracuda ST31500341AS (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)	2700
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	680
Корпус: AirTone F-NOB09A (ATX, 2x12 см, 1x19 см, 4x USB, eSATA, аудио) + БП FSP Epsilon 80PLUS 700W (700 Вт, 1x12 см, разборный 20+4 pin коннектор, разборный 8-pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 6/8-pin)	5850
Системный блок:	36 079
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
Системный блок и периферия:	58 859
Замена ЦП: Intel Core i7-2600 BOX (ядро Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	5180
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 580 1536 Мб GDDR5 (772/1544/4008 МГц, PCIe 2.0 x16, mini-HDMI, 2x DVI)	2992
Дополнительная память: Kit 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1599
Со всеми наворотами:	68 630



ДЕШЕВО И СЕРДИТО



ЦП: AMD Phenom II X2 555 OEM (ядро Callisto, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер Ice Hammer IH-4300B (алюминий + медь, 9 см, 1700-3000 об/мин, 17-27 дБ)	3720
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)	2250
Память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9/2G)	899
Видеокарта: Palit GeForce GTX 460 Sonic Platinum 1 Гб GDDR5 (800/1600/4000 МГц, PCIe 2.0 x16, HDMI, 2x DVI, VGA)	7500
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST3500418AS (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)	680
Корпус: Gigabyte Luxo X140 Black (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио) + БП FSP Group FSP500-60GLN 500W (500 Вт, 1x12 см, разборный 20+4 pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4-pin)	3250
Системный блок:	19 649
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, 5-20 000 Гц)	2000
Монитор: BenQ V2420H (TFT TN, 24 дюйма (1920x1080), LED-подсветка, 5 мс, 250 кд/м ² , 1000:1, HDMI 1.3, DVI, VGA, наушники)	8600
Системный блок и периферия:	31 289
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 955 OEM (ядро Deneb, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер Ice Hammer IH-4300B (алюминий + медь, 9 см, 1700-3000 об/мин, 17-27 дБ)	1950
Замена видеокарты: Sapphire Radeon 6870 1 Гб GDDR5 (900/4200 МГц, PCIe 2.1 x16, 2x DVI, 2x mini-DisplayPort, HDMI)	1650
Дополнительная память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9/2G)	899
Со всеми наворотами:	35 788

ДЕШЕВО И СЕРДИТО



ЦП: Intel Core i3-550 (ядро Clarkdale, Socket LGA1156, 3,2 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб) + кулер Ice Hammer IH-4300B (алюминий + медь, 9 см, 1700-3000 об/мин, 17-27 дБ)	4774
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)	2850
Память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9/2G)	899
Видеокарта: Palit GeForce GTX 460 Sonic 1 Гб GDDR5 (700/1400/3600 МГц, PCIe 2.0 x16, HDMI, 2x DVI, VGA)	6400
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST3500418AS (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)	680
Корпус: Gigabyte Luxo X140 Black (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио) + БП FSP Group FSP500-60GLN 500W (500 Вт, 1x12 см, разборный 20+4 pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4-pin)	3250
Системный блок:	20 203
Мышь: Genius Ergo T555 Laser Silver (1600 dpi, лазерная, проводная)	980
Клавиатура: Oklick 780L Multimedia Keyboard (проводная, 104 основных + 33 дополнительных клавиши)	715
Колонки: Microlab M-960 (5.1, 5x 8 Вт + 22 Вт, 55-20 000 Гц, 80 дБ)	3000
Монитор: BenQ V2420H (TFT TN, 24 дюйма (1920x1080), LED-подсветка, 5 мс, 250 кд/м ² , 1000:1, HDMI 1.3, DVI, VGA, наушники)	8600
Системный блок и периферия:	33 498
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)	2924
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 460 Sonic Platinum 1 Гб GDDR5 (800/1600/4000 МГц, PCIe 2.0 x16, HDMI, 2x DVI, VGA)	1100
Дополнительная память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9/2G)	899
Со всеми наворотами:	38 421

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 Ice Hammer IH-4300B (алюминий + медь, 9 см, 1700-3000 об/мин, 17-27 дБ)	5670
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)	3200
Память: Kit 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1599
Видеокарта: Sapphire Radeon 6870 1 Гб GDDR5 (900/4200 МГц, PCIe 2.1 x16, 2x DVI, 2x mini-DisplayPort, HDMI)	9150
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST3500418AS (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)	680
Корпус: AirTone F-NOB09A (ATX, 2x12 см, 1x19 см, 4x USB, eSATA, аудио) + БП FSP Group FSP500-60GLN 500W (500 Вт, 1x12 см, разборный 20+4 pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4-pin)	4100
Системный блок:	25 749
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/м ² , 1000:1, D-sub, HDMI, SCART, S-Video, композитный, компонентный, стереоколонки 2x 5 Вт, ТВ-тюнер)	9400
Системный блок и периферия:	40 814
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 970 OEM (ядро Deneb, Socket AM3, 3,5 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	1928
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 570 1280 Мб GDDR5 (732/1464/3800 МГц, PCIe 2.0 x16, mini-HDMI, 2x DVI)	4840
Дополнительная память: Kit 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1599
Со всеми наворотами:	49 181

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



ЦП: Intel Core i3-550 (ядро Clarkdale, Socket LGA1156, 3,2 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб) + кулер Ice Hammer IH-4300B (алюминий + медь, 9 см, 1700-3000 об/мин, 17-27 дБ)	4774
Системная плата: ASRock P55 Pro/USB3 (ATX, Socket LGA1156, Intel P55, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133/2600 до 16 Гб, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, CrossFireX, 7x SATA 2, IDE, USB 3.0, 7x USB 2.0, eSATA, 2x PS/2, LAN, 2x S/PDIF-out, аудио)	3750
Память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9/2G)	899
Видеокарта: Sapphire Radeon 6870 1 Гб GDDR5 (900/4200 МГц, PCIe 2.1 x16, 2x DVI, 2x mini-DisplayPort, HDMI)	9150
Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST31000528AS (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)	2100
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	680
Корпус: AirTone F-NOB09A (ATX, 2x12 см, 1x19 см, 4x USB, eSATA, аудио) + БП FSP Group FSP500-60GLN 500W (500 Вт, 1x12 см, разборный 20+4 pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4-pin)	4100
Системный блок:	25 453
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/м ² , 1000:1, D-sub, 2x HDMI)	11000
Системный блок и периферия:	45 213
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)	2924
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 570 1280 Мб GDDR5 (732/1464/3800 МГц, PCIe 2.0 x16, mini-HDMI, 2x DVI)	4840
Дополнительная память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9/2G)	899
Со всеми наворотами:	53 876

ДО 25 000 РУБЛЕЙ



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ЖЕЛЕЗО

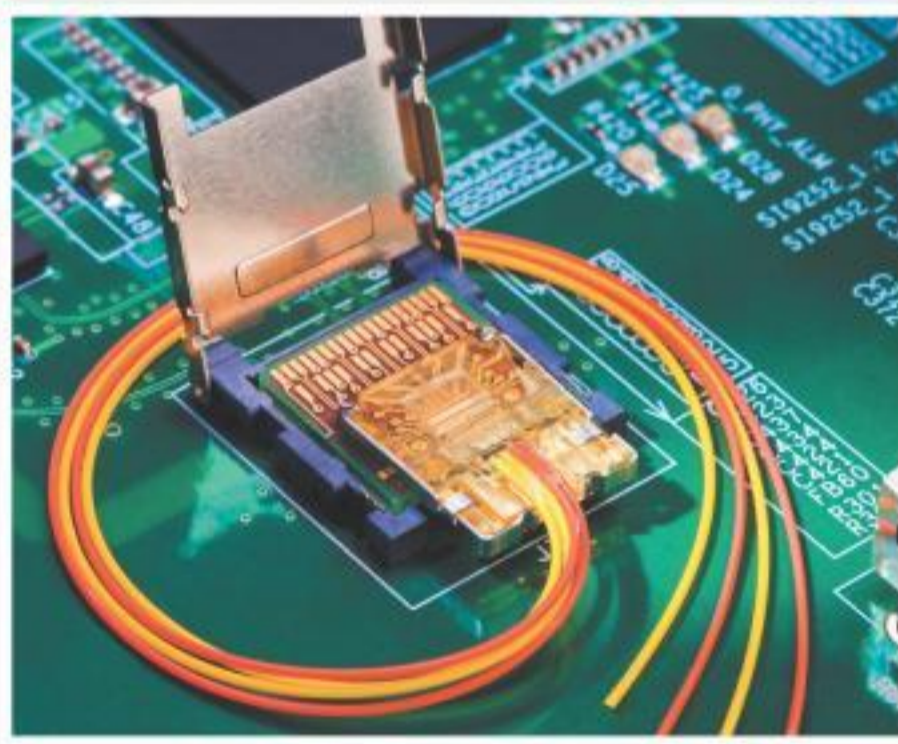
Железный гуру Дмитрий Горячев разбирает письма читателей, дает советы, размышляет о состоянии индустрии, подмечает интересные тенденции и задает неудобные вопросы представителям разных компаний



Дмитрий Горячев



Intel обещала внедрить поддержку USB 3.0 в 2011 году, но вот уже выходят процессоры Sandy Bridge на платформах P67/H67 Express, а ни на уровне чипсета, ни в виде отдельного контроллера этот интерфейс на них не поддерживается. Тем временем устройства с USB 3.0 выпускаются уже второй год! Что же Intel не торопится?



Intel не просто «не торопится». Есть мнение, что она сознательно препятствует распространению USB 3.0. Причина проста: компания собирается продвинуть собственную разработку, интерфейс **Light Peak**, и не желает своими руками укреплять позиции конкурента.

Light Peak — это универсальная оптическая шина, которая может использоваться для подсоединения периферии, накопителей, мониторов и телевизоров высокой четкости, и даже для прокладки локальных сетей в небольших офисах. Как и USB, Light Peak поддерживает горячее подключение. Это реальный шанс отказаться от богатого набора разношерстных протоколов — USB, HDMI, SATA, FireWire, LAN: даже на старте Light Peak будет существенно быстрее большинства конкурентов, обеспечивая скорость передачи данных до 1,25 Гб/с (10 Гбит/с). В будущем же ее планируется увеличить до 12,5 Гб/с (100 Гбит/с). Пока единственный очевидный недостаток интеловского интерфейса — невозможность передачи питания (вспомните, сколько гаджетов ра-

ботают на энергии USB-порта!), но компания вскоре решит эту проблему, добавив в кабель медный провод для подачи напряжения.

Интересно, что первой Light Peak может поддержать... **Apple!** Во-первых, именно «яблочная» компания подтолкнула Intel к разработке нового интерфейса. Во-вторых, Light Peak в 2009 году демонстрировали на компьютерах под управлением **Mac OS X**, то есть корпорации сотрудничали уже полтора года назад.

Как бы то ни было, с приходом Light Peak немедленной революции для пользователя не произойдет. Сперва технологию нужно будет внедрить, и лишь затем производители начнут неспешно выпускать устройства с ее поддержкой. Произойдет это в ближайшие год-два, но еще несколько лет USB 3.0 и Light Peak будут мирно сосуществовать на материнских платах: в одночасье преодолеть инертность рынка не сможет даже такой гигант, как Intel.

В то же время я не исключаю, что все эти радужные прогнозы так и останутся на бумаге. Продвигая Light Peak, Intel фактически предлагает отказаться от всего, что было наработано годами, выкинуть старое оборудование и сделать новое. Вот лично вы понесете на помойку все свои флэшки, мышки и съемные жесткие диски только для того, чтобы Light Peak заменил USB, SATA и FireWire? Нет! И девяносто девять процентов пользователей не понесут.

Наконец, вполне возможно, что никаких планов по вытеснению старых интерфейсов у Intel нет, а нежелание поддерживать USB 3.0 связано с тем, что устройств под этот стандарт не так уж и много. Ведь и AMD пока не поддерживает USB 3.0 на уровне чипсета, а у нее за пазухой своего интерфейса нет. Просто вкладываться в разработку того, что пока используют единицы, бессмысленно.

Скорее всего, и Intel, и AMD возьмутся за USB 3.0, как только он наберет обороты (судя по обрывочным анонсам, чипсеты с интегрированной поддержкой USB 3.0 нам покажут в 2012 году). Пока же поддержка нового высокоскоростного интерфейса лежит на плечах производителей материнских плат. И, наверное, это даже правильно: хочешь — платишь за редкий интерфейс, не хочешь — не платишь.



Слышал, что Microsoft готовит Windows 8 и что она появится в продаже уже в следующем году. Это будет какая-то проходная операционная система или предложат что-то кардинально новое?



Пока о **Windows 8** известно немного, но основные направления развития системы понятны уже сейчас. Главной задачей **Microsoft** станет интеграция операционной системы и онлайн-сервисов. Эту идею компания подсмотрела у **Apple**, чего совершенно не стыдится, более того — пытается отсудить у нее право использования бренда **App Store**, чтобы назвать так собственный интернет-магазин для продажи программ. Подобный сервис очень важен **Microsoft**, ведь вторая задача **Windows 8** — совместимость с новыми устройствами, и прежде всего — с планшетными компьютерами. В частности, официально подтверждено, что новая ОС **Microsoft** будет поддерживать процессоры с архитектурой **ARM** и системы-на-чипе (а значит, устанавливаться на нетбуки, смартбуки и интернет-таблетки).

Также **Windows 8** позволит кардинально сократить время загрузки при помощи нового метода, объединяющего технологию гибернации с полным выключением компьютера. Теперь вместо того, чтобы с нуля определять и запускать все программы и устройства при загрузке, ОС лишь считывает специальный файл типа **hiberfil.sys**, что используют системы при переходе в спящий режим. Такой файл гораздо меньше и включает только необходимые для запуска ОС данные.

И, конечно же, **Windows 8** серьезно изменится внешне. Судя по утечке в Сеть информации, новая ОС обзаведется динамическим трехмерным интерфейсом под названием **Wind**, который будет работать только на достаточно мощных системах (потребуется 170 Мб видеопамяти, хороший процессор и 64-битная версия **Windows 8**). В чем будет заключаться эта динамичность, пока можно только гадать, но обещают, что система будет постепенно подстраиваться под привычки пользователя, изменяя, например, размеры иконок (как это может быть полезно — тоже пока вопрос). А еще **Windows 8** сможет отличить вас от настырного двоюродного брата! Для этого в систему добавят функцию распознавания лиц при помощи веб-камеры — ОС, возможно, сможет поставить игру на паузу, если заметит, что вы отвернулись от экрана. Похоже, скоро придется начинать здороваться с компьютером, чтобы не обиделся.



Насколько оправдан переход на **SSD**, в чем плюсы и минусы твердотельных накопителей в сравнении с обычными жесткими дисками?

SSD (**Solid State Drive**, твердотельные накопители) — это устройства хранения данных без движущихся механических частей. Их правильно называть именно накопителями, а не дисками, потому что собственно дисков там нет: основные компоненты **SSD** — это контроллер и микросхемы памяти.

Первые **SSD** появились еще в пятидесятых и с тех пор постоянно улучшаются, но к массовому потребителю они стали попадать совсем недавно, буквально пару лет назад. Основные проблемы **SSD** — цена и объем. Один гигабайт

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. 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, внутригровыми багами, сохранениями, уровнями сложности. Для всего этого, сами понимаете, есть форумы и служба поддержки.



SSD-памяти стоит больше ста рублей, в то время как один гигабайт на обычном винчестере — всего четыре, и даже скромный твердотельный носитель на 80 Гб поднимает цену компьютера на 7000-8000 рублей. Кроме того, у твердотельных накопителей ограничен ресурс работы, хотя на практике **SSD** часто оказывается надежнее **HDD**, так как нечувствителен к ударам и вибрациям.

Средний срок службы современных **SSD** выяснить пока не удалось (все они еще работают исправно), зато некоторые старые модели постепенно выходят из строя. Сказывается преодоление порога на количество циклов чтения-записи. Он и сейчас-то невысок, 10-100 тысяч раз, а в прежние времена был еще скромнее. Вывод однозначен: на роль основного накопителя данных **SSD** не годятся.

Так какой же в них толк? Все недостатки этих накопителей с лихвой компенсирует одно-единственное достоинство — высочайшая скорость чтения и записи, 100-200 Мб/с у **SSD** против 50-90 Мб/с у обычного винчестера. Известно ведь, что можно поставить сверхмощный процессор и видеокарту, снабдить компьютер гигабайтами памяти, а операция и игры будут все так же неспешно грузиться по несколько минут. Небольшой **SSD** способен ускорить работу системы в разы: установив на него ОС и часто используемые программы, вы сразу ощутите, насколько быстрее стал работать компьютер. А в нагрузку получите дополнительные бонусы — совершеннейшую тишину (ведь движущихся частей нет), малое энергопотребление и, как следствие, отсутствие нагрева. ■

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.

DISCIPLES 3: RESURRECTION

(PC)



Зайдите в каталог <папка с игрой>\System и откройте «Блокнотом» файл **user.ini**. Добавьте в файл строку:

int bGameplayTestKeys = 1

В игре станут доступны следующие горячие клавиши:

F3 — дает ресурсы

F6 — компьютер играет за вас (как при включении автоматического боя, только на глобальной карте)

F7 — неуязвимость

MX VS. ATV: REFLEX

(PC)

В меню настроек есть пункт «Читы». Там набирайте:

ALLAI — все гонщики

COUCHES — все ATV

KICKS — все ботинки

GEAREDUP — все снаряжение

WINDOWS — все очки

SKULLCAP — все шлемы

READYTORACE — все KTM-мотоциклы и Justin Brayton

WHERE TO — все локации

BRAPBRAP — все MX

SAFETYFIRST — все виды защиты для шеи и груди



SERIOUS SAM HD: THE SECOND ENCOUNTER

(PC)



В главном меню игры нажмите **F1**. Наберите **cht_bEnable Cheats = 2;** (обратите внимание на точку с запятой в конце команды), станут доступны клавиши:

G — бессмертие

O — все оружие, максимум патронов

I — враги вас не видят

K — все враги умирают

J — турборежим

L — режим полета

Y — прохождение сквозь стены

SUPER MEAT BOY

(PC)



В игре есть два секретных персонажа.

Чтобы открыть **Tofu Boy**, на экране выбора персонажа наберите **petaphile** и выберите Meat Boy. Второго секретного персонажа — **Brownie** — можно открыть только при наличии геймпада от Xbox 360. Находясь в меню выбора персонажа, нужно нажать кнопки **RB, RB, RB, B, B, B, X** и выбрать Meat Boy.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

FALLOUT: NEW VEGAS

В игре есть отсылка к фильму Люка Бессона «Леон» (**Leon: The Professional**). Vault Boy на иконке перка «Профессионал» практически не отличается от Леона. Правда, на нашей картинке Леон без головного убора, но на самом деле в фильме он всегда надевает его, когда идет «работать» — простужаться профессиональному убийце непозволительно. — *Илья Цыганков*

ИМАКУСА

2011

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
9		1	2	3	4	5	6
10	7	8	9	10	11	12	13
11	14	15	16	17	18	19	20
12	21	22	23	24	25	26	27
13	28	29	30	31			

ДИАБЛО

Издатель/Разработчик Blizzard Entertainment



МОАГІСІКА

Издатель Paradox Interactive Разработчик Arrowhead Game Studios

ИПРО
ИМАНУА

2011

Март

March

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
9		1	2	3	4	5	6
10	7	8	9	10	11	12	13
11	14	15	16	17	18	19	20
12	21	22	23	24	25	26	27
13	28	29	30	31			

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру **Test Drive Unlimited 2** от компании «1С-СофтКлуб». Чтобы получить приз, напишите по адресу info@igromania.ru или позвоните в редакцию по телефону (495) 231 23 65.



Если в начале игры выбрать перк **Wild Wasteland (Дикая пустошь)** и взять в компаньоны робоса Рекса, в какой-то момент игры он начнет скулить. Поспрашивайте о причинах его недовольства — он среагирует на вопрос «Кто-то упал в колодец?». Затем нужно сказать «Пойдем проверим тот колодец». Найти его можно на северо-востоке, по дороге на базу бомбистов. Внутри колодца обнаружится скелет. В **Fallout 2** была похожая ситуация: в Модоке кожевник сообщал о пропаже своего сына по имени Джимми. Можно было взяться найти его, тогда вам давали собаку, которая подбегала к городскому колодцу и начинала лаять. — *Владимир Коробейников*

CALL OF DUTY: BLACK OPS

Виктор Резнов, знакомый нам по этой игре и по **Call of Duty: World at War**, подозрительно похож на главного героя второй и третьей частей фильма «**Неоспоримый**» (**Undisputed**), которого сыграл Скотт Эдкинс. настолько подозрительно, что их мама родная перепутает. — *Антон Шишкин*



STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY

С появлением чат-каналов в игру добавилась пасхалка. В оригинальном **StarCraft** можно было, введя в качестве чит-кода **cowlevel**, получить сообщение «**There is no cow level**». В **Diablo 2** коровий уровень уже был, туда можно было попасть с помощью серии хитрых манипуляций. В **StarCraft 2**

уровня нет, как и в первой части. Чтобы в этом убедиться, в главном меню игры щелкните мышью по логотипу **BattleNet** (вверху по центру, под надписью **StarCraft**, похож на значок атома) — и вы попадете на секретный чат-канал «**Коровий уровень**» (**The Cow Level**). Игра выдаст сообщение об отсутствии такого уровня, а в самом чате можно вдоволь помычать с другими игроками: к концу каждого сообщения будет добавляться многозначительное «му-у-у». — *Дмитрий Карпенко*

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковаристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

FALLOUT: NEW VEGAS

В Примме есть казино — оно открывается после освобождения города. Если выиграть более 10 000 фишек и поменять их на деньги, фишки не исчезнут, так что можно легко разбогатеть. В других казино не проверялось, но тоже может работать.

В локации Гелиос-1 при запуске терминала электростанции выберите вариант «раздать напряжение по всем (максимум)» и затем поговорите с ученым-последователем апокалипсиса (их двое, нас интересует тот, что возле зеркал — ближе к выходу во внутренний двор) по поводу оружия, которое мы своими действиями только что привели в негодность. За это дают опыт, но строка из диалога не пропадает, так что можно без труда получить максимальный уровень. — *Александр Архипов*

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, хинты — 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 или dormi@igromania.ru.

ТЕСТ №3

МАРТ

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 Dead Space 2 Айзек обзавелся новым оружием. Одно из них присутствует в этом списке:

- А. Ручной пулемет
- Б. Снайперская винтовка
- В. Гранаты
- Г. Охотничий нож
- Д. BFG9000

❷ В шутере «Метро 2033» герой как-то раз покатался на интересном бронированном средстве передвижения. Каком?

- А. Бронелифт
- Б. Бронепоезд
- В. Бронетранспортер
- Г. Бронедрезина
- Д. Броневагонетка

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ 12-летний мальчик спас сестру от нападения дикого лося, применив умение охот-

ника 30-го уровня из игры World of Warcraft.

- А. Это правда. Умение настолько мощное, что действует даже в реальности!
- Б. История трогательная, но на правду не похожа.

❹ В недавно анонсированной NGP (она же PSP2) будет аж восьмиядерный процессор.

- А. Да, прямо как в PlayStation 3.
- Б. Ну конечно. А еще на ней можно будет жарить бифштексы.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ — As this is a high-security vessel, you must relinquish possession of your weapons.

— I'll relinquish one bullet. Where do you want it?

(— Это хорошо охраняемый корабль, вам придется сдать свое оружие.

— Могу сдать одну пулю. В какое место тебе ее загнать?)

- А. Halo: Reach
- Б. Mass Effect 2
- В. Duke Nukem 3D
- Г. Bulletstorm
- Д. Kane & Lynch 2: Dog Days

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?



- А. The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Б. Two Worlds 2
- В. Arcania: Gothic 4
- Г. Risen
- Д. Fable 3

❼ В Dead Space 2 главному герою нужно будет сделать очень многое. Давайте попробуем выяснить, не затесалась ли в список досадная ошибка. Итак, герою предстоит:

- А. Откалибровать солнечные батареи в открытом космосе.
- Б. Побывать на «Ишимуре».
- В. Чуть не выколоть себе глаз. Два раза.
- Г. Успеть сесть на уходящий поезд метро.
- Д. Взорвать весь Титан, спутник Сатурна, к чертям собачьим.

НАШ ПРИЗ





Акустическая система **Konoos KNS-CS200Fm**. Пять колонок и деревянный сабвуфер обеспечивают **объемный звук**, а встроенное радио запоминает целых 100 станций (www.konoos.ru).

СКАНВОРД №3

МАРТ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

	Основной транспорт во вселенной TRON	3	Монстр в хорроре Dead Space 2	Японский линкор, а также очень большая пушка из StarCraft	4				
1						Марка самолетов			Подводный корабль
2	Его меряют часами		Имя главного героя Dead Space, названного в честь писателя			Место работы Малдера и Скалли			
3		2	Основное оружие монстров и девушек		5			Судно для переправы через реку или пролив	Любимая еда Данки Конга
4	Call of Duty по своей сути				Вещество для отравления неугодных			Пивная в Англии	
5	Сумма, результат действий				Инопланетянка-асари из Mass Effect 2	7			
6					Инженер из романа Толстого, создатель гипер-болоида.				
7		1			Портрет святого	6			
	Gran Turismo 5 впервые в серии ввел в игру этот тип машин								

НАШ ПРИЗ

KONOOS

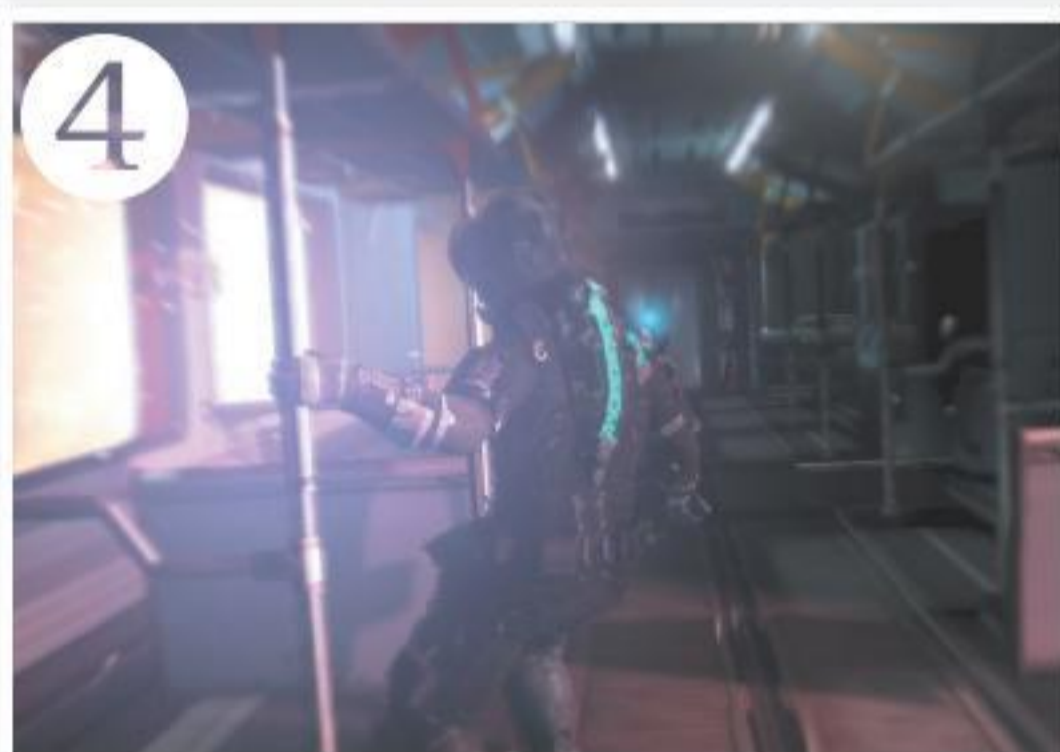
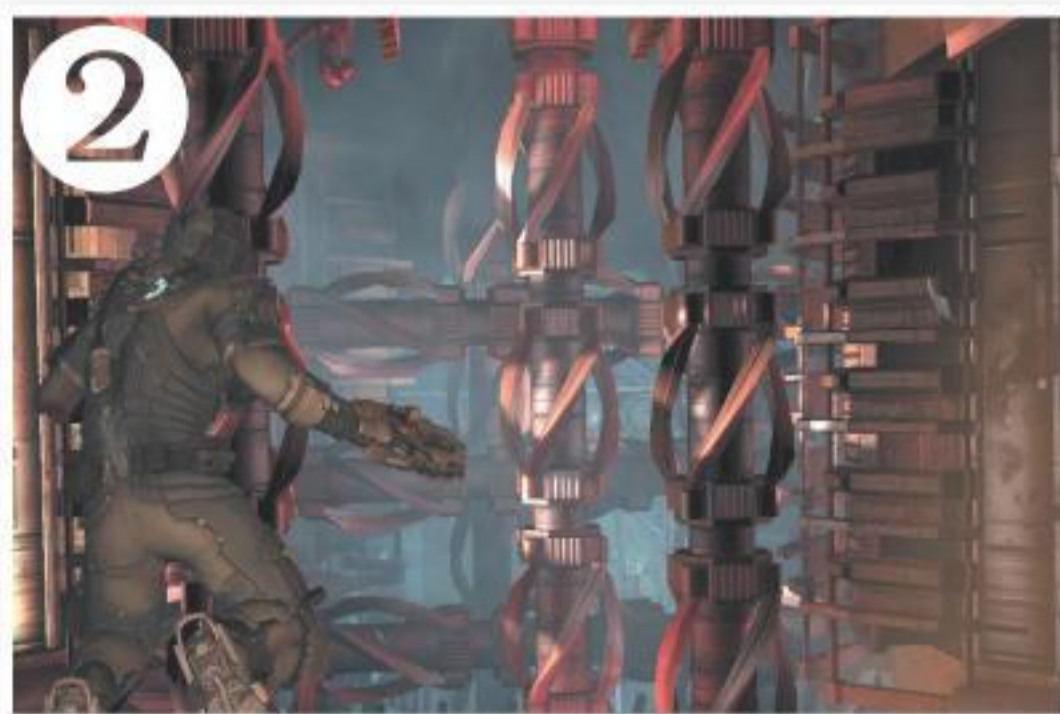
Классические стереоколонки Konoos KNS-D400 с входами для наушников, микрофона и электрогитары, а также со встроенным MP3-плеером (www.konoos.ru).



ФОТОПАМЯТЬ №3

МАРТ

Вам нужно расставить картинки из игры Dead Space 2 в хронологическом порядке. Полно-размерные версии этих картинок ищите на диске в разделе Конкурс.



НАШИ ПРИЗЫ

Еще пять призов получают по коробке с игрой Test Drive Unlimited 2 от компании «1С-СофтКлуб».



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№1/2011

ТЕСТ

Правильные ответы

- 1 Г (в стиле Call of Duty: Black Ops оформили Jeep Wrangler)
- 2 Б (Казунори Ямаути в «Формуле-1» не участвовал)
- 3 Б (ядерного взрыва в Call of Duty: Black Ops на карте Nuketown устроить нельзя)
- 4 А (Two Worlds 2 изначально был аддоном к первой части игры)
- 5 Д (цитата из Fallout: New Vegas)
- 6 Г (скриншот из Dead Rising 2)
- 7 Б (Виктор Резнов был одним из ключевых героев в Call of Duty: World at War)

Победитель

1. Константин Галкин (Челябинск)



ПРИЗ

Беспроводная игровая гарнитура
Logitech Wireless Gaming Headset G930.

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Амадей, го, Анклав, медаль, огр, Видяево, мавры, орки, диск, жало, очередь, мор. По вертикали: кок, Колорадо, Драгович, Адам, маневр, Вьетнам, доктор, весло, еж. Ключевое слово: **Кастро**. Из-за ошибки не были пронумерованы ключевые клетки, поэтому принималась любая комбинация из этих букв (например, Кратос или строка).

Победители

1. Антон Шеховцов (Белгород)
2. Александр Генварев (Подольск)
3. Владислав Топорков (Нижняя Салда)
4. Дмитрий Сивохин (Липецк)
5. Станислав Шулгин (Иркутск)



ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой Two Worlds 2 от компании «1С-СофтКлуб».

ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

Правильные ответы:

(Call of Duty: Black Ops)
4, 3, 2, 1

Победители

- Победители
1. Евгений Скорина (Невинномысск)
 2. Павел Румянцев (Барнаул)
 3. Святослав Кулемин (Саратов)
 4. Александр Шипицын (Кирово-Чепецк)
 5. Ирина Кожадей (Санкт-Петербург)
 6. Максим Калантаров (с. Новокирсановка)
 7. Дмитрий Макаренко (Псков)



ПРИЗЫ

Первое место — флэшка Kingmax UD-05 объемом 16 Гб. Второе место — кулер для процессора GlacialTech Alaska. Еще пять призеров получают по коробке с игрой Arache: Air Assault 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 3. Март»). 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 3. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: **CONTEST@IGROMANIA.RU**

ТЕМА: **Тест №3**

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 3.
Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на мартовские конкурсы принимаются до 28.03.2011. Итоги будут подведены в майском 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. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленнее).

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Четвертая RTS по «Звездным войнам» — после **Star Wars: Rebellion** (1998), **Star Wars: Force Commander** (2000) и **Star Wars: Galactic Battlegrounds**

Star Wars:
Empire at War star

(2001) — должна была стать самой великой. К ее разработке привлекли основателей жанра, бывших сотрудников **Westwood** из **Petroglyph Games**, придумавших **Dune 2**. Из предыдущих игр взяли только лучшие элементы: управление галактикой и космические битвы из гениальной **Rebellion**, наземные бои из достойной **Force Commander** (**Galactic Battlegrounds** благоразумно трогать не стали).

ДАТА ВЫХОДА	2006
ЖАНР	Космическая RTS
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	LucasArts/Petroglyph Games

Но получились только бои в космосе. Камера лихо носится за юнитами — знакомые силуэты истребителей на фоне немыслимо огромных флагманских кораблей охотятся друг за другом среди красных, синих и зеленых искр лазерных выстрелов. Это самые эпические звездные сражения со времен **Homeworld 2** (2003) — пусть наземные битвы в **Empire at War** откровенно провальные (дюжина хромящих

шагоходов против десятка неуязвимых лендспидеров), пусть стратегическая карта в реальном времени делает далекую-далекую галактику неуправляемой... Все равно в итоге мы, подобно репликанту из «Бегущего по лезвию», можем сказать, что видели имперские крейсера, горящие в атмосфере Явина-4, и безнадежную атаку роя X-Wing в метеоритном поясе. Время умирать.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Вот они, повисшие в воздухе пули и мраморная крошка, здоровое влияние «Матрицы» и фильмов Джона Ву, наконец-то воплотившиеся в компьютерной игре... Жалко, что вся игра при

Max Payne

этом — один и тот же прыжок с заваливанием набок и пальбой с двух рук, бесконечно повторяющийся в обшарпанном коридоре нью-йоркского отеля.

Но разработчики не зря угробили пять лет на творческие поиски — грамотная подача сюжета в виде фотокомиксов, общая апокалиптическая атмосфера засыпаемого снегом мегаполиса, примерно миллион кино- и теле-

ДАТА ВЫХОДА	2001
ЖАНР	TPS
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Gathering of Developers/Remedy Entertainment

цитат и, ей-богу, настоящая литературная мотивация персонажа ставят **Max Payne** настолько выше всех прочих TPS своего (да и любого другого) времени, что это наверняка единственный герой и единственная игра, которых вы до сих пор помните из тронутых милосердной дымкой забвения ранних 2000-х.

На консолях и раньше встречались сверхновые вспышки

полного торжества стиля над содержанием (взять тот же **Metal Gear Solid** или **GoldenEye 007**). На PC мы ничего подобного не видели. Девять лет спустя **Remedy** попытается повторить трюк с **Alan Wake**, — но на Xbox 360 в эпоху игр-блокбастеров уже мало кого удивит экшеном с качественным сюжетом и геймплеем на уровне технической демоверсии.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Чтобы проникнуть в новое, неведомое измерение, мало качественного движка, дизайнерских инноваций и умения делать хорошие (и даже очень хорошие) игры. Понадобился Джон Кармак, открыв-

Quake

ший в FPS возможность вертеть головой с помощью мыши, первый в мире rocket jump, сложные вертикальные уровни и (почти) настоящую игру светотени. Нужен был Джон Ромеро, намешавший средневековую архитектуру с индустриальными лабиринтами и в лице первого эпизода **Quake** создавший Сикстинскую капеллу от игрового дизайна (только в болотно-зеленых и буро-коричневых красках).

ДАТА ВЫХОДА	1996
ЖАНР	FPS
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	GT Interactive/id Software

Потребовались Трент Резнор, опровергнувший все представления об игровых саундтреках, и Шаб-Ниггурат, после встречи с которой в массовую культуру 90-х вошло понятие «лавкрафтовские ужасы». Пригодились гвоздемет (из каламбура сделали эффективную огневую единицу!) и шамблер — дико страшный монстр из десятка незатекстуренных полигонов.

Сейчас модно ругать **Quake**, говорить, что это был «голый движок», что популярностью игра обязана онлайнному мультиплееру и фанатским модам. Но вспомните **Ultima Underworld**, **System Shock**, **Descent**, так и не сумевшие вывести индустрию в трехмерную виртуальность. Не будь **id Software**, мы бы с вами до сих пор играли в 2,5D-игры.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Первый **Leisure Suit Larry** был автобиографическим манифестом Эла Лоу — сборником грустных шуток про жизнь и секс, слегка замаскированным под дейтинг-симулятор. Второй оказался стандартным квестом **Sierra** без всякой эротики. В тре-

Leisure Suit Larry 5:
Passionate Patti Does a Little
Undercover Work

тьей серии Ларри вернули в жанр секс-комедии, но половину игры мы управляли красавицей-пианисткой Пэтти (и в жизни прекрасных пианисток Лоу разбирался куда хуже, чем в жизни профессиональных лузеров). Четвертую часть разработчики вообще решили не делать — просто так, в качестве дружеской шутки.

«Пятый» Ларри совмещает в себе худшие черты второго (шпионская

сюжетная линия) и третьего (половину игры опять приходится проходить за Пэтти). Это низшая точка развития оригинальных рисованных походов Ларри Лаффера — даже фирменная игра слов (достаточно взглянуть на название) и попытки соблазнения всех встречных особ женского пола не кажутся такими уж смешными и демонстрируют, как легко специфический юмор Лоу

превращается в самопародию. Вместо прежних ярких сеттингов — Лас-Вегас, остров, курорт — большая часть игры происходит в аэропортах.

О небезынтесном будущем серии напоминают новый графический интерфейс и передовая рисованная картинка (да, жуткое зрелище), о достойном прошлом — разве что мини-игры в казино.

ДАТА ВЫХОДА	1991
ЖАНР	Эро-квест
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Sierra On-Line





Помните этот фокус?

Глядя на левую точку правым глазом и постепенно приближаясь к странице, вы заметите, что в определенный момент правая точка вдруг исчезает.

А мы остаемся :-)

www.genius.ru



ТАКАЯ УДИВИТЕЛЬНАЯ ЖИЗНЬ



Netscroll G500



F16-U



MaxFire Blaze 3



SlimStar 335



TwinWheel FF

НОВЫЙ RENAULT SANDERO STEPWAY ТВОЙ АВТОМОБИЛЬ. ТВОЯ СВОБОДА



www.renault.ru

НОВЫЙ RENAULT SANDERO STEPWAY — это ваша свобода от скучных компромиссов и надоевших условностей.

- Увеличенный до 175 мм клиренс
- Кондиционер, подогрев передних сидений, ABS, 2 подушки безопасности, окраска металлик, литые диски 15"
- Гарантия — 3 года или 100 000 км пробега¹
- 445 000 рублей
- Новое предложение от RENAULT Credit — страховая защита платежей по кредиту²

Renault рекомендует 

DRIVE THE CHANGE*



RENAULT CREDIT 0%²

¹ Действие гарантии заканчивается после 3 лет эксплуатации автомобиля или после достижения 100 000 км пробега, в зависимости от того, что наступит раньше.
² За счет субсидирования кредитной программы производителем размер ежемесячных выплат по кредиту покупателем сопоставим с кредитными выплатами Банку по ставке 0% в рублях. Условия кредитования: первоначальный взнос — от 30%, срок — от 3 до 12 месяцев, ставка Банка в кредитном договоре — 12%. В период действия государственной программы льготного автокредитования ставка Банка в кредитном договоре может быть изменена, она рассчитывается как разница между ставкой Банка и 2/3 ставки рефинансирования Банка России, действующей на дату предоставления кредита. Комиссия за оформление первого кредита — 6000 р.
(при последующих кредитах не взимается). Досрочное погашение: до истечения 3 месяцев не допускается, по истечении 3 месяцев — без взимания дополнительных платежей. Заемщик обязан застраховать автомобиль по полисам КАСКО и ОСАГО. Неустойка за несвоевременное погашение задолженности по кредиту — 0,5% за каждый календарный день от суммы просроченной задолженности. Кредит погашается ежемесячно равными (аннуитетными) платежами. Предложение действительно до 31 марта 2011 г. для автомобилей Renault Sandero Stepway. Кредитование осуществляет ЗАО ЮниКредит Банк (Генеральная лицензия №1 Банка России). Услуги страхования по программе страхования Защита платежей предоставляются ЗАО «АЛИКО» и ЗАО «ЭРГО Русь». Оформление программы страхования не является обязательным условием выдачи кредита. Дополнительную информацию по предложению вы можете получить по телефону 8-800-700-79-97 (звонок по России бесплатный) или на www.renault.ru. Условия предложения могут быть изменены в случае изменения ставки рефинансирования Банка России. Условия и тарифы действительны на 01.02.2011 г. и могут быть изменены Банком в одностороннем порядке. *Управляй переменами. Реклама.