№5(164) 2011

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

WWW.IGROMANIA.RU

НАКЛЕЙКИ + ПОСТЕР + 2 DVD + НАКЛЕЙКИ + ПОСТЕР

В РАЗРАБОТКЕ

★ STRONGHOLD 3

★ **ALICE:** MADNESS RETURNS

★ **FANCY PANTS ADVENTURES**

★ **ORION:** PRELUDE

ВЕРДИКТ

★ CRYSIS 2

★ **Ил-2 Штурмовик:** Битва за Британию

★ MORTAL KOMBAT

★ **MOTORSTORM:** APOCALYPSE

★ **OPERATION FLASHPOINT:** RED RIVER

ВИДЕОМАНИЯ

★ Марафон по **CRYSIS 2**

★ Хардкорные игры для **PLAYSTATION MOVE**

★ Десять самых **НУАРНЫХ ИГР**

MASS EFFECT 3

ОБЛОЖКА: MASS EFFECT 3

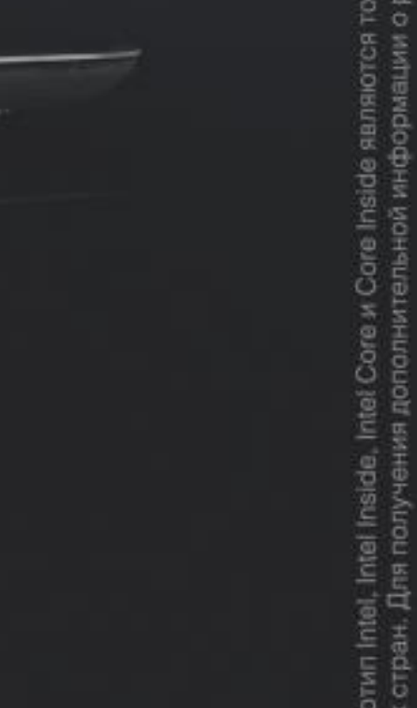
9 771560 258026 11005

SAMSUNG

Всё серьёзно

Новый процессор Intel® Core™ i5...
Тонкий дюралюминиевый корпус...
Революционный экран SuperBright Plus *...
Ничего лишнего.

Ноутбук Samsung серии 9. Возможно, лучший ноутбук.



* Супер Брайт Плюс

Умная производительность с ускорением. И это видно.

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

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран. Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт www.intel.ru/rating.

ASUS®
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

ЗАВОРАЖИВАЮЩЕЕ ТРЕХМЕРНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ

ПОДДЕРЖКА ТЕХНОЛОГИИ NVIDIA 3D VISION

VG236H – это современный монитор с поддержкой технологии стереоскопического изображения в формате Full-HD 1080p. Используя его совместно со специальными очками, вы сможете насладиться по-настоящему трехмерной картинкой в компьютерных играх. Технология стереоскопического изображения NVIDIA 3D Vision уже поддерживается в сотнях популярных игр для ПК.

Широкая совместимость с мультимедийными устройствами
Благодаря интерфейсам HDMI и YPbPr монитор VG236H можно подключить к самым разным видеоустройствам, в том числе плеерам Blu-ray и игровым консолям.

Улучшенная работа
Частота обновления экрана – 120 Гц
Частота обновления экрана 120 Гц – это в два раза выше, чем у обычных ЖК-мониторов. Благодаря этому VG236H поддерживает 3D Visionи обеспечивает более высокое качество изображения в целом.

Яркие цвета с технологией Color Shine
Технология Color Shine делает изображение более четким и улучшает насыщенность цвета. Прекрасному качеству изображения также способствует высокая яркость экрана – 400 кд/м2.

Время отклика – 2 миллисекунды
Малое среднее время отклика – всего 2 мс (при переключении между полутонами) – обеспечивает отсутствие темных «шлейфов» позади движущихся объектов и плавное воспроизведение видео.

Эргономичный дизайн
Эргономичная подставка данного монитора позволяет настраивать угол наклона и высоту экрана, а также разворачивать его так, как это удобно пользователю.

Технология Splendid Video Intelligence
Эксклюзивная технология Splendid Video Intelligence позволяет быстро настраивать монитор в соответствии с текущими задачами и условиями (игры, просмотр фото, работа в ночное время и т.д.), чтобы получить максимально качественное изображение. Всего доступно пять вариантов настройки. Между ними можно легко переключаться нажатием на специально выделенную для этого кнопку.

Гарантия 3 года
Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

На правах рекламы

ИГРОМАНИЯ

05 МАЙ (164) 2011

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор — Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора — Надежда Недова
Продюсер «Видеомании» — Антон Логвинов, *FXA Studio*
Редактор игрового раздела — Георгий Курган

Редакторы — Алексей Моисеев, Линар Феткулов, Игорь Асанов, Алена Ермилова, Дмитрий Колганов

Дизайн и верстка — Михаил Карасев, *руководитель*; Евгений Загатин, *дизайнер*; Евгения Лебедева, *дизайнер*

Корректура — Мария Луговская, Дмитрий Зайцев

WWW.IGROMANIA.RU

Руководитель проекта — Андрей Александров
Главный редактор сайта — Максим Еремеев

ИЗДАТЕЛЬ — ООО «Издательский дом «ТехноМир»

Адрес редакции — 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32

Генеральный директор — Азам Данияров
Директор издательства — Денис Давыдов
Учредители — Евгений Исупов, Александр Парчук

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ — ООО «Игромедиа» *www.igromedia.ru*

Тел/факс — (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы — Дарья Новоторцева (dn@igromania.ru)
Реклама — Мария Королева, 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 — (495) 231 2368
E-mail: — sales@aviton-press.ru
Менеджеры — Юлия Воробьева, Серьян Смакаев, Ирина Ефимова, Яна Афанасьева, Юлия Поржежинская

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел. — (495) 231 2365
Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail — mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE — Published by TechnoMir PH Ltd since 1997

Editor in Chief — Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor — George Kourgan (kourgan@igromania.ru)
Contacts — 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123, Tel/fax +7 495 231 2365

Приветствую!

В психиатрии существует такое понятие, как когнитивное искажение. Это из раза в раз повторяющаяся ошибка в восприятии или мышлении. Например, считать мнение большинства более верным — типичное когнитивное искажение. На практике большинство запросто может ошибаться.

По нашим ощущениям от игр, попавших в этот номер «Игромании», можно строить карту когнитивных искажений. Возьмем, скажем, Crysis 2 (читайте рецензию на *стр. 68*) — типичный эффект узких рамок. Если взять любую составляющую отдельно, то Crysis 2 видится эдаким динозавром из мира шутеров. Но в сумме все эти атавизмы составляют отличную игру.

«Ил-2 Штурмовик: Битва за Британию» (*стр. 86*) — наглядный пример так называемого эффекта знакомства с объектом. Мы были готовы выставить «Илу» очень высокий рейтинг, помня качество предыдущих игр серии. Сразу несколько сотрудников редакции синхронно решили, что это только у них игра чудовищно тормозит, и оценили «Битву за Британию» без учета этого технического бага, который на момент ухода номера в печать так и не был исправлен («Ил» выдает смехотворно малое число fps на очень мощных машинах). К счастью, оплошность была вовремя замечена, а рейтинг игры скорректирован.

Mortal Kombat (*стр. 64*) по психологической классификации — классическое отклонение в сторону статуса кво, желание, чтобы вещи оставались неизменными. MK — старорежимный файтинг, в который потрясающе интересно играть. Не в последнюю очередь потому, что он пробуждает воспоминания о первых трех играх серии.

Наконец, MotorStorm: Apocalypse — вариация на тему эффекта фон Ресторфа, согласно которому люди куда лучше запоминают крупные, выделяющиеся из пейзажа объекты. О том, как разработчики в хвост и в гриву эксплуатируют это наше когнитивное искажение, читайте на *стр. 72*.

Помимо всех этих психиатрических великолепий, в текущем выпуске «Игромании» вас поджидают статьи по Mass Effect 3 (*стр. 24*), по уже вышедшей на финишную черту Alice (*стр. 50*), обзор эмуляторной сцены и, конечно, множество рецензий на игры, которые хоть и не претендуют на пьедестал, но внимания уж точно заслуживают. Оставайтесь на связи.

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

ПО ВСЕМ ФРОНТАМ

Современные видеоигры дали нам возможность рассмотреть Вторую мировую со всех сторон: мы мерзли в Альпах и под Сталинградом, выжигали огнеметом японских партизан, резали фашистам крылья в небе над Лондоном, а на Омаха-бич приучились ходить почти как к себе домой. Однако по степени передачи ощущений от настоящей войны все эти «дружеские визиты» сравнимы со школьной экскурсией в краеведческий музей. Чтобы лишний раз напомнить о контрасте виртуальных боевых действий с реальными, редакция «Игромании» публикует воспоминания очевидцев самой разрушительной войны в истории человечества и иллюстрирует их скриншотами из WW2-игр разных лет. Подробности на *стр. 56*.

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 (видетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» 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 — © Igromania, 1997-2011

Тираж 180 000 — Circulation 180 000

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

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 24 мая!

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

SAMSUNG

Гитара это круто,

но она не покажет тебе дорогу.

А еще у гитары нет большого сенсорного дисплея 3,5" и мощного процессора 800 МГц Turbo[1].

На гитару ты не скачаешь тысячи приложений с Android Market™ и Samsung Apps[2],

и она вряд ли поможет тебе узнать, что пишут твои друзья в социальных сетях, посмотреть новое видео или сфотографировать подружку.

Да и мобильный офис на гитары пока не устанавливают.

Зато все это и многое другое есть в смартфоне Samsung Galaxy[3] Ace[4]. А если захочешь, он станет гитарой – просто скачай приложение.

Товар сертифицирован. Реклама.

android™ technology

Samsung GALAXY Ace

твое новое увлечение

Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонок по России бесплатный).

Android и Android Market являются товарным знаками корпорации Google.

[1] Турбо. [2] Библиотека приложений Samsung. [3] Галактика. [4] Асе.

СОДЕРЖАНИЕ №05 (164) 2011

Mass Effect 3 Последний бой

Alice: Madness Returns У всех бывает, но не у всех проходит

14-22 НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН
14 Новостной меридиан
20 Даты выхода игр
22 Даты выхода локализаций и отечественных проектов

24-28 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
24 Mass Effect 3

30-31 ИГРА ЗА МИНУТУ
30 Battlefield Play4Free

32-55 R&S: В РАЗРАБОТКЕ
32 **Рейтинговая система рубрики R&S**
34 A Game of Thrones: Genesis
38 Orion: Prelude
42 Awakened
46 Stronghold 3
48 Fancy Pants Adventures
50 Alice: Madness Returns
52 Hunted: The Demon's Forge

56-61 В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ
56 По всем фронтам

62-63 ГЕРОЙ НОМЕРА
62 Громовержец

64-108 R&S: ВЕРДИКТ
64 Mortal Kombat
68 Crysis 2
72 MotorStorm: Apocalypse
76 Operation Flashpoint: Red River
80 Top Spin 4
82 Rift: Planes of Telara
86 Ил-2 Штурмовик: Битва за Британию
90 Swarm
92 Okamiden: Chiisaki Taiyo
96 LEGO Star Wars 3: The Clone Wars
98 Patapon 3
100 The Sims Medieval
102 Back to the Future: The Game — Ep. 3. Citizen Brown
104 Ghostbusters: Sanctum of Slime
106 Battle: Los Angeles
108 Gemini Rue

110-111 ИГРА МЕСЯЦА
110 Итоги голосования за период с 8 марта по 3 апреля 2011 года
111 «Игромания» рекомендует

112-121 РЕТРО
112 Black & White
116 Между ангелом и бесом

64

Mortal Kombat Так бьет ё-комбат

68

Crysis 2 Пули над Бродвеем

Алфавитный список игр в номере

A Game of Thrones: Genesis 34
Alan Wake 110
Alice: Madness Returns 20, 50
APOX: Воины пустошей 22
ArmA 2: Второй фронт 22
Assassin's Creed: Brotherhood 110, 111
Awakened 42
Back to the Future: The Game — Episode 3. Citizen Brown 102
Batman: Arkham City 20
Battle: Los Angeles 106
Battlefield Play4Free 30
Battlefield: Bad Company 2 110
Battlefield: Bad Company 2 — Vietnam 110
Battlefield 3 20
Beyond Good & Evil HD 111
BioShock 13
Blood Race: Смертельная гонка 22
Breach: Сровнять с землей 22
Brink 20, 22
Bulletstorm 110, 111
Call of Duty: Black Ops 110, 111
Call of Juarez: The Cartel 20
Crysis 2 68
Darkspore 20
Dead Rising 2 110
Dead Space 2 .....110, 111
Deus Ex: Human Revolution 20
DiRT 3 20
Donkey Kong Country Returns 111
Dragon Age 2 110
Dragon Age: Origins — Awakening 110
Driver: San Francisco 20
Duke Nukem Forever 20
Dungeon Siege 3 20
F.E.A.R. 3 20
Fable 3 .....20, 110
Fallout: New Vegas 110, 111
Fancy Pants Adventures 48
FIFA 11 110
Forza Motorsport 4 20
Gears of War 12
Gears of War 3 20
Gemini Rue 108

СОДЕРЖАНИЕ №05 (164) 2011

72

MotorStorm: Apocalypse Не надо грязи

122-163 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
122 История «Ведьмака»: Пан или пропал
132 Трехмерное пришествие
138 FarmVille для чайников
140 Тотальная эмуляция
150 PlayStation Phone
156 Смартфоны Sony Ericsson Xperia
Интернет
160 Мудрая куча мусора

164-187 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
164 Железные новинки
Тесты
170 Двойные видеокарты NVIDIA GeForce GTX 590 и AMD Radeon HD 6990
174 Видеокарты NVIDIA GeForce GTX 550 Ti
176 Игровой компьютер Meijin Intel Core i7-870
178 Игровой руль Thrustmaster Ferrari Wireless GT Cockpit 430 Scuderia Edition
179 HD-медиаплеер Western Digital TV Live Plus
180 Игровая клавиатура ROCCAT Valo
184 Разумный компьютер за разумные деньги
186 Горячая линия: железо

188-189 ИГРОСТРОЙ

190-201 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

КАЛЕНДАРЬ
193 Might & Magic Heroes 6
194 MotorStorm Apocalypse

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

204-207 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
204 Тест № 5. Май
205 Сканворд № 5. Май
206 Фотографическая память № 5. Май
207 Подведение итогов за №03/2011

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

Алфавитный список игр в номере

Ghostbusters: Sanctum of Slime 104
God of War 3 110
Gran Turismo 5 ....110, 111
GTA: San Andreas 15
GTA 4 15
GTA 4: Episodes from Liberty City 110
GTA 5 15
Halo 3 14
Hunted: The Demon's Forge 52
inFamous 2 20
Jurassic Park 20
Just Cause 2 110
Kane & Lynch: Dead Men 13
Killzone 3 ....110, 111
LEGO Pirates of the Caribbean 20
LEGO Star Wars 3: The Clone Wars 96
LittleBigPlanet 2 ....110, 111
Lost Planet 13
Machinarium 13
Mafia 2 110
Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds 111
Mass Effect 12
Mass Effect 3 ....20, 24
Max Payne 3 20
Might and Magic Heroes 6 20
Mortal Kombat 20, 64
MotorStorm: Apocalypse 72
Need for Russia 4: Белые ночи 22
Need for Speed: Hot Pursuit 110
Okamiden: Chiisaki Taiyo 92
Operation Flashpoint: Red River 76
Orion: Prelude 38
Patapon 3 98
Portal 2 ....20, 22
Pro Evolution Soccer 2011 110
Prototype 22
Race 07: The Official WTCC Game 17
Red Dead Redemption 110
Red Faction: Armageddon 20
Replicore: Смертельная игра 22
Resident Evil 4 15
Resident Evil: Code Veronica 15
Rift 22

ИГРОМАНИЯ

Ил-2 Штурмовик: Битва за Британию В Англию — ни ногой

Тотальная эмуляция Как поиграть в консольные игры на PC

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Mass Effect 3
Mortal Kombat

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Gears of War 3
Crysis 2
Diablo 3
Shift 2 Unleashed

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

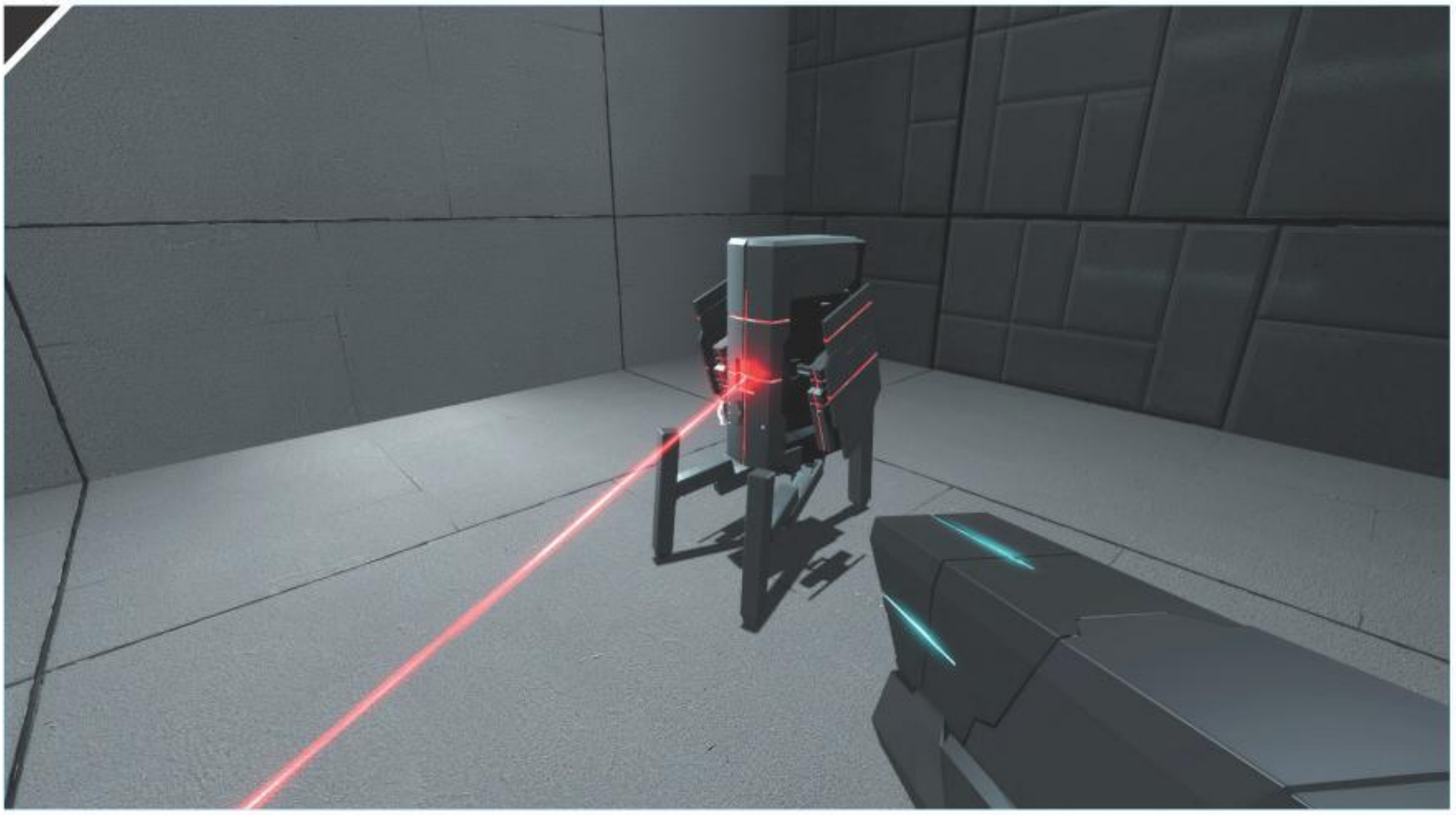
Обложка:
Samsung .....2-я обложка
Edifier .....3-я обложка
Мегафон.....4-я обложка

В номере:
Asus.....1, 21, 183
Europa Plus TV.....173
Ingamba 95, 105
Lacoste 41
Lenovo 9
Ritmix 103
Samsung.....3
Softclub ...11, 23, 33, 45, 67, 79
Sony Ericsson 29
КРИ.....109
Первый Игровой Телеканал...147
ТехноМир 107

Алфавитный список игр в номере

Rift: Planes of Telara 82
Serious Sam 3 20
Shadow Harvest: Операция «Фантом» 22
Shift 2 Unleashed 111
Silent Hill 3 14
SOCOM 4: U.S. Navy SEALs 20
Star Wars: The Old Republic 20
StarCraft 2: Wings of Liberty 110
Stronghold 3 .....20, 46
Super Meat Boy 13, 110
Swarm 90
Tales of Monkey Island: Глава 3 — Логово Левиафана 22
Tales of Monkey Island: Глава 4 — Суд и казнь Гайбраша Трипвуда 22
Test Drive Unlimited 2 110
The Last Guardian 20
The Next BIG Thing 20
The Sims Medieval 22, 100
The Witcher 2: Assassins of Kings 20
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier 20
Top Spin 4 80
Torchlight 2 20
Trapped Dead: Ходячие мертвецы 22
Uncharted: Drake's Fortune 14
Uncharted 3: Drake's Deception 20
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising 110
World of Tanks 110
World of Warcraft 12
World of Warcraft: Cataclysm 110
Youda: На краю света 22
Броненосцы: Главный калибр 22
Ил-2 Штурмовик: Битва за Британию 86
Кейт Брукс: Таинственное наследство 22
Король Артур 2 22
Метро 2033 110
Модный показ 22
Модный показ 2: Новый сезон 22
Новый хит 22
Сборник лучших игр MumboJumbo 22
Тайна маленького города 22
Тайны Маргрейвов: Пропавший корабль 22
Тропико 3: Золотое издание 22
Цепочки: Галактика 22
Чернобыль: Зона отчуждения 22

DVD-МАНИЯ



Portal — The Projex

ДЕМОВЕРСИЯ
Cities in Motion

ИГРОВЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ
Темы DVD
Portal — The Projex
StarCraft 2: SC1 Episode 2 — Overmind

Подборки
Arcania: Gothic 4
Dragon Age 2
Civilization 5
Fallout: New Vegas
StarCraft 2: Wings of Liberty

БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ
KarBOOM
Octodad
Red Eclipse
Slaves to Armok 2: Dwarf Fortress

ОНЛАЙН-ИГРА
СОУЛ

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР
Лучший софт за истекший месяц
Игроманский стандарт
Драйвера 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 (PC)
Assassin's Creed: Brotherhood
Cities in Motion
Homefront
Test Drive Unlimited 2
В тылу врага 2: Штурм

Сохранения (PS3)
Assassin's Creed: Brotherhood
LEGO Star Wars 3: The Clone Wars

Сохранения (Wii)
Eyeshield 21: Field Saikyou no Senshi Tachi
Mario Tennis 64

Сохранения (PSP)
Angry Birds
Dissidia 012: Duodecim Final Fantasy
Ys I & II Chronicles

Трейнеры
Assassin's Creed: Brotherhood
Battle: Los Angeles
BlazBlue: Calamity Trigger
Cities in Motion
Cloning Clyde
Crysis 2
Dead Space 2
Divinity 2: The Dragon Knight Saga
Dragon Age 2
Emergency 2012
Garshasp
Ghostbusters: Sanctum of Slime
Harry Potter: Quidditch World Cup
Hegemony Gold: Wars of Ancient Greece
Homefront
LEGO Star Wars 3: The Clone Wars
Magicka
Monday Night Combat
Shank
Sid Meier's Civilization 5
Test Drive Unlimited 2
The Sims: Medieval
Total War: Shogun 2

База кодов «Игромании»

Cities in Motion

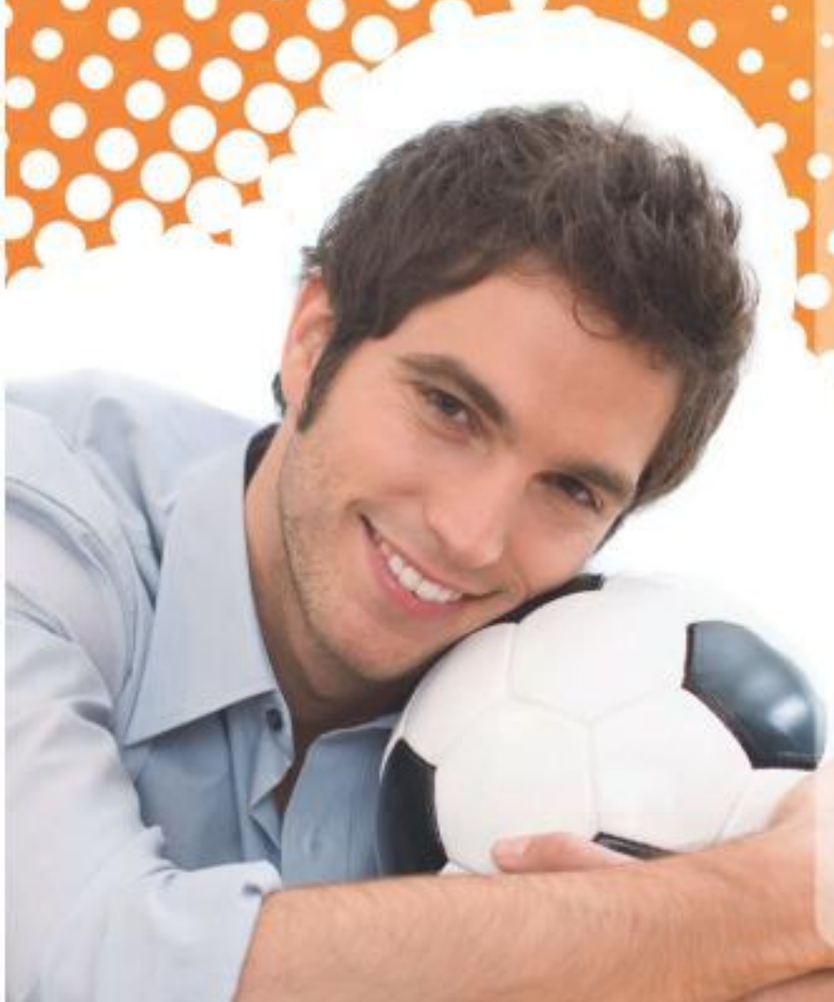
Если не работает диск *напишите по адресу* ***mistake@igromania.ru*** *или позвоните в редакцию по телефону (495) 231 23 64, и мы заменим вам DVD.*

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

lenovo

Y560

НЕ МЕЧТАЙ. ДЕЙСТВУЙ!



Давно хотел сделать фильм про любимую футбольную команду и показать друзьям? Больше никаких отговорок: с Lenovo Y560 ты можешь все!

Ноутбук Lenovo Y560 позволит воплотить в жизнь то, о чем ты мечтал. Процессор Intel® Core™ i7 – это мощность, достаточная для самых невероятных задач. Ты будешь поражен фантастически высокой скоростью загрузки этого компьютера, которая стала возможной благодаря фирменной системе Lenovo Rapid Drive. Поделись своим творчеством с друзьями: главное достоинство этого ноутбука – новейшие мультимедийные технологии.

Широкоформатный HD-дисплей подарит наслаждение от просмотра фильмов, а высококачественные колонки JBL с функцией Dolby® Home Theatre™ придадут любимым песням новое звучание. С ноутбуком Lenovo Y560 у тебя будет мгновенный доступ к видео и музыке, а функция OneKey Theatre 2.0 подберет идеальные настройки для мультимедиа нажатием одной кнопки.

intel CORE i7 inside™

Быстрее. Умнее.

Впечатляет? Действуй!

Ноутбук Lenovo Y560 на базе процессора Intel® Core™ i7

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран.
реклама

ВИДЕОМАНИЯ

ВИДЕОМАНИЯ

«Видеомания» — это мультиплатформенное приложение к журналу, которое занимает отдельный двухслойный DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортвью, мнения редакторов и многое другое.

Марафон **Crysis 2** и история серии

ВИДЕОНОВОСТИ

Поток

Новое видео:
Batman: Arkham City
Prey 2
Brink
Deus Ex: Human Revolution
Lionhead Mega Meshes
Dungeon Siege 3
F.E.A.R. 3
Hunted: The Demon's Forge
Star Wars: The Old Republic
Trine 2

Из первых рук:
Mass Effect 3

Крупным планом:
Batman: Arkham City

Во что играли 5, 10, 15, 20 лет назад: Hitman: Blood Money, Final Fantasy X, Metal Slug, Alien Breed

Происшествия в игровой культуре, «этот месяц в истории» и многое другое

Таймлайн

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

Большие темы:
Катастрофа в Японии
Запуск Nintendo 3DS
Повышение Каза Хирая

Анонсы:
Tribes: Ascend
Prey 2
Serious Sam: Double D
Serious Sam: Kamikaze Attack!
Hawken
Bastion
Toy Soldiers: Cold War
Fallen Frontier
Magic: The Gathering — Duels of the Planeswalkers
Dragon Quest Heroes: Rocket Slime 2
Cubic Ninja
Transformers Online
Rocksmith
River City Ransom 2
Super Dodge Ball 2
Resident Evil: Operation Raccoon City
Resident Evil 4 HD
Resident Evil: Code Veronica HD
Nazo Waku Mansion
Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2

SPECIAL

Демонстрация первой миссии Deus Ex: Human Revolution
Свобода в The Secret World
Развитие идей фильма в игре Jurassic Park: The Game
The Witcher 2: Assassins of Kings — о локациях игры
The Darkness 2 — разработчики рассказывают о том, каким они видят сиквел
The Lord of the Rings: War in the North — дневник разработчиков о жестокости боев в игре
Создание мира и звукового сопровождения F.E.A.R. 3

ДЕМОТЕАТР

Мультиплатформа
Anarchy Reigns
Battlefield 3
Captain America: Super Soldier
Castlevania: Lords of Shadow — Reverie
Child of Eden
Fireburst
Rock of Ages
Swarm
Thor: God of Thunder

PS3
inFamous 2

Wii
Conduit 2

Online
Black Prophecy
Guild Wars 2
Star Wars: The Old Republic

Mobile
The Sims 3
Resident Evil: The Mercenaries 3D

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

10 самых нуарных игр
Легенды игровой индустрии: Red Faction
История Need for Speed, часть 4
Ил-2 Штурмовик: Битва за Британию
История серии Monkey Island: The Curse of Monkey Island
Хардкорные игры для PlayStation Move
Марафон Crysis 2 и история серии

НА ПРИЛАВКАХ

Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

Мнения
Battlefield Play4Free
Crysis 2
Homefront
MotorStorm: Apocalypse
Shogun 2: Total War
Sims: Medieval
Stacking
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Retribution
Ил-2 Штурмовик: Битва за Британию

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

8-битные персонажи в настоящем мире
Если бы Angry Birds был фильмом Майкла Бэя
Друг хелганина
Ролик фильма Duck Hunt 3D
The Confined — короткометражный фильм, вдохновленный Silent Hill
Девчонки в Xbox Live
Прощай реальный мир, привет Skyrim
Дебютный ролик Dead Island в песне
Марио следующего поколения

10 самых нуарных игр

РЕКЛАМА

ВЕДЬМАК® 2

УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ

PREMIUM EDITION

999 РУБЛЕЙ

- КАРТА МИРА И САУНТДТРЕК
- ПУТЕВОДИТЕЛЬ И РУКОВОДСТВО
- ПАМФЛЕТ И ПРОКЛЯТАЯ МОНЕТА
- ВИДЕОДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ

С 17 МАЯ В ПРОДАЖЕ

599 РУБЛЕЙ СТАНДАРТНОЕ ИЗДАНИЕ

ГЛАВНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА ГОДА

СДЕЛАЙ ПРЕДЗАКАЗ ИГРЫ НА САЙТЕ WWW.SOFTCLUB.RU

www.TheWitcher.com

1С-СофтКлаб CDPROJEKT: SNOWBALL

The Witcher® is a trademark of CD Projekt RED sp. z o.o. The Witcher game © CD Projekt RED sp. z o.o. All rights reserved. The Witcher game is based on a novel of Andrzej Sapkowski. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. © ООО «1С-СофтКлаб», локализация и оформление, 2011 г. Творческая адаптация Snowball Studios.

ONLINE-ИГРА НА DVD

СОУЛ

Дайте ему в морду

Жанр
Онлайновый слэшер и beat'em up
Разработчик
GAMEPRIX Corp.
Локализатор/издатель в России
NIKITA Online
Бизнес-модель
Условно-бесплатная
Сайт игры
Soul.GameXP.ru
Минимальные системные требования
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Онлайновые игры, самый консервативный и хардкорный игровой жанр, двигается на консоли очень лениво. Из более-менее крупных проектов вспоминаются разве что старая как мир **Final Fantasy XI**, нишевые супергеройские экшены да пугающая громада **DUST 514**, о которой ничего толком не известно. Окинув взглядом забитый RPG, FPS и симуляторами жанр, в корейской **GAMEPRIX Corporation** решили: раз онлайновые игры не идут на консоли, то мы консоли приведем в онлайн.

Этот новый «СОУЛ» словно динамит

«СОУЛ» — это яркий сумасшедший beat'em up, перетащивший в онлайн с его занудной прокачкой и однообразными квестами все краски и драйв консольных слэшеров.

Стилистически игровой мир чем-то неуловимо напоминает восьмую часть Final Fantasy, а вообще его очень сложно как-то классифицировать. Тут есть элементы фэнтези (один из героев — маг с огромным железным кулаком), аниме (взгляните на эти прически и скулы!), фантастики (а где вы еще найдете колдунью с посохом, которая им не кастует, а дерется?) и даже какое-то веяние рококо (ведь сама колдунья — озорная девчонка в ажурном платье).

Во славу графики твоей

Когда номер сдавался, игра находилась на стадии закрытого бета-тестирования, и классов в ней было три — боец, воительница и волшебница. Но с первым обновлением там прибавится четвертый персонаж — жрец.

Все классы жестко привязаны к полу вашего героя. С одной стороны, это из экономии, чтобы по два раза не перерисовывать одни и те же лица и тела. С другой — из старательности: при таком подходе на детализацию и прорисовку каждой модели есть в два раза больше времени, и его корейцы использовали с толком.

Течет ручей, бежит ручей

Сами разработчики игровую графику описывают одним словом — «консольная», то есть яркая и насыщенная. Игра действительно очень красочная. Здесь, может быть, существенно меньше полигонов, чем в Aion, зато сам мир трепещущий, живой: в одной локации бегут ручьи, в другой — колышется иван-чай, в третьей ветерок качает огромные листья папоротников, гнут ветви к земле ракиты.

В локациях нет пустого места. Поначалу этому удивляешься, а потом находишь разумное объяснение. Мир-то, оказывается, не бесшовный! В «СОУЛ» инстансная система: из одного центрального города-агрегатора Илан-Блюда можно попасть в несколько ранжированных по уровням локаций. Набитых монстрами под завязку.

Это консольный бит

Боевая система «СОУЛ» — это лучшее, что MMOG могут предложить сегодня любителями фаталити и комбо-ударов. Она проста как пробка: пока персонаж на экране вытанцовывает, вертится как волчок, ломает позвоночники, стреляет, бьет, хватает, бросает и вовсю набивает морды, игрок за монитором жмет всего пять клавиш и две кнопки мыши.

В «СОУЛ» нужно комбинировать различные приемы — атаки, прыжки, захваты и блоки, и поскольку у каждого класса 20-25 зрелищных комбо-ударов, то кажется, что запомнить их тяжело. Однако комбо сделаны на удивление простыми, они состоят всего из четырех нажатий, и самый легкий суперудар — это всего-то четыре клика мышкой подряд.

Или только одно нажатие на шифты. В «СОУЛ» заложена поддержка консольных геймпадов (действительно, что за файтинг на клавиатуре!) и контроллеров движения, сделанных по образу и подобию **Kinect**. Естественно, все действия оптимизированы под «ручное» управление — кувыркаться перед телевизором вам не придется.

Комано, моргано, цу-е-фа!

После зачистки каждого инстанса «СОУЛ» предлагает вам пройти маленький бонус-этап — сыграть в мини-игру, основанную на правиле «камень-ножницы-бумага».

Представьте: на экране — ваш герой и огромный широколапый монстр. Оба смотрят друг на друга люто-люто, и уже одними только глазами готовы съесть. Что станет с вашим персонажем? Он выиграет? Проиграет? Сведет поединок к ничьей? Делайте ставку! Компьютер сделает свою — и начнется короткий бой. Если угадаете, получите мешочек золота и какую-нибудь вещичку. Ошибетесь — тоже получите награду, но поменьше.

За время презентации, между прочим, игровые менеджеры обронили как бы между делом: «Да, помимо мышки-клавиатуры и геймпада, «СОУЛ» будет поддерживать Kinect. Когда тот *выйдет на PC*».

Раш

Инстансы в «СОУЛ» линейные и представляют собой цепочку небольших локаций. Пробежать их просто так, устремившись к боссу, не получится: чтобы разворошить следующий вражеский лагерь, надо сначала полностью зачистить предыдущий.

С нон-таргет боевой системой — еще одной важной особенностью «СОУЛ» — ловля мельтешащих под ногами монстров превращается в травлю, а то и бойню. Если повезет, ваш герой одним ударом может уложить не одного, а сразу трех, пятерых, восьмерых врагов — словом, всех попавших под горячую руку. Каким бы классом вы ни играли, огромный карающий молот или грозный цепотчатый меч опишут ровную длинную дугу — и, будто коса смерти, одним махом унесут несколько вражеских жизней.

Истребив всех миньонов и разделав в конце локации босса, вы получите исчерпывающую статистику рейда: количество убитых врагов, количество смертей, максимальная длина комбо-удара... А после «СОУЛ» предложит вам сыграть в занятную мини-игру (о ней — на врезке).

Пусть дерутся с нами все, кто любит бит

Впрочем, это все только beat'em up-разминка. Главное в «СОУЛ» — это драки с другими людьми, те самые молниеносные, кровавые, хитрые тактические сражения **Tekken** или **Street Fighter**, из-за которых многие консольщики до сих пор воротят нос от PC. Теперь не будут.

Во-первых, в PvP «СОУЛ» несколько режимов: выживание (за отведенное время нужно убить как можно больше соперников, самому оставшись в живых), захват флага (это знакомо: в локации две команды, и обеим нужно утянуть флаг с базы противника, сохранив при этом свой), режим разрушения (победа достается тому, кто уничтожает определенный объект на базе противника), бой насмерть (битва в три раунда, в которой побеждает команда, выигравшая два раза).

Во-вторых, на аренах «СОУЛ» никогда не бывает безлюдно. В этой игре есть специальная система усталости, которая ограничивает время, проведенное в PvE. В сутки игроку дается триста очков. Баллы медленно исчезают, и обычно их хватает на два-три часа игры, за которые можно сходить в три-четыре инстанса. Хотите больше? Добро пожаловать на арены!

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

Последний киносеанс

НЕЛЕГКАЯ СУДЬБА ИГРОВОГО КИНО

Еще пару-тройку лет назад мы увлеченно писали об игровом кино в каждом номере — анонсы поступали чуть ли не каждый день, а фанаты спорили по поводу достоверности экранизаций. Серьезные режиссеры и продюсеры регулярно отпускали игровой индустрии комплименты, подписывались что-нибудь экранизировать, но снимал только один Уве Болл. В последнее время эта тема снова на слуху — появились новые проекты (Uncharted) и слухи, да и старых планов тоже пока никто не отменял. Мы решили посмотреть, где они все сейчас.

Начать стоит с одного из самых известных и ожидаемых проектов — фильма по **World of Warcraft**. Первое сообщение о том, что **Blizzard** в сотрудничестве с кинокомпанией **Legendary Pictures** начинает его производство, появилось в 2006 году. Заявленный бюджет фильма составил более $100 млн, а завершить съемки планировалось в 2009-м. В 2008 году Уве Болл предложил продюсерам свои услуги, на что те сказали «нет, спасибо» и наняли Сэма Рэйми, известного по «**Человеку-пауку**» и трилогии «**Зловещие мертвецы**». Сценаристом был назначен Роберт Родат, ранее написавший сценарий для «Спасения рядового Райана». Что же касается сюжета, то о нем было известно очень мало. В различных интервью неоднократно упоминались Вариан Ринн, Сильвана Ветрокрылая, Тралл и Артас, так что можно предположить, что действие фильма будет происходить незадолго до событий игры. Впрочем, будет ли — пока точно не известно. Рэйми занят над другими проектами, актерский состав пока не утвержден, а дата выхода постоянно переносится. Сайт IMDB настаивает на том, что он состоится 2013 году.

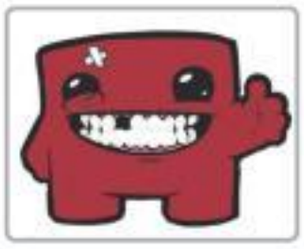
Планировали экранизировать и **Mass Effect**. В 2010-м **BioWare** продала права на съемку фильма все той же Legendary Pictures (дистрибьютором должна была выступать **Warner Bros.**). Продюсером выступают Томас Тулл и Джон Джаши, работавшие ранее над «**Темным рыцарем**», а сценаристом Марк Протосевич, написавший сценарий «**Я — легенда**». Никаких сведений о сюжете или актерах пока нет, хотя выпустить фильм планируют уже в следующем году.

БЕНЗОПИЛА — ЛЮБОВЬ МОЯ

Никак не может пробиться на киноэкраны и **Gears of War**. Еще

Первый кадр из Silent Hill: Revelations. Гримеры явно позабыли нарисовать Хизер выразительные черные мешки под глазами — похоже, к наследию игры-оригинала там снова относятся предельно легко.

Квест **Machinarium**, вышедший на PC два года назад, появится на PS3. Планировался релиз и на Xbox 360, но Microsoft отказали разработчикам, заявив, что Machinarium не является эксклюзивом для ее платформ (игра также выходила на Linux).



Team Meat рассказали в интервью сайту Pocketful of Megabytes, что **Super Meat Boy** разошелся по миру тиражом в 600 тыс. копий. Отличный результат для столь беспощадной к нервам игры.

Экранизация Uncharted идет по верному пути: минимум общего с игрой, только универсальные ценности. Остается лишь надеяться, что Скарлетт все-таки согласится.

в марте 2007 года студия New Line Cinema, известная по трилогии «**Властелин Колец**», приобрела права на съемки фильма у **Epic Games**, который планировалось выпустить летом 2010 года. Режиссером фильма стал Лен Уайзман, снявший «**Другой мир**» и «**Крепкий орешек 4.0**», сценаристом — Крис Морган, автор сценария к «Особо опасен», а одним из продюсеров — Клифф Блежински, управляющий дизайнер Epic. Но в указанный срок уложиться не удалось. Более того, по сообщению Клиффа Блежински, сценарий фильма пришлось переделать ради уменьшения затрат. Изначально Клифф видел экранизацию Gears of War с размахом и спецэффектами уровня «**2012**», но такой проект стоил бы не меньше $100 млн. Инвестора, готового расстаться с такой суммой ради съемок фильма со «взрослым» рейтингом «R» и с полным отсутствием любовной линии, увы, не нашлось.

Все глухо и с экранизацией **Lost Planet**. Еще в 2008 году **Capcom** анонсировала фильм по игре, планируя выделить на это дело более $200 млн. Сценаристом стал Дэвид Хейтер, работавший до этого над фильмами «**Люди Икс**» и «**Царь скорпионов**», знакомый всем фанатам игры **Metal Gear Solid** как голос Солида Снейка. Фильм должен стать приквелом к событиям игры и рассказать о Гэйле Холдене, отце главного героя игры. Работу планировалось завершить в 2011-м, но сейчас Capcom в глубоком кризисе, а вторая часть Lost Planet с треском провалилась. Так что этот фильм мы не увидим, скорее всего, никогда. Ну и поделом — из всех игр Capcom серия Lost Planet была самой искусственно раздутой и откровенно проходной.

А вот экранизация **Kane & Lynch: Dead Men** с самого начала была у нас на хорошем счету — за такой материал и персонажей студии должны были драться не на жизнь, а на смерть. В начале 2007 года фильм и правда был анонсирован, режиссером стал Саймон Крейн, а сценаристом — Кайл Вард. О размахе проекта свидетельствовал тот факт, что на роль главных героев в ноябре 2007-го были подписаны Брюс Уиллис и Билли Боб Торнтон. Впрочем, последний вскоре покинул проект, и в начале 2010 года его заменил темнокожий рэпер Джейми Фокс. Съемочная группа планировала начать съемки весной 2010-го и завершить их в 2011-м, но в мае 2010 года режиссер Саймон Крейн также покинул тонущий корабль.

После этого в качестве возможных режиссеров последовательно назывались Уэйн Крамер, Патрик Алессандрин и Гэри Грей, пока студия **Lionsgate** не остановилась на кандидатуре последнего. Но съемки пока так и не начались, а вышедшая за это время вторая часть игры оказалась ерундой. Так что в настоящий момент судьба фильма, чьи уже готовые постеры украшали прошлогодний Каннский кинофестиваль, находится под большим вопросом, и раньше 2013 года он точно не выйдет.

Впрочем, у Больших Папаш и маленьких сестричек из **BioShock** все еще хуже. Проект был анонсирован в 2008 году, а режиссером стал Гор Вербински, автор «**Пиратов Карибского моря**». Создатель игры Кен Левайн участвовал в написании сценария. Но потом начались проблемы: через год простоя Гор Вербински ушел с поста режиссера, и на его место был назначен Хуан Карлос Фреснадильо, снявший зомби-хоррор «**28 недель спустя**». Впрочем, Вербински остался в проекте в качестве продюсера и был полон решимости довести дело до конца — все-таки материал для экранизации был отличный, а качественной подводной фантастики Голливуд не снимал уже тысячу лет.

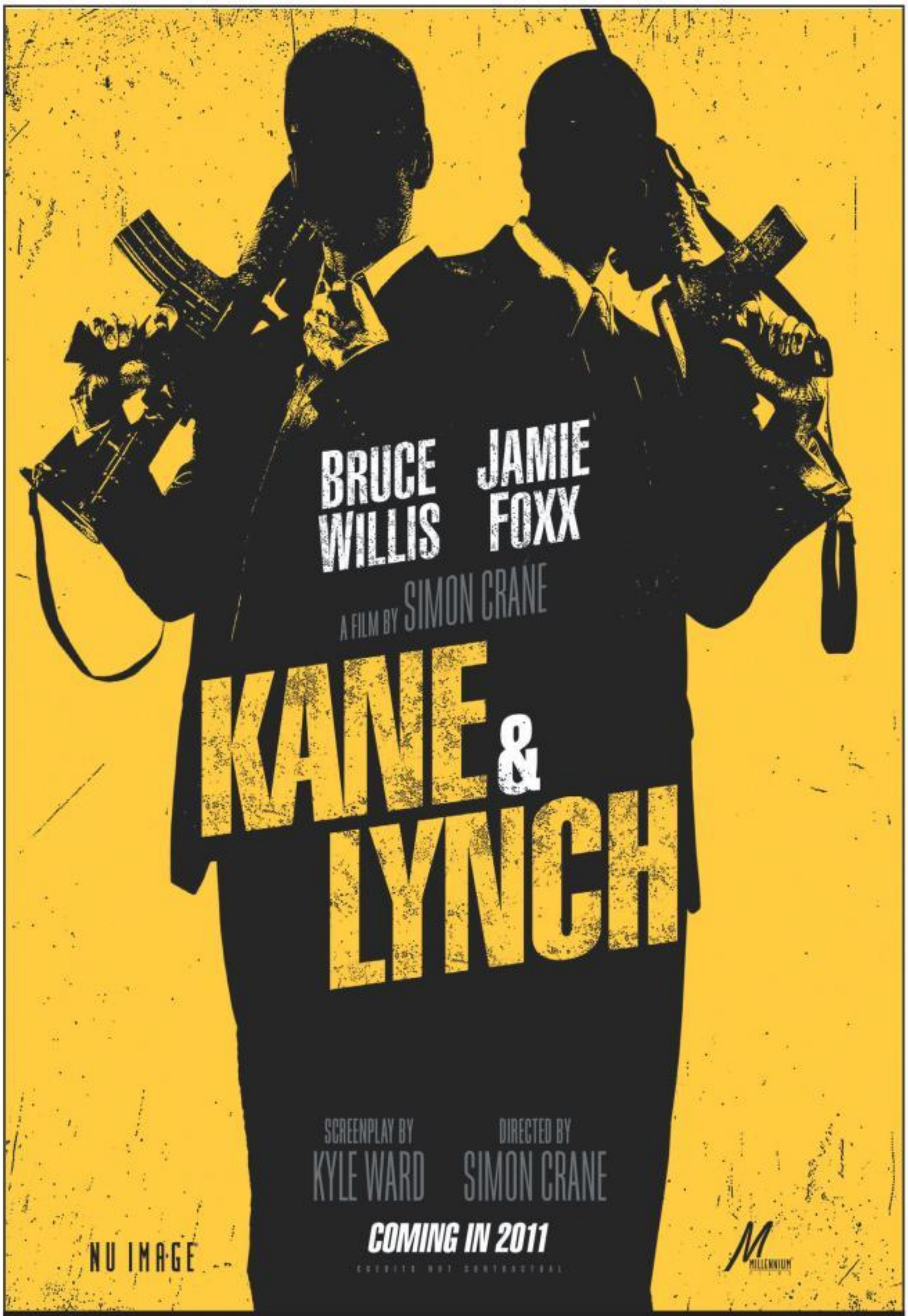
Но в феврале этого года Вербински заявил, что проект полностью развалился: изначально из BioShock планировалось сделать жестокое кино с рейтингом «R», которое бы полностью соответствовало характеру игры, но дело застопорилось на этапе поиска инвесторов. Что ж, покойся с миром, подводный город Рапчур!

По сообщению агентства Strategy Analytics, PlayStation 3 обогнала своего главного конкурента — Xbox 360. Пользовательская база PS3 в мире составляет почти 43,5 миллиона человек, в то время как Xbox 360 пока и 43 миллионов не достиг.

ГДЕ ДЕНЬГИ, ЗИН?

Казалось, проблема у всех игровых экранизаций одна — низкая известность франчайза за пределами игровой индустрии и ориентация на «взрослую» аудиторию (видимо, в представлении кинопродюсеров в игры играют только дети), а следовательно, малый коммерческий потенциал.

У кого проблем с известностью точно не было, так это у Мастер Чифа — по сборам в первый уик-энд **Halo 3** уверенно обставляла многие киноблокбастеры. Когда в 2005 году студии Universal и 20th Century Fox приобрели у **Microsoft** права на экранизацию, казалось, что проект ждет успех. Продюсером выступил сам Питер Джексон, а в качестве режиссера был приглашен Гильермо Дель Торо, сейчас как раз пробующий себя в режиссуре игр. Впрочем, от приглашения он отказался, предпочтя взяться за «**Хеллбоя 2**», после чего пост режиссера отдали Нилу Бломкампу. Работа над фильмом закипела, создавались костюмы, реквизит, было даже отснято несколько сцен. Но в 2006-м между кинокомпаниями возникли разногласия, которые привели к тому, что через год проект был полностью заморожен. Все его участники ушли в другие проекты, Бломкамп и Джексон впоследствии работали вместе над «**Районом № 9**», а права на Halo вернулись к Microsoft. В 2009-м к фильму проявил интерес Стивен Спилберг, но дальше интереса дело не пошло.



За Kane & Lynch особенно обидно — для того чтобы перенести такую игру на экран, не нужно было придумывать ничего нового.

Но хватит о плохом. На этот год запланированы съемки сразу двух игровых экранизаций далеко не последнего масштаба (кроме пятой части Resident Evil с Милой Йовович, который уже давно не смотрит в сторону игры-первоисточника). Первой будет **Silent Hill: Revelations**, который продюсируют те же люди, что и нескончаемый зомби-сериал с Милой, а снимает англичанин Майкл Дж. Бассетт, в портфолио которого есть один отличный хоррор («**На страже смерти**») и еще несколько дрянных. Съемки второго «Сайлент-Хилла» уже ведутся — первый фильм вполне окупился, непуганая аудитория хочет еще. Не понравился первый фильм только поклонникам игры, и их вполне можно понять. Тонкий, почти линчевский хоррор с двойным дном превратился на экране в физиологический ужастик про страшную месть сожженной заживо девочки. Сюжет второй части писали с **Silent Hill 3**, а Хизер Мейсон сыграет молодая актриса Аделаида Клеменс, для которой это будет первая большая роль.

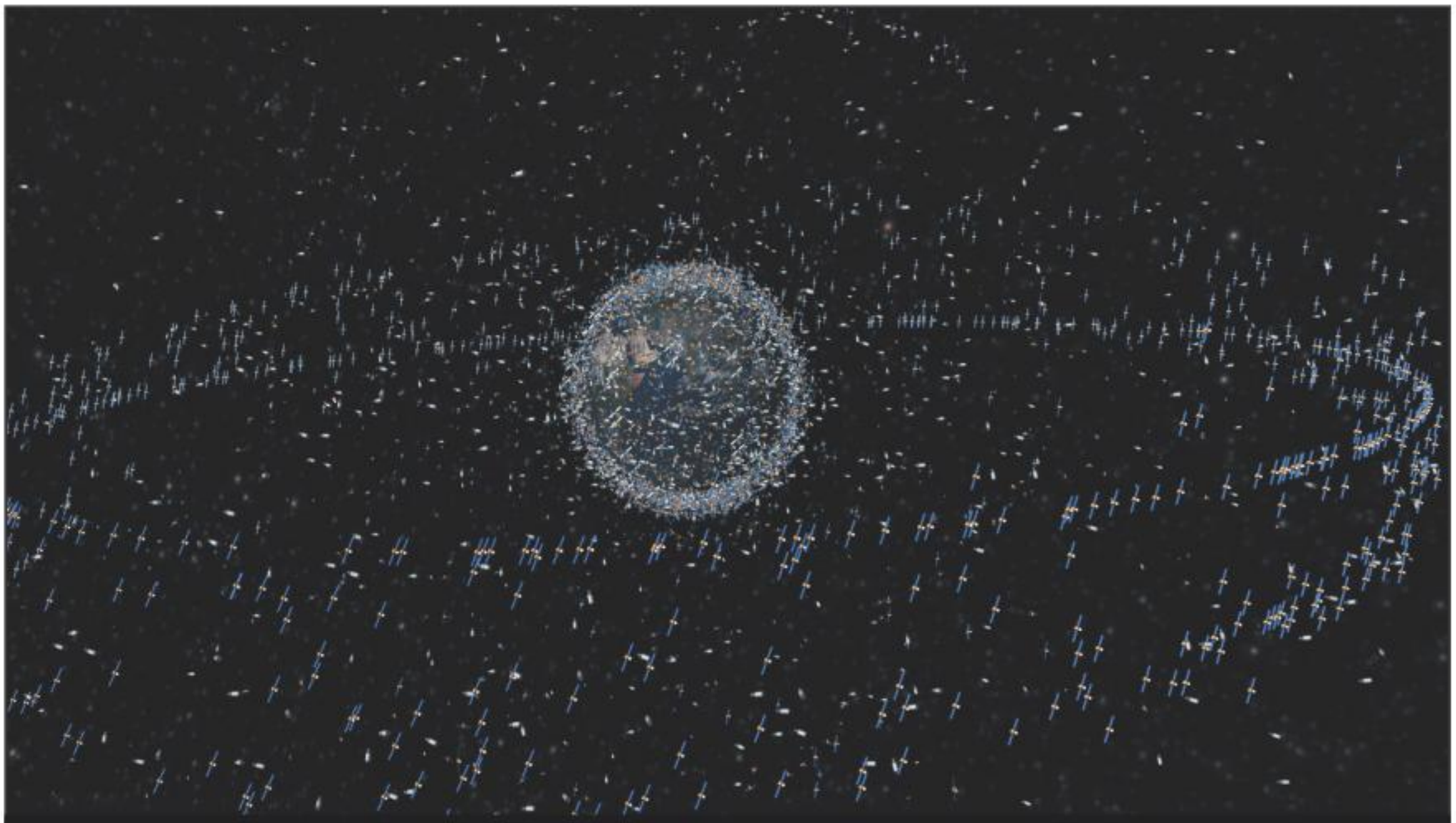
Неплохие шансы добраться до экранов и у **Uncharted: Drake's Fortune**. Тут никаким рейтингом «R» и не пахнет — ожидается обычное семейное кино про сокровища. Режиссирует его Дэвид О. Расселл («**Боец**»), а главную роль сыграет его любимый актер Марк Уолберг. Пара более чем талантливая, кроме того, Расселл собирается пригласить Роберта Де Ниро и Джо Пеши (до этого снимались вместе у Скорцезе в «**Казино**»), а роль журналистки Елены прочат Скарлетт Йоханссонн. После таких новостей ныть на тему того, что ни разу не игравший в игру Рассел снимет далекую от оригинала отсебятину (а он снимет), могут только зануды — сюжет в обеих частях игры был явно на втором плане, значительно уступая шуткам про задницу. Если же в экранизации таки появится Йоханссонн, герои могут вообще не открывать рот.

Microsoft начинает тестирование нового формата дисков для Xbox 360. По слухам, на новых DVD будет более гигабайта дополнительного пространства, а читать эти диски сможет любая консоль. Кроме того, предполагается, что в новом формате улучшится защита от пиратства.

Rockstar, судя по всему, все-таки готовят GTA 5. Стало известно, что им потребовался человек, который бы сыграл Джеймса Педистона — персонажа **GTA 4** и **GTA: San Andreas**. Кроме него, кастинг устраивают и на другие роли, но имена остальных персонажей в предыдущих частях GTA не всплывали.

Не только для сосулек

ЧТО ДЕЛАТЬ С КОСМИЧЕСКИМ МУСОРОМ



Вот такая свалка космического мусора сейчас вращается на орбите Земли.

Об этом мало кто задумывается, но где-то далеко в небе, за пределами нашего взора летают десятки и сотни тысяч тонн космического мусора. Отходы покорения космоса человечеством окружают Землю очень плотным кольцом и представляют вполне реальную угрозу для будущих вылетов за пределы атмосферы планеты.

Космическим мусором принято называть любой объект неестественного происхождения на околоземной орбите — небесная свалка состоит из обломков отработавших свое ступеней космических кораблей, отключенных спутников, запчастей моторов шаттлов, так называемых отходов жизнедеятельности международной космической станции, а также предметов, случайно оставленных астронавтами во время выходов в открытый космос. Говорят, где-то среди частиц плавают утерянная камера Майкла Коллинса с аппарата Gemini 10, камера Саниты Виллиамс с корабля STS-116, перчатка Эда Вайта с первой американской космической миссии, мешки с мусором со станции «Мир», накопленные за 15-летнюю историю пребывания комплекса на орбите, и многое-многое другое. Кроме того, мусор умеет «делиться»: крупные объекты превращаются в дополнительные тысячи мелких при столкновении друг с другом. Если верить данным агентства NASA, на низкой околоземной орбите вращаются около 20 000 кусков мусора (и это притом, что современные средства не позволяют обнаруживать мусор размером менее 1 см).

Чем так опасна космическая свалка? Мусор находится в постоянном движении на огромных скоростях. Не дай бог космическому челноку, везущему новый экипаж и оборудование на МКС, столкнуться с крупным обломком какого-нибудь застарелого советского спутника. Шаттлы хорошо защищены от самых мелких объектов размерами до 1 см — подобные штуки разбиваются о специальное покрытие из металлической пленки, оставляя самые незначительные повреждения. С другой стороны, более крупный обломок ракетного двигателя может продырявить челнок насквозь. В дальнейшем количество мусора будет только увеличиваться — самые яркие умы международных аэрокосмических агентств усиленно думают, как ограничить распространение отходов или хотя бы обезопасить космонавтов и дорогостоящие челноки в паре со спутниками.

Некоторые могут вспомнить громкий скандал 2009 года, когда на околоземной орбите столкнулись спутники Iridium 33 и «Космос-2251». Давно отключенный, отработавший свое российский спутник «Космос-2251» налетел на новенький американский телекоммуникационный спутник Iridium 33. От столкновения оба объекта развалились на мелкие кусочки, пополнив и без того грандиозную мусорку (***youtube.com/watch?v=_o7EKlqCE20***). Эксперты утверждают, что при подобном столкновении обломки могли перейти на соседние орбиты и нанести непоправимые повреждения МКС.

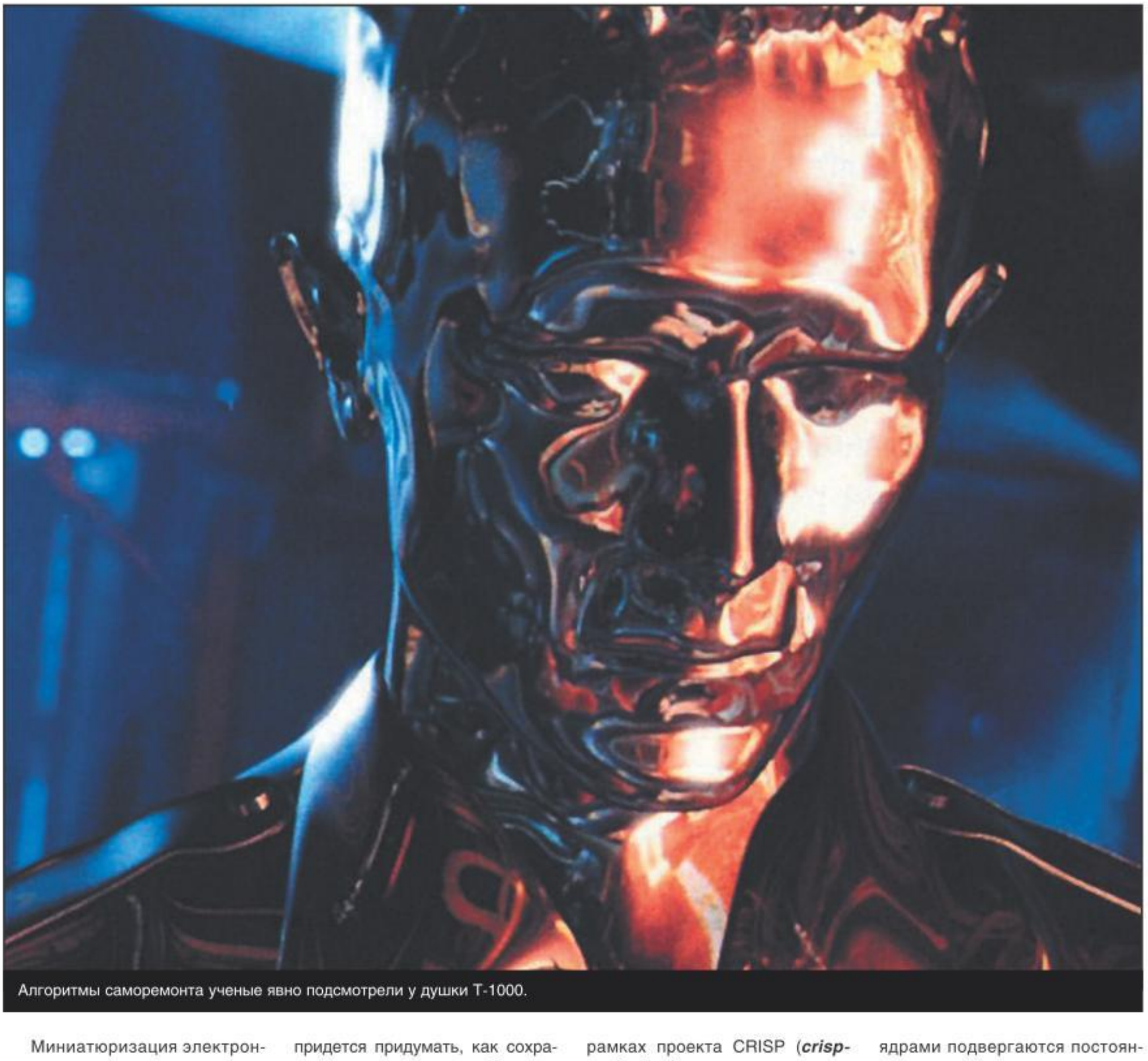
Американское аэрокосмическое агентство NASA, кажется, придумало эффективный способ справиться с мусором. Как сообщают коллеги из ***Wired.com***, NASA собирается использовать лазер средней мощности — наведение и удар лазера по более крупным обломкам позволит оттолкнуть выбранный кусок от столкновения с «соседом». Таким образом, в космосе не будут образоваться мелкие обломки, а крупные постепенно притянутся и сгорят в атмосфере Земли.

Ранее ученые уже обдумывали идею задействовать лазер, однако тогда горячие головы предлагали военный образец, который позволил бы безжалостно уничтожать обломки (а также другие подозрительные объекты). Но у военных были на него свои планы — мало ли что еще придется сбивать в космосе. Первая часть «отталкивающей» системы будет введена в эксплуатацию к 2015 году.

Capcom в этом году перевыпустят на PS3 и Xbox 360 **Resident Evil 4** и **Resident Evil: Code Veronica**. Графику в новых изданиях обещают серьезно переработать, но на практике все, скорее всего, ограничится поддержкой HD-разрешения.

Сам сломал, сам починил

МИКРОЧИПЫ СМОГУТ САМОСТОЯТЕЛЬНО РЕМОНТИРОВАТЬ СЕБЯ



Алгоритмы саморемонта ученые явно подсмотрели у душки Т-1000.

Миниатюризация электронных микросхем в наше время доходит до абсурда — чипы, которые раньше еле помещались в картридж для SEGA, теперь можно незаметно для окружающих встроить прямо в глаз среднестатистического человека. С дальнейшим уменьшением процессорных компонентов перед инженерами встанут новые сложные задачи. Сотрудникам крупнейших компаний вроде Intel, AMD, IBM, TSMC и других придется придумать, как сохранить прочность своих будущих продуктов.

Современные микрочипы не умеют работать корректно при неисправности каких-либо компонентов. Соответственно, возможные нарушения структуры внутри сверхминиатюрных будущих процессоров будут приводить к выходу из строя всего блока. Команда европейских исследователей предлагает решение проблемы в рамках проекта CRISP (***crisp-project.eu***) — ученые придумали чип, который сможет проводить самодиагностику и перенаправлять задачи в аналогичный, но рабочий блок при обнаружении неисправности.

Созданный чип задействует несколько вычислительных блоков (ядер). Различные задачи распределяются между доступными блоками при помощи встроенного менеджера ресурсов. Соединения между ядрами подвергаются постоянному самотестированию — при обнаружении неисправности менеджер задач перенаправляет расчеты на другое ядро. Таким образом, процессор продолжает правильно функционировать даже после поломки одного из блоков, пусть производительность и снижается. Необычный чип уже продемонстрировали на конференции DATE 2011 в Гренобле, Франция.

Из коробочных версий игр **EA Sports** исчезнут пользовательские руководства. Доступ ко всем инструкциям можно будет получить непосредственно из самой игры. Представители компании объясняют это заботой об окружающей среде: по подсчетам **Ubisoft**, отказавшихся от мануалов первыми, на одну тонну игровой макулатуры уходит примерно 13 деревьев.

SimBin, одни из последних разработчиков серьезных автосимуляторов, очнулись ото сна и пообещали выпустить еще пять недорогих (ценой $5-10) дополнений для **Race 07: The Official WTCC Game** 2007 года.

Слышишь страшный зуд?

MICROSOFT СВЕРНУЛА ВЫПУСК МЕДИАПЛЕЕРОВ ZUNE

«Железо» Microsoft терпит неудачу за неудачей — сперва Zune, а теперь и Windows Phone 7 продаются ни шатко ни валко.

Компактные медиаплееры Microsoft Zune так и не стали популярными — не помог даже выпуск модели на основе мощного процессора NVIDIA Tegra. Если верить отчету известного новостного агентства Bloomberg, софтверный гигант собирается закончить производство Zune и сконцентрироваться на софте.

Линейка громоздких, весьма странных плееров Zune была представлена публике в ноябре 2006 года. Топорные устройства со встроенными жесткими дисками вызвали лишь усмешку — всем сразу стало ясно, что конкурировать с Apple iPod classic подобные плееры точно не смогут. В дальнейшем компания Microsoft выпустила уменьшенную версию Zune, сильно похожую на Apple iPod nano. И здесь разработчиков ждал громкий провал. Спрос оказался настолько низким, что даже крупный американский ретейлер GameStop отказался продавать плееры в своих магазинах.

Последняя попытка — прошлогодний Zune HD в стильном металлическом корпусе, на основе мощной платформы NVIDIA Tegra. Он понравился прессе, но не вызвал ощутимого резонанса среди покупателей. Сотрудники новостного агентства Bloomberg узнали, что Microsoft планирует закрыть производство Zune — об этом сообщил осведомленный, но секретный источник.

Впрочем, отказ от производства металлического придатка не сильно пугает компанию из Редмонда — во время работы над Zune была создана весьма эффективная программная экосистема. Одноименный софт перекочевал в сотовые телефоны под управлением Microsoft Windows Phone 7, на персональные компьютеры и даже в интернет под видом Zune Marketplace. Кроме того, доступ к каталогам музыки Zune теперь доступен и на консоли Xbox 360. Дело плееров продолжит жить, хоть и в программной форме!

Тем временем линейка Apple iPod продолжает контролировать около 77% рынка компактных медиаплееров во всех ценовых сегментах. Кажется, пытаться конкурировать с «яблоком» здесь уже бесполезно.

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
10 мая	**LEGO Pirates of the Caribbean**	Вместо серьезной игры по мотивам грядущего фильма о «Пиратах Карибского моря» было решено сделать его LEGO-версию. Может, это даже и правильно (PC, 360, PS3,	70%
17 мая	**Brink**	Командный шутер с детально проработанным сеттингом и необычным внешним видом (PC, 360, PS3).	70%
17 мая	**Fable 3**	Владельцы PC все-таки дождались еще одной сказки от Питера Молиньё, которая расскажет, как это тяжело — быть братом деспота-короля (PC).	85%
17 мая	**The Witcher 2: Assassins of Kings**	Жемчужина (надеемся) польского игростроя — продолжение истории ведьмака Геральта, так полюбившегося отечественным игрокам (PC).	90%
24 мая	**DiRT 3**	Третья часть аркадного раллийного симулятора, которая вырастет вширь (больше трасс, машин, соревнований), но вряд ли изменится качественно (PC, 360, PS3).	75%
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%
27 мая	**Dungeon Siege 3**	Продолжение серии ролевых игр Криса Тейлора, к которому сам Крис Тейлор имеет весьма опосредованное отношение: делает игру Obsidian Entertainment (PC, 360, PS3).	70%
31 мая	**Red Faction: Armageddon**	Марсианский пролетариат продолжает по привычке с чем-то бороться. Технология разрушения всего и вся из Red Faction: Guerilla останется на месте (PC, 360, PS3).	75%
7 июня	**inFamous 2**	Человек-батарейка Коул продолжает программу электрификации вымышленных городов США. Теперь, похоже, с голливудским размахом (PS3).	ХИТ
10 июня	**Duke Nukem Forever**	«Время надирать задницы и жевать жвачку! Черт, у меня кончилась жвачка!» (PC, 360, PS3)	75%
14 июня	**Alice: Madness Returns**	Повзрослевшая Алиса еще раз отправляется в Зазеркалье, чтобы раз и навсегда разделаться с психическими травмами детства (PC, 360, PS3).	75%
21 июня	**Might and Magic Heroes 6**	Рокировка слов в названии игры Heroes of Might and Magic — самое большое изменение в шестой части мегапопулярной пошаговой стратегии. И это здорово (PC)!	85%
23 августа	**Deus Ex: Human Revolution**	Новый Deus Ex выглядит и звучит как эротический сон фаната киберпанка. Но вот получится ли из него хорошая игра — большой вопрос (PC, 360, PS3).	85%
Июль	**Torchlight 2**	Пока Blizzard все никак не может доделать свою Diablo 3, Runic Games выпускает уже вторую часть весьма качественного дьябло-клона (PC).	75%
Лето	**Call of Juarez: The Cartel**	Call of Juarez пошел по стопам Modern Warfare и перенес действие с Дикого Запада в настоящее время. Но, учитывая, что воевать мы будем в Южной Америке, этот переход можно и не заметить (PC, 360, PS3).	75%
Лето	**Serious Sam 3**	2011-й явно войдет в историю как год возвращения классических безбашенных шутеров. Очередной возвращенец — Серьезный Сэм. Встречайте (PC, 360, PS3).	75%
Лето	**Stronghold 3**	Кто бы мог подумать, что популярная некогда замкостроительная стратегия Stronghold все еще живее всех живых (PC)?	70%
20 сентября	**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
Сентябрь	**Star Wars: The Old Republic**	Гаргантюанская MMORPG, которая завлекает игроков не только известной вселенной и бесконечными рейдами, но и полноценными сюжетными кампаниями для каждого класса (PC).	ХИТ
7 октября	**The Last Guardian**	Долгожданная игра от Фумито Уеды, создателя легендарных ICO и Shadow of the Colossus. The Last Guardian расскажет историю взаимоотношений маленького мальчика и большого котоптица (PS3).	ХИТ
18 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
2 ноября	**Battlefield 3**	Полноценный Battlefield нового поколения с разрушаемостью и невероятно красивой графикой. Надеемся, игра не повторит ошибок первого Crysis (PC, 360, PS3).	ХИТ
Осень	**Forza Motorsport 4**	Главная гоночная игра на Xbox 360 — западный ответ дерзкому самураю Казунори Ямаути и его Gran Turismo 5 (360).	80%
Осень	**Mass Effect 3**	Капитан Шепард завершает свою эпическую битву против космических захватчиков. Поле битвы — Земля (PC, 360, PS3).	90%
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	**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%
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%

DiRT 3

F.E.A.R. 3

Red Faction

inFamous 2

Might and Magic Heroes 6

Deus Ex

Call of Juarez

Batman: Arkham City

Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
Darkspore	Весьма странная смесь Diablo и Spore пока что вызывает больше вопросов, чем дает ответов (PC).	60%
Jurassic Park	Telltale Games надоело делать мультяшные квесты, и она взялась за игру по мотивам известного фильма о поедании людей динозаврами (PC).	60%
Mortal Kombat	«Смертельная битва», наконец, поняла, что больше всего в ней ценят не душу, а кровищу и мясо, потому пошла фанатам навстречу (PS3, 360).	75%
Portal 2	Вы все еще ждете Half-Life 2: Episode 3? Подождите еще немного. Следующий у Valve на очереди Portal 2. Тоже неплохо (PC, 360).	ХИТ
SOCOM 4: U.S. Navy SEALs	Четвертая часть серии тактических шутеров про спецназ, которую все знают, но в которую никто не играет (PS3).	70%
The Next BIG Thing	Юморной квест от создателей знаменитой серии Runaway (PC).	70%

Mortal Kombat

Portal 2

** 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.*

Inspiring Innovation • Persistent Perfection

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

Ноутбуки ASUS серии N

на базе процессоров Intel® Core™ i5 второго поколения

ПОЧУВСТВУЙ МОЩЬ ЖИВОГО ЗВУКА

Благодаря эксклюзивной технологии SonicMaster, разработанной в сотрудничестве со специалистами фирмы Bang & Olufsen, ноутбук ASUS N53SV, с 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. Второе поколение процессоров Intel® Core™ i5 обеспечивает умную производительность с ускорением, которая позволяет добиться невероятной оперативности работы ПК. Ноутбуки ASUS серии N с аудиосистемой SonicMaster подарят вам совершенно новые ощущения!

* Зависит от конфигурации.

www.asus.ru
www.asusnb.ru

SonicMaster
Audio by Bang & Olufsen ICEpower®

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.

intel inside
CORE i5
Умный.
И это видно.
НОВИНКА

Отечественные локализации

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

Поступили в продажу

ELECTRONIC ARTS
- The Sims Medieval

1С-СОФТКЛАБ
- ArmA 2: Второй фронт
- Prototype
- Новый хит

БУКА
- Portal 2
- Tales of Monkey Island: Глава 3 — Логово Левиафана
- Tales of Monkey Island: Глава 4 — Суд и казнь Гайбраша Трипвуда

АКЕЛЛА
- APOX: Воины пустошей
- Blood Race: Смертельная гонка
- Breach: Сровнять с землей
- Replicore: Смертельная игра
- Trapped Dead: Ходячие мертвецы
- Броненосцы: Главный калибр
- Чернобыль: Зона отчуждения

НОВЫЙ ДИСК
- Need for Russia 4: Белые ночи
- Кейт Брукс: Таинственное наследство
- Модный показ
- Модный показ 2: Новый сезон
- Тайна маленького города

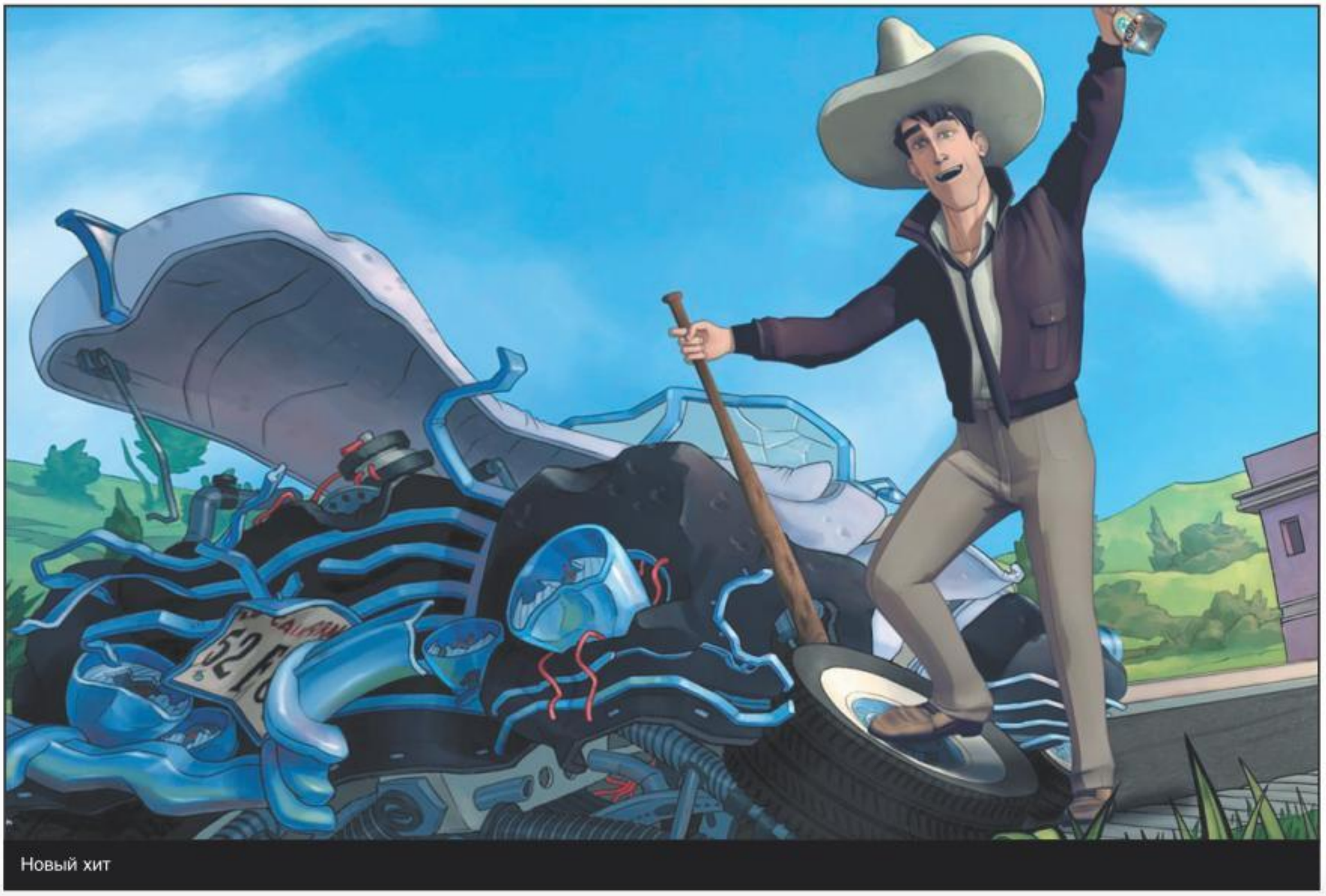
РУССОБИТ-М
- Youda: На краю света
- Сборник лучших игр MumboJumbo
- Тайны Маргрейвов: Пропавший корабль
- Тропико 3: Золотое издание
- Цепочки: Галактика

Новые анонсы

1С-СОФТКЛАБ
- Brink (май 2011)
- Король Артур 2 (лето 2011)

АКЕЛЛА
- Shadow Harvest: Операция «Фантом» (весна 2011)

РУССОБИТ-М
- Rift (осень 2011)



Новый хит

РЕКЛАМА

НОВЫЙ ХИТ

НОВАЯ ИГРА ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ СЕРИИ RUNAWAY!

ИНТРИГУЮЩИЙ ДЕТЕКТИВНЫЙ СЮЖЕТ

ИСКРОМЕТНЫЙ ЮМОР И КОМИЧЕСКИЕ СИТУАЦИИ

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ HD-ГРАФИКА, ТЩАТЕЛЬНО ПРОРИСОВАННЫЕ ЛОКАЦИИ

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

Full HD 1080p

SNOWBALL

www.newhit-game.ru

PENDULO STUDIOS

FOCUS HOME INTERACTIVE

© 2011 Focus Home Interactive. All rights reserved. «Новый хит» © 2011 ООО «1С-СофтКлаб»/творческая адаптация Snowball Studios. Все права защищены.

Жанр
Экшен
Ролевая игра
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
BioWare
Похожесть
Серия Mass Effect
Мультиплеер
Отсутствует
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
Не анонсирована

«Игромания» встречается с разработчиками Mass Effect 3, чтобы своими глазами увидеть самую ожидаемую экшен-RPG года

Последний бой

ЧТО? Mass Effect 3, завершающая часть эпической НФ-трилогии.
ГДЕ? Эдмонтон, Канада, офис студии BioWare.

Максим Еремеев

Мы не шутили, когда говорили, что враги стали более агрессивны. Этот вот, кажется, вознамерился оторвать Шепарду голову.

Годы тренировки и события последних лет превратили Шепарда в настоящую машину смерти. Иногда даже становится немного жаль Жнецов.

А вот и продукты хирургических экспериментов Жнецов. С зомби-хасками вы уже знакомы (правда, в третьей части они станут быстрее и опаснее), а вот субъект справа — явный новичок. Рыло выдает в нем бывшего батарианца.

В коридорах и комнатах офиса BioWare пустовато. Пустует примерно половина столов, но на самом деле именно сейчас здесь кипит работа над третьей частью важнейшей игровой космооперы 2000-х, Mass Effect. Капитан Шепард, успевший за четыре года многое пережить и даже один раз умереть, снова бросает вызов Жнецам, разумным машинам, чей репродуктивный цикл включает периодическое уничтожение всей разумной жизни в Галактике.

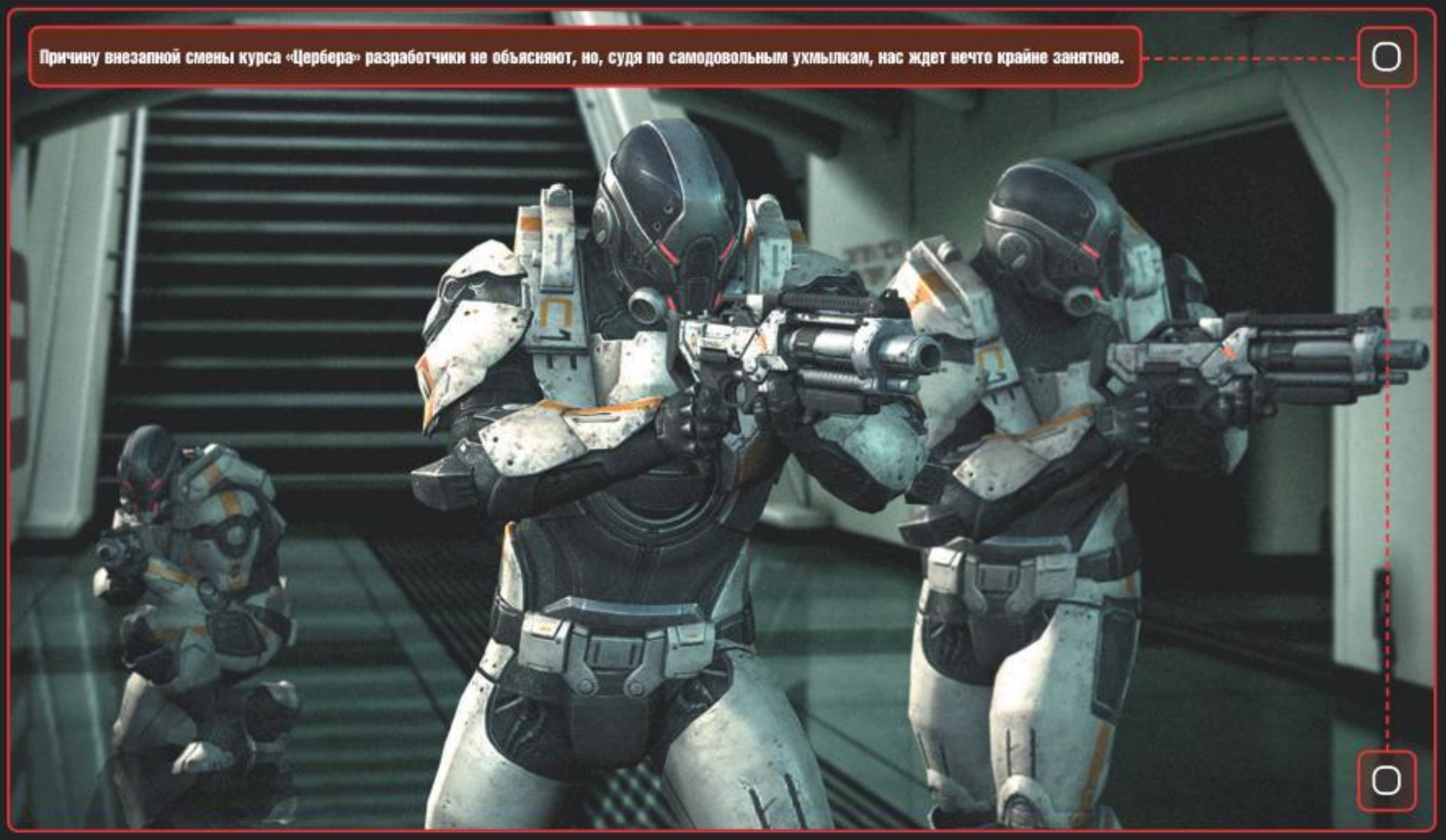
На смерть Галактики

«Вот она! — провозглашает исполнительный продюсер Mass Effect 3 Кейси Хадсон. — Та самая галактическая война, к которой мы готовились целых две игры!» Его энтузиазм вполне можно понять. Начавшись в 2000 году как эксперимент BioWare на ниве научной фантастики и экшен-ориентированных ролевых игр, Mass Effect стала одним из главных субкультурных маяков, монументальным сериалом, сравнимым по масштабности со «Звездными войнами» и Battlestar Galactica. И вот наконец совсем близок момент, когда сойдутся вместе все сюжетные линии, на все вопросы будут даны ответы и мы узнаем, чем все это кончится. При этом даже сотрудники BioWare не отрицают, что вряд ли франчайз затухнет после выхода Mass Effect 3, но уже сейчас понятно, что на первые три игры фанаты налепят заслуженный ярлык «классической трилогии» и все грядущие продолжения и ответвления станут сравнивать именно с этим эталоном.

Третья Mass Effect начинается почти сразу после второй — времени по внутренней хронологии игры проходит совсем немного, — но родную Галактику не узнать. Жнецы, очнувшись от долгой спячки, вернулись, чтобы выжать Млечный Путь досуха, уничтожить все живое, настрогать новых разумных машин и вернуться в свое логово — дожидаться следующего пиршества. Нам специально (впервые!) показывают Землю: белоснежные башни устремлены к небу, под облаками явно виден оживленный воздушный трафик, внизу плещется лазурная вода. В нашем времени примерно здесь стоит Ванкувер. Вдруг кадр меняется — на экране то же самое, но после появления Жнецов. Башни частично разрушены, небо затянуто черным дымом от пожаров, летающие машины как ветром сдуло. Добро пожаловать в ад. И это не преувеличение. Сам Кейси начинает презентацию со слов: «В первой игре герою приходилось идти на личные жертвы, во второй — жертвовать командой, а в третьей его действия и решения могут спасти или уничтожить целые цивилизации». История, как видите, предстоит жутковатая.

Жну руку

По понятным причинам, настоящими звездами Mass Effect 3 обещают стать сами Жнецы. Мы так долго ждали их появления, что со стороны BioWare было бы просто глупо не использовать этот момент для того, чтобы поближе познакомить вас с главным врагом. Они и используют — на сто процентов. Начать можно хотя бы с того, что в завершающей части трилогии будет гораздо больше разновидностей Жнецов. До сих пор они представлялись нам как гигантские (два километра в высоту) разумные корабли, но этим, оказывается, дело не ограничивается. Дерек Уоттс, арт-директор Mass Effect 3, рассказывает, что



Причину внезапной смены курса «Цербера» разработчики не объясняют, но, судя по самодовольным ухмылкам, нас ждет нечто крайне занятное.

Жнецы «обращают» другие расы, превращая их в чудовищных мутантов. Перед нами проходит череда действительно крайне неприятных изображений. «Вот тут у нас, например, бывший батарианец», — в голосе Дерека появляются лекторские нотки, а в застывшем на экране живом кошмаре действительно проступают черты давно знакомой расы. Следующий экспонат напоминает уже турианца, вот только слишком массивен. «Понимаете, — объясняет главный художник по персонажам Район Суонсон, — у Жнецов очень продвинутые технологии, поэтому они в случае необходимости могут из частей разных живых существ составить одно целое. В этом случае одним из «доноров» действительно был турианец». В какой-то момент нам с гордостью демонстрируют огромного, но далеко не такого циклопического, как Сюзерен из Mass Effect или Вестник из Mass Effect 2, наземного Жнеца. Дерек Уоттс между делом заявляет, что дизайн этой боевой машины ему навеяли фотографии какого-то жука, «только вот название, черт побери, забыл».

Насекомые черты в обводах исполина действительно заметны невооруженным глазом — четыре паучьи лапы, массивное тело, сзади как бы вздернутое вверх. Такое ощущение, что тварь готовится к прыжку. Авторы обещают, что изучить повадки всех видов Жнецов Шепарду (следовательно, и вам тоже) придется на практике — в планах в том числе схватки с гигантскими врагами, хотя поначалу не очень понятно, как именно бравый капитан планирует уронить махину ростом с высотный дом. Впрочем, разработчики не стесняются делать намеки. Например, показывают черновик сюжетного ролика, в котором герой сталкивает лбами Жнеца-паука и гигантского червя.

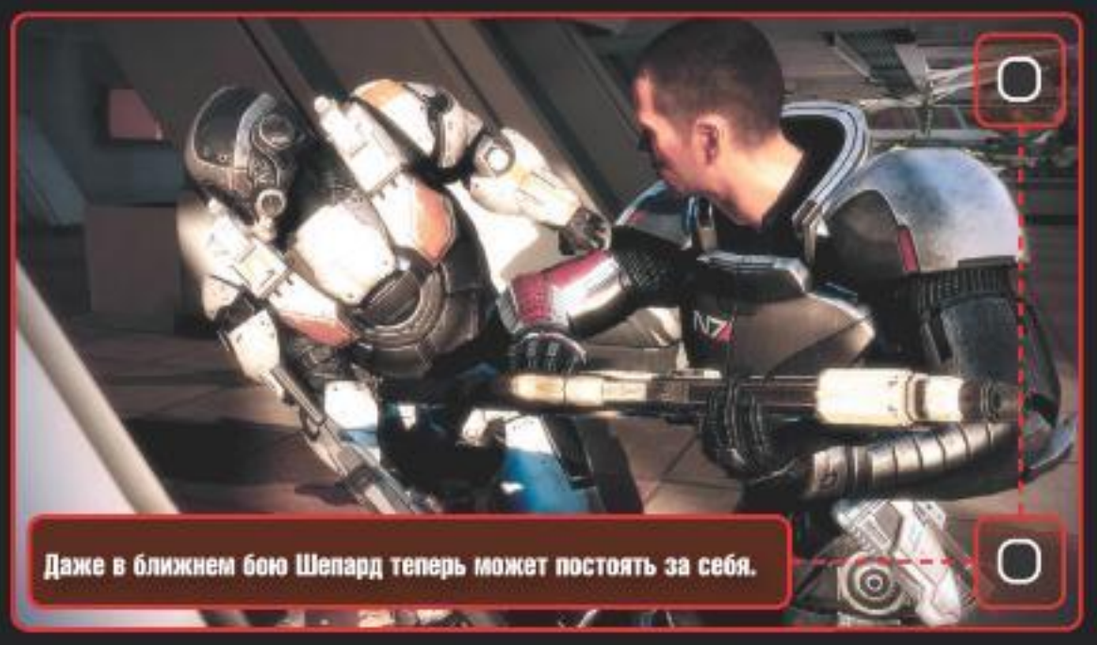
Не зевай

Помимо прочего, Кейси очень много рассказывает о том, какие изменения были внесены в боевую систему. Нечто похожее мы слышали в прошлом году о Dragon Age 2, но стоит копнуть чуть глубже, как выяснится, что подход к делу у двух команд диаметрально противоположный.

По словам Кейси, одна из задач его сотрудников — сделать Mass Effect 3 еще более качественным шутером. Для этого разработчики, например, улучшили искусственный интеллект противников. Сам Кейси описывает это так: «Раньше противники Шепарда управлялись одними и теми же алгоритмами. Теперь у каждого врага в бою будет своя тактика и четко обозначенная роль». Он рассказывает, что противники будут сражаться вместе, координировать действия между собой, лечить и чинить друг друга.

Еще одно нововведение BioWare позаимствовали в Dead Space. Называется оно Gore System и замечательно в первую очередь тем, что позволяет буквально разрывать врагов на кусочки: отстрелить руку, зажавшую оружие, лишить супостата ног и, соответственно, мобильности. У разных противников будут разные уязвимые точки, выявление и грамотное использование которых, судя по всему, станет одной из основ геймплея Mass Effect 3.

Но главная неожиданность в другом. Вопреки индустриальным трендам, вопреки десяткам студий, которые стараются сделать свои игры максимально дружелюбными, BioWare с помощью этих и других изменений собирается не понизить, а повысить уровень сложности Mass Effect 3. «Ну, а чтобы более сложная игра была все такой же увлекательной, нужно расширить арсенал приемов, доступных игроку», — улыбается Кейси.



Даже в ближнем бою Шепард теперь может постоять за себя.

Дизайн зданий саларианцев BioWare, по признаниям самих разработчиков, позаимствовали у архитекторов одного турецкого торгового центра.

Все, кто в первой части подбивал клинья к Лиаре, будут наверняка рады снова видеть ее в команде...

Еще один подтвержденный персонаж из предыдущих частей Mass Effect — капитан... то есть, извините, адмирал Андерсон.

Если в первой части вы оставили лейтенанта Кайдена Аленко умирать на планете Вирмайр, его место предсказуемо займет Эшли.

В первую очередь речь идет о самом Шепарде. То немногое время, которое оставалось у капитана до полномасштабного вторжения, он использовал, чтобы немного подучиться боевой акробатике. Мы, конечно, не говорим об уровне Bayonetta или Devil May Cry, но в целом герой действительно должен стать более ловким. Шепард научится кувыркам и отскокам, сможет на ходу перепрыгивать через укрытия и даже немножко карабкаться. «Это, — добавляет Кейси, — позволит нам сделать локации Mass Effect 3 чем-то большим, чем просто серией комнат со специально расставленными укрытиями. Это будет самое настоящее трехмерное поле боя!»

Когда дело доходит наконец до демонстрации живого геймплея, выясняется, что выглядит все это чуть менее завораживающе, чем можно заключить из рассказов. В частности, «карабкаться» приходится в основном по лестницам. Но это скорее придирки — в конце концов, Mass Effect 3 в принципе посвящена другим вещам. Главное — повысившаяся мобильность Шепарда действительно делает схватки более динамичными. Да и враги стали как минимум более агрессивными, так что пользоваться новыми приемами придется постоянно. Ну а специально для случаев, когда отступать уже некуда, обойма опустела, а отбиваться надо, разработчики подарили каждому классу персонажей собственную атаку ближнего боя.

Как следует из рассказов Кейси, не забывают авторы и о ролевых корнях сериала. Правда, единственным приведенным примером стала новая система кастомизации оружия. Она отдаленно напоминает аналогичную систему из Crysis 2, только модификация происходит не на ходу, а на специальных верстаках. Улучшения для оружия можно не только покупать у торговцев, но и добывать в бою — нам обещают, что в Mass Effect 3 будет гораздо больше разнообразного лута, который можно будет применить с пользой для себя.

Об остальном рассказывают телеграфно: «Цербер» из главного союзника снова превратится во врага, вернутся многие члены первой команды (в частности, Лиара и Эшли/Кейдан), а сама команда станет меньше.

Отдельно останавливаются разве что на графических улучшениях. В частности, Дерек не без зазнайства рассказывает, что «раньше у нас никак не получались волосы, но вот теперь-то!..», и тут же демонстрирует скриншот с новой версией Эшли — как раз с длинной прической, под Миранду. Выглядит действительно неплохо. В игре также заявлена новая система симуляции различных материалов, а также улучшенная система «цифровых актеров».

■■■

Но все это, конечно же, прах и тлен перед лицом главного факта: совсем скоро подойдет к концу одна из главных эпических историй игровой индустрии. Не знаем, что последует за ней, какие новые ходы придумают разработчики, куда забросят нас и с кем заставят сражаться, да это и неважно. Куда важнее другое — создатели Mass Effect 3 очень четко понимают, что нравится их поклонникам, и, кажется, собираются подарить им как раз то, чего они ждут: эпическую экшен-RPG космических масштабов и космической же увлекательности. Пока, правда, не анонсирована даже официальная дата выпуска игры, но вряд ли BioWare и Electronic Arts станут тянуть кота за хвост, а значит, самым логичным моментом для релиза Mass Effect 3 будет эта осень. Ждать осталось не так уж и долго. ■

Кейси Хадсон: «Это не обычное вторжение»

Исполнительный продюсер Mass Effect 3 отвечает на вопросы «Игромании»

В Mass Effect 2 вы фактически перезагрузили ситуацию: Шепард умер и воскрес, часть его старой команды по разным причинам не попала на новую «Нормандию». В третьей части тоже собираетесь что-нибудь такое провернуть?

Уж точно не в таких масштабах — заново Шепарда убивать наверняка не станем. Но, естественно, будет начальный толчок, который запустит новую историю. Кстати, насчет команды! В DLC Mass Effect 2 мы попробовали включить в игру временных спутников, которые присоединяются к отряду, чтобы выполнить какую-то конкретную цепочку квестов. Может, помните — когда Лиара, наконец, добралась до Теневого брокера? Так вот, нам эта затея показалась удачной, поэтому в Mass Effect 3 помощников без дополнительного обременения будет еще больше.

Возвращаясь к предыдущему вопросу: как вообще люди отреагировали на «перезагрузку» в Mass Effect 2?

Был, конечно, и негативный фидбэк. Люди нам писали: «Вы, что, с ума там все посходили? Что это за новые рыла? Мы же их в первый раз в жизни видим!» Но мне лично кажется, что в этом есть какая-то непоследовательность. Вы же и из оригинальной команды в начале первой Mass Effect никого не знали — и ничего. То есть люди хотели, чтобы мы воссоздали оригинальную игру, и не понимали, что в самой этой игре все как раз начиналось точно так же. Знакомство с соратниками, постепенно приоткрывающиеся личные истории — это же была неотъемлемая часть Mass Effect! Кстати, по странному совпадению, все жалобы прекратились сразу после релиза.

Рассказывая о том, что Жнецы проделывают с другими расами, вы обычно используете термин «обращение». Они, что, действительно обращают в свою «веру»? Кто на такое согласится?

В том числе и действительно обращают. Жнецы искушают — как дьявол. Вспомните хотя бы Сарена в первой части. Он был абсолютно уверен, что, помогая Жнецам, действует в интересах человечества. Все начинается с простого интереса к ним как к серьезному противнику, которого надо знать поближе, но чем больше узнаешь о Жнецах, тем сильнее с ними сближаешься, и в конце концов наступает момент, когда они пробираются к тебе в голову — и ты становишься марионеткой.

Кстати, а как вы себе вообще представляете схватку между Шепардом и даже более мелким наземным Жнецом?

Скажем так: в рукопашную идти в любом случае не придется. Но, между прочим, в Mass Effect всегда присутствовало ощущение, что борешься с огромной непобедимой силой. Вопреки логике, здравому смыслу — всему. Это не обычное голливудское вторжение: Жнецы невообразимо могущественнее остальных рас в нашей вселенной. Важная часть игры — выяснение их слабостей, сочинение плана, который позволит переломить ход вторжения. Вам для этого понадобится не команду новую собрать, а заручиться поддержкой целых цивилизаций, объединить их, чтобы противостоять захватчикам. Шепард — катализатор всех этих процессов.

То есть вам хочется, чтобы люди задавались этим вопросом: «Господи, как же мы их одолеем?»

Точно так!

Sony Ericsson
make.believe

Только
в «Связном»

PlayStation™ Certified

Smart phone. Smart play.*

Все, что тебе нужно: передовой смартфон с последней версией Android™, сенсорным экраном, сервисами Google™ и доступом ко множеству приложений в Android Market

Все, что ты хочешь: полноценная игровая приставка с контроллером PlayStation™, отличной графикой и превосходными играми, от которых невозможно оторваться.

Все это в новом Xperia™ PLAY.

Узнай больше на www.sonyericsson.com/play

XPERIA play

Реклама. * Смартфон. Смартплэй

8 800 7 000 777, www.svyaznoy.ru

СВЯЗНОЙ

Алексей Макаренков

BATTLEFIELD PLAY4FREE

Battlefield Play4Free — своеобразный ремейк Battlefield 2, работающий без всяких клиентов, прямо через браузер. Помимо этого, игре сделали легкий макияж, наживили систему прокачки почти как в Bad Company 2, а игроков пытаются соблазнить платным контентом. Что из всего этого получилось, мы узнали, поиграв две недели в бета-версию нового Battlefield.

Жанр
Онлайновый экшен
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
EA Digital Illusions CE, Neowiz
Платформа
PC
Дата выхода
Лето 2011 года

0:05 СКЕЛЕТ АНИМАЦИИ

Первое, что бросается в глаза, так это потемневшая и слегка подурневшая графика. Battlefield 2 — игра не первой свежести, но в Battlefield Play4Free картинка, видимо из-за браузерных заигрываний, выглядит еще хуже. Цвета мрачнее, деталей меньше. Самое ужасное — перерисованы модели персонажей и их анимация. В BF2 все бойцы двигались предельно реалистично, а когда переходили на бег, их было почти невозможно отличить от реальных людей. В Play4Free герои двигаются как марионетки — движения отрывисты и недостоверны. Дополняют игровой пейзаж чудовищные тормоза. На машинах, где BF 2 с легкостью выдавала семьдесят кадров в секунду, Play4Free иногда провисает до обидных десяти-пятнадцати.

0:14 КАРТЫ

Уровни — косметически переработанные локации Battlefield 2. Кое-где подсократили, где-то добавили лесенок, местами перенесли точки захвата (флаги). Казалось бы, все по уму, но к картам есть одно серьезное нарекание: у нас отняли возможность лежать и перемещаться по-пластунски. В результате некоторые укрытия, которые на картах BF2 специально были спланированы так, чтобы вести из-за них огонь лежа, перестали работать.

0:28 КЛАССЫ

В игре доступно четыре класса: пехотинец, разведчик (он же снайпер), пулеметчик (по совместительству медик) и инженер. У каждого своя специализация, уникальные виды оружия, свое дерево скиллов. Загвоздка ровно одна. В Battlefield 2 на перетасовке классов была выстроена целая дополнительная игровая тактика. Например, вы защищаете точку снайпером, приезжает танк, ровняет вас гусеницами — вы возрождаетесь классом Anti-tank и поджариваете засевшего под броней обидчика из Eryx или SRAW. В Battlefield Play4Free класс можно выбрать только в начале раунда. Хотите поменять? Выходите из игры. Еще одна неприятность — бесплатно нам дают всего два слота для бойцов. Еще два (классов, напомним, четыре) придется докупать за реальные деньги.

0:35

0:35 ТЕХНИКА

Перекочевала из Battlefield 2 почти в полном составе — «Абрамсы», «Блэкхоки», «Водники», «Вайперы», МиГи и «Сушки» внешне почти не изменились. Зато звучать стали более реалистично, а управлять ими стало проще: теперь для того, чтобы с легкостью выписывать мертвые петли на том же «Лайтинге», не нужно тренироваться несколько вечеров кряду, да и без джойстика вполне можно обойтись. Радужную картину омрачают микролаги. Если пехотинец во время сетевых задержек просто замирает на секунду, а затем спокойно продолжает бег, то истребитель после того, как картинка «разморозится», вполне может обнаружить себя торчащим из какого-нибудь кургана или развалин.

0:49 КОММУНИКАЦИЯ

Режим главнокомандующего, который взирал на поле боя с высоты птичьего полета и раздавал приказы, полностью упразднен. Все проблемы приходится решать в рамках сквадов. Но даже небольшим отрядом играть пока не очень удобно — способов коммуникации не хватает. В результате большинство людей играют строго сами за себя, в лучшем случае — экипажами. Ситуация, когда кто-то запрыгивает в «Блэкхок» и улетает с авианосца, не захватив ни одного соратника, — в порядке вещей. Багги и джипов, проносящихся мимо и никак не реагирующих на вопли, тоже хватает.

0:58 ИГРОВАЯ МЕХАНИКА

В целом игра стала проще и местами удобнее, но при этом потеряла глубину, которая в Battlefield 2 достигалась за счет многоуровневой системы управления войсками. Шильдик Play4Free, как и следовало ожидать, оказался лишь наживкой. За дополнительное оружие и амуницию в игре нужно платить. Чтобы опробовать стволы, достаточно внутриигровой валюты (ее можно заработать, просто играя), а вот чтобы заполучить их в безвременное пользование, придется раскошелиться. По нашим подсчетам, на экипировку одного класса нужно потратить около пятисот рублей. И все же Battlefield Play4Free — это именно Battlefield. Мощную базовую механику не задушишь упрощениями, тем более что за просмотр здесь денег не берут.

0:49

0:58

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.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

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

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

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

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.

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».

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). 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.

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.

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.

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.

СМЕРТЕЛЬНАЯ БИТВА НАЧИНАЕТСЯ!

MORTAL KOMBAT™

РЕКЛАМА

Mortal Kombat software © 2010 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by NetherRealm Studios. "KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.
"PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

Mortal Kombat, the dragon logo, NetherRealm Studios, NetherRealm logo and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s11)

СТАНДАРТНОЕ ИЗДАНИЕ

КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ

WWW.MK-GAME.RU

Кирилл Волошин | Линар Феткулов

Игра в престолы. Cyanide Studio раскрывает подробности о первой игре по Джорджу Р.Р. Мартину

«Один торговец из Лисса сказал мне, — с небрежным жестом произнес Мизинец, — что лорд Станнис, должно быть, очень любит свою дочь, поскольку уставил весь свой замок ее изваяниями. «Милорд, — пришлось ответить мне, — это горгульи»... но я знаю по опыту: чем нелепее и безобразнее выдумка, тем охотнее ее повторяют».

Многие из нас больше десяти лет мечтали услышать этот монолог, и вот, кажется, час настал. К выходу готовится стратегия **A Game of Thrones: Genesis**, а ее создатели с гордостью заявляют: «Наша игра понравилась бы Мизинцу».

Зима близко

Книжная серия Джорджа Р.Р. Мартина «Песнь Льда и Пламени» — это веха в мировом фэнтези. Четыре романа «Песни» продаются миллионными тиражами и регулярно попадают в список бестселлеров «Нью-Йорк Таймс». Их перевели на 18 языков мира, вот-вот выйдет сериал от HBO с Шоном Бином (Боромир из «Властелина Колец») в одной из главных ролей, а по поводу пятой книги, которая должна попасть на полки магазинов в июне, творится настоящая истерия. Даже те из вас, кто впервые слышит о Джордже Мартине, уже примерно знают о том, как он пишет свои книги. **Dragon Age** позаимствовала у Мартина не только образы отдельных персонажей, но и магистральную линию сюжета, где в интригах и подлых, жестоких убийствах идет борьба за опустевший престол.

В этом году **Cyanide Studio** должны, наконец, отдать должное оригинальным книгам и показать, как же на самом деле нужно «играть в престолы».

Французы напрямую заключили соглашение с Мартином и получили права разрабатывать самые разные игры в его вселенной. Для этого им понадобилось 5 лет (!) уговоров и убеждений, на протяжении которых разработчики забрасывали самого писателя и его агентов электронными письмами. В итоге Мартин оценил настойчивость и сдался. Примерно по такому же сценарию мы выбивали интервью у самой Cyanide: начали бомбардировать их запросами сразу после анонса в прошлом году и через каких-то восемь месяцев, наконец, получили возможность поговорить с дизайнером проекта Реджисом Робином. Полновесная PR-кампания по игре еще не началась, так что сейчас вы одними из первых узнаете о том, что же будет представлять собой A Game of Thrones: Genesis.

За Винтерфел!

Первое, что вы должны знать, — это будет не ролевая игра, а стратегия. Для читателей книг Мартина в этом нет ничего удивительного. «Песнь Льда и Пламени» — это хроника гражданской войны в вымышленном средневековом королевстве Вестерос, которую ведут несколько благородных семей (домов). Не только обычные люди, но и герои здесь зачастую выступают в качестве пушечного мяса, разменной монеты. С каждым романом круг претендентов на трон расширяется, появляются все новые и новые персонажи и даже расы. Вычленить во всем этом полноценных героев для типичной ролевой игры непросто, а вот для военно-политической стратегии все это, согласитесь, идеальный материал.

Итак, нас ждет RTS, где игрок возьмет на себя управление одним из верховных домов Вестероса и схлестнется с другими в борьбе за власть. Будут представлены все основные семьи, включая Баратеонов, Ланнистеров, Старков, Арренов и Таргариенов. Кроме того, в борьбу вступят представители племен одичалых, обитающие за знаменитой ледяной Стеной на севере Вестероса, и бойцы Ночного Дозора, которые, собственно, эту стену когда-то построили и теперь охраняют.

Изначально планировалось, что в игре, как и в книге, придется отдавать членов семьи в качестве заложников по условиям договора. Французы даже реализовали эту возможность, но потом решили отказаться от нее, чтобы не перегружать баланс.

Особое внимание будет уделено диким племенам и гигантам, наездникам мамонтов. Будут, как видите, и драконы.

По словам Реджиса Робина, будет два режима игры. В кампании сценаристы проведут игрока по основным событиям в истории Вестероса за последние 700 (из 12 000!) лет: начиная от высадки королевы-воительницы Нимерии и заканчивая «настоящим» временем. Мы увидим многие знакомые локации (включая ту же ледяную Стену, скалу Орлиное гнездо и мрачный холодный Винтерфел, родину дома Старков).

Разработчики не скрывают, что кампания — это всего лишь обучающий режим, который познакомит игрока с особенностями механики перед тем, как вы приступите к мультиплееру. Именно в онлайне, в режиме «песочницы», начнется самое интересное. Там в роли лорда одного из домов вы начнете титульную «Игру престолов» (Game of Thrones — название первого тома саги), сражаясь с остальными фракциями за Железный трон Вестероса.

Словам под силу то, что недоступно мечам

Говоря о мире «Песни», нужно держать в уме два опорных момента. Во-первых, в нем почти нет магии (как признается в разных интервью сам Мартин, если слишком налегать на колдовство, повествование развалится). Во-вторых, политическая борьба и придворные интриги тут ничуть не уступают в значимости кровопролитным войнам. Как отразить это в игре? Слово — Реджису Робину.

Разработчики активно общаются с представителями Мартина, а в одном из писем, адресованных нам, промелькнула фраза, что сам автор проверял, как у них идут дела.

«Наша главная задача — передать дух оригинальных книг. Стремясь сохранить его, мы создали уникальную стратегию. Ключ к победе — контроль различных боевых единиц: вы будете управлять как специальными юнитами (шпионы, убийцы, дипломаты), так и целыми отрядами (гвардейцы, рыцари, лучники, различные наемники). В сюжетной кампании также будут представлены герои: например, Эйегон Завоеватель или Роберт Баратеон. Строить вообще ничего не придется, у нас не симулятор каменщика».

Как и в книгах, силы всех фракций примерно равны — именно поэтому основным механизмом в руках игрока станут союзы. Чтобы заключить их, нужно будет отправить своего посланника в замок потенциального соратника. Из вашей крепости выйдет парламентер и поскачет в стан к выбранному лорду. Но все не так просто. Посол может попасть в плен, погибнуть от рук подосланного убийцы, а главное — его могут перекупить и склонить на свою сторону конкуренты.

«Ситуация, которую видит игрок, не обязательно отражает реальное положение дел. Как и в оригинале, у нас будут реализованы секретные соглашения: обычно они всплывают наружу, когда уже поздно что-либо изменить. Все это даже самого рационального игрока превратит в сумасшедшего параноика», — довольно улыбается Реджис.

Усидеть на Железном троне в тысячу раз труднее, чем завоевать его

Когда вы все-таки заключите союз, его можно будет укрепить династическим браком, так называемым «союзом крови». «На определенное время это гарантирует дипломатическую стабильность и увеличит ваши доходы. Но, к сожалению, здесь никто не застрахован от «несчастных случаев», которые могут привести к безвременной кончине невесты. В этом случае союз будет разорван самым безжалостным образом», — Реджис Робин явно намекает на еще один грязный метод ведения политической борьбы. Ассасины, выслеживающие дипломатов и подкарауливающие невест в замках, — такого мы еще точно не видели!

Кроме того, в Genesis будут знакомые по **R.U.S.E.** уловки вроде несуществующих армий, которые вы сможете послать на врага, чтобы отвлечь его от своих реальных планов. Стоило нам намекнуть на творческое заимствование, как Cyanide обиделись. По их словам, механику они сформулировали задолго до выхода мошеннической стратегии, а отыграв в R.U.S.E., только утвердились во мнении, что к их игре этот прием подойдет как нельзя лучше.

Убийцы, послы, династические браки... вроде бы получается нечто в духе **Total War** или **King Arthur**, где давно реализована очень похожая дипломатическая система. Но авторы категорически отвергают и это сравнение — действие их игры разворачивается исключительно в реальном времени.

■■■

Подход французских разработчиков подкупает прежде всего своей искренностью. Вспомните главную серию стратегий по фэнтезийной лицензии — **Battle for Middle Earth**. Это были сплошь клоны **Warcraft**, без намека на оригинальность. А тут вдруг такая неожиданная, рискованная механика. Фэнтези-стратегия с минимумом магии и второстепенными битвами — это же нонсенс! Но разработчиков это не останавливает, они стоят на своем, в первую очередь делая ставку на аутентичность. Такое отношение к исходному материалу достойно уважения.

P.S. Если описанные дипломатические механизмы вас не заинтересовали, пожалуйста, прочитайте хотя бы первый том саги. Вялые скриншоты на этих страницах тут же заиграют новыми красками. ■

Будем ждать?

Первая игра по «Песни Льда и Пламени», которая заставит вас заниматься тем же, что ежедневно между завтраком и ужином делают герои книги: лгать, предавать и убивать.

Процент готовности: 60%

Тайны дворцовых переворотов

Что из вселенной «Песни Льда и Пламени» появится в Game of Thrones: Genesis — а что останется лишь на страницах книг.

Железный трон

«Металл под ним с каждым часом становился все тверже, а зубастая сталь за спиной мешала откинуться назад. Король не должен чувствовать себя легко на престоле, утверждал Эйегон Завоеватель, повелев своим мастерам выковать трон из мечей, сложенных его врагами. Боги, проклятие Эйегона за его надменность…» На Железном троне восседает правитель семи королевств, именно за него вы и будете сражаться с остальными благородными домами. Непосредственно в геймплее этот предмет никак не задействован — по словам разработчиков, он появится в игре «как образ вашей цели, того, чего нужно добиться».

Лютоволки

Лютоволк, пожалуй, один из самых впечатляющих монстров во всем современном фэнтези-бестиарии. С виду эти животные почти ничем не отличаются от обычных волков, только гораздо крупнее и свирепее. У каждого ребенка в доме Старков есть свой питомец-лютоволк. И если младшие из детей играют с ними как с обычными домашними животными, то старшие из отпрысков благородного Эддарда ведут их в бой. Разведчику Джону его лютоволк-альбинос помогает в ночных вылазках, а волк воина Робба сражается вместе с хозяином на поле битвы. Интересно, что прототип лютоволков — реально существовавшие волки эпохи позднего плейстоцена, настолько мощные, что могли составить конкуренцию саблезубым тиграм.

Стена

Гигантская ледяная Стена, отделяющая северную границу Вестероса от земель одичалых. Охраняет ее Ночной Дозор — нечто среднее между монахами и пограничниками. В Дозор идут либо очень благородные люди, либо те, кому нечего терять. Черные братья (так еще называют бойцов Дозора) принимают обет безбрачия — кто же в здравом уме согласится мерзнуть на Стене, постоянно подвергая риску свою жизнь, да еще и лишив себя мирских радостей? На самом деле — многие. Дело в том, что большинство дозорных — бывшие преступники, которым изменили меру пресечения на службу в Ночной Страже. Насколько боеспособно такое войско, можете узнать в начале третьей книги.

Драконы

«Когда костер наконец угас и почва остыла, так что на нее можно было ступать, сир Джорах Мормонт обнаружил ее посреди пепла, окруженную почерневшими бревнами и тлеющими угольками, среди обгорелых костей мужчины, женщины и коня. Дени была нага, тело ее покрывала лишь сажа, одежда ее превратилась в пепел, прекрасные волосы сгорели, но сама она была невредима... Черноалый дракон лежал на ее плечах, длинная шея свернулась под ее подбородком». С драконами в книгах обращаются еще бережнее, чем с магией. На свет они, как видите, появляются при участии женщины. Если следовать логике Мартина, в игре они мелькнут один раз за все время прохождения — и так, на пару секунд.

Тень

«Тяжело дыша, она присела и широко расставила ноги. По ее ляжкам хлынула кровь, темная, как чернила. Крик, полный муки и экстаза, вырвался у нее. Давос увидел, как из нее показалась голова ребенка. Следом выскользнули две руки, черные пальцы впились в напрягшиеся ляжки Мелисандры, и наконец тень выбралась наружу вся и поднялась выше Давоса, под самый потолок, нависая над лодкой. Еще миг — и тень пролезла сквозь прутья решетки и помчалась прочь по воде…» В общем, комментарии тут излишни. В игре будут ассасины, но вот конкретно такого монстра — тень, рожденную огненной жрицей и проникающую в самые защищенные крепости, — мы не увидим, разработчики подтвердили. Как так?

Иные

Иные — это древние и злые духи, порождающие зомби. В игре их, к сожалению, не будет, предлагаем вам разве что оценить, как они действуют в книгах: «Уилл поднялся. Над ним высился сир Уэймар Ройс. Тонкие одежды разодраны, лицо разбито. Осколок торчал из ослепленной левой глазницы. Правый глаз был открыт. Зрачок его горел синим огнем и… видел. Сломанный меч упал из бесчувственных пальцев. Уилл закрыл глаза, чтобы помолиться. Длинные благородные пальцы коснулись его щеки, стиснули горло. Уилл ощутил прикосновение тончайшей выделки кротовой кожи, липкой от крови. Но прикосновение оказалось ледяным».

Казни

Небольшое отступление. Если вдруг вы смотрели отечественный сериал «Крот», то, может быть, помните одну из последних серий. Основная художественная особенность ее в том, что за сорок минут там поубивали буквально всех персонажей, какие только были в сериале. Джордж Мартин тоже не брезгует таким «тонким» сценарным ходом, хотя меру все-таки знает. Всякая казнь в книге — это прежде всего тяжелый моральный выбор. Разработчики сперва ввели в игру возможность отрубить голову плененному врагу, но после от нее отказались. «У нас и так слишком богатый инструментарий для грязных политических игр, казни бы лишь перегрузили его».

Джейме Ланнистер

«Сир Джейме Ланнистер, близнец королевы Серсеи, высокий, золотой, с искрящимися зелеными глазами и улыбкой, резавшей, словно нож. Облаченный в алые шелка, черные высокие сапоги и черный атласный плащ. С груди его туники разевал пасть вышитый золотой нитью герб его дома. Джейме называли в лицо Львом Ланнистера, а за спиной шептали — Цареубийца». Вне всяких сомнений, один из самых ярких персонажей саги. С одной стороны — мерзавец и подлый убийца, с другой — отчаянный смельчак и превосходный воин. В игре он не появится — скорее всего, потому, что основная часть событий Genesis случится до рождения Джейме.

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Онлайновый FPS
Издатель/разработчик
Spiral Game Studio
Мультиплеер
Интернет, кооператив на 4 человека
Платформа
PC

Дата выхода
2011 год

ORION: PRELUDE

Александр Башкиров

Возвращение людей-динозавров

Когда-то давным-давно динозавры населяли игры самых разных жанров: платформенные аркады, квесты, экономические симуляторы. Начиная с позднего триасового (1990 г.) и до конца мелового (2000 г.) периода самой популярной мишенью в шутерах от первого лица был оранжевый велоцираптор с черными полосками на боку: **Turok**, **Carnivores**, **Trespasser**...

Но приблизительно десять лет назад произошла ужасающая катастрофа: в 2001-м вышел последний фильм про Парк юрского периода, прекратились игры по лицензии, и благородные гигантские рептилии в шутерах как-то незаметно были вытеснены зомбифицированными млекопитающими всех мастей.

В наше время динозавров можно увидеть только в музеях и полупрофессиональных проектах — скажем, многопользовательских FPS **Primal Carnage** (должен выйти в 2011-м, делают бывшие разработчики модов) или **Dino D-Day** (динозавры в декорациях Второй мировой).

Динозавры на динозаврах

Orion: Prelude тоже создается независимыми разработчиками, и это еще один онлайновый шутер без синглплеера, главным украшением которого является подслеповато заглядывающий в экран тираннозавр. Но на фоне тираннозавра тут космические морпехи с реактивными ранцами за спиной раскатывают на багги по чужой планете, отстреливаясь от воинственных пришельцев. «Динозавры, джетпаки, джипы!» — вот три столпа ORION.

По сюжету игры человечество воюет с загадочными альтаирцами за постапокалиптическую Землю и покрытый джунглями (и населенный тираннозаврами) Орион. Разработчики из **Spiral Game Studios** отчаянно стараются сохранить подробности сюжета в секрете, хотя уже по форме шлемов альтаирцев понятно, что перед нами разумные динозавры. Скорее всего — продукт параллельной орионской эволюции.

На вопрос, откуда на далекой планете взялись динозавры, разработчики дают на удивление продуманный ответ.

В Spiral Studios много работают над стратегиями поведения тираннозавров, в том числе и над многообещающим «взаимодействием с другими тираннозаврами и случайными структурами».

Сделать хороший джетпак в игре не так уж просто — создатели Orion несколько раз переделывали устройство с нуля и теперь очень гордятся своим новым «режимом парения».

В доспехах землян легко узнаются детали, позаимствованные не только из Dead Space и Mass Effect, но и из костюма Железного Человека.

Разработчики ругают современные боевики за серо-бурую цветовую палитру: Orion можно назвать каким угодно, но только не бесцветным шутером.

«Орион образовался из той же самой кометы, что и Земля. На метеоре находились организмы, не обладавшие оформленным клеточным ядром, из которых и выросли разные живые существа. Эволюция шла по одному и тому же пути на обеих планетах. Почему же на Земле динозавры вымерли, а на Орионе они, причмокивая, едят космических пехотинцев? Все объясняется тем, что вокруг Ориона кружат целых семь лун, гравитационное поле которых уменьшает потенциальное количество астероидов, способных долететь до самой планеты. Именно благодаря спутникам в этот мир не врезался ни один большой астероид и на его территории обошлось без сокрушительного природного катаклизма, унесшего жизни всех гигантских ящеров на Земле (черт, да мы бы и так не отказались от динозавров! — *Прим. «Игромании»*)».

Монстры против пришельцев

Однопользовательской кампании у Orion нет в принципе: есть старорежимный дефматч в стиле Quake 2 и ранней беты Counter-Strike и рудиментарный кооператив, в котором надо будет играть против ботов группой из четырех человек.

Выглядит Orion просто феноменально — особенно если учесть, что игра пребывает в коматозной разработке с 1999 года и не имеет официального финансирования. В последнем ролике нет и намека на что-то любительское или бюджетное: сам Орион смотрится не хуже ландшафтов из «Аватара», морпехи и альтаирцы гоняются друг за другом на багги под семью огромными лунами и лихо выныривают из джунглей на джетпаках, а знаменитая сцена из «Парка юрского периода», где тираннозавр гонится за джипом, случается раз в пять минут.

Кстати, зрение у тираннозавра плохое, зато слух прекрасный. Заслышав близкое жужжание джетпака, он или с ходу постарается съесть игрока, или будет преследовать летуна на земле, пока у того не кончится горючее. Как говорят разработчики, «в мире еще не было ни одной правильной игры с динозаврами» — в Spiral Studios экспериментируют с типами поведения рептилий. Тираннозавры из Orion должны реалистично жрать джипы, сражаться друг с другом, охотиться за игроками...

В отличие от **Halo: Reach** или **Killzone 3**, на реактивном ранце в Orion можно включить автопилот (разработчики называют опцию «режимом парения») и спокойно стрелять по бродящим внизу динозаврам и соперникам, неподвижно зависнув в воздухе или двигаясь вперед по идеальной прямой.

Дальше все традиционно: будут классы персонажей, разные виды гранат, режимы зрения и сверхспособности... Все эти подробности вполне могут подождать и до релиза. «А еще у нас не будет оружейных анлоков! — обещают Spiral. — Мы их, как и вы, терпеть не можем».

■■■

Динозавры. Пришельцы. Джетпаки. Багги. Боевые скафандры. Простое перечисление элементов Orion: Prelude предполагает или тонкую и умную пародию на штампы современных FPS (в японском стиле!), или набор безответственных подростковых фантазий («Halo с динозаврами!»). Но трудно не сочувствовать разработчикам, по 17-20 часов в день разрабатывающим свою игру на голом энтузиазме и пожертвования энтузиастов. Уже сам факт, что Orion выглядит как полноценный коммерческий продукт, надо признать маленькой победой. И мы по-прежнему считаем, что игра, где есть динозавры, джетпаки и джипы, в принципе не может быть провальной. ■

Имя раптора

А знаете ли вы, что...

Имя динозавра записывается на латыни и состоит из названия семейства и названия вида. До 1993 года при выборе имен использовались греческие слова, географические названия и имена палеонтологов. После — исключительно фильм «Парк юрского периода».

Типичные названия динозавров конца XIX — начала XX века: Stegosaurus armatus (ящер с пластинами на спине), Ceratosaurus nasicornis (динозавр с носовым рогом), Albertosaurus (найден в Канаде), Megalosaurus bucklandi (мегалозавр Букленди)...

Типичные названия 90-х и 2000-х: Bambiraptor feinbergi (бэмби-раптор), Utahraptor ostrommays (ютараптор), Microraptor (микрораптор), Variraptor mechinorum (вариратор), Austroraptor cabazai (астрораптор)... В чем подвох? На самом деле все ящеры второго абзаца не рапторы — просто мелкие хищники, вполне обычные «завры». Отчего их вдруг назвали чужим именем? Все дело в том, что после 1993 года, во время «парковой» мании, многие палеонтологи стали получать финансирование от людей, посмотревших «Парк», и не могли удержаться от соблазна воздать дань уважения фильму. Такая вот палеонтологическая коррупция!

Будем ждать?

Halo с динозаврами. Разрабатывается крошечной командой на самофинансировании и только для PC.

Процент готовности: **60%**

На честном слове и одном винте

Краткая история джетпака в мировой художественной культуре

Малыш и Карлсон

Летательный аппарат героя реактивным назвать нельзя, но уж больно удобно закреплен он у него на спине: Карлсон не теряет в аэродинамике, даже завернувшись в простыню. Летающие штурмовики космодесанта из Dawn of War могут удавиться от зависти.

Джетсоны

Мультсериал студии «Ханна-Барбера», шедший с 1962 по 1987 год, пропагандировал джетпаки, летающие автомобили, пришельцев и вообще футуристический образ жизни. С него-то все и началось...

Ракетчик

Ракетчик из одноименного диснеевского фильма 1991 года по мотивам одноименных комиксов 80-х, воспевавших киносериалы 40-х и 30-х. Никогда еще на джетпаке не взлетал человек с такой богатой родословной!

Шаровая молния

Джетпаками пользовались многие известные персонажи — от Бака Роджерса до Базза Светика из «Истории игрушек». Но никому не удавалось выглядеть таким уместным пассажиром реактивного ранца, как Шон Коннери.

Звездные войны

Джанго и Боба Фетты — короли неосторожного обращения с реактивными ранцами. Когда в 2030 году у вас в руках все-таки окажется джетпак, внимательно читайте инструкцию — или можете попасть на ужин к сарлакку.

Инспектор Гаджет

Инспектор Гаджет из одноименного французско-японского мультсериала (1983-1986) был оснащен выдвигающимся из шляпы вертолетным винтом с парой рукояток для управления. Как и Карлсон, Гаджет использует лопастную разновидность индивидуального летательного устройства, которую очень хочется назвать ротоджетпаком или джетпак-коптером.

Макгайвер

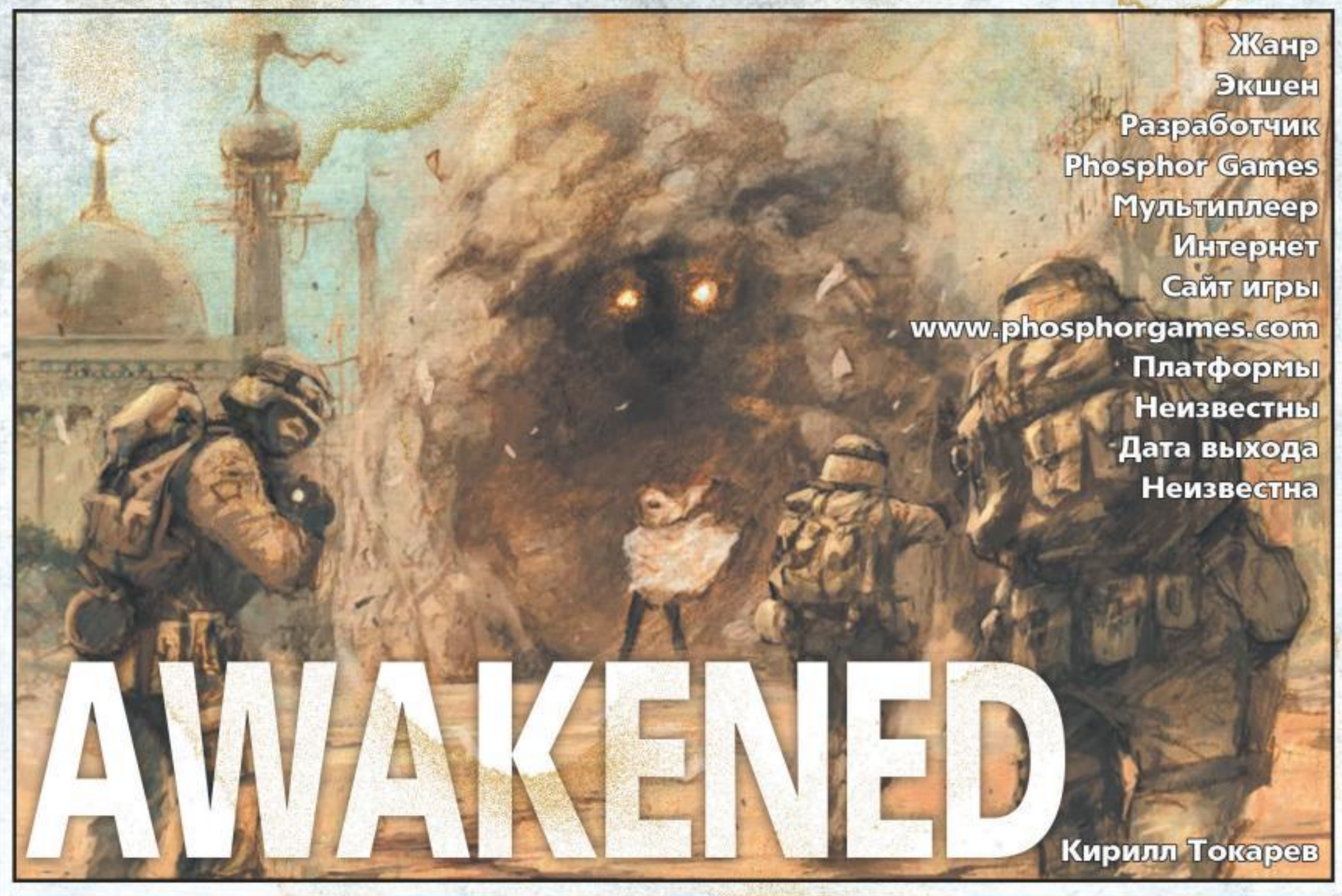
В седьмом сезоне культового сериала американских 80-х «Макгайвер» находчивый (и одноименный) секретный агент сумел собрать реактивный ранец из пожарного шланга, распылителя, рулевого колеса и ремней безопасности. Джетпаки на водяной основе — это тоже выход!

Starsiege: Tribes

Первая игра, где использование джетпака было возведено в абсолют. Полеты на реактивных ранцах тут воспринимались как нечто само собой разумеющееся — герои не летали, а просто «ходили» вверх.

Центральный офис LACOSTE (495) 514 1380,
Rendez-Vous (495) 221 6767, Профи Спорт (495) 956 4910, Salamander (499) 579 3225, Эпицентр (495) 755 8333

Реклама



Жанр
Экшен
Разработчик
Phosphor Games
Мультиплеер
Интернет
Сайт игры
www.phosphorgames.com
Платформы
Неизвестны
Дата выхода
Неизвестна

Кирилл Токарев

Immortal Kombat

Накануне выхода **Mortal Kombat** многие наверняка вспомнили давно ушедшие времена расцвета **Midway**, когда ультранасилие на экране еще вызывало искреннее удивление, а вопль «Get over here!» доносился из каждого телевизора «Рубин» с подключенной «Сегой». Напомним, что студия, подарившая нам легендарный файтинг 90-х, в позапрошлом году обанкротилась, утащив с собой на дно несколько удивительных проектов. Один из них назывался **Hero**, и он изобиловал дичью, которая так и просится на экран «Рубина»: танки, здоровяки с каменной кожей, герои-невидимки, спокойно расхаживающие перед целой армией врагов, и спортивные мулатки, гуляющие по улицам в кружевном белье.

Конструкторское бюро

В этом году Hero неожиданно дал о себе знать. Бывшие сотрудники Midway, несмотря на гибель компании, продолжили разработку в составе новой студии **Phosphor Games**. Игра теперь называется **Awakened**, но концепция осталась прежней — в ней вы сами создаете супергероев.

Приключения начинаются с редактора, в нем игроки настраивают внешность, а также детально подбирают набор умений персонажа. На данный момент известно пять видов суперсил: невидимость, каменная кожа, возможность вселяться в тела врагов, пиро- и телекинез. Последний предстает в игре как в классических формах (уронить врагу на голову ржавую бочку), так и в весьма экзотичных. Самый жуткий вариант — огромный вихрь, в который засасывает людей, легковые машины и танки, а находясь вблизи водоема, герой-телекинетик может создать самое настоящее цунами.

На первый взгляд все это может показаться таким продвинутым вариантом конструктора героев из **DC Universe Online**, но у Awakened есть один важный нюанс. Там все *по-настоящему*. Никаких хитпойнтов, вяло вываливающихся из избиваемого монстра, — только жестокие, видимые повреждения (если бы столько кровищи лилось в Prototype, разработчики сами бы отказались его выпускать). Эффект от смерча будет именно таким, каким должен быть: разломанные постройки, разбросанные машины, трупы. Если же игрок предпочитает участвовать в обычных перестрелках, то для него заботливо заготовлено разрушаемое окружение и система укрытий. Для любителей стелса — подслеповатые враги; для тех, кто предпочитает рвать всех голыми руками, — система ближнего боя. То есть перед нами, натурально, не одна, а как минимум четыре игры: экшен с укрытиями, стелс-экшен, слэшер и супергеройский боевик в стиле **inFamous** и **Prototype**. Разработчики пока не решили, насколько свободно игроки смогут менять своих героев по ходу прохождения, но в том, что такая возможность появится, сомнений нет.

Оно само как-то

Другое проявление такого «критического реализма» — сеттинг. Phosphor Games настаивают, что все их персонажи приземленные, максимально отличающиеся от стереотипных супергероев в плащах. Многим из них нет дела до нужд обычных людей, они просто стараются выжить. Все они случайно получили свои сверхспособности, а поразмышлять на тему силы и ответственности пока не было времени. «Все наши персонажи обладают уникальными, ярко выраженными способностями. Но не стоит воспринимать их как супергероев — это обычные люди, которые могут делать что-то необычное. Невеста из «Убить Билла», Нео из «Матрицы» — вот на кого вам стоит ориентироваться», — объясняют в Phosphor Games.

В начале двухтысячных это шейдерное пятно было обязательным условием каждого приличного скриншота. Разработчики, видимо, тоскуют по тем временам.

Спецназ, телепаты, танки. До полного счастья не хватает зомби… Ах да, зомби тоже будут.

На самом деле игровые редакторы для того и существуют, чтобы собирать в них таких вот прекрасных лысых девушек.

В этом плане сама возможность стрелять и драться становится не менее важной способностью, чем телекинез. Один умеет силой мысли двигать предметы, другой бьет без промаха — большой вопрос, кто в итоге окажется сильнее.

Кстати, раз речь зашла о плащах, на секунду вернемся к редактору внешности. Выглядят персонажи Awakened как обычные люди (минус каменная кожа и летающие над головой танки), а выбираете вы лишь детали внешности и одежду. Так, скажем, зеленого великана в синих семейных трусах создать не удастся, а вот девушку в нижнем белье, противогазе, вооруженную M-16, — пожалуйста, и, черт побери, это первое, что мы сделаем, как только доберемся до игрового редактора.

Монстро

В плане подачи сюжета Phosphor Games следует заветам Джей Джей Абрамса: меньше знаешь — крепче цепляет. Они ничего не рассказывают о сюжетной подоплеке Awakened, но из осколков разрозненных слухов можно собрать приблизительную картину происходящего. Действие разворачивается в современном мегаполисе, пострадавшем от непонятной катастрофы. В городе объявлено чрезвычайное положение. По улицам ездят танки, в небе шумят вертолеты, вооруженные солдаты патрулируют улицы. Ведется охота на «пробужденных» (англ. — awakened), людей, обладающих уникальными способностями. Далеко не все из них решили спасать мир. Большая часть просто шастает по улицам, занимаясь своими делами или сея анархию.

Творящийся вокруг хаос станет не просто фоном, а органичным способом рассказать нам историю. Сотрудники Phosphor не любят заставки, простыни текста или надоедливую муштру по рации. Их гораздо больше прельщают полунамеки, диалоги с NPC и постепенное погружение в пучину сюжетных водоворотов. Главная причина такой подачи сюжета — колоссальное количество персонажей и возможных способов прохождения. Невозможно внятно рассказать кинематографичную историю, когда ее главный герой может быть кем угодно, — а вот подать ее полунамеками в стиле «Секретных материалов» вполне осуществимо. Такой подход уже давно просится в игру.

Стенка на стенку

Ну а главной особенностью проекта, похоже, должен стать мультиплеер. В нем герои, а вместе с ними и разные виды геймплея со страшной силой налетят друг на друга, и начнется страшное побоище. Ясно, что сбалансировать такую песочницу — задача не из легких. Phosphor Games отлично понимают это, и уже сейчас, на ранних стадиях разработки, заняты шлифовкой баланса. И еще они хотят схитрить. Дело в том, что Phosphor собираются перенести часть ответственности на наши с вами плечи: игроки смогут создавать не только героев, но и особые режимы игры, с собственными правилами.

Настоящим ценителям эпических сражений разработчики сулят масштабные командные баталии пиратов и ниндзя, космических пехотинцев и пришельцев, до зубов вооруженных солдат и супергероев, зомби и вампиров. В статье о **Marvel vs. Capcom** мы думали, как бы стравить Карлсона с Рапунцель, — с выходом Awakened такие фантазии могут вдруг сбыться.

■■■

По чистой крутизне Awakened сродни неожиданным способностям ее безумных персонажей. Это очень масштабная игра. Не в плане размера мира или сюжета, а просто по степени разнообразия. Одно дело, когда в файтинге лазерная пушка Железного человека или удар меча Данте наносят равный урон и работают примерно одинаково. Но когда для удара мечом нужно подобраться к врагу вплотную, стрелять надежнее из укрытия, а обоих бойцов в любой момент может попросту смыть цунами — чувство монотонности улетучивается. Вот уж где действительно Mortal Kombat. ■

Будем ждать?

Жестокий конструктор от создателей оригинальной Mortal Kombat — по своему желанию вы лепите телепатов, стрелков, монстров, полуголых мулаток и новый геймплей.

Процент готовности: 40%

Год равных возможностей

Авторы Awakened подчеркивают, что персонажи их игры — не какие-то там супергерои в костюмах, а люди с необыкновенными способностями. Редакция «Игромании» решила рассмотреть этот вопрос с другой стороны и рассказать об обыкновенных людях в костюмах, которые считают себя супергероями.

Врачи без границ

Когда речь заходит о людях, которые любят странно наряжаться и вершить самосуд на улицах мегаполисов, большинство сразу вспоминает фильм «Пипец». Мы, однако, хотели бы обратить ваше внимание на другого персонажа: Доктора Ужасного из веб-мюзикла Dr. Horrible's Sing-Along Blog (в роли Доктора — известный по фильму «Звездный десант» и сериалу «Как я встретил вашу маму» Нил Патрик Харрис). Доктор — не атомный мутант, а вполне обычный изобретатель, который мечтает вступить в Злую Лигу Зла, подробно описывает все свои злодеяния в видеоблоге и периодически срывается на музыкальные номера. История несчастной любви от режиссера «Миссия «Серенити» прямо сейчас доступна на YouTube.

Он — легенда

Другой примечательный типаж супергероя живет на противоположном конце США, во Флориде. Если верить страничке Мастера Легенды на Myspace, он «не обычный человек, изгой даже для тех, кого защищает». На фотографиях Мастер, впрочем, ведет обычный общественно-полезный образ жизни: подает нищим, дружит с больными детьми и позирует на камеру. Ну а примечателен он прежде всего благодаря своему снаряжению: помимо стальной брони, у Мастера Легенды есть пушка, которую он любовно называет «Мастер Бластер», и стальная колотушка под названием «Железный кулак». Против людей он их, впрочем, не применяет: «Всегда лучше кого-то запугать, нежели ударить», — мудро рассуждает герой. (Фото с сайта gizmag.com)

Инспектор Гаджет

Несмотря на пацифисткую направленность их работы, многие супергерои придерживаются принципа «добро должно быть с кулаками» и вооружаются средствами самообороны. В основном речь идет о банальных электрошокерах, газовых баллончиках и телескопических дубинках, но встречаются и подлинные художники от мира борьбы со злом. Так, 52-летний сверхчеловек из Калифорнии по прозвищу Глаз вооружен портативным ослепляющим фонариком, кольцом с лазерной указкой и специальной вопящей трубкой для привлечения внимания. Все гаджеты — собственного изготовления, за плечами у Глаза — «более 25 лет работы экспертом по электронике». Кроме того, Глаз владеет кунг-фу (стиль Богомола), имеет лицензию частного детектива (с опытом работы) и сражается бок о бок со своей женой, Леди Тайной.

Черная смерть

Пожалуй, самый отпетый супергерой, известный широкой прессе, — некто Феникс Джонс и его команда «Супергерои Города дождей» (такое прозвище американцы дали Сиэтлу). Феникс вооружен неизменной дубинкой, шокером и газовым баллончиком, а его чудо-автомобиль приспособлен для удобного чтения электронной почты от тех, кому нужна его помощь. Джонс настроен серьезно: он стращает взломщиков машин, разнимает драки, под угрозой пыток электричеством не пускает за руль пьяных водителей. В январе Феникс, впрочем, уже поплатился за свое благородство: один из участников очередной потасовки пригрозил ему пистолетом, а затем сломал нос. (Фото с сайта bleedingcool.com)

Как повторить?

Если описанные на этих страницах тяготы супергеройской жизни не сумели вас запугать — ничто не мешает вам влиться в ряды борцов с несправедливостью. Для этого прежде всего понадобится специальный костюм, который можно пошить на заказ на сайте herogear.org (за костюм просят $200, за маску — $45, а плащ обойдется от $60 до $200 в зависимости от сложности и дополнительных опций; детям — скидки). Как альтернативный вариант можно дождаться, пока группа инженеров-энтузиастов доделает действующий аналог костюма Железного человека с нелетальным оружием на борту. Пока работа находится на стадии проектирования, но следить за прогрессом (а также любоваться на трогательные скетчи из тетрадок разработчиков) можно на сайте megarad.up.to.

Любимый город может спать спокойно

Что же касается супергероев в реальной жизни, то в США существует целое сообщество неравнодушных граждан в обтягивающих трико. Со злом они, впрочем, борются довольно миролюбивыми способами. Так, участники сообщества reallife-superheroes.org заявляют: «Если мы станем свидетелями преступления, то немедленно доложим властям и окажем им всестороннюю поддержку». Свои же основные обязанности герои нашего времени описывают так: «...занятия общественной работой, благотворительность, участие в гражданском патрулировании улиц, посещение больниц, проведение бесед со школьниками, распространение листовок о пропавших и лицах в розыске, помощь бездомным».

7
www.pegi.info

and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.
Patapon™ 3 ©2011 Sony Computer Entertainment Inc. ©2011 Rollo/Interlink. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

ВАШ НАРОД, ВАШ РИТМ, ВАША СУДЬБА
ЦЕЛЫЙ МИР В ВАШИХ РУКАХ

Страшное проклятье обратило патапонов в камень, и теперь судьба племени зависит от вас. Чтобы освободить маленьких воителей, нужно только одно – выбить на древних барабанах правильный ритм.

patapon-game.com
mypspworld.com

PlayStation Portable

SONY
make.believe

FIREFLY STUDIOS'

STRONGHOLD 3

Крепость и выдержка

Илья Янович

Дата выхода
2011 год

Жанр
Стратегия
Издатель
SouthPeak Interactive
Разработчик
Firefly Studios
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC
Сайт игры
stronghold3.com

Около двух лет назад мы публиковали эксклюзивные подробности по **Stronghold Kingdoms**, онлайновому и — как выяснилось несколько позже — отличному ответвлению знаменитой стратегии, где игрок обустраивает собственную крепость и громит крепости соседей. Саймон Брэдбери, главный дизайнер и креативный директор **Firefly Studios**, тогда с ходу заметил, что Kingdoms — это ни в коем случае НЕ **Stronghold 3**. «Ну а собственно Stronghold 3 будет?» — поинтересовались мы. «Конечно будет!» — воскликнул Саймон. Так мы случайно анонсировали третью часть. А сегодня, когда Stronghold 3 уже не тайна, Саймон рассказал нам, каким должен быть настоящий триквел.

Суть Stronghold легко понять любому, кто хотя бы немного знает о **The Settlers**. Напрямую мы управляем юнитами только в сражениях, крестьяне же лишь исполняют общие приказы. Время на строительство зданий и прочую RTS-рутину не тратится, главная задача — организовать производственные цепочки (только чтобы накормить подданных, требуется пять действий). Наладив базовые механизмы, можно или наращивать экономику (попутно обвешивая замок всякой ерундой), или, как делают настоящие мужчины, идти воевать — игра поощряет оба подхода.

Главное отличие от «Поселенцев» — война. Там она была необходимым злом, а в Stronghold это важный и, что главное, проработанный элемент, пусть и состоит он только из взятия крепостей. Осады — это целое искусство, с саперами, штурмовыми орудиями и дальнобойным прикрытием.

Естественно, в новой игре Firefly Studios используют наработки Kingdoms. Так, появится переработанная система чести. В предыдущих играх этот параметр был слишком уж чувствителен: подняли налоги, объявили войну — а замок уже пустой, все разбежались! В продолжении же нюансов, положительно влияющих на отношение подданных к вам, будет гораздо больше. Кроме того, разрешится дисбаланс с лучниками. Они всегда были хороши и в атаке, и в защите, а во время обороны замка были

По словам разработчиков, они считают The Settlers милой игрой. А в Stronghold все серьезно!

С таким 3D жалеешь о том, что Firefly не используют движок Kingdoms, но работы над графикой еще ведутся.

Рыцарь на черном коне

Какие черты Средневековья нам давно хотелось бы увидеть в Stronghold

Stronghold посвящена скорее строительству прилегающих к замку феодала территорий, чем симуляции полноценного средневекового социума. Из жизни дворян и рыцарей там представлены разве что сценки громких пиршеств. Но даже на такой тесной территории вас могут застать все ужасы того мерзкого, в общем-то, времени.

Буквами «Мэ» и «Жо»

Общеизвестно, что в средневековых замках господствовала антисанитария. Однако об условиях отправления естественных надобностей рыцари все-таки задумывались. Для этой цели рыли выгребные ямы под домами. Случалось, пол проваливался — и рыцари тонули в нечистотах. Был и другой способ, более техничный. На внешних стенах замков и домов делали небольшие пристройки, похожие на бойницы (см. иллюстрацию). Извергнутое, не пачкая стену, совершало вертикальное падение, в случае осады — прямо на голову врагов. Правда, последние, бывало, врывались в замок именно через эти отверстия. В Англии сортиры данного типа именовались гардеробами. К слову, там были крючки для одежды, но не для удобства — просто считалось, что соответствующий запах убивает блох.

God of War на заметку

Средневековые замки и феодальные дворы, как правило, строились по принципу «все включено»: в огромном зале мог проходить пышный прием, а в это же время под ним, в катакомбах, могли пытать и убивать людей. Пыточный ассортимент Средних веков невероятно разнообразен. Одни названия орудий пытки дают широкий простор фантазии: испанский сапог, кресло еретика, нюрнбергская дева, стул ведьмы, железный кляп, якорь, трон, груша.

Доверяй, но проверяй

Если войско феодала шло в поход, рыцари надевали на своих жен пояс верности — металлический обруч с зубцами понятно где. Ключ от пояса рыцарь увозил с собой. При необходимости дамы и их незаконные возлюбленные решали проблему либо при помощи отмычки, либо путем изготовления запасного ключа, но эта процедура стоила безумных денег. Первый способ был опасен тем, что со временем в конструкции появился механизм, который откусывал кусочек самой отмычки — муж, вернувшись, мог узнать обо всех попытках «вторжения». Для жены в данном случае было бы лучше геройски погибнуть в каком-нибудь осажденном замке, потому что наказание часто выбирали из прошлого пункта про пытки.

Воды!

Когда же рыцарь не атаковал, а оборонялся, для него и его двора наступали трудные времена нехватки ресурсов. Огромную роль играло наличие запасов воды и доступность источника. Если осаждающие рассчитывали взять замок измором, довести защитников до сдачи жаждою, то перекапывали источник, бросали в воду трупы людей и животных.

А можно было и наоборот. Один епископ в Магдебурге запрудил реку и вызвал в осажденном укреплении наводнение.

просто непобедимы. Теперь дальнобойные войска станут слабее (но не слишком, как подчеркивает Саймон, потому что это самые востребованные юниты во всей серии). А еще — сюрприз! — саперы смогут напрямую разрушать стены. Кому-то, может быть, смешно, но именно из таких мелочей состоит вся игра, и тонкая работа по их настройке — это именно то, чего в первую очередь ждут от разработчиков фанаты.

В остальном же Stronghold 3 — это точный ремейк самой первой Stronghold. Брэдбери говорит, что они опирались в первую очередь на отзывы и предложения на официальном форуме и все очень просили сделать все именно так, как в самой первой части. Поэтому древа технологий не будет (хотя апгрейды останутся), торговли никакой нет (потому что все — враги!), и без макростратегического режима тоже обойдемся — даже в таком виде, как в Kingdoms. Теперь нет даже Англии: по словам разработчикам, главное для них — само Средневековье, замок и его окружение, так что Stronghold 3 — вовсе не про конкретные нации, а про дух эпохи в целом.

■■■

Желание вернуться к идеям самой первой части, конечно, понятно: так, по крайней мере, можно быть совершенно уверенными, что ничего не сломается (см. **Stronghold 2**, где все испортили точечными недоработками баланса). Но едва ли топтанием на месте можно привлечь новую аудиторию — или даже вернуть всю старую. В отличие от The Settlers, авторы которой не боятся экспериментов, пусть даже не всегда удачных, Stronghold довольствуется тем, что уже придумано и проверено.

Самым большим отличием от оригинальной игры предлагается считать трехмерную графику (которая, если честно, могла бы остаться и плоской). Так что приготовьтесь, пожалуйста, к тому, что это будет грубая, старомодная PC-стратегия. Настоящее Средневековье! ■

Будем ждать?

Stronghold 1 десять лет спустя. Готовы спорить, вы так и заказывали.

Процент готовности: 80%

Денис Мурин

FANCY PANTS ADVENTURES

Он носит, носит брюки галифе

Жанр
Платформер
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
Брэд Борн
Мультиплеер
Кооператив
Платформы
Xbox 360, PS3
Сайт игры
fancypantsadventures.com
Дата выхода
2011 год

Fancy Pants Adventures («Приключения Модных Штанишек») — это флэш-игра, и вот несколько случайных фактов о ней. В главной роли — схематичный мужчина в модных, разумеется, штанах и с буйным ирокезом. Он играет в гольф карандашом и ракушкой. Спасает эскимо от розового зайца. Будет издан **Electronic Arts**.

Я милого узнаю по походке

EA устроили себе диверсификацию как по учебнику — их подразделение **Playfish** занимает второе место среди издателей Facebook-игр, они выпускают пару самых продаваемых казуалок для iOS — **Angry Birds** и **Tetris** — и работают с бесплатными онлайн-шутерами (**Battle-field Heroes** и **Battlefield Online**). Тем удивительнее, что такому проекту, как Fancy Pants Adven-tures, удалось попасть в поле зрения акулы рынка. Отличных флэш-игр — сотни, так почему же именно она?

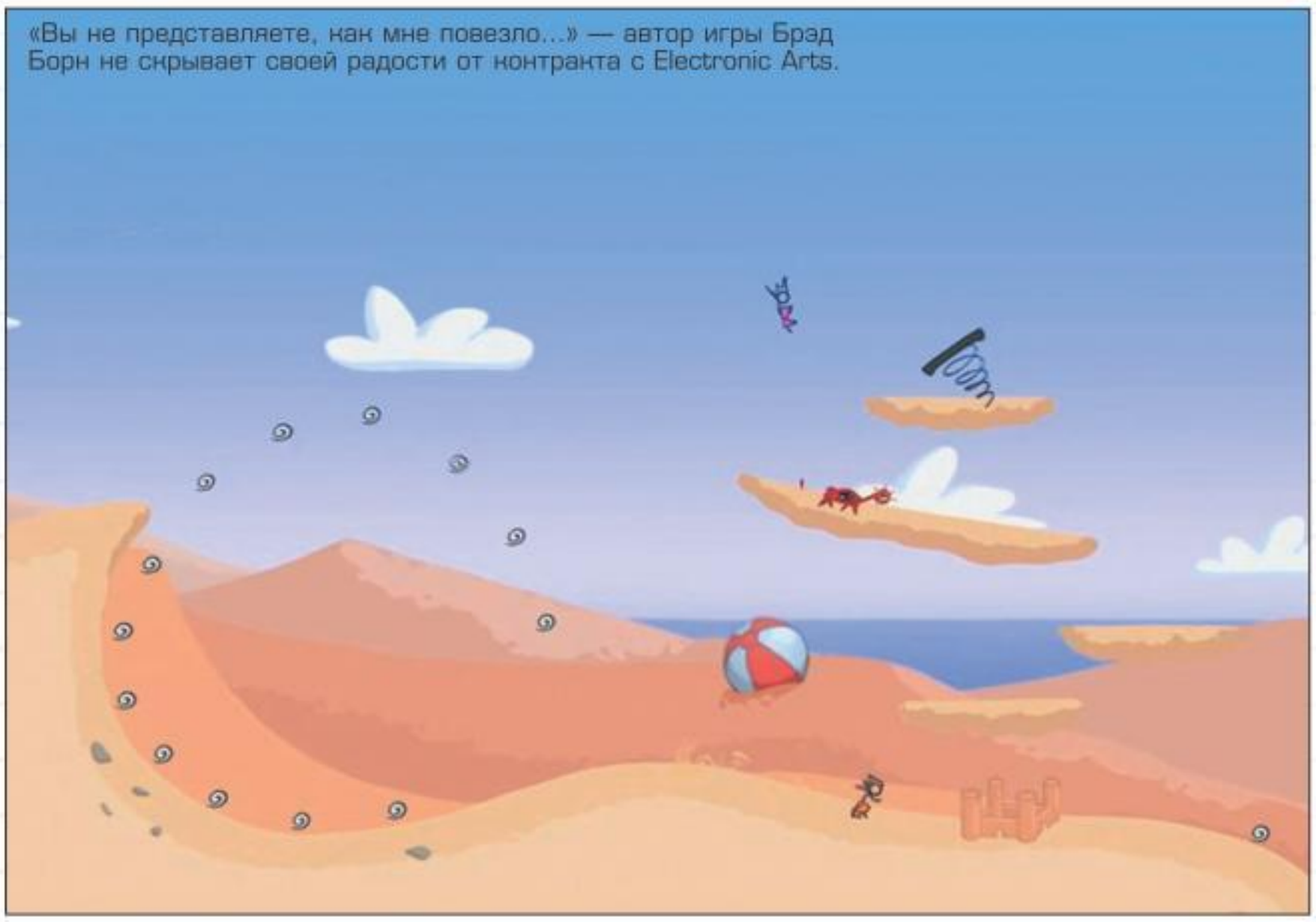
На первый взгляд это обыкновенный платформер. Главный герой умеет с небольшого разгона забегать на стены, оглушать врагов метким приземлением на макушку, с молодецким задором пинать футбольный мяч, ракушки и оглушенных противников по всей карте и гордо поднимать найденные предметы над головой. При этом у игры свой легкоузнаваемый стиль, и дело тут отнюдь не только в оформлении «фломастером в тетрадке». В ней чувствуешь какую-то неуловимую легкость, прозрачность. Стоит освоиться с управлением, и герой входит в знаменитый платформенный flow и несется по уровню, весело тряся ирокезом и сметая любое сопротивление. По эмоциям это такой анти Super Meat Boy: герой будто не уровни проходит, а просто скачет на батуте в свое удовольствие: и так, и этак, и сальто…

Ощущение воздушности превосходно передавала и флэш-версия в разрешении 730 на 480. Новая Fancy Pants должна раскрыть потенциал идеи на все Full HD разрешение.

В игре будет три пронумерованных мира. С первыми двумя вы можете ознакомиться во флэш-версии уже сейчас, а вот третий мир — это консольный эксклюзив и, по сути, совершенно новая игра. В ней даже есть конфликт: сестру героя, Cutie Pants (Милые Штанишки), похитили пираты, и он, конечно, спешит на помощь. Вы выбираетесь из пещер и лесов к банановым островам в стиле **Donkey Kong**, небоскребам города Outer Squiggleville, логовам гигантских пауков и пиратским кораблям.

Также в консольной версии появится боевая система, герой вооружится карандашом и начнет отбиваться им от банд злых черных ниндзя и пиратов с гигантскими саблями. Что интересно, оценить боевку можно в файтинге **Newgrounds Rumble**, для которого автор в 2008 году ее и написал. Вы можете не только махать карандашом в разные стороны, но еще и бить с отскоком от стен и даже от персонажей, а также бить «по площади» и крутить джедайское сальто.

Автор обещает сильно доработать анимацию (которая и так чудо как хороша) и добавить в игру много новых трюков. Например, герой научится бегать по стенам, делать подкаты и даже плавать. Третий мир спланирован соответ-



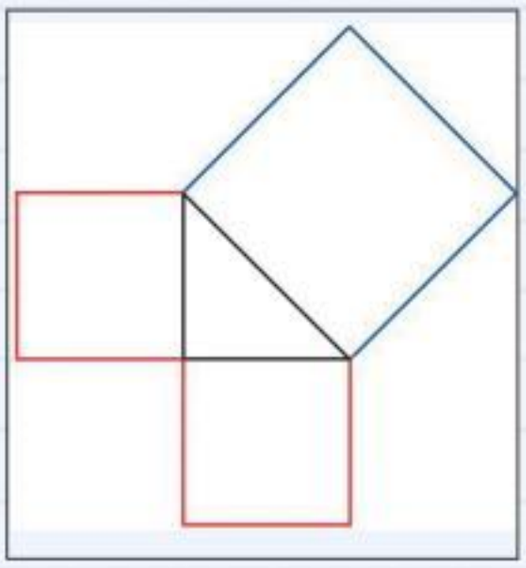
«Вы не представляете, как мне повезло…» — автор игры Брэд Борн не скрывает своей радости от контракта с Electronic Arts.

Роль штанов в мировой художественной культуре

Для этой врезки мы отобрали только самые модные штаны из самых разных уголков этой (и соседней) галактики

Цветовая дифференциация штанов

Откуда: «Кин-дза-дза!»
«Дикари! Послушай, я тебя полюбил, я тебя научу. Если у меня немножко КЦ есть, я имею право носить желтые штаны. И передо мной пацак должен не один, а два раза приседать. Если у меня много КЦ есть, я имею право носить малиновые штаны, и передо мной и пацак должен два раза приседать, и чатланин ку делать. И эцилопп меня не имеет права бить по ночам! Никогда!»



Штаны Пифагора

Откуда: Советские учебники по геометрии
Теорема философа и ученого Пифагора Самосского (др.-греч. Πυθαγόρας ὁ Σάμιος) в советских учебниках по геометрии доказывалась через получение равенства суммы площадей квадратов, построенных на катетах прямоугольного треугольника, и площади квадрата, построенного на гипотенузе этого треугольника. При этом получалась картинка, отдаленно напоминающая мужские штаны. Советские школьники не могли такого пропустить и насочиняли множество стишков на тему. Например: «Пифагоровы штаны / На все стороны равны. / Чтобы это доказать, / Нужно снять и показать».

Fancy Panties

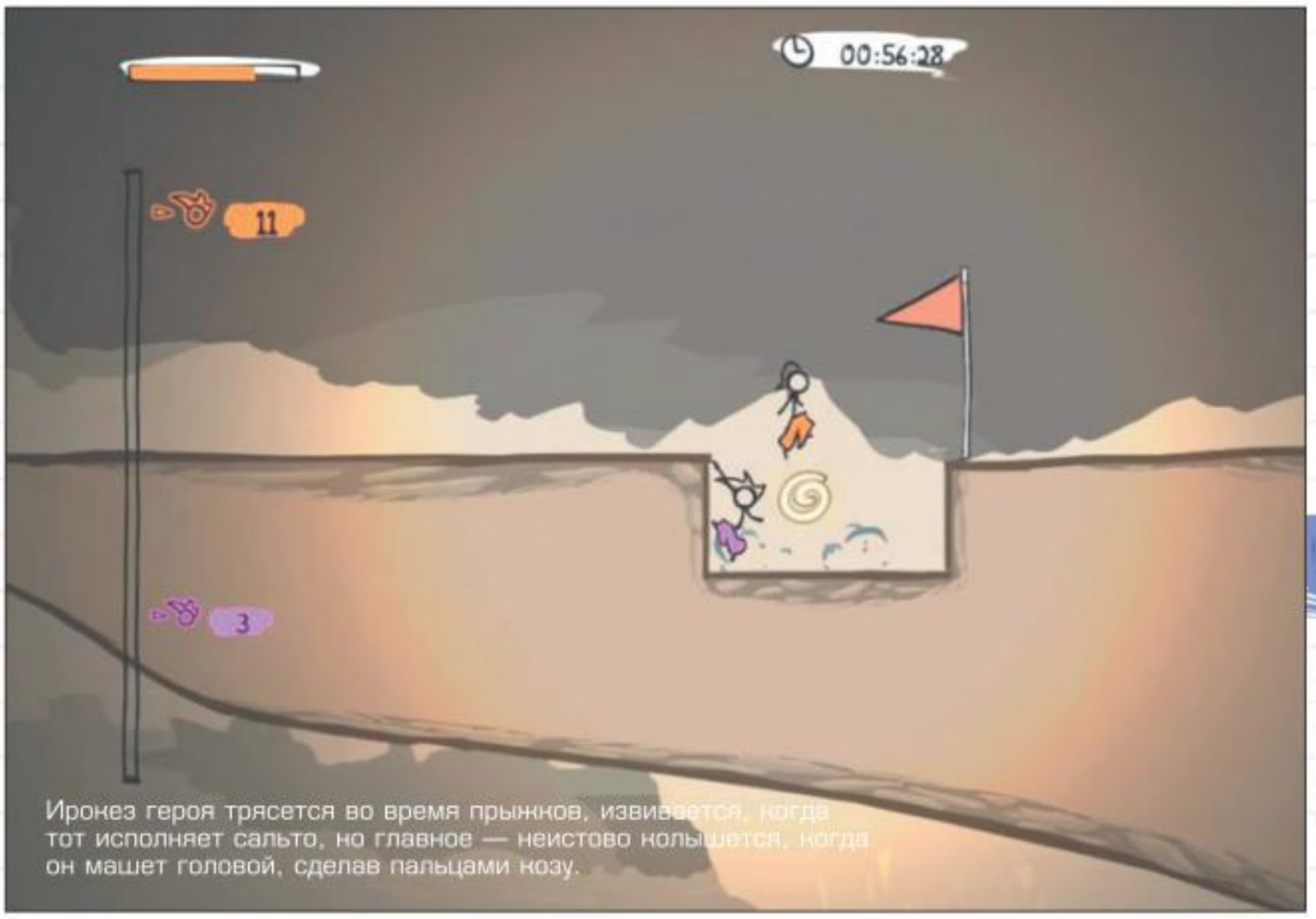
С кого: Кайли Миноуг
Музыкальное видео австралийской певицы Кайли Миноуг Spinning Around часто можно встретить в топах самых сексуальных клипов на свете. Сама поп-дива не скрывает, что идея родилась у нее из золотых, как бы их поточнее определить, шортиков, которые она купила на распродаже за доллар. В клипе ее героиня танцует в них на барной стойке («Основной мотив видео — люди отрываются в клубе. Как только продюсер сказал мне об этом, я сразу подумала о тех шортиках»). Позже этот предмет гардероба певицы станет музейным экспонатом, который, например, будут показывать в галерее искусств «Келвингроув» в Глазго.

А сколько поместится в ваши штаны?

С кого: Анатолий Вассерман
В штанах Анатолия Вассермана, по его собственному признанию, находятся: 2 набора полиэтиленовых пакетов типа «майка» (с длинными ручками), ластик обыкновенный, сувенир «сердечко» из закаленного цветного стекла, 2 мыльницы, открывалка для бутылок, крючок для подвески сумок, складная расческа, бумажник с подвеской для ключей, запасные пряжки к поясу, авоська, универсальный зарядник с USB-выходом, 5 разных швейцарских ножей, набор отверток, миниатюрный кодовый замок, диктофон, монокуляр с 7-кратным увеличением.

ственно, в нем будет множество водных (и подводных) уровней.

Консольные версии также получат кооператив на четырех игроков. Как и во всех приличных домах (**LittleBigPlanet**), в Fancy Pants появится возможность не только помогать, но и мешать ближнему своему, а чтобы вы не запутались, все герои будут в штанах разного цвета.



Ирокез героя трясется во время прыжков, извивается, когда тот исполняет сальто, но главное — неистово колышется, когда он машет головой, сделав пальцами козу.

Конечно, EA уже не первый год поддерживает независимых разработчиков (**Shank**, **Deathspank**), но взять на попечение флэш-игру — это что-то из ряда вон. Каким образом Fancy Pants Adventures удалось растопить каменные сердца боссов EA, можете узнать сами прямо сейчас. Просто вбейте в Google название игры и перейдите по ссылке.

Будем ждать?

Приятный флэш-платформер про панка в модных штанах попал в «клешни» Electronic Arts и не вырвется из них до тех пор, пока не станет консольным супербоевиком.

Процент готовности 80%

Кирилл Волошин

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Сюрреалистический экшен-платформер

Издатель
Electronic Arts

Разработчик
Spicy Horse Games

Мультиплеер
Отсутствует

Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Сайт игры
www.ea.com/alice

Дата выхода
14 июня 2011 года

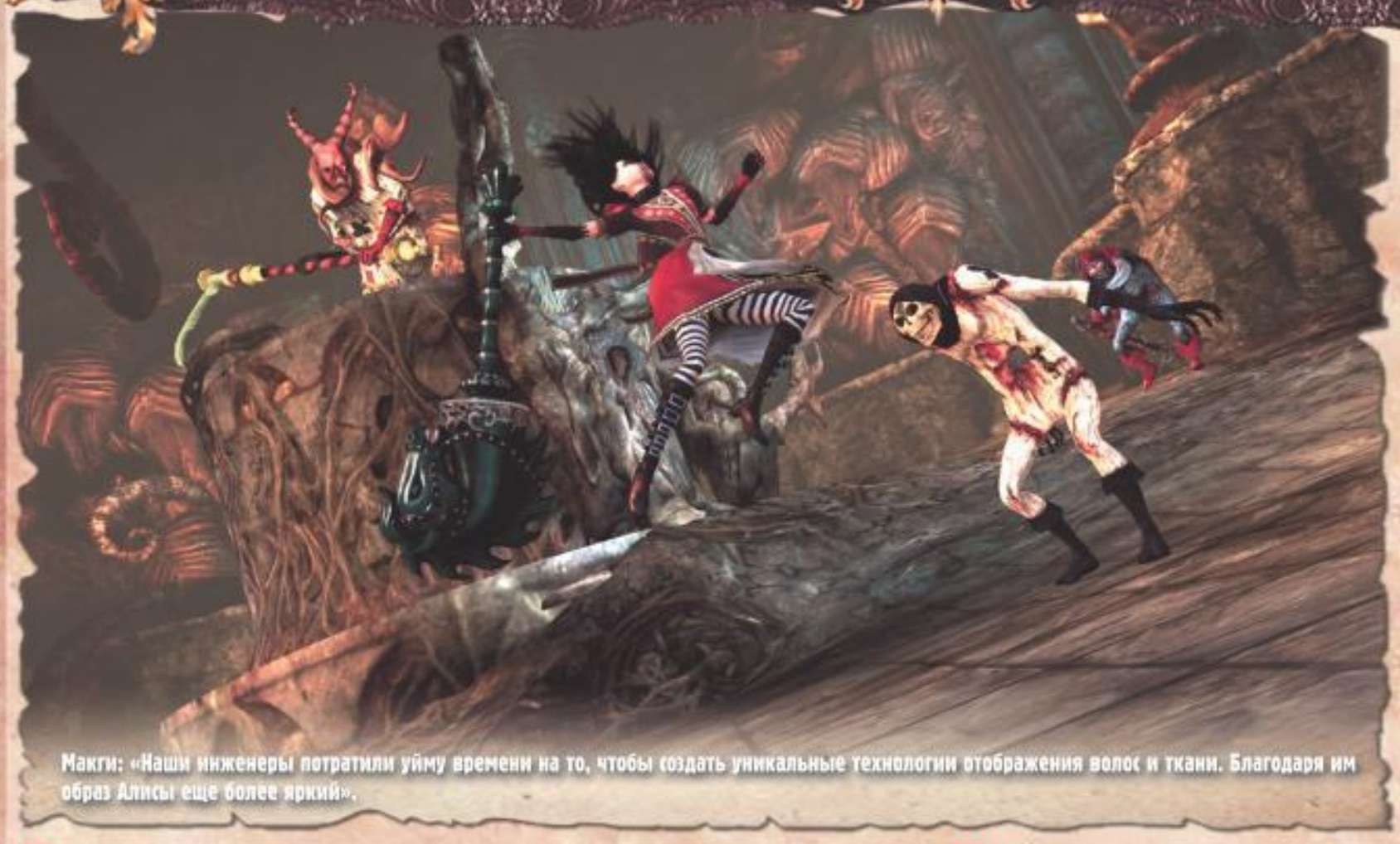
ALICE MADNESS RETURNS

У ВСЕХ БЫВАЕТ, НО НЕ У ВСЕХ ПРОХОДИТ

К Американу Макги в редакции «Игромании» отношение неоднозначное. В прессе принято называть его дизайнером одной игры — **American McGee's Alice**. Беда в том, что и ее не все готовы признать выдающейся, и вот в этом случае Американ оказывается в весьма щекотливом положении. Выходит, он знаменитый дизайнер, который не сделал ни одной приличной игры. Его возвращение к отработанной теме дает лишние поводы для скепсиса: дескать, автор признает, что, кроме «Алисы», у него больше ничего не получается. Чтобы узнать, ощущает ли дизайнер творческий кризис, «Игромания» обратилась к нему лично.

Старая перечница себя еще покажет!

Вообще, чтобы нанести урон картам, их нужно бить сзади. Но в такой ситуации это, кажется, совсем и неважно.



Макги: «Наши инженеры потратили уйму времени на то, чтобы создать уникальные технологии отображения волос и ткани. Благодаря им образ Алисы еще более яркий».

Начало

На вопрос о том, какое место займет новая Alice среди бесконечной плеяды платформеров, которые регулярно поставляет инди-сектор, Макги тут же заводит всем известный разговор о том, что новая игра «будет сильная не только и не столько своей механикой, сколько мощным сюжетом и нарративом».

Завязка новой игры уже всем известна: спустя 10 лет после событий первой части повзрослевшая Алиса покидает психиатрическую клинику, но кошмары и видения ее голову покидать не спешат. Причина расстройства — утрата родителей, погибших в пожаре много лет назад. Лечащий врач девушки вводит ее в состояние гипноза, чтобы восстановить те трагические события и восполнить вызванные ими пробелы в памяти. Только так можно вернуть пациентке душевное здоровье.

Игра начнется именно в реальном мире, в Лондоне XIX века, а уже оттуда героиня попадет в Страну чудес. Но это не значит, что туманный город — лишь стартовая площадка. Совсем наоборот. «Роль Лондона теперь намного важнее, чем в оригинале. Здесь Алиса сможет взаимодействовать с персонажами, у которых есть информация о той трагедии, которая случилась с ее семьей. И именно в Лондоне ей удастся собрать воедино осколки своего прошлого», — рассказывает автор (осколки — не просто метафора, в ходе нового путешествия по волшебной стране героиня начнет в буквальном смысле находить свои потерянные воспоминания, представленные какими-то повседневными предметами).

Игры разума

Подробные остановки в городе понадобились еще и затем, чтобы подчеркнуть разрыв между мечтой и реальностью в сознании Алисы. Мрачный, гнетущий Лондон, фактически олицетворяющий эту самую неуютную реальность, и ужасные воспоминания девушки сменяются яркой, цветущей Страной чудес — то есть ее идеалистическими представлениями о себе самой (недаром вокруг Алисы все время роем носятся бабочки!) и о том, как все должно быть хорошо.

Но потом и здесь вдруг что-то неумолимо изменится, кровь и гной осквернят эти цветущие луга, а его обитатели превратятся в мутантов или роботов (как, например, чайники и блюдца за столом Безумного Шляпника). Так на Стране чудес отразится борьба безумия и разума в голове Алисы, ее кошмары и галлюцинации.

«Все, что вы видите в Стране чудес, является частью (и порождением) ее ума. А так как в ее прошлом были насилие и боль, то и здесь будет много, скажем так, тревожных ситуаций», — рассказывает Макги.

От духовных терзаний меняются и локации, знакомые по American McGee's Alice. Вернувшись через 10 лет в Страну чудес, Алиса посетит многие известные места: например, Обитель Красной королевы. Почти все прежние уровни станут еще более мрачными — обветшают, зарастут плющом.

Чайник против зонтика

С одной стороны, упор автора на визуальную составляющую и сюжет понятны: оригинальную игру все запомнили именно что благодаря извращенному переосмыслению творчества Льюиса Кэрролла и дизайну, заставляющему вспомнить об описании эффектов интоксикации спорыньей. С другой стороны, с арт-дирекшеном у Макги никогда не было проблем (та же Bad Day L.A. при всей своей беспомощности была удивительно стильной), а вот непосредственно геймплей как будто был позаимствован из пыльного прабабушкиного чулана. Когда мы поинтересовались у Макги, чем он, собственно, собирается занять игроков, он тут же привел в качестве козыря новую боевую систему.

Повзрослевшая Алиса сражается с монстрами при помощи фирменного столового ножа, гигантского молота, заварного чайника (работает как ракетница) и перечницы («это у нас автомат, палящий острыми перчинками»). А еще можно взять с собой пляжный зонтик, отбивающий выпущенные в девушку снаряды прямо в лицо врагу, или так называемую Бомбу Часов — это небольшой кролик, отвлекающий монстров и взрывающийся по вашей команде.

Любой из этих адских механизмов подходит строго под определенную ситуацию. Вновь слово автору: «У нас каждый враг — сам по себе пазл. В зависимости от того, кто перед вами, нужно правильно подбирать оружие и время для удара».

Так, например, карты-стражники уязвимы для атак сзади, летающих монстров нужно провоцировать на атаки и потом добивать на земле, а для битвы с боссом, не мудрствуя лукаво, надо выпить специальную микстурку, от которой Алиса тут же вымахает до размеров многоэтажного дома. Сам Макги привел следующий пример тактической схватки: «У нас есть новый монстр по имени Обломок. Его внешний вид отражает душевное нездоровье героини, чудище шизофреническим образом меняет форму. В самой мелкой ипостаси он напоминает червя, более крупная вариация — черный пузырь на тонких ногах, с трубами, торчащими из спины, и уродливыми кукольными лицами спереди; наконец, мощнейшая форма — колоссальных размеров чудовище, которое может проглотить девушку целиком. Каждое обличье монстра требует особого подхода, но во всех трех случаях игроки здорово облегчат себе жизнь, если используют пляжный зонтик, отбрасывающий назад вражеские файерболы. Правда, отбивать нужно вовремя: раскроете зонт раньше времени — не получится отправить снаряды обратно; позже — огонь опалит личико Алисы».

■ ■ ■

Надо признать: как экшен-платформер игра вновь не кажется чем-то потрясающим, но вот в плане проработки мира у нее есть все шансы завоевать наши сердца (о безумии и битве с внутренними демонами на языке геймплея последний раз внятно высказались, кажется, только в **Silent Hill**). Новая Alice отлично отражает ситуацию, которая сложилась вокруг самого Макги: девушка ищет в себе духовные силы, чтобы вернуть память и рассудок, а дизайнер — чтобы вернуть свое имя. Посмотрим после релиза, получит ли он право вновь присваивать его своим играм. ■

Будем ждать?

Мрачный сеттинг, битвы с монстрами при помощи ножа и зонтика и мощный психологический подтекст – повзрослевшая Алиса возвращается в Страну чудес.

Процент готовности: 80%

Жанр
Экшен/RPG
Издатель
Bethesda Softworks
Разработчик
inXile Entertainment
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
huntedthegame.com
Дата выхода
3 июня 2011 года

Одно подземелье на двоих

HUNTED
THE DEMON'S FORGE

Кирилл Волошин Линар Феткулов

Брайан Фарго, легендарный основатель **Interplay** и автор юмористической серии **The Bard's Tale**, давно не выпускал ничего путного. Первой серьезной игрой его студии **inXile Entertainment** после ремейка «Похождений барда» 2004 года выпуска должен был стать GTA-клон **Heist**, но проект закрыли. Потом под патронажем **Bethesda Softworks** началась разработка кооперативного фэнтези-экшена **Hunted: The Demon's Forge**, но и тут до недавних пор дело двигалось медленно.

Впервые мы написали об этом проекте ровно год назад, и уже тогда было ясно, что успех игры во многом, если не во всем, будет зависеть от даты релиза. Если работы затянутся, проект может, простите за выражение, стухнуть. Однако время шло, давно вышли похожие по механике **Lara Croft and the Guardian of Light** и **Enslaved**, а Hunted доберется до нас только в июне.

Впрочем, при ближайшем рассмотрении выяснилось, что у игры есть масса козырей и помимо кооперативной механики, а ее герои не только ссорятся, не только вдвоем убивают монстров, но и вместе, за компанию, сидят на колдовском наркотике.

Не хотите играть с компьютерным ботом? Используйте функцию поиска партнера, которая работает как сайта знакомств с учетом социальных параметров.

Дуэт «Непара»

Долгое время Hunted: The Demon's Forge казался нам исключительно мрачным и пафосным боевиком про то, как смелый мужчина и красавица-женщина зачищают подземелья и разбираются с древним злом. И вот в разговоре с Крисом Кинаном, дизайн-директором inXile Entertainment, выяснилось, что этим игра не ограничивается. Например, обещаны достаточно фривольные отношения между главными героями — перекачанным стероидами воином Каддоком и эльфийкой-охотницей Иларой.

«Каддок — закаленный и опытный наемник, который привык быть осторожным. Илара, наоборот, нахальна и порывиста. К тому же он хочет защищать девушку, но ее это только раздражает, и поэтому между ними возникают, скажем так, очень интересные отношения, в которых будет много шуточек и подтруниваний друг над другом», — улыбается Крис.

Ничего не напоминает? Ну конечно, что-то очень похожее было в Enslaved, только с точностью до наоборот. Впрочем, в том, что касается смеха и шуточек, Брайан Фарго может для кого угодно провести мастер-класс. Здесь Hunted сохраняет преемственность с его первой игрой, культовой **Bard's Tale** 1985 года, где, кроме зачистки пещер (да-да, Фарго всегда тянуло под землю), было много иронии и выпивки.

Однако сама история в Hunted особых поводов для шуток не дает. Начинается все с того, что Каддок и Илара по заказу неназванного мага ищут в подземельях драгоценную ману и мощный артефакт Deathstone. Когда они добираются до цели, происходят странные события: воин и охотница получают возможность общаться с мертвыми и оказываются неразрывно связаны с неким древним злом.

Илара может заряжать оружие Каддока магией, чтобы он мог наносить такие вот сокрушительные удары.

Одна из форм боевой магии позволяет превратить запасы маны в усилитель урона. Очень удобная штука.

Крис Кинан: «Какая будет магия? Ну конечно, все мы обожаем лед, огонь и тотальное разрушение. Куда же без этого!»

На игле

По словам дизайн-директора, эта история будет достаточно камерной: она больше не о спасении мира, а о судьбе двух конкретных героев и о том, как все случившееся отражается на них. Под отражением, как ни странно, имеется в виду отнюдь не духовная сторона вопроса.

Так, в ходе приключений оба персонажа будут использовать некий стимулятор под названием Sleg. Выпив его, герой на время приобретут невероятную силу, которая позволит проходить особенно опасные места, — но, как у всякого наркотика, у Sleg будут, так сказать, побочные действия. Частое его использование приведет к страшным (но пока не озвученным) последствиям, а финал истории игры будет зависеть как раз от того, кто и как часто пил эту гадость.

Кроме того, героям, напомним, придется много общаться с мертвецами. Использовав Deathstone на каком-нибудь трупе, Каддок и Илара смогут выведать у призрака секреты или получить новый квест, наградой в котором будут продвинутое оружие и броня.

Исследование — важный элемент игры (позже мы объясним почему), потому разработчики не могли позволить себе запирать нас в одних лишь катакомбах. «Вы увидите все: от небольших поселений и осажденных городов до древних каменных карьеров и зеленых джунглей. Разнообразные локации позволяют нам разыгрывать уникальные геймплейные ситуации. Впрочем, игра про подземелья не могла обойтись без подземелий, поэтому основные события все-таки развернутся под землей», — подмигивает Крис Кинан.

Подземный кооператив

Помимо бесед с трупами и одурманиванием, герои все же будут сражаться с монстрами. Сильнее всего боевая механика Hunted напоминает уже упомянутую Lara Croft and the Guardian of Light. То есть герои, один из которых олицетворяет силу, а другой — ловкость, эффективнее сражаются, когда помогают друг другу. Они могут накладывать друг на друга различные полезные ауры, дистанционно оживлять павшего напарника целебной магией, прикрывать его стрелами или защищать мечом.

Кроме того, у каждого есть уникальные умения, и нам придется грамотно использовать и объединять их. Так, Каддок может поднять врага в воздух, чтобы Илара, пользуясь моментом, нашпиговала его стрелами. Крис привел еще один пример такого взаимодействия. Среди

Варвар, лучница-эльфийка... Добавьте сюда мудрого мага с седой бородой, и получится универсальная команда с обложки любой фэнтезийной RPG.

Как видите, с расчлененкой здесь все в порядке.

врагов будут зомби, поразить которых можно только в не защищенную щитом плоть. Для этого придется пойти на хитрость: Илара должна целиться тварям в голову — те, заметив это, доверчиво поднимут щиты, чтобы прикрыть остатки своих прогнивших мозгов, и, соответственно, оголят пупки. Тут уже свое веское слово должен сказать меч Каддока.

Щит и лук

Даже если оставить за скобками взаимодействия с напарником, сражения не потеряют тактической глубины. И речь здесь отнюдь не о модной системе укрытий, которая тоже появится. Важнее то, что в бою можно использовать элементы окружения, наносить точечные повреждения, выискивать уязвимые места врага, а главное — как в породистом слэшере! — нужно грамотно блокировать удары.

«Понять, какой удар вы можете или, наоборот, не можете заблокировать, — вот залог успеха в наших схватках. Здесь нельзя победить, самоотверженно насилуя кнопку атаки или уйдя в глухую оборону», — предупреждает наш собеседник.

Потому нет ничего удивительного в том, что щиты будут постоянно ломаться, причем как ваши, так и вражеские. Можно подобрать новый с трупа поверженного врага — но только если вы только что не превратили его в точно такую же груду хлама своими собственными ударами.

Помимо щитов, постоянной статьей расходов станут стрелы. Авторы с особым тщанием реализовали основное оружие Илары: в игре будет масса разнообразных луков, каждый из которых отличается скоростью выстрела (чем она ниже, тем точнее атака и выше урон). Если медленный лук стреляет так же, как и любой нормальный лук из RPG, то быстрый жарит стрелами, как натуральный пулемет.

Слезы дракона

Впрочем, Каддок и Илара смогут использовать не только обычное, но и магическое оружие (у каждого оно свое), а также боевую магию (например, кидать молнии, замораживать врагов или активировать некую руническую ловушку). Подобное изобилие видов экипировки, магии и умений, помноженное на уникальные особенности каждого врага, позволит применять самые разные тактические варианты в сражениях. «Всякий раз во время презентаций Hunted мы поражаемся тому, сколько новых комбинаций умений находят люди в одних и тех же ситуациях», — делится впечатлениями Кинан.

Ну и конечно, все это можно прокачивать. На улучшение обычных умений (у сурового мужчины они, понятно, связаны с ближним боем, у ушастой девушки — с дальним) идут собранные магические кристаллы, а на апгрейд магии расходуются так называемые слезы дракона; их тоже придется поискать.

■■■

Исследование и поиск ценных ресурсов в лучших традициях жанра dungeon crawler становится важнейшей частью геймплея. Помимо кристаллов, слез дракона, стрел и щитов, вам постоянно нужно будет пополнять запасы различных зелий. Более того, самую ценную экипировку, по заверениям авторов, не встретишь, выполняя исключительно сюжетные задания и двигаясь прямо к титрам. Ну а а про болтливые трупы с побочными квестами за пазухой мы вам уже рассказали. ■

Будем ждать?

Старорежимная зачистка подземелий с по-настоящему круто реализованной механикой стрельбы из лука, изобретательным кооперативом и героями, подсевшими на колдовской наркотик.

Процент готовности: 90%

Роман с камнями

Еще одна игра, автор которой расписывается в своей безграничной любви к подземельям

Подземельями в играх принято называть не только пещеры или, скажем, винные погреба, но и вообще все замкнутые пространства с монстрами. Так повелось со времен настольной Dungeons and Dragons, было закреплено в Rogue и Diablo, а теперь выходит Hunted, которая отдает дань уважения этой самой востребованной RPG-локации.

На свете есть еще одна игра, в которой подземелья возведены в абсолют. Они там фетишизируются. Если вбить в Google слово *dungeon*, то первая ссылка будет, как ни странно, на Dungeon Keeper, вторая — на статью из «Википедии» о подземельях, а вот третья — как раз на предмет этой врезки, инди-RPG Desktop Dungeons.

Мы уже писали об этой удивительной игре в статье об IGF 2011 и не можем упустить шанс еще раз рассказать о ней.

Эдмунд Макмиллен метко сравнил ее с однопользовательскими шахматами. Это пошаговый ролевой слэшер, среднее время партии — пятнадцать минут. Игровое поле очень компактное — всего двадцать на двадцать клеток, но это крошечное пространство нашпиговано геймплеем под завязку. Что и говорить, ведь не то что удар или там бросок фаербола, а даже *шаг* героя — это уже тактическое действие, над которым стоит поломать голову.

На момент начала партии игрок стоит на одной из четырех сотен клеток игрового поля и видит еще 8 клеток, смежных с ней, — остальные покрыты туманом войны. По мере продвижения он открывает новые клетки.

Именно здесь таится главная геймплейная находка DD: *каждый раз, когда герой открывает новые клетки и туман войны рассеивается над участками подземелья, он получает очки здоровья и маны*.

Работает это вот как: вы деретесь с монстром, побеждаете, а потом идете гулять по неисследованным территориям, восстанавливая запасы жизненной и колдовской энергии. Потом так же разбираетесь со следующим монстром. И еще с одним. На десятом убитом противнике израненный герой уверенным шагом идет поправлять здоровье и сталкивается с неприятным открытием: все подземелье уже исследовано, темных клеточек больше нет (их же всего четыре сотни, помните?). Однажды осознав это, игрок начинает относиться к клеткам (то есть к самому подземелью!) так же, как герой Хью Джекмена из фильма «Фонтан» — к древу жизни. То есть с невероятным трепетом. Ходить нужно очень аккуратно, ни в коем случае не тратя лишние клетки, если есть иной способ восстановить силы.

На эту базовую механику нанизана масса тонкостей. Так, монстры в игре вообще не умеют ходить — герой сам решает, когда их атаковать. Классов много, и каждый обладает очень конкретными, очень полезными умениями. Например, воин видит сквозь туман войны монстров своего уровня, а маг — свитки с заклинаниями. Это позволяет им заранее рассчитать путь к цели и не тратить лишние клетки по дороге. А скажем, берсеркер получает бонус к атаке, когда дерется с монстрами, чей уровень выше, чем у него (на аватаре берсеркера — голый мужик с ирокезом и без оружия).

Наконец, особой пикантности игре добавляют боги, которых нужно всячески ублажать. Так, покровитель воинов терпеть не может магию и колдунов: каждый раз, когда вы убиваете монстра-чернокнижника или избавляетесь от магического свитка, он будет дарить вам всевозможные бонусы. Еще есть бог-вампир, который начнет втихаря сосать вашу кровь, богиня-колдунья, поощряющая броски фаерболами, или безумная богиня боли, дарующая адептам свои благословения, когда те получают раны в боях.

Все это — стартовая позиция игрока, расположение монстров, свитков, алтарей богов, золота и ценных предметов — каждый раз перетасовывается и вываливается на экран в случайном порядке. Desktop Dungeons стопроцентно реиграбельна — не удивимся, если однажды ее включат в набор стандартных Windows-игр. Пока этого не случилось, от души советуем вам скачать ее из Сети. Предварительная версия весит четыре с половиной мегабайта и совершенно бесплатна.

ПО ВСЕМ ФРОНТАМ

СОВРЕМЕННЫЕ ВИДЕОИГРЫ ДАЛИ НАМ ВОЗМОЖНОСТЬ РАССМОТРЕТЬ ВТОРУЮ МИРОВУЮ СО ВСЕХ СТОРОН: МЫ МЕРЗЛИ В АЛЬПАХ И ПОД СТАЛИНГРАДОМ, ВЫЖИГАЛИ ОГНЕМЕТОМ ЯПОНСКИХ ПАРТИЗАН, РЕЗАЛИ ФАШИСТАМ КРЫЛЬЯ В НЕБЕ НАД ЛОНДОНОМ, А НА ОМАХА-БИЧ ПРИУЧИЛИСЬ ХОДИТЬ ПОЧТИ КАК К СЕБЕ ДОМОЙ. ОДНАКО ПО СТЕПЕНИ ПЕРЕДАЧИ ОЩУЩЕНИЙ ОТ НАСТОЯЩЕЙ ВОЙНЫ ВСЕ ЭТИ «ДРУЖЕСКИЕ ВИЗИТЫ» СРАВНИМЫ СО ШКОЛЬНОЙ ЭКСКУРСИЕЙ В КРАЕВЕДЧЕСКИЙ МУЗЕЙ. ЧТОБЫ ЛИШНИЙ РАЗ НАПОМНИТЬ О КОНТРАСТЕ ВИРТУАЛЬНЫХ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ С РЕАЛЬНЫМИ, РЕДАКЦИЯ «ИГРОМАНИИ» ПУБЛИКУЕТ ВОСПОМИНАНИЯ ОЧЕВИДЦЕВ САМОЙ РАЗРУШИТЕЛЬНОЙ ВОЙНЫ В ИСТОРИИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА И ИЛЛЮСТРИРУЕТ ИХ СКРИНШОТАМИ ИЗ WW2-ИГР РАЗНЫХ ЛЕТ

АЛЕКСАНДР БАШКИРОВ

В ПРОЦЕССЕ РАБОТЫ НАД СТАТЬЕЙ БЫЛИ ИСПОЛЬЗОВАНЫ СЛЕДУЮЩИЕ ИСТОЧНИКИ ИНФОРМАЦИИ:

И. ВЕСЕЛОВ, «ТРИ ГОДА В ТЫЛУ ВРАГА»
С. ЭМБРОУЗ, BAND OF BROTHERS
В. НЕКРАСОВ, «В ОКОПАХ СТАЛИНГРАДА»
Г. ГУДЕРИАН, «ВОСПОМИНАНИЯ СОЛДАТА»
Р. КАПА, SLIGHTLY OUT OF FOCUS
ДЖ. ХЕЛЛЕР, «УЛОВКА-22»
Г. ПРИН, «КОМАНДИР ПОДЛОДКИ. СТАЛЬНЫЕ ВОЛКИ ВЕРМАХТА»
Р. ЛЕКИ, «КАСКА ВМЕСТО ПОДУШКИ»
И. СТАРИНОВ, «ЗАПИСКИ ДИВЕРСАНТА. КНИГА 2. МИНЫ ЗАМЕДЛЕННОГО ДЕЙСТВИЯ: РАЗМЫШЛЕНИЯ ПАРТИЗАНА-ДИВЕРСАНТА»
А. ШПЕЕР, «ВОСПОМИНАНИЯ»

Партизанская война

Что: Кипучая деятельность партизанских отрядов в прифронтовой полосе в первые дни (и годы) войны, сопровождаемая большими потерями со стороны всех заинтересованных лиц

Когда: 1941 — 1943

Где: Ленинградская область, СССР

Количество войск: От 9 до 35 тыс. человек советских партизан; немецкая группа армий «Север»

Потери: 90% партизан; 17 тыс. убитыми, 60 танков, 880 автомобилей, 35 мостов, 5 воинских эшелонов со стороны Германии

Игра: The Saboteur

Илья Иванович Веселов, комиссар Четвертой партизанской бригады Ленинградской области, 1941 г.:

«Разгром вражеского гарнизона подходил к концу, когда за деревней, где находилась засада, раздались два оглушительных взрыва. Я и Горячев бросились туда. На дороге валялись остатки разнесенных в щепы двух грузовых автомашин. Возле них лежали трупы немецких солдат.

Мудрова мы нашли на обочине дороги. Он осторожно разгребал снег, извлекая из него противопехотные мины. При виде нас он приподнялся и сконфуженно сказал:

— Ошибся немного. Думал, что фашисты после взрыва через борта машин будут прыгать. Оказывается, хватило для них и противотанковых.

После этих слов он снова нагнулся и продолжал прерванную работу».

ЕННО СЕКРЕТНО СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО СОВЕРШЕ

Бастонское сражение

Что: Неделя тяжелейших боев окруженной американской дивизии против превосходящих сил противника в ходе наступления в Арденнах

Когда: 20 декабря — 27 декабря 1944

Где: Бастонь, Бельгия

Количество войск: 101-я воздушно-десантная дивизия (11 тыс. солдат, 800 офицеров) со стороны США; 4 бронетанковых дивизии (около 300 тыс. человек) со стороны Германии

Потери: 3 тыс. человек убитыми, ранеными и пропавшими без вести со стороны США; потери со стороны Германии неизвестны

Игра: Company of Heroes

Дик Уинтерс, лейтенант, рота E 2-го батальона 506-го парашютно-десантного полка 101-й воздушно-десантной дивизии США, осада Бастони, 1944 г.:

«Грузовики с ротой E остановились за несколько километров от городской окраины. Бойцы выпрыгнули — разумеется, не откидывая борта, — помочились, размялись, поворчали и построились в колонны для марша на Бастонь. Вдали слышны были звуки боя.

— Опять начинается, — вздохнул рядовой Фримен.

Колонны маршировали по обочинам, по направлению к фронту; по середине дороги шли побежденные американские войска, беспорядочно покидая поле боя, просто толпой валили. Многие побросали свои винтовки, куртки, амуницию. Некоторые паниковали, шатались из стороны в сторону от изможденья, кричали: «Бегите! Бегите! Вас всех убьют! Они вас убьют! У них есть все — танки, пулеметы, воздух... все!»

«Они бредили вслух, — вспоминает Уинтерс. — Жалкое было зрелище. Нам стало стыдно».

Сталинградская битва

Что: Одно из крупнейших сражений на Восточном фронте и одна из самых кровавых битв в истории человечества

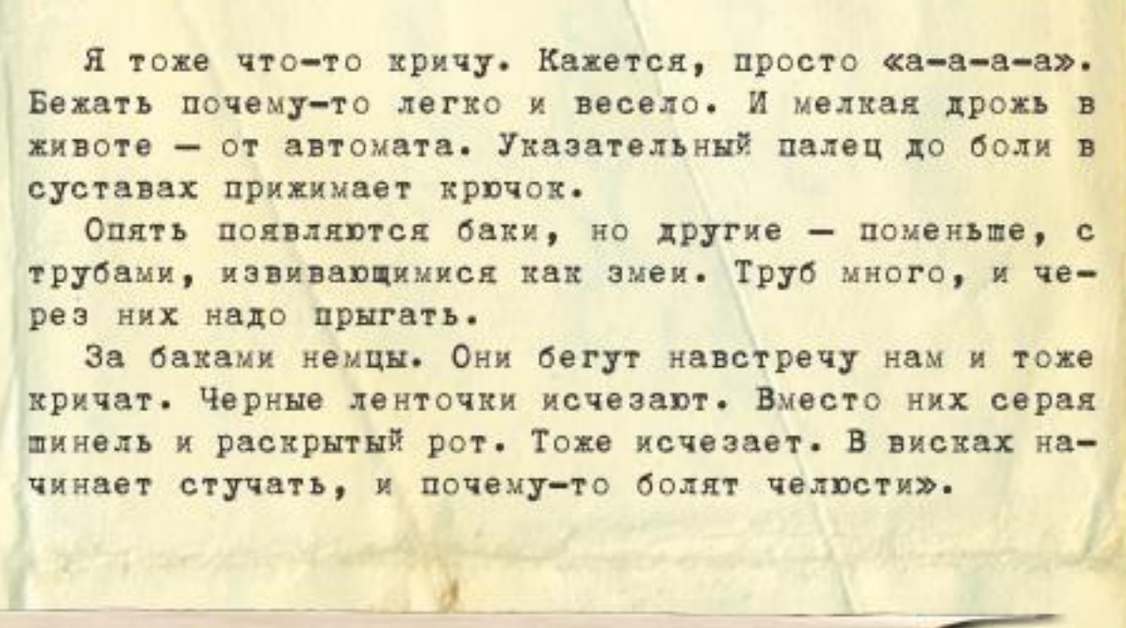
Когда: 17 июля 1942 — 2 февраля 1943

Где: Сталинград, СССР

Количество войск: 270 тыс. человек, 3 тыс. орудий, 500 танков, 600 самолетов на стороне Германии; 187 тыс. человек, 2,2 тыс. орудий, 400 танков и 300 самолетов на стороне Советского Союза

Потери: 750 тыс. убитых, раненых и пропавших без вести, 91 тыс. пленных со стороны Германии; 478 тыс. убитых среди военнослужащих, 40 тыс. убитых среди мирных жителей, 650 тыс. раненых со стороны Советского Союза

Игра: Call of Duty 2



Виктор Некрасов, лейтенант, полковой инженер, заместитель командира саперного батальона, Сталинградская битва, 1942 г.:

«Бегу прямо на бак с тремя дырками. Справа и слева кричат. Трещат автоматы. Бьют по колену засунутые в карман шинели магазины автомата. Кто-то с развевающимися ленточками бескозырки бежит впереди меня. Я никак не могу его догнать. Баки куда-то исчезают, и я вижу только ленточки. Они страшно длинные, — вероятно, до пояса.

Я тоже что-то кричу. Кажется, просто «а-а-а-а». Бежать почему-то легко и весело. И мелкая дрожь в животе — от автомата. Указательный палец до боли в суставах прижимает крючок.

Опять появляются баки, но другие — поменьше, с трубами, извивающимися как змеи. Труб много, и через них надо прыгать.

За баками немцы. Они бегут навстречу нам и тоже кричат. Черные ленточки исчезают. Вместо них серая шинель и раскрытый рот. Тоже исчезает. В висках начинает стучать, и почему-то болят челюсти».

Операция «Барбаросса»

Что: Внезапное вторжение германских войск в СССР, разгром Красной армии в приграничных сражениях и наступление группы армий «Центр» на Москву

Когда: 22 июня — 4 декабря 1941

Где: Украинская, Белорусская, Молдавская, Литовская, Латвийская, Эстонская ССР, Псковская, Смоленская, Курская, Орловская, Ленинградская и Белгородская области

Количество войск: Около 3,9 млн (считая резервы) человек, 3,6 тыс. танков, 4,3 тыс. самолетов, 46 орудий на стороне Германии; 8,2 млн человек, 12–15 тыс. танков, 11 тыс. самолетов на стороне СССР

Потери: От 250 тыс. до 1 млн убитыми, 500 тыс. ранеными, 25 пропавшими без вести у Германии; 800 тыс. убитыми, 3 млн ранеными, 3,3 млн попавшими в плен у Советского Союза

Игра: Panzer General

Гейнц Гудериан, генерал-полковник танковых войск вермахта, кавалер Железного креста первой степени, Рыцарского креста и Рыцарского креста с дубовыми листьями, 22 июня 1941 г., операция «Барбаросса»:

«Я осмотрел передовые позиции в Слониме и поехал на танке T-IV через нейтральную полосу в 18-ю танковую дивизию. В 15 час. 30 мин. я снова был в Слониме, после того как 18-я танковая дивизия получила задачу наступать в направлении «Барановичи», а 29-я мотодивизия — ускорить продвижение в направлении Слонима.

Затем я поехал обратно на командный пункт группы — и вдруг наскочил на русскую пехоту, которая на грузовых автомашинах была переброшена к Слониму; солдаты как раз намеревались сойти с машин. Сидевший рядом со мной водитель получил приказ: «Полный газ!» И мы пролетели мимо изумленных русских; ошеломленные такой неожиданной встречей, они не успели даже открыть огонь.

Русские, должно быть, узнали меня, так как позднее их пресса сообщила о моей смерти; меня попросили исправить их ошибку через немецкое радио».

Высадка в Нормандии

Что: Пожалуй, наиболее известный кино-эпизод Второй мировой, морской десант союзных войск на неприветливые пляжи оккупированной Франции

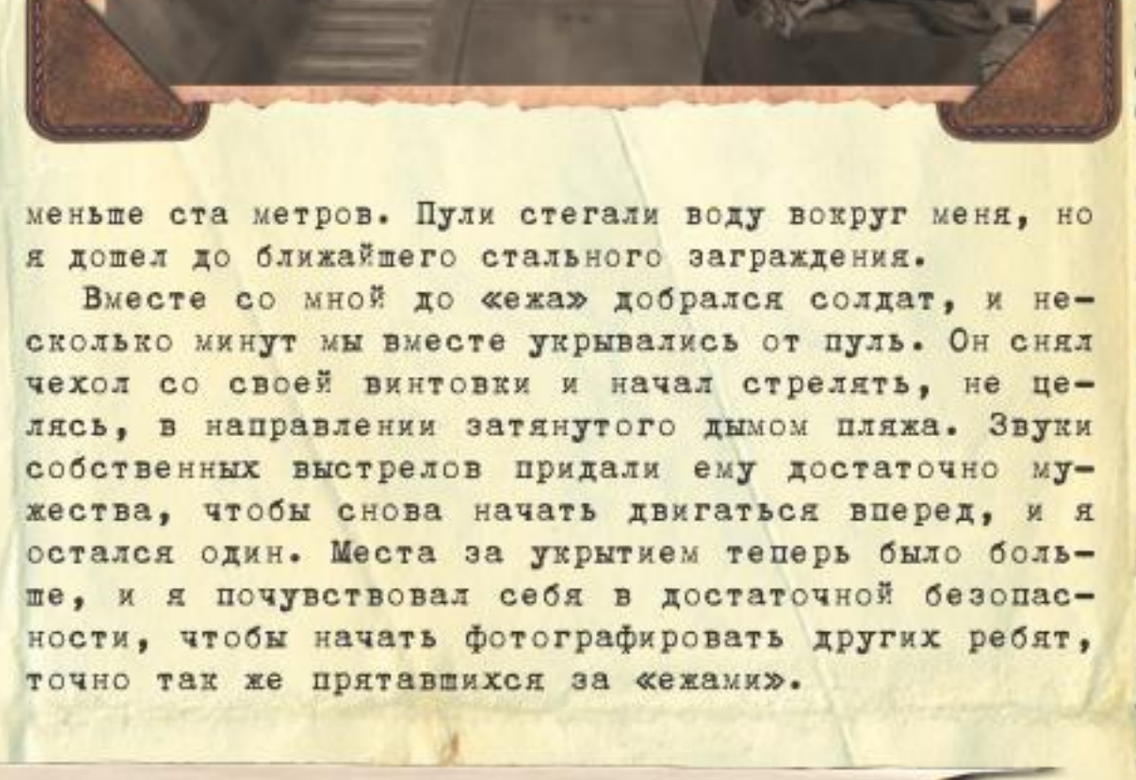
Когда: 6 июня 1944

Где: Нормандия, Франция

Количество войск: 175 тыс. человек со стороны союзников, от 10 до 380 тыс. человек со стороны Германии (данные разнятся)

Потери: 10 тысяч убитыми, ранеными, пропавшими без вести и попавшими в плен у союзников; от 4 до 9 тыс. человек у Германии

Игра: Medal of Honor: Allied Assault



Роберт Капа, фоторепортер, прикомандированный к 16-му полку 1-й пехотной дивизии Армии США во время высадки на Омаха-бич 6 июня 1944 г.:

«Солдаты с моей баржи бросились в воду. Они шли погруженные по пояс, с винтовками наизготовку, с «ежами» и дымящимся пляжем на заднем плане — все услужливо выстроились в линию для моего первого настоящего снимка вторжения... Боцман, которому не терпелось убраться с пляжа, принял мои размышления за нерешительность и метким пинком под зад помог мне определиться. Вода была ледяная, и до пляжа оставалось не меньше ста метров. Пули стегали воду вокруг меня, но я дошел до ближайшего стального заграждения.

Вместе со мной до «ежа» добрался солдат, и несколько минут мы вместе укрывались от пуль. Он снял чехол со своей винтовки и начал стрелять, не целясь, в направлении затянутого дымом пляжа. Звуки собственных выстрелов придали ему достаточно мужества, чтобы снова начать двигаться вперед, и я остался один. Места за укрытием теперь было больше, и я почувствовал себя в достаточной безопасности, чтобы начать фотографировать других ребят, точно так же прятавшихся за «ежами».

Итальянская кампания

Что: Кровопролитная кампания в Западной Европе, два года боев за Сицилию, материковую и северную Италию

Когда: 1943 — 1945

Где: Италия

Количество войск: 1,5 млн человек со стороны союзников, 1 млн человек со стороны Германии

Потери: От 310 до 320 тыс. человек (не считая потерь в Сицилии) со стороны союзников; от 336 до 658 тыс. человек убитыми, ранеными и сдавшимися в плен у Германии

Игра: Secret Weapons Over Normandy

Джозеф Хеллер, капитан, бомбардир 488-го звена бомбардировщиков 340-й летной группы 12-й воздушной армии ВВС США, Итальянский фронт, 1944 г.:

«Ведь здесь же, в носу каждого Б-25, имелось место для дополнительного аварийного люка — но люка почему-то не сделали. Вместо люка был лаз, и Йоссариан научился ненавидеть каждый дюйм этого лаза, на долгие секунды отделявший его от парашюта. А ведь нужны были еще секунды, чтобы надеть парашют и добраться до аварийного люка в полу между приподнятой кабиной и ногами невидимого стрелка, сидящего в верхней полусфере. Вот где он хотел бы находиться, если уж вообще нужно было находиться в самолете, а вместо этого он болтался здесь, в носовой кабине, как какая-то богом проклятая золотая рыбка в каком-то проклятом аквариуме, в то время как проклятые грязно-черные ярусы зенитных разрывов клубились и громоздились, вздымаясь вокруг него снизу и сверху, и вся эта с треском прущая вверх, грохочущая, швыряющая, фантасмагорическая мерзость трясла их, подбрасывала, молотила, стучала в обшивку, пронизывала и угрожала уничтожить в мгновение ока в одной гигантской вспышке огня».

Битва за Атлантику

Что: Подводная и надводная война без правил, волчьи стаи немецких подлодок против полярных конвоев Британии и Советского Союза

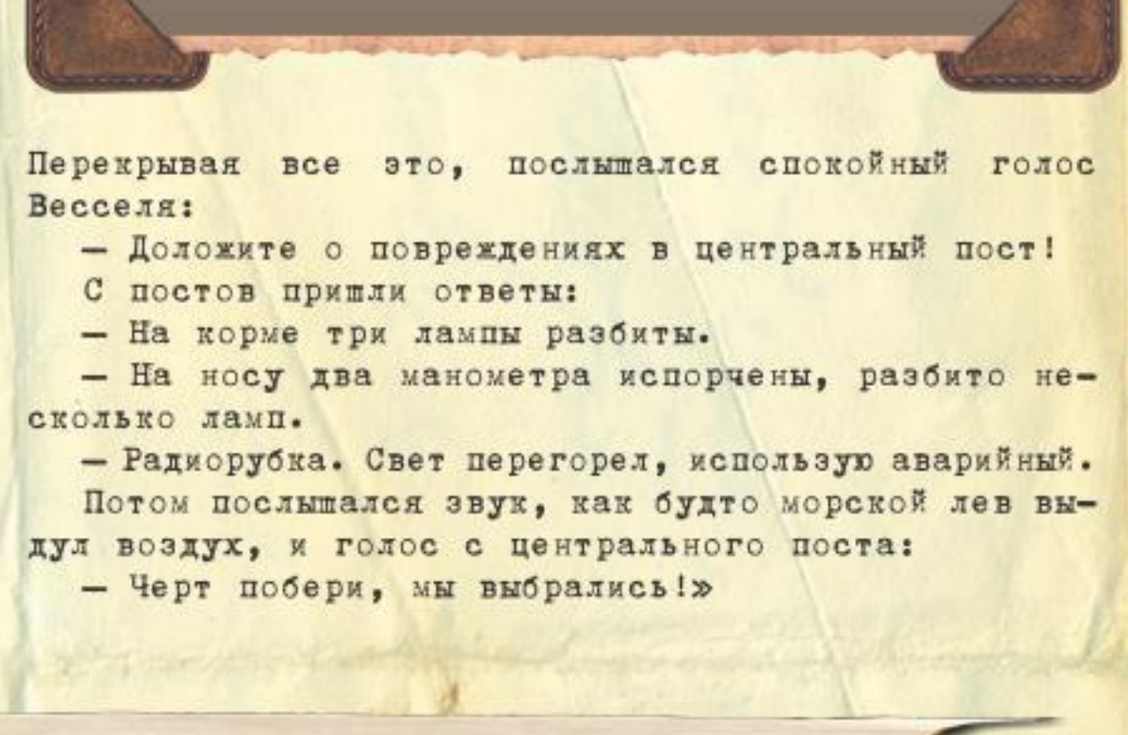
Когда: 1939 — 1945

Где: Атлантический океан, Северное, Норвежское и Ирландское моря

Количество войск: Порядка 800 немецких подводных лодок против всего британского военного и торгового флота

Потери: 30 тыс. торговых матросов убитыми, 3,5 тыс. торговых и 175 военных судов со стороны союзников; 2,8 тыс. подводников и 783 субмарины со стороны Германии

Игра: Silent Hunter



Гюнтер Прин, капитан 3-го ранга подводной лодки U-47 Кригсмарине, кавалер Рыцарского креста с дубовыми листьями, 5 сентября 1939 г.:

«Сквозь стрельбу мы могли слышать винты приближающихся эсминцев, звук, треплющий нервы. Затем еще одна серия бомб. В этот раз невидимый кулак стукнул нас пугающим ударом. Разбились стекла, некоторые лампы взорвались, нас окружил мрачный полусвет. Приборы дико подпрыгнули, крепления полетели. Лодка закачалась, как сбитый с ног боксер. Перекрывая все это, послышался спокойный голос Весселя:

— Доложите о повреждениях в центральный пост!

С постов пришли ответы:

— На корме три лампы разбиты.

— На носу два манометра испорчены, разбито несколько ламп.

— Радиорубка. Свет перегорел, использую аварийный.

Потом послышался звук, как будто морской лев выдул воздух, и голос с центрального поста:

— Черт побери, мы выбрались!»

Битва за Гуадалканал

Что: Смертельная игра в прятки в джунглях Гуадалканала и прилегающих островов, приведшая к утрате стратегического господства Японии на Тихом океане

Когда: 7 августа 1942 — 9 февраля 1943

Где: Остров Гуадалканал и Соломоновы острова

Количество войск: 60 тыс. сухопутных войск со стороны США; 36,2 тыс. сухопутных войск со стороны Японии

Потери: 7,1 тыс. убитыми, 4 человека пленными у США; 31 тыс. убитыми и 1 тыс. сдавшимися в плен у Японии

Игра: Battlefield

Роберт «Счастливчик» Леки, рядовой корпуса морской пехоты США, остров Гуадалканал, 7 августа 1942 г.:

«Катер уткнулся в берег, качнулся и остановился. Мгновение — и я уже выпрыгнул на берег. Ярко-голубое небо выгнулось в гигантскую арку. Огромные пальмовые ветви плавно качались на ветру. Ничего более красивого мне еще не приходилось видеть.

Дальше все слилось, как в тумане. Последовал некий калейдоскоп из формы, цвета и движения. Я обнаружил себя лежащим на песке среди высоких кокосовых пальм и понял, что частично промок. Я продвинулся в глубь острова на 20 метров.

Боя пока не было...»

ЕННО СЕКРЕТНО СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО СОВЕРШЕ

Диверсионная война

Что: Более-менее систематическая диверсионная деятельность мелкими группами под руководством квалифицированных специалистов

Когда: 1943 – 1944

Где: Украина

Количество войск: Неизвестное количество партизан против отступающих немецких армий, карателей, полицейских частей и националистов

Потери: Неизвестное количество поездов, линий связи, мостов, водопроводов, кинотеатров и прочих стратегических объектов со стороны Германии; 10% партизан

Игра: Commandos

Илья Старинов, полковник, заместитель начальника Украинского штаба партизанского движения по диверсиям, май 1943 г.:

«Путь на подходе к мосту охранялся слабо, и партизаны вышли к железной дороге примерно в 800 метрах от моста. Вскоре со стороны моста появились еле заметные огни поезда. Когда поезд шел мимо партизан, они, используя его как прикрытие, перешли через путь на противоположную от караульного помещения сторону и залегли вдоль пути, наблюдая за мостом. Командир отряда решил передвигаться вдоль пути, используя поезда.

Первый взвод штурмовой группы овладел мостом, и одно отделение расположилось в пустых огневых точках, которые были приготовлены противником для обороны моста. Подрывники бросились устанавливать заряды и соединять их детонирующим шнуром. Два других взвода штурмовой группы осадили казарму, но захватить ее не смогли. Гранаты партизан отлетали от окон, которые были защищены металлическими сетками».

Вторая мировая война

Что: Самый масштабный военный конфликт в истории человечества, геноцид и использование атомного оружия в котором – сравнительно незначительные события

Когда: 1939 – 1945

Где: Европа, Восточная и Юго-Восточная Азия, Северная, Северо-Восточная и Западная Африка, Ближний Восток, Атлантический, Индийский, Тихий и Северный Ледовитый океаны, Средиземноморье

Количество войск: Все, что были

Потери: Свыше 16 млн убитыми среди военных и свыше 45 млн среди гражданских лиц со стороны союзников; свыше 8 млн убитыми среди военных и свыше 4 млн среди гражданских со стороны стран Оси

Игра: Wolfenstein

Альберт Шпеер, архитектор, рейхсминистр вооружений и военной промышленности Германии, 1942–1944 гг.:

«Гитлеру представлялось, что в момент высадки неприятеля немецкие солдаты вступят во встречный бой: слишком прикрытая позиция будет сковывать такие необходимые в бою достоинства, как мужество и готовность к самопожертвованию. Все оборонительные конструкции были спланированы лично фюрером вплоть до мельчайших деталей – даже отдельные разновидности бункеров он, обычно в ночные часы, рисовал сам.

Без ложной скромности Гитлер утверждал, что его проекты самым идеальным образом учитывают все потребности фронтового солдата. Эти эскизы без изменений принимались генералами военно-инженерных войск и спускались вниз для исполнения. За два года торопливого строительства мы израсходовали 13 302 000 кубометров бетона стоимостью в 3,7 млрд марок, туда же ушли 1,2 млн тонн металла, оторванного от оружейной промышленности».

Жанр

Файтинг

Издатель

Warner Bros. Interactive Entertainment

Разработчик

NetherRealm Studios

Платформы

PC (возможно), Xbox 360, PS3

ГРОМОВЕРЖЕЦ НОМЕРА

Mortal Kombat

Богу грома и молнии Рэйдену крупно не повезло: в его обязанности входит не только зрелищное жонглирование электрическими зарядами, но и защита несмышленого человечества от такой неприятности, как Армагеддон. Турнир, на котором Землю можно было бы защищать от захватчиков из параллельных миров, был организован по его инициативе, и так началось аркадное членовредительство под названием Mortal Kombat. К четвертой части Рэйден устал, вышел на пенсию, а свою благотворительную деятельность переложил на плечи бога ветра Фудзина. Затем опять к ней вернулся, с треском провалился, в отчаянии прибегнул к некромантии, сошел с ума и перед окончательным фиаско, вместо того чтобы плюнуть на человечество и спокойно болтаться в бесконечности, решил начать всю канитель заново. В общем, трудно быть богом грома и молнии.

Конусоголовые

Неизменный атрибут гардероба Рэйдена — восточная коническая шляпа. В Индонезии, Китае, Японии, Вьетнаме, да и вообще почти во всех восточноазиатских странах различные вариации этой шляпы используются крестьянами для защиты от солнца и дождя (а Рэйденом, наверное, для того, чтобы нравиться крестьянам). Основными материалами в таких шляпах служат пальмовые листья, солома, бамбуковые прутья и шелк. Готовые шляпы стоят в онлайн-магазинах в среднем от $5 до $12, но при желании, конечно, можно обойтись без аутентичных материалов: в интернете легко найти инструкцию изготовления такого головного убора с помощью куска картона, степлера и резинки от трусов.

На иллюстрации: затаившийся в стоге сена азиатский крестьянин.

С Азии по нитке

Дизайн Рэйдена был во многом почерпан из фильма «Большой переполох в маленьком Китае». В нем три опасных китайца в гигантских соломенных шляпах (один из них повелевает молнией) похищают ни в чем не повинную девушку прямо из-под носа персонажа Курта Рассела — обычного американского дальнобойщика, который случайно оказался вовлеченным в сражение за власть над Вселенной. Если же искать прототип в традиционной культуре — синтоистского бога грома и молнии Рэйдзина можно с уверенностью назвать «отцом» всех Рэйденов культуры популярной. Модной шляпы Райдзин не носит и вообще больше похож на демона. Гром он вызывает, ударяя в барабаны, а в японском искусстве часто изображается в паре с братом Фудзином.

На иллюстрации: шляпы злодеев из фильма сильно напоминают абажуры.

Жизнь замечательных богов

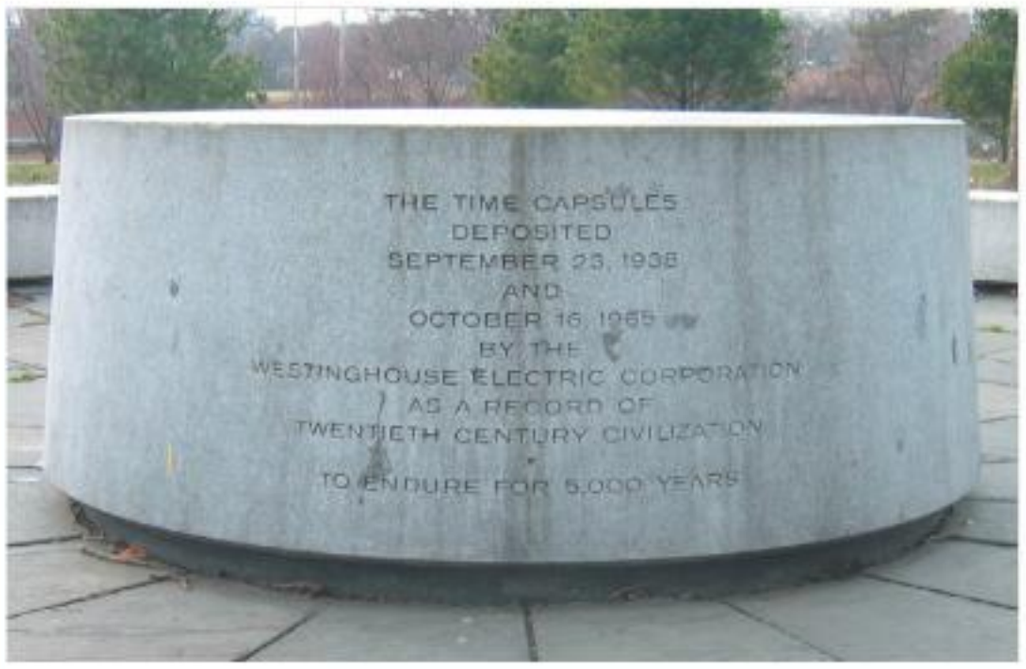
Говорим «Рэйден», подразумеваем Кристофера Ламберта, говорим «Кристофер Ламберт» — подразумеваем… Коннора Маклауда, пожалуй. Но Лорд Рэйден — определенно одна из самых ярких ролей этого актера. В экранизации Mortal Kombat 1995 года не было персонажа симпатичнее: вместо суровой человеческой оболочки, наполненной электричеством, Ламберт сыграл всесильного сэнсэя с циничным чувством юмора. После него в Mortal Kombat: Annihilation (прямо скажем, насквозь идиотском сиквеле) защитника Земли сыграл Джеймс Ремар, сейчас более известный по роли Гарри Моргана в сериале «Декстер», а в сериале Mortal Kombat: Conquest (там все еще гаже) актер Джеффри Мик сыграл одномерменно Рэйдена и Шао Кана. В третьем полнометражном фильме, по слухам, к роли Рэйдена должен вернуться Кристофер Ламберт, но сам фильм плотно застрял в стадии препродакшена.

На иллюстрации: Кристоф Ги Дени Ламберт — актер, винодел, бог грома и молнии.

Гром среди ясного неба

Одноместный истребитель-перехватчик Mitsubishi J2M Raiden конструктора Дзиро Хорикоси (автора знаменитого A6M Zero) производился в Японии с 1942 по 1945 год. У первых моделей «Рэйдена» были некоторые проблемы с охлаждением двигателя, обзором из кабины пилота и стойками шасси, поэтому серийное производство долгое время задерживалось, плюс два неудачных испытания (в ходе одного из которых погиб пилот) сказались на стабильности выпуска машин. Однако к 1944 году «Рэйдены» заслужили некоторую популярность и на время стали существенной угрозой для американских бомбардировщиков B-29, успев поучаствовать в операциях на Маршалловых островах и Филиппинах.

На иллюстрации: союзники называли его просто Джеком.



Богу — богово

По сюжету нового Mortal Kombat Рэйден послал самому себе в прошлое телепатическую весточку, чтобы предостеречь от ошибок молодости. Будь любой смертный человек способен на такой финт, наша планета была бы куда более приятным местом, но пока люди умеют посылать письма лишь в будущее — с помощью капсул времени. По всему миру их разбросано огромное количество. В Вашингтоне, к примеру, есть капсула с посланием масонского ордена (должна быть открыта в 2050 году), а самая интересная пара капсул — в парке Флашинг Мидоуз-Корона в Нью-Йорке. Их вскрытие запланировано на 6938 год, а внутри, среди прочих артефактов XX века, покоится пластинка The Beatles. Екатеринбургская капсула времени (адресованная в 2023-й), что интересно, в 2006 году была найдена милицией вскрытой и полупустой. Если же вы захотите послать самому себе в будущее письмо — это можно сделать с помощью сервиса futureme.org.

На иллюстрации: мы тоже оптимисты и тоже надеемся, что через 5000 лет эту капсулу будет кому вскрыть.

Жанр
Файтинг

Издатель
Warner Bros. Interactive Entertainment

Разработчик
NetherRealm Studios

Мультиплеер
Вдвоем за одной консолью
Интернет

Платформы
Xbox 360, PS3

Сайт игры
themortalkombat.com

Выбор редакции

Георгий Курган

MORTAL KOMBAT

Так бьет ё-комбат

Грустно это признавать, но сегодняшняя игровая индустрия находится примерно в том же малоприятном состоянии, в котором пребывал кинематограф в восьмидесятые годы прошлого века: новых идей нет, все вокруг одинаковое, а дизайнеры в основном заняты штамповкой бесконечных сиквелов, триквелов и квадриквелов (вы сами-то помните, в какую по счету **Call of Duty** играли в прошлом году?). Другое популярное занятие — экспорт ностальгии. Речь о засилье платформеров и восьмибитного ретро, ремейков, ремиксов и прочих милых безделушек, которые так хорошо научились делать инди-разработчики.

Герой этой рецензии — тоже ремейк, причем в квадрате: достаточно одного взгляда на **Mortal Kombat**, чтобы догадаться, что его авторы черпали вдохновение в тех самых фильмах восьмидесятых — отсюда разноцветные ниндзя, колдуны в халатах и Лю Канг, трогательно похожий одновременно на Брюса Ли, Джеки Чана и взбесившуюся макаку-резуса. В общем, на вид эта игра выглядит как типичное дитя постмодернистских оргий, но стоит провести в ней полчаса, как становится понятно — именно такого файтинга нам все это время и не хватало.

К аренам в Mortal Kombat у нас претензий тоже нет: на заднем плане всегда что-то происходит, а на уровне в колокольне в какой-то момент начинается натуральный вечерний звон.

Был трудный бой

В «Игромании» игры этого непростого жанра появляются сравнительно редко по вполне понятным причинам: описанный выше кризис идей терзает файтинги значительно дольше, чем всех остальных. До недавнего времени большинство знаковых сериалов были замкнуты сами на себя и представляли интерес для узкого круга энтузиастов. Загляните на форум любого файтинг-комьюнити: там вас с порога обложат непонятными словами и аббревиатурами и заморочат голову описанием тончайших особенностей каждого персонажа. Учитывая, что жанр сам по себе довольно сложен в освоении (те, кто пытался выполнить ультра-комбо за Зангиева в **Street Fighter 4**, поймут нас как никто), для простых смертных это как-то чересчур.

В то же время Mortal Kombat вопиющим образом отличается ото всех коллег по жанру. Дело не только в кровище и дерьмище (хотя именно гротескная

Дружеский совет: по возможности проходите Mortal Kombat на PS3: крестовина на геймпаде для Xbox 360 сделана отвратительно.

жестокость помогла сериалу сделать карьеру), а в том, что этот файтинг делали американцы — с западным подходом и в соответствии с западными ценностями. Mortal Kombat (давайте условимся, что с этого момента мы говорим про перезапущенную версию игры и вежливо игнорируем годы застоя) не требует от вас самурайской самоотдачи и выдержки, но это ни в коем случае не означает, что она примитивна или поверхностна. Просто здесь в первую очередь ценятся другие вещи — зрелищность и низкий порог вхождения. Короче говоря, это файтинг для нормальных людей.

Самое убедительное тому доказательство — сюжет. Какую-никакую историю стараются прикрутить почти к каждому файтингу (нужно же объяснить, почему эти странно одетые люди так упорно стремятся набить друг другу морды), но, как правило, сюжетный режим представляет собой в лучшем случае короткие ролики перед боями, а в худшем — шоу молчаливых голов и километры текста.

В Mortal Kombat все куда круче: разработчики не поленились сделать целую историю про то, как бог Райден менял будущее, чтобы спасти себя и Землю, — с роликами, диалогами и бесшовным переходом

Как только вам наскучат обычные драки — загляните в режим испытаний: там есть бои с особыми условиями и ставшие традиционными мини-игры.

от боев к скриптовым сценам и обратно. Ощущения — примерно как от просмотра первой экранизации игры: диалоги не отягощены особенным смыслом, поводы для драк у героев попадаются крайне надуманные (вплоть до традиционного в спальных районах «ты че тут?!»), но визуально все подано настолько круто, что сценаристов немедленно прощаешь. Дополнительно кампания позволяет быстро вникнуть в историю и космологию сеттинга, а также (поскольку герои регулярно сменяют друг друга согласно сценарию) освоить базовую технику игры за всех основных персонажей.

Flawless victory

Собственно бои поставлены безупречно — не хуже, чем в эталонном Street Fighter 4. Только в отличие от **Capcom** авторы Mortal Kombat относятся к себе и своей игре чуть менее серьезно, поэтому коронный удар Джонни Кейджа в пах парализует врага в весьма комичной позе, Джакс после каждой победы лобызает свои механические бицепсы, а рентгеновская атака Нуба Сайбота завершается прямым ударом ногой в живот, в результате которого жертва опорожняет желудок прямо на сапог ниндзя (Сайбот, впрочем, не брезгует и до конца матча так и дерется облеванным).

Типов ударов не так много, зато каждый присутствует в нескольких вариантах — в зависимости от того, как сочетать его с кнопками передвижения. Примерно та же ситуация со спецприемами и комбо: каждому персонажу их достается в

Механика за годы сильно мутировала, но разработчики тонко чувствуют, какие моменты оригинальной игры обязательно нужно сохранить, — например, фирменные повизгивания Лю Канга.

среднем по три-четыре штуки, но простор для комбинаций огромный и позволяет делать комбо длиной в десять ударов и больше. Но кульминация боя — это, конечно, рентгеновские атаки, во время которых во всех подробностях показываются задорно хрустящие кости, весело осыпающиеся зубы и бодро рвущиеся сухожилия.

Причем, что показательно, проводится такая атака буквально двумя кнопками, сносит до трети полоски здоровья (а бугаи типа Горо могут скостить сразу половину), но ее точно так же легко блокировать или избежать. Все это справедливо и для комбо и суперударов: редкий прием заставляет использовать более трех кнопок, некоторые атаки (вроде телепортации с одновременным ударом) выглядят просто читерскими, но все они оказываются бессмысленными, если неправильно выбрать момент и попасть врагу в блок. А расплата за ошибку будет быстрой и безжалостной, ведь контратаковать в МК тоже очень просто.

Такая механика приучает мыслить в файтингах по-новому: когда не нужно мучительно вспоминать комбинации приемов и ломать пальцы, пытаясь их выполнить, появляется время задуматься о тактике. Mortal Kombat очень быстро начинаешь чувствовать: в течение вечера даже неумелые игроки осознают важность дистанции, учатся блокироваться и дерзко отражать атаки с воздуха сочными апперкотами. На то, чтобы освоиться с комбо, уходит больше времени, но прелесть МК в том, что для успешной игры достаточно знать базовые удары и спецатаки. Ну а если у вас каким-то непостижимым образом все-таки возникнут проблемы — в игре предусмотрен обучающий режим, сделанный с расчетом на идиотов детсадовского возраста. Словом, перефразируя великого мастера капоэйры Паштиньу, единственный способ не научиться играть в Mortal Kombat — это не хотеть научиться в него играть.

■■■

Новый Mortal Kombat возвращает жанр файтингов из страны ужаса и хардкора обратно к обычным людям. Сейчас он едва ли годится для серьезных турниров и чемпионатов: персонажи банально несбалансированны. Скажем, за Джакса играть слишком трудно, за Лю Канга — наоборот, слишком просто, а за Джейд — скучно. Однако вернемся к вопросу об экспорте ностальгии: те люди, которые в середине девяностых застали первый Mortal Kombat, сейчас как раз подходят к тому возрасту, когда новое воспринимается сложнее, зато тоска по «старым добрым» временам резко обостряется. И в этот момент **NetherRealm** услужливо подставляет им плечо: выпускает игру, которая выглядит как старая, но играется абсолютно по-новому. Перед этим не устоит ни один приличный гик.

При этом, что удивительно, мы так и не смогли придумать ни одной серьезной претензии к Mortal Kombat. Игра стильная, зрелищная, разнообразная, кровавая до истерического смеха и дружелюбная к пользователю. Она, в конце концов, идеально заменяет надоевший Guitar Hero в условном списке «игры для шумной попойки». Она — то, что надо: если бы эта игра была женщиной, мы не задумываясь предложили бы ей руку и сердце. А так остается только играть до одури и красных прожилок в глазах. Совсем как в «старые добрые». ■

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?
Идеальный файтинг для всех, кто не любит файтинги: в Mortal Kombat невероятно весело играть, и при этом желание расколотить геймпад о стенку возникает никак не чаще одного раза в час.

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

Рейтинг
9,5
«Великолепно»

РЕКЛАМА

PS3 PlayStation 3

3D Compatible Game

PlayStation Network

PlayStation Move

www.playstation.ru
www.softclub.ru

SEGA
www.sega-europe.com

Virtua Tennis 4™

Первая ракетка видеоигр в ПРОДАЖЕ ЭТОЙ ВЕСНОЙ

Самая продаваемая видеоигра, посвященная теннису, возвращается! Революционные инновации, полная поддержка PlayStation® Move и 3D – нынешний сезон турниров Большого Шлема будет горячим!

PLAYSTATION®MOVE

Игра создана специально для использования с новейшей системой управления **PlayStation®Move** – максимально реалистичная передача движений игрока гарантирована. При этом, использование Move необязательно - в игре доступно управление при помощи традиционного джойпада. Версия игры для PlayStation®3 также поддерживает стереоскопический 3D-режим!

НОВЫЙ РЕЖИМ КАРЬЕРЫ

Усовершенствованный новый режим World Tour позволит игроку превратиться из заурядного теннисиста в суперзвезду мирового спорта.

ОНЛАЙН

Сетевой режим впервые в истории жанра позволит вам состязаться с равными себе игроками и постепенно превратиться в настоящего профессионала – интеллектуальная система подбора оптимального оппонента поможет вам найти соперника.

PS3 PlayStation 3

SONY
make.believe

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and Virtua Tennis are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All trademarks used herein are under license from their respective owners. All Rights Reserved. "PS3" is a trademark of the same company. All Rights Reserved.

ЖАНР
Шутер
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
Crytek
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ПЛАТФОРМЫ
PC, Xbox 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
ea.com/crysis-2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core i7 3 ГГц, 4 Гб, 1,8 Гб видео

CRYSIS 2

ПУЛИ НАД БРОДВЕЕМ

Игорь Асанов

Есть какая-то горькая ирония в том, что **Crysis 2** — последняя на планете игра, создатели которой используют в рекламе понятные только PC-апологетам слова «шейдеры» и DirectX 11, — сама же стала жертвой темной стороны PC-индустрии: украденную в феврале раннюю версию игры не скачал с торрентов только ленивый. Все подивились потрясающим шейдерам и отсутствию DirectX 11, покачали головой при виде тупых врагов, скучного дизайна, невнятного оружия и пафосных рож в роликах, после чего с легким сердцем удалили полуфабрикат: нет, нам такого не надо, и спасибо, что предупредили.

Казалось, **Crytek** в третий раз подряд упорно занимаются не своим делом: студия, создающая отличные движки, отчего-то считает, что умеет делать столь же отличные игры. Бедняг было даже как-то жалко.

И осталась в их мозгах только сила и тоска

Жалко их и сейчас, после релиза Crysis 2, но уже совсем по другому поводу. После того как покупатели шутеров кошельками проголосовали против свободы первого **Crysis** в обмен на хлеб и зрелища Call of Duty, то, согласно Бенджамину Франклину, не должны были получить ни свободы, ни зрелищ. В реальности рельсовые шутеры смогли эволюционировать до феерического **Bulletstorm**, на фоне расхлябанности которого Crysis 2 сейчас выглядит закомплексованным занудой в свитере и с дурной привычкой некстати блеснуть эрудицией посреди разговора.

Crytek, кажется, действительно последние в индустрии люди, которые воспринимают этот жанр всерьез, на уровне ранних двухтысячных, когда даже разработчики бюджетных шутеров из СНГ обещали «безграничную свободу действий», «продвинутый искусственный интеллект» и еще какой-нибудь телекинез в придачу.

Вполне логично, что игра у Crytek тоже получилась на уровне ранних двухтысячных: когда при очередной попытке заскочить на смотровую вышку герой внезапно отказывается цепляться за нее руками, жить ему остается ровно пару секунд. Читерский AI видит тень героя даже тогда, когда тот тихо сидит в кустах, а о том, что сейчас все-таки 2011-й, напоминает только автосохранение да еще полное отсутствие тормозов даже на весьма среднем железе. После этого всех оставшихся PC-разработчиков хочется в приказном порядке заставить выпускать игры на консолях — глядишь, тоже начнут заниматься оптимизацией.

Правда, проходить Crysis 2 удобнее все-таки на компьютерах: консольные версии подтормаживают, периодически вешают систему и, что самое главное, на PC игра действительно смотрится намного красивее. В этой связи можно только порадоваться тому, что земноводного вида пришельцам наконец-то пришло в голову высадиться не на оккупированном смешно верещащими корейцами острове, а в самом красивом и гармоничном мегаполисе мира. Когда впервые выбираешься из клаустрофобических коридоров субмарины и окидываешь взглядом залитые красноватым закатным солнцем крыши Нью-Йорка, зрачки округляются почти как во время первой прогулки по City 17.

Это не случайное сравнение — **Half-Life 2** Crytek цитируют почти что покадрово: в начале игры герой облачается в нанокостюм Пророка (командира отряда из первого Crysis), ищет ученого-очкарика, пробивается

Транспорт в Crysis 2 есть, но проехать больше пяти метров не удастся — некуда. По сюжету за руль сажают лишь пару раз.

Интересные сюжеты в Crytek делать так и не научились: все же и так видно, вон статуя Свободы валяется, а значит, инопланетяне прилетели.

через подвалы с зараженными людьми, отбивается от спецназа на чердаках, слушает новости из радиоприемников и почти всю игру молчит.

Но если в Half-Life 2 недосказанность была осознанным художественным приемом, то сюжет Crysis 2 заставляет думать, что после Питера Уоттса (едва не севшего в тюрьму за нападение на полицейского) его срочно дописывали штатные программисты, отчего каждая разговорная сцена стала стабильно заканчиваться строчкой «и тут на всех внезапно напали инопланетяне». Игре остро не хватает персонализации — настолько, что холодный электрический голос нанокостюма, сообщающий о целях и задачах уровня, неожиданно становится чуть ли не нашим основным альтер эго. А вся самая интригующая информация (например, то, что нанокостюм был разработан 120-летним миллиардером Джейкобом Харгривом на основе материала, собранного на месте крушения Тунгусского метеорита, а события первого Crysis были лишь боевым испытанием его свойств) подается самым примитивным способом — с помощью монотонных радиобрифингов.

Почти все уровни в игре имеют развилки: отсюда невидимому герою есть три пути до цели, но связываться с теми парнями — себе дороже.

Непонятная свобода обручем сдавила грудь

Слушать их тут не то чтобы хочется — кроме объяснимого желания не упустить из вида очередной падающий в клубах бетонной пыли небоскреб, в Crysis 2 все-таки хочется играть. Это морально устаревший, временами сбоящий, перегруженный возможностями и слишком сложный шутер, чьи достоинства не слишком отличаются от его недостатков.

Спасает его, опять же, непривычно серьезный подход к делу: в первой части дополнительные возможности костюма было просто лень включать — пройти всю игру можно было вообще не снимая палец с курка, а в случае опасности сесть в «Хаммер» и укатить на другой конец острова. Здесь же без постоянного использования невидимости, защиты от пуль, силы и скорости выжить просто невозможно — карты (по сравнению с первой частью, конечно) маленькие и более линейные, достать смогут везде.

Поэтому даже глупые враги (люди еще кое-как умеют ориентироваться на местности, а инопланетяне порой просто прыгают вперед-назад по одной и той же траектории) требуют определенного подхода. Услышав врагов, в первую очередь включаешь невидимость, медленно прокрадываешься за их спинами на удобную оборонительную позицию, тихо снимаешь часовых (инопланетян вообще проще душить, чем тратить на них две обоймы), а потом с уверенностью терминатора включаешь пуленепробиваемость и выкашиваешь всех, кто не спрятался.

Ни одно свойство костюма не работает больше нескольких секунд, поэтому, наведя шороху и бросив гранату, лучше пятиметровыми прыжками тут же ускакать с места боя, иначе недобитые враги вызовут вертолет поддержки и будет совсем плохо. Для пущей важности можно пометить врагов красным цветом на радаре и подсмотреть в бинокль сюжетно важные точки, но пользуешься этим разве что в первой паре стычек.

И неясно, что им делать, — или плыть, или тонуть

Переключаться между свойствами костюма стало намного проще (еще раз спасибо консолям и

Пришельцы кардинально изменились по сравнению с первой частью. Почему — никто не объяснил. Ну и ладно, хоть не такие смешные теперь.

тому, что на геймпаде кнопок меньше, чем на клавиатуре) — для этого уже не нужно в горячке боя совершать идиотские манипуляции колесиком мыши. Быстрый бег и прыжки активируются сразу при нажатии кнопки «бежать» или «прыгать», отдельных кнопок заслужили только невидимость и наноброня — но с ними как раз все понятно.

Еще костюм можно апгрейдить, подбирая образцы ДНК убитых инопланетян, — так удается научиться пробивать с ноги в прыжке, глушить звуки ходьбы или подсвечивать траектории пуль. Возможности, конечно, крайне полезные, но прикручивать глушитель к дробовику каждый раз оказывается все равно интереснее.

Поэтому, несмотря на все признаки типичного PC-шутера в худшем смысле это слова, общение с Crysis 2 происходит почти по Высоцкому, когда вроде и жизнь с ним коротать — не подковы разгибать, но и прибить его — морально нету сил.

В Crysis 2 не столько играешь, сколько ходишь по нему как по выставке достижений советского народного хозяйства — слегка безвкусной, аляповатой, поеденной молью, но каждым кирпичом демонстрирующей мощь великой страны. Сюда бы еще оркестровый военный марш саундтреком — и утонченных любителей умного кино можно было бы выносить с нервным срывом; но вместо этого в Crysis 2 играет неожиданно тонкая, полуэлектронная музыка Ханса Циммера (гуру голливудских саундтреков написал только заглавную тему, над внутриигровой музыкой работали другие люди).

■ ■ ■

Игра по старинке очень длинная, но это тоже вписывается в образ. Единственное, что из него выбивается, — это мультиплеер, который делала другая студия (**Crytek UK**, бывшие **Free Radical Design**). Те постарались максимально точно скопировать схему последних Call of Duty, только на нормальном движке (хотя разрушаемости уровня первого Crysis нет ни в сингле, ни в мультиплеере), — все тот же карьерный режим с наградами, уровнями, премиальными стволами и всем тем, что некоторые называют «элементами RPG».

Нанокостюм, конечно, тоже присутствует — выслеживать живого врага по тени или пробивать ему ногой в прыжке в Crysis 2 гораздо интереснее, чем охотиться на глупых ботов или бронированных инопланетян. Есть даже специальные режимы для свежеприбывших новичков, но если по чести, то им лучше сразу в **Halo: Reach** — там и на джипе вдоволь покататься можно, и враги в сингле умнее, и играть приятнее. Crysis 2 умом понять сложнее — можно только полюбить. Да и то скорее от безысходности — ведь больше таких не будет. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✗

Дождались?

Сложный и избыточный PC-шутер, недостатки которого местами оборачиваются достоинствами: в толпе одинаковых рельсовых экшенов Crysis 2 обречен на внимание.

Геймплей	8
Графика	9
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	7

Рейтинг
8,0
«Отлично»

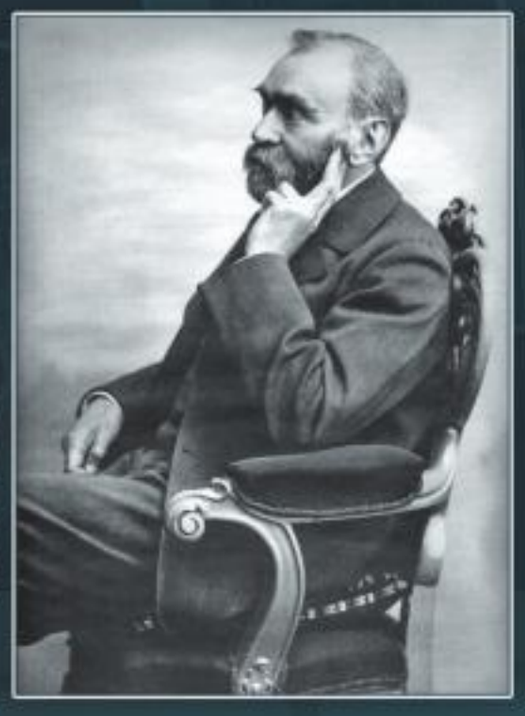
Зачем вам деньги, Киса?

120-летний миллиардер Джейкоб Хардгрив изобрел нанокостюм, который помог выжить герою Crysis 2. В реальной жизни тоже хватало эксцентричных богачей-изобретателей, многие из которых навсегда изменили мир.

Говард Хьюз

Миллиардер, гениальный изобретатель, авиатор, промышленник, предприниматель, кинорежиссер, продюсер, наркоман и параноик в одном лице. Говард Хьюз прожил удивительную жизнь, в 18 лет став наследником сказочного богатства отца и принявшись тратить его на съемки фильмов. Его лента «Ангелы ада» стала прототипом всех будущих дорогих блокбастеров со взрывами и батальными сценами. На съемках погибли три пилота, не сумевших выполнить сложный трюк — в результате его выполнил сам Хьюз, отделавшись ушибами и переломами. В 1938 году совершил кругосветный авиаперелет, спустя десять лет по заказу армии США построил самый большой в мире 8-моторный самолет «Геркулес», который сам же и поднял в воздух (правда, на высоту всего 20 метров).

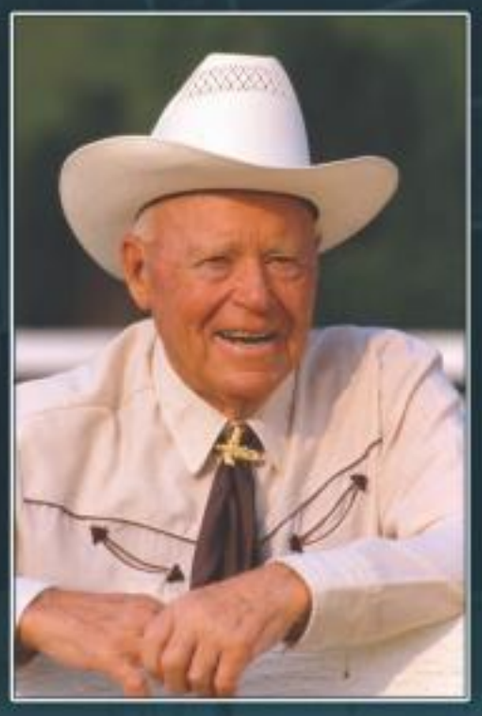
Спонсировал карьеру президента Никсона. Потом, по некоторым данным, сам же ее и погубил. Был любовником самых красивых женщин своего времени, изобрел бюстгальтер для Джейн Рассел, но при этом был невероятно стеснительным, нелюдимым человеком и панически боялся микробов. Хьюза сыграл Леонардо Ди Каприо в фильме «Авиатор», также он стал прототипом «Железного человека» Тони Старка и в некотором роде — Мистера Бернса из «Симпсонов».



Альфред Нобель

Изобретатель динамита, театральный драматург, аскет и нелюдим, гениальный химик, создатель мощнейшей оружейной империи, при этом убежденный пацифист. Утверждал, что чем лучше вооружены вероятные противники, тем меньше шансов, что дело дойдет до войны, — из конфликта с применением оружия массового поражения никто не выйдет победителем.

Очень не любил, когда его имя ассоциировали с оружием, поэтому после смерти пожертвовал большую часть своего состояния в фонд премии имени себя, которая до сих пор присуждается за величайшие достижения в науке, литературе и поддержании мира на земле. В своей автобиографии признался, что страшно боится быть погребенным заживо, поэтому указал врачам после смерти перерезать ему вены и выпустить всю кровь.



Джон Симплот

Изобретатель чипсов и картошки фри, в 1967 году продавший технологию ее производства из замороженного картофеля сети ресторанов «Макдоналдс» и ставший их крупнейшим поставщиком. Шел в ногу со временем: в 1980-м инвестировал заработанные на картошке миллиарды в производителя компьютерных чипов Micron Technology (сегодня — одного из лидеров в производстве модулей памяти), став таким образом «королем чипсов и чипов». В 2007-м в возрасте 98 лет стал самым старым участником рейтинга Forbes 400 богатейших людей США, после чего прожил еще ровно год.

Дитрих Матешиц

Австрийский миллиардер, полжизни торговавший зубной пастой и сделавший свое состояние благодаря выпуску газированного энергетика Red Bull на основе таурина, получаемого из бычьей желчи. Толком ничего не изобретая, Матешиц за неполные 20 лет стал владельцем одного из самых узнаваемых брендов на планете. Его новшество состояло в другом: продвигать не сам напиток, а якобы связанный с ним образ жизни — сейчас слоган «Red Bull окрыляет» красуется на комбинезонах участников всех видов спорта, кроме разве что шахмат, а сам Матешиц владеет командой-чемпионом «Формулы-1». Правда, пьют Red Bull в основном не спортсмены (им для сердца вредно), а много сидящие по ночам творческие работники да завсегдатаи клубов, смешивающие его с водкой.

НЕ НАДО ГРЯЗИ

ЖАНР
ГОНКИ
ИЗДАТЕЛЬ
SONY
РАЗРАБОТЧИК
EVOLUTION STUDIOS
ПОХОЖЕСТЬ
СЕРИЯ MOTORSTORM
МУЛЬТИПЛЕЕР
СПЛИТ-СКРИН
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
PS3
САЙТ ИГРЫ
MOTORSTORM.COM

ИГОРЬ АСАНОВ

MOTORSTORM APOCALYPSE

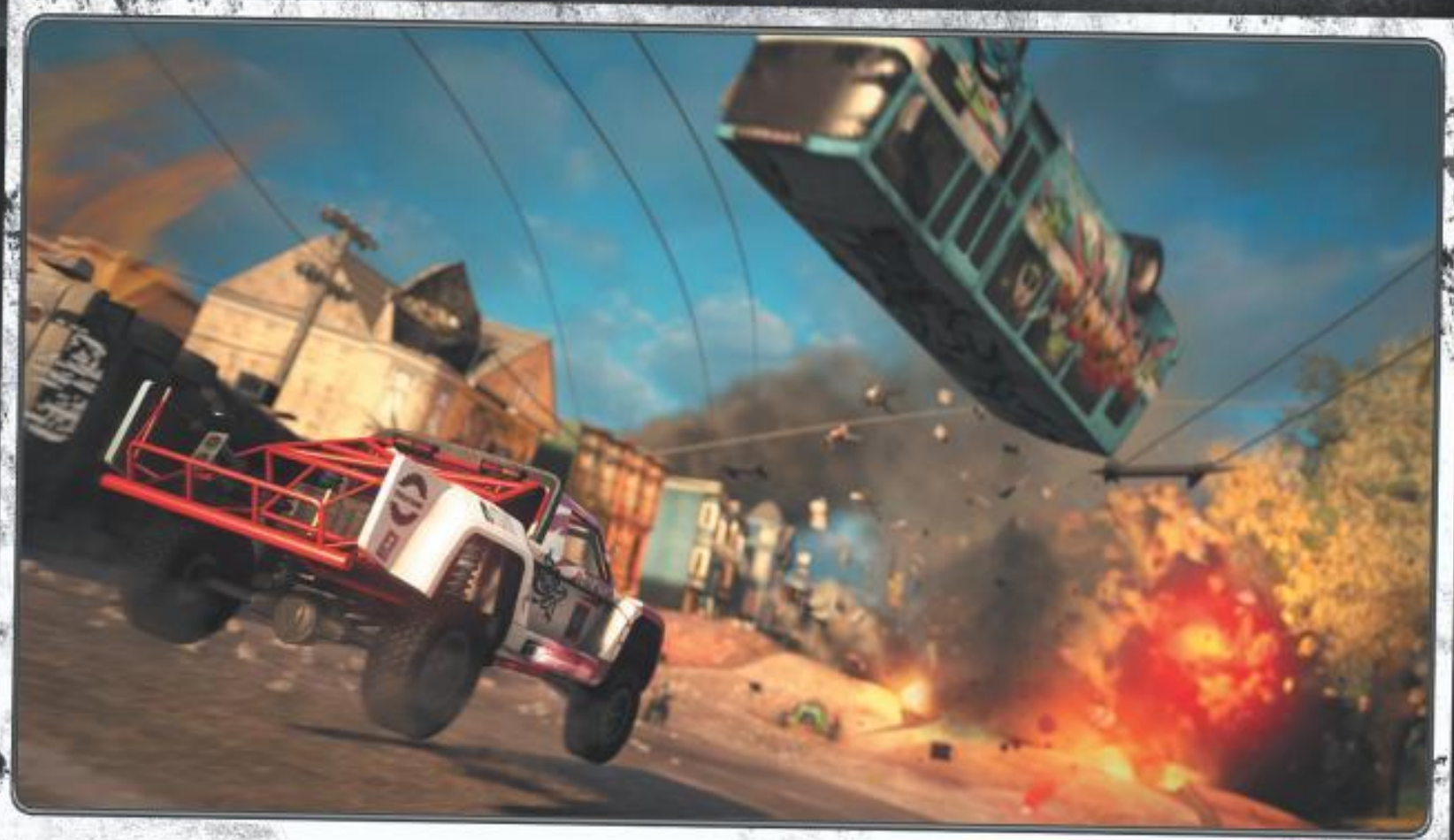
После того, как мартовские землетрясение и цунами в щепки разнесли северо-восточное побережье Японии, сотрудники компании **Sony** и британской **Evolution Studios** в частности должны были нервно проглотить слюну. Худшего времени для того, чтобы выпускать игру, в которой аналогичная катастрофа используется как декорация для беззаботных гонок с возможностью безжалостно давить выживших людей, придумать было просто невозможно. В результате единственными странами, где **MotorStorm: Apocalypse** можно в эти дни купить легально, были, кажется, только Россия и некоторые регионы Центральной Европы — в Британии, США, Австралии, Новой Зеландии (где в марте тоже сильно трясло) и, конечно, Японии игру отложили на неопределенное время, а ее демоверсию убрали из PlayStation Store. Но если не брать в расчет этическую сторону вопроса, то общего у настоящего и игрового апокалипсиса не так уж много, кроме разве что прилагательного «самый-самый». В этом смысле быть самой лучшей аркадной гонкой как-то почетнее — вспоминать будут не так долго, но зато с теплотой.

Гром гремит, земля трясется

Как оказалось, концепция MotorStorm прекрасно работает и без виртуальной грязи, которая была не последним достоинством первых двух частей. Колеи, которые в реальном времени прокладывали мощные джипы и багги, реально влияли на поведение машин (по уже проложенной колее можно было двигаться чуть быстрее, нагоняя лидеров) и на первых порах убедительно демонстрировали, для чего нужны ресурсы нового поколения консолей. Казалось, скоро так будет везде, но на деле все ограничилось двумя частями самого MotorStorm, провальной **Sega Rally**, да и (как не забыть) отечественным «**Полным приводом 3**».

Поэтому переносить действие MotorStorm из тропических болот в пусть и рушащийся город, где нет и не может быть никакой грязи, казалось нам самой глупой идеей из возможных. Получить еще один **Split/Second** — только с джипами, мотоциклами и поддержкой 3D — было, конечно, заманчивым, но вторичным предложением. На деле разница в масштабах чувствуется с первых же минут: если в Split/Second какая-нибудь взрывающаяся на фоне бензоколонка не оказывала особого влияния на картину гонки (ну взрывается себе и ладно, едем дальше), то в MotorStorm: Apocalypse нельзя расслабляться ни на секунду. Пока мы будем увлеченно давить нежелающих покидать город людишек и активно принуждающий их к этому спецназ (крови нет, сейчас не 1997 год и

Игра активно затачивалась под использование 3D, из-за чего разработчикам пришлось заметно понизить детализацию многих вещей в игре.



Каждая трасса в MotorStorm: Apocalypse — бриллиант ручной работы: запутаться и случайно свернуть не туда практически невозможно.

не **Carmageddon**), из-под колес может неожиданно исчезнуть целый пласт земли, а на его месте появится бездонный провал, мост может развалиться прямо во время проезда по нему, трассу могут перегородить пара упавших небоскребов, а в финале на нее обязательно выскочит потерявший управление бензовоз. И все это — за один-единственный круг.

Правда, в Split/Second все разрушения вызывали сами игроки, поэтому теоретически бензоколонка могла и не взорваться, а башня — не упасть. В MotorStorm же перед стихией равны абсолютно все: происходящее жестко заскриптовано и происходит каждый раз по одному и тому же сценарию. Вот только смотреть, как падают небоскребы, слетает с рельс метропоезд и разъезжается по швам асфальт, не надоедает и со второй, и даже с третьей попытки, которые могут понадобиться для победы. Фактически MotorStorm: Apocalypse — это растянутая на два вечера печально знаменитая сцена гонки на такси из игры **Alone in the Dark**, только сделанная людьми с прямыми руками. Камера в суматохе происходящего сама выхватывает кадры врезающегося в пристань корабля, поэтому секунда на то, чтобы среагировать и увернуться, у вас всегда будет. Это нелегко, ведь здесь всегда что-нибудь происходит: кого-то из соперников утаскивает торнадо, а двое других только что не поделили узкий проезд и отправились на свалку запчастей.

В тех гонках, когда на трассе тихо и спокойно (такие этапы тут тоже бывают, но их меньшинство), играть становится намного скучнее, но базовая механика MotorStorm хороша и сама по себе, без поддержки со стороны землетрясений и торнадо. Каждая трасса тут обладает несколькими развилками, которые зачастую располагаются на разной высоте (один путь может пролегать по подземной стоянке, а другой — по крыше здания), а на старт одновременно выходят принципиально разные виды техники, от грузовиков до легких мотоциклов. Поэтому цели и задачи у каждого свои: для мотоциклистов это — как можно быстрее вырваться вперед, не дав себя раздавить, а для пилотов тяжелой техники — намотать мошкару на колеса, пока та не уехала слишком далеко, и не пускать вперед вплоть до самого финиша. У каждого колесного агрегата есть неограниченный запас буста, использование которого мгновенно перегревает мотор: нужно каждые десять секунд давать ему остыть, отпуская кнопку ускорения или проезжая по воде, иначе двигатель взорвется.

БелАЗ по улице несется

В Apocalypse к обычному бусту добавились еще и боковые ускорители, позволяющие резко ударить соперника в борт (а для мотоциклистов — просто врезать кулаком по голове в стиле **Road Rash**, шлемы у здешних гонщиков считаются за трусость). В результате из безумного варианта марафона «Париж — Дакар» здешние гонки по темпу и аварийности превратились скорее в осмысленный аналог **Burnout** со всем тем, чего самому Burnout так не хватало. Все-таки в MotorStorm гораздо интереснее бороться за позицию, чем бездумно разбивать о стенку соперников. А осваивать новые виды техники не надоедает вообще никогда. Теперь в режиме фестиваля игра больше не позволяет выбирать машину и сама подсовывает нужный по сюжету транспорт: биг-футы, полноприводные арктические будки вроде нашего «Урала», джипы, спорткары, пикапы, багги, квадроциклы, чопперы и спортбайки.

Сам фестиваль из простого набора гонок превратился в сюжетный режим со смешными, но совершенно необязательными кат-сценами между миссиями: фрики-гонщики приехали навести шороху на руинах разрушенного города, про них снимает фильм недотепа-оператор. На самом деле сюжет нужен здесь скорее для того, чтобы заставить проходить один и тот же фестиваль три раза, за трех разных персонажей — новичка, профи и ветерана. С ростом сложности меняется не только агрессивность соперников, набор машин, но и состояние трасс: на «новичке» все еще более-менее чисто, на «профи» земля разверзается под колесами каждую секунду, а на «ветеране» кругом уже одни затопленные руины.

■■■

Потом, конечно, каждую трассу можно будет перепройти отдельно на любой машине, а возможно, и открыть что-то новое — большинство машин и мотоциклов после прохождения коротенького фестиваля остаются закрытыми. Но MotorStorm: Apocalypse настолько хорош, что его всегда мало; отчасти спасает только мультиплеер и редкий сейчас сплит-скрин на двух или четырех игроков. Чтобы снова почувствовать себя за 16-битным Road Rash, достаточно поставить четыре мотоцикла и разрушенную автостраду — людей давить все еще можно, а смертоносных коров уже нет. Те, кто начинает освоение аркадных гонок с MotorStorm: Apocalypse, однозначно счастливее нас. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✓
Легко освоить ✓

Дождались?

Аркадные гонки делают новый шаг вперед: есть надежда, что этот, в отличие от прошлогодних Blur и Split/Second, не окажется незамеченным.

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

Рейтинг

9,0

«Великолепно»

Код апокалипсиса

Шесть других игр про разрушение городов, которым больше повезло с датой выхода

Пять баллов по шкале Рихтера

Alone in the Dark

В Alone in the Dark конец света пришел в настоящий Нью-Йорк, который Сатана, кажется, выбрал для своего полноценного камбэка. Одна из самых запоминающихся сцен игры была одновременно и одной из самых корявых (притом что сама игра в целом была сделана явно не тем местом): мы несемся по городу на такси, по сторонам падают небоскребы, а дорогу перегораживают огромные расщелины. Создатели Test Drive Unlimited явно могли бы отполировать автомобильный эпизод намного лучше.

Шесть баллов по шкале Рихтера

Legendary

Бездарный в целом шутер Legendary тоже предлагал полюбоваться на разрушение Нью-Йорка, только на этот раз при помощи существ из греческой мифологии, которых случайно выпустил из ящика Пандоры главный герой. Гигантский грифон, утаскивающий в лапах полицейскую машину, — это, конечно, здорово, но плохих шутеров на Unreal Engine 3 к тому времени расплодилось как-то неприлично много.

Семь балов по шкале Рихтера

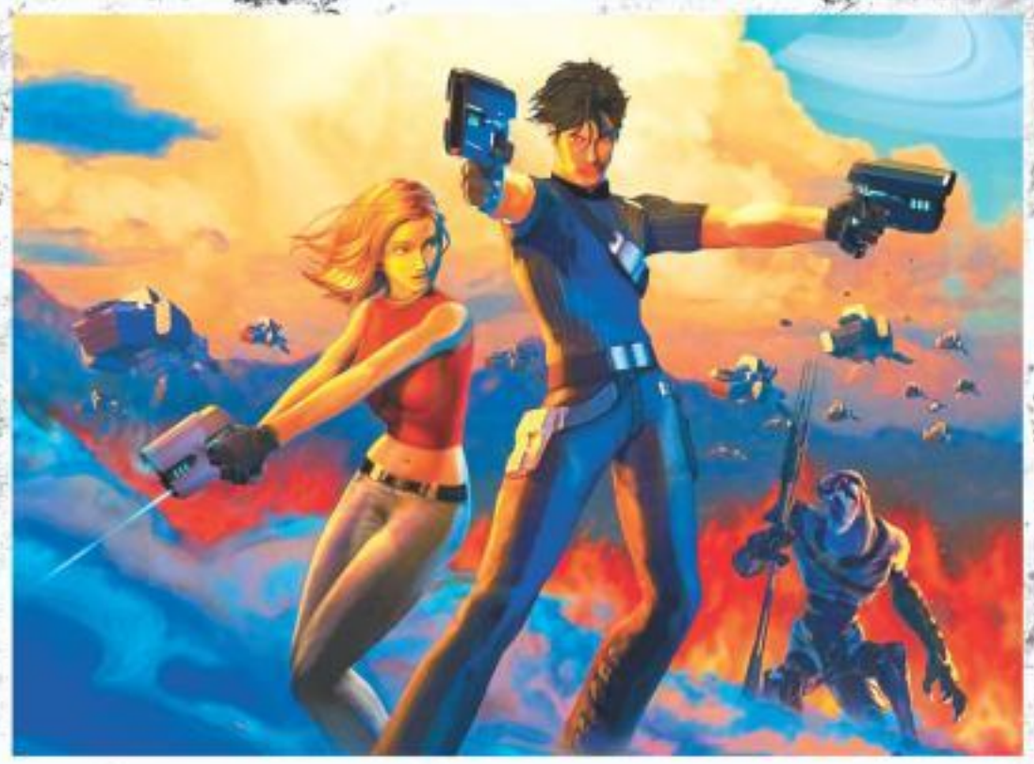
Crysis 2

В свежем Crysis 2 Нью-Йорк громят уже инопланетяне, да и шутер получился все-таки неплохой. Правда, самому уворачиваться от падающих небоскребов (как в Alone in the Dark) здесь не приходится. Все происходит как-то на фоне, а игроку достается только медленно оседающая бетонная пыль, которая превращает и так не очень умных врагов в слепых котят. Зато апокалипсис в Crysis 2 самый технологичный из всех представленных — к таким взрывам уж точно не захочется поворачиваться спиной.

Девять баллов по шкале Рихтера

Enslaved: Odyssey to the West

В прошлогоднем Enslaved можно наблюдать только последствия техногенного апокалипсиса, но даже этого достаточно, чтобы получить исчерпывающее представление о масштабах людского идиотизма. Заигравшись в войнушку, люди как-то пропустили момент, когда на земле остались только одни роботы (создатели просто забыли их отключить), планомерно уничтожающие жалкие остатки существ, у которых в жилах течет кровь, а не машинное масло. При этом Enslaved стала первой игрой, которая доказала, что строить планы на жизнь и влюбляться можно даже на руинах — поля тюльпанов в центре Нью-Йорка идеально создают нужное настроение.



Восемь баллов по шкале Рихтера

Advent Rising

Самый радикальный способ уничтожить Нью-Йорк и все остальные города планеты был продемонстрирован в экшене Advent Rising. Чуть ли не в самом начале игры инопланетяне взрывают Землю, вся человеческая цивилизация (кроме тройки героев) погибает. Игра с треском провалилась, и было из-за чего: хорошим в Advent Rising был только сценарий. Его сочинил не самый худший писатель Орсон Скотт Кард, работавший в том числе и над квестами LucasArts — The Digg и серией Monkey Island.

Десять баллов по шкале Рихтера

SimCity

Как заметил главный редактор www.igromania.ru Андрей Александров, происходящие в Японии грустные вещи напоминают последние аккорды любой SimCity, когда ты, построив город своей мечты, говоришь «Эх, ну жаль, конечно!» и насылаешь на него все возможные беды и напасти. Вот и сейчас, похоже, кто-то по ту сторону монитора произнес «Эх, ну жаль, конечно!» и полез в меню Disasters. Землетрясения, цунами, наводнение, ядерная катастрофа... Что дальше — нападение инопланетян?

Жанр
Тактический шутер
Издатель/разработчик
Codemasters
Издатель в России
1С-СофтКлаб
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Сайт игры
flashpointgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео
Желательно:
2,66 ГГц, 4 Гб, 1 Гб видео

Георгий Курган

OPERATION FLASHPOINT RED RIVER

За Ровшана ответишь!

Так сложилось, что этот номер выходит незадолго до празднования Дня Победы. Для всех нас это прекрасный повод оглянуться назад и посмотреть, как видеоигры изменили представление людей о том, что такое война. По своей популярности игры про армию немногим уступают казуальным симуляторам садоводства: еще лет пять назад индустрия задыхалась под трехметровым слоем из шутеров про Вторую мировую, а сейчас нас примерно с таким же усердием кормят продуктами, посвященными современным конфликтам.

И виноваты в этом далеко не жадные директора по маркетингу (которые в большинстве своем в играх просто не разбираются и продают то, что лучше продается), платежеспособный спрос на виртуальные убийства создаем именно мы, игроки. В этом как будто нет ничего предосудительного: мужчины, как известно, с детства любят играть «в войнушку», а женщин в дополнение к этому особенно волнует вид мужчин в униформе. Страшно из-за другого — за каких-то пятнадцать-двадцать лет нас протащили через такое неистовое множество вооруженных конфликтов, что мы просто перестали воспринимать их как нечто шокирующее. Тщеславные юноши в онлайновых сервисах меряются количеством застреленных людей, на виртуальном мундире каждого больше медалей, чем у Брежнева в период позднего маразма, а внешний вид винтовки M4A1 они вспоминают гораздо быстрее, чем день рождения бабушки. На страницах журнала мы то и дело отчитываемся о том, как убивали плохих корейцев, китайцев, немцев, японцев и русских... война обесценилась, войну не принимают всерьез. По вине видеоигр откормившимся пользователям может показаться, что рисковать жизнью и стрелять по себе подобным — это ужас как весело и интересно. И именно в этот момент таких людей нужно окунать с головой в **Operation Flashpoint: Red River**.

А у реки, а у реки

Самое прочное воспоминание о Red River — загрузочный экран. И вовсе не потому, что уровни неприлично долго грузятся (хотя это действительно так), и не потому, что миссии не запоминаются, — напротив, каждая стычка отмечена отдельным седым волосом на виске. Дело в том, что любоваться на этот самый экран приходится чаще, чем на что бы то ни было. В Operation Flashpoint, как и раньше, убивают часто, быстро и почти всегда — самым нелепым образом.

С тех пор как **Bohemia Interactive**, разработчики оригинального OFP, лишились прав на собственное произведение, в обществе на некоторое время утвердилось мнение, будто самый достоверный симулятор войны — это **ArmA**, а то, что делают неизвестные люди из

С такого расстояния попасть по засевшему в доме снайперу можно разве что случайно, а увидеть его без бинокля — практически невозможно.

По большим армейским праздникам нам разрешают вызвать на кого-нибудь авиаудар. Тоже строго в соответствии с режиссерским замыслом, конечно.

В ночных миссиях жизнь сплинтерцелом не покажется: в приборе ночного видения посреди чиста поля видно немногим лучше, чем под водой в подмосковных водохранилищах. То есть очень плохо.

Codemasters, — это так, для размазней и девочек. Действительно, в ArmA были воссозданы мельчайшие детали военного быта, а для включения движка в джипе была предусмотрена отдельная кнопка.

Казалось бы, чем может ответить «аркадный» Operation Flashpoint? Во вступительном ролике к Red River двое американских военнослужащих ругают «факами» проклятых коммуняк, а их коллеги ездят по таджикским горам преимущественно под рявкающий аккомпанемент альтернативного рока. Реплики комвзвода легко перепутать с цитатами сержанта Хартмана из «Цельнометаллической оболочки», но все это — шлак, обязательный для жанра налет бравады, чтобы игроку не стало совсем уж жутко от происходящего. На самом-то деле OFP всегда была игрой не о том, как правильно заводить мотор и какой кнопкой открывать люк, а о том, как часами ползать по непролазным лесам, перебираться от кочки к кочке, нервно считать патроны, сидя под шквальным огнем, — только для того, чтобы получить пулю в самое неприятное место и отправиться на час игрового времени назад, к точке респауна. В этом смысле Red River ничуть не хуже **Cold War Crisis**.

Вахшу мать

В сравнении с **Dragon Rising**, предыдущей игрой в серии, новый OFP выглядит более постановочным, но вместе с тем — более собранным: все чаще нам предлагают бои в полугородских условиях брошенных кишлаков. Осторожно, метр за метром отделение морпехов (под нашим руководством) прочесывает пустую вроде бы деревню. Вдруг снайпер полушепотом докладывает: «Вижу силуэт, сто метров к северу».

И разверзается ад: еле заметные вспышки вдалеке мигом преобразуются в свист пуль над нашими головами, глаза застилает пыль, каменное крошево и брызги крови — вашей или соседа по укрытию. Не переживайте, вас почти наверняка убьют. А потом — еще и еще, до тех пор, пока вы более-менее не запомните расположение противников и не научитесь грамотно прятаться в кустах. Враги действуют строго по указке сценаристов, чекпойнты случаются мучительно редко, но в случае с этой игрой такие издевательства только добавляют остроты: игрок начинает отчаянно цепляться за жизнь, а заученные назубок точки наступления врага воспринимаются как следствие полученного естественным путем боевого опыта — ведь тренированные бойцы могут заранее определить, откуда, скорее всего, попрут сволочи.

Подрыв танка, зачистка укрепрайонов, истерическое отступление... когда мы шаг за шагом от-

Со стороны стрельба в OFP выглядит именно так. Видите китайца на горизонте? А он есть.

Как один таджик двух генералов прокормил

У многих жителей России республика Таджикистан ассоциируется прежде всего с дворниками в оранжевых спецовках и передачей «Наша Раша». Чтобы исправить это обидное недоразумение, «Игромания» публикует подборку фактов, призванную показать, что Таджикистан — это не только Сергей Светлаков и Михаил Галустян

● Таджикистан — страна с живописной природой. Большую часть страны занимают горы, самая внушительная из которых — пик Исмаила Самани (ранее известный как пик Коммунизма, а также пик Сталина) высотой 7495 м.

● Официальный сайт посольства Таджикистана в Москве рекомендует несколько видов туризма на территории республики. В частности, сообщается, что большой популярностью у местных жителей пользуются курорты на водных целебных источниках («Гарм-Чашма», «Джиланды», «Ходжа-Обигарм», «Оби-Гарм», «Шаамбары», «Зумрад»).

● В дни весеннего равноденствия в Таджикистане, как и в большинстве стран с зороастрийским прошлым, отмечают персидский праздник Навруз. В это время в Душанбе проходит одноименный театральный фестиваль. К примеру, на «Наврузе 2011», стартовавшем 6 апреля, можно было увидеть спектакли артистов Национального театра Исламской Республики Афганистан, музыкально-драматического театра Таласской области Киргизии, Чуйского драмтеатра имени Ш. Термечикова, Туркестанского музыкально-драматического театра из Республики Казахстан.

● Жители Таджикистана по праву гордятся своей историей. Например, в период правления династии Саманидов, определившей исторический и культурный облик таджикского народа, на соответствующей территории проживал знаменитый врач и философ Абу Али Хусейн ибн Абдаллах ибн Сина (Авиценна), который впервые отделил чуму от холеры и описал проказу в своем труде «Канон врачебной науки». Среди других его произведений — «Трактат об уксусомеде», «Трактат о сексуальной силе» и «Поэма о медицине».

● Наконец, нельзя не отметить, что генеральный директор ООО «Издательский дом «ТехноМир» Азам Данияров также ведет свою родословную от этого старинного персидского племени. Поэтому тот факт, что журнал «Игромания» до сих пор существует и издается, косвенно является заслугой таджикского народа.

Если будете беречь подчиненных, то к середине игры начнете узнавать их в лицо.
С фамилиями и биографией сложнее: первые у них какие-то блеклые, а второй, кажется, нет совсем.

Было бы странно, если бы в игре, сделанной на движке DiRT 3 и F1 2010, нельзя было управлять машинами. Хотя выбор «болидов» тут несколько скромнее.

даем позиции наступающей Народно-освободительной армии (Red River начинается как операция по освобождению Таджикистана от террористов, но ближе к середине игры, как обычно, случается китайская интервенция), — в ситуации, когда тебя могут убить в любой момент, эти знакомые эпизоды приходится переосмысливать. Codemasters удалось то, что не получилось у **Danger Close Games** с их тесной и бутафорской **Medal of Honor**: в новом OFP бывает по-настоящему *страшно* сталкиваться с врагом лицом к лицу, даже несмотря на то, что здесь до сих пор лечат раны, подержав над головой павшего соратника аптечку.

Угрюм-река

Обязательные дурацкие стелс-миссии и прочая мишура тоже будет, не беспокойтесь, но главное достоинство Red River — это именно что более плотная постановка. Разработчики, однако, гордятся совсем другими вещами: например, drop-in-кооперативом на четырех игроков или разделением бойцов на классы. Все это, безусловно, необходимо: возможность позвать в бой друзей нужна, потому что AI-напарники до сих пор тупы, как пододеяльник. Автор этого текста не раз погибал потому, что штатный медик застрял головой в лестнице и не успел остановить кровотечение. В свою очередь, ценность классового неравенства начинаешь понимать, как только в голове более-менее укладывается базовая механика и появляется желание действовать осмысленно: без помощи снайпера очень трудно отстреливаться на дистанции более ста метров, а пулеметчик незаменим, если противник засел в здании. Главный минус в том, что AI-напарники, в отличие от живых игроков, не растут в уровнях и, соответственно, выходят на каждый бой с комплектом снаряжения новобранца.

Эти два пункта (плюс мелкие доработки) чуть ли не единственные нововведения в механике. В остальном Red River — та же самая игра, что полтора года назад. Управляемая песочница: на цель можно заходить с произвольной стороны, но оптимальный маршрут обычно один, и его нужно придерживаться. Те же недостатки: скрипты, которые работают, только если игрок оказался в строго нужном месте, иначе солдаты просто откажутся воевать. Бесполезный AI, особенно у неподконтрольных игроку бойцов — от этих помощи не дождешься никогда, умеют только жалобно звать на помощь по рации и докладывать о потерях (которых запросто может не быть; говорим же, соратники — трусы и дешевые паникеры). В какой-то момент, когда наметанный глаз обнаружит ржавые болты, которыми скреплена игра, она мигом разъедется по швам и превратится в обычный военный шутер, но до той поры…

■■■

До той поры пройдет как минимум четыре-пять миссий. Пожалуй, самых нервных, лютых, пропитанных холодным липким потом и пороховой копотью миссий — впервые за долгое время. Помимо равнодушия к войне, боевые шутеры сегодняшних дней привили нам еще одну мерзкую привычку: мы совершенно разучились удивляться, пресытились дорогими спецэффектами, интеллектуально обрюзгли от того, что разработчики сдувают с нас пылинки, указывают, когда нужно присесть отдохнуть в укрытие, расставляют точки сохранения во всех страшных местах.

По гамбургскому счету Red River — гнусная, жульническая игра, которая под видом сендбокса подает нам театр варьете имени военных действий. Но это самая настоящая война, которую сегодня можно увидеть по ту сторону монитора, — уже потому, что в ней иногда нужно думать и всегда аккуратно целиться, иначе кранты. А для всех, кто даже после этого упрямо не хочет верить в то, что война — это страшно, больно и некрасиво, есть рок-н-ролл в «Хаммерах» и сальные армейские шуточки в эфире. ■

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?

Тот же Operation Flashpoint, что и в 2009-м, но с более агрессивными боями, кооперативом, прокачкой и злыми таджиками. Как выяснилось, этого вполне достаточно, чтобы поддерживать серию в хорошей форме, — тем более что внятной альтернативы нет и в ближайшем будущем не планируется.

Геймплей	8
Графика	8
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	7

Рейтинг

8,0

«Отлично»

3D Compatible Game

PlayStation® Move

playstation.ru
socom.com

Blu-ray Disc

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

16+ www.pegi.info

SOCOM СПЕЦНАЗ

PlayStation® Move
Превосходство на поле боя

НАСТОЯЩИЙ СПЕЦНАЗ
ОТВАГА. УСТРЕМЛЕННОСТЬ.
ТОЧНОСТЬ УПРАВЛЕНИЯ С PLAYSTATION© MOVE

Вы – командир элитного подразделения спецназа, заброшенного в тыл врага. Ваш противник – партизаны. Ваша задача – выжить и победить в одиночной кампании и в многопользовательских сражениях с участием до 32 игроков. Добиться абсолютного превосходства на поле боя поможет контроллер движений PlayStation Move. С его помощью ваши выстрелы будут точными, а приказы – четкими и своевременными.

ИГРА – ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО...

PS3 PlayStation®3

SONY make.believe

Реклама

"PlayStation", "PS3" and "●" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. SOCOM: Special Forces ©2011 Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Zipper Interactive. The U.S. Navy provided technical support, but does not officially endorse this product. All rights reserved.

2K SPORTS TOPSPIN 4

Жанр
Теннисный симулятор
Издатель
2K Sports
Разработчик
2K Czech
Мультиплеер
Интернет
Платформы
Xbox 360, PS3, Wii
Сайт игры
www.2ksports.com/games/topspin4

Илья Янович

С подачи «Мафии»

Еще лет семь-восемь назад жизнь поклонника теннисных симуляторов была трудна, полна жестоких терзаний и непрерывного поиска себя. Ему приходилось постоянно выбирать между элитарной серией **Tennis Master Series** от **Microids** и бюджетным циклом **Roland Garros**. И это не считая таких известных и уважаемых марок, как **Matchball Tennis**, **All Star Tennis 2000** и **Dream Match Tennis**. Сегодня о них, конечно, уже никто и не вспомнит, а раньше поклонникам размахивания виртуальной ракеткой перед экраном приходилось ковыряться в любом мусоре.

Сейчас разобраться в ситуации не в пример проще: расклад сил такой же бинарный, как и в футболе. Есть два устоявших на ногах сериала — легкий, динамичный, но поверхностный **Virtua Tennis**, а также глубокий, скрупулезный, но несколько сухой и неповоротливый **Top Spin**.

Ракетный комплекс

Разница в том, что по сценарию симуляторов **EA Sports** не развивается только Virtua Tennis: несколько дополнительных тренировочных упражнений, переделанные текстуры, три новых корта и свежее лицо на обложке. Top Spin же все время меняется. Первая часть — дорогой клон Tennis Master Series 2003: строгий, академичный, но ничем не выдающийся. Вторая — красивый, глубокий, дружелюбный, сбалансированный, практически идеальный симулятор. Третья — непомерно утяжеленный, совершенно неподъемный снаряд, предназначенный, видимо, для тех, кто в свободное от игр время пишет кандидатскую по теме «Физика и траектория полета мяча с отскоком от сетки при среднем прямом ударе».

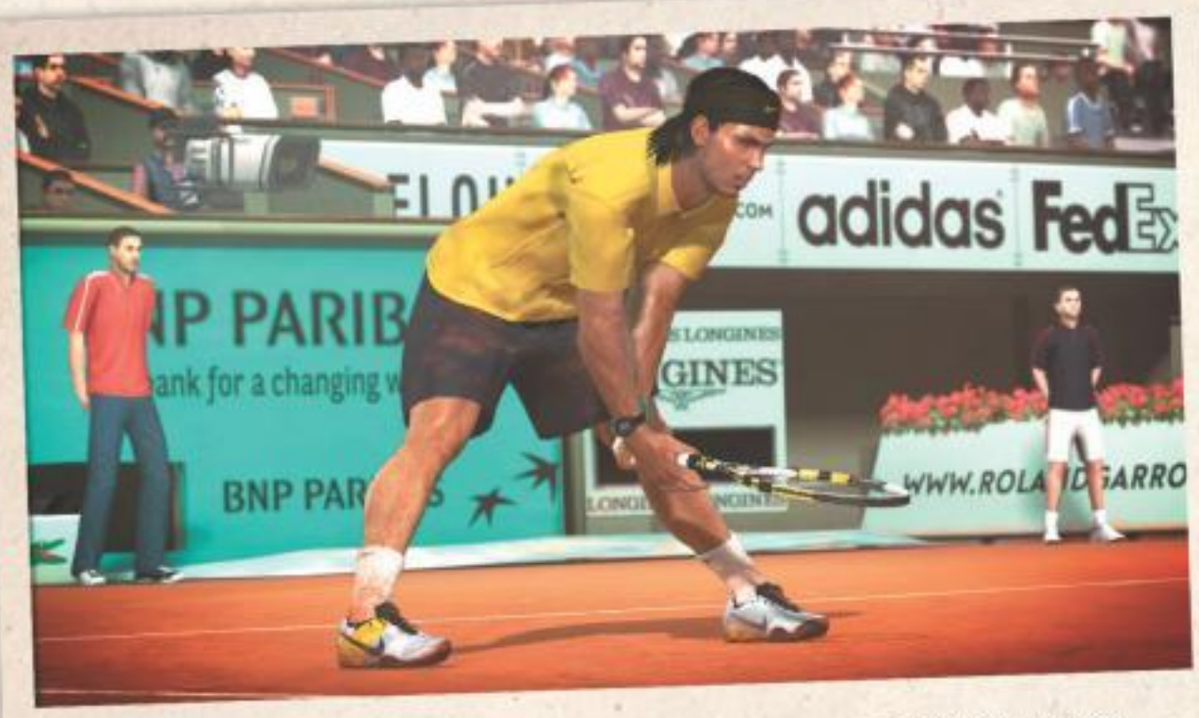
Наблюдать за тем, в какую сторону будет развиваться Top Spin дальше, конечно, было любопытно. Как минимум до тех пор, пока не стало известно, что разработчиком четвертой части стали **2K Czech** (для друзей — **Illusion Softworks**). Тут все, конечно, живо представили себе потенциальные нововведения. Например, возможность накануне финала Кубка Дэвиса залить ноги соперника бетоном, отправить судью на корм рыбам или подбросить тренеру, отказавшемуся с вами сотрудничать, лошадиную голову. Ну а вместо традиционного рукопожатия с оппонентом — горячий итальянский поцелуй.

Ракетное топливо

По этому поводу у нас есть две новости. Плохая — ничего такого в игре, увы, нет. Хорошая — это и без того прекрасный теннисный симулятор. То есть механика довольно точно скопирована со второй, лучшей части. Что, в общем-то, логично: едва ли чехи чувствовали, что имеют моральное право высказывать собственные соображения о том, как надо делать спортивную игру.

Все, что делало Top Spin 2 совершенной игрой, здесь как минимум не хуже. Физика мяча абсолютно идеальна: с одной стороны, желтый шарик ведет себя достаточно предсказуемо (это важно: в третьей части он был бешеным), с другой — правильно летит свечкой, отскакивает от сетки и смело отправляется в аут при неудачных верхних ударах. Не «подыгрывая» ни вам, ни сопернику любого уровня мастерства и на любом уровне сложности, чем порой грешит Virtua Tennis.

Сам теннисист не выступает здесь высокополигональ-



Пожалуй, единственный недостаток управления: теннисист никак не отреагирует на ваши попытки отбить мяч, если игра уже просчитала, что он летит в аут.

Практически все зрители теперь трехмерные, но хлопают в ладоши они все так же неестественно и все так же синхронно.

Среди отечественных теннисистов в Top Spin 4 были замечены Николай Давыденко, Вера Звонарева и Динара Сафина.

ным аналогом платформы из **Pong**. Вы ясно чувствуете каждый поворот, каждый выпад, каждый удар (есть обычный, секущий и высокий) — шутка ли, но даже то, левша игрок или правша, кардинальным образом влияет на темп матча. А еще спортсмен может держать ракетку одной рукой или двумя — это, не поверите, тоже важно.

И главное, Top Spin 4, как и предыдущие части, — дорогой, пышный спортивный симулятор, который достоверно передает атмосферу большого тенниса в самых очевидных и неочевидных мелочах. От совершенно роскошного звука (все типы ударов можно определить с закрытыми глазами) до самой последней анимации самого последнего помощника на корте, который за весь матч появляется в кадре от силы на полсекунды. И это уже не говоря о множестве красивейших кортов и нескольких типах покрытий, на каждом из которых действует собственная физическая модель: поединок на грубом грунте и тренировка на травянистом стадионе — это как будто две разные игры.

Ракетное моделирование

В Top Spin 4 вообще приходится пересматривать приемы игры каждые сорок минут, по мере продвижения вашей карьеры. Виртуальный теннисист за месяц волен выбрать лишь два мероприятия: первые 15 дней отводятся на тренировку или специальные турниры, остальное время — на чемпионаты, которые и ведут нас к званию первой ракетки мира.

Цель прежняя: вскарабкаться от позорного рейтинга в самом конце топ-100 до самой верхушки (на которой обычно восседает Рафаэль Надаль). А вот принцип тренировок изменился. Раньше мы просто платили тренеру и потели с ним в спортзале, отрабатывая отдельные приемы. Теперь обучение, как правило, проходит в дружеских матчах с соседями по рейтинговой таблице, а нанятый наставник значится где-то на втором плане, принося бонусы к характеристикам. Так авторы решили проблему с традиционно скучными тренировками, где приходилось слепо выполнять заданные упражнения. В Virtua Tennis от этого избавились, загнав в спортзал крокодилов и понастроив замков из пенопласта, только вот в Top Spin такой цирк, конечно, недопустим.

Но куда больше опыта приносят, естественно, не разминки с приятелями, а победы на соревнованиях, особенно если это один из турниров Большого шлема. В Top Spin 4 нет свободно распределяемого опыта: спортсмен растет в уровнях, а вы лишь выбираете путь, по которому ему следует развиваться. Например, если хотите быть непревзойденным в атаке, теннисисту будут лучше даваться свечки, да и сила удара возрастет.

Важно то, что и карьера, и прокачка, и физика Top Spin 4 устроены таким образом, чтобы сложность возрастала постепенно. Сперва достаточно освоить простые «ножницы», срезая удары по углам. Потом в ход идут верхние атаки. Высшее мастерство — выйти к сетке и отбивать скоростные мячи в прыжке. Наконец, против чемпионов из первой десятки в ход идут все эти приемы разом. Таким образом, 2K Czech не угодили в ту же ловушку, что и разработчики третьей части, когда всю технику предлагалось изучить еще на старте, а потом методично повторять изученное раз за разом.

■■■

К четвертой части серия Top Spin вышла на такой уровень, на каком вредно бесследно исчезать на несколько лет. Механика, физика, карьера — все придумано, отработано и сбалансировано безупречно; осталось лишь бездумно наращивать мощь: больше региональных чемпионатов и лицензированных игроков, мощнее движок, богаче анимация, новые расцветки маек и модели солнечных очков. А всего-то надо было чуточку усовершенствовать Top Spin 2. Очень хочется, чтобы Take Two продолжали совершенствовать эту игру ежегодно.

Вопрос только в том, так ли уж нужны для этого люди, которые придумали Mafia. Хотя в мире, где уже скоро случится **L.A. Noire**, им, возможно, придется опуститься и не до такого. ■

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?

Лучший теннисный симулятор на свете, неожиданно сделанный авторами Mafia.

Геймплей	9
Графика	8
Звук и музыка	10
Интерфейс и управление	9

Рейтинг

9,0

«Великолепно»

АНДРЕЙ
АЛЕКСАНДРОВ

ЖАНР
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
TRION WORLDS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
BELVER
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
EU.RIFTGAME.COM/EN

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2 ГГЦ, 2 ГБ, 256 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CORE 2 DUO 2,2 ГГЦ, 4 ГБ, 512 МБ ВИДЕО

ВСЕ ПРИДУМАНО ДО НАС

RIFT™

Вряд ли мы сейчас откроем вам секрет, но последнее действительно знаковое событие в жанре MMORPG произошло в конце 2004 года — именно тогда в США вышел **World of Warcraft** (Европа увидела игру намного позже). С того момента ММО-рынок стал скучен, как русская политическая жизнь: есть грозный, но потихоньку заплывающий жиром и отращивающий пятый подбородок WoW (после достижения пика в двенадцать миллионов пользователей их число практически не растет), есть несколько хороших нишевых игр вроде **EVE Online**, которые поддерживают преданные фанаты.

И, наконец, есть просто огромное количество проектов-неудачников, авторы которых старались если не победить WoW, то хотя бы установить с ним что-то похожее на паритет. **Vanguard: Saga of Heroes**, **Age of Conan**, **Warhammer Online**, **Tabula Rasa** — во все эти высокобюджетные игры с грамотным пиаром и именитыми разработчиками просто никто не стал играть.

Способностями бог меня не наградил

В этом году команда убийц-неудачников обновила свой состав и вновь готова к штурму. Список штурмующих серьезен: **Star Wars: The Old Republic**, **TERA Online**, **ArchAge**, **Guild Wars**. Про многие из них мы уже не раз писали, при этом совершенно упустив из виду самого серьезного соперника. **Rift: Planes of Telara** стал им не только благодаря 50-миллионному бюджету (World of Warcraft стоил вчетверо больше) или звездной команде разработчиков (студия **Trion Worlds** была создана людьми, причастными к созданию **EverQuest 2**, **Lord of the Rings Online** и **Dungeons & Dragons Online**), а благодаря своей стопроцентной узнаваемости. Революции в этом жанре, как известно, не приживаются, поэтому выход только один — быть как WoW, стараясь превзойти его в деталях, красоте и удобстве. То есть сделать так, чтобы игрокам, у которых WoW уже в печенках сидит, не пришлось долго привыкать к новой игре.

В этом-то и состоит главное завоевание (порог вхождения для новичков очень низок), но одновременно и главная трагедия всего ММО-жанра: мейнстримовые игры уже многие годы совсем не развиваются — со стороны это состояние ничем неотличимо от смерти. А революционные MMORPG регулярно

Иногда нам предлагают отвлечься от квестов в духе «убей десять крыс» и, например, организовать не очень счастливое свидание.

ДЫРКА НА ДЫРКЕ

Одна из ключевых особенностей Телары — это разломы, через которые в мир лезет разная дрянь. В воздухе образуется нечто вроде воронки (в игре есть разломы разных стихий, и выглядят они по-разному), из которой появляются монстры, которые, словно сошедшие с поезда мигранты, тут же начинают грабить и убивать. Несколько одновременно открывшихся рифтов запросто могут прекратить «гражданскую» жизнь целой локации: квесты не выполнить (убиты все квестодатели и другие ключевые персонажи), да и по дорогам ходить опасно.

Поэтому разломы лучше затыкать максимально оперативно. Рифты, разумеется, делятся по сложности — с некоторыми можно справиться в одиночку, другие требуют группы и даже рейда. Во время особо массового нашествия разломов не обойдется и без босса, требующего от группы хотя бы простенькой тактики. Кстати, на PvP-серверах именно рифты зачастую становятся причиной массовых свалок — два рейда разных сторон, занимающихся зачисткой, рано или поздно встречаются друг с другом, нервы у нескольких игроков не выдерживают, и начинается драка.

оказываются никому не нужны. Rift — явно не из их числа, он знаком поклонникам жанра уже заочно, как типовой советский подъезд. Trion Worlds построили игру на базе уже отработанных в других MMOG правил и механик. Без нововведений, конечно же, не обошлось, но вписаны они в общую концепцию игры предельно аккуратно.

Действие игры разворачивается в Теларе — мире, который находится между несколькими не очень спокойными измерениями. Когда-то давно боги, защищавшие Телару, наложили на нее магическую печать с надписью «Злу вход воспрещен!», после чего надолго ушли покурить. Со временем печать стала ослабевать и в Теларе начали появляться разломы (Rifts), в которые с удовольствием лезет всякая недружелюбно настроенная шпана.

Дал сердце доброе, вот чем я людям мил

Буквально спустя пару взятых уровней Rift преподносит первый сюрприз. Классовая система, еще пять минут назад казавшаяся куцей и убогой (всего четыре варианта — позор, до которого опускаются только создатели третьесортных китайских условно-бесплатных MMOG), начинает показывать себя во всей красе. Оказывается, классы здесь не просто так названы архетипами — внутри любого есть восемь комбинируемых между собой подклассов (именуются «душами»), каждый из которых обладает множеством уникальных возможностей. Плюс одна вспомогательная PvP-душа. И из всего этого разнообразия мы должны будем собрать уникального персонажа, да еще и не одного.

На самом старте нам предлагают выбрать свою первую душу — здесь можно хватать то, что больше приглянулось, ошибиться в Rift нельзя в принципе. Душа выглядит как ветка талантов из **Diablo** или все того же World of Warcraft. Прокачивая уровень, мы получаем специальные очки, которые вкладываем в те или иные таланты, усиливающие персонажа или дающие ему уникальные навыки. Плюс есть базовые умения — несколько доступно при «нулевой» душе, а остальные открываются по мере вложения определенного количества очков в ветку (разница талантов и базовых навыков в том, что первые мы выбираем сами, а вторые открываются независимо от того, как были раскиданы очки по ветке).

Еще через несколько уровней нам предлагают выбрать еще одну душу, в дополнение к первой. А потом — и третью. При этом к максимальному уровню у нас будет 66 очков талантов, в то время как прокачанная до предела душа вмещает только 51. Результат — просто огромное поле для комбинаций. Можно прокачать до планки одну душу, из второй взять несколько полезных талантов и улучшений, а третью не прокачивать вовсе, получив от нее только базовые умения (среди которых, кстати, хватает полезных). Можно равномерно качать две ветки, можно попробовать сделать гибрид из всех трех, а можно просто создать персонажа-урода, заточенного исключительно для того, чтобы побеждать друга Васю в дуэлях.

Некоторые локации вызывают строгое чувство дежавю. Кто сказал Duskwood?

День за день, нынче — как вчера

Наконец, тут просто огромное количество возможностей, доступных в пределах одного архетипа. У того же самого разбойника, например, есть одна душа для танкования, две души ближнего боя, одна душа, комбинирующая ближний и дальний бой, три души дальнего боя

Драка на фоне двух рифтов — незабываемое зрелище.

и душа, специализирующаяся на усилении (бафах) товарищей по группе и обладающая некоторыми задатками лекаря. Похожим образом обстоят дела и у других архетипов, хотя полного «смешения» все-таки не наблюдается — возможностей по танкованию у того же самого воина куда больше, чем у разбойника и лекаря (в последнем архетипе тоже есть одна танковская душа).

Более того, разработчики не стали ограничивать нас строгим выбором из трех душ. Собрать больше совсем несложно, надо лишь выполнить соответствующие квесты. Не понравилось, каким получается персонаж, — идите к классовому мастеру, за небольшую плату сбрасывайте свой билд и выстраиваете его заново. Кроме того, все у того же самого классового мастера можно купить и дополнительные билды, «роли», — всего их разрешено иметь до четырех штук, а смена происходит нажатием одной клавиши, лишь бы персонаж не находился в бою. В итоге, отправляясь в составе группы покорять подземелье, теоретически можно сначала потанковать, потом полечить напарников, а под конец просто наносить урон. На практике таким, конечно, никто заниматься не будет, но ситуации, когда кому-то из группы приходится менять роль под конкретную ситуацию, случаются сплошь и рядом.

Минусы в этой системе, разумеется, тоже есть. Во-первых, количество возможностей несколько завышено — как показывает практика, в совершенстве освоить игру сразу четырьмя радикально отличающимися друг от дружки ролями смогут лишь единицы. Другая сложность — это баланс между классами. В Rift его выдерживать будет очень и очень сложно, ведь, усиливая/ослабляя какую-то из душ, разработчикам придется учитывать весь огромный ассортимент комбинаций, в которых эта душа участвует. Сложность подобного подхода можно оценить по патчу 1.1, в котором была принята первая попытка перекроить некоторые души и который вызвал огромное количество ругани со стороны игроков.

Впрочем, у Trion есть еще один выход: часть работы по балансировке здесь с легкой душой можно переложить на игроков. Ведь даже если созданный вами билд оказался слабым — к вашим услугам огромный ассортимент душ и их комбинаций. Наверняка среди них найдется и что-то выигрышное; другое дело, что всегда будут игроки, которым просто нравится стиль игры за слабые на данный момент души.

Кто беден, тот тебе не пара

Разобравшись с классовой системой, игрок втягивается во вполне стандартную прокачку в духе «делай квесты — набирай опыт». Большинство заданий сводится к стандартному «убей десять, принеси двадцать, отними тридцать», действительно оригинальных — единицы. Спасает в такой ситуации разве что чтение квестов (не ленитесь!), разработчики придумали для Rift очень неплохой сюжет, поэтому разбираться в секретах Телары действительно интересно. Игровой мир небольшой (пожалуй, один из самых компактных ММО-миров, которые мы видели), зато в отличие от Age of Conan и Warhammer Online он абсолютно бесшовный.

Никуда не делись и инстансы-подземелья — в первый можно отправляться примерно на 16-м уровне, дальше регулярно будут открываться новые. По достижении 50-го уровня нам предстоит проходить те же самые инстансы в «экспертном» режиме — от группы там требуется слаженная и грамотная работа. К счастью, разработчики не ограничились примитивным копированием уже пройденных подземелий, в каждом инстансе открываются новые проходы, где сидят ранее невиданные противники.

Следующий этап — рейдовый контент. На момент написания статьи в Rift было одно подземелье, рассчитанное на 20 человек (второе готовилось к релизу). Сложность этих инстансов максимальная — группа, набранная через чат и плохо экипированная, с таким вызовом не справится. Это в первую очередь для сыгранных гильдий.

Вся эта свистопляска нужна в основном ради получения лучшей экипировки. Сначала

Под конец битвы с разломом вам обязательно придется сразиться с каким-нибудь особо опасным монстром.

ОН ДАВНО ДЛЯ ДРАКИ ИЩЕТ ПОВОД

А вот у поклонников PvP радости пока меньше. В Rift слабо мотивированы сражения между игроками — здесь нет осад, битв за контроль над какими-то важными ресурсами и т.д. В Теларе можно нарваться разве что на ганкера (онлайновый аналог Филиппа Киркорова), атакующего врагов из интереса, или принять участие в случайной стычке за разлом. Но куда чаще возникают ситуации, когда игроки противоположных фракций мирно играют рядом и даже помогают друг дружке.

Поэтому у желающих кому-нибудь навалять есть одна дорога — на warfronts, специальные локации, где небольшие (10-20 человек с каждой стороны) группы игроков сражаются друг с другом и выполняют определенные задачи. Последние — вполне стандартные вариации режимов Capture the Flag, Domination и т.п. Успехи в PvP награждаются специальной валютой, которая тратится на экипировку. Кроме того, у каждого персонажа в Rift имеется PvP-ранг, растущий параллельно с набором валюты, — чем он выше, тем лучше выбор вещей. Нужно помнить, что многие характеристики PvP-экипировки полезны только в сражениях с игроками, поэтому хитрая тактика быстренько одеться на варфронтах, а потом отправиться покорять рейды в Rift может и не сработать.

мы одеваемся в экспертных инстансах первого уровня (tier 1), потом отправляемся в подземелья второго уровня (tier 2) и начинаем готовиться к рейдам. Параллельно не забываем и про разломы — там тоже есть чем поживиться. Кроме того, улучшаем свою репутацию у разных фракций: как ни странно, но примитивная схема «собери вещи, чтобы в них отправиться за еще лучшими вещами» является лучшим мотиватором в большинстве MMO, и Rift не исключение.

Наконец, экипироваться можно и с помощью крафта. Он в Rift достаточно стандартен: есть несколько собирательных профессий и несколько производственных, отвечающих за те или иные типы вещей. Еще можно производить руны, которые несколько улучшают характеристики уже надетых на персонажа предметов. Прокачка крафта до максимального трехсотого уровня не отнимает слишком много сил, а вот дальше придется попотеть — серьезные рецепты можно получить, выполняя специальные задания или путешествуя за ними в инстансы (там же можно добыть и реагенты для наиболее крутых вещей). Зато заработанная таким образом экипировка пользуется очень неплохим спросом на аукционе.

Похвальный лист тебе: ведёшь себя исправно

Спустя всего лишь месяц после релиза Rift очень сложно оценить будущее этого проекта. Мы видели множество MMO-RPG, которые в первом приближении выглядели многообещающими — и почти все они, к сожалению, провалились. Rift на данный момент оставляет хорошие впечатления. Эта игра очень доброжелательна к игроку и не требует убивать на себя кучу времени — к примеру, максимальный уровень берется менее чем за месяц спокойной игры. Да и по достижении «капа» занятие находится любому игроку: если у вас мало времени, можно просто закрыть пару разломов, получить свою награду и заниматься другими делами.

Другая черта Rift — очень высокое (по меркам жанра) качество игры на момент релиза. Игроки, прокачавшиеся в первые недели, не почувствовали себя платными бета-тестерами. Количество неработающих квестов, скиллов и прочего было просто минимальным. А выявленные ошибки — правились очень оперативно. Радует и продуманность таких мелочей, как управление группами. Зачастую игрокам нужно объединиться в той ситуации, когда уже идет бой и нет возможности искать в меню функцию приглашения другого игрока, а потом ждать подтверждения от него. В Rift достаточно просто нажать большую кнопку наверху экрана — и группа будет создана. Если же в каком-то месте оказывается две группы сразу, их можно объединить аналогичным образом. Казалось бы, ничего особенного, — но таких вещей, упрощающих жизнь, в Rift огромное количество.

■■■

Trion хочется пожелать ровно одного — нарастить темп. Они взяли отличный старт, хорошо понимают, чего хотят, и быстро воплощают свои задумки в жизнь. Но этого недостаточно. Rift играет на одном поле с World of Warcraft, не предлагая ничего радикально нового. И игроки, которые ушли сюда потому, что им поднадоел WoW, совсем скоро поймут, что променяли шило на мыло и занимаются в Rift ровно теми же самыми вещами в той же самой фэнтезийно-ушастой обертке. И тогда, чтобы выдержать конкуренцию, Trion придется во всем идти впереди мощной махины Blizzard с ее бюджетами, сервисами и фанатской базой. А это пока еще не удавалось никому. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

При хорошей поддержке и регулярном обновлении Rift может перетянуть на себя немало варкрафтеров в завязке.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

Жанр
Симулятор тормозов
Издатель
Ubisoft
Издатель в России
1С-СофтКлаб
Разработчик
Maddox Games
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC
Сайт игры
il2sturmovik.ubi.com/diffs-of-dover/en-GB

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,66 ГГц, 4 Гб, 1 Гб видео

RS@IGROMANIA.RU

Алексей Моисеев

ИЛ-2 ШТУРМОВИК БИТВА ЗА БРИТАНИЮ

В Англию — ни ногой

Когда мы готовили январское превью «**Ил-2 Штурмовик: Битва за Британию**», общались с разработчиками и смотрели на еще не законченную версию игры, небо, казалось, было покрыто алмазами — настолько здорово все выглядело за несколько месяцев до релиза. Красивейшие пейзажи, умопомрачительное внимание к деталям, шикарная летная модель — все говорило о том, что игры серии «**Ил-2 Штурмовик**» и впредь останутся одной из главных статей российского экспорта за рубеж сразу после нефти, газа, самолетов МИГ-29 и матрешек.

Превью заканчивалось на оптимистичной ноте: «Вряд ли в скором времени мы увидим более достоверный, реалистичный и красивый авиасимулятор. «Битва за Британию» — это уникальнейшая игра ручной выделки. Сделано в России». Последняя фраза, увы, стала роковой.

Кадры решают все

Появившаяся в продаже после семи лет ожидания игра меньше всего была похожа на игру и в первоначальном, непропатченном виде (а именно такая версия досталась и нам, и всем покупателям) была практически неиграбельна.

Главная проблема — ужасная производительность игры. Даже на топовых компьютерах, намного превосходящих рекомендуемые системные требования, она регулярно показывает слайд-шоу с 1-3 FPS, а когда счетчик кадров все-таки выходит на приемлемый уровень (для этого надо доковылять до океана или уткнуться носом в небо, главное — чтобы не было видно земли), легкие подергивания и подвисания все равно превращали пилотирование в адскую муку. И это еще до начала боя. Когда на горизонте появляются немецкие «штуки», а тем более — при попытке открыть по ним огонь, игра превращалась в статичный и совершенно неподконтрольный игроку пейзаж.

После первого патча, который, к слову, случился спустя пять дней после выхода игры, ситуация несколько улучшилась, хотя до идеальной ей еще очень далеко: над землей по-прежнему случаются микрофризы, а воевать в небе Лондона все еще невозможно — игра выдает жалкие 10 кадров в секунду даже на компьютере с процессором Intel Core i5, 8 Гб оперативной памяти и видеокартой GTX 580. Дежурная отговорка про «слабое для такой игры железо» здесь не

Ради таких моментов и стоит играть в «Ил-2». Если уж сбил самолет, то это всегда маленький праздник — даже в радиоэфире союзники чуть ли не рукоплещут.

сработает, ведь выше — только конфигурация с двумя-тремя видеокартами, а SLI и CrossFire игра по иронии судьбы не поддерживает ни в каком виде.

Мне приснилось небо Лондон

Вдвойне обидно становится оттого, что «Битва за Британию» в глубине души — это действительно потрясающий авиасимулятор. Такие игры уже не делают, и вовсе не из-за сокращения рынка PC-игр и ухода всех самых лучших специалистов на консоли. Причина гораздо проще — играют в них те же самые люди, что и десять лет назад, а притока новых летчиков практически нет. Поэтому главной задачей «Битвы за Британию» прежде всего было заставить этих людей пересесть на нее с первой части «Ил-2» и аддонов к ней, в которых фанаты чувствуют себя как дома. И выпуск игры в таком непотребном виде эту задачу очень и очень усложняет.

Отчасти в этом виноваты и сами хардкорные авиасимуляторы, которые десять лет жили по принципу «чем сложнее — тем лучше», а их создатели по умолчанию считали, что все люди на планете прошли начальную авиационную подготовку и знают, откуда у самолета закрылки растут. Даже несмотря на то, что порог вхождения в «Ил-2» гораздо ниже, чем в любую другую игру жанра (хотя после того, как **Microsoft Flight Simulator** переехал на консоли и стал называться просто **Microsoft Flight**, жанра, как такового, уже не существует), абсолютным новичкам здесь будет сложно — никто не объяснит вам, почему самолеты летают, как они управляются, зачем нужен триммер и что такое магнето. Иными словами, игра почти не способна привить любовь к небу, как, например, **Gran Turismo** влюбляет в машины и автоспорт благодаря своей дружелюбности (а затем плавно повышает уровень сложности, превращая вчерашнего новичка в гонщика). «Ил-2 Штурмовик» новичков может только оттолкнуть — ведь это практически полноценный летный тренажер, поэтому матчасть нужно знать назубок еще до того, как вы сядете в кабину. На некоторые вопросы отвечает руководство пользователя, но информации все равно катастрофически не хватает. «Битва за Британию» —

Расстрельная статья

На наши вопросы о «Битве за Британию» отвечает продюсер игры Илья Шевченко

«Игромания»: Считаете ли вы «Битву за Британию» законченным, готовым к продаже продуктом?

Илья Шевченко: Законченным — конечно, нет. По устоявшейся традиции мы планируем продолжать его совершенствовать и расширять в будущем точно так же, как поступали со всеми нашими продуктами. Многое из того, что мы хотели выпустить в первоначальном релизе, не удалось довести до конца — как, например, модуль динамической погоды, дополнительные самолеты, поддержка DX11, улучшенная поддержка многоядерных процессоров и многое другое.

И, конечно же, мы в курсе недовольства многих игроков производительностью игры. Мы активно работаем с ними над решением этих проблем. Улучшение игры в этом направлении является для нас высочайшим приоритетом.

«Игромания»: Так в чем же причина ее низкой производительности?

Илья Шевченко: Во многом виноваты требования издательства Ubisoft сделать игру безопасной для игроков-эпилептиков. Игра изначально разрабатывалась без малейших мыслей об эпилепсии, поэтому при попытке протестировать ее на этот предмет стало понятно, что все аспекты игры не укладывались в норму: пропеллер, стрельба, взрывы, солнце, пролет самолетов мимо камеры, проезд машинок, въезд в ангар, полет на бреющем и так далее.

Так как эпилепсия вызывается быстрым мельканием объектов, а летный симулятор — это в принципе жанр о быстро мелькающих объектах, то вся игра от корки до корки являлась настоящим кошмаром эпилептика. Для того чтобы решить эти проблемы, нам пришлось в очень короткие сроки перелопатить огромное количество графического кода. Тем не менее различных вспышек в игре было слишком много, а времени — слишком мало. Более того, устранение многих вспышек было просто невозможно без кардинального отступления от основного принципа симулятора — исторической верности. Нам бы пришлось отказаться от реалистичного неба, притушить весь огонь, дым, взрывы и т.д. и т.п.

В итоге эпилептический фильтр был сделан примерно за три недели до релиза от полной безысходности. Фильтр попиксельно сравнивает каждый предыдущий кадр с каждым новым кадром. Если пиксели слишком сильно отличаются по яркости, фильтр усредняет новый пиксель до припадочно-приемлемых пределов. Как легко себе представить, этот фильтр задерживает появление каждого нового кадра — и чем больше в нем отличающихся пикселей, тем больше он бьет по производительности. Но сейчас мы все-таки получили разрешение убрать этот фильтр из русской версии игры, что и будет сделано с первым патчем (*наш разговор состоялся еще до выхода патча; после его появления игра отнюдь не стала «летать»*).

«Игромания»: В русской версии игры очень много банальных орфографических ошибок. Команда не укладывалась в дедлайн?

Илья Шевченко: Нет, как ни странно, тексты были переведены (изначально игра создавалась на английском) и лежали в игре долгие месяцы. Сквозь них смотрели все члены команды и многочисленные бета-тестеры. Тем не менее некоторые очевидные ошибки все-таки прокрались в игру. Все тексты мы уже отправили корректору и получили их обратно, они появятся в игре с первым же патчем.

«Игромания»: Какова была роль Ubisoft в тестировании игры?

Илья Шевченко: Французская корпорация не является виновной в том, что игра содержит некоторое количество досадных ошибок. Всю ответственность за игру несу я.

«Игромания»: Можете ли вы что-то посоветовать игрокам, уже купившим игру и недовольным ее работой?

Я надеюсь, что десять лет жизни серии «Ил-2» являются достаточным доказательством того, что мы серьезно подходим к делу и очень ценим мнение поклонников, постоянно улучшая и развивая наши авиасимуляторы. Люди, которые купили «Забытые сражения» в день выхода игры в 2003 году, вспомнят, что релиз-версия тоже была не без проблем, но мы в короткие сроки их решили и сделали игру одной из наиболее успешных во всей серии.

И сейчас мы продолжаем работать над игрой — темп работы остался таким же лихорадочным, которым он был начиная с лета. Так что наш совет фанатам: читайте форумы, следите за происходящим. Я стараюсь находиться в постоянном контакте с покупателями, внимательно выслушивать их критику и пожелания и держать всех в курсе происходящего в команде.

В Лондоне можно даже найти кое-какие достопримечательности. Вот только летать над городом иначе как по прямой очень сложно из-за неоптимизированного движка игры.

Управлять самолетом несложно, говорите?

это игра исключительно для «своих», людей, которые ценят максимальную реалистичность и историческую достоверность.

Конечно, здесь можно летать, отключив все «неудобные» настройки реалистичности, превратив игру практически в аркаду (причем ощущение, что вы управляете настоящим самолетом, ничуть не потеряется). Но в этом случае интерес очень быстро угасает, ведь вся соль «Ил-2» как раз в том, чтобы прочувствовать самолет и выжимать из него максимум возможного, знать его слабые стороны и использовать сильные для получения преимущества над противником. В «аркадном режиме» такого высокого сродства добиться невозможно, а интерфейс и удобство игры ничем не лучше спартанской кабины поршневого истребителя.

Казалось бы, при чем тут Ил-2?

Зато опытные пилоты будут на седьмом небе от счастья. Если на секундочку забыть, в каком виде игра появилась на прилавках, понимаешь, что у нее просто-таки титанический потенциал. Ни один другой авиасимулятор так точно не передает всю романтику эпохи поршневой авиации, когда первостепенную роль играли навыки самого пилота, а не электронная начинка самолета. Только здесь действительно начинают трястись поджилки, когда вам на хвост садится «мессершмитт», и только здесь два-три подбитых самолета за миссию считаются успехом. Ведь для того, чтобы сбить хотя бы одного противника, недостаточно просто совместить прицел вашего пулемета с его фюзеляжем (что само по себе очень трудно). Важно, чтобы пули попали в жизненно-важный узел вражеского истребителя (двигатель, топливный бак или рулевые тяги), а не прошли насквозь через обшивку. Поэтому, когда после изнурительной пятиминутной дуэли дымящийся «мессершмитт» камнем полетит навстречу земле, вы будете чувствовать себя так, как будто только что выиграли Вторую мировую.

Последнее утверждение скорее относится к мультиплееру — он всегда в «Ил-2» был хорош, а войну против компьютерных соперников можно считать своеобразной тренировкой перед настоящими сражениями в онлайне. С игрой поставляется полноценный редактор миссий как для одиночных, так и для многопользовательских сражений. Учитывая преданное (несмотря ни на что) комьюнити, кто-то из модмейкеров, наверное, уже сейчас днями и ночами кропотливо выстругивает из «Битвы за Британию» игру своей мечты.

Одиночная кампания, как несложно догадаться, посвящена битве за Британию 1940 г., одному из самых важных воздушных сражений Второй мировой войны. Авиапарк соответствующий: с немецкой стороны выступают «хенкели», «юнкерсы» и «мессершмитты», а с английской — «спитфайеры», «хоукеры» и «бленимы». Не стоит, наверное, рассказывать о том, что каждая модель проработана до мелочей как внешне, так и по поведению на земле и в воздухе: в случае с «Ил-2» просто не может быть подругому. Достаточно сказать, что если вы научились заводить мотор у одного самолета, совершенно не факт, что сможете без теоретической подготовки проделать то же самое на другом. К счастью, заучивать, что делает каждая клавиша на клавиатуре, теперь совершенно необязательно: во всех самолетах до последнего винтика смоделирован кокпит со всеми приборами, кнопками и рычажками, которые можно невозбранно подергать и понажимать. То же самое маниакальное внимание к деталям касается и модели повреждений: каждый выстрел обсчитывается отдельно, визуально повреждения отображаются именно там, куда угодила пуля, а от места попадания и типа снаряда зависит конечный результат — будь то небольшой отвалившийся кусочек обшивки или возгорание двигателя.

Нюансов масса, и именно ради них тысячи фанатов авиации сейчас самоотверженно просиживают часы на форумах, пытаясь найти волшебный способ добиться от игры лишних пять кадров в секунду, споря с разработчиками по поводу неправильного состава смеси в карбюраторе или спрашивая у более опытных коллег, как же все-таки запустить двигатель на «спитфайере». Эти святые люди еще не знают, что мир вокруг них уже давным-давно изменился: **Crysis 2** выходит на консолях и при этом совершенно не тормозит, а игра, которая требует для нормальной работы десяток патчей, обычно этих патчей не дожидается, вынуждая своих создателей пополнить бездонный океан студий, работающих над казуальными играми для Facebook.

■ ■ ■

Авиасимуляторы сейчас переживают, наверное, самые сложные времена за все время их существования — весь жанр состоит из полутора игр, а новых в обозримом будущем не планируется. Нынешнее поколение игроков невозможно заинтересовать историей и авиацией при помощи устаревших игр; «Битва за Британию» свой шанс привлечь новую аудиторию также упустила.

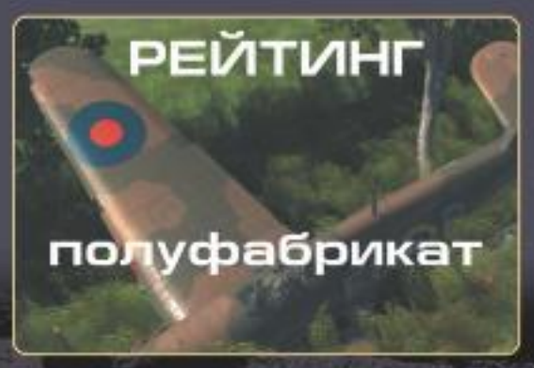
С этим ничего не смог поделать даже Олег Медокс, создатель и главный идеолог «Ил-2 Штурмовик» — недавно он заявил о своем уходе из игровой индустрии. Так что предлагаем считать «Битву за Британию» лебединой песней целого жанра — в нынешнем мире она и так была бы аутсайдером, но это как раз тот случай, когда проигравшему больше некого винить, кроме себя. ■

- [x] РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- [ ] КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- [ ] ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- [ ] ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

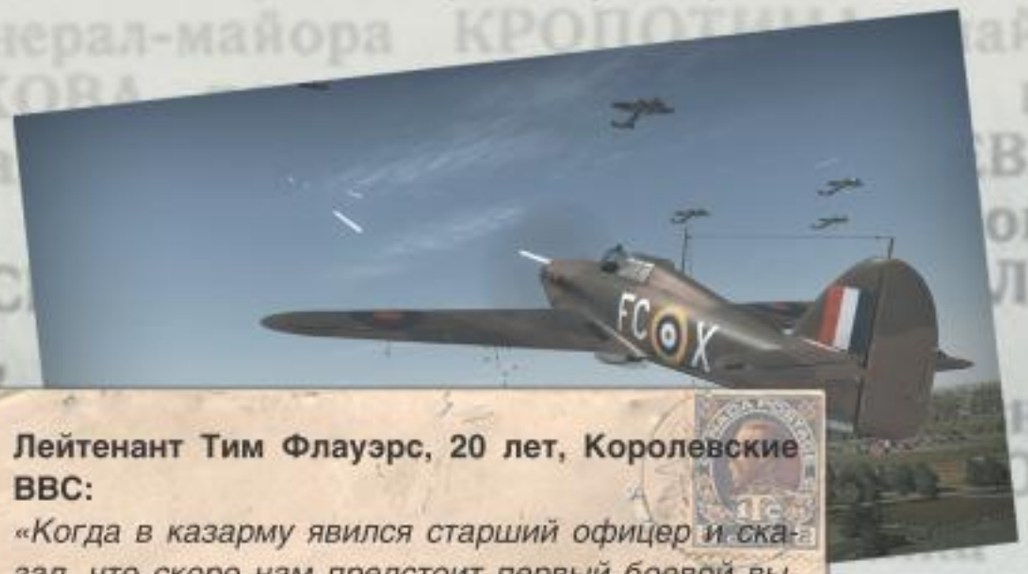
Сырой прототип гениального авиасимулятора, который через полгода-год, возможно, обрастет нужными деталями и сможет нормально встать на крыло. Садиться за штурвал раньше этого времени мы не советуем.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0



Летали, знаем

Ввиду полной невозможности играть в компьютерную «Битву за Британию» мы публикуем здесь воспоминания пилотов, поигравших в ее реальную версию 1940 года.



Лейтенант Тим Флауэрс, 20 лет, Королевские ВВС:

«Когда в казарму явился старший офицер и сказал, что скоро нам предстоит первый боевой вылет, мы были в шоке. В сражение отправляли всех, кто мог управлять самолетом. Еще вчера мы гордились тем, что держимся в воздухе без посторонней помощи, а завтра нам предстояло участвовать в настоящей войне. Я тогда даже не умел толком прицелиться — старался быстрее расстрелять все патроны в сторону врага в надежде, что попаду… Сейчас многие сравнивают характеристики машин того времени, но никто не задумывается о людях, державших штурвал».

Лейтенант Джеймс Берд, 21 год, Королевские ВВС:

«Зрелище, открывшееся перед нами, было пугающим и завораживающим одновременно. Сначала мы увидели светящееся облако — это солнце отражалось от хромированных деталей их самолетов, от винтов и стекол в кабинах. Затем наше звено сблизилось с ними, и я смог различить детали. Мне было видно желтые носы «мессершмиттов», в тот момент они показались мне острыми клювами хищных птиц. Казалось, все небо было заполнено немецкими самолетами».

Капитан Пол Бримсон, 29 лет, Королевские ВВС:

«Это было во время одной схватки над Саутгемптоном. Мы здорово врезали этим фашистским парным и сбили несколько «штук», но мне сильно досталось. Когда мы повернули назад, я понял, что вряд ли дотяну до аэродрома, и принял решение катапультироваться. Но только тряпка надо мной раскрылась, как налетевший порыв ветра снес меня обратно к городу. Я летел и разглядывал городские улицы, пока не приземлился на крышу какого-то особняка. Позже я узнал, что такое же случилось еще с двумя пилотами нашей эскадрильи. Вечером мы шутили, что у них впервые были осадки в виде авиаторов. Я знаю, это звучит странно, ведь тогда по три-четыре раза в день отправлялись на смерть, но нам нужен был повод, чтобы посмеяться».

Обер-лейтенант Стефан Мунц, 30 лет, люфтваффе:

«…Перед глазами тут же оказалась следующая цель — в трехстах метрах впереди меня, на той же высоте, «спитфайер» заканчивал разворот. Он тоже увидел меня и изменил курс — теперь он двигался прямо на меня. Я обеими руками схватился за штурвал, стараясь сделать так, чтобы самолет двигался плавно и прицел оставался неподвижным. Сквозь него я видел приближающийся истребитель. На мгновение в голове всплыла фраза, которую нам говорили перед каждым вылетом: «От вас ждут победы или смерти…» Мы ударили одновременно, я слышал, как пули застучали по обшивке корпуса, но удача была на моей стороне — обернувшись, я увидел, как мой противник теряет высоту».

Лейтенант Герман Шолль, 25 лет, люфтваффе:

«Это время вспоминается мне одним большим сражением — то над водой, то над морем, то против пары самолетов, то против нескольких десятков… Я до сих пор помню каждый вылет, потому что каждый раз приходилось изобретать что-то новое, предлагать противнику новые ходы. Иначе на той войне было просто не выжить».

Жанр
Платформер

Платформы
Xbox 360, PS3

Сайт игры
swarmites.com

Издатель
Ignition Entertainment

Разработчик
Hothead Games

Swarm

Иван Чернявский

КОЛЛЕКТИВНОЕ БЕССОЗНАТЕЛЬНОЕ

Если задуматься, то игра **Swarm** учит нас двум вещам. Во-первых, смерть не только неизбежна, но и порою бывает страшно мучительной. Во-вторых, глядя на то, как синепузые человечки свормиты гибнут в адских домнах, понимаешь, что традиционные виды смертей — например, под колесами машины, — это еще вполне себе гуманно. Если в вечной **Lemmings** 1991 года (механику которой явным образом копирует Swarm) главной целью было все-таки спасти несчастных леммингов от близкой смерти, то в Swarm смерть стала чуть ли не главной целью игры. Вот и говори после этого про «лихие девяностые».

Соберитесь, тряпки!

Даже первый (по законам гейммдизайна — обучающий и всепрощающий) уровень здесь служит наглядным пособием по смерти. Заранее угадать, как именно нужно перепрыгивать препятствие, конечно, можно, но в большинстве случаев ясность придет после трагической гибели одного или нескольких синих человечков. При этом в Swarm существует два вида гибели: быстрая и мучительная, а также медленная и мучительная. Игра начинается с того, что метеорит с Мамочкой (гигантской аморфной прародительницей всех свормитов) падает на огненную планету, которая на поверку оказывается филиалом Ада. Повсюду мины, гигантские домны и гейзеры с ядовитым газом, с неба то и дело валятся раскаленные валуны, и даже падение в пропасть сулит мучительную смерть: еще до того, как жертва коснется земли, ее протыкает дюжина появившихся из ниоткуда кольев. Но у несчастных синепузых героев нет выбора — чтобы помочь раненой Мамочке восстановиться, они должны пройти через это пекло от начала до конца и собрать как можно больше генетического материала.

В отличие от самостоятельно ходивших «леммингов», свормиты не двигаются, пока им не прикажешь джойстиком, что роднит Swarm с платформерами. Любая команда, как в режиме прямого управления гоблинами из **Overlord**, распространяется на всех дееспособных существ, и выполняют они ее по возможности одновременно: ходят в разные стороны, прыгают, ускоряются, берут предметы.

Самая полезная функция — уплотнение бригады, с ее помощью можно точнее обходить капканы и лавировать между ямами. К ней же присоединена самая бесполезная функция — собравшиеся вместе свормиты могут забраться друг на друга и построить живую башню, как чирлидерши; предполагается, что с ее помощью можно хватать высоко висящие нужности и еще точнее обходить ловушки на земле (собравшие башню существа занимают меньшую площадь). На практике оказывается, что удержать конструкцию эти балбесы не могут, она постоянно разваливается, и свормиты падают в пропасть, в пламя или в любые другие ловушки, заботливо расставленные по планете каким-то местным Сатаной. Но переживать не стоит, поскольку их гибель — главный пункт в развлекательной программе игры.

Я постиг, что путь самурая — это смерть. В ситуации «илиили» без колебаний выбирай смерть. Это нетрудно. Исполнись решимости и действуй.

Родина или смерть

Собственно, в Swarm стоит играть именно ради того, чтобы наблюдать за гибелью отважных синих инопланетян. Помните, как в Overlord гоблины радостно прыгали в чан с раскаленным металлом, чтобы вплавиться в доспехи своего повелителя? Так вот, жизнь свормитов — это точно такой же прыжок, растянутый на несколько часов и повторенный сто тысяч раз. Тонконогих уродцев расплющивают, сжигают, плавят, разрубают надвое, топят в кислоте… Даже для того, чтобы разбить контейнер с большой партией ДНК, нужно размозжить об его стенку парочку свормитов. А они как будто и не против, и каждый раз молча отправляются на погибель — разве что, умирая, они особенно жалостливо выкатывают глаза, в которых читается немой вопль: «За что?!»

Если каждое утро и каждый вечер ты будешь готовить себя к смерти и сможешь жить так, словно твое тело уже умерло, ты станешь подлинным самураем. Тогда вся твоя жизнь будет безупречной и ты преуспеешь на своем поприще.

То, что все герои равно или поздно умрут, игра поясняет еще на стадии главного меню, демонстрируя при загрузке онлайновый счетчик погибших свормитов (на момент написания рецензии их полегло около 20 млн). Еще одна кнопка зарезервирована специально для издевательств над одиноко стоящим в меню синим уродцем, который каждый раз умирает жестокой смертью. В самой игре все намного сложнее. Чтобы идеально пройти уровень, нужно уже в самом начале погубить пару-тройку свормитов. От их смертей растет коэффициент, на который умножаются очки, заработанные за сбор молекул ДНК. Коэффициент держится только тогда, когда монстры собирают молекулы или продолжают гибнуть: если они просто бегут и прыгают, он очень быстро обнуляется. В этом случае становится крайне затруднительно набрать сумму, необходимую для открытия следующего уровня.

В этом-то и заключается главный подвох Swarm: пройти уровень не так сложно, сложно пройти его, набрав нужное количество очков. Успешно завершенную зону придется пробегать еще, и еще, и еще, пытаясь довести коэффициент до высокого значения прямо перед точкой с большим запасом молекул. Казалось бы, чего проще — погубить 49 свормитов и знай собирай себе очки? Нет уж, управлять одним монстром, может, и проще, чем не очень организованной оравой, но добрые дизайнеры уровней постарались сделать все возможное, чтобы его было легко потерять: с неба постоянно что-то валится, колонны самым неудачным образом обваливаются, так что один в поле не воин. Поэтому тактика усложняется: потеряв монстров и повысив коэффициент, игрок должен как можно быстрее добраться до точки регенерации, где разрешено оживить всех падших. Эта нервная беготня сопровождается потоками лавы, циркулярными пилами, а, например, пятый уровень почти лишен освещения. Фраза «да они издеваются», впрочем, должна сорваться с губ игрока гораздо раньше, когда он поймет, насколько сильно игре мешает третье измерение. Это понимание придет примерно после шестого-седьмого неудачно рассчитанного прыжка через пропасть.

Но, как говорили люди, продававшие по телевизору наборы кухонных ножей, и это еще не все. На уровнях расставлены кнопки с цифрами не сразу понятного назначения — скажем, 20 или 30. Именно столько свормитов нужно собрать на кнопке, чтобы она выдала дополнительные молекулы и приблизила желанный конец уровня. Это в теории. На практике же безумный цикл из предыдущего абзаца этим кнопкам регулярно противоречит, и мимо них проносишься, уже не обращая внимания, поскольку монстров для активации не хватает, до чекпойнта далеко, а катящиеся за оравой камни тормозить не собираются.

■■■

Swarm подводят проблемы в геймдизайне: нечеловеческие и ничем не оправданные условия прохождения мигом отсекают от нее две трети потенциальной аудитории — всех, кто не получает удовольствия от самоистязания. В начале уровня кажется, что болванчиками нужно пожертвовать, а чуть правее выясняется, что надо было их сохранить как можно больше; в конце уровня неизменно оказывается, что все придется начинать сначала. Кроме того, переусложненное управление (вроде тех же живых башен), в свою очередь, просто раздражает — **Super Meat Boy** тоже мог заставить взвыть кого хочешь, но там герой отзывался на приказы идеально, и все дурацкие смерти были результатами ошибок самого игрока.

Эту игру, безусловно, делали одаренные люди: ее хочется кому-нибудь порекомендовать, но не очень ясно, кому именно. Пожалуй, если вам нравятся платформеры и черный юмор, Swarm однозначно стоит увидеть, но учтите, к традиционным для любой видеоигры предупреждениям об эпилепсии здесь добавляется нешуточная опасность нервного срыва.

P.S. В качестве подписей к скриншотам использованы избранные цитаты о смерти из «Хагакурэ», трактате о кодексе чести самурая. ■

- Реиграбельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
- Легко освоить

Дождались?

Смешной и злобный платформер про неизбежность смерти — умереть здесь в стократ проще, чем пройти уровень с хорошим результатом, при этом первое не обязательно противоречит второму.

Геймплей: 6
Графика: 8
Звук и музыка: 5
Интерфейс и управление: 5

Рейтинг

7.0

Хорошо

Ōkami Den

Японский волк тебе товарищ

Илья Янович

Жанр
Адвенчура
Издатель
Capcom
Разработчик
Red Redemption
Платформа
NDS
Сайт игры
capcom.co.jp/o-kamiden

Темный лорд Ями — нипонский символ зла, который спускается на землю в страшных визионерских обличиях. О пришествии смуты в Ниппон небесам сигнализирует дух, живущий в величественном дереве. Тогда на спасение мира отправляется добрый дух во плоти. Когда Ями появился в мире смертных в последний раз, на помощь людям была послана Аматерасу, дух богини солнца в теле бойкой волчицы. Лорда повергли, Аматерасу вернулась на небеса, но совсем скоро на земле появилось новое зло, на этот раз — в форме агрессивного ящера, странной помеси классического азиатского дракона и Змея Горыныча (по сравнению с Ями — жалкой ящерицы). Древо Сакуя вновь отправляет сигнал об опасности добрым божествам, но Аматерасу все нет. Вместо нее появляется волк поменьше, юный Чибитерасу. По всей видимости, сын. По злодею и герой.

Не спешите смотреть на обложку, вы не ошиблись журналом: всю эту крайне важную и полезную информацию о вселенной **Okami** вам придется держать в голове, если вы вдруг рискнете познакомиться с ее портативным не то сиквелом, не то спин-оффом — **Okamiden**.

По-волчьи выть

PS2-адвенчуре Okami крупно не повезло. Возможно, из-за того, что ее угораздило выйти в 2006 году, когда на PS2 остались только спортивные сериалы и гитарные симуляторы, а все внимание уже было отдано PS3. Возможно, из-за сложившейся вокруг нее репутации дремучего, даже по японским меркам, артхауса. Как всегда в таких случаях, игра с треском провалилась в продажах, но заслужила сумасшедшие рейтинги прессы, кучу титулов «Игра года», стала натуральным культом и вообще одной из лучших игр на PS2 (и это при дикой конкуренции). Впоследствии ее даже портировали на Wii, где Okami продалась в несколько раз лучше, чем на PS2. Во многом из-за того, что игра была словно создана для моушен-контроллеров. Волчица Аматерасу быстро бегала, высоко прыгала и даже умела драться, но главным инструментом взаимодействия с миром была волшебная кисть, которой в нужных местах предлагалось дорисовать реальность, аккуратно обводя предметы по контуру. А свободное от рисования время было забито геймплейными заглушками: схематичные драки и не менее схематичный квест существовали лишь для того, чтобы довести бедное животное до очередной красивейшей кат-сцены, кадры которой были словно отпечатаны на целлулоиде.

Странная красота игры была вторым (после рисования) поводом любить Okami: стиль игры был похож на помесь современной японской анимации (см. мультфильмы Хаяо Миядзаки) с традиционным азиатским стилем крупных мазков и неким подобием cel-shading'a. Казалось, что игру за вами прямо на ходу дорисовывает тысяча невидимых художников. Ну а во-вторых, японский фольклор — духи, карикатурные домики и злые небесные материи, будто бы сошедшие с древних росписей, — все-таки подкупал: даже если бы в Okami совсем не было геймплея, она могла сойти бы за интерактивный арт-проект (чем, по сути, и являлась). Мы искренне надеемся, что модная тенденция переиздавать еще не старые игры на HD-консолях когда-нибудь докатится и до Okami, тем более что Move и Kinect для нее как раз то что доктор прописал. Но вместо этого Capcom продолжают продвигать игру на платформы Nintendo, выпустив Okamiden для устаревшей Nintendo DS как раз тогда, когда весь мир уже сметает с полок ее преемника.

Главная интрига, связанная с Okamiden, заключалась вовсе не в том, является ли Чибитерасу сыном Аматерасу (авторы по этому поводу хитро водили бровью последние года полтора). Дело в том, что, в отличие от большинства других игр, мир Okami — это не продолжение механики, а основополагающее звено, вокруг которого выстроено все остальное. Поэтому и вопрос, хватит ли ему для нормального существования маленького DS-картриджа, был для фанатов японского артхауса намного интереснее колебания курсов на Токийской валютной бирже.

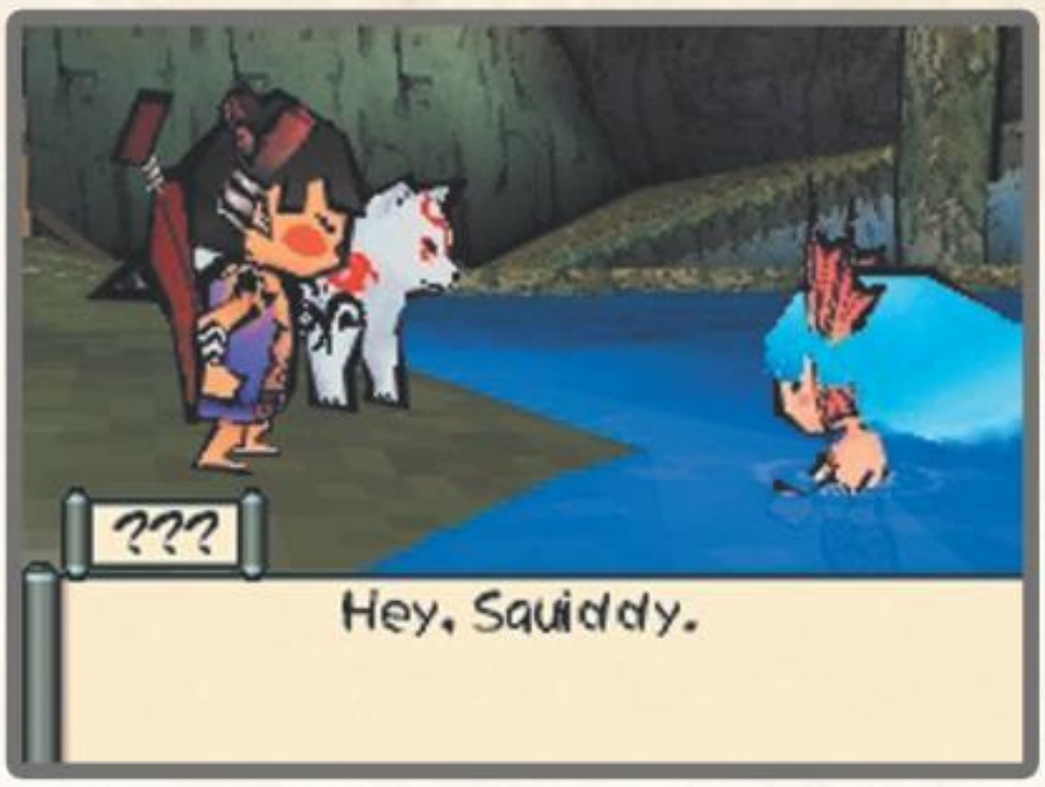
Но набранная из кого попало внутренняя команда Capcom (**Clover Studio**, разработчика оригинала, напоминаем, больше не существует) довольно безыдейно ско-пировала первую игру. По-профессиональному сухо, точно и умело, но не слишком изобретательно.

Работа не волк

Все немногочисленные свежие находки Okamiden связаны прежде всего с тем, что маленький Чибитерасу действительно… маленький. Он не такой быстрый и ловкий, поэтому ему часто требуются помощники, которые ездят на волчонке верхом, махают мечом в сражениях, помогают перебираться через мосты и решать пространственные головоломки. Удивительно, но продолжение такой медитативной игры, как Okami, оказалось наиболее интересно именно тогда, когда в кадре кто-то дерется или дергает рычаги. Хотя головоломки тут элементарные, а боевая система очень условная: Чиби методично забивает всех, метая солнечный диск (потом появится и другое оружие, но суть от этого не изменится). При этом на уровнях случаются битвы только с мелкими козявками, а во время серьезных сражений героя телепортируют на специальную арену, которая одна на всю игру.

Чиби маленький, и на горбу он способен таскать лишь детей.

Стандартный японский, чуточку абсурдный юмор Okamiden совсем не идет.



Пока второплановые герои треплются без умолку, Чибитерасу чинно молчит.

Деревянный меч маленькой девочки кажется смешным, но на деле драться вместе с напарником гораздо проще.

Секрет прост: даже нехитрая аркада способна очаровать, если она выглядит как Okamiden (которая напоминает при этом каллиграфию V-IV вв. до н.э). Редко какие портативные версии «больших» игр умудряются выглядеть не намного хуже полноразмерного оригинала, но Okami сама по себе игра настолько специфическая, что даже в искалеченном виде по-прежнему завораживает взгляд, превращая разноцветный beat 'em up пополам с адвенчурой во что-то величественное и таинственное.

Чиби дерется, бегает по деревням, выслушивает долгие монологи статистов, а иногда по уши увязает в квестовом болоте на добрых сорок минут. Часто этот процесс разбавляется мини-играми с кисточкой, от которых и ждешь всех основных откровений: все-таки стилус DS в качестве замены кисточки намного удобнее геймпада и даже вимоута.

Но ничего нового в Capcom не придумали. Все изобразительное творчество здесь обставлено так же, как и раньше: перейдя в специальный режим, вы должны за 30 секунд обвести объект по контуру (как вариант — провести линию или нарисовать простую фигуру). Смысла в этом не больше, чем в аналогичных эпизодах из **Rayman Raving Rabbids**. Почему было сложно хоть как-то увязать махания кисточкой с драками и головоломками — загадка.

Как, впрочем, и то, почему в команде не нашлось места приличному режиссеру. На протяжении всей игры создатели Okamiden подают свою историю про сказочных магов и волчат одним-единственным способом: при помощи беспомощной, бестолковой, непрекращающейся болтовни в духе **Dragon Quest**. И это в игре, которая лучше всего чувствует себя в полной тишине, ведь здесь, как в **Ico** или **Shadow of the Colossus**, вся история — в кадре.

■■■

Мутным был и сам статус Okamiden, который в разное время и разными источниками назывался сиквелом, портом, адаптацией и спин-оффом. На самом деле Okamiden — это такой не слишком затратный способ прощупать почву и понять, что дальше делать с франчайзом. Capcom, очевидно, просто не могут смириться с тем фактом, что владеют правами на одну из самых ярких игр для PlayStation 2, а делать с ними нечего: оригинал продался плохо, а портировать его на HD-консоли — значит гарантированно остаться на бобах.

Но для тех, кто играет на Nintendo DS, Okamiden — это все-таки хорошие новости. Милая, несложная, красивая и чуточку занудная игра — так можно описать практически всю библиотеку Nintendo DS. Поэтому здесь она явно будет своей, особенно для тех игроков, кто уже играл в Okami и знает, что им грозит. ■

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✕ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✕ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Дождались?

Набор уровней для Okami с молодым волчонком вместо грозной волчицы. Если хотите когда-нибудь увидеть Okami 2, придется раскошелиться на это.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★★ 6.0

ГРАФИКА ★★★★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★★★ 7.0

Рейтинг «Мании»:

7,0

«Хорошо»

Разрушители миров

Прочитав первый абзац нашей рецензии на Okamiden, вы могли решить, что японская мифология — совершенно особенная, а концентрация дичи и несуразиц там не в пример больше, чем в легендах других народов. На самом деле удивительное и невероятное можно встретить абсолютно во всех древних сказаниях.

Сухая и совсем не пахнет

Согласно германо-скандинавской мифологии, мужчина и женщина появились не из какой-нибудь там глины или прочей банальщины вроде ребра, а из пота. А если точнее — пота великана Имира, которого, если коротко, разорвали на части и создали из его ошметков мир. При жизни Имир был существом непростым: питался он молоком, которое высасывал прямо из сосков ледяной коровы. А чтобы молоко было достаточно питательным, эта самая корова неустанно лизала соленые человекоподобные камни.

Но самые страшные вещи у скандинавов начинаются тогда, когда речь заходит об устройстве мира. По их представлениям, Вселенная представляет собой исполинский ясень Иггдрасиль. На верхушке дерева сидит огромный (и, как уверяют легенды, очень мудрый) ястреб, рядом с ним — четыре оленя и дракон, и посыльным между драконом и ястребом служит скоростная белка.

Пошли в поход

У ацтеков есть любопытная легенда об основании их столицы Теночитлана (сейчас это Мехико). Ацтеки неплохо жили на острове Астлан, но однажды их вождю во сне явились боги, которые сообщили, что на Астлане оставаться нельзя, сюда скоро придет зло, так что готовьте сухпаек и скручивайте палатки. На логичный вопрос, куда же нам идти, боги ответили: «Если увидите орла, сидящего на кактусе и сжимающего в когтях змею, то вы на месте». Вождь Теночу поднял племя на уши, и они отправились в странствие, пока не нашли злосчастного орла.

Казалось бы, тут и сказке конец, если бы не одна подлегенда, своеобразная «альтернативная концовка», которая встречается в ряде источников. Согласно ей, ацтеки блуждали по Америке так долго, что успели нарожать детей и помереть, причем первым отошел в лучший мир сам Теночу, которому боги привиделись в пьяном бреду. Племя избрало нового молодого вождя, но и он не нашел орла со змеей на кактусе. И так еще не одно поколение. Наконец, измученные ацтеки сошлись во мнении, что старина Теночу погорячился, и остановились на первом подвернувшемся месте.

Отцы и дети

Согласно шумерским мифам, раньше мир состоял только из пресной и соленой воды. Чтобы править водами, главный бог Апсу со своей супругой Тиамат создали младших богов, которым не слишком понравилось жить в океане. Младшие долго жаловались Апсу, пока тот, раздраженный, не решил уничтожить своих потомков. Боги узнали об этом и атаковали первыми: бог Энки пробил кулаком живот Апсу и вынул оттуда сушу, воду и огонь. Это были, очевидно, жизненно важные органы, потому что повелитель скончался. Зато ландшафт стал побогаче.

Тиамат не простила озорным детишкам убийство мужа и создала в отместку одиннадцать страшных чудовищ. Младшим божествам и на это нашлось что ответить: они снарядили бога Мардука луком, стрелами, сетью и дубиной, а также одиннадцатью стихиями: семью штормами и четырьмя ураганами. Мардук убил монстров и саму Тиамат, после чего стал небесным царем.

Эскимо

Вы, может, никогда не слышали о мифологии эскимосов, а они люди крайне мнительные и до сих пор с почтением относятся ко всем вещам, описанным в древних легендах, и страшно их боятся. «Боятся» — ключевое слово, потому что добрых духов у эскимосов практически нет и они никому не поклоняются. Причина проста: жизнь среднестатистического эскимоса довольно сурова.

Зато у эскимосов считается, что подо льдами живет могущественный Аглулик, которого надо задабривать обрядами, иначе охота и рыбалка не заладятся. И вот тут начинаются сюрпризы. Например, проводящего обряд шамана в любой момент может сожрать демон Кигатилик; как вариант — беднягу может схватить большой гладкошерстный пес Кеелут и утащить его в подземное царство.

ingamba

WEBZEN

На правах рекламы

рекламма

OF THE SOUL
ULTIMATE NATION™

Зарегистрируйся на sun-online.ru!

АРТЕМ КОМОЛЯТОВ

ЖАНР
LEGO-ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
LUCASARTS
РАЗРАБОТЧИК
TRAVELLER'S TALES
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3, WII, PSP, DS
САЙТ ИГРЫ
LUCASARTS.COM/GAMES/LEGOSTARWARSIII

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2,5 ГГЦ, 2 ГБ, 512 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CORE 2 DUO 2 ГГЦ, 4 ГБ, 512 МБ ВИДЕО

LEGO STAR WARS III THE CLONE WARS

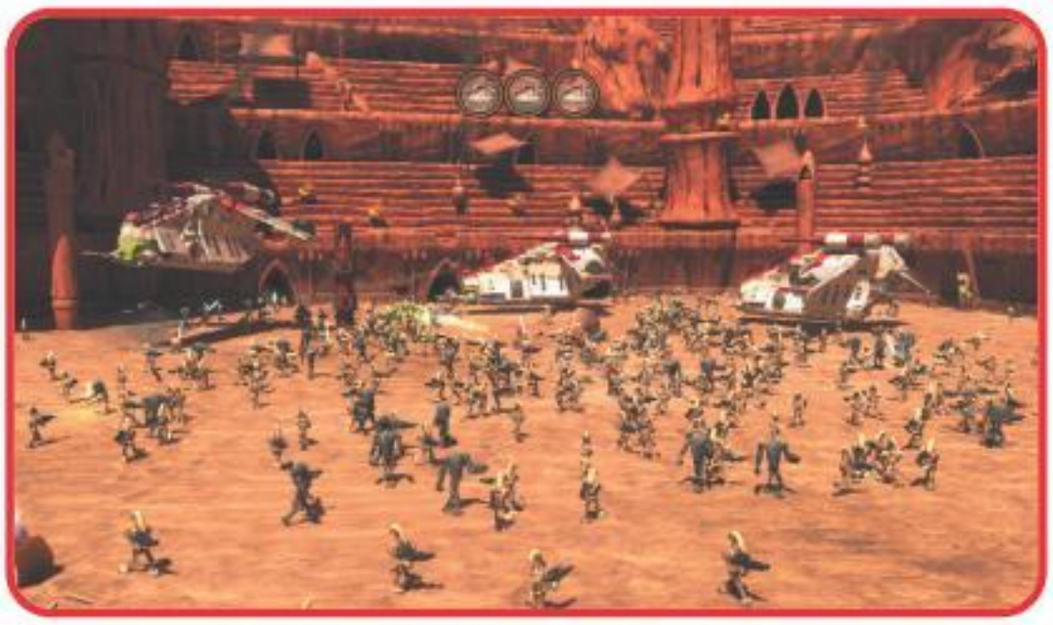
СИЛА В «ЛЕГО», БРАТ!

В «Лего» разные дети играют по-разному. Если не учитывать тех юнлингов, которые предпочитают самозабвенно глотать мелкие пластиковые детали этого конструктора или регулярно засовывать их себе в нос или уши, то можно выделить два основных подхода. Кто-то, едва распаковав новый набор, выбрасывает инструкцию по сборке модели куда подальше и начинает экспериментировать: чадо само додумывает назначение тех или иных блоков, примешивает к конструкции детали из ранее купленных наборов и в результате собирает нечто аляповатое, дикое и оригинальное — скажем, летающую тарелку с ногами тираннозавра.

Но есть те, для кого высший экстаз — в планомерной, четкой сборке по инструкции, без каких-либо модификаций и отсебятины. Как правило, такие дети, немного приноровившись, могут собирать модели за считанные секунды и с закрытыми глазами. Практика показывает, что им в будущем особо легко даются нормативы по сборке автомата Калашникова.

Так вот, **Traveller's Tales** можно считать верными адептами именно второго подхода. И это весьма печальный факт: с тех пор как судьба связала этих людей с компанией Lego, они только и делали, что занимались перекладыванием цветных кубиков из одной игры в другую, поэтому в последние шесть лет их проекты разнились только цветом пластиковых человечков да громкими лицензиями в названии.

LEGO Star Wars 3: The Clone Wars — очень предсказуемый и в целом довольно заурядный наследник серии. Готовьтесь ставить галочки в списке обязательных требований любого Lego-пополнения от Traveller's Tales: пластиковые человечки корчат рожи и веселят игроков незамысловатой пантомимой — есть; детская сложность и фактическое бессмертие персонажей — есть; в среднем два с половиной септиллиона крохотных лего-монеток на уровень — есть; куча пер-



ПЛАСТИКОВОЕ БЕЗУМИЕ В ТРИКВЕЛЕ ДОСТИГАЕТ ПРИМЕРНО ВОТ ТАКИХ МАСШТАБОВ.

В ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ LSW-САГИ ПОЯВИЛСЯ ХАБ-УРОВЕНЬ — ВАША ШТАБ-КВАРТИРА СО МНОЖЕСТВОМ СЕКРЕТОВ И РАЗБРОСАННЫХ ГДЕ НИ ПОПАДЯ МОНЕТОК.

ANOTHER BRICK IN THE WALL

Студия Traveller's Tales уже шесть лет мастерит из Lego различных киногероев. Но это, конечно, не единственный способ применения почти универсальных кирпичей — есть и более оригинальные.

ЖИЛОЙ ДОМ

Ведущий шоу Top Gear Джеймс Мэй придумал построить из Lego настоящий дом — с туалетом, душем, не слишком комфортной кроватью и даже кошкой (тоже, разумеется, из Lego). На все понадобилось 3,3 миллиона пластиковых кирпичиков и труд тысячи добровольцев. К сожалению, потом шедевр пришлось разрушить — попытка продать его за 50 тыс. фунтов не увенчалась успехом. Помешали злые юристы Lego: только сама компания обладает эксклюзивными правами делать деньги на кирпичиках.

ОБЛОЖКИ АЛЬБОМОВ

После того как на консолях вышла игра **Lego Rock Band** с пластиковым Фредди Меркьюри, Lego-музыкантами уже никого не удивишь. Куда интереснее Lego-вариации на тему известных кинопостеров и музыкальных обложек — обычно они ограничиваются стилизованными Lego-актерами на фоне картинок, но есть и более монументальные работы. Например, эта электростанция Баттерси с обложки альбома Animals группы Pink Floyd (летающая свинья присутствует).

СТИВЕН ХОКИНГ

Знаменитый физик и популяризатор науки вместе со своим инвалидным креслом и аппаратом искусственной речи стал настолько известным брендом, что уже успел засветиться везде где только можно. Он побыл героем документальных и художественных фильмов, мультсериалов «Симпсоны» и «Футурама» (где Хокинг озвучивал сам себя), тучи книг, предоставил свой цифровой голос для песни Keep Talking уже упомянутых Pink Floyd и, конечно же, был увековечен с помощью Lego.

НАСТОЯЩАЯ ГИТАРА

Особенность этой Lego-реплики Gibson SG в том, что на ней действительно можно играть: все нужные датчики, мосты, разъемы и переключатели тут есть, на фотографии не хватает только струн. Впрочем, даже с ними хорошее звучание отнюдь не гарантируется — корпус и гриф настоящего SG изготовлен из древесины махагони, значительно превосходящей по акустическим качествам пластик Lego.

сонажей со своими особенностями и спецспособностями — есть; возможность пролететь всю игру с другом за одним компьютером, с улюлюканьем распиливая толпы пластиковых дроидов световыми мечами, — есть... Самое интересное, что, несмотря на всю эту предсказуемость, LSW3 — это все-таки лучшее, что когда-либо случалось с серией.

Главным образом потому, что LSW3 — самая масштабная на сегодняшний день лего-игра. Благодаря новому движку стало возможным участие в кадре нескольких сотен пластиковых человечков сразу. Если раньше бои были по большей части камерными и почти семейными, то теперь игра частенько высыпает на игрока и его команду гогочущую орду слабых врагов и позволяет с упоением их выкосить. Как оказалось, от количества лего-блоков на экране напрямую зависит и качество впечатлений: самые светлые и увлекательные мгновения триквела приходятся как раз на самые массовые сцены, будь то сражение на арене Генозиса, штурм корабля генерала Гривуса или просто особо «кровавый» бой с сотней дроидов-сепаратистов. Это ощущение каких-то куликовских масштабов игры — пожалуй, лучшее, что LEGO Star Wars 3 привнесла во франчайз. Здесь даже можно сыграть в детскую версию серии Total War и покомандовать небольшими армиями на поле битвы.

Но не размером единым. The Clone Wars также инкрустирует в знакомую формулу горсть приятных изменений. Например, в триквеле гораздо больше внимания уделено персонажам-джедаям, Силе и световым мечам — и слава богу, ведь всегда веселее всего было играть именно за них, а не за довольно скучных «стрелковых» человечков или дроидов. Почти в каждой миссии в группе обязательно будет минимум один джедай, который к тому же научился новым приемам — например, броску светового меча и долгожданному force-push'у. Стало гораздо удобнее играть вдвоем на одном экране: если раньше оба игрока вынуждены были делить один кадр (где особо и развернуться-то негде было), то отныне при необходимости включается очень плавный и удобный режим split-screen. В третьей части это особо актуально, так как теперь при игре с другом нередко приходится разделяться и идти по разным направлениям, одновременно выполняя разные задания.

■■■

Собственно, недостаток у LEGO Star Wars 3: The Clone Wars только один — это все та же первая **LEGO Star Wars** (а заодно и **LEGO Batman**, и **LEGO Indiana Jones**), только немного набравшая в весе, масштабах и эпизодически прикидывающаяся стратегией для детей. На перезагрузку сериала это уже не тянет, что, впрочем, не мешает третьей части быть самой лучшей лего-игрой, сошедшей с конвейера Traveller's Tales. Пока не ясно, сколько еще проектов разработчики смогут сварганить по тому же рецепту, но пока это работает, мы не против: все-таки для того, чтобы шесть лет подряд продавать нам одну и ту же игру, нужно иметь какой-никакой талант. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

ВИДЕЛИ ОДНУ ЛЕГО-ИГРУ — ВИДЕЛИ ИХ ВСЕ. НО НА LEGO STAR WARS 3 СТОИТ ВЗГЛЯНУТЬ ХОТЯ БЫ ИЗ-ЗА ВЫРОСШЕГО В РАЗЫ МАСШТАБА И ОПАСНОЙ КОНЦЕНТРАЦИИ ДЖЕДАЕВ НА КУБОМЕТР ПЛАСТИКА.

ГЕЙМПЛЕЙ: 8
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

7.5

ХОРОШО

Автор:
Петр Мелехов

Жанр
Ритм-RPG
Издатель
Sony
Разработчик
Sony Japan Studios
Платформа
PSP
Сайт игры
patapon-game.com

RS@IGROMANIA.RU

PATAPON 3

Пан Барабан

Еще совсем недавно ритм-игры находились на вершине игрового олимпа. Один успех следовал за другим, и казалось, что новым **Rock Band** и **Guitar Hero** не будет конца. Примерно на той же волне в массовое сознание ловко въехала еще и внезапная ритм-стратегия **Patapon**. Сейчас жанр переживает не лучшие времена, и, кажется, это отразилось даже на сериале о воинственных патапонах.

Чувство ритма

Напомним, что в предыдущих сериях раса разумных глаз на ножках (собственно патапоны) разыскивала край света и нечто, известное только под кодовым именем Оно. Что это за Оно и зачем патапонам нужно Его найти, до сих пор загадка, но для разработчиков сериала сюжет всегда был лишь задником, декорацией для самобытного геймплея.

В Patapon нужно не просто повторять за программой последовательность кнопок. Ритм-элементы здесь — способ управления войском. Четыре барабана, издающие четыре разных звука (и привязанные к четырем кнопкам PSP), четыре такта, четыре удара в каждой команде — Patapon этого всегда хватало с лихвой. Более того, на простейшей механике разработчики построили довольно глубокую игру — победить, тупо отбивая две основные команды («вперед» и «в атаку») в любой части сериала можно только на самых первых уровнях, а затем приходится разучивать сигналы вроде «обороняться» или «отступать». Дополнительную сложность добавляет и то, что вы управляете своими солдатами-патапонами не напрямую и не постоянно. Игра как бы разделена на два цикла по четыре такта: в первый вы отдаете приказ, во второй он выполняется. Звучит достаточно просто, но на практике означает, что действовать в Patapon всегда нужно с упреждением.

Наконец, довольно важную роль в сериале всегда играли ролевые компоненты. И в первой, и во второй части вы выращивали и прокачивали новых патапонов, а семи презираемый гринд был возведен в ранг нормальной игровой механики: вам периодически даже приходилось ходить на охоту, чтобы добыть необходимые для очередного апгрейда материалы.

Юные мутанты

В **Patapon 2** авторы обошлись точечными доработками (например, улучшили систему прокачки, сделав ее более прозрачной), но эффект они дали поразительный. В Patapon 3 разработчики пошли еще дальше и сделали довольно спорную вещь — отобрали у нас армию.

Дело в том, что это больше не ритм-стратегия. Третий Patapon — самая настоящая партийная ритм-RPG (минус увлекательный сюжет). Забудьте о многочисленном войске и о том, как оно накатывалось волной на вражеские укрепления, — теперь в вашем распоряжении, помимо знаменосца-хатапона, вокруг которого группируются ваши подопечные, есть всего четыре бойца. Первый и главный — герой и формальное воплощение игрока, остальные три — обычные вояки, представители трех базовых классов Patapon 3: лучник, мечник и копейщик.

Хитрость в том, что у каждого класса есть собственное дерево развития. Зарабатывая в сражениях опыт и получая новые уровни, вы постепенно открываете все новые и новые патапонские формы, в которые можно затем заставить «мутировать» своих товарищей. Копейщик-ярида, например, на третьем уровне можешь получить повышение до кавалериста (или «кибадды» по внутренней терминологии игры), а на пятом берет в руки щит и становится менее мощным, но гораздо лучше защищенным «пикероном». Апгрейды нелинейны, у каждой формы есть свои преимущества и недостатки, и один из важнейших навыков в Patapon 3 — правильно подобрать состав отряда перед очередной вылазкой.

А еще — терпение, потому что каждая форма каждого патапона развивается отдельно от других, а накопленный опыт вкачивается только в ту личину, которой вы пользуетесь в данный момент. Поэтому, если вы два часа назад превратили лучника в волшебника и вам вдруг снова понадобилось утыкать врагов стрелами, есть хороший шанс, что перед тем, как приступить к актуальному квесту, придется сначала несколько раз пройти что-нибудь уровнем пониже — подкачаться. Как мы и говорили, к гринду разработчики Patapon относятся крайне легкомысленно.

Чтобы окончательно заморочить вам голову, авторы игры позволяют улучшать не только самих бойцов, но и их экипировку (именно на это те-

Враги тут как в God of War — на несколько размеров больше игрока.

У многих противников особо мощные атаки предваряются специфической анимацией — чтобы вы могли подготовиться и, скажем, временно отступить.

перь уходят деньги и материалы, которые вы собираете на заданиях), да еще и щедро осыпают после каждой миссии сокровищами, так что очень скоро в инвентаре становится практически невозможно разобраться.

Хатапон и ярипон

А вот чего никакие изменения не коснулись, так это базового геймплея. Каждый «квест» — небольшой двухмерный уровень, полный врагов, крайне недружелюбных чудовищ и разнообразных препятствий. Ваша задача — дойти до конца, расправившись с оппозицией и сохранив в живых хотя бы героя со знаменосцем. Проблема в том, что радовавшая две игры подряд механика в третий раз уже не срабатывает: звоночек вроде прозвенел, а слюна у собаки не отделяется.

Возможно, дело в изменившемся масштабе происходящего или в том, что в Patapon странным образом совмещаются довольно высокий уровень сложности и полное отсутствие наказаний за провал. Если в первой части половину вашего войска мог безвозвратно схарчить голодный дракон, то в третьей между миссиями все погибшие чудесным образом воскресают. Игра даже не лишает вас набранного во время неудачного захода опыта. С одной стороны, приятно, а с другой — одной из самых эффективных тактик в результате становится тупой напор. Не получилось — попробовали еще раз, рано или поздно квест поддастся в любом случае.

А может, дело в том, что просто надоело. К третьей части виртуальные колдовские барабаны из пикантной новинки превратились в давно привычный инструмент. Даже сама игра будто ждет, что все давно знают, в чем соль и что надо делать, так что даже не объясняет многих важных нюансов. Например, того, что в Patapon ветер не просто прикольный эффект и от его направления зависит, у какой из двух армий дальше летят стрелы. Мелочь, но отношение к себе и игроку Patapon 3 демонстрирует наглядно.

■ ■ ■

Старых фанатов Patapon 3, скорее всего, отпугнет приевшимся геймплеем, новых — некоторой недружелюбностью и всех вместе — большим количеством прокачки. Если вы очень любите патапонов и обладаете неисчерпаемыми запасами терпения, жить еще можно, но таким набором качеств может похвастаться, мягко говоря, не каждый. ■

✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Дождались?

Закат одной из самых оригинальных серий для PSP. Бить в барабаны и петь «пата-патапон!» уже не так весело, как в первый раз, а сама игра даже не пытается в этом переубедить.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★★ 5.0

ГРАФИКА ★★★★★★★★★★ 9.0

ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★★★ 7.0

Рейтинг «Мании»:

6,5

«Выше среднего»

Жанр
Симулятор синьора

Издатель
Electronic Arts

Разработчик
The Sims Studio

Платформа
PC

Сайт игры
www.ea.com/the-sims-medieval

Системные требования
НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

R&S © IGROMANIA.RU

Прогнило что-то в Датском королевстве

Георгий Курган

Чтобы понять трагедию **The Sims Medieval** в полной мере, нужно очень хорошо представлять себе, кто стоял у истоков этой игры. Сейчас Уилл Райт не занимается ни The Sims, ни видеоиграми вообще, но в 90-х этот человек придумывал новые жанры чуть ли не на регулярной основе, вместо утреннего кроссворда. Это он впервые показал, что должность мэра мегаполиса (SimCity) — это не только личная пасека и уютное место в партии власти, но и тяжелый труд, и большая ответственность. Он придумал симулятор вертолетчика-спасателя, муравья, башнестроителя. Он, наконец, доказал, что, чтобы создать виртуального человека, не нужен никакой искусственный интеллект: достаточно сделать так, чтобы полигональные люди исправно совершали те же рутинные действия, что и среднестатистический офисный работник, — тогда большинство людей радостно узнает в гомункулах самих себя.

Человек — это звучит гордо…

При этом будем откровенны: The Sims всегда были в первую очередь посвящены тем, кто в детстве не наигрался в куклы либо был втайне неудовлетворен своей жизнью. Миллионы людей находили отдушину в том, чтобы поселить электронную копию себя (соседа, брата, свата, Моники Белуччи) на голый участок в шесть соток и быстро, без особых усилий, построить на нем дом своей мечты, обставить его кожаными диванами и плазменными панелями, завести роман с грудастой горничной и сделать карьеру частного детектива. Однако во второй части у симов появился довольно жесткий жизненный цикл, а сама концепция начала обрастать аддонами — со временем персонажей научили получать высшее образование, заводить собак и собственный бизнес, таскаться по ночным клубам и экзотическим странам. И тогда произошло удивительное: за симами стало интересно наблюдать: у каждого из них была своя, уникальная история взаимоотношений с окружающим миром и людьми, свои цели, фобии и хобби. Игра давала возможность моделировать самые разные жизненные ситуации и смотреть, как на них будут реагировать ваши подопечные. В триквеле у них, ко всему прочему, появились уникальные личные особенности, а игровой мир наконец-то стал бесшовным, давая возможность проследить за жизнью маленького социума.

В этот самый момент, когда качественный прорыв в сознании электронных человечков казался неизбежным, Уилл Райт покинул проект, а те, кто подхватил его знамя, похоже, совершенно не представляют, куда двигать серию в дальнейшем. В результате на свет появился один великолепный аддон (World Adventures) и еще два посредственных. После этого началась сплошная оргия микротранзакций, а главной особенностью последнего дополнения к The Sims 3 считается возможность поужинать на пиратском корабле. Для симов, очевидно, настали Темные века, и лишнее тому подтверждение — спин-офф The Sims Medieval, в котором цифровые люди отправляются в Средневековье.

…а выглядит — отвратительно

Идеологически эта игра ближе не к классическим The Sims, а к ответвлению Stories для второй части, в котором возможности персонажей были сильно ограничены, а сама игра фактически превращалась в квест с жестко заданной последовательностью действий. В Medieval количество возможностей гораздо больше — в распоряжение игрока поступает маленькое, но очень гордое королевство. Жанр у игры неопределенный — это и стратегия, и ролевая игра, и тот самый квест. Сквозной сюжетной линии нет, только набор заданий и

У каждого героя есть свой небольшой список уникальных действий. Барды, например, умеют писать и ставить пьесы, а также часами слоняться без дела в поисках вдохновения.

глобальная цель: привести государство к процветанию.

Королевство населяют два типа жителей — NPC и герои. Первые ожидаемо создают эффект массовки, вторые же могут участвовать в выполнении квестов, при этом после их завершения они становятся неактивными и присоединяются к остальной пастве. У каждого героя есть свое жилище: маг живет в башне, рыцарь — в казарме, бард — в таверне и так далее. Для каждого предусмотрен свой набор заданий, хотя некоторые квесты можно выполнять разными путями и, соответственно, разными персонажами. Таким образом, проходить игру можно прорвой различных способов — так, нашествие разъяренных шиншилл можно отразить в открытом бою, при помощи магии или хитроумных ловушек, которые кует кузнец.

Впрочем, на деле все равно оказывается, что каждую задачу можно решить при помощи последовательности элементарных действий. С одним — поговорить, другого — вызвать на поединок, отыскать волшебные вершки-корешки, сковать эпическую ракетку для местной вариации бейсбола... для решения всех этих вопросов понадобится не более одной извилины. Спасает только то, что сценарии в квестах написаны (как всегда, значимые события, которые невозможно отобразить стандартным набором анимаций, подаются в текстовом виде) довольно интересно и часто предполагают развилки: например, избавить дом лекаря от проклятья можно при помощи специального ритуала, а можно изготовить амулет из трав и вареной жабы. А барду, чтобы найти вдохновение для гениальной пьесы, приходится пускаться во все тяжкие: морить себя голодом, воевать с китами и есть галлюциногенный хлеб. Выполненные задания приносят очки, которые можно тратить на постройку новых зданий. Герои, в свою очередь, тоже растут в уровнях, получают новые способности и учат новые рецепты.

Во время крафтинга включаются своеобразные мини-игры, в которых мы при помощи микровмешательств в процесс можем незначительно повлиять на качество продукта.

Невыносимо

При этом сами симы стали куда более примитивными, чем их потомки из виртуального XXI века. У них всего две черты характера и один безусловный недостаток: у них нет желаний. Вместо них — две ежедневных повинности, невыполнение которых приводит к упадку духа и в конечном итоге к штрафу по очкам. Они могут жениться и заводить детей, но при этом те никогда не вырастут из штанов на лямках. Наконец, симы не учатся, не старятся и почти никогда не умирают.

Вместе с тем, несмотря на все нанесенные концепции увечья, играть поначалу довольно интересно. У каждого класса героев есть свой набор способностей, квесты довольно забавно написаны и реализованы, а играть при этом очень просто — The Sims Medieval погружает игрока в своего рода транс, здесь можно увидеть прогресс и добиться успеха, не прилагая особенных усилий. При этом видимой конечной цели все равно нет, разве что обязательный набор ачивментов.

При ближайшем рассмотрении Medieval оказывается своеобразной версией Stories — с куда более сложной концепцией, но тем же лейтмотивом. Это гибрид ролевой игры, стратегии и квеста для расслабленных умом людей, которые не переносят соответствующие жанры в чистом виде. Какое-то время ее интересно изучать, но интерес к происходящему в королевстве проходит довольно быстро. Все роли давно распределены, все умения разучиваются без вашего участия, нет ни вызова, ни благородной цели. По тем же причинам за героями больше не интересно наблюдать: набор их занятий ограничен, и вне квестов им некуда себя деть. Перестраивать жилища нельзя, набор предметов для покупки весьма скуден, и единственное, что остается несчастным лоботомированным симам, — это накачиваться элем из пивных бочонков в тщетной попытке забыться.

■■■

Medieval, безусловно, найдет свою аудиторию — речь о тех самых миллионах людей, которые не готовы разбираться в сложных играх, но при этом рады одной лишь возможности выкрасить королевскую спальню в цвет фуксии. Однако всех, кто видел в The Sims игру с сильной социальной составляющей, не будет покидать ощущение, будто она безвозвратно лишилась чего-то важного. Так что если вы играли хоть в одну серьезную стратегию, ролевую игру или просто в The Sims 3, то Medieval для вас — совершенно не обязательное развлечение. ■

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✕ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 2/3

ДОЖДАЛИСЬ?

Симы попали не только в историческое, но и в интеллектуальное Средневековье: стали проще и скучнее. The Sims Medieval — любопытный жанровый гибрид, который, однако, имеет мало общего со всем тем, за что мы любим и уважаем The Sims.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★★ 6.0

ГРАФИКА ★★★★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

6,5

выше среднего

Кирилл Волошин
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Квест

BACK TO THE FUTURE
THE GAME — EP. 3. CITIZEN BROWN
Мистер коричневый

- **Издатель/разработчик**
  Telltale Games
- **Платформа**
  PC
- **Сайт игры**
  telltalegames.com/bttf

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Новые, виртуальные приключения Марти Макфлая и доктора Эммета Брауна начались здорово, но неожиданно забуксовали уже во втором эпизоде. **Telltale Games** явно передержали нас в 1931 году, в обществе двух с половиной локаций и трех с половиной персонажей. Конечно, сюжет, персонажи, диалоги и многие сцены по-прежнему заставляли улыбаться и с интересом ждать развязки, но остро чувствовалось, что игре срочно нужна встряска: ей не хватало свежих идей, масштаба и новых декораций. И вот в третьем эпизоде мы, наконец, покидаем гостеприимную эпоху Великой американской депрессии и сухого закона и возвращаемся назад в настоящее, в 1986 год, где события приобретают самый неожиданный поворот.

Познакомив в 1931-м молодого дока с непомерно активной журналисткой Эдной Стриклэнд (она, напомним, выступала против мафии, алкоголя, собак и прочих пороков общества), Марти и представить не мог, чем это обернется в будущем. А в итоге его родной Хилл-Вэлли превращается в полигон для экспериментов, которые проводят ставшие супругами Эдна и Эммет. Они пытаются построить идеальное утопическое общество, избавленное от различных грехов.

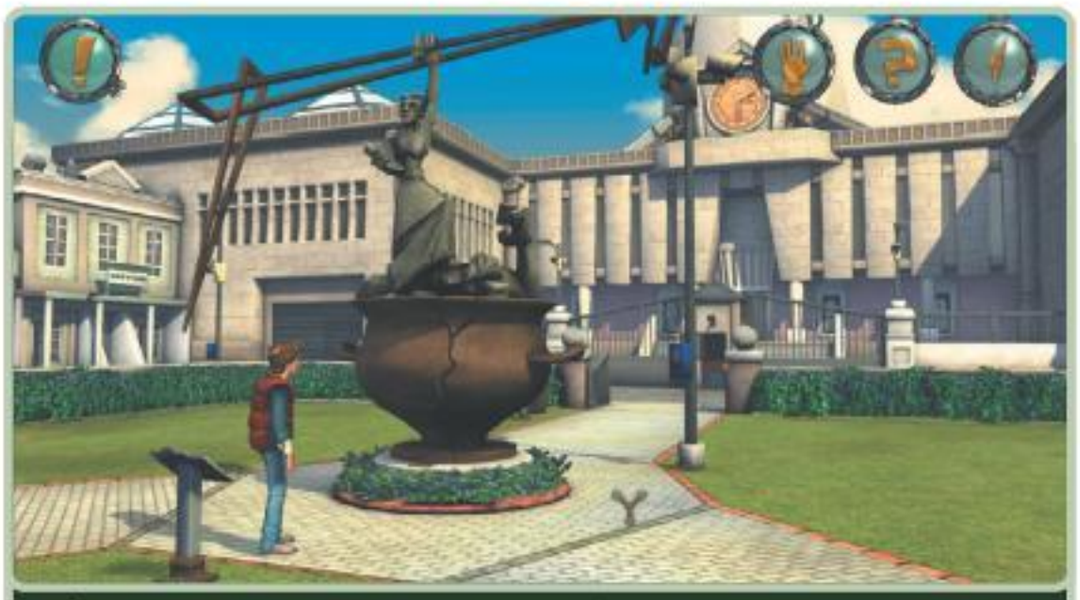
Но так как природа людей слишком слаба для того, чтобы самостоятельно оценить эту радость, Эдна и док вводят тиранию закона и берут жизнь горожан под тотальный контроль. Теперь все здесь живут строго по расписанию, ходят в одинаковой одежде и блюдут правила под присмотром вездесущих камер.

Впрочем, мозги промыли не всем. Подружка Марти Дженнифер превратилась в этакую панк-революционерку, которая старательно игнорирует правила и рисует протестное граффити на стенах. Для подобных опасных элементов Брауны придумали специальную программу Citizen Plus. Ее участников гипнотизируют, и они становятся очень законопослушными, тихими и скромными. А главное — управляемыми, причем в буквальном смысле.

А главное, все украшено фирменным чувством юмора. Основные правила, по которым живет «Дивный новый Хилл-Уолли», — никакой выпивки, собак и поцелуев в публичных местах. Задача Марти как раз состоит в том, чтобы стать злостным нарушителем по всем трем пунктам. Для этого ему предстоит соревноваться в мастерстве игры на электрогитаре с новым ухажером Дженнифер, носиться с соевой сосиской за Эйнштейном (это, если что, его любимый пес) и отнимать фляжку с алкоголем у родной матери. И все для того, чтобы попасть на прием к «гражданину Брауну», где Марти попытается образумить дока.

Масштаба как не было, так и нет: действие разворачивается в пределах все тех же двух улочек города, героев мало, а новеньких практически нет (редкий случай даже по меркам Telltale-сериалов). Но новый сеттинг и сюжет настолько хороши, что про это быстро забываешь. Наоборот, здесь интересно смотреть на то, как изменились привычные места и знакомые персонажи. Одна возможность вдоволь поиздеваться над давним врагом, загипнотизированным Биффом Танненом (он первый участник программы Citizen Plus) чего стоит. Марти может заставить его в буквальном смысле танцевать под свою дудку.

А вот то, что как квест игра по-прежнему мельчает и упрощается, игнорировать уже не получается. Все решения лежат в пределах двух кликов или простого перебора возможных реплик. А свою фирменную фантазию и чувство юмора авторы более-менее проявляют лишь в двух загадках: речь о «конкурсе гитаристов», где Марти должен вынудить соперника провалиться в мусорный бачок, и схватке с Биффом, победить в которой можно, только если заставить его вспомнить про пиво и девок.



С управлением в игре по-прежнему беда — передвигаться по WASD-раскладке здесь крайне неудобно.

Новый док хуже старых двух. Или даже трех…

Впрочем, сетовать уже нет смысла. Для Back to the Future Telltale Games выбрали вполне определенный формат: меньше заморочек — больше интересной киношной истории в духе оригинальной трилогии Земекиса. И когда эта история получается, им можно простить все. А со сценарием в новом эпизоде как раз все хорошо. Выпустив в финале на авансцену «серого кардинала» Эдну, авторы закрутили просто шикарную интригу, и теперь мы не будем жаловаться, что действие следующего эпизода опять развернется в той же временной реальности: главное — узнать, чем же все это закончится. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☑ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Новый неожиданный поворот в похождениях Марти Макфлая и Эммета Брауна: док строит свой дивный новый мир, а Марти пытается ему помешать.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

ПЛЕЕРЫ RITMIX

Ritmix®
moving sound
www.ritmixrussia.ru

NOIZE MC ВНУТРИ!*

* ИЩИТЕ УПАКОВКУ СО ЗНАЧКОМ NOIZE MC

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР RITMIX В РОССИИ
WWW.BLADE.RU 8(495) 276 2076
ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

BLADE GROUP OF COMPANIES

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

Илья Янович
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Аркада

GHOSTBUSTERS: SANCTUM OF SLIME

Не приведи бог

- **Издатель**: Atari
- **Разработчик**: Behaviour Interactive
- **Мультиплеер**: Интернет
- **Платформы**: PC, Xbox 360, PS3
- **Сайт игры**: atari.com/gbsanctumofslime/#/gameinfo

Нам не до конца понятны причины и предпосылки существования игры **Ghostbusters: Sanctum of Slime**. Бизнес-аналитики журнала «Игромания» набросали три вероятных сценария. Сценарий первый: у издательства **Atari**, покрытого пролежнями, язвами и гнильцой, дела так плохи, что они готовы по капле давить деньги из любого перспективного IP. Сценарий второй: компания готовит вторую полноценную игру про охотников за привидениями, и им очень нужна небольшая арт-поддержка. Сценарий третий: успех **Lara Croft and the Guardian of Light** так вскружил им голову, что захотелось срочно сделать что-нибудь свое про кооператив и изометрию.

В Sanctum of Slime можно спокойно скрещивать лучи: ядерного взрыва не последует.

Все три варианта, конечно, имеют право на жизнь и по-человечески понятны. А вот что непонятно, так это зачем нанимать на аутсорс студию **Behavior Interactive**. Вы можете знать ее по двум самостоятельным играм: одной плохой (**Naughty Bear**) и одной на удивление хорошей (**Wet**). А еще на их счету значатся несколько десятков трэш-проектов, среди которых есть, например, викторина по мотивам «**Сумерек**». И с лицензиями они обычно работают так себе.

Sanctum of Slime — это, как вы уже поняли, тесное **Diablo** про истребителей привидений. Выполненное, к слову, в стилистике мультсериалов по мотивам, а вовсе не фильма, и команда тут новая. Смотрится SoS бедно даже по меркам недорогой скачиваемой игры. Вам показывают неозвученный и довольно бестолковый комикс (содержание сводится к фразе «зло проснулось»), а потом выбрасывают в какое-нибудь помещение. Вы входите в пустынную комнату номер один, палите из протонного бластера по прущим отовсюду призракам и следуете в пустынную комнату номер два. Когда комнаты заканчиваются, обычно нужно пройтись по ним еще раз, и привидений становится чуточку больше. В конце — босс, и все они убиваются одинаково.

Авторы не постеснялись повторно использовать материал из проекта **Terminal Reality**. Повторяются локации, враги и даже звуки. Попутно сперли идею с несколькими режимами бластера: помимо стандартного луча, есть еще электрические импульсы и какие-то голубые пульки, которые рикошетят от стен. Но если в большой игре вам нужно было понять, каким оружием и кого убивать, то здесь на это времени нет. Вы просто палите во все вокруг, ворочая мышь или стик по кругу, а если никто не умирает — пробуете переключить режим.

Не следует, конечно, забывать, что новые Ghostbusters — это кооперативная игра, а поскольку охотников четыре (у Лары был всего один помощник), мультиплеер в ней теоретически должен быть еще лучше. Но единственное совместное действие тут — «полечи дохлого напарника» (нужно быстро нажимать на кнопку). Даже самая очевидная идея с командными убийствами боссов, когда кто-то удерживает привидение лучом, а кто-то выбрасывает ловушку, тут не реализована: у главарей есть банальная полоска здоровья, а когда она истекает, нужно выполнить примитивное QTE.

Угадайте, что это за отель?

Лучшее, что есть в Sanctum of Slime, — это понятно какая песня, но ее можно прослушать совершенно бесплатно, посетив, например, официальный сайт игры. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Скучные изометрические «Охотники за привидениями», которым не дают покоя метаморфозы с Ларой Крофт. Не звоните им.

ГЕЙМПЛЕЙ	2.0
ГРАФИКА	4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	5.0

РЕЙТИНГ

3,0

УЖАСНО

на правах рекламы

REQUIEM
ALIVE

requiem-online.ru

18+
КРОВАВАЯ БОЙНЯ

ingamba

Артем Комолятов
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Шутер

BATTLE: LOS ANGELES

Битва за $10

- Издатель: Konami Digital Entertainment
- Разработчик: Saber Interactive
- Платформы: PC, Xbox 360, PS3
- Сайт игры: battlela.com/game

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,5 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2 ГГц,
4 Гб, 512 Мб видео

Несколько лет назад в специализированной прессе было распространено шаблонное выражение «приложение к билету в кинотеатр». Это довольно обидное клеймо, которое вешалось на откровенно проходные игры, худобедно сшитые по кинолицензии. Эти пять слов здорово экономили драгоценное место в статьях: стоило автору написать нечто вроде «перед нами очередное приложение к билету в кинотеатр», как читателю сразу становилось все понятно — это крайне неказистая поделка (как правило, экшен) с бюджетом в один бутерброд с колбасой и двумя стаканами теплой колы, сделанная неопытной или попросту криворукой студией. Четыре-пять часов вялого геймплея, пара-тройка ключевых сцен из оригинала и зевающие актеры из фильма на озвучке. Это было мерзко, но это окупалось — игры по раскрученным брендам всегда неплохо продаются.

Головы у захватчиков специально такие большие, чтобы было удобнее развешивать хедшоты. Проблема в том, что у врагов в BLA нет модели повреждений, так что выстрел в пятку будет иметь точно такой же эффект.

С **Battle: Los Angeles** все несколько иначе. Эта игра принесла совершенно новый, буквальный смысл в старое выражение. Единственный вариант, при котором эта, с позволения, игра могла иметь шанс на существование, — если бы код для ее скачки печатали на лицевой стороне билета в кино. Покупку этого кода за $10 можно рассматривать только как странный вид благотворительности.

Недавно прошедший в прокате фильм «**Инопланетное вторжение: Битва за Лос-Анджелес**» был настолько глуп, что даже хорош: такую искреннюю военную пропаганду о борьбе с трехметровыми земноводными в США не снимали, наверное, с середины 80-х. Сценарий целиком состоит из слова «пригнись!», морпехи словно сошли с призывных плакатов, противника в кадре почти не видно (камера не попевает за героями).

В формате видеоигры такая вещь ожидаемо не сработала — Мишель Родригес есть, но камера все время на одном месте, а противники тупые (в фильме земноводные вели бой на равных, словно отряд спецназа, выполняющий задание по зачистке города от людей). Но главная беда игры (впрочем, беда ли?) — ее продолжительность. BLA проходится максимум за *один час* даже на высшем уровне сложности. Ей-богу, после неожиданных финальных титров хочется позвонить по номеру 02 и заявить об ограблении: час геймплея за $10 — это сущий криминал.

И черт бы с ним, если бы этот час действительно был наполнен качественным экшеном и зрелищными сценами, но и этого здесь нет. Движок категорически отказывается рисовать эффектные кадры, да и фантазия у разработчиков, мягко говоря, неважная. Периодически на заднем плане что-то вяло вспыхивает или падает, но зрелищности действу это нисколько не прибавляет, особенно после **Call of Duty: Modern Warfare 2**.

Порой в Battle: Los Angeles на вас будет накатывать непреодолимое желание что-нибудь срочно взорвать. Это как-никак единственный способ немного разбавить визуальную бедность игры.

Вообще Battle: Los Angeles — самый заурядный шутер последнего времени, у которого ощущается явный дефицит контента. Всю игру мы будем заниматься одним и тем же — переть от одного чекпойнта к другому и отстреливать валящихся на голову пришельцев. Праздники случаются: иногда нас сажают за пулемет или в танк, но по степени веселья такие моменты сопоставимы с похоронами любимого дедушки. Арсенал представлен всего тремя видами оружия, противников и того меньше... удивительно, но **Saber Interactive** удалось сделать чертовски утомительной игру, которая длится всего час. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

С Battle: Los Angeles все получилось как в анекдоте — игра просто отвратительная, а еще ее мало дают.

ГЕЙМПЛЕЙ	4.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	4.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

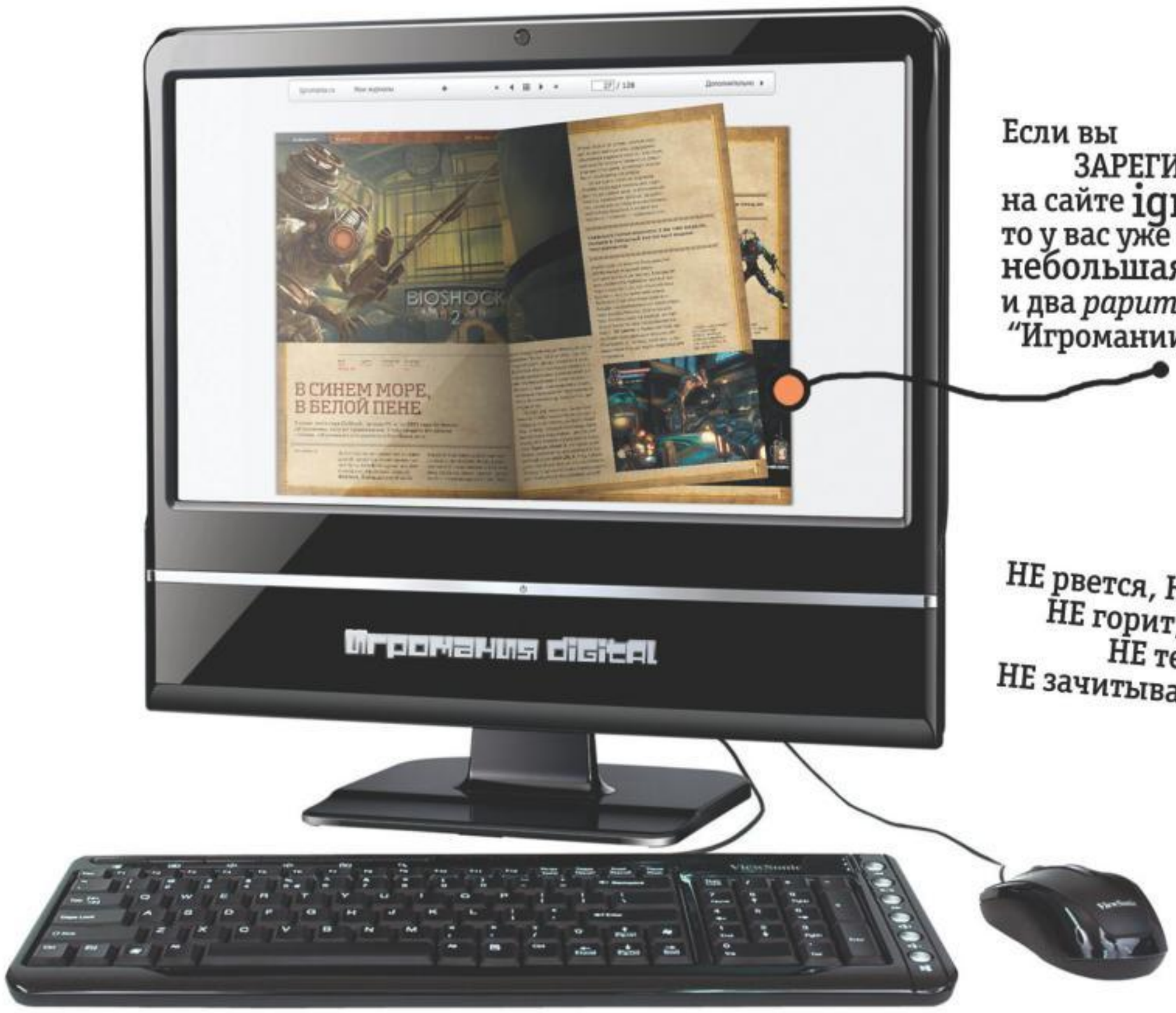
4,0

ПЛОХО

игромания digital

Ваш МОБИЛЬНЫЙ журнал *теперь* всегда с ВАМИ.

http://igromania.ru/digital/



Если вы ЗАРЕГИСТРИРОВАНЫ 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.

Кирилл Волошин
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Квест

GEMINI RUE Злой близнец

- Издатель: Wadjet Eye Games
- Разработчик: Джошуа Нюрнбергер
- Платформа: PC
- Сайт игры: wadjeteyegames.com/geminirue.htm

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Gemini Rue — это инди-квест, который напоминает гостя из прошлого. Подчеркнуто старообрядческая пиксельная графика и интерфейс, считавшийся модным в 90-х годах прошлого века, у одних могут вызвать приступ ностальгии, у других — острую аллергию и презрительное «фи». Можно, конечно, долго убеждать, что в таких играх графика не главное, что все это — дико концептуально, ведь и сама игра главным образом обыгрывает темы неуютного прошлого. Но слова в данном случае ничто. Достаточно просто запустить Gemini Rue, и вас уже за уши не оттянешь от игры — интересный сюжет, густая меланхоличная атмосфера и тягучий оркестровый саундтрек в духе **Blade Runner** заставят забыть о графике и прочих технических заусенцах.

Автор этой игры, американский студент Джошуа Нюрнбергер, вслед за Ридли Скоттом и его бессмертной картиной «**Бегущий по лезвию**», снова соединяет вместе нуар и киберпанк. Эти, казалось бы, разделенные десятилетиями жанры очень близки по настроению: если женщины — то роковые, если виски — то из горла, если тоска — то такая, что хоть стреляйся. Типичный герой нуара — сильно пьющий меланхолик с, так сказать, прошлым. А в киберпанк-будущем герой частенько и вовсе лишен прошлого (корпорации научились стирать память), будущего, как, впрочем, и настоящего.

Так вот, в Gemini Rue присутствуют оба этих архетипа. Один олицетворяет типичный нуар: это Азриэль, мрачный коп в плаще, с недельной щетиной, хриплым циничным голосом и грузом неуютного прошлого за спиной. Второй — пациент закрытого реабилитационного комплекса, в котором людей лишают памяти и превращают в послушных исполнителей чужой воли.

Они — братья. Азриэль летит на планету Барракус, чтобы спасти единственного родного ему человека, которого мы долгое время знаем не по имени, а по номеру — Delta 6. Все это происходит в мире будущего, где люди разбежались по космосу, освоив новые звездные системы. Но их жизнь мало отличается от типичной нуар-программы: криминал, контрабанда, наркотики, мафия.

Действие постоянно переключается между двумя героями, и это позволяет автору держать нужный градус разнообразия (особенно по меркам квеста). Двухмерный герой движется по двухмерным локациям, наводит курсор на активные точки, видит меню, предлагающее несколько вариантов действий: поговорить, осмотреть, взять, пнуть ногой. Но в Gemini Rue на эту лукасартовскую механику наслоились и экшен-элементы, и даже стелс.

Играя за Азриэля, мы словно листаем нуар-романы Раймонда Чандлера. Здесь постоянно идет дождь, его шуршание за окном слышно даже в помещении. Азриэль ведет детективное расследование, в котором почти нет места типичной квестовой рутине. Обычно он пытается выудить нужную информацию, расспрашивает с пристрастием каждого встречного, взламывает с помощью чужих ID-карт информационные терминалы, лично рыщет в базах данных, а потом аккуратно заносит все имена, явки и телефонные номера в свой коммуникатор.

В арсенале мрачного копа есть и старые проверенные методы: Азриэль постоянно носит с собой пистолет и отмычки. Двери, которые не получается взломать, можно попытаться выбить ногой. А некоторые замки — отстрелить выстрелом в упор. Периодически герой может прилипнуть к укрытию и, аккуратно выглядывая оттуда, по нажатию «пробела» палить по врагам. Некоторые сцены удачно построены на чередовании стрельбы и квеста: например, сначала отстреливаемся, а когда патроны закончатся, пытаемся убежать, решив на бегу, как задержать преследователей. Кто не успел, тот «мертв по прибытию» и начинает сцену заново.

Братец в это время пытается «вспомнить все» и сбежать из реабилитационного комплекса. Здесь уже больше типичных квестовых упражнений. Delta 6 по просьбе администрации меняет трубы, перезапускает вентиляционные системы, бегает на побегушках (раздобудь то, принеси это) и потихоньку готовит побег. Но скучать тоже не приходится: ремонтные работы перемежаются пальбой, нетривиальными задачами (как доставить пистолет с пятого этажа на первый, если носить с собой его нельзя?) и поиском выхода из патовых ситуаций: однажды он даже обнаружит себя привязанным к паровой трубе.

■ ■ ■

Одному американскому студенту удалось то, что зачастую не под силу целым студиям, — сделать квест, где классическая форма совершенно не мешает живому, разнообразному содержанию. Gemini Rue смело экспериментирует с элементами разных жанров, с подачей и постоянно подбрасывает нетривиальные ситуации. Получился по-хорошему киношный триллер на стыке нуара и киберпанка, который особенно понравится тем, кто до сих пор гадает: а был ли Рик Декарт андроидом? ■

Оба героя могут взаимодействовать с другими персонажами, попросив, например, пробраться в узкий лаз или подсобить плечом, чтобы вместе вышибить дверь.

Во время стрельбы можно даже переключаться между целями и задерживать дыхание, чтобы нанести прицельный выстрел в голову. Это особенно важно, когда по сценарию у нас остается очень мало патронов.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☑ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☑ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Неонуар и киберпанк снова вместе: на этот раз в авторском квесте одного очень талантливого американского студента.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГР

МОСКВА, ГОСТИНИЦА «КОСМОС», **13–14 мая** 2011 года

ЭПИЦЕНТР ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ КРИ 2011

www.kriconf.ru

реклама

ИГРА МЕСЯЦА

*Самые популярные игры с **8 марта** по **3 апреля 2011 г.***

A	B	C	D
1	▲2	Assassin's Creed: Brotherhood	13,50%
2	NEW	Dragon Age 2	10,80%
3	NEW	Bulletstorm	8,20%
4	▼3	Dead Space 2	8,00%
5	▼3	Call of Duty: Black Ops	7,00%
6	▼2	Mafia 2	3,70%
7	▼2	Fallout: New Vegas	3,40%
8	▼1	Battlefield: Bad Company 2	3,40%
9	▼3	Pro Evolution Soccer 2011	3,00%
10	▼2	Метро 2033	3,00%
11	▲4	FIFA 11	1,70%
12		Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City	1,60%
13	NEW	Killzone 3	1,50%
14	▲2	World of Tanks	1,50%
15	▼1	World of Warcraft: Cataclysm	1,50%
16	▼3	Alan Wake	1,40%
17		Need for Speed: Hot Pursuit	1,40%
18	▼8	Dragon Age: Origins — Awakening	1,40%
19	▼8	StarCraft 2: Wings of Liberty	1,30%
20		Battlefield: Bad Company 2 — Vietnam	1,20%
21		Red Dead Redemption	1,20%
22	▼4	Gran Turismo 5	1,10%
23	▼1	God of War 3	1,10%
24	▼1	Fable 3	0,90%
25	▲3	Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising	0,90%
26	NEW	Test Drive Unlimited 2	0,80%
27	▼1	Dead Rising 2	0,70%
28	▼1	LittleBigPlanet 2	0,70%
29	▼4	Super Meat Boy	0,70%
30		Just Cause 2	0,60%

*По состоянию на **3 апреля** в голосовании приняло участие **51 454** 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 народонаселения интернета. Это *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта.

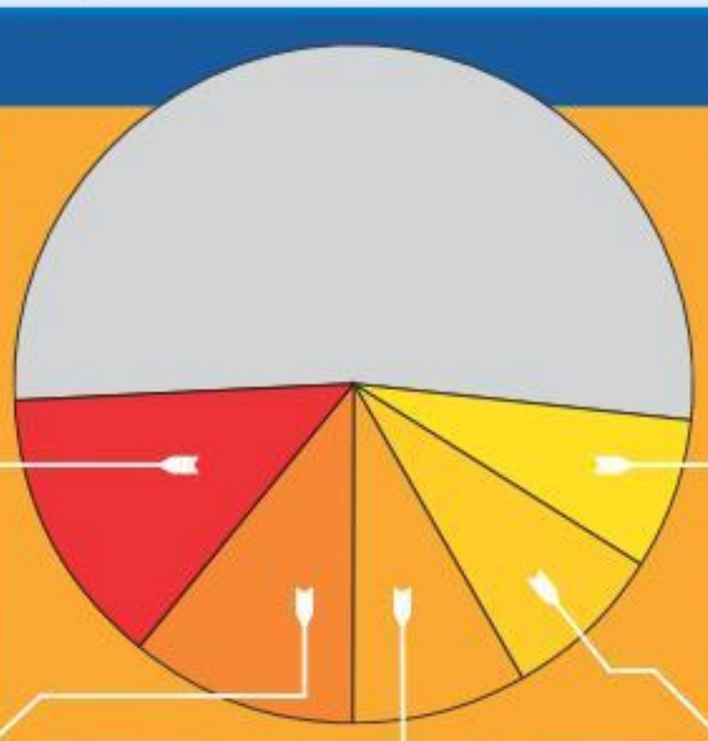
На сайте «**Игромании**» (***www.igromania.ru***) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период *с марта 2010 г. по март 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

Assassin's Creed: Brotherhood **13,5%**



Call of Duty: Black Ops 7,0%

Dragon Age 2 10,8%

Bulletstorm 8,2%

Dead Space 2 8,0%

«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

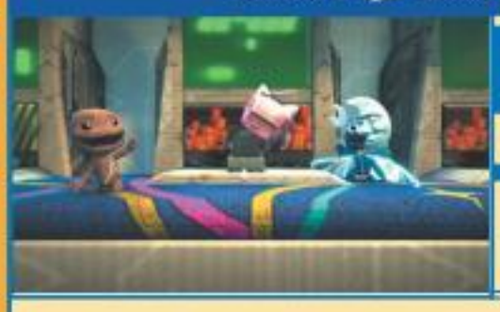
Рейтинг «Мании» 9,0

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-СофтКлаб

LittleBigPlanet 2



Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №3/2011

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

Платформер-головоломка * Media Molecule * Sony

Assassin's Creed: Brotherhood

Рейтинг «Мании» 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 «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №2/2011

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

Beyond Good & Evil HD

Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №3/2011

Одна из лучших игр нулевых, которая заслуживала HD-переиздания больше остальных. С каждым годом Beyond Good & Evil становится только лучше: таких душевных игр без малейших недостатков сейчас уже не делают.

Симулятор либеральной активистки * Ubisoft

Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №3/2011

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.

Файтинг * Capcom

Bulletstorm

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №3/2011

Игра, в которой можно отхлебнуть виски, схватить пулемет и в пьяном угаре разрядить обойму в набегающую толпу инопланетных панков. Duke Nukem Forever может теперь даже не выходить.

Шутер * People Can Fly * Electronic Arts

Fallout: New Vegas

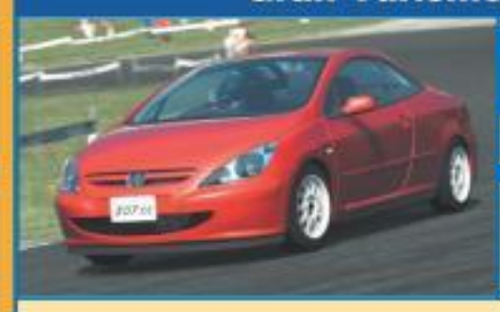
Рейтинг «Мании» 8,5

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 Entertainmnet * Bethesda Softworks * 1С-СофтКлаб

Gran Turismo 5



Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №1/2011

За время разработки Gran Turismo 5 в жанре случилось много важных вещей, но ни одного по-настоящему великого автосимулятора так и не появилось. Теперь он есть и снова называется Gran Turismo.

Гонки * Polyphony Digital * Sony

Donkey Kong Country Returns

Рейтинг «Мании» 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

Shift 2 Unleashed

Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №3/2011

Вторая лучшая гонка последнего времени после Gran Turismo 5. Чуть красивее, технологичнее — и не так жадна до вашего свободного времени.

Гонки * Slightly Mad Studios * Electronic Arts

Killzone 3

Рейтинг «Мании» 8,0

Полная рецензия в «Игромании» №3/2011

Killzone больше не выглядит самым худшим способом потратить $60 млн бюджета. Третья часть — действительно хороший шутер про войну, особенно для тех, кому они еще вконец не надоели.

Шутер * Guerrilla Games * Sony Computer Entertainment

Жанр
Симулятор бога
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
Lionhead Studios
Дата выхода
25 марта 2001 года

Black & White
О мой бог!

Ёрнические побочные квесты всегда удавались Молиньё особенно хорошо. Вот, к примеру, горстка пилигримов, которые обращаются за помощью, представляя музыкальный номер.

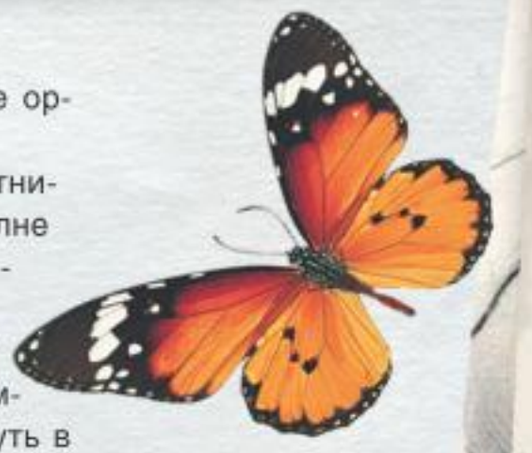
Жанр «симулятор бога» официально мертв, забальзамирован и похоронен в цинковом гробу на дне морском. Современным игрокам, очевидно, гораздо интереснее стрелять дробью в морду космическим тараканам из будущего, а не вершить человеческие судьбы. И это, на наш взгляд, страшно грустно: все мы любим пострелять, но возможность управлять целыми народами, быть ведущим святым духом — это опыт, доступный исключительно в видеоиграх. Ни один фильм или книга не передадут этого пьянящего ощущения всемогущества, когда можно одним движением выжечь целые деревни, вырастить лес посреди голой пустыни или вызвать дождь на поля. Ни в одном альбоме ни одной группы вы не услышите песнопений, посвященных лично вам, великому и ужасному боженьке. Для всего этого нужен интерактив, и именно ради него, а не космических тараканов, существуют игры.

Бог в помощь

Задумайтесь: десять лет назад в **Black & White** уже была достоверная физика, управление жестами и AI, какого до сих пор не делают. Но одно из удивительных и незамеченных достоинств этой игры — правильно выбранный контекст. Молиньё, за плечами которого уже были **Populous** и **Dungeon Keeper**, знал, что просто быть всемогущим — как-то скучно. Поэтому главным героем Black & White стал мелкий тропический божок, крохотный осколок высшего разума, пробужденный к жизни молитвой двух босоногих дикарей. Кумира никогда не называли по имени, у него даже не было лица — одна лишь божественная

Чтобы ускорить процесс накопления маны, можно принести самому себе в жертву овцу, а еще лучше — младенца. Последнее, правда, приводит прямиком на темную сторону.

Помогая вам завоевывать влияние нейтральных поселений, Существо устраивает выездные дискотеки.



длань, а остальные жизненно важные органы ему заменял игрок.

Крохотная паства фермеров, охотников и собирателей накладывала вполне объяснимые ограничения: власть божества распространялась на относительно небольшую площадь, зато сила его на этой территории была огромна. Бог мог поднять и в гневе швырнуть в направлении неверных огромный валун, сжечь кого нужно файерболом или же, напротив, мигом исцелить целую площадь народа от псориаза и чумки. Геноцид был невыгоден: уверовавшие в вас люди-дикари генерировали очки веры, благодаря которым расширялась ваша «зона комфорта» и перезаряжались заклинания.

Даже самому злобному богу выгоднее было держать своих последователей не только в страхе, но и в довольстве. Островитяне были предельно тупы и ленивы, поэтому нужно было буквально заставлять их возделывать урожай, рубить леса, пасти скот и даже размножаться. Или бесконечно снисходить до высшей милости и пополнять закрома нации из божественного рога изобилия — этот быстрый способ почти сразу начинал раздражать: было не очень понятно, почему высшее существо должно лично утирать сопли каждому крестьянину. Вот тут-то и приходило время обратить пристальное внимание собственно на Существо.

Твари божьи

Гигантская антропоморфная тварь (на старте давали на выбор корову, рыжего примата или тигра) была центром маленькой вселенной Black & White. Молиньё сделал удивительное: он показал всем, какой огромный потенциал скрывается в пошлой вроде бы идее тамагочи. Существо не только околачивалось по округе и жрало селян, оно обучалось, взрослело и видоизменялось согласно образу жизни и вашему с ним обращению. Его можно было приучить рыбачить, помогать селянам строить дома и прицельно калечить людей из недружественного вам племени. Если вы жестоко избивали его в детстве, оно вырастало озлобленным, начинало страдать приступами беспричинной агрессии и пинать хижины аборигенов. Оно различало жителей по полу и социальным группам и составляло мнение о каждой из них. От переедания оно жирело, от регулярных физических упражнений набирало мышечную массу, изредка — поедало собственные фекалии. В результате к концу игры у каждого игрока получался монстр с индивидуальным характером — тупой и кровожадный тиран и неадекватная сволочь или любимец детей и защитник народов. **The Sims** с ее железобетонными людьми без прошлого и будущего и фиксированными психотипами могла тут же, на месте, совершать сэппуку.

Самый ценный ресурс в Black & White — вера. Добиться ее можно самыми пошлыми методами, например разбазаривая свою божественную мудрость на популистские фокусы вроде создания ресурсов из воздуха.

Но самое главное заключалось в том, что не только Существо — весь окружающий мир чутко откликался на все ваши действия. Внутри Black & White работала довольно сложная экосистема, ближайший современный аналог которой — **Red Dead Redemption**. Ближайший, но далеко не полный: в игре **Lionhead** дело не ограничивалось животными, которые охотились друг на друга, — мир был намного сложнее. В реальном времени росли леса, ширились и чахли деревни, тучнели стада диких мустангов; усердный труд лесорубов быстро превращал зеленый край в прерию; пожары же распространялись так стремительно, будто под каждым домом был заложен торфяник... Ну и так далее.

Существа вполне успешно общались друг с другом и без участия игрока. Причем иногда они ссорились, и агрессивные титаны имели склонность избивать своих оппонентов до бесчувствия при каждой встрече.

Кто-то считал систему творения заклинаний жестами неудобной, но прелесть Black & White в том, что каждый элемент управления в ней был продублирован: чудеса можно было заказать на деревенских тотемах.

Бог не фраер

В зависимости от того, как вы обращались с верующими, менялся и внешний вид ваших земель — у злого бога был черно-багровый шипованный храм и пышущая огнем рогатая обезьяна, в то время как у милосердных богов из каждой щели так и перли радуги.

В Black & White всё влияло на всё, причем разработчики вовсе не спешили разжевывать игроку все законы игрового мира. О желаниях и намерениях Существа можно было догадываться по всплывающим подсказкам, но до конца предугадать его поведение было не так-то просто (поди разбери, кого оно решит сожрать, проголодавшись). Принципы работы песочницы тоже приходилось выяснять путем пристальных наблюдений. Таким образом, игра требовала от пользователя, существа из другого измерения (во всех смыслах), найти общий язык с окружающей средой, научиться использовать ее для своих целей, и одного лишь умения швырять молнии из пальцев было недостаточно. Неудивительно, что многих это отпугнуло от Black & White: чтобы понять ее, нужно было терпение, наблюдательность и желание учиться. Жить богом во вселенной Lionhead было очень и очень трудно.

Плачут, богу молятся

Подвели и другие моменты: Молиньё всегда был довольно безалаберным геймдизайнером. Жаловались на управление, на общий неторопливый темп игры, когда нужно было последовательно захватывать деревни, удивляя жителей чудесами, словно дешевый фокусник на сельской ярмарке. Многие даже не удосужились дослушать до конца интереснейшую историю об агрессивном вытеснении локальных культов напористой монотеистической религией. Сбоила система морали: игра считала вас злодеем в любом случае, если только вы не прислушивались к каждому чиху своих подопечных. К счастью, все это влияло только на внешний вид, так что вполне возможно было быть суровым, но крайне эффективным богом.

А через четыре года Молиньё окончательно испортил все бездарным сиквелом, в котором игра стала заурядной стратегией, а необходимость искать общий язык с аватаром-Существом полностью отпала. Все его намерения исправно отображались во всплывающих подсказках, и титан превратился в обычного суперъюнита — полезного, но совершенно неинтересного.

+ + +

Black & White значительно опередила свое время: в ней работали многие штуки, с которыми большинство студий не может совладать до сих пор, например этот треклятый сэндбокс. Кроме того, Молиньё ироничным образом реализовал в этой игре идеи, которые обещал, но так и не повторил их в своих последующих проектах — например, динамически растущую флору, которая должна были появиться в **Fable**. И пусть с Black & White бывает трудно справиться — увидеть ее просто необходимо, пока техническая часть окончательно не устарела и не раскисла на фоне шейдеров последних версий и прочих нанотехнологий (что, судя по всему, случится уже на днях — игра разменяла второй десяток). Потому что если вы не доберетесь до монументальной работы Lionhead сейчас, то следующая встреча с ней состоится уже в музее. +

Что это было?

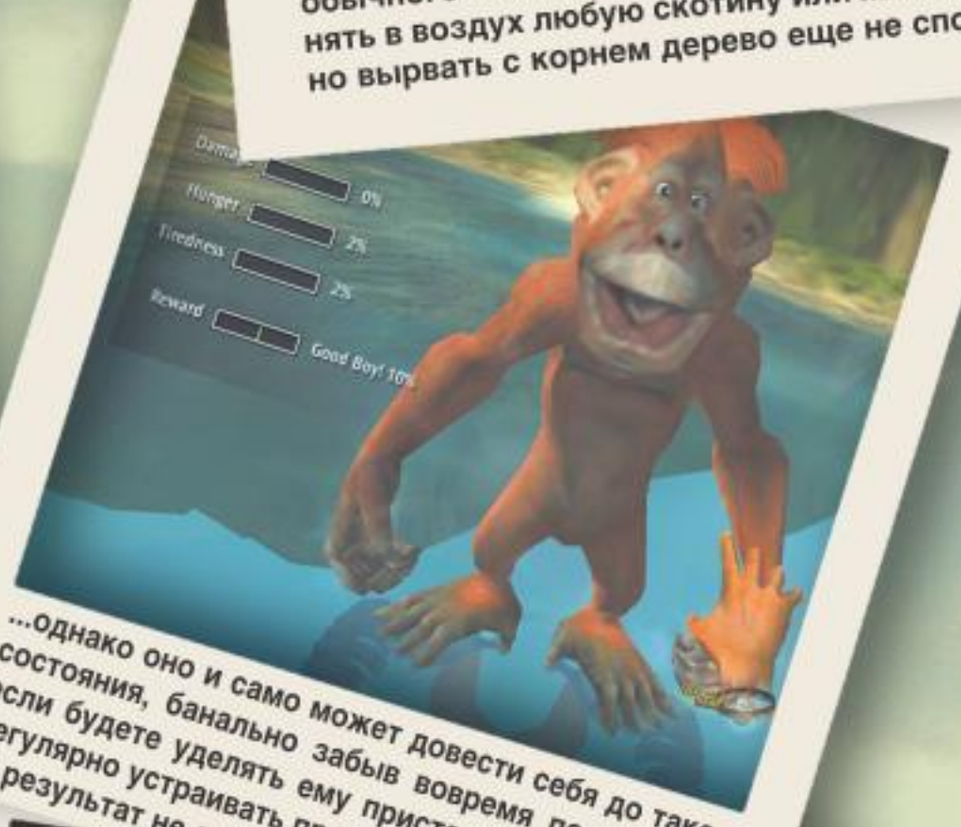
Самая богоподобная игра за всю историю индустрии.

Тварь ли я дрожащая

Семь фактов о Существе

Ваш аватар очень чутко реагирует на изменение диеты. Например, стоит не кормить Существо хотя бы один игровой день, как оно превратится в наглядную демонстрацию ужасов нацистского режима...

В начале игры Существо лишь немногим больше обычного человека. Оно уже может играючи поднять в воздух любую скотину или жителя деревни, но вырвать с корнем дерево еще не способно.



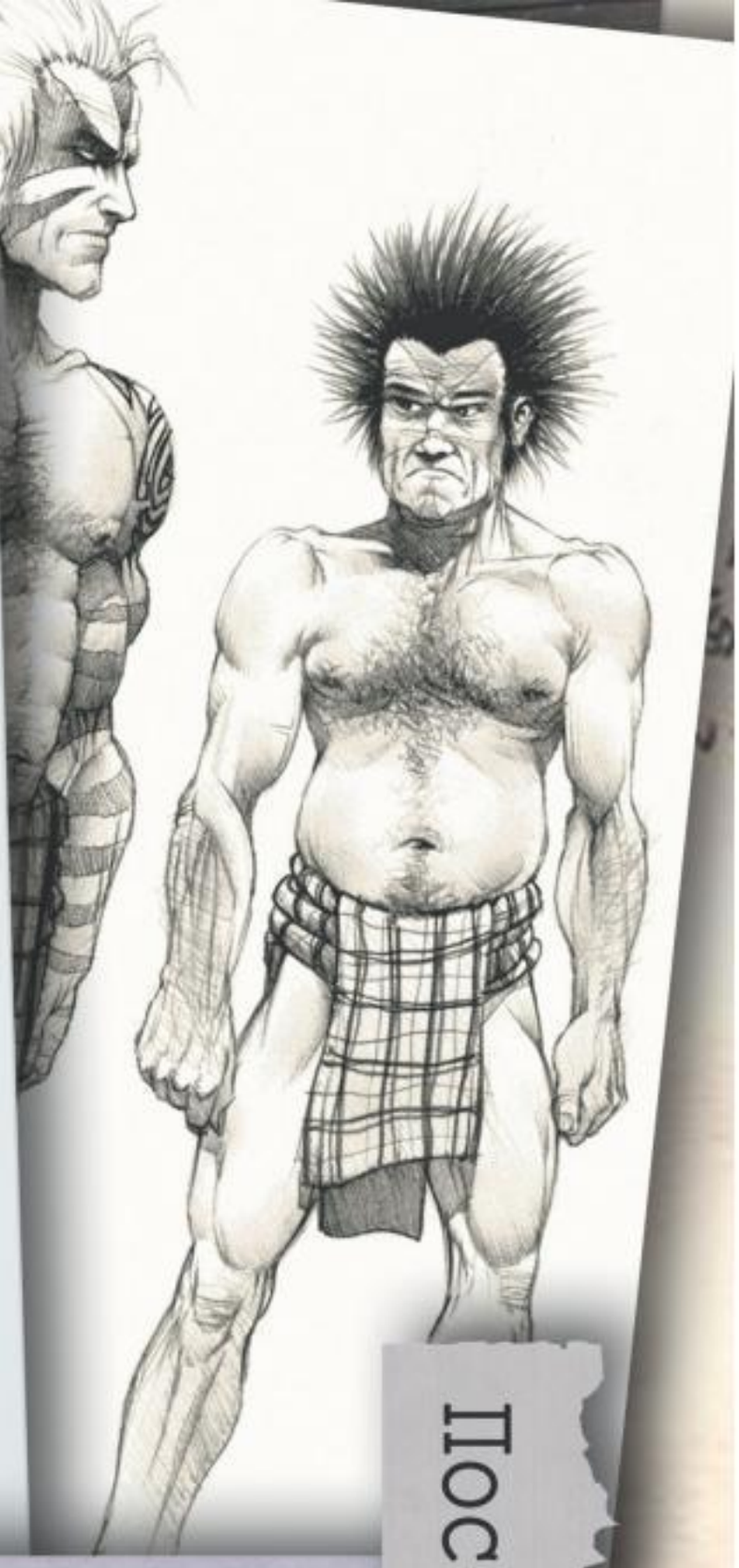
...однако оно и само может довести себя до такого состояния, банально забыв вовремя поесть. Зато если будете уделять ему пристальное внимание и регулярно устраивать пробежки с камнями в лапах, то результат не заставит себя ждать.

Мускулы нужны не только для самолюбования: хилые твари — плохие бойцы. Битвы существ в Black & White — настоящий пошаговый файтинг, в котором мышкой нужно указывать цель и силу ударов, уходить в блок и маневрировать.

Уже к середине игры, если вы провели в ней достаточно времени, Существо станет выше деревьев, у него начнет ломаться голос и появятся собственные привычки. В нашем случае оно, например, больше всего любило устраивать шоу для крестьян.

Внимательно следите за тем, куда ваше Существо предпочитает гадить. Это не блажь и не сортирный юмор: фекалии подросшего животного будут размером с маленький дом и запросто могут обрушить пару построек.

Не переусердствуйте с телесными наказаниями: в Black & White, как и позже в Fable, на теле Существа остаются синяки и шрамы от побоев. Взгляните, насколько светлее стала шкура Существа в сравнении с первым скриншотом — это все от покладистого нрава.



Постмортем

Между ангелом и бесом

Как разрабатывалась Black & White

25 марта 2001 года знаменитый геймдизайнер Питер Молиньё выпустил симулятор бога Black & White. Дебютное творение английской Lionhead Studios полностью оправдало свое название: даже спустя десять лет трудно определиться, каким цветом раскрасить свои впечатления от игры — белым или черным. С одной стороны, Black & White получила восторженные отзывы в прессе, несколько недель продержалась на вершине британского чарта продаж, а в американском рейтинге даже подвинула с первого места сверхпопулярную The Sims. С другой — читаешь многочисленные интервью Питера и так и хочется воскликнуть: «Господа разработчики, где все, что вы обещали?!»

В июле 1996 года британский журнал Computer Trade Weekly вышел с сенсационным заголовком «Молиньё уходит из Bullfrog?». На следующий день офисный телефон знаменитого разработчика раскалился от постоянных звонков. Корреспонденты со всего мира требовали сказать, что заставило Питера уйти из родной студии. Им отвечали, что успешного геймдизайнера сгубила пресловутая золотая клетка — в которую он сам себя и заманил.

Золотая клетка

В 1987 году Питер Молиньё вместе с Лесом Эдгаром основал **Bullfrog Productions**. На первых порах друзья промышляли портированием игр с Commodore 64 на Amiga, но вскоре дозрели до полностью самостоятельного проекта — симулятора бога **Populous**. Из нескольких фирм необычную игру согласилась распространять лишь **Electronic Arts** — с той поры началось долгосрочное партнерство английских разработчиков с американским издательством.

Премьера Populous состоялась 5 июня 1989-го. За два года Питер с Эдгаром продали четыре миллиона коробок: три миллиона купили владельцы PC, еще один — обладатели 16-битных приставок. Дальше молодая компания только набирала обороты. После релиза **Powermonger** (1990) и **Populous 2: Trials of the Olympian Gods** (1991) Молиньё оставил на время божественную тематику и попробовал свои силы в киберпанке. И вновь ему сопутствовал успех: красочные и увлекательные **Syndicate** (1993), **Magic Carpet** (1994) и **Theme Park** (1994) расходились сотнями тысяч копий.

В январе 1995-го Bullfrog Productions была продана Electronic Arts «за некую смешную сумму». Что ж, Питеру не откажешь в чувстве юмора — из деловой прессы той поры можно узнать, что покупка обошлась американскому издательству в $40 млн. Благодаря этой сделке Молиньё стал богачом. В опубликованном в 1997 году газетой The Sunday Times списке самых обеспеченных людей Великобритании он занимал 755-е место — по соседству с исполнителем роли Джеймса Бонда сэром Роджером Муром, звездой телесериала «Династия» Джоан Коллинз и автором «Плоского мира» писателем сэром Терри Пратчеттом. Казалось бы, неплохой результат! Но на деле все было не так радужно.

Петро

Хотя Питер и ушел из Bullfrog Productions, чтобы основать Lionhead Studios, игрой Dungeon Keeper он занимался до самого релиза.

Самый первый офис располагался на втором этаже дома Питера Молиньё — 14 квадратных метров на восьмерых взрослых мужиков.

Зато в новом офисе разработчики оторвались: зачем идти на кухню, когда можно устроить бардак на рабочем месте?

Разработчики попали под жесткий пресс издательства. Руководство Electronic Arts стремилось отбить свои деньги за максимально короткий срок. Так, в 1995 году Bullfrog Productions вела параллельную разработку аж семи проектов. Сотрудники студии экономили время на сне и еде, вкалывая по 16 часов в сутки, но все равно не успевали уложиться в четко оговоренные в контрактах сроки. Разумеется, платить крупные неустойки никто не хотел, поэтому к некоторым играм подходили спустя рукава. Например, чтобы выкроить время на создание амбициозной **Dungeon Keeper**, в течение шести недель на движке Magic Carpet была склепана гонка **Hi-Octane**. Игра получилась откровенно проходной, а программный код кишел ошибками — зато условия контракта были полностью соблюдены и можно было перевести дух.

И это только полбеды. Вместо того чтобы заниматься любимым делом — дизайном, Молиньё приходилось подолгу просиживать штаны на многочисленных собраниях и совещаниях в калифорнийском офисе Electronic Arts. Такая жизнь ему быстро надоела. Весной 1996-го, когда были готовы основные элементы Dungeon Keeper, Питер принял непростое решение: доработать до конца года, а затем покинуть родную студию, чтобы основать новую, полностью независимую, и сосредоточиться на создании одной-единственной игры. В июле эти планы стали достоянием прессы.

Зловещий хомяк

Наступил 1997 год. Молиньё отправился в свободное плавание. Первые месяцы ушли на поиск сотрудников и утряску организационной структуры пока еще безымянной компании.

Питер хотел, чтобы бразды правления находились в руках сразу четырех людей. Помимо Молиньё компанией руководили Стив Джексон, Марк Уэбли и Тим Рэнс. В отличие от программиста Марка Уэбли и системного аналитика Тима Рэнса, у Стива Джексона опыта создания игр не было никакого. Однако сей факт нисколько не смутил Питера: «Это не проблема. Это — достоинство. Должен же быть в команде хоть один нормальный человек». Двадцатиоднолетнему Демису Хассабису, юному гению Молиньё, руководящий пост не достался, зато его назначили ответственным за разработку движка и искусственного интеллекта.

В апреле состоялось первое совещание так называемого совета директоров. Хотя правильнее будет сказать не «совещание», а «встреча друзей». Повестка дня состояла из пяти пунктов: схема финансирования, обязанности сотрудников, организация стенда на грядущей выставке **E3** в Атланте, обустройство офиса (один из подпунктов — найм в качестве секретарши Лары Крофт) и, наконец, название компании. С первыми четырьмя вопросами разобрались довольно быстро. Молиньё решил поначалу оплачивать разработку из своего кармана; небольшая команда программистов и дизайнеров размещалась в четырнадцатиметровой комнате на втором этаже его загородного дома. С выставкой тоже все было понятно — ехать однозначно. А вот с названием компании вышла заминка.

Питеру нравилась кличка любимого хомячка Марка Уэбли — Lionhead. Отличное название для новой студии! Однако незадолго до встречи питомец умер, и суеверные разработчики решили, что это плохое предзнаменование. Устроили мозговой штурм, прозвучала уйма вариантов. В тройку лидеров вошли Black Box, Midnight и Hurricane. На этом совещание закончилось, и уставший от долгих обсуждений квартет директоров отправился играть в настольный футбол и крикет. Однако название нужно было придумывать срочно, поскольку журнал Edge готовил интервью с Молиньё, в котором тот рассказывал о будущем своей новой компании. И вскоре Питер подкинул еще один вариант — Red Eye.

Не успели все согласиться с его предложением, как выяснилось, что в мире полным-полно «красноглазых» компаний. Тут и Red Eye Records, и Red Eye Productions... вдобавок к этому кто-то уже застолбил ад-

На этой доске указаны все квесты, которые необходимо было реализовать в игре.

Уникальной анимации для каждого персонажа не вышло, но сразу после релиза игра и без того тормозила на большинстве компьютеров.

рес RedEye.co.uk. Зато с Lionhead Studios проблем не было, тем более что Тим Рэнс заранее зарегистрировал такое доменное имя. Разработчики решили действовать по принципу семь бед — один «ресет» и все-таки назвали компанию именем умершего хомяка.

С первого же дня Lionhead Studios стала лакомым кусочком для крупных издательств. За один месяц дом Молиньё посетили послы из **GT Interactive**, **SEGA**, **Nintendo**, **Eidos Interactive** и даже **LEGO**, но самое лучшее предложение поступило в итоге от старых знакомых из Electronic Arts. Однако переговоры двигались со скрипом: Lionhead Studios потратила на услуги адвокатской конторы 50 тысяч фунтов стерлингов; одна из многочисленных видеоконференций запомнилась демонстративным швырянием телефонной трубки. Стороны поставили подписи в контракте лишь в конце июля, и из-за затянувшихся переговоров поездку на июньскую E3 пришлось отменить. Игру решили торжественно анонсировать в сентябре на лондонской выставке **European Computer Trade Show**. Впрочем, мы забегаем вперед.

Господа дуракаваляйцы

9 июня 1997 года — первый официальный рабочий день Lionhead Studios. Правда, начался он не в 9 часов 30 минут, как было оговорено заранее, а в час дня. Дело в том, что после ухода из Bullfrog Productions Молиньё не смог совсем откреститься от Dungeon Keeper. В те дни игра как раз проходила финальное тестирование, и Питеру пришлось провести с ней бессонную ночь.

Небольшая команда с самого начала стала жить по необычному графику. С десяти часов до полудня подопечные Питера занимались программированием. После этого наступал продолжительный период валяния дурака. В есть вечера разработчики разъезжались по домам, но после ужина возвращались назад и засиживались за компьютерами до трех-четырех часов ночи.

За семь недель им вместе удалось написать основные библиотеки, и вскоре каждый сотрудник занялся своим направлением. В сентябре из Bullfrog Productions в Lionhead прибыло пополнение: специалист в области искусственного интеллекта Джонти Барнс и художник Марк Хили. Позже к команде присоединился начинающий двадцатиоднолетний программист Пол Нетлтон. По словам Питера, он специально искал «программиста без опыта работы с играми, который научится программировать их так, как это делаем мы сами, и не притащит с собой кучу старых привычек и стереотипов».

И вот штат был укомплектован, и Питер наконец-то приоткрыл завесу тайны. «Я знаю, все вы с нетерпением ждали ответа на вопрос, что за игру мы собираемся делать. Но мне нужна была полная уверенность, что все вы сработались друг с другом и готовы к этому делу. Не забывайте — речь идет об игре, которая отнимет у нас минимум два года жизни. Если бы я сказал вам об этом парой недель раньше, когда инструментарий для разработки и библиотеки еще писались, у многих могли бы опуститься руки. Но теперь я вижу, что все вы готовы. Название нашей игры (*театральная пауза*) — Black & White! И это будет, мать вашу, лучшая игра для PC из всех, которые когда-либо создавались на этой чертовой планете!»

Вопреки ожиданиям прессы, в 1997-м на выставке European Computer Trade Show Питер не показал ни скриншотов, ни видеороликов. «После той жуткой задержки с Dungeon Keeper я дал себе слово, что никогда больше не буду рассказывать концепцию игры до того, как она станет хотя бы чуточку играбельной. Сейчас я могу пообещать лишь, что игра будет называться Black & White, что используется цветовая модель Truecolor, что у нас будет высокое разрешение экрана и что мы рассчитываем как на одного, так и нескольких пользователей, а также на игру через интернет. Мы собираемся сделать лучший искусственный интеллект из возможных. Это будет самый грандиозный из всех моих проектов», — вот все, что рассказал Молиньё заинтригованным журналистам.

Очки и голы

Зная, насколько утомительной может быть разработка игры, Питер старался превратить ее в увлекательное соревнование. Для этого была придумана специальная система подсчета очков, она же — олимпийская система Lionhead.

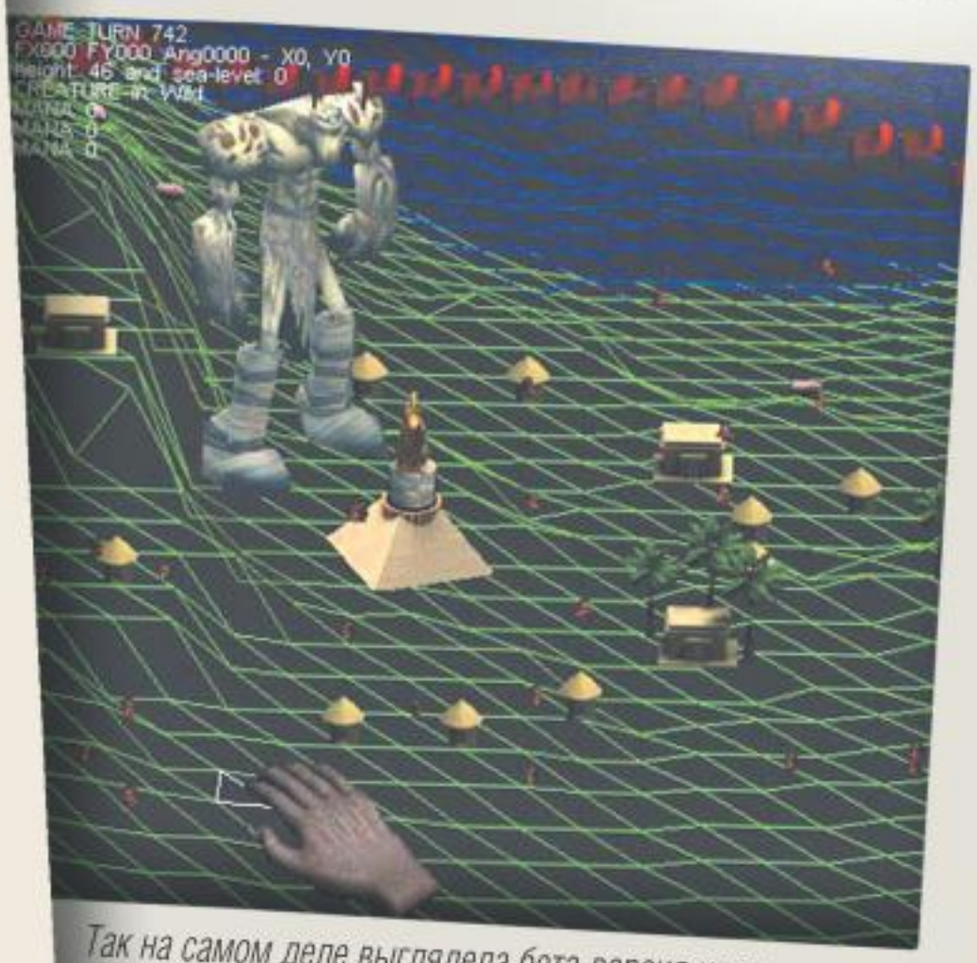
Три вещи, которых вы не знали о Питере Молиньё

+ *Отец Питера владел фабрикой по производству игрушек.*

+ *В 1982 году Питер совместно с Лесом Эдгаром открыл компанию Taurus Impex Ltd. по продаже дискет с играми и бухгалтерскими программами. Компания благополучно обанкротилась в 1984 году.*

+ *Первая игра Питера — бизнес-симулятор The Entrepreneur, проданная тиражом в два экземпляра, один из которых купила мама Питера.*

В ранней версии игры вместо седого старичка-боровичка была страшненькая девочка-ангелочек с выкрашенными в цвета радуги волосами.



Так на самом деле выглядела бета-версия игры — мертвецки-серая «божественная» рука и полигоны, полигоны, полигоны.

Согласитесь, картинку с такой простенькой прорисовкой персонажа прессе на выставке демонстрировать не следовало.

Сотрудники постоянно соревновались между собой в чем бы то ни было: в умении программировать, играть в крикет, сквош, бильярд, пинбол, бадминтон, настольные игры... За каждую маленькую победу участник соревнования записывал на свой лицевой счет энное количество очков. Например, во время проведения ECTS за перспективу переспать с исполнительницей роли Лары Крофт, британской актрисой Роной Митрой, Питеру обещали 15 очков. Но он с этой задачей не справился. В те дни удача сопутствовала Марку Хили: художник предсказал, кому достанется большинство наград от организаторов выставки — бестселлеру **Tomb Raider**.

Впрочем, Молиньё наверстал упущенное в... футболе. Перед началом каждого сезона разработчики «набирали» себе команду и на протяжении года считали, сколько полезных действий (голов, голевых передач и т.п.) совершили их подопечные. По правде говоря, Питер ни черта не разбирался в футболе. Но перед началом сезона он позвонил своему знакомому, редактору одного спортивного журнала, и тот ему посоветовал включить в виртуальную команду Денниса Бергкампа. В сезоне 1997/98 голландский нападающий лондонского «Арсенала» забил 16 мячей, был признан лучшим футболистом английского чемпионата и — принес победу Питеру Молиньё.

Новоселье

Спустя шесть месяцев жизни в питеровской «коммунальной квартире» (восемь постоянно спорящих человек на четырнадцати квадратных метрах — это не шутки) разработчики переехали в полноценный офис.

Компания арендовала симпатичное трехэтажное здание неподалеку от бывшей резиденции Bullfrog Productions. За обустройство офиса взялись Стив Джексон и Тим Рэнс. Стены покрасили в черно-белые цвета. Каждому сотруднику теперь полагался здоровенный полукруглый стол, на котором помещалось два компьютера, ворох дисков, горшки с цветами и еще вагон и маленькая тележка всякой всячины. В зал для приема гостей поставили дорогие стулья с изогнутыми хромированными ножками и черной бархатной обивкой. Дверные ручки украшали изготовленные по спецзаказу из нержавеющей стали фигурки инопланетных захватчиков. В предназначенную для отдыха грушевидную комнату поставили компьютерные мониторы и огромный телевизор.

После переезда компания опубликовала в журнале Edge объявление о дополнительном наборе сотрудников. Из ста с лишним претендентов на вакантные места жесткий отбор прошли художники Джейми Дюррант и Кристиан Брейвери, музыкальный редактор Рассел Шоу и программист Жан-Клод

Три вещи, которых вы не знали о Стиве Джексоне

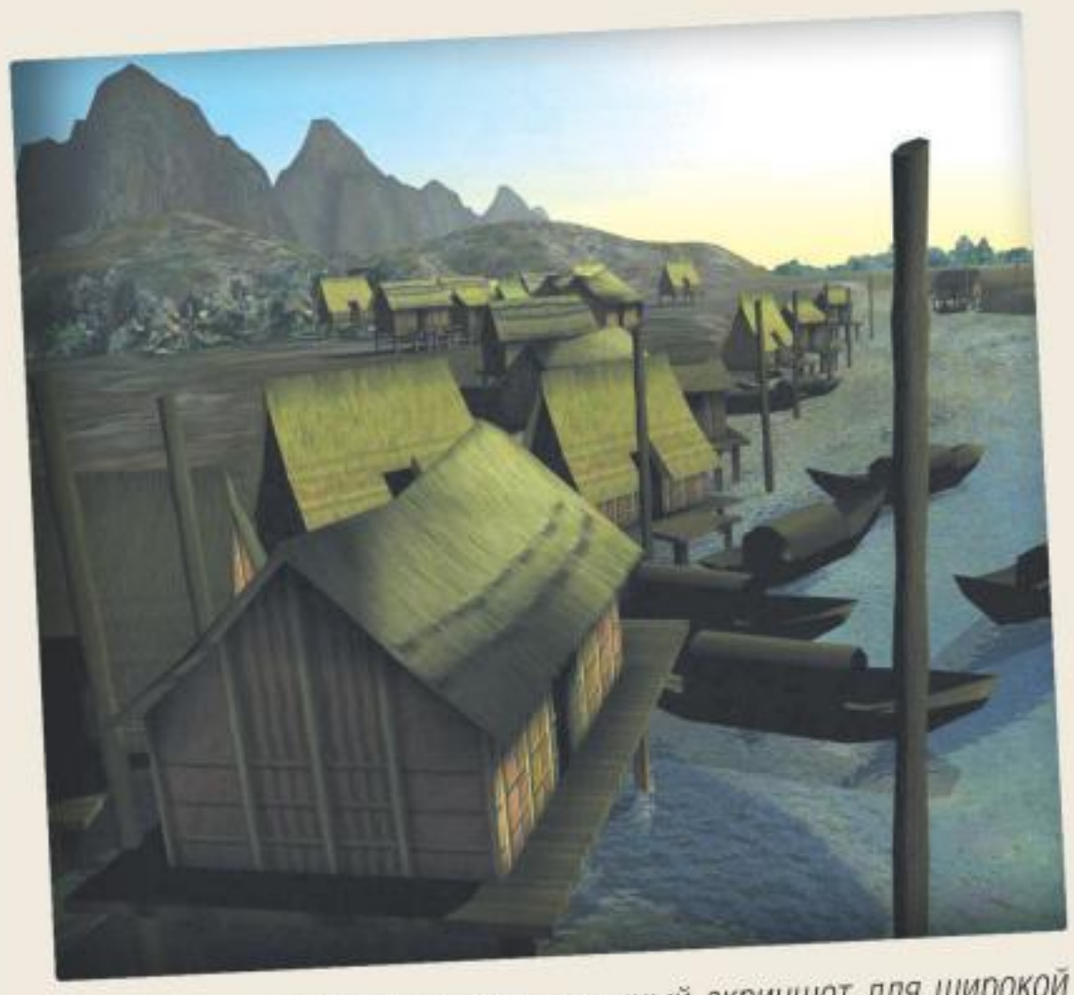
+ *В 1975 году Стив вместе с Джоном Пиком и Яном Ливингстоном основал Games Workshop — крупнейшую британскую компанию по производству настольных игр.*

+ *Есть основания полагать, что термин RPG придумал именно Стив в середине семидесятых годов.*

+ *Долгое время Стив проработал журналистом в газете The Daily Telegraph, и с Питером Молиньё познакомился во время написания статьи об истории Bullfrog Productions.*

Ретро

Самую первую постановочную сценку из Black & White показали в мае 1998-го на выставке E3.



А вот еще один заранее заготовленный скриншот для широкой публики — с видом на японскую деревушку.

Котье. Освободившееся место Демиса Хассабиса заняли программисты Алекс Эванс и Скавен Робертс. Сам Демис в 1998-м основал компанию **Elixir Studios**, и, несмотря на все заслуги на раннем этапе создания игры, его имя так и не значится в титрах Black & White.

Дофантазируйте сами

К марту 1998 года был подготовлен дизайн-документ, в котором подробно описывались все значительные элементы Black & White. Некоторые идеи родились в самый последний момент во время празднования в доме Молиньё так называемого жирного вторника, или блинного дня — последнего дня масленицы.

Рассел Шоу придумал кастовать заклинания, мышкой рисуя специальные символы, и менять дизайн окружения в зависимости от стиля игры: «Как насчет того, чтобы связать то, как ты играешь, с тем, как игра выглядит на экране? Если ты начинаешь играть за силы зла, твоя территория теряет цвет и становится черно-белой. А если играешь за доброго волшебника, твой мир расцвечивается яркими красками. Если играешь совсем плохо, цвета начинают смазываться». Марк Хили подбросил идею заменить классический курсор на волшебную руку. Питер Молиньё предложил играть от первого лица, как бы забравшись внутрь существа, — но от этого пришлось отказаться.

Однако, несмотря на весь энтузиазм разработчиков, с выставкой E3 1998 года у Lionhead тоже не задалось. Дело в том, что в тестовой версии дизайнеры не использовали сложную графику и анимацию, чтобы в процессе создания игры можно было оперативно модифицировать тот или иной элемент. В ранних сборках Black & White объемные геометрические фигуры перемещались по сплетенным из зеленых ниточек паутинам, и только специалист мог понять, что происходит на мониторе. Скопление красных кубов и параллелепипедов? Да это несколько селян прогуливаются по улочке, рубят деревья и ловят рыбу. А это — это разбушевавшаяся зверюга втаптывает бедных людишек в землю.

Проведя череду тестов, художники начали убирать простенькие спрайты и наводить красоту — создавать из полигонов проволочный каркас, присваивать каждому объекту свой цвет или текстуру, корпеть над анимацией персонажа... Но было слишком поздно. Выставочная версия игры должна была состоять из 143 тысяч строчек кода и 16 тысяч рисунков. Разработчики не успели к назначенному сроку, и им пришлось показывать за закрытыми дверями тестовую бета-версию с абы как натянутыми на проволочный каркас полигонами и зачатками искусственного интеллекта. А журналистам, чтобы те не шокировали широкую публику, раздали красивые скриншоты заранее отрендеренных сценок. Мол, не переживайте, скоро будут и симпатичные персонажи, и изумительные трехмерные пейзажи — только потерпите.

Веб-камера помнит все — или почти все

Спасаясь от неизбежной программистской скуки, в Lionhead постоянно подшучивали друг над другом и над гостями.

Однажды офис компании посетил мэр города. Находчивый Марк Хили решил поразить чиновника «самым последним достижением современных технологий» — киберрукой. Он надел связанную из шерсти перуанской ламы перчатку, засунул под нее провод от колонок и обратился к мэру: «Мы разработали новый способ управления игрой: вы можете использовать этот прибор, чтобы накладывать заклинания, управляя такой рукой как своей собственной», — и с умным видом пошевелил пальцами в перчатке, незаметно нажав кнопку клавиатуры. Изображенная на экране божественная рука вдруг тоже зашевелила пальцами, точь-в-точь как ее «хозяин». Восторгу мэра не было предела: «Очаровательно! Удивительно, какие только вещи могут делать компьютеры в наши дни».

За некоторыми приколами могли наблюдать посетители официального сайта компании. Установленные в офисе веб-камеры каждые шесть минут отправляли на сайт свежие картинки — эдакие вести с полей в режиме онлайн (в 1998 году!). Некоторые новые сотрудники не знали об этом — и здорово попадались! Так, в один прекрасный вечер новоприбывший программист Ричард Эванс привел к себе на работу подружку — и на глазах у благодарных зрителей ничего не подозревающая парочка стала придаваться любовным утехам. А год спустя Эванс попался на камеру еще раз, приведя в гости уже другую девушку.

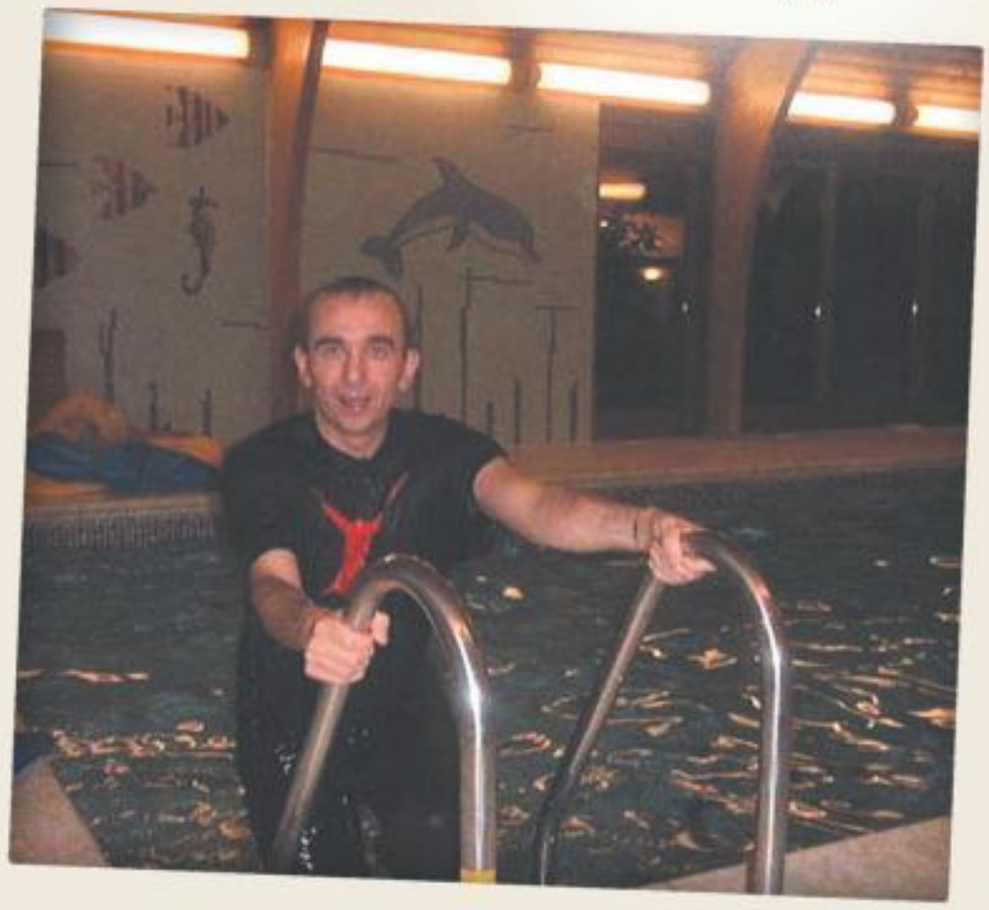
Впрочем, это далеко не все забавные случаи на грани фола. 20 мая 1998 года в день своего 47-летия Стив Джексон планировал провести собеседование с очередной претенденткой на должность секретарши — якобы подругой жены Марка Уэбли, некой Сьюзан Филлипс: «Стив, она тебе понравится. Работала секретарем в суде. Трудолюбивая, привлекательная, любит игры...»

Ближе к вечеру в комнату Стива вошла полноватая крашеная блондинка лет пятидесяти с тоннами косметики на лице. И не успел он начать интервью, как разрекламированная «подруга» сорвала с себя блузку и стала напевать песню Baby Face Арта Муни, ритмично покачиваясь в такт своему мурлыканью, размахивая блузкой над головой и то и дело норовя поцеловать Стива и пожелать ему счастливого дня рождения. «Это было поистине мерзкое зрелище!» — признавался потом Стив. А в это время сотрудники, пригласившие к боссу стриптизершу, покатывались со смеху — кто на улице под окном, кто в коридоре возле приоткрытой двери. Вдобавок к этому за горшком с цветами была спрятана видеокамера, и вскоре ролик с розыгрышем появился в интернете.

Это соль девятого пота

В начале 1999 года разработчики стали постепенно переходить от экспериментов с возможностями движка к заполнению игры объектами. Вместо состряпанных на скорую руку

В конкурсе «Самый худший программист недели» победителем чаще всех становился Питер Молиньё.



Разработчики без конца подтрунивали друг над другом — как видите, после очередного розыгрыша Питеру пришлось искупаться в бассейне.

персонажей появились тщательно прорисованные Существа, непонятные блочные конструкции сменили хижины, полигональные пустыни превратились в реки, поля и леса.

Все работали не покладая рук, но и пожелания команды росли с каждым днем. Программист Жан-Клод Котье хотел сделать так, чтобы возле каждого домика красовался дивный сад с уникальной комбинацией растений. Работавший над скриптами и диалогами Джеймс Лич желал, чтобы погода одновременно менялась и в реальном, и в виртуальном мире: «Мы мечтали о потрясающем уровне детализации и даже погодной системе, отражающей происходящее в реальном мире с помощью информации из Сети. Мы хотели видеть снег на крышах, создать наводнения и солнечные блики». Питер просил сделать уникальный дизайн для каждого поселения без использования повторяющихся текстур: «Я доверяю вам во всем. Мне нужно, чтобы у нас было пять тысяч реалистично анимированных персонажей, ландшафт с фантастической графикой, а также Существо — настолько человечное и уникальное, что оно неизбежно должно стать лучшим другом игрока». Еще в одном из своих многочисленных интервью Молиньё заявил, что наделит всех селян уникальными чертами характера, которые будут передаваться по наследству их потомкам: «Через некоторое время, вы, вероятно, заметите в каждом из ваших подопечных некие родовые черты, будь то лень или физическая сила. У них также будет генетическая предрасположенность к определенному роду деятельности — например, фермерскому труду».

Гладко было на бумаге, да забыли про овраги

Однако реализация даже самых простых идей отнимала массу сил и времени, так что многие мечты Lionhead так и не стали явью. Каждый разработчик программировал что-то свое, и когда настал день собирать все воедино, начались проблемы.

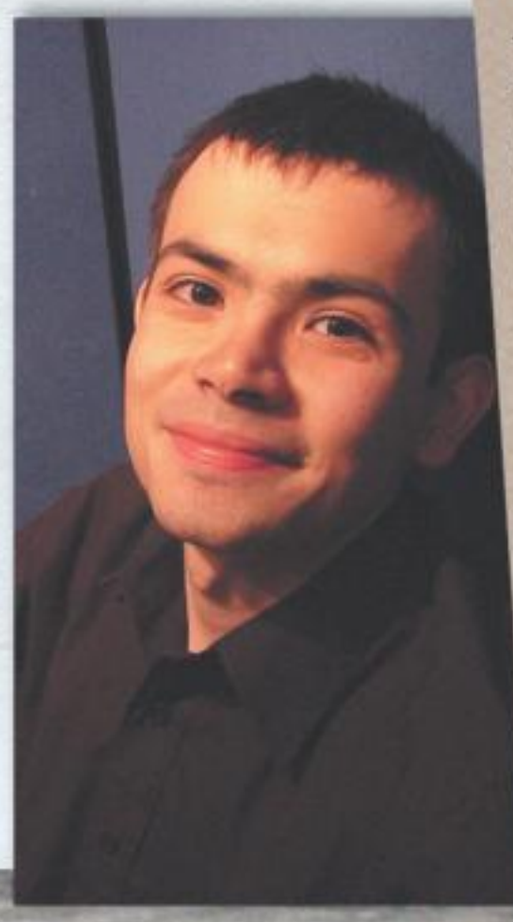
Какие только глюки не обнаруживались в процессе тестирования игры! Голодные Существа питались частями собственного тела, запросто тонули в озерах, застревали среди деревьев... их даже могли сожрать копошащиеся под ногами свиньи! А еще Существа испражнялись на земляничное поле, а потом набивали себе брюхо только что обгаженными ягодами.

Найденные ошибки заносились в специальную таблицу, и каждую пятницу глава отдела тестирования Энди Робсон объявлял самого худшего разработчика недели. Чаще всех этого звания удостаивался Питер Молиньё. «Лицо Энди всегда светилось самодовольной улыбкой, когда он приносил программистам очередной отчет о глюках, — вспоминает Стив Джексон. — Питер неизменно настаивал на том, что его код непогрешим. А будучи припертым к стенке, обычно отмазывался, что вынужден совмещать программирование с бесконечными интервью и деловыми встречами. Но на Энди не действовали никакие оправдания. Он просто заваливал стол босса распечатками замеченных ошибок и улыбался».

Казалось, что разработка этой игры будет длиться вечно. Дата релиза переносилась несколько раз, более-менее играбельный вариант был готов только к E3 2000 года. Сотрудники Lionhead изо всех сил старались закончить разработку до начала рождественских продаж. Дедлайн был назначен на 6 ноября. Все лето и первую половину осени разработчики бегали в мыле, каждая минута была на счету. Традиционные коллективные обеды и ужины сменились перекусами, привозимыми местной службой доставки горячей еды. Если кто-то сильно уставал, он тут же попадал в заботливые руки специально приглашенного массажиста. Было нанято еще шесть новых сотрудников, вконец замученные тестеры провели за игрой более десяти тысяч часов. Но в сентябре стало понятно, что всех этих усилий недостаточно. После жарких споров с Electronic Arts дату выхода перенесли на 28 февраля 2001 года — только Питер и компания опоздали даже к ней. Black & White поступила в продажу лишь через месяц.

+++

И хотя Питер Молиньё не выполнил целую прорву самых разных обещаний, мы продолжаем горячо спорить о Black & White даже спустя десять лет после выхода — а значит, в ней есть что-то особенное, что цепляет нас до сих пор. Что? Лучший ответ на этот вопрос дает, пожалуй, художник Lionhead Марк Хили: «Мы сотворили Франкенштейна. Эта штука больше, чем код, графика и звук. Это — искусственная жизнь». ✢



Три вещи, которых вы не знали о Демисе Хассабисе

✢ *Демис — обладатель самого высокого рейтинга Эло среди шахматистов в возрасте до 13 лет (2300 очков — соответствует званию национального мастера; самый высокий в мире рейтинг Эло, 2817 очков, у Вишванатана Ананда, занимающего первое место в рейтинг-листе Международной шахматной федерации).*

✢ *В 14 лет Демиса отметили на конкурсе дизайнеров-любителей, проводимом журналом Amiga Power. Выиграть он не выиграл, зато получил в качестве приза место тестера в Bullfrog Productions — и так познакомился с Молиньё.*

✢ *Демис единственный в мире пять раз побеждал в Олимпиаде интеллектуальных игр.*

Пан или пропал

Как «Ведьмак» превратился из региональной RPG для энтузиастов в проект международного класса, и что ему за это стало

Польская CD Projekt RED, разработчик лучшей восточноевропейской RPG «Ведьмак» — по мотивам книг Анджея Сапковского, — два года назад с трудом находила средства, чтобы платить зарплаты сотрудникам, а сегодня стоит $250 000 000 на Варшавской бирже. Незадолго до выхода второго «Ведьмака» наш специальный корреспондент Сергей Климов взял основателей компании за жабры и выяснил, совместимы ли биржа и разработка, отчего утекшая в Сеть версия — это успех, как продать ролевую игру года, почему все зло от издателей и скоро ли идеологи серии продадут все акции и уедут жить в деревню

Автора!

Сергей Климов — постоянный автор журнала «Игромания». Играми как бизнесом занимается 15 лет, эволюцию своих игровых пристрастий описывает как **Loom**, **Doom**, **Bloom**.

В прошлом году Сергей и его партнеры объединили свою независимую студию **Snowball** с гигантом российского издательского рынка, компанией «**1С-СофтКлаб**». С тех пор Сергей работает в новой компании директором по развитию нового бизнеса и мечтает так развить этот самый новый бизнес, чтобы переехать, наконец, в деревню на берегу моря.

В свободное от ворочания миллионами и подписания мегахитов время Сергей продюсирует продолжение одной чрезвычайно хорошей пошаговой стратегии, чье название начинается на букву «Э» и заканчивается цифрой «2». Больше всего ему хочется, чтобы эта игра выиграла приз **Independent Games Festival 2012**.

Фотографии: Сергей Климов, архив студии CD Projekt, личные архивы Марчина Ивинского и Михаля Кичинского.

[Сергей:] Марчин, Михаль, привет! Мы знакомы уже лет пятнадцать, так что давайте сразу с места в карьер.

Предлагаю поговорить о том, как вы прошли путь от практически полного банкротства до студии стоимостью $250 млн.

О том, как вы оцениваете сегодняшнее состояние игровой индустрии, которую никто не любит, но альтернативы которой пока никто не придумал.

И еще о «Ведьмаке» как о бизнес-проекте: чего вам стоило завершить первую часть, чем характерна разработка второй и когда вы, наконец, анонсируете третью.

[Марчин:] Слушай, а может, ты сам все напишешь? Ты ведь и так все знаешь, а чего не знаешь — придумаешь. Главное, чтобы потом люди пошли и купили нашу новую игру...

[Михаль:] Как вариант, мы можем сейчас просто три часа проговорить о том, почему надо покупать второго «Ведьмака». У нас есть масса аргументов «за»....

[Сергей:] Да ну вас! Меня не интересует ни интерфейс игры, ни сюжетная линия. Меня интересуют всякие страшные истории, которые у нас в индустрии никогда не говорят на публике. Вот вы сами когда последний раз читали нормальное, честное интервью с разработчиком или издателем?

[Михаль:] Я игровую прессу не читаю. Я вообще прессу не читаю.

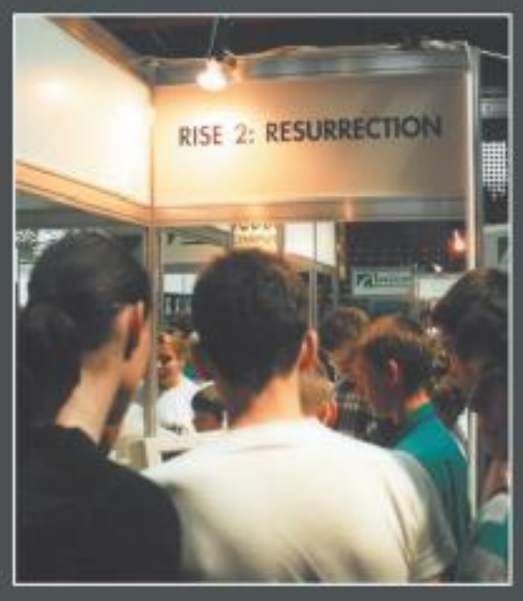
[Марчин:] Ладно, ладно. Ты прав, обычно в прессе публикуются материалы с посылом «купите нашу тухлятину!» Но мы готовы сегодня поговорить с тобой начистоту. Честное пионерское. Спрашивай!

[Сергей:] Ага, тогда приступим.

Что такое CD Projekt?

[Сергей:] CD Projekt — случай для нашего бизнеса весьма редкий. Мы привыкли иметь дело либо с творческими командами (например, **Revolution Software** из Великобритании, разработчиками серии **Broken Sword**, этакими гениальными чудаками), либо с издателями-коммерсантами, прожженными циниками, которые сегодня говорят одно, завтра — другое, а послезавтра подают на банкротство (например, **JoWooD**,

Многие издатели в игровой индустрии начинали именно с такого «бизнеса» — синих рубашек с желтыми галстуками и премий за хорошие продажи. Кто-то с тех пор вырос, переоделся в джинсы и начал делать игры с прекрасными рейтингами — как CD Projekt. Но большинство, судя по нескончаемым волнам трэша, так и осталось на уровне галстуков, премий и восприятия игр как «товара».



редкостные идиоты, согласитесь... и тем не менее более десяти лет за нос прессу водили). Так вот, у вас — промежуточный случай, вы ведь и разработчик, и издатель...

[Марчин:] Да, мы уникальны.

[Сергей:] Ну, допустим, все же не уникальны — есть **Stardock Corporation**, есть **Nordic Softsales**, есть **FX Interactive**...

[Михаль:] А чем таким издательским занимается Stardock?

[Сергей:] Они разрабатывают и продают различные утилиты для Windows. Половина компании этим занята, заколачивают приличные деньги. А другая половина делает игры — **Galactic Civilizations**, **Elemental**. Они поэтому, кстати, так уверенно себя чувствуют в плане новых проектов — у них крутейший директор по продажам, они за ним как за каменной стеной.

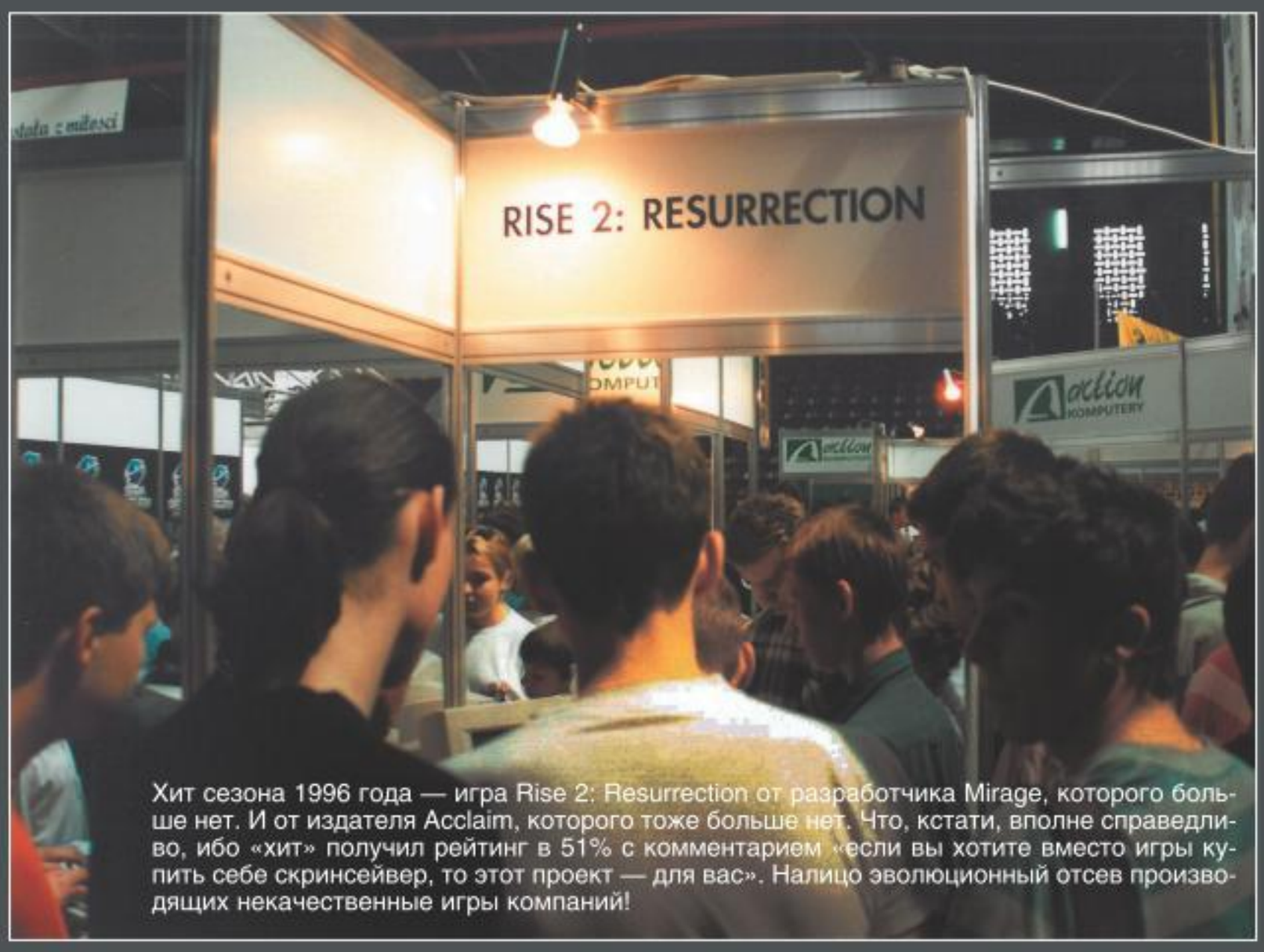
Так вот, ребята, как бы вы определили CD Projekt? Я, когда рассказываю про вас, всегда говорю, что вы — опытная, коммерчески ориентированная компания. Я, при всем уважении к вашему творчеству, не представляю себе Марчина и Михаля за чертежной доской — я представляю Марчина и Михаля за калькулятором, за контрактом или у нотариуса.

[Марчин:] Ну, не знаю, не знаю... Я против такой категоризации. «Коммерчески ориентированная» — это значит, что мы работаем в первую очередь ради прибыли, да? Тогда ты не прав.

[Сергей:] Допустим. А ради чего вы тогда работаете? Чем вы отличаетесь от **THQ**, например? Она вот **Homefront** выпустила, оценки — так себе. Всего 70 баллов по версии «Метакритика» — и это для игры с бюджетом за $20 млн! Но корпоративный офис тем временем рапортует: «Ура! Продажи зашибись! План перевыполнен!» То есть там никого и не волнует, хорошая вышла игра или не очень. Игра продалась? Продалась! Ну и конец истории, акции растут, до свидания и до новых встреч. И, между прочим, ваша собственная компания, CD Projekt, эту игру в Польше и издает! Отсюда и вопрос: в чем разница между издателем Homefront и издателем «Ведьмака» и есть ли такая разница вообще?

[Марчин:] Разница в том, что мы в отличие от THQ начинали свой бизнес как игроки — и как игроки продолжаем им управлять. Мы сделали компанию не потому, что мы очень любим деньги, а потому, что мы очень любим игры.

[Михаль:] И в отличие от многих мы понимаем, что такое *хорошая игра*. В то время как большинство издателей в этом бизнесе знают только, что такое *коммерчески успешная игра*. Там, где другие компании видят финансовые таблицы и показатели прибыли, мы видим игроков и их отзывы, их опыт.



Хит сезона 1996 года — игра Rise 2: Resurrection от разработчика Mirage, которого больше нет. И от издателя Acclaim, которого тоже больше нет. Что, кстати, вполне справедливо, ибо «хит» получил рейтинг в 51% с комментарием «если вы хотите вместо игры купить себе скринсейвер, то этот проект — для вас». Налицо эволюционный отсев производящих некачественные игры компаний!

[Марчин:] Когда мы открывали CD Projekt в 1994-м, это была работа нашей мечты, потому что мы хотели заниматься тем, что любим.

[Сергей:] Постой-ка! Когда мы открывали **Snowball** в 1996-м, мы открывали студию-разработчика. И хотя стали мы издателем — я могу совершенно точно сказать, что в первые годы мы думали не о том, *как продать*, а о том, *как создать*. А вы?

[Марчин:] То же самое: мы с самого начала подходили к играм не с коммерческой, а с творческой стороны. Все проекты, которые мы издавали, мы усыновляли, пропускали их через себя.

Локализовывая игру, мы ее не просто переводили — мы ее перерабатывали. Локализация **Baldur's Gate**, выпущенная в 1998-м, была почти что совместной разработкой, притом что мы могли просто привезти коробки, поставить их на полки, и дело с концом. Только мы всегда мечтали сделать собственный проект, и чем больше локализовывали чужого, тем сильнее понимали, что рано или поздно нам это удастся.

[Сергей:] То есть вы за идею. Ага... А с какой позиции вы сегодня смотрите на бизнес — с позиции издателя или с позиции разработчика?

[Михаль:] С позиции игрока. Мы всегда отличались тем, что смотрим на игру как потребитель, а не как производитель. Так же в **Interplay** делали, пока не разорились... *(смеется)*

Если ты, будучи чистокровным издателем, делаешь игру как исключительно коммерческий продукт, ориентируясь на анализ рынка, данные опросов, историю продаж и всякое такое, то на бумаге ты можешь иметь абсолютный хит, однако игроки его не переварят и проект провалится.

Если ты смотришь на игру только как разработчик, который думает о творчестве, о самореализации, о высоких материях, то игра может получиться суперинновационной, ни на что в мире не похожей, однако точно так же провалится, потому что игроки в это просто играть не захотят.

[Сергей:] А в чем такая точка зрения (как игроки) проявляется на уровне конкретных решений?

[Михаль:] Ну, хотя бы в том, что, когда мне ребята приносят сюжет «Ведьмака» на утверждение, я им иногда говорю: «Парни, перепишите, это трудно будет понять игрокам — людям, которые запускают игру вечером в пятницу и начинают играть с чистого листа». Может, этот сценарий хорош для тех, кто провел в мире Геральта последние три года и понимает все эти намеки и отсылки к первоисточнику, но для меня как для игрока это какая-то ерунда! И я такое в игру не пропущу.

Вообще, ты знаешь, большинству издателей и разработчиков в нашей индустрии очень часто не хватает эмпатии по отношению к игрокам.

А возьми Стива Джобса и его **Apple**. У него не самые лучшие, не самые быстрые и не самые дешевые продукты, но он понимает, что нужно потребителю. Я не выбираю ноутбук на основании длинного списка характеристик — мне важны только три-четыре. И Джобс понимает меня как потребителя!

То же самое я могу сказать про игроков и «Ведьмака». Если мы сделаем лучшую в мире лицевую анимацию, но при этом на первых же минутах потеряем сюжет, игрокам будет наплевать, сколько времени мы потратили на анимацию, — они уйдут играть в какой-нибудь другой проект.

[Сергей:] А почему у коммерсантов — я имею в виду компании, которые в основном про деньги, а не про игры, — как правило, не получаются хорошие игры? Выходит, нельзя просчитать успех?

[Марчин:] На мой взгляд, это вопрос целей, вопрос заложенных в проект идей. Идея первична. Нет идеи — не будет и цельности в проекте.

Только когда у игры есть свой папа, кто-то, кому не все равно, она может стать успешной. Как правило, в основе удачного проекта лежит творческая амбиция, без этого игра — как курица без головы. Посмотри на **Dragon Age**. Первая часть была цельным проектом — может быть, не совсем таким, какой хотели видеть поклонники **BioWare**, но достойным. Вторая же часть вышла сироткой.

[Михаль:] Хорошая игра получается, когда на первое место ставится потребитель, когда первый вопрос в голове у продюсера: «Чего я хочу от игры как игрок?» А в случае с **Dragon**

Age 2, мне кажется, задачей было собрать максимальную кассу. Чисто коммерческий опыт: «Хотите узнать продолжение истории? Гоните пять баксов за DLC!» Ну, это же кошмар!!! *(машет руками, выкатывает глаза)*

[Марчин:] При этом мы совсем не бессеребренники, которым интересно только творить. Конечно, нет. Нам очень нужен коммерческий успех «Ведьмака», чтобы продолжать создавать проекты в этой серии, чтобы у нас были средства сделать третью часть именно такой, как мы ее видим, без компромиссов.

Где бы вы сегодня были, если бы не пан Сапковский

[Сергей:] Ребята, я уже не первый раз себя спрашиваю, что первично — успех вашей студии или успех «Ведьмака». Иными словами, смогли бы вы преуспеть в разработке своего ролевого проекта, если бы не лицензия от Сапковского?

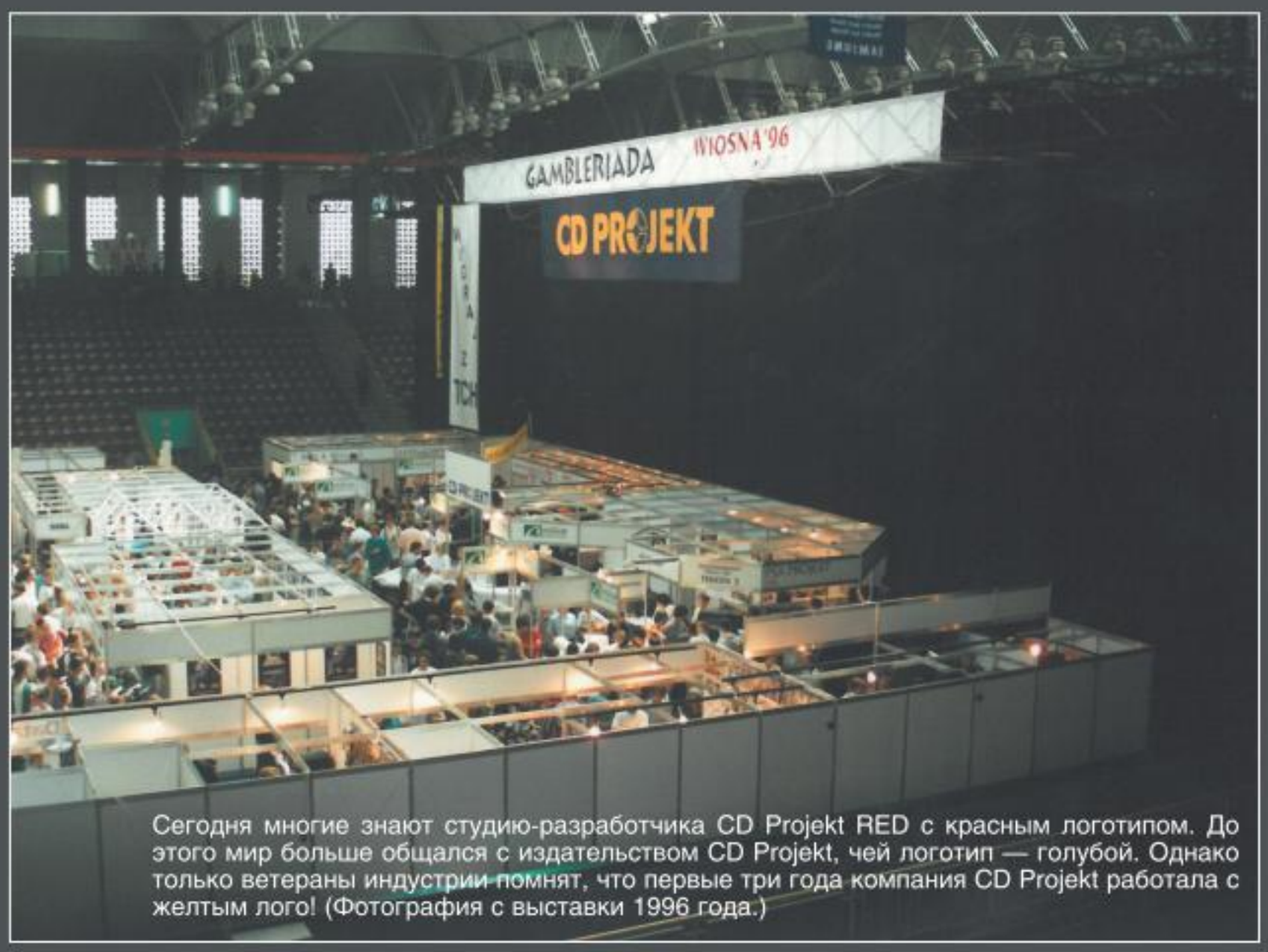
[Марчин:] Нет.

[Михаль:] Да.

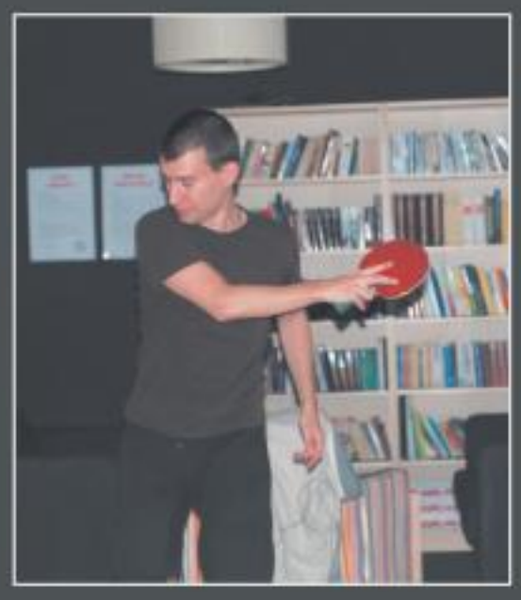
[Сергей:] Простите?

[Михаль:] Ну, мы бы, скорее всего, сделали какую-то другую ролевую игру, без такого последовательного сюжета и цельного мира, как в «Ведьмаке». И проиграли бы, потому что одна из основных характеристик первого «Ведьмака», которую еще многие рецензенты отмечали, — то, что мир игры ощущается очень целостным, как самый настоящий мир.

[Марчин:] Это, кстати, одна из неочевидных, но очень важных характеристик любого серьезного игрового проекта — чтобы была целостность идеи, целостность реализации. На выставке **Games Connection**, где молодые разработчики встречаются с издателями, команды приходят и говорят: «Мы придумали свой собственный мир!» И дальше, когда они начинают рассказывать подробнее про этот «мир», несут бред сумасшедшего.



Сегодня многие знают студию-разработчика CD Projekt RED с красным логотипом. До этого мир больше общался с издательством CD Projekt, чей логотип — голубой. Однако только ветераны индустрии помнят, что первые три года компания CD Projekt работала с желтым лого! (Фотография с выставки 1996 года.)



[Михаль:] Когда мы только начинали разработку, мы хотели, чтобы игрок сам создал себе персонажа-ведьмака и прошел игру в свободном режиме, в открытом мире. Да, в какой-то момент он бы встретил Геральта из Ривии, безусловно, — но так, в одном из эпизодов. Так вот, выяснилось, что без Геральта пропадает ось, игра теряет увлекательность. В этом плане Сапковский нам очень сильно помог.

[Марчин:] С первой частью мы подстраховывались как могли: мир от Сапковского, движок от BioWare... и при этом все равно пришлось переносить сроки, увеличивать бюджет. Трудно представить, что бы было, возьмись мы за разработку своей собственной идеи, да еще и на своей собственной технологии. Признаться, я думаю, что мы бы так и не начали: слишком много было примеров, когда многообещающие команды объявляли о новых проектах — и потом закрывали их через 2-3 года попыток объять необъятное.

[Сергей:] Что для вас было самым большим подспорьем во время разработки первой части «Ведьмака»?

[Михаль:] Интуиция. Без нее, мне кажется, мы бы не справились.

У нас было представление о том, какой должна быть «игра по Сапковскому», и мы последовательно шли к реализации этого представления. Если помнишь, первый год над «Ведьмаком» работала совершенно другая команда, и мы тот проект закрыли, когда поняли, что не получим желаемого. Издательский бизнес тогда был прибыльным, деньги у нас водились, и мы были готовы разрабатывать игру ровно столько, сколько нужно, по старой формуле «it's done when it's done».

[Сергей:] Марчин, ты с этим согласен?

[Марчин:] Да. Нужно в себя верить, надо верить в свое видение, в то, что ты знаешь, «как надо», — и не пройдет и трех лет, как все наладится. *(улыбается)*

[Сергей:] И каким было это видение? Чего вы хотели достичь? Сделать хорошую ролевую игру? Или сделать *лучшую в мире* ролевую игру?

И снова о справедливости индустрии видеоигр: из трех представленных на фотографии проектов только один вырос в серьезную игровую серию. Посмотрев на оценки, вы сами все поймете: MDK — 7,6, G-Police — 5,9, StarCraft — 9,1. Без комментариев.

Партнеры
Марчин о Михале

Сила Михаля — в его творческом подходе. Он способен решать задачи так, как никто другой не решает.

Он никогда не сдается. Всегда идет вперед, всегда верит в успех.

Он очень надежен, я могу полностью на него положиться. Если мы о чем-то договорились, мне не надо проверять, сделал он или передумал. Мы можем договориться о встрече пятого мая в Лос-Анджелесе на перекрестке Пятой улицы и бродвея в десять утра, и он там будет. Мы можем договориться о том, что ищем творческого продюсера — и он такого найдет.

Самое его лучшее решение? Что он начал со мной этот бизнес, создал эту компанию.

Что он думает про меня? Давай я не буду говорить.

[Михаль:] Ты знаешь, мы не привыкли начинать какой-либо бизнес, чтобы стать номером два. Мы всегда начинали и начинаем, чтобы быть номером один. Так же и с «Ведьмаком». Безусловно, мы хотели не просто сделать ролевую игру, а сделать самую лучшую игру в жанре. И, судя по оценкам прессы, у нас это получилось.

[Сергей:] И как продажи?

[Марчин:] 1 700 000 копий. Немало, но и не предел. Со второй частью, уверен, переплюнем.

[Сергей:] Почему?

[Марчин:] А ты спроси Михаля, он тебе расскажет. *(улыбается)*

[Михаль:] Сергей, когда я играю во второго «Ведьмака», я понимаю, что это одна из лучших ролевых игр, в которые я вообще когда-либо играл. Невероятный прогресс, развитие идеи — это невозможно увидеть по роликам или понять из пресс-релизов, потому что речь идет об игровом опыте, а не о текстурах или других измеряемых характеристиках. Я уверен, что самым сильным инструментом для продажи станут рекомендации игроков, которые уже купили, поиграли — и им очень понравилось.

[Марчин:] Лично для меня самое удивительное — то, что игра сделана нашей командой без прямого участия меня или Михаля. Да, мы задавали направление и поддерживали правильные, на наш взгляд, решения, но мы сами не были вовлечены в ежедневную работу. Михаль читал сценарий, но не писал его, как было в случае с первой частью.

С «Убийцами королей» нашей самой большой и самой сложной задачей было выбрать хорошую команду. Если ты подобрал правильный состав — считай, сделал больше половины дела.

[Михаль:] Марчин прав. В 2005-2007 годах я был очень глубоко вовлечен в разработку первого «Ведьмака». Не совру, если скажу, что несколько лет жил этим проектом... Со второй частью уже не так — и слава богу. Я принимаю финальные решения по дизайну и производству, Марчин принимает все ключевые решения в плане бизнеса, однако рутинная разработка ведется без нас.

Хороший пример похожего подхода — наш портал по про-

даже старых, но хороших игр — **GOG.com** (***GoodOldGames.com***). В самом начале это была идея Марчина, он накидал концепцию...

[Марчин:] ...на 3-4 страницы, а потом взял двух человек, и они начали делать скелет. Первое время я обучал их всему, и так мы потихоньку развивались, пока не нашелся руководитель отдела, который у меня проект полностью перехватил.

[Михаль:] А дальше GOG.com стал расти сам по себе. Марчин был хранителем идеи, видения, он заложил DNA — и организм вырос так, как надо.

Та же история со вторым «Ведьмаком». Мы выстроили систему координат — это главное. Со второй частью намного проще: команда знает, что такое хорошая игра в нашем с Марчином представлении. И команда работает, не оспаривая наших решений и не требуя ежедневной фокусировки.

Как продавался «Ведьмак»

[Сергей:] Майк, Марчин, давайте немного сменим тему. Когда мы говорим о «Ведьмаке», мы говорим об истории успеха. Во-первых, у первой части на «Метакритике» средняя оценка — 86 баллов, это одна из лучших RPG в мире и уж точно лучшая RPG, разработанная в Восточной Европе. Во-вторых, CD Projekt RED стала студией стоимостью в $250 млн, что дает вам практически неограниченные возможности для финансирования третьего «Ведьмака», причем без компромиссов по качеству и без давления со стороны издателей. В-третьих, второй «Ведьмак», который выходит уже совсем скоро, похоже, удается на славу.

Однако я бы хотел добавить в эту историю объективности. Ведь когда вы делали первую часть, то сроки выхода переносились несколько раз. Менялся игровой движок, и до самого релиза у многих, в том числе у меня, оставался вопрос — будет это хорошая игра или просто очередная попытка сделать круто? Я даже помню, как один известный игровой журналист из России приезжал к вам в гости за полгода до выхода «Ведьмака», чтобы выступить для российского издателя экспертом по игре. Так вот, вернувшись, он сказал, что у вас ничего не получится. Это я не к тому, что он идиот (тогда мы все идиоты). Это я к тому, что за пределами студии ни у кого не было уверенности, что все у вас получится. Согласишься?

[Марчин:] Под конец разработки — пожалуй, соглашусь. Мы знали свой проект вдоль и поперек и в него на сто процентов верили, однако извне по ролевой игре редко когда можно сказать, хороша она или нет. Тем более если это — первая игра студии, как было в нашем случае.

[Сергей:] А если вспомнить про поиск издателя для первого «Ведьмака»? Помните, лет пять назад, когда у вас на руках была практически готовая игра, однако издатели почему-то не очень торопились дать вам денег.

[Михаль:] Это еще очень мягкая формулировка! В поисках издателя мы прошли все круги ада.

[Сергей:] Опыт CDP как польского издателя вам помог? Вы ведь приходили к издателям не просто как студия, вы к тому моменту уже больше 10 лет сами издавали чужие проекты и были игровым издателем номер один в Польше.

[Марчин:] Издательский опыт, безусловно, очень помог. Это была серьезная прививка в плане бизнеса. Крупные международные издатели обычно очень жестко кидают всех начинающих разработчиков на первой крупной сделке, да и вообще — на первой сделке. Сразу вспоминается дюжина историй про команды, которые теряли права, теряли деньги, теряли годы работы... Нам помогло, что на «Ведьмаке» мы учились разрабатывать игры, но не вести бизнес. В плане бизнеса у нас все было в порядке.

[Сергей:] А на чьи деньги вы делали первого «Ведьмака»? По моему опыту, разработка игры при отсутствии собственного

Партнеры
Михаль о Марчине

Марчин — человек системы, хорошо организованный, он любит строить процессы, принимать решения. Я же хаотичен, меня интересует идея, видение. Я не переношу деловых встреч, ужинов, телефонных переговоров, переписку по почте со множеством собеседников, — а он все это любит. Он даже путешествовать любит. Его сила в том, что ему нравится бизнес-процесс, он в нем разбирается и получает от него удовольствие. Если бы Марчин не строил систему, я бы далеко не продвинулся со своим творческим подходом.

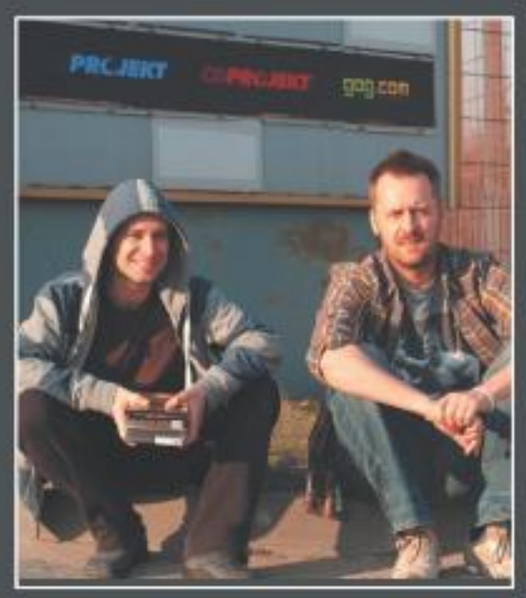
Он довольно открыт к новым идеям. «Довольно» — потому что иногда все-таки упрямится. Но в целом у него нет шор и он полагается на мое мнение, на мои ощущения. Немногие могут. Есть люди, которые смотрят на меня как на психа: я двигатель изобретаю, — а они озабочены тем, как бы побыстрее веслами грести. Ну, бывает, я не обижаюсь.

Вообще, мы хорошо друг другу подходим — у нас разные типы личности, и при этом мы способны работать вместе.

Самое лучшее решение Марчина? Что он решил сделать свою компанию и взял меня в партнеры. Тут вариантов нет, это самое главное решение, которое мы оба, наверное, принимали.

Что он про меня думает? Ну, наверное, он сказал, что у меня есть творческая жилка. Это правда, чего скрывать. Наверное, еще что-нибудь про мои способности к продвижению проектов, коммуникации, пониманию потребностей игроков, про умение воспринимать игры именно как игрок, а не как бизнесмен. Ну и про деловые качества. Я не знаю, что он сказал, но мне казалось бы справедливым их отметить.

Подающий надежды бизнесмен Марчин Ивинский... и его семья — именно так начинались многие великие предприятия!



источника дохода — это очень серьезное давление на проект. Ты, может, хотел бы посреди процесса все выкинуть и заново переделать, как Гейб Ньюэлл с **Half-Life**, но если ты работаешь на чужие деньги, то тебе не позволят, и выйдет игра-компромисс, от которой никому хорошо не будет — ни игрокам, ни разработчику, ни, в конце концов, самому издателю.

[Михаль:] «Ведьмака» мы делали исключительно на свои собственные деньги. Это нам и помогало, и мешало. Я помню, как на своей первой выставке Games Connection в Лионе мы встречались с одним крупным международным издателем (ты его в статье не называй, уж прости — нам с ними, может, еще предстоит работать (*усмехается*)).

Их вице-президент по разработке пять минут смотрит на игру и начинает задавать вопросы. Мы ждем вопросов о жанре, об особенностях игрового процесса, однако он спрашивает: «Когда вам нужен первый платеж?» Марчин говорит: «Да вообще-то пока не нужен — мы на свои работаем». Вице-президент: «А когда свои закончатся? На сколько недель у вас еще хватит финансирования?» Прикинь, он даже не месяцами измерял, он просто не мог представить, что у независимого разработчика могут быть свои деньги в каком-то нормальном объеме!

[Марчин:] Да, для нас это был разговор с инопланетянами. Когда он узнал, что мы за свои деньги разрабатываем, он был шокирован — как это так, у разработчика есть деньги! Он просто не привык работать в такой ситуации. Ведь издатели финансирование используют как свой главный рычаг: мы платим — мы и определяем, что, как и когда вы делаете.

[Михаль:] И когда он переварил, что денег вперед нам от него не нужно, то он свой второй вопрос задал: «Сколько стоит наша IP (intellectual property — «интеллектуальная собственность»), почем мы готовы отдать «Ведьмака» на корню?» Мы говорим: «Не продается». Он улыбается и говорит: «Ну что вы, ребята, в нашей индустрии все продается. Давайте мы не сразу получим вашу IP, давайте мы ее получим через семь лет после выхода первой игры — устроит?»

[Марчин:] А мы говорим: «Не устроит». Мне очень неприятно было после той встречи, потому что я своими глазами увидел, как реально устроена работа крупных игровых издателей. Они привыкли общаться с командами, у которых заканчиваются деньги и которым нужно как можно скорее подписаться. И под это дело они у разработчика сразу выхватывают права на IP. Как будто пришел на первое свидание, а с тебя уже трусы стягивают. Мы игру делали, мечтали, а теперь эти упыри хотят забрать все — права, лицензию, свободу. Просто потому, что они так со всеми поступают.

[Михаль:] Это как раз то, о чем я говорил. Мы не были стереотипными бедными разработчиками, из-за этого нам и было трудно пристроить проект. Международные издатели привыкли работать либо на условиях дистрибьюции (когда им готовую игру приносят и надо только коробки по магазинам развезти), либо на условиях, когда разработчик является их рабом. А мы хотели партнерства, как это наивно ни звучит, хотели совместной работы по выведению проекта на рынок.

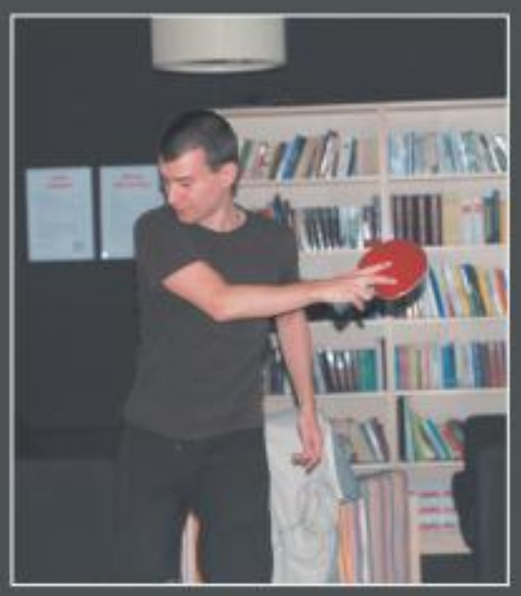
[Сергей:] По вам, кстати, не очень заметно было, что вы страдали именно от этого. И я, и многие другие были совершенно уверены, что вы банально торгуетесь — выискиваете, кто вам заплатит максимальный аванс.

[Марчин:] Если бы!

[Михаль:] Помнишь E3 2006-го? Это для нас был серьезный урок. До выхода проекта оставался год, игра — почти готова. А мы все еще без издателя!

[Марчин:] Да, мы тогда себе сказали, что с выставки должны вернуться уже с контрактом — или по крайней мере с определенностью, с кем мы будем подписываться.

[Михаль:] У «Ведьмака» на тот момент уже было как минимум пять наград «Лучшая ролевая игра выставки» с разнообразных мероприятий. Всем издателям, кому мы показывали проект, он нравился. Но ни одна сволочь не хотела подписываться! Они не понимали, как можно с нами работать, не забирая у нас права на всю серию. И мы разработали «План Б»: если мы не подписываем контракт до конца лета, то начинаем продавать права по отдельным странам, без глобального зонтика.



В Испанию, во Францию, местным региональным дистрибьюторам...

[Сергей:] Я точно помню, что на августовской выставке в Лейпциге вы с видом заговорщиков что-то долго между собой обсуждали на улице, на парковке, под солнышком.

[Марчин:] Да, мы тогда решали, будем ли работать сами по отдельным странам или выберем Atari. А потом у нас ушло шесть месяцев на подписание контракта. Никого не хочу обидеть, но работа с французами — это ужас. Худших бизнесменов я в жизни еще не видел.

[Сергей:] Что нужно разработчику для успеха, на твой взгляд?

[Марчин:] Качественный проект и опыт ведения бизнеса.

[Михаль:] Или хорошие связи, правильные знакомства. Но это замкнутый круг — знакомства появляются в процессе ведения бизнеса, а значит, если у тебя нет опыта в игровом бизнесе, у тебя нет и нужных связей.

[Марчин:] Без опыта в бизнесе точно никак. Вот, например, тебе издатель говорит: «Под возвраты мы будем резервировать сорок процентов авторских от каждого квартала». Это много? Или мало? Это нормально? Или тебя разводят?

[Сергей:] По-моему, многовато. Я бы брал двадцать и только первые три квартала.

[Марчин:] Вот-вот. Это в тебе говорят издательские годы. А представь, в какую ситуацию попадает начинающий разработчик!

Разработчики против издателей

[Сергей:] Скажите, а почему вообще мало кто в индустрии любит издателей? Я тут поспорил на днях с одним из директоров независимой студии на тему того, насколько прогнила система. Он мне говорит: «Назови хотя бы одного издателя, с которым было бы полезно работать талантливой команде». Я долго думал, но назвать не смог.

[Михаль:] Ты знаешь, мне кажется, что такая проблема — отсутствие нормальных кадров — она есть в любой индустрии.

Просто мы с тобой всю жизнь занимаемся играми, и нам кажется, что все идиоты именно к нам переехали. Но если бы мы перешли работать в музыкальный бизнес, или в выставочный, или в туристический, то поняли бы, что там точно такое же соотношение дураков и разумных людей.

Ты посмотри ради примера на крупные технологические компании, на этот многомиллиардный бизнес. Только Apple отличается от других производителей телефонов, потому что Apple думает о потребителе, а не о рынке или о финансовом плане. А где сейчас **Nokia**? Nokia — в хвосте плетется, потому что компания забыла своих покупателей. У них там сидят образованные люди со множеством дипломов, но они могут эти дипломы только на стенку повесить, не более — дипломы нельзя перевести в успех. Можно сколько угодно собирать совещания и устраивать телемосты, но если ты не понимаешь, как твоим продуктом пользуются, — пиши пропало. Apple делает телефоны для людей, а для кого делает телефоны Nokia? Уж точно не для меня. Как только ты теряешь фокус на потребителе — это конец.

[Сергей:] Да-да, эта история не дает мне покоя с прошлого года. Простой вопрос: как по-твоему, о чем думает руководитель **Rockstar Games** — о курсе акций или о своих играх? Мне кажется, об играх. Потому что то, что они делают с той же **L.A. Noire**, — это явно не по правилам крупняка. Это игра, которую разрабатывают в Австралии (опа!), внешней студией (опа!), в жанре, который официально считается дохлым (опа!), и в сеттинге, который никто из издателей на сегодня не считает крутым (опа!). На E3 2010 года все говорили, что это будет второй провал студии (первым был **Bully**), а сейчас уже говорят, что это будет такой же успех, как **Red Dead Redemption**.

[Михаль:] А кто говорил-то? Наверняка какие-нибудь люди в костюмах — издательский балласт, планктон нашей индустрии.

Посмотри, что такие «маркетологи» сделали с Dragon Age. Они приняли решение расширить аудиторию, попасть в массовый рынок, который всех инвесторов так возбуждает, и в результате потеряли самых верных фанатов BioWare.

[Марчин:] Это как с системой возрастных рейтингов, там есть такой — «E», означает «For everyone», «Для всех», то есть в проект может сыграть любой баран. Как правило, только бараны-то в подобные проекты и играют.

[Сергей:] А вы не пытались «попасть в массовый рынок» со вторым «Ведьмаком»? Вы же теперь публичная компания, у вас есть биржевые котировки, внешние инвесторы...

[Михаль:] Нет, мы такого безумия не делали и не сделаем. Пока у нас в руках контроль над компанией, мы убивать «Ведьмака» не собираемся. Во второй части мы планировали дать более глубокую сюжетную линию, нелинейную, местами провокационную — и при этом сохранить ядро аудитории.

[Марчин:] Есть такая формула: «Easy to play — hard to master» (грубо говоря, «легко играть — трудно выигрывать»). Это про нас. Второй «Ведьмак» стал доступнее, но ни в коем случае не проще.

[Сергей:] Кстати, продолжая тему издателей и разработчиков. Я только на днях слышал от приятеля, Свена Винке из **Larian Studios**, который сейчас делает третью часть **Divinity** и объявит ее в конце лета, что он боится добавлять в свою студию бизнес-отдел, так как тот может развратить всю компанию, перефокусировав компанию с идеи игры на стоимость бренда. Как думаете, есть такие риски?

[Михаль:] Если ты возьмешь в студию бизнес-менеджера, который не понимает игры, это будет самый верный и самый короткий путь к смерти компании. Вот классика нашего бизнеса — когда игровую серию убивают слишком большим числом низ-

кокачественных продолжений. Менеджер, сам не игрок, не видит разницы: и там игра, и здесь игра, картинки красивые, менюшки похожие... Откуда он поймет, что ему подсунули мульку? И здесь дело не только в том, когда последний раз эти люди играли...

[Марчин:] ...я вот сегодня утром играл в **Plants vs. Zombies** на iPad, у меня все ачивы — кроме сорока волн зомби, это я пока никак пройти не могу...

[Михаль:] ...дело в том, как у этих людей работает голова. Если ты пригласишь в творческую команду понимающего игры и игроков менеджера, то это будет идеальный вариант. Вот Марчин говорит про Plants vs. Zombies — пример **PopCap Games** показателен. Они делают невероятные, творческие вещи, и при этом с точки зрения бизнеса делают это очень умно.

[Сергей:] Да, я заметил — с таким бизнес-отделом им не нужно выпрашивать деньги ни у какого издателя.

[Марчин:] Деньги вообще ни у кого выпрашивать не нужно, если хочешь хорошую игру сделать.

[Сергей:] Вас послушать, так разработчики всегда правы, а все зло от издателей.

[Марчин:] Это не так. Вернее, не совсем так. Я против, когда разработчик становится таким вот мечтателем, который не думает ни о налогах, ни об аренде.

[Михаль:] Если разработчик хочет успеха, он должен прежде всего быть хорошо организованным. Надо добиваться в рамках своей студии единства творческого начала — и профессионализма.

[Марчин:] Посмотри на нас — да, у нас сейчас полно денег, мы успешны, мы на бирже, но при этом мы сами отвечаем за финансовый результат каждого нашего проекта. В какой-то момент любой команде требуется назначить жесткую дату выхода игры — и все к этой самой дате сделать. Разработка разработкой, но на определенном этапе тебе надо начать думать и об издательской стороне вопроса, когда у тебя уже нет свободы на уровне «не хочу» и «приходите позже»: раз сказал «май» — значит, май.

[Сергей:] Что такое, на ваш взгляд, «успешный проект»? Это вообще одинаковое понятие в глазах разработчиков и в глазах издателей?

[Михаль:] Для меня успех проекта определяется не собранной кассой, а удовлетворением потребителей, как бы банально это ни звучало.

Представь себе две ситуации. Первая — это когда издатель выпускает продолжение известной игры. Продолжение — дрянь, но практически все покупаются и ругают игру уже после того, как отдали за нее деньги. Это успех? Если смотреть на сборы — безусловно. Вторая ситуация — это когда разработчик делает проект, долго его делает, получается классно, однако где-то перед выходом игры продюсер случайно упускает в Сеть незащищенную копию, и в результате полтора миллиона человек радостно играют, хотя до официального релиза еще далеко. Это успех? Если смотреть на сборы — то ближе к провалу. Но для меня успех — это именно второй случай, потому что разработчик получил аудиторию, базу игроков. И когда он сделает продолжение, он сможет им продать свой миллион копий, потому что людям игра понравилась и они придут за второй частью. А в первом случае, несмотря на хорошие сегодняшние сборы, всей игровой серии — кранты. Серия умерла. Все. Была, да вся вышла. И это уже провал так провал.

«Ведьмак» на бирже

[Сергей:] С выходом на биржу жить стало проще? Что-то существенным образом изменилось?

[Михаль:] Да!

[Марчин:] О да!

[Сергей:] У меня есть один пример из реальной жизни. Не так давно российская студия подписалась на работу с крупным международным издателем, и теперь в рамках контроля за производством этот издатель каждый месяц присылает в Москву свою продюсерскую команду составом в пять человек. Все пятеро летят бизнес-классом. Пять билетов от Сан-Франциско до Москвы, бизнесом, стоят $45 000. И это только на перелеты, каждый месяц! При этом есть отечественные команды, у которых вся игра стоит меньше этих самых сорока пяти тысяч...

[Михаль:] Ты знаешь, это один из уроков, которые мы получили после выхода на биржу: либо ты в первой лиге, либо ты на улице. Среднего не дано.

[Марчин:] Это правда, «умеренного успеха» в нашей индустрии не существует. Когда мы продавали еще первого «Ведьмака», мы приехали к одному американскому издателю. И вот он спрашивает: «Какой бюджет игры?» Мы говорим: «Два миллиона». А он отвечает: «Ребята, мы тратим минимум десять миллионов на игру. Вот, ремейк сейчас делаем один, бюджет — пятнадцать миллионов. Мы вас с вашими двумя никак не сможем подписать. Это для нас слишком мало».

[Михаль:] Прямое следствие биржи — что нам со всех сторон предлагают брать финансирование на очень хороших условиях. А нам при этом деньги ни черта не нужны на разработку, все и так в полном порядке.

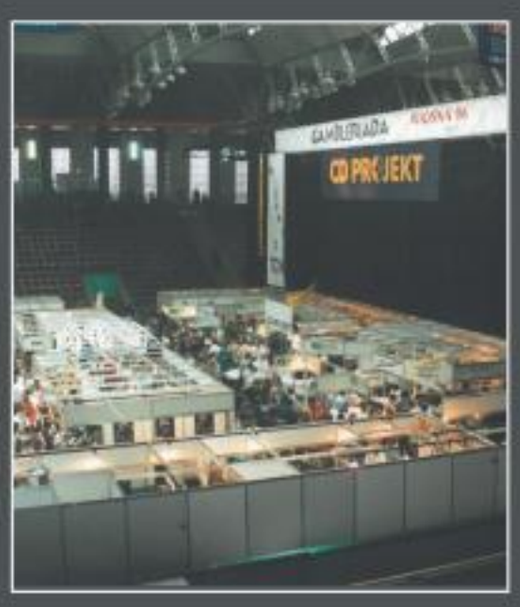
Однако я прекрасно помню, что если у тебя с финансированием проблемы, если еще нет успеха, то и один доллар найти — проблема. Это старая история про то, что опытному продюсеру все готовы платить огромные деньги, в то время как неопытные продюсеры никому и задаром не нужны.

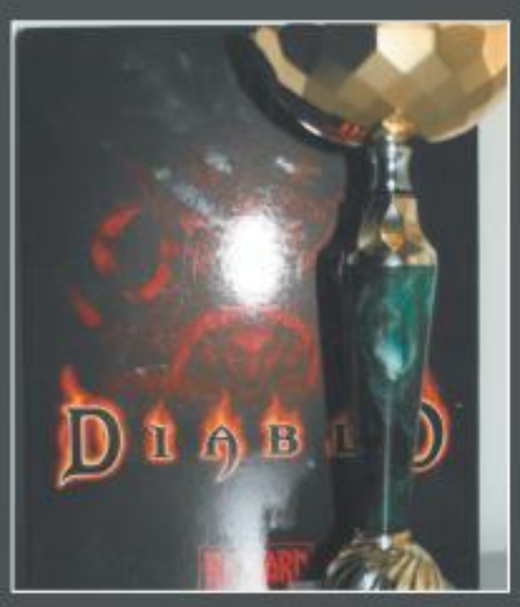
[Сергей:] У вас финансовые проблемы вообще в компании были когда-либо?

[Михаль:] Спрашиваешь!

[Марчин:] После кризиса 2008 года мы на протяжении 20 месяцев были в крайне тяжелом финансовом положении. Серьезно, каждый месяц прикладывали массу усилий, чтобы найти деньги для выплаты зарплаты, массу сокращений провели.

Директор издательства CD Projekt (Марчин Ивинский) рассказывает о новинках 1996 года на первой для CD Projekt конференции с участием международного гостя — представителя издательства Psygnosis. Кстати, обратите внимание на толщину монитора... Очень продвинутая модель!





[Михаль:] А сейчас наша студия стоит $250 млн на бирже, зацени! *(улыбается)*

[Сергей:] Что вам помогло свои проблемы преодолеть?

[Марчин:] Мы, как лягушка в сказке, никогда не сдавались и продолжали взбивать молоко, пока не получили масло и не свалили из гребаной кадки...

[Михаль:] Две польские лягушки.

[Марчин:] Благодаря этой истории, мы, кстати, поняли, что большинство венчурных инвесторов ни черта не соображают в бизнесе. Честное слово. Когда у нас были проблемы, к нам приходили люди и предлагали выкупить всю компанию за долги, заплатив один злотый. А потом приходил человек и предлагал миллион евро. Мы отказались. Хотя деньги в то время нам были очень нужны.

[Михаль:] Давай я расскажу историю про Ernst & Young, можно? Несколько лет назад, после первого «Ведьмака», меня и Марчина выдвинули на премию «Предприниматель года» от E&Y. Мы были на волне успеха и с удовольствием пошли на банкет по случаю. И там собрались такие жирные коты, которые занимаются инвестициями, покупкой и продажей компаний... и вот они рассказывали про одну корпорацию из Польши, которая занимается производством хирургических ножей. История была о том, что практически все польские инвесторы отказались вкладывать в нее деньги — а потом, через год, компания вышла на биржу и собрала двести миллионов долларов. Вот так.

[Марчин:] Меня тогда удивило, что все эти «профессиональные инвесторы» — они как бараны, живут по законам стада. Что такое успех в нашем бизнесе? Это когда ты делаешь игры, которые востребованы, когда ты себе обеспечил аудиторию, которая будет возвращаться к твоей серии снова и снова. Но это ведь не измерить. Измерить можно продажи, визиты на сайт, однако удовлетворение игроков — понятие субъективное. И получается, что любой взгляд финансистов на игровую студию — это очень странное упражнение. Они не видят то, что важно, но при этом видят то, что к успеху бизнеса отношения не имеет.

[Сергей:] Скажите, вы наконец-то счастливы? Игру выпустили, вторую сейчас запустите... На биржу вышли, разбогатели. Чего вам еще надо?

[Марчин:] Я хочу, чтобы наша компания и дальше развивалась, «Ведьмак» как игровая серия и дальше рос. Если бизнес будет здоровым, прибыльным для акционеров и при этом игроки будут счастливы, будет замечательно.

[Михаль:] Нас перед выходом на биржу пугали, что внешние акционеры испортят нам жизнь, перебьют фокус компании. Однако мы сумели сохранить контроль над студией и нам удалось построить нормальные отношения со своими акционерами. Так что у нас пока сплошной позитив. Нам проще работать, у нас гораздо больше возможностей для финансирования новых проектов, — а при независимом финансировании гораздо больший процент от собранных денег возвращается в студию, не оседая в издательских карманах. Мы ни от какого издателя сегодня не зависим: решили разрабатывать проект — открыли производство, нет вопросов.

[Сергей:] Что для вас сейчас главное?

[Михаль:] Развитие серии. Мы в мае выпускаем версию для PC, и нас ждет п********** и******, д***** п********, у нас большие планы — да ты и сам знаешь. Только не пиши в журнале пока, давай E3 дождемся.

[Сергей:] Для второго «Ведьмака» успех — это два миллиона проданных копий?

[Михаль:] Я в копиях успех не измеряю. После выхода первой части я массу времени потратил на чтение отзывов на форумах. Так вот, для меня успех — это когда отзывы на «Убийц королей» будут еще лучше, чем на первого «Ведьмака». Будут довольны игроки — все у нас будет в порядке! ■

Автор: **Алексей Моисеев**

Трехмерное пришествие

О прошлом, настоящем и будущем Nintendo 3DS

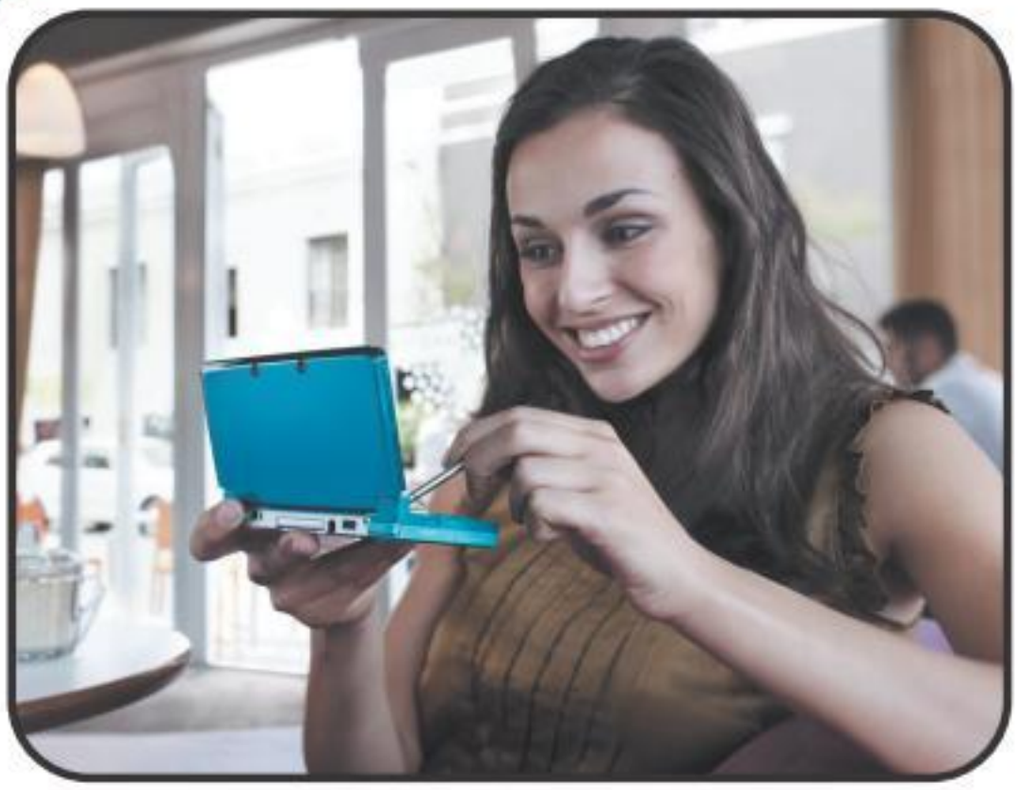
Все крупные производители техники как будто слетели с катушек. «3D, 3D, 3D!» — скандируют они, стараясь впарить несчастным обывателям очередной телевизор за три тысячи долларов. Получается кисло, а меж тем Nintendo без лишней суеты запускает недорогое устройство, способное показывать стереокартинку без дополнительных аксессуаров и нацеленное на самую технически продвинутую аудиторию — игроков. Вот она, тихая революция: Nintendo 3DS, портативная игровая консоль, способная при благоприятных обстоятельствах изменить мир

В 2004 году **Nintendo** поступила с экономической точки зрения очень мудро: поняв, что в лоб тягаться с **Microsoft** и **Sony** ей не хватит ни сил, ни возможностей, компания мирно вышла из технологической войны и решила сосредоточиться не на мегагерцах и мегабайтах, а на новых ощущениях от игр. Вспомните, как абсолютно все пророчили немощной с технической точки зрения **Nintendo DS** быструю и мучительную смерть в борьбе с современной, красивой, мультимедийной **PlayStation Portable**. Вспомните, как на протяжении нескольких лет хоронили **Wii** со словами: «Ну, вот еще несколько месяцев — и интерес к приставке спадет». Однако и DS, и Wii до сих пор продаются, и в мире их разошлось на треть больше, чем PSP, Xbox 360 и PlayStation 3, вместе взятых.

В случае с Nintendo 3DS стратегия компании ничуть не изменилась: упор по-прежнему сделан не на графику, а на интересную фишку, узнав о которой любой игрок захочет как минимум опробовать консоль в деле. Роль фишки отведена модному стереоскопическому эффекту — и не простому, а без использования специальных очков.

Моя попытка номер три

До сего момента Nintendo два раза устраивала публичные эксперименты с 3D, и оба они заканчивались плачевно. Сначала для восьмибитной **Nintendo Entertainment System** были выпущены в 1987 году трехмерные очки **Famicom 3D System**, но так как сама приставка 3D изначально не поддерживала, то старые игры не могли похвастаться объемным изображением, а новых вышло всего семь штук. За пределы Японии аксессуар так никогда официально и не выбрался.



Стилус у Nintendo 3DS телескопический, в два раза больше прежнего. Но так как держать консоль нужно четко перед глазами — пользоваться им придется на весу, а это не очень удобно.

Только в первый день продаж Nintendo 3DS в Японии разошлись почти 400 тысяч приставок. Это в четыре раза больше, чем в России за все время продаж всех моделей Nintendo DS.

Затем, в 1995 году, появилась игровая платформа **Virtual Boy**, совмещенная с трехмерными очками. Приставка получилась ужасная: ей неудобно было пользоваться, дисплеи были монохромными (и это во времена прекрасной **Super Nintendo**!), а спустя буквально несколько минут игры глаза жутко уставали и начинала болеть голова. Virtual Boy еле-еле продержался год, после чего был забыт навсегда и ценится сейчас разве что коллекционерами.

И вот Nintendo возвращается к трехмерной теме в третий раз, что, наверное, должно быть символично. Время как никогда подходящее: 3D сейчас снова в моде, а технологии достигли нужного уровня. К тому же должна, наконец, восторжествовать и вселенская справедливость: Sony когда-то поспособствовала продвижению формата DVD, Microsoft изобрела Xbox Live и сделала стандартом игровые сетевые сервисы, а на счету Nintendo пока нет ни одного сравнимого достижения. Возможно, получится именно с 3D, ведь у 3DS оно без очков.

Экран 3DS показывает трехмерную картинку благодаря эффекту параллакс-барьера. Работает это так. Перед обычным жидкокристаллическим экраном разрешением 800x240 пикселей устанавливается еще один экран, только не цельный, а сетчатый, с расставленными по специальной схеме микроскопическими заглушками. Эти заглушки закрывают некоторые пиксели в зависимости от угла обзора, создавая для каждого глаза свою картинку. Мозг обе картинки объединяет — и получает 3D-изображение. Степень трехмерности можно варьировать, изменяя прозрачность сетчатого экрана с помощью специального ползунка — регулятора глубины. Технология эта не идеальная (хотя бы потому, что картинка для каждого глаза получается разрешением всего 400x240), зато не требует очков, а сделанные по ней небольшие дисплеи просты и дешевы в производстве.

Началось

Продажи 3DS начались 26 февраля в Японии, 25 марта — в Европе и России, 27 марта — в США. Nintendo уверяет, что это самый удачный запуск портативной системы за всю историю компании: в первый же день японцы смели с полок 375 000 консолей из 400 000, составлявших первую партию. В континентальной Европе за первые два дня было продано 303 000 приставок, в одной только Великобритании — 113 000. По Америке точных данных на момент написания статьи еще не было, однако известно, что по количеству проданных в Штатах в первый день устройств 3DS обгоняет все предыдущие приставки Nintendo, так что участь Virtual Boy консоли явно не грозит.

При этом Nintendo опровергает еще одно незыблемое, казалось бы, для игровой индустрии правило, гласящее, что приставки нужно продавать себе в убыток, а прибыль получать с реализации игр. Японские хитрецы, как и в случае с Wii, сразу делают на новой консоли деньги. Компоненты для 3DS стоят $101. Сюда не входит стоимость сборки, доставки и продвижения консоли, однако разрыв все равно огромный: в Америке приставка продается за $250, а в Европе — за все €250. У нас цена еще выше — от 12 000 рублей. Такой задел наверняка позволит Nintendo серьезно снизить цену на 3DS в будущем. Видимо, именно так японцы будут воевать с мощной NGP от Sony — вау-эффект от трехмерной картинки к тому моменту уже давно сойдет на нет, а других козырей в рукаве у Nintendo не останется.

Слоеный пирог

Впрочем, хватит рассуждений, пора взглянуть на Nintendo 3DS поближе, тем более что для этой статьи мы сумели, хоть и не без приключений, получить один из двух экземпляров консоли в нашей стране.

Пока существуют два варианта расцветки: черный и аквамариновый (нам достался второй). По размерам 3DS почти такая же, как и **DS Lite** (всего на 1 мм длиннее и тоньше), и в закрытом состоянии выглядит почти так же. Разве что бросается в глаза «слоеный» дизайн: верхняя крышка самая темная, зеленовато-синяя, средняя секция бирюзовая, посветлее, а нижняя часть практически голубая. Почти вся консоль глянцевая, прекрасно притягивает к себе пыль и собирает отпечатки пальцев, так что для сохранения приличного вида ее придется часто протирать.

Помимо самой 3DS, в коробке лежат адаптер питания, кредл для зарядки, стилус, карта памяти на 2 Гб и набор из шести карточек дополненной реальности (об этом ниже).

Сразу скажем о батарее: она живет намного меньше, чем аккумулятор DS Lite. Игры, созданные специально для 3DS, сжигают заряд за три с половиной часа, а старые игры работают по шесть часов — против двенадцати на DS Lite. Не самый лучший результат: на одну небольшую поездку заряда, конечно, хватит, а вот для многочасового перелета будет уже недостаточно.

Внутри консоль существенно отличается от DS Lite.

Во-первых, верхний экран, который балует нас трехмерной картинкой, больше. Как вы уже знаете, его разрешение — 800x240 пикселей, а с учетом трехмерности — 400x240 пикселей на каждый глаз. Нижний экран при этом почти не изменился: он все такой же сенсорный, сделан по все той же резистивной технологии, и лишь разрешение его слегка поднялось — с 256x192 у DS Lite до 320x240 у 3DS.

Во-вторых, по-другому скомпонованы элементы управления. Там, где раньше была крестовина, расположился аналоговый стик, причем получился он намного лучше, чем на PSP: чуть больше по размеру, всегда под рукой и работает очень четко. Сама крестовина съехала вниз — пользоваться ей неудобно, но и нужна она не часто.

В России Nintendo 3DS была запущена по меньшей мере странно: продажи стартовали 25 марта, а официальная презентация для прессы, Nintendo 3DS Days in Moscow, состоялась только 5 апреля.

На место кнопок «Start» и «Select» перебралась кнопка питания. Теперь она полностью закрывается верхней крышкой (что хорошо), но и нажать ее случайно, особенно владельцам DS Lite, стало проще (что плохо, но не смертельно — перед выключением приставка просит подтвердить, что вы действительно собираетесь закончить играть). Под экраном расположились кнопки «Start», «Select» и «Home». Выглядят они как сенсорные, но таковыми не являются, и найти их на ощупь тяжеловато. Впрочем, нажимать их впопыхах вряд ли когда-то придется. Кнопки «X», «B», «Y», «A» не изменились вообще, а вот шифты «L» и «R» уменьшились, и теперь нажимать их чуточку сложнее.

На левом торце приставки находится регулятор громкости, на правом — слот для карты памяти и переключатель Wi-Fi, в нижней части — разъем для наушников и индикаторы питания, а в верхней — слот для картриджей с играми, выемка для стилуса, инфракрасный порт и вход для зарядного устройства. Из всего этого упоминания достоин только стилус. Сам он стал лучше: металлический с резиновым наконечником, да еще и телескопический — может удлиняться в два раза. А вот место его хранения выбрано неудачно: вслепую дотянуться до стилуса во время игры очень трудно, тогда как раньше он легко вытаскивался из правого торца приставки и так же легко убирался обратно. В общем, в дизайне консоли есть место улучшениям, и они наверняка будут сделаны в следующем году, когда выйдет какая-нибудь 3DS Lite (а в том, что она выйдет, сомнений нет).

3D или не 3D, вот в чем вопрос

До самого последнего момента нас снедало любопытство, насколько хорошо видна 3D-картинка без специальных очков и видна ли она вообще. Оказалось, что видна — и еще как! Когда мы включили консоль и взглянули на верхний экран, в голове пронеслось: «Ничего себе, реально работает!» Выходит, что относительно недорогая 3DS действительно может популяризовать 3D в массах, которые в большинстве своем совершенно не готовы покупать специальные телевизоры и аксессуары за тысячи долларов. А тут — пожалуйста: экран небольшой, зато безо всяких неуклюжих очков видно объемное изображение, есть перспектива, и первое время, когда что-то вылетает на передний план, консоль невольно отдергиваешь подальше. Изображение при этом яркое и сочное, правда, при сильном освещении контрастности не хватает — играть некомфортно, даже просто сидя у окна, не то что находясь в солнечный день на улице.

Однако главное неудобство связано с тем, что смотреть на дисплей нужно, держа консоль прямо перед глазами. Угол по вертикали особого значения не имеет, а вот если повернуть голову хотя бы на несколько сантиметров влево или вправо, картинка тут же потеряет объем и начнет двоиться (это один из недостатков параллакс-барьера). Но это кажется проблемой лишь до того, как возьмешь 3DS в руки: во время игры вы все равно держите консоль четко перед глазами, а в транспорте не такая уж сильная тряска, чтобы эффект терялся. В метро и в автомобиле играть вполне комфортно.

Проблема может аукнуться, лишь когда начнутся поставки теле- и киноконтента для консоли. Напомним, что Nintendo планирует передавать на нее и фильмы, и ТВ-программы посредством Wi-Fi. Даже у нас в стране ведутся переговоры на трансляцию передач телеканала «Евроспорт» с операторами большой тройки. А ведь играть и смотреть ТВ не одно и то же: во время просмотра консоль непременно захочется положить на твердую поверхность, повернуться на бочок, погрызть орешков... Держать ее прямо перед глазами будет непросто — тут-то недостатки экрана и дадут о себе знать.

Впрочем, основное предназначение 3DS — это все-таки игры. Глубину 3D можно настроить под себя ползунком справа от трехмерного экрана. Грубо говоря, чем ближе вы держите приставку, тем более сильного стереоэффекта можно добиться без чрезмерной нагрузки на глаза. Нам, к примеру, с лихвой хватило глубины в 50%. Если ставить выше, то придется изрядно напрягаться, чтобы свести две картинки в одну. Уведя ползунок до нуля, стереоэффект можно вообще отключить — эта функция понадобится тем, кому 3D не нужно вообще, или тем, кто его не видит (таких несчастных очень мало, но они есть).

С восприимчивостью к 3D дела у всех обстоят по-разному, поэтому консоль перед покупкой стоит опробовать лично. Нет ничего обиднее, чем потратить солидную сумму денег вслепую и дома вдруг обнаружить, что 3D вы не видите или от него сильно устают глаза. У нас никаких проблем не было — даже пресловутой утомляемости после двухчасового сеанса не наблюдалось, хотя Nintendo и рекомендует делать пятнадцатиминутные перерывы после каждого получаса стереоигры.

Судя по всему, 3D-картинку нормально воспринимает большинство людей; использовать стереоэффект не рекомендуется только маленьким детям, у которых еще не до конца сформировалось зрение (подробнее о том, как 3D влияет на глаза, читайте на врезке «Глаза в глаза, штыки в штыки»).

Поймай лицо

В 3DS предустановлено несколько программ и игр, которых вполне достаточно для знакомства с системой. Ничего экстраординарного, но на часик-другой предустановленный софт вас наверняка займет.

Здесь есть диктофон и простенький графический редактор. Можно создать Mii (своего аватара), сфотографировав себя на одну из трех камер, встроенных в приставку. Две внешние камеры делают трехмерные фотографии, а внутренняя — снимает самого игрока. Снимки, конечно, получаются плохенькие: вы вряд ли захотите запечатлеть на эти камеры свой отпуск, пусть даже и в 3D. А вот для баловства они вполне подойдут.

Основное предназначение этих камер — встроенные в 3DS игры. Помните те шесть карточек из комплекта поставки? Пять из них позволяют фотографировать Марио, Зельду и других героев Nintendo в разных позах (что надоедает сразу же), а вот шестая, со знаком вопроса, намного интереснее! Стоит положить ее на ровную освещенную поверхность и навести на нее камеры 3DS, как карта сразу же преображается: появляются коробочки, в которые нужно целиться, перемещаясь вокруг стола, и стрелять. А в коробочках притаилось несколько мини-игр — тир, помесь бильярда и гольфа, рыбалка.

Тир — самая интересная и подвижная: на столе вырастают препятствия и мишени, и вам нужно скакать вокруг, отыскивая удобный для стрельбы угол, и поражать цель. В гольфе-бильярде поверхность подозрительно вспучивается — эффект настолько классный, что в первый раз инстинктивно смотришь на настоящий стол: а не растут ли на нем горы? Затем в труднодоступное место помещается лунка, по «ущельям» пускается лава, на «возвышенность» кладется мячик, и вам предлагается кием (почему-то не клюшкой), отыскав нужный угол и учитывая особенности ландшафта, загнать его в лунку. Ну а любители рыбачить заливают стол водой и используют 3DS как удочку. В консоль встроен гироскоп, поэтому получается очень забавно: рыбу нужно аккуратно под-

К сожалению, адекватно захватить трехмерное изображение с экрана 3DS невозможно, и такая фотография — лучший из худших способов проиллюстрировать, как работает приложение дополненной реальности.

Nintendo 3DS, к сожалению, очень непростая с точки зрения маркетинга приставка. Непонятно, как рекламировать трехмерную консоль на в двухмерном бумажном пространстве, да и разрешение экранчика уж больно низкое.

секать, прямо как в реальности. Хотя игра, конечно, очень простая и надолго удержать не в состоянии. Но, будучи техническими демонстрациями возможностей 3DS, все три мини-игры добиваются нужного эффекта — дарят новые ощущения.

Вторая встроенная в 3DS игра еще подвижнее первой. Вам предлагается сфотографировать чью-нибудь удивленную физиономию, после чего ее натянут на странную помесь воздушного шара с вертолетом и отпустят лететь в неизвестном направлении. Вам же придется ее спасать, расстреливая похожие шары. В качестве декораций используется пространство вокруг вас, причем оно еще и постепенно разрушается — куски мусора летят прямо в камеру. Так как враги нападают со всех сторон, приходится крутиться вокруг своей оси, изображая стационарный пулемет. Перед началом игры настоятельно рекомендуем убедиться, что вас не видят посторонние, иначе кто-нибудь обязательно вызовет дурку.

Наконец, третья встроенная игра как бы скрытая: доступ к ней можно получить, запустив приложение StreetPass. Оно нужно для того, чтобы консоль обменивалась информацией с другими 3DS, обнаруженными в определенном радиусе. «Соседние» консоли могут передать, скажем, данные о своих Mii, которых потом можно добавить в друзья и поиграть с ними в простенькую RPG. А запущенная в режиме ожидания игра **Super Street Fighter 4: 3D Edition**, например, устраивает поединки с другими владельцами SSF4 и потом показывает вам результаты.

У 3DS есть и своя собственная внутриигровая валюта: за разные достижения вас награждают монетками, на которые можно купить всякие бонусы вроде новых уровней для мини-игр, встроенных в консоль. Самый простой способ их заработать — носить приставку с собой. В нее встроен шагомер, и за пройденную дистанцию вас награждают монетками. Таким нехитрым способом Nintendo создает благоприятные условия для работы StreetPass, ведь чем больше людей носят с собой консоль, тем лучше.

Правда, для нашей страны все это не очень актуально: у отечественных игроков устройства Nintendo не пользуются большим почетом, так что шансов встретить на улице обладателя 3DS, да еще и с такими же играми, как у вас, не больше, чем увидеть медведя с балалайкой и в шапке-ушанке.

Про игры

Стартовая линейка игр для 3DS получилась довольно слабая: заинтересовать серьезных игроков может разве что **Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars** (тактическая игра о буднях спецназа) и упомянутый выше **Super Street Fighter 4: 3D Edition**. Для девушек и любителей животных подойдет еще **Nintendogs + Cats**. Игра ничем не отличается от Nintendogs для обычной DS, кроме трехмерной картинки, но именно она и заставляет играть снова и снова — щеночки и кошечки в 3D выглядят настолько мило, что сюсюкаться можно до потери сознания.

Также не стоит забывать, что 3DS обратно совместима с DS — это поможет скрасить время до выхода действительно интересных игр. А пока проекты для 3DS больше похожи на копеечные приложения для мобильников. При этом на Западе эти простенькие аркады стоят 40 долларов или евро, а у нас цена доходит до 2000 рублей — что, конечно, не лезет ни в какие ворота, особенно с учетом того, что Nintendo вроде бы обратила на наш рынок внимание и даже переводит свои игры на русский язык.

Японская компания конкуренции с мобильниками не боится, справедливо полагая, что действительно глубоких игр для телефонов и планшетов никто не делает, а на 3DS они вскоре непременно появятся.

Больших-то игр, может, и не делают, но некоторые эксперты небезосновательно считают, что время портативных приставок подходит к концу, и это поколение (3DS и NGP) станет последним — их место займут смартфоны и планшеты, на которых можно заниматься много еще чем, помимо игр. **Epic Games**, создатель **Gears of War**, так и вовсе метит в телефонные мессия: компания хочет выпускать для мобильников действительно интересные, взрослые игры по приемлемой цене. Вспомнив **Infinity Blade**, ей почему-то хочется верить. И если мобильные телефоны догонят по игровому потенциалу портативные консоли, то лишнее устройство в кармане, совершенно очевидно, будет мало кому нужно.

■■■

Но все это дело будущего, сейчас же портативные приставки сдаваться не собираются. У Nintendo в этом деле огромный опыт, и мы уверены, что 3DS ждет долгое и счастливое будущее. Если вы в принципе не ненавидите Nintendo за их бесконечных «Марио» и «Зельд», то для вас вопрос стоит так: брать 3DS сейчас или подождать улучшенной модели и качественных игр? Учитывая нынешние цены, мы склоняемся ко второму варианту: срываться и бежать за 3DS прямо сейчас есть смысл только ярым фанатам Nintendo (которые наверняка это сделали задолго до прочтения нашей статьи).

Остальным же мы советуем подождать, пока спадет релизный ажиотаж и на прилавках появятся первые потенциальные хиты: Assassin's Creed: Lost Legacy, Kid Icarus: Uprising, Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance, The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D, Metal Gear Solid: Snake Eater 3D, Resident Evil: Revelation, Star Fox 64 3D, Super Mario Brothers 3DS и многие другие. В светлое будущее консоли заставляет верить именно огромная поддержка со стороны Nintendo и сторонних разработчиков. Плюс не забывайте, что 3DS — единственное устройство по доступной цене, способное показывать стереокартинку без специальных очков, и игровые дизайнеры будут этим непременно пользоваться. ■

Глаза в глаза, штыки в штыки

По словам Христо Тахчиди, директора МНТК «Микрохирургия глаза» имени академика С.Н. Федорова, разумная игра на Nintendo 3DS не может испортить зрение здорового человека, но может спровоцировать или усугубить уже имеющиеся заболевания.

Перед покупкой Nintendo 3DS очень желательно попробовать (а ну как вы не видите 3D-изображение или устаете через 10-15 минут игры?), и уже сейчас понятно, что России будет отчаянно не хватать демонстрационных залов в магазинах.

Дискуссию о вреде 3D для зрения открыла сама Nintendo: «Использование 3D-функции детьми шести лет и младше может вызвать нарушение зрения, — сообщает «Руководство пользователя Nintendo 3DS». — Используйте 3D-режим с осторожностью и делайте перерыв 10-15 минут каждые полчаса. Просмотр 3D-изображений может усугубить нарушение бинокулярного зрения и вызвать сухость глаз, головные боли, перенапряжение плечевых мышц, тошноту, головокружение, морскую болезнь, утомление и чувство дискомфорта. Не пользуйтесь системой в состоянии усталости или плохого самочувствия. Восприятие 3D-изображений очень индивидуально».

«Игры в 3D, бесспорно, могут быть опасны для здоровья, — считает Христо Тахчиди, директор Межотраслевого научно-технического комплекса «Микрохирургия глаза» имени академика С.Н. Федорова. — Первые годы жизни у ребенка происходит становление систем пищеварения, движения, зрения. Люди рождаются с врожденной дальнозоркостью, и оптика глаза, его размер меняются по мере того, как человек растет. В возрасте пяти лет ребенок уже воспринимает мир как взрослый, но система зрения у него продолжает формироваться. Окончательно она сформируется к 12 годам, и весь процесс формирования должен проходить в привычной для глаза среде. Если в этот момент ребенок подвергнется влиянию эффектов, не присущих реальному миру, возникнет перегрузка — и глаз начинает развиваться ненормально.

Мы видим трехмерное изображение благодаря тому, что у нас два глаза, немножко разведенных в пространстве. Они видят объект с двух позиций и подают в мозг две картинки, которые тот совмещает. Это называется глубинным, или стереоскопическим зрением.

3D-изображение — тот самый искусственный фактор, не привычный человеческому глазу, перегрузка, направленная на специфическую область мозга. Если ребенок абсолютно здоров и у него потенциально мощная зрительная система, разумное использование Nintendo 3DS не доставит ему неудобств. Но если у ребенка есть дефект или преддефект зрения, то у него может нарушиться бинокулярная функция — появится косоглазие. Мозг всегда старается приспособиться и сделать так, чтобы ваша жизнедеятельность не была ограничена. И если он поймет, что картинка с одного глаза хуже, чем картинка со второго, то просто «отключит» второй глаз, ослабит его мышцы, искусственно убирая картинку, — и глаз начнет косить.

Взрослый человек адаптируется к восприятию 3D-изображения быстрее ребенка, но и у него могут быть проблемы. Все функции нашего организма имеют определенный резерв. Есть здоровые люди, а есть люди на грани между здоровьем и болезнью, между физиологической нормой и ее пограничным состоянием: чуть-чуть колебнулся в отрицательную сторону — моментально вывалился из нормы. Стоит такому человеку попасть в 3D-среду, как его организм начнет сигнализировать: «Мне дискомфортно!» И с точки зрения науки это будет абсолютно нормально.

В организме все взаимосвязано. Зрение — это огромный командный пункт, который активирует бесчисленное количество процессов. Взять хотя бы пробуждение ото сна. Мы открываем глаза — на сетчатку попадает свет. Происходит возбуждение сетчатки — и вслед за ним возбуждение мозга. «Наступило бодрствование, дневной период жизни», — понимает он и посылает команды в мышечную, эндокринную систему. Такой простой процесс, как открывание глаз, запускает весь огромный механизм работы организма!

Неудивительно поэтому, что некоторые люди так плохо переносят 3D. Через 15 минут у них возникает вегетативный синдром дискомфорта — головокружение, тошнота. Это универсальная реакция, сигнал: обрати внимание, что-то где-то ненормально. В нашем случае появилась неадекватная зрительная нагрузка».

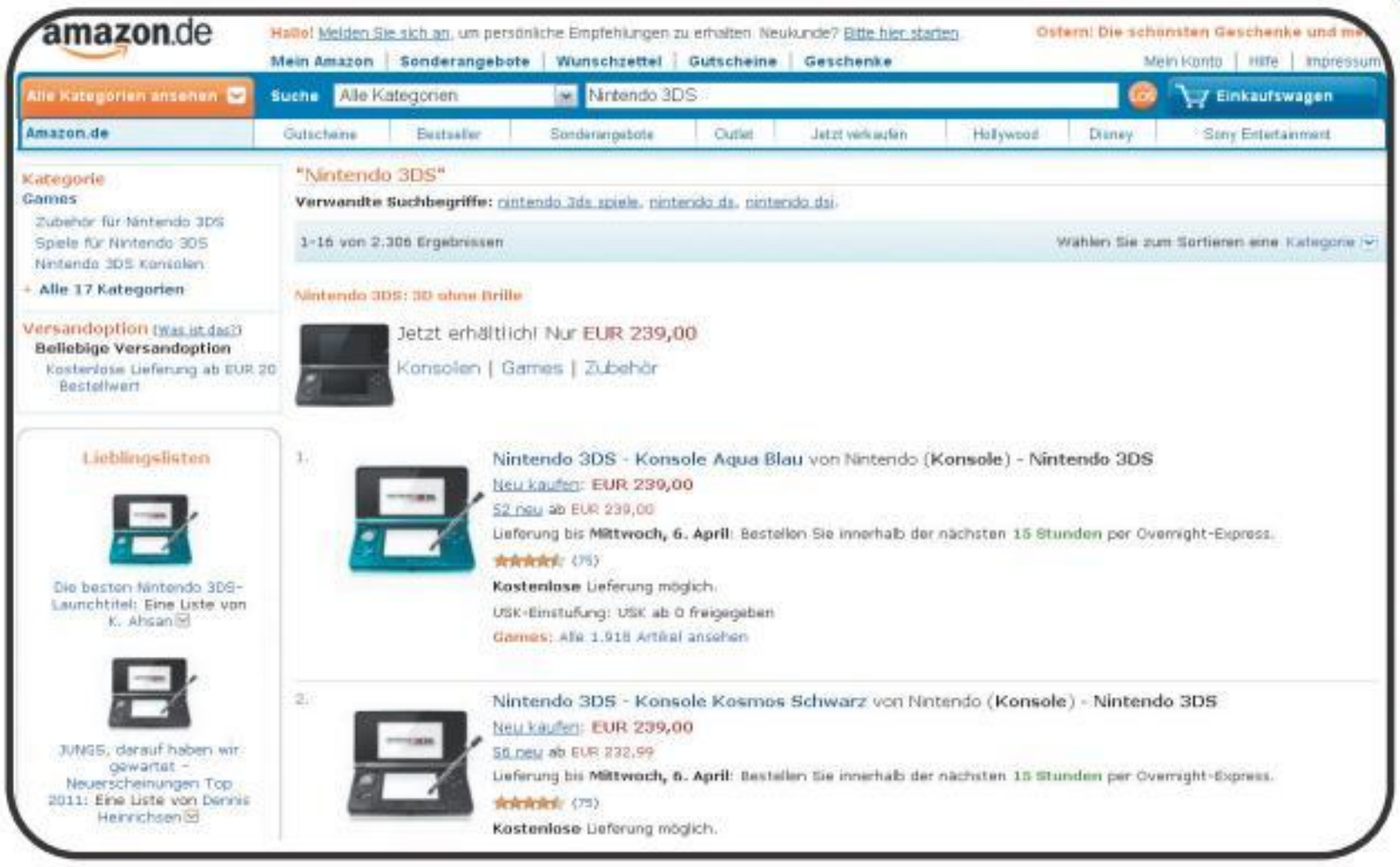
Этого Nintendo предусмотреть не смогла. Вскоре после начала продаж в Японии в интернете стали появляться отзывы от игроков, которые вообще не видят трехмерное изображе-

ние — никакое. Как в девяностых некоторые люди до слез расстраивались, не различая объемные картинки в популярных брошюрах «Магического глаза», так и сейчас игроки жалуются, что Nintendo 3DS заставляет их чувствовать себя неполноценными. Незадолго до запуска консоли в Европе, Америке и России продюсеру 3DS Хидеки Конно пришлось заявить, что, «если вы не видите 3D, это не значит, что вы не можете играть в игры на 3DS». Фактически господин Конно предложил покупать Nintendo 3DS и опускать ползунок глубины до нуля, то есть использовать 3DS как обычную портативную консоль. Так и не сумев выжать из 3D все соки (как рекламировать трехмерную приставку в двухмерном пространстве — тема для отдельного разговора), Nintendo потеряла главный козырь в борьбе за потребителя.

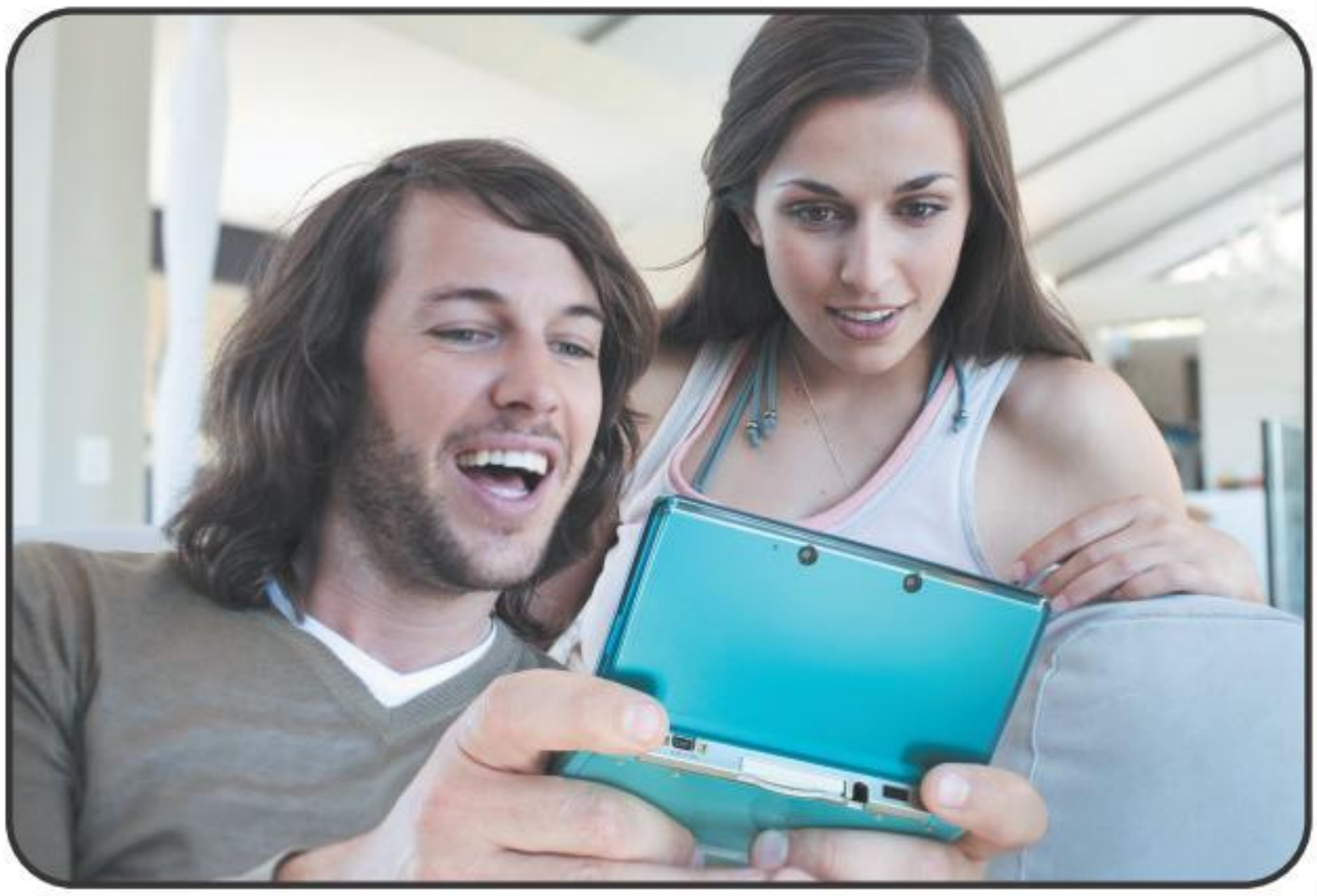
«Трехмерное изображение может различать человек с нормальным бинокулярным зрением, — говорит Христо Тахчиди. — Обычно это человек, который видит первые две строки в кабинете офтальмолога».

Без специализированного врачебного осмотра понять, нормальное у ребенка зрение или нет, практически невозможно. Адаптивные способности человеческого организма высоки, и родители, как правило, замечают отклонения, когда уже слишком поздно.

По мнению американских офтальмологов, Nintendo 3DS позволит на ранних стадиях диагностировать некоторые глазные заболевания у детей — например, амблиопию, или «ленивый глаз», которая поддается лечению как раз в возрасте до 12 лет. Мутная, двоящаяся картинка на экране 3DS заставит ребенка пожаловаться родителям, и те, скорее всего, отведут его на обследование.



Несмотря на риск купить кота в мешке, российские игроки заказывают консоль в немецком «Амазоне»: ценовая политика Nintendo вынуждает. По предзаказам 3DS продавали за 7700 рублей с доставкой — не сравнимо с нашим ценником в 12 000!



Как Nintendo пропустила в прессу такую промофотографию — загадка. Сидеть таким образом и играть в трехмерные игры на 3DS нельзя: у одного из партнеров изображение обязательно будет двоиться.

«Не исключено, что Nintendo 3DS поможет выявить отклонения в зрении, — соглашается Христо Тахчиди. — Если 3D-изображение вызывает у вас дискомфорт, стоит обратиться к врачу-офтальмологу. Возможно, у вас есть склонность к какому-либо заболеванию или даже патология зрения».

К счастью, 3D-изображение не влияет на процессы образования и передачи картинки, поэтому потерю зрения игра на Nintendo 3DS вызвать не может — только его расстройство, и насколько серьезное — зависит от длительности стереоперегрузки. «Дозированная зрительная нагрузка вблизи — лучшее лекарство для людей, у которых проблемы с формированием зрения, — резюмирует Христо Тахчиди. — Человек очень четко чувствует момент утомления: перед глазами у него плывет, хочется зажмуриться, потереть веки. Лучшее, что вы можете сделать в этот момент, — это прерваться и посмотреть вдаль, чем дальше и чем внимательнее, тем лучше».

Алена Ермилова

FarmVille для чайников

или Будущее без дураков

Автор: Роб Фахи
Перевод: Денис Мурин

В серии книг-руководств For Dummies, славящейся обилием упрощений, шуток и отсутствием «лишних подробностей», выходит 288-страничный томик, поясняющий правила игры в онлайновый симулятор фермера FarmVille. Интернет-тролли лопаются от негодования, а известный игровой журналист Роб Фахи, искусно обыгрывая название злополучной книги (английское слово «dummy» переводится как «болван» или «дурак», хотя у нас предпочитают более мягкую формулировку — «чайник»), берется доказать, что казуалы, собственно, это кто угодно — придирчивые клиенты, разборчивые критики, геймеры будущего... но только не дураки

Томиком «FarmVille для чайников», вышедшим в вездесущей серии «чайниковых» книг, уже никого не поразишь. Неудивительно и то, что такая книга вообще появилась, — учитывая бешеную-то популярность **FarmVille** среди людей, даже близко не знакомых ни с видеоиграми, ни с их условностями и правилами. Блогосфера тем не менее встретила книгу надменным фырканьем и возмущенным воем.

Признаться честно, я «FarmVille для чайников» не видел и уж подавно не читал — и понятия не имею, полна ли она блистательных тактик и невероятных откровений или же это просто банальная обдираловка. Однако же могу поспорить, что у всех этих интернет-критиков о ней тоже нет ни малейшего представления.

> Помощь в пути! «FarmVille для чайников» поможет хардкорщикам наконец понять, в чем прелесть ежедневных ленивых кликаний по виртуальным коровкам, — ну а если не поможет, то хотя бы научит их строить фермы, прекрасные в своей липовой виртуальности
>
> **Игровая социальная сеть N4G.com**

А главное, что сама книга тут ни при чем, потому как высмеивают и ругают на самом деле не книгу, а игру, про которую она написана, и — что куда важнее! — игроков, которые тратят на эту игру свое время, а зачастую еще и деньги.

Логика очевидна. Мол, FarmVille — это казуальная игра, выросшая на **Facebook** социалка, не достойная внимания «настоящего» игрока. Такая игра по определению должна быть очень, чуть ли не оскорбительно простой, и любой, кому нужна еще и книга, объясняющая, как играть в такую непритязательную игру, без сомнения, круглый идиот (хотя, конечно, он идиот уже лишь потому, что вообще играет в FarmVille).

Так вот. Если бы это было мнение небольшой кучки форумных троллей, его можно было бы игнорировать. Интернет — лучшее в мире средство общения изо всех, когда-либо придуманных человеком, но всем нам слишком хорошо известны его побочные эф-

Оригинал статьи был опубликован на GamesIndustry.biz.

фекты: Всемирная паутина отлично множит всевозможные мерзости, а заодно предоставляет идиотам, каждый из которых своим тупизмом способен отравить жизнь небольшого поселка, возможность плодить глупости в компании таких же дураков.

Однако же бешенство, с которым была встречена «FarmVille для чайников», мне запомнилось особенно, потому что это — выражение некой предвзятости, которую я замечал не только у игроков, но и у многих-многих людей, работающих в игровой индустрии. Это предрассудок, вырастающий из двух основных предубеждений. Во-первых, что социальные игры, коль скоро уж они существуют на веб-платформах и не могут похвастаться ни графикой, ни звуком, просты. Во-вторых, что основная часть их аудитории — не игроки, и ее, как неискушенную публику, легко удовлетворить.

Оба этих предположения бесконечно далеки от правды. Вся проблема в том, что люди, защищая свою компетентность в глазах окружающих, стараются занизить компетентность других, говоря, что те не делают ничего «такого». Обычное заблуждение: чем меньше ты в чем-то разбираешься, тем ничтожнее и проще оно тебе кажется. Те, кто никогда не создавал успешных социальных игр, смотрят на FarmVille и думают: «Да я бы тоже так смог!» — так же как и те, кто никогда не делал популярных шутеров, не могут понять, в чем сложность создания трехмерного тира.

На самом же деле популярные социальные игры очень многоуровневы. Их невероятно трудно делать: это замкнутый круг из нескончаемых тестирований и сборов отзывов, и разработка внутри «социальной» фирмы совершенно не похожа на производственные процессы в любой другой «традиционной» игровой компании. Предельное внимание тут уделяется самым базовым элементам игры — дизайну интерфейса и балансу. Для работы с ними требуются совершенно иные навыки, чем при создании любых других игр.

Более того, глубина и сложность социалок куда больше, чем может ожидать разработчик (и геймер) из сектора «традиционных» игр. Не могу сказать, что я выдающийся игрок, но играю я на протяжении последних 25 лет (хотя и не люблю, когда мне это припоминают). И что? Прошлым летом мои легкие заигрывания с FarmVille не только привели к тому, что я конкретно на нее подсел, но еще и заставили меня гуглить детали множества, как оказалось, сложных систем, постепенно открывавшихся в процессе игры.

> Господи, кому придет в голову тратить деньги на книгу про игру, книгу, еще более скучную, чем сама игра, — хотя едва ли такое вероятно, поскольку скучнее этой игры быть ничего не может
>
> **Медиакомпания Shiny Media**

На лицо FarmVille может выглядеть очень мило, но, как и у всех подобных игр, в груди у нее бьется холодное, расчетливое и мастерски откалиброванное сердце, способное бросить вызов всем сложным комбинациям математики, геймдизайна и психологии, стоящим за любым современным хитом — от **World of Warcraft** и **Dungeons & Dragons** до **Call of Duty** и **Mario Galaxy**.

> «FarmVille для чайников» — ничто на книжной полке не доставит вам большего конфуза
>
> **Профессиональный веб-ресурс IT World**

По-другому и быть не может, потому что аудитория социальных и казуальных игр, хоть и не знакомая с классическими играми, не будет кидаться на всякое старье, которое **Zynga** ей подбросит. Наоборот, эта аудитория очень требовательна, и удовлетворить ее куда труднее, чем «традиционных» игроков, потому что казуалы не привязаны к играм так же, как хардкорщики.

Если социальная игра тут же не подцепит казуала на крючок, он ее забросит и займется чем-нибудь еще. Если игра позволит ему отвлечься, если она не сможет должным образом его вознаградить, если утомит рутиной или смутит интерфейсом — результат будет тот же. Клиент потерян и, вероятно, никогда уже не вернется.

В отличие от «традиционных» игроков, которые трубят на весь интернет о проблемах с PS3-версией **Call of Duty: Black Ops**, казуалы не подписывают воззваний и не кричат на форумах. Они просто перестают тратить на игру свое время и деньги, что для разработчиков куда страшнее, чем грозная петиция от людей, которые почти наверняка все равно купят следующую часть серии.

Казуалы далеко не дураки, из которых цинично выжимают деньги. Что бы ни считали многие геймеры и некоторые разработчики, как клиенты казуалы крайне придирчивы и разборчивы. Может, они и не читают специализированные сайты и не тратят многие часы, обсуждая мельчайшие изменения в балансе FarmVille на никому не ведомых форумах, но они точно знают, что им нравится, и когда это что-то перестает им нравиться — они оставляют его безо всякого сожаления.

> А вот у нас и новый претендент на титул самой ненужной книги года — «FarmVille для чайников»
>
> **Новостной блог о социальных сетях Mashable.com**

В общем, появление «FarmVille для чайников» вызывает усмешку, однако завсегдатаи социальных игр — ни в коем случае не дураки. Во всяком случае именно искушенность публики заставила разработчиков социальных игр очень внимательно подходить к контролю качества и проводить бесконечные тестирования, в то время как «традиционная» игровая индустрия этому никак научиться не может. Более того, все, до чего дошли дизайнеры «больших» игр за последние три десятилетия, все эти интригующие, захватывающие миры... все они уварены и низведены до самых базовых правил и элементов новой волной разработчиков социальных игр.

Современные социальные игры вряд ли придутся по вкусу «серьезным» игрокам, и это нормально. Многообразие социалок лучше всего доказывает: игровая индустрия взрослеет. Но это совсем не значит, что каждый должен попробовать FarmVille. Нравится вам доение виртуальных коровок или нет — ни в том, ни в другом случае нет ничего зазорного.

Игроки и разработчики не должны вместе с водой выплескивать и ребенка, теряя что-то важное в попытке освободиться от ненужного. Социальные игры — это одна из самых сложных отраслей игровой индустрии, и она может преподать разработчикам «больших» игр хороший урок. У социалок можно позаимствовать стратегии продвижения, которые подтолкнут к играм широкие массы или привлекут хардкорщиков. Так что в следующий раз, когда вам захочется накинуться на FarmVille и ее игроков, задумайтесь: быть может, в чем-то малом, но бесконечно важном они уже прикоснулись к будущему, которое всем остальным еще только предстоит постичь? ■

ТОТАЛЬНАЯ ЭМУЛЯЦИЯ

Александр Башкиров

КАК ПОИГРАТЬ В КОНСОЛЬНЫЕ ИГРЫ НА PC

Эмуляторы консолей для PC существуют уже 14 лет, но запустить на компьютере Sonic the Hedgehog CD, Heart of Darkness или Shadow of the Colossus — это по-прежнему целая история. Мы отобрали для вас лучшие (или единственно возможные) эмуляторы различных платформ, доступные в домашних условиях, — от Nintendo Entertainment System до PlayStation 2. Все консоли. Лучшие игры. Родное управление, оригинальная картинка — и минимум энергозатрат. Тряхнем стариной?

Первый в мире эмулятор Nintendo Entertainment System, проект **NESticle**, появился в апреле 1997-го. С тех пор на смену выпуклым мониторам и телевизорам успели прийти широкоэкранные модели, вместо криво перепаянных геймпадов от «Денди» теперь используется универсальный пад от Xbox 360 (на нем одинаково удобно играть в игры с любой платформы — за исключением, возможно, Wii). Вместо 486-х в обиходе двух- и более ядерные процессоры, делающие возможной эмуляцию консолей шестого (оно же 128-битное) поколения.

Производители консолей, в конце девяностых воевавшие с изготовителями первых коммерческих эмуляторов PlayStation, нынче занимаются официальной эмуляцией Xbox на Xbox 360, PS2 на PS3 и всех более старых платформ в онлайновых магазинах вроде **Virtual Console**, специальном отделе Nintendo Wii Shop Channel. В наше время эмуляция — большой серьезный бизнес. Теоретически бесплатная эмуляция чего угодно на чем угодно до сих пор не нарушает законов — при условии, что у вас на полке стоит коробка с оригинальной копией игры. На практике же найти образ диска для второй PlayStation сейчас немногим легче, чем для третьей. Любители эмуляторов при этом придерживаются мнения, что старые игры получают на эмуляторах вторую жизнь и оздоровляют популяцию молодых разработчиков — с чем, конечно, не поспоришь.

Минимум сил, максимум правды

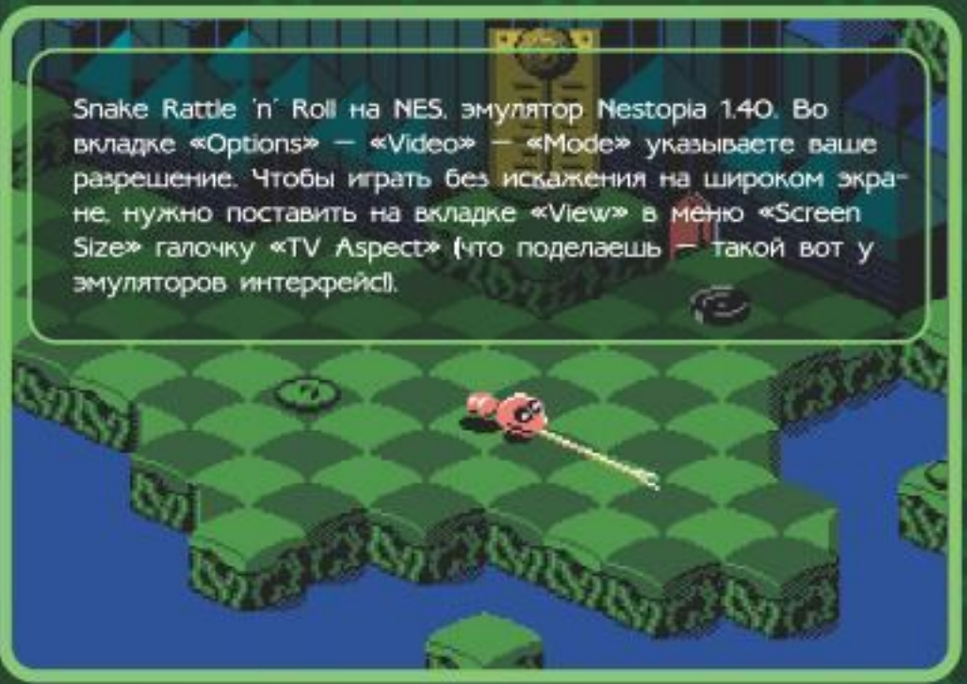
Сначала справка: наиболее полную картину современных эмуляторов дает сайт **Emulator-zone.com**, а за мелкими программными аксессуарами нужно обращаться на форумы **Forums.ngemu.com**.

Общих требований к любому эмулятору всего три. Во-первых, он должен поддерживать любое разрешение экрана, дабы старые игры шли на новых мониторах и телевизорах без искажений изображения (нет ничего хуже игры для Super Nintendo, насильственно растянутой на огромный широкий экран). Во-вторых, он должен поддерживать минимум два геймпада со всеми тонкостями управления (нет смысла играть в **Crazy Taxi** без поддержки аналоговых шифтов или в **Ico** без вибромоторов). В-третьих, игра должна идти на скорости не менее тридцати кадров в секунду.

Как вы вскоре узнаете, среди эмуляторов любой платформы (включая и консоли двадцатилетней давности) не так-то просто найти хоть один, удовлетворяющий этим элементарным требованиям. Что уж говорить о таких объектах роскоши, как удобный интерфейс, вменяемая документация или возможность игры вдвоем через интернет...

Мы не будем останавливаться на внутренних тонкостях эмуляции: о том, насколько мучительна синхронизация ядер PS2 и каких трудов стоила разработчикам поддержка всех аддонов к Super Nintendo или звукового чипа Yamaha YM2612 с Genesis, вы можете прочитать на специализированных сайтах. Нам сейчас важен внешний эффект — как можно более достоверное воспроизведение оригинальной игры с минимальными трудозатратами со стороны пользователя.

Восемь и шестнадцать



Snake Rattle 'n' Roll на NES, эмулятор Nestopia 1.40. Во вкладке «Options» — «Video» — «Mode» указываете ваше разрешение. Чтобы играть без искажения на широком экране, нужно поставить на вкладке «View» в меню «Screen Size» галочку «TV Aspect» (что поделаешь — такой вот у эмуляторов интерфейс!).

Sonic CD на SEGA CD, эмулятор Fusion 3.63. Нужен BIOS для SEGA-CD Model 1 1.10 (можно взять на EmuAsylum.com). Во вкладке «Video» ставим галочки «Normal», «Fixed Aspect (Fit)», чтобы играть без искажений, плюс галочку у «Filtered».

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (ЭМУЛЯТОР NESTOPIA)

В области эмуляции 8- и 16-битных консолей все основные войны уже отгремели. Идеального воспроизведения самых трудоемких игр добились в поздних девяностых, в крайнем случае — в ранних двухтысячных. Выделились эмуляторы-лидеры, портированные под Mac OS и Android, и поиграть в легендарно сложные для эмуляции **Snake Rattle 'n' Roll** или **Super Mario Brothers 3** сейчас можно на любом устройстве, поддерживающем установку сторонних приложений. Или просто в браузере на сайтах вроде **VirtualNES.com**...

Открытый проект **Nestopia** (***SourceForge.net/projects/nestopia***) — образец идеального эмулятора, не только удовлетворяющего нашим требованиям, но и поддерживающего все 799 игр для Nintendo Entertainment System практически в безупречном качестве. Вот вам прекрасная иллюстрация преимуществ открытой коллективной разработки (сравните с популярными некогда **VirtuaNES** и **Jnes** с их авторами-одиночками и вялыми обновлениями!). Недаром эмулятор **FCEUX** тоже внезапно вернулся в OpenSource-версии (***fceux.com/web/home.html***).

В большинстве случаев мы ратуем за суровый минимализм настроек, но в Nestopia имеет смысл поэкспериментировать с различными сглаживающими фильтрами, чтобы на вашем HD-телевизоре не резвились совсем уж крупные и беспардонные пиксели. Здесь также доступны симуляция выпуклого экрана старого телевизора, самый правдивый восьмибитный звук и тому подобные приятные мелочи.

SEGA MEGA DRIVE (SEGA GENESIS), SEGA CD, SEGA 32X (ЭМУЛЯТОР FUSION)

С эмуляцией SEGA Genesis особых проблем у разработчиков не возникало (первый эмулятор появился в 1997-м), но проекты вроде **Gens** и **Ages** как-то сами собой угасли в начале двухтысячных. Сегодня балом правит эмулятор **Kega Fusion** версии 3.46 (***eidolons-inn.net/tiki-index.php***).

Сменивший множество имен, Fusion официально использовался SEGA при выпуске компиляций старых игр SEGA Smash Pack для PC и Dreamcast. Помимо Genesis, Fusion эмулирует аппаратные расширения SEGA CD и SEGA 32X — для последнего аддона существует всего 34 посредственных игры, зато для первого вышло множество интересных проектов, включая культовый квест **Snatcher** Хидео Кодзимы и темпоральный платформер **Sonic the Hedgehog CD** (лучшая игра про Соника из когда-либо созданных). Только учите: для SEGA CD вам придется поискать прошивку, да и образы игр будут занимать уже не 1-2, а порядка 600 мегабайт (или 150-200 мегабайт для рипов, где оригинальные CD-треки заменяются пожатыми MP3-файлами).

Star Fox на SNES, эмулятор Snes9x 1.52. На вкладке «Options» — «Display Configuration» — ставим галочки «Stretch Image» и заветное «Maintain Aspect Ratio (4:3)», в «Fullscreen Display Settings» выставляем нужное разрешение. Галочка «Bilinear Filtering» тоже не помешает.

SNES (ЭМУЛЯТОР SNES9X)

Эмуляция Super Nintendo тоже берет начало в 1997-м, когда стартовали проекты **ZSNES** и **Snes9x**, активные и по сей день. Эмулировать приходилось не только саму консоль с ее графическими и звуковыми сопроцессорами, но и дополнительные чипы, поставлявшиеся в картриджах с отдельными играми: процессор трехмерной полигональной графики для **Star Fox**, ускорители для **Super Mario Kart** и **Mega Man X3**, многоцелевой чип для **Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars**, на котором хранилась половина данных игры...

Разработанный под DOS эмулятор ZSNES (***ZSNES.com***) так и не избавился в интерфейсе от наследия девяностых и в наше время не пригоден к использованию. Зато со Snes9x версии 1.5 (***Snes9x.com***) все в полном порядке. Это рекордсмен по количеству портов на различные платформы — с удобной оболочкой, массой графических фильтров и усовершенствований, позволяющих играм для 16-битной консоли выглядеть не хуже современных инди-разработок.

Впрочем, Super Nintendo до сих пор выглядит (и звучит) превосходно безо всякого искусственного омолаживания картинки: свободно вращающийся замок **Super Castlevania 4**, лихие виражи трассы **F-Zero** или вылетающий прямо из экрана бомбардировщик **Contra 3: The Alien Wars** наглядно демонстрируют преимущества дополнительных графических режимов и сопроцессоров.

PC ENGINE (ЭМУЛЯТОР TURBOENGINE) GAME BOY ADVANCE (ЭМУЛЯТОР VISUAL BOY ADVANCE)

Также из эмуляторов консолей этой эпохи стоит выделить авторский **TurboEngine** (***aamirm.hacking-cult.org***), позволяющий играть в одну из лучших серий Castlevania, **Dracula X: Rondo of Blood**, с платформы PC Engine (восьмибитная консоль с CD-приводом), и Visual Boy Advance — безупречный эмулятор портативных Game Boy и Game Boy Advance.

Последняя версия Visual Boy Advance доступна по адресу ***VBA.ngemu.com***, а многие игры для GBA, в частности **Astro Boy: Omega Factor**, на удивление достойно смотрятся на большом экране.

ASTRO BOY: OMEGA FACTOR

Только на: Game Boy Advance
Год выхода: 2003
Требуемый эмулятор: Visual Boy Advance
Жанр: гиперплатформер

В **Astro Boy** есть все, чего только может пожелать игрок в плоские шутеры и платформеры: бегаем и деремся, летаем и стреляем, исследуем лабиринты и сражаемся с гигантскими, хорошо продуманными боссами в промышленных количествах. Разработанная для GBA игра не всегда идет так быстро, как хотелось бы, но на удивление прилично выглядит на экране вашего телевизора.

Тридцать два и шестьдесят четыре

Mario Kart 64 на N64, эмулятор Project64 1.7.0.49. Выбираем графический плагин Jabo's Direct3D8 1.7.9.53, ставим галочку в «USE High Level GFX», выставляем нужное разрешение в «Full Screen Resolution», в графе «Aspect display» отмечаем «Force 4:3».

NINTENDO 64 (ЭМУЛЯТОР PROJECT 64)

Эмуляция 32-битных консолей началась в 1999-м — на свет одновременно появились коммерческий эмулятор первой PlayStation **Bleem!** и революционный (и бесплатный) эмулятор Nintendo 64 под названием **UltraHLE**.

Bleem! запомнился разве что возможностью играть в свежий **Tekken 3** с клавиатуры и последовавшими претензиями Sony (в 2001-м приведшими к закрытию проекта), а вот UltraHLE не только позволял играть в **Mario 64** и **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** на средних PC того времени. В этом проекте впервые начала расплываться грань между эмуляцией и симуляцией: с помощью современных трехмерных графических акселераторов соавторы-разработчики сумели воссоздать *результат* работы N64, игнорируя бо́льшую часть происходящих в процессоре консоли вычислений.

В итоге UltraHLE был очень ненадежным эмулятором (поддерживалось порядка 20 расшифрованных разработчиками игр, а Ocarina of Time подвисала на выходе из первой пещеры), зато современная эмуляция PS2 с приемлемой скоростью возможна только за счет графических фокусов, изобретенных создателями UltraHLE в 1999 году.

Первый настоящий эмулятор N64 появился в марте 2005-го — это великолепный **Project 64** (***pj64-emu.com***). Его портит лишь склонность создателей к закрытому бета-тестированию. Если не считать дистрибутивов, залитых на торрент-трекеры, то версия 1.7 доступна только активным участникам проекта и лицам, пожертвовавшим денег на его развитие. Тем не менее в последней версии наконец-то можно поиграть в Mario Kart 64 на широкоэкранном телевизоре без искажения картинки.

Bushido Blade 2 на PlayStation, эмулятор ePSXe 1.7.0. Выбираем плагин Pete's D3D Driver 1.77, там отмечаем «Hi-Res Textures (Stretched)», «Screen Smoothing» и «Use FPS Limit». Если не хотите растягивать картинку на широкий экран, пользуйтесь эмулятором pSX 1.13.

PLAYSTATION (ЭМУЛЯТОР EPSXE)

Для первой PlayStation выпущено столько игр самых различных стилей и направлений, что одним эмулятором тут не обойтись, лучше иметь один-два запасных... А в идеале — установить один эмулятор PlayStation для работы с трехмерными играми и один — с плоскими спрайтовыми.

Чтобы играть в большинство игр 32-битной эпохи, помимо самого эмулятора неплохо иметь набор плагинов для воссоздания картинки, звука и различной периферии вроде карточек памяти и геймпадов — с вибрацией и аналоговыми рукоятками. В этом плане **ePSXe 1.7.0** (***epsxe.com***) — эмулятор с самым лучшим арсеналом плагинов, с его помощью вам удастся побороть и настроить под себя большинство игр.

А если культовый платформер **Silhouette Mirage** вдруг не запускается, а другой культовый платформер **Heart of Darkness** виснет на первом уровне, можно обратиться к **pSX** (***psxemulator.gazaxian.com***) — тут нет никаких плагинов, настройки элементарные.

Сто двадцать восемь

Road Rash на SEGA Saturn, эмулятор SSF 0.11 Alpha R2. Идем в «Options» — «Screen», ставим галочки «Fixed Fullscreen Resolution», «Enforce Aspect Ratio (Fullscreen)», «Stretch Screen» и «Full Size». Образ диска выбирается не из эмулятора, а в хорошо известной программе **DAEMON Tools**.

SEGA SATURN (ЭМУЛЯТОР SSF)

32-битная SEGA Saturn — крайне интересная и незаслуженно забытая платформа, и очень хорошо, что после всяческих **Yabause** (**yabause.org**) появился приличный эмулятор в лице японского **SSF** (***Emulator-Zone.com/doc.php/saturn/ssf.html***) в версии 0.12. Хотя трехмерные игры для Saturn смотрятся отвратительно (а эмулятор вообще не использует вашу видеокарту), рисованные аркадные шедевры вроде **Guardian Heroes** или **Radiant Silvergun** приятно поражают размерами боссов, безумным количеством врагов на экране, экспериментами с количеством задних планов и масштабами фантазии разработчиков.

Это своего рода альтернативная реальность, мир, в котором 3D так и не было изобретено и где действие игр всех жанров разворачивается в иной, плоской и красочной вселенной.

GUARDIAN HEROES

Только на: SEGA Saturn
Год выхода: 1996
Требуемый эмулятор: SSF
Жанр: ролевой слэшер

Представьте себе **Golden Axe** со множеством вариантов прохождения, ролевыми элементами и нечеловеческой резней на ближнем, среднем и дальнем плане. Прекрасно анимированные герои прорубают себе дорогу сквозь целые армии скелетов, чернокнижников, богов и боевых роботов... Лучше всего играть вдвоем, но и в одиночку, с NPC, перед нами — преступно забытая игра-мечта.

Shadow of the Colossus на PS2, эмулятор PCSX2 0.9.7.3876. Графический плагин GSDX10, в графе «D3D Upscaling» ставим требуемое разрешение. Через «Emulation Settings» идем в раздел «Speedhacks», ставим галочку «Enable», вытягиваем слайдбары на максимум, ставим галочки во всех «microVU Hacks».

PLAYSTATION 2 (ЭМУЛЯТОР PCSX2)

Эмуляция PlayStation 2 совершила качественный скачок в прошлом году, а в этом идет черепашьими темпами: разработчики главного эмулятора **PCSX2** (***PCSX2.net***) увлеклись другими делами. С июня 2010-го приходится пользоваться ОБТ-версией 0.9.7. Большинство игр для PS2 поддерживается (в том смысле, что их можно пройти от заставки и до финальных титров), но вот что касается скорости и аутентичности эмуляции...

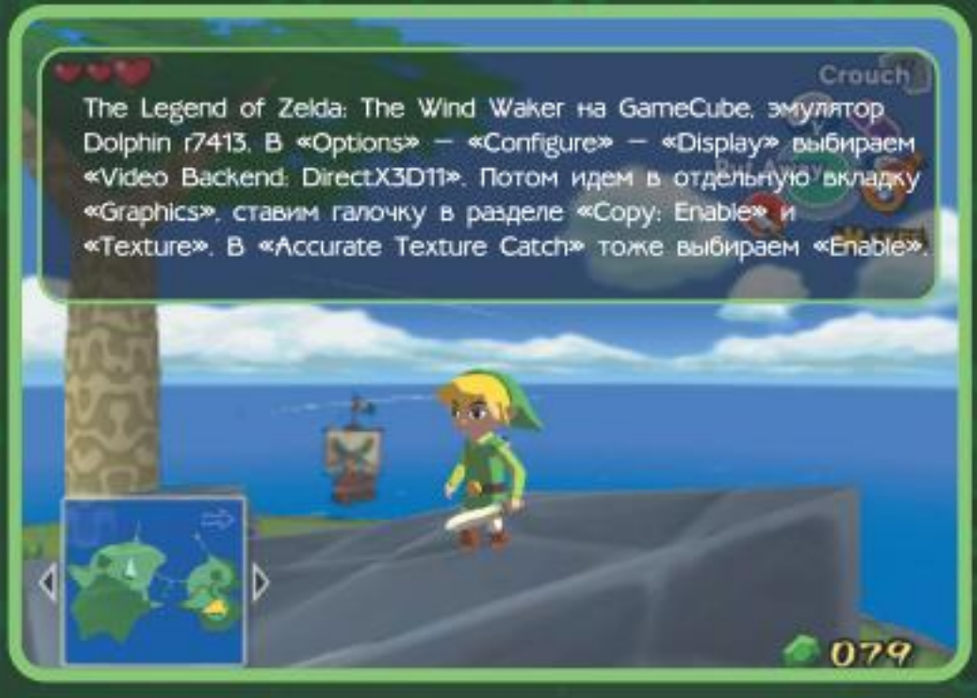
Эмулятор PS2 трудно всерьез порекомендовать человеку, не собирающемуся просиживать сотни часов на форуме в поиске единственно верной комбинации настроек, позволяющих запускать **Shinobi** или **Shadow of the Colossus** хотя бы в 40% от реальной скорости игры.

С каждым новым поколением консолей сложность настроек возрастает в десятки раз: теперь возня идет не только с версиями эмулятора и плагинов (большинство из которых — ну очень сырые), но и с различными программистскими хитростями, позволяющими повысить количество кадров в секунду за счет точности эмуляции. Даже на самой современной машине с двухъядерным процессором борьба идет за каждый кадр.

XBOX (ЭМУЛЯТОРОВ НЕТ)

С первым Xbox все просто: он не эмулируется совсем. От эмулятора **Xeon** не осталось даже сайта, а странный проект **Cxbx** (***SourceForge.net/projects/cxbx***) пока что запускает ровно одну игру — **Turok: Evolution**.

В общем, чем ближе к современности, тем жестче приемы, применяемые корпорациями против невинных сайтов с образами, прошивками и эмуляторами. Приходится копаться в постоянно удаляемых ссылках на MediaFire и RapidShare, тянуть любимую игру в 150 файлах или регистрироваться на сомнительных торрент-трекерах. И все это ради того, чтобы в итоге убедиться, что именно эта игра отказывается работать быстрее восьми кадров в секунду на существующих эмуляторах в любой комбинации настроек и плагинов...



WII (ЭМУЛЯТОР DOLPHIN)

С эмуляторами GameCube и Wii (все-таки это фактически одна и та же система) все еще более плачевно — до 2008-го их просто не было. Но три года назад появилась версия эмулятора **Dolphin** (***dolphin-emulator.com***) с открытым кодом, и буквально в последние месяцы разработчикам удалось добиться значительного ускорения эмуляции: можно играть в **The Legend of Zelda: The Wind Waker** или **The Legend of Zelda: Twilight Princess** на 25 кадрах в секунду. Остальные игры хоть и неторопливо, но поддерживаются; через Bluetooth-адаптер к PC подключаются Wii-пульт и нунчак.

SATURN BOMBERMAN

Только на: SEGA Saturn
Год выхода: 1996
Требуемый эмулятор: SSF
Жанр: многопользовательская пазл-аркада

Просто-напросто лучшая версия **Bomberman** вашего детства. Никакой трехмерности, можно ездить на динозаврах и проходить три мира сингл-кампании в кооперативном режиме, а в грандиозном дефматче участвуют до десяти игроков (да, на одном экране и с десятью геймпадами!). Идеальная игра для ретровечеринок.

А ТЕПЕРЬ — DREAMCAST!

Консоль и эмулятор, не укладывающиеся в обычные представления об игровых платформах

Культовая платформа **SEGA Dreamcast** вышла в 1998 году — не к месту и не ко времени. Формально консоль открывала эру 128-битных консолей, но одни проекты на ней выглядели на уровне современных Xbox 360 и PS3, а другие по идеологии и эстетике не отличались от игр для классических 64-битных приставок.

Эмулируют Dreamcast давно: в 2005-м появился проект **Chankast** (***www.chanka.org***), год спустя наши соотечественники сделали **DEmul** (***DEmul.emulation64.com***), еще через год появился многообещающий **nullDC**. Но первые два эмулятора страдали от общей кривости графических плагинов (играть можно было только в окне, не во все игры и с отключенными спецэффектами), а автор nullDC постоянно тормозил с апдейтами и зачем-то откромсал от своего эмулятора поддержку геймпадов.

И вот наконец, в июне 2010-го, появилась версия nullDC с открытым кодом (***code.google.com/p/nulldc***). Никаких претензий к билду 1.0.4 нет: отличные плагины, удобный интерфейс, подавляющее большинство игр работает без нареканий. Можно наконец-то убрать в шкаф настоящую живую Dreamcast и играть на PC в высоком разрешении — с поддержкой всех необходимых шифтов, рукояток и эмуляцией вставляемых в геймпады карточек памяти.

Помимо широко известных суперигр (лучший файтинг **Soul Calibur**, лучшая гонка **Crazy Taxi**, лучший скролл-шутер **Ikaruga**, лучший файтинг **Marvel vs. Capcom 2**), стоит посмотреть и на раритетные культовые вещи. Записывайте: шутер **Bangai-O** (о нем — на странице 149), музыкальное роллер-безобразиие **Jet Set Radio** и **Shenmue** — симулятор японского юноши, бездельничающего в префектуре Канагава конца восьмидесятых годов, обошедшийся создателям в $62,4 млн в пересчете на нынешние деньги. Всего на Dreamcast вышло 688 игр, из которых минимум 88 заслуживают вашего внимания.

Если вы хоть раз пытались поиграть во что-нибудь на эмуляторе PlayStation 2, то вам не надо объяснять, что эмуляция Xbox 360 и PlayStation 3 относится к области научной фантастики. Дело тут даже не в аппаратном превосходстве — достаточно быстрые процессоры когда-нибудь появятся. Но потом нам еще лет пять придется ждать, пока выйдет удачный эмулятор с открытой структурой плагинов, и еще столько же времени уйдет на коллективный бета-тест и вылавливание бесчисленных багов, портящих, как правило, самые интересные игры платформы.

Пока нам доступны эмуляторы трех поколений консолей, на каждой из которых найдется десяток прекрасных игр, по той или иной причине прошедших мимо вас. Если начнете прямо сейчас, то к появлению первого эмулятора Xbox 360 как раз успеете наверстать упущенное!

ПЕРВЫЙ ИГРОВОЙ

Спрашивайте телеканал "Первый Игровой" в кабельных сетях Вашего города!

www.1gtv.ru

*На правах рекламы

ДЕСЯТЬ РОМОВ, КОТОРЫЕ ВАМ СЛЕДУЕТ НАЙТИ И ЗАПУСТИТЬ В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ

Малоизвестные шедевры, эмуляция которых позволит сэкономить приличные деньги на коллекционных коробках и переизданиях

RADIANT SILVERGUN

Год выхода: 1998
Оригинальная платформа: SEGA Saturn
Платформа переиздания: Xbox 360
Цена переиздания: не известна

Самый лучший скролл-шутер от легенды этого жанра, компании **Treasure**: выходит в XBLA в этом году, в виде раритетной коробки для Saturn стоит $160.

SNATCHER

Год выхода: 1994
Оригинальная платформа: PC Engine
Платформа переиздания: SEGA CD, PlayStation
Цена переиздания: $40

Окончательный вариант киберпанк-квеста Хидео Кодзимы: портированная с PC Engine версия для SEGA CD и PlayStation, идущая на «Амазоне» за $140 и $40 соответственно.

DRACULA X: RONDO OF BLOOD

Год выхода: 1993
Оригинальная платформа: PC Engine
Платформа переиздания: Wii
Цена переиздания: $9

Одна из лучших серий Castlevania в оригинальной CD-версии для PC Engine, недавно выпущенная в Virtual Console. Даже не смотрите в сторону ремейков для Super Nintendo и PSP!

STREET FIGHTER 3: 3RD STRIKE

Год выхода: 1999
Оригинальная платформа: игровой автомат
Платформа переиздания: Dreamcast, PlayStation 2
Цена переиздания: $20

Нежно эмулируемая Dreamcast-версия — идеальный домашний порт лучшего плоского **Street Fighter** для игровых автоматов. Также файтинг вышел на PS2 в составе компиляции **Street Fighter Anniversary Collection**.

SIN AND PUNISHMENT

Год выхода: 2000
Оригинальная платформа: N64
Платформа переиздания: Wii
Цена переиздания: $12

Рельсовый шутер компании **Treasure**, выжимающий из бедной N64 все возможное и невозможное. В 2007 году переиздан в Virtual Console.

EINHANDER

Год выхода: 1997
Оригинальная платформа: PlayStation
Платформа переиздания: PlayStation 3
Цена переиздания: $6

Кто бы мог подумать, что **Square Enix** умеет делать киберпанковские скролл-шутеры? Одна из самых необычных игр для PS переиздана в PlayStation Network, — но только в японском отделении магазина.

BANGAI-O

Год выхода: 1999
Оригинальная платформа: Dreamcast, Nintendo 64
Платформа переиздания: Xbox 360
Цена переиздания: не известна

Откровенное дизайнерское хулиганство: шутер про летающих по лабиринтам аниме-роботов. Версия для Dreamcast самая красивая, для N64 — самая компактная, а в этом году в XBLA ожидается HD-ремейк.

ALIEN SOLDIER

Год выхода: 1995
Оригинальная платформа: SEGA Genesis
Платформа переиздания: Wii
Цена переиздания: $9

Второй лучший экшен-платформер для SEGA Genesis, незаслуженно потерявшийся в тени знаменитой **Gunstar Heroes**. Целиком состоит из боев с боссами, переиздан в Virtual Console в 2007 году.

SHENMUE 2

Год выхода: 2001
Оригинальная платформа: Dreamcast
Платформа переиздания: Xbox
Цена переиздания: $70

Продолжение самой высокобюджетной игры для Dreamcast: одновременно и кунг-фу-эпос, и симулятор жизни в Гонконге. Портирован на Xbox, стоит от $10 до $70 в зависимости от подержанности коробки.

SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO

Год выхода: 1996
Оригинальная платформа: SEGA Saturn
Платформы переиздания: Xbox 360, PlayStation 3
Цена переиздания: $5

Термоядерная смесь скоростного цветового пазла со... **Street Fighter**! Пока мы строим, персонажи файтинга дерутся. HD-версия вышла в XBLA и PlayStation Network, — но это скорее ремейк, нежели точная конверсия.

Алена Ермилова

Ну же, возьми телефон, это он, это он

Sony Ericsson выпускает PlayStation Phone

Первого апреля журналисты по всему миру получили письмо о том, что в продажу поступил игрофон Sony Ericsson Xperia PLAY, в наших кругах больше известный как PlayStation Phone. Пару лет назад такой юмор назвали бы черным — вот еще, нашли чем дразниться. Однако мы этого пресс-релиза ждали: в феврале «Игромания», единственная из российских игровых изданий, побывала на презентации PLAY и выяснила, чем синтетическое решение лучше обычной консоли, во что на нем играть и не липкой ли лентой там геймпад примотан к телефону

«Заявляю вам со всей категоричностью: никакого PlayStation Phone в разработке нет! — подчеркивал в ноябре 2007-го президент **Sony Computer Entertainment Europe** Дэвид Ривз. — Нет. СМИ перевирают слова операционного директора Sony Computer Entertainment Джима Райана, и мы уже предъявили претензии изданиям, распространяющим эту информацию. **Sony** и **Sony Ericsson** не ведут никакой работы над устройствами, похожими на **PlayStation Portable** или **PlayStation Phone**. Это абсолютно недостоверно. Никакой работы. Сейчас не ведем, и в ближайшем будущем не планируем».

Возможность выяснить, что значит «ближайшее будущее» в представлении Дэвида Ривза, нам предоставилась в феврале этого года, когда перед крупнейшей индустриальной вы-

Один из главных вопросов — что заставит обладателей андроидофона, для которого и так написана тьма-тьмущая приложений, покупать игры в PlayStation Store. «Управление», — отвечают в SE. «Ностальгия», — говорим мы.

ставкой **World Mobile Congress 2011** Sony Ericsson устроила презентацию, на которую слетелось под тысячу журналистов со всего света.

...И вот на экране мелькают фотографии уже светившихся в интернете Sony Ericsson Xperia arc, neo, pro и, наконец, под всеобщее ликование, PLAY — долгожданного игрофона с аналоговой клавиатурой PlayStation. Зал традиционно ахает и утопает в овациях, но в голове у каждого крутится: «Ура! Угадал».

Это фигура молчания

Как ни стараются крупные компании закутать свои крупные анонсы в тугие пеленки разнообразных эмбарго, последние несколько лет у них ничего не выходит. Однако ни забытый в баре **iPhone 4**, ни продырявленный шурупами **iPad**, ни **Next Generation Portable**, о которой вообще открыто говорили игровые разработчики за целых полгода до анонса, не побьют в этом деле PlayStation Phone.

С весны 2006-го, когда стало известно, что Sony Computer Entertainment запатентовала марку «PlayStation Phone», по зиму 2011-го, когда устройство наконец показали прессе, высокопоставленные представители Sony и Sony Ericsson успели и подтвердить и опровергнуть факт существования игрофона никак не меньше двенадцати (!) раз.

«Да, у Sony Ericsson есть планы по разработке игрового телефона», — говорил Рикко Сакагучи, старший вице-президент SE по планированию в сентябре 2006-го.

«Да, в своих новых телефонах Sony Ericsson задействует интерфейс XrossMediaBar, использующийся в PSP и PS3», — со ссылкой на «достоверный источник» писал в апреле 2007-го испанский блог Clipset.

«Ни в коем случае, — рубил с плеча президент SCEE Дэвид Ривз в июне 2007-го. — Я отлично знаю главу Sony Ericsson.

У них есть линейки Walkman и Cybershot, но PSP-телефон... Нет, ни о чем таком я не слышал, а Sony Ericsson не стала бы разрабатывать ничего подобного без нашего ведома».

«Несомненно, PlayStation Phone — это устройство, которого мы очень ждем, однако сейчас я не могу давать комментарии», — признавался в августе 2007-го руководитель игрового направления Sony Ericsson Питер Анеград.

«Да, да! — писал в начале 2008-го официальный журнал Sony Magazine. — Новый телефон в PSP-стиле в разработке есть!»

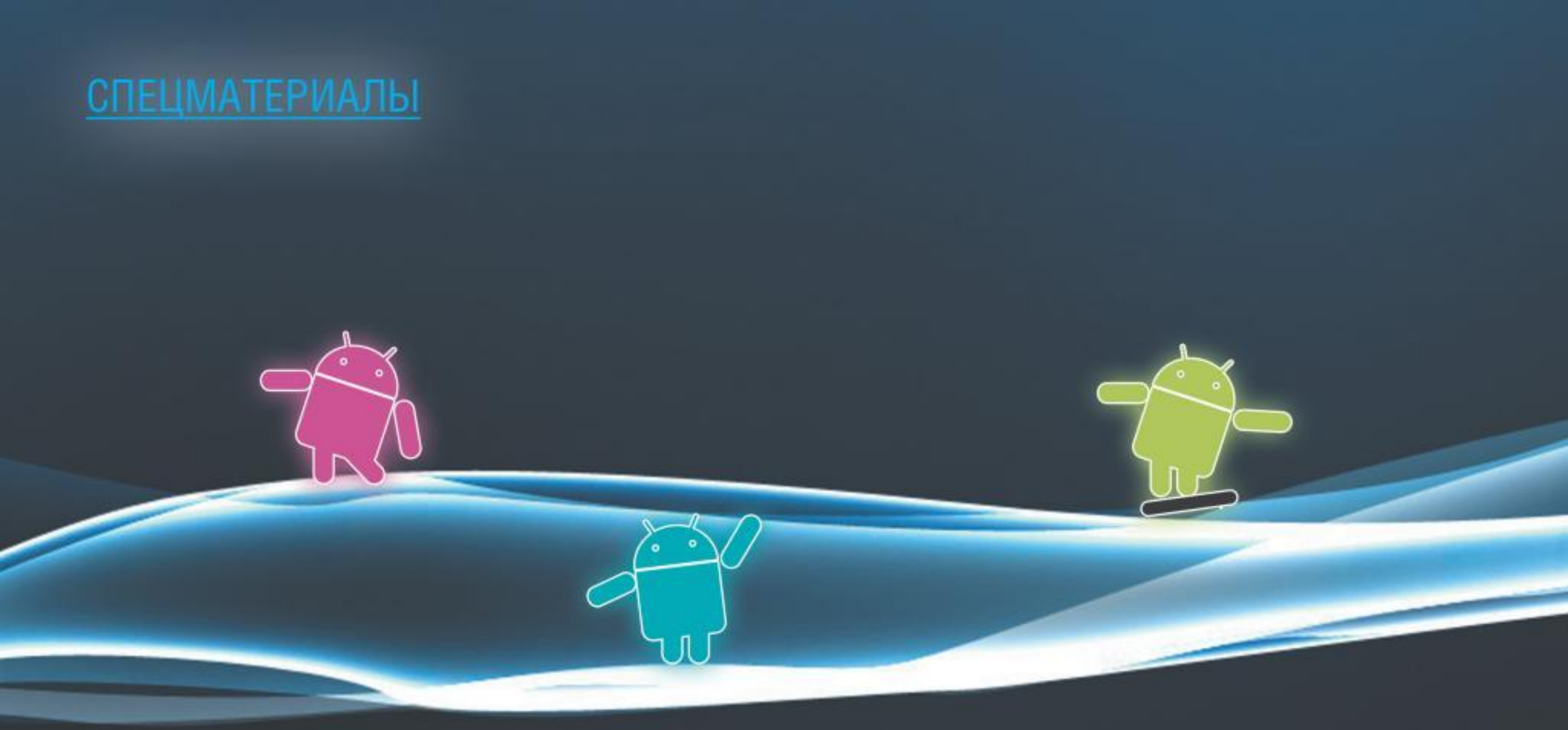
«Нет! PlayStation Phone — это всего лишь телефоны **Satio** и **Aino**, вышедшие с кнопками «X» и «O», — вздыхала пресса в середине 2009-го.

В общем, до последнего времени PlayStation Phone в железном мире существовал примерно на тех же правах, что и **Duke Nukem Forever** в мире игровом: все о нем слышали, кто-то его видел, кто-то якобы даже играл, но когда он появится и появится ли вообще — сказать не мог.

Это андроид, готовый сыграть

И вот я стою в полутемном зале знаменитого барселонского бара, где в ночь перед выставкой World Mobile Congress 2011 высшие чины Sony Ericsson презентуют новую линейку телефонов **Xperia**. В баре восемьсот человек, и большая часть из них напряженно бродит по залу, покачивая ноутбуками, — тщетно пытается поймать Сеть. Сигнал отличный, однако пробиться в интернет, когда туда ломится еще тысяча мобильных девайсов, — задача не для слабонервных. Через десять минут шатаний многие журналисты понимают, что скорости интернета для прямой трансляции на сайте не хватит, и устремляются покупать местные сим-карты. Но магазина поблизости не находят — и возвращаются с кислыми лицами, угрюмо подсчитывая, во сколько им влетит интернет в роуминге.

А от прямой трансляции нельзя отказываться никак: нас везли сюда на презентацию «вообще», но едва ли в зале найдется хоть один журналист, который не догадывается, что ему сейчас будут показывать. Однако вслух про PlayStation Phone никто не говорит. Как бы пробуя на вкус местоимение «он», тележурналисты интересуются у коллег: «Ну как, когда у вас выйдет сюжет про *него*?» А в это время их коллеги из ежемесячных изданий, деликатно пользуясь эвфемизмом «устройство, которое никто до этого не выпускал», с надеждой смотрят на сотрудников Sony Ericsson: «А вот это устройство, которое никто до этого не выпускал... Его когда можно будет на тесты получить?» И все ненароком косятся на небольшие постаментики в углу зала, где,



Игр, специально адаптированных для двух тачпадов, на World Mobile Congress нам не показали. А в тех проектах, что нашлись, управлять большими пальцами можно было лишь в FIFA 2010, что оказалось не слишком удобно.

прикрытое манящим черным бархатом, что-то лежит.

Неделю назад во время телетрансляции Super Bowl, игры за звание чемпиона Национальной футбольной лиги, которая традиционно привлекает сто миллионов американских зрителей (больше трети населения Штатов!), Sony Ericsson представила минутный рекламный ролик. «Андроид готов сыграть» — сообщала мрачная и вызывающая короткометражка о замурзыканном тайском подвале, где беззубо улыбающийся хирург широкими портняжными стежками пришлепал зеленому роботу два больших пальца. «Xperia PLAY. Скоро. От Sony Ericsson», — подытоживал закадровый голос. Показанный на экране слайдер сомнений не оставлял: большие пальцы нужны «Андроиду», чтобы пользоваться сенсорными тачпадами и нажимать знаменитые крестик, кружочек, треугольник и квадрат.

Это он

Так PlayStation Phone превратился в **Sony Ericsson Xperia PLAY** — один из четырех телефонов новой линейки **Xperia**. Как и три других аппарата, PLAY работает на гигагерцевом процессоре Qualcomm Snapdragon MSM8255, снабжен графическим чипом Adreno 205 и 512 Мб оперативной памяти. Характеристики пока еще внушают уважение, но уже не впечатляют. Snapdragon MSM8255 — кристалл второго поколения мобильных процессоров **Qualcomm**. Он все еще в топе, но на фоне третьего поколения двухъядерных Snapdragon, которое будет конкурировать с устройствами на базе **NVIDIA Tegra 2**, и четвертого поколения, которое по производительности должно догнать **PlayStation 3** и **Xbox 360**, смотрится тускловато.

Впрочем, это все лишь буковки на бумаге. На деле PLAY прогоняет игровые тесты со скоростью шестидесяти кадров в секунду, притом что для комфортной игры за глаза хватает тридцати.

PLAY очень похож на **PSP go** — это тоже слайдер с большим экраном и выдвигающейся нижней панелью с аналоговыми кнопками. PLAY на сантиметр короче, на полсантиметра уже и на полмиллиметра тоньше PSPgo, но чуть тяжелее ее (175 против 158 граммов). Однако PLAY не кажется ни большим, ни громоздким: в отличие от PSPgo он очень эргономичный, обтекаемый, как голыш. Да и за полтора года, прошедшие с выхода PSPgo, мы успели привыкнуть к смартфонам с большими экранами.

Для телефона дисплей у PLAY самый обычный — четырехдюймовый, с хорошим разрешением 854x480 пикселей. Для портативной игровой консоли — роскошный: у **Nintendo DS** два 3-дюймовых экрана разрешением 256x192 пикселя, у PSP — один 4,3-дюймовый разрешением 480x272 пикселей. Кроме того, дисплей сделан по емкостной технологии и поддерживает мультитач.

Это он!

За пару минут до конца презентации я начинаю проталкиваться к накрытым черным бархатом постаментам. Туда уже стекаются самые пронырливые журналисты — те, что первыми хотят потрогать долгожданный игрофон.

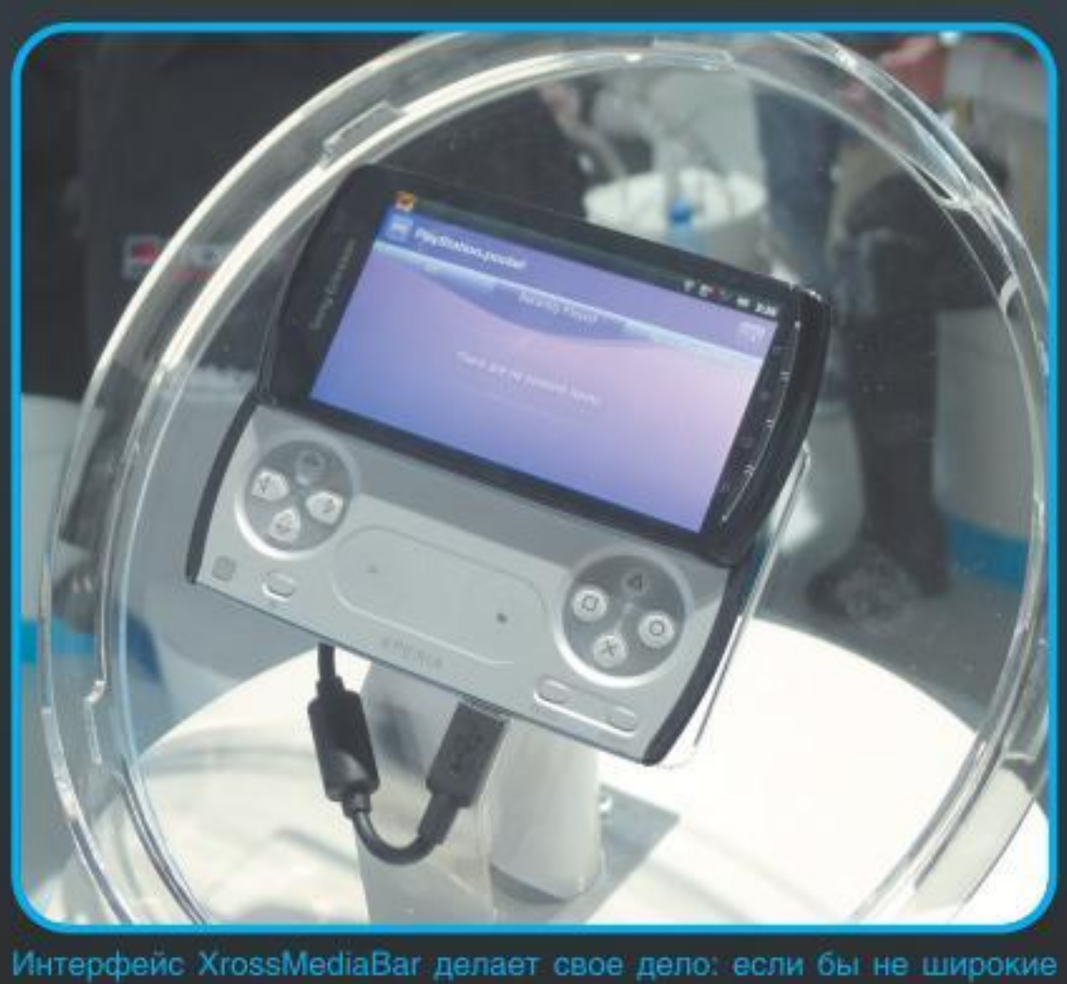
И вот — покровы сняты. Характерно, что смартфоны neo и pro (о них — на странице 156), проводя пальчиками по аэродинамическим горбинкам корпуса, демонстрируют симпатичные девушки-стендистки, в то время как над PLAY нависают сорокалетние мужчины в костюмах, очках и при галстуках. Обеими руками я вцепляюсь в демонстрационный образец.

Первое впечатление — «Вау! Да он ничего не весит!» Знаете это чувство, когда заранее напружиниваешь мышцы, чтобы поднять что-то тяжелое, а оно неожиданно оказывается легким? Так вот с PLAY именно так. Берешь в руки, и кажется — пушинка!

Я медленно, со смаком отвожу двумя большими пальцами экран игрофона — таким тягучим движением профессиональные дегустаторы покачивают на свету свои круглые бокалы, наслаждаясь причудливым танцем вина. Жест получается очень плавный: в отличие от экрана PSPgo, дисплей PLAY не отстреливает вверх с громким пластиковым щелчком, а отъезжает мягко и размеренно, как будто на хорошем поршневом механизме. Показывается аналоговая клавиатура.

Здесь все привычно и знакомо: D-pad, фирменные крестик, кружочек, треугольник и квадрат, кнопки «Start», «Select» и «Menu», два сенсорных джойстика прямо посередине нижней панели и два шифта под указательными пальцами. На вопросы о том, как именно Sony и Sony Ericsson сотрудничали при

Кнопки на Xperia PLAY выполнены почти как на PSPgo: такие же упругие и маленькие. Удобно ли их будет нажимать людям с большими пальцами — вопрос. На PSPgo, напомним, мелкие клавиши приходилось выцеливать ногтем.



Интерфейс XrossMediaBar делает свое дело: если бы не широкие закругленные боковины, свойственные последним флагманам Sony Ericsson, PLAY вполне можно было бы принять за PSPgo.

разработке PLAY, представители обеих компаний отвечают с подчеркнутой политкорректностью: «мы устраивали исчерпывающие ежедневные совещания»; «мы все время работали плечом к плечу»; «разглашать имена отдельных лиц, участвовавших в создании устройства, мы, увы, не вправе». По интернету, однако, упорно гуляют слухи, что аналоговую клавиатуру Xperia PLAY проектировал тот же самый инженер, что и джойстик для PlayStation 3. И я, держа в руках PlayStation Phone, вполне готова в это поверить. Недаром Xperia PLAY — первое и пока единственное устройство, получившее сертификат программы лицензирования производителей оборудования **PlayStation Certified**.

Это гарант качества

«Этот сертификат, — с заговорщицким видом сообщает мне Аарон Дюк, продакт-менеджер Xperia PLAY, — своеобразный гарант качества, выписанный самой Sony». Он подтверждает, что гаджет имеет достаточно мощное железо, способное, по мысли Sony, «обогатить игровой опыт», и дает производителю право установить на этот Android-аппарат специальное приложение **PlayStation Suite**. Компании, получившие такой сертификат, могут рассчитывать на всю необходимую поддержку со стороны Sony — в том числе на помощь при разработке игр.

Через PlayStation Suite, в свою очередь, игроки получат доступ к магазину **PlayStation Store** на Android, а оттуда — ко множеству игр, начиная с классики первой PlayStation (**PS one**) и заканчивая приложениями, разработанными специально для сертифицированных Sony аппаратов.

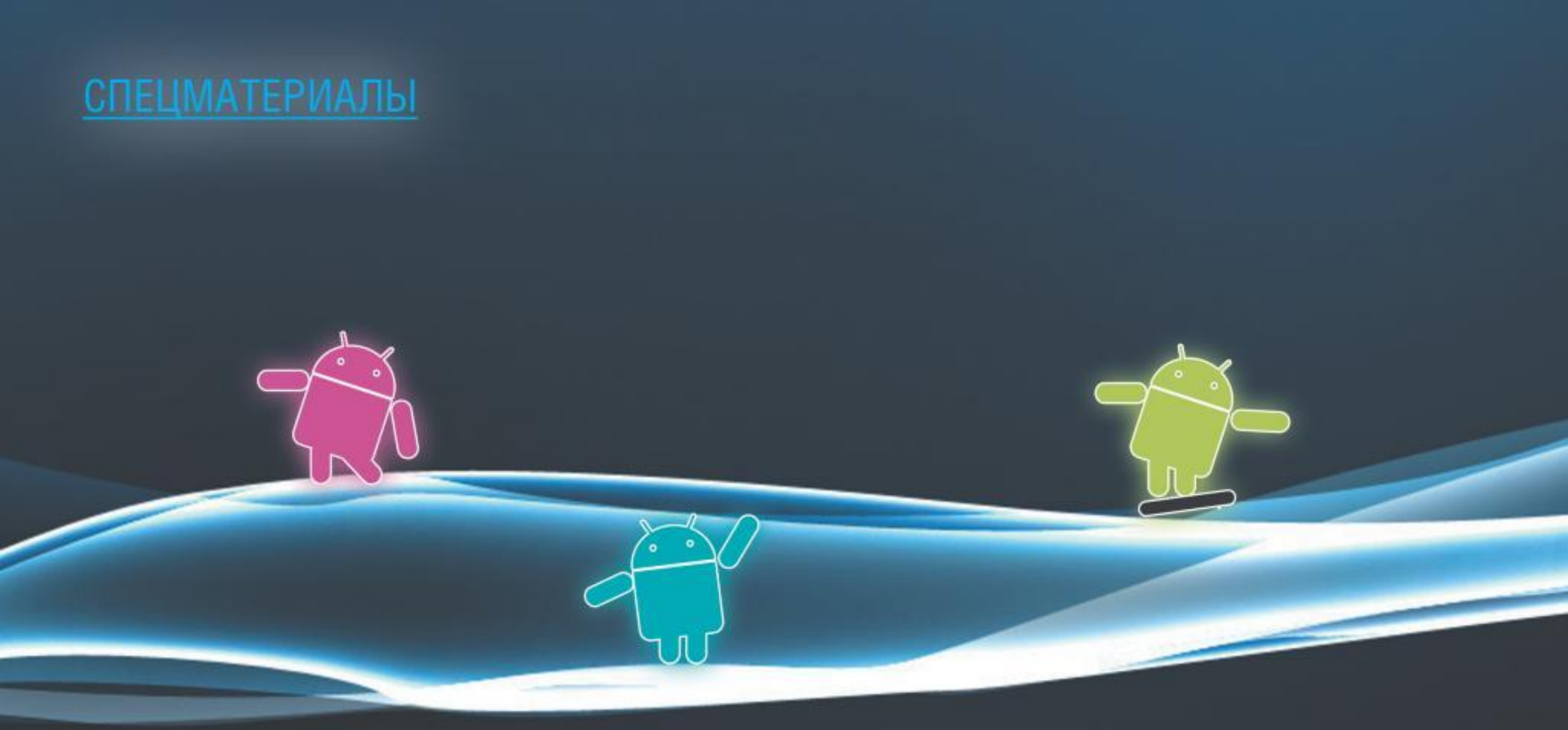
Попасть в магазин PlayStation Store с андроидофонов, не прошедших сертификацию, будет, скорее всего, невозможно — хотя однозначно ответить на этот вопрос представители Sony пока не могут. Экосистема PlayStation Suite будет запущена только в конце года: на момент релиза обладатели PLAY имеют доступ к стандартным Android-играм, некоторым хитам из подборки PS one и паре мультиплатформенных проектов вроде Assassin's Creed.

Это ваша память

Печально признать, но время, когда вместе с новой игровой платформой запускалось сразу несколько знаковых игр или даже игровых серий, прошло. Дорогущая **Nintendo 3DS**, делающая ставку на стереоэффект, выходит с двумя трехмерными приложениями, способными занять вас в лучшем случае на час-два: трехмерные игры, которые могут хоть как-то увлечь настоящих геймеров, появятся через несколько месяцев после выхода консоли.

С Xperia PLAY ситуация чуть лучше, но знатока все равно удручает. На игрофоне предустановлено шесть игр разных жанров: файтинг **Bruce Lee Dragon Warrior**, футбольный симулятор **FIFA 2010**, симулятор жизни **The Sims 3**, экшен **Star Battalion**, вездесущий **Tetris** и классический платформер **Crash Bandicoot** с PlayStation one. Все они яркие и длинные, увлекательные, даже с кампаниями — прямо как у взрослых. А еще всем владельцам PLAY доступна популярная аркадная гонка **Asphalt 6**. Ее, правда, нужно скачивать (хоть и бесплатно) с сайта игрового издателя Gameloft. Оцените маркетинговый ход: сначала пользователь перебирает жанры, понимает, к чему душа лежит, а потом ему ненавязчиво показывают, как качать — и покупать! — новые игры.

В день запуска игрофона в Android Market было доступно более шестидесяти игр от **Gameloft**, **Electronic Arts**, **Glu Mobile** и др. В начале списка —



PSP, поднесенная к Sony Ericsson Xperia PLAY, смотрится рядом с ней как допотопный электронно-лучевой монитор рядом с тончайшим LED-дисплеем. Так и приходит в голову: «Да не может быть, моя PSP меньше!»

звучные названия вроде **Assassin's Creed**, **Splinter Cell: Conviction** или **Need for Speed: Shift**, в его основе — всевозможные **Farm Story** и **Let's Golf 2**. Мелькают и порты оригинальных Android-игр, доработанные с учетом особенностей Xperia PLAY. В них больше уровней, как в **Reckless Racing**, есть новые герои, как в **Gun Brothers**, улучшена графика, как в **Dungeon Defenders**. И, что важнее всего, портированные приложения адаптированы для игры с аналоговой клавиатуры.

Качество такой адаптации, правда, еще предстоит выяснить: на игрофоне, который мы терзали на World Mobile Congress, управление было немного путанным. Во-первых, от количества доступных опций поначалу просто теряешься (тут тебе и аналоговая клавиатура, и кнопки телефона, и сенсорный дисплей!). Куда нажать, чтобы подтвердить то или иное действие, — на экран, скажем, или на «X», — соображаешь не сразу. Во-вторых, даже в доступных на презентации играх управление не было доведено до ума. Так, в кампании Star Battalion управлять звездолетом нужно было с аналоговой клавиатуры, а межмиссионные ролики проматывать, тыкая в экран. Менеджер, представлявший Xperia PLAY, в такие моменты сияюще улыбался и, поспешно наклоняясь к моему уху, доверительно сообщал: «Ну, вы же понимаете, это замученный демонстрационный образец, к тому же не финальная версия». Да, мы все понимаем. Если Sony Ericsson сможет наладить поставку игр с правильно совмещенным или более интуитивным управлением, такая вариативность станет несомненным плюсом, ведь у людей появится выбор, с чего играть — с аналоговой клавиатуры или с экрана.

Наконец, игр из коллекции PlayStation one пока доступно всего шесть (**Crash Bandicoot**, **Cool Boarders 2**, **Destruction Derby**, **Jumping Jack Flash**, **MediEvil**, **Syphon Filter**), но портфолио будет постоянно расширяться, и вскоре там появятся еще **Rally Cross** и **WildArms**.

Одна «большая» игра стоит от $2,99 до $7,99 (90-320 рублей), и цена кажется нам вполне разумной: это уже не полтинник, который не жалко отдать за iOS-приложение, но и не полторы-две тысячи, которые с каждой зарплаты откладываешь на игру для PSP или 3DS.

Для полноты картины стоит еще добавить, что приложения для Xperia PLAY совсем не обязательно покупать — в том смысле, что на PLAY, как и на любой другой андроидофон, можно поставить программу-загрузчик и заливать APK-файлы игр, минуя Android Market. Sony Ericsson нелегальные закачки осуждает, но о том, как будет бороться с пиратством на игрофоне, не говорит.

Это компенсация детства

Впрочем, ей, возможно, и не придется этим заниматься — аудитория не та. По словам Кристиана Тира, исполнительного вице-президента **Sony Ericsson Mobile Communications** и главы отдела продаж и маркетинга, целевая аудитория Xperia PLAY — «кидалты, или взрослые дети, люди, у которых есть деньги, но нет времени; и часы, недоигранные дома на PlayStation 3 или за компьютером, они готовы компенсировать, купив себе Xperia PLAY».

Заплатить за такую компенсацию придется никак не меньше 27 990 рублей — в России столько просят за **iPhone 4** 16 Гб; несколько дороже будет стоить долгожданный **Samsung Galaxy S 2**. Променяют ли молодые бизнесмены разрекламированный «яблочный» телефон на похожий по функционалу, но далеко не такой имиджевый PLAY? Будут ли переплачивать за аналоговую клавиатуру? Поначалу отвечаешь однозначно: увольте, нет. А потом запускаешь на Xperia PLAY какую-нибудь игру — и ахаешь.

Если вы нечасто играете на устройствах с сенсорным экраном, то вряд ли поймете всю прелесть аналоговой клавиатуры Xperia PLAY. Ну, активируешь ты нитро шифтами, а пас в FIFA 2010 отдаешь, нажимая крестик, — эка невидаль! Однако, потыкав пальцем в сенсорный экран HTC HD2 или LG Optimus X2 P990, понимаешь, что аналоговые кнопки — как кислород: когда он есть, его не замечаешь, а только начинает не хватать, мигом хватаешься за горло.

После десяти минут игры на PLAY все сенсорные игрофоны, вместе взятые, кажутся ущербными недоделками. Ритмично долбить в файтинге по залапанному стеклу, да безо всякой тактильной отдачи? Вот удовольствие! Возюкать пальцем по сенсорному экрану, управляя машинкой в гонке? Вот абсурд! Постоянно таращиться на дисплей, чтобы ненароком не пропустить мигающую кнопку дей-

ствия? Что за глупость! Возвращаясь к сенсорному геймплею после аналоговой клавиатуры PLAY, не можешь избавиться от ощущения вселенской несправедливости.

Это загадка

И хотя играть на PLAY, несомненно, удобнее, чем на любом другом современном телефоне, понять, предвосхитил он развитие рынка или опоздал на игровой мобильный пир, очень сложно.

С одной стороны, сегодня игровая аудитория огромна как никогда. Она разогрета социальными играми, знает, как качать однодолларовые приложения, и привыкла их покупать. За последнюю пару лет игры в сознании массового пользователя совершили скачок со ступеньки «ерунда из разряда платных мелодий» на пьедестал «нужный контент, стоит купить».

С другой стороны, тот, кто хочет играть казуально, уже давно играет на айфонах и андроидофонах, а тот, кто хочет играть хардкорно, сто лет назад купил себе портативную игровую консоль. И если думать в этом направлении, то выпуск Xperia PLAY видится шагом, смелым от безысходности. Просидев шесть лет на этапе разработки, Sony и Sony Ericsson проморгали момент, пропустив вперед iPhone, и теперь вынуждены оттягивать игровую аудиторию с Android и iOS. Игрофон был самой трендовой мыслью, когда Sony Ericsson только патентовала марку, — а потом вышел iPhone и, сам того не желая, все поломал.

В то же время сложно представить, что современный человек будет таскать с собой лишний гаджет. Ту же игровую консоль с аналоговыми кнопками — в дополнение к сенсорному сотовому телефону, сопоставимому с ней по мощности. Поэтому в современном играющем обществе портативные консоли Nintendo и Sony — это устройства с изначально очень узкой целевой аудиторией. А Xperia PLAY — синтетическое решение, игровая платформа будущего, гаджет для тех, кто не хочет платить дважды.

Есть и другие мнения. Можно предположить, что, выпуская игрофон Xperia PLAY, Sony пытается в третий или четвертый раз продать нам классические PlayStation-хиты и таким образом заработать на них деньги, не заработанные на первой PlayStation, когда игровая аудитория была меньше и покупала меньше игр. В Sony Ericsson, конечно, с этой точкой зрения не согласны: «Классика PlayStation оптимизирована для Xperia PLAY, эти проекты отлично смотрятся на игрофоне благодаря увеличенному разрешению. Мы не пытаемся заработать деньги на старых играх — мы открываем новые игровые формы на смартфонах».

Вам тоже вспоминается **Nokia**, недолго открывавшая новые игровые формы со своим мертворожденным **N-Gage**? «Забудьте, — говорит Дом Нилл Двайер, глава отдела развития рынка Sony Ericsson. — Мы птицы другого полета. Xperia PLAY просто не сравним с N-Gage. Xperia PLAY — это смартфон, созданный в союзе с одной из крупнейших игровых компаний в мире на одной из самых популярных открытых ОС для смартфонов. Это не попытка обкатать необычный формфактор и не спонтанная реакция на расширение мобильного игрового рынка. Это взвешенное решение. Мы увидели тренд несколько лет назад, но разработка подобной экосистемы — игр, приложений, ОС, самого устройства — требует времени». И, предвосхищая вопрос о конкурентах, неожиданно добавляет: «iPhone пробудил в разработчиках интерес к мобильному рынку, и это восхитительно! Надеюсь, Apple продолжит в том же духе — мы все от этого выиграем».

«Основная аудитория Xperia PLAY — кидалты», — сообщает Sony Ericsson. «Да-да-да, — вторит ей непрофильная пресса, — вон они на выставке сидят играют». А между тем на выставке — журналисты. Кидалтов надо еще поискать.

•••

Xperia PLAY приятно уподоблять Duke Nukem Forever, однако сравнение это все-таки некорректно: бандюга Дюк покрыт налетом легендарности, которой вокруг PLAY нет, и за одно лишь то, что игрофон вышел, его никто покупать не будет.

«Мы только в начале большого пути, многое еще предстоит сделать, — соглашается Кристиан Тир. — Sony открыта к сотрудничеству, перед Xperia PLAY распахнуты все двери. В экосистеме PlayStation нет ничего невозможного». Это он не для красивого словца: велика вероятность, что игру, начатую на PlayStation 3, можно будет продолжить на Xperia PLAY или что игрофон со временем будет использоваться как геймпад... Вариантов интеграции множество, и, когда в глазах Аарона Дюка, услышавшего новую идею, восхищенным чертиком прыгает интерес, я невольно проникаюсь уважением: вот молодцы, нашли человека. Нечасто встретишь у продакт-менеджеров такой искренний энтузиазм.

Удивляет, конечно, что компания не акцентирует внимание на ключевых особенностях нового устройства и не может толком сказать, где найти десятки тысяч непристроенных кидалтов, ведь аудитория — вопрос жизни и смерти для Xperia PLAY. Сейчас создается впечатление, что Sony Ericsson со своим игрофоном уверенно движется в направлении... непонятно только — в каком. Она как будто ждет, что геймеры сами подскажут, что им нужно. Может, и так. С уверенностью можно сказать только одно: портрет игрока меняется, и представить человека, который сначала говорит по телефону, а потом по нему же играет, совсем несложно. ●

Николай Жогов, Алена Ермилова

Тройка, семерка, туз

Обзор новых смартфонов линейки Sony Ericsson Xperia

Помимо долгожданного игрофона PLAY, в линейку Sony Ericsson Xperia входят еще три аппарата: arc, neo и pro. Их тоже презентовали в Барселоне за день до World Mobile Congress, позволив журналистам воочию убедиться, что период технических и маркетинговых изысканий в Sony Ericsson закончен: все три смартфона — уверенная демонстрация амбиций набирающего силу бренда, эдакого скакуна-медалиста, порядком застоявшегося в стойле

Как и PLAY, новинки основаны на процессоре Qualcomm Snapdra-gon частотой 1 ГГц, оснащены графическим чипом Adreno 205 и 512 Мб оперативной памяти. Это не самое мощное на сегодня железо — по техническим характеристикам смартфоны сопоставимы с флагманами **Samsung Galaxy S** и **HTC Desire HD**, появившимися в продаже полгода назад, — но для повседневных задач такой начинки хватит за глаза.

В остальном смартфоны тоже схожи (на всех — операционная система Android 2.3, у каждого — камера на 8,1 Мп и дисплей с 16 млн цветов), однако дьявол кроется в мелочах. Несмотря на идентичное железо, у каждого аппарата своя ниша на рынке: arc — это стильный 4,2-дюймовый флагман для кидалтов, neo и pro — 3,7-дюймовые бизнес-аппараты, первый — в формфакторе сенсорного моноблока, второй — горизонтального слайдера с QWERTY-клавиатурой.

Sony Ericsson Xperia pro

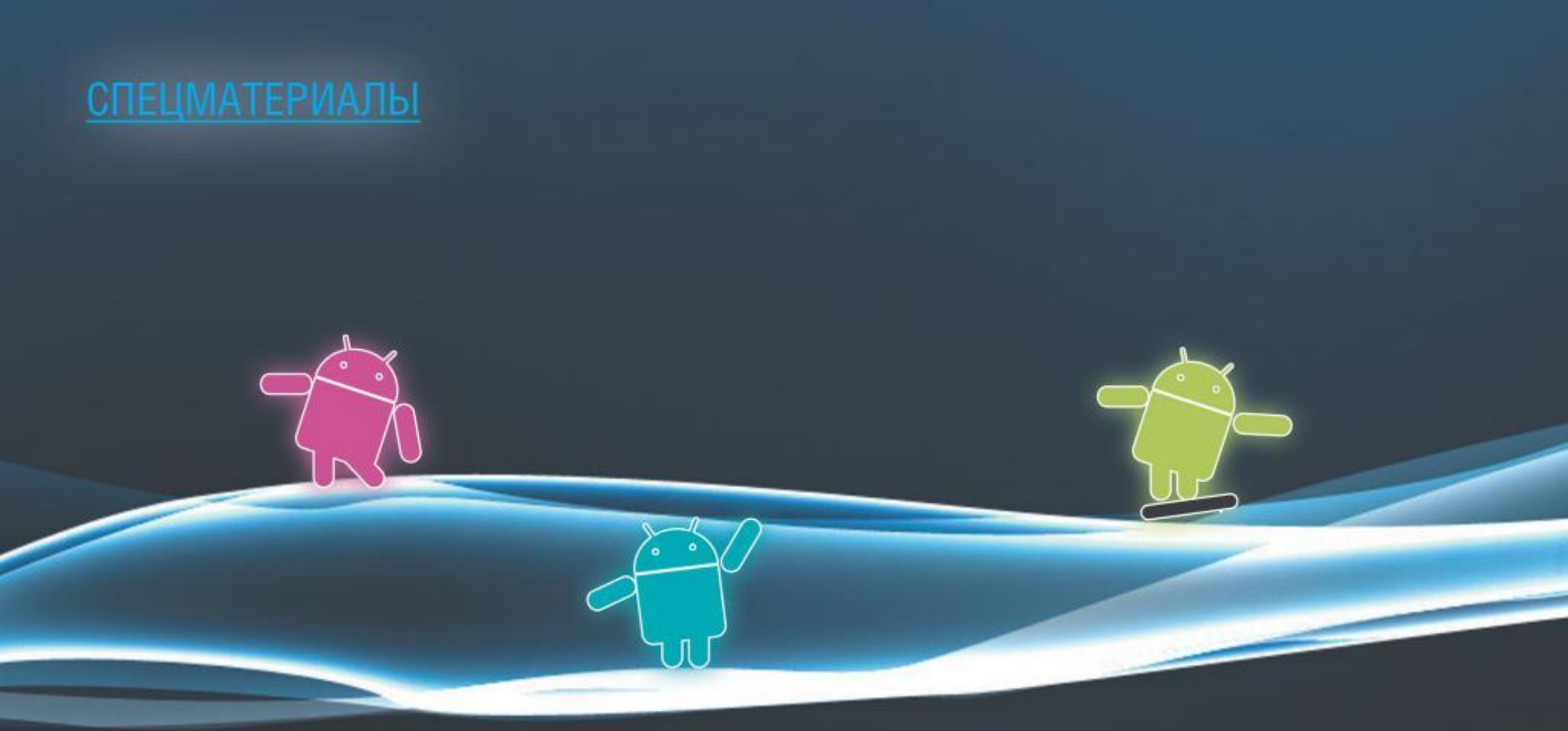
Вогнутый

Xperia arc впечатляет безо всяких оговорок. В анфас его вполне можно принять за **Xperia X10**, однако стоит повернуть смартфон боком, как сразу становится ясно, что перед нами абсолютно другое устройство. Как минимум — куда более стильное.

Новый флагман линейки — это вам не скучный кирпичик, и слово «arc» в его названии присутствует неспроста: задняя панель у телефона не плоская, а вогнутая. Из-за этого финта и без того тонкий аппарат стал прямо-таки поджарым — всего 8,7 мм в центральной части. Это один из самых красивых смартфонов современности (покрытые металлизированной краской боковые панели так и притягивают взгляд!), да еще и один из самых легких в своем

Сравнительная таблица технических характеристик

Характеристика	Xperia arc	Xperia neo	Xperia pro
Формфактор	сенсорный моноблок	сенсорный моноблок	сенсорный слайдер с QWERTY
Операционная система	Android 2.3 (Gingerbread)	Android 2.3 (Gingerbread)	Android 2.3 (Gingerbread)
Дисплей	4,2 дюйма (854x480), ЖК, 16,7 млн цветов, сенсорный (мультитач)	3,7 дюйма (854x480), ЖК, 16,7 млн цветов, сенсорный (мультитач)	3,7 дюйма (854x480), ЖК, 16,7 млн цветов, сенсорный (мультитач)
Процессор	Qualcomm MSM8255 (1 ГГц)	Qualcomm MSM8255 (1 ГГц)	Qualcomm MSM8255 (1 ГГц)
Оперативная память	512 Мб	512 Мб	512 Мб
Встроенная память	до 512 Мб	до 320 Мб	до 320 Мб
Карта памяти	microSDHC до 32 Гб (карта на 16 Гб в комплекте)	microSDHC до 32 Гб (карта на 8 Гб в комплекте)	microSDHC до 32 Гб (карта на 8 Гб в комплекте)
Камера	8,1 Мп (автофокус, LED-вспышка, геотегинг)	8,1 Мп (автофокус, LED-вспышка, геотегинг)	8,1 Мп (автофокус, LED-вспышка, геотегинг)
Запись видео	720p (1280x720), два микрофона	720p (1280x720), два микрофона	720p (1280x720), два микрофона
Связь	GSM GPRS/EDGE 850/900/1800/1900, UMTS HSPA 800/850/900/1900/2100	GSM GPRS/EDGE 850/900/1800/1900, UMTS HSPA 800/850/900/1900/2100	GSM GPRS/EDGE 850/900/1800/1900, UMTS HSPA 800/850/900/1900/2100
Беспроводные модули	Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 2.1 + EDR	Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 2.1 + EDR	Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 2.1 + EDR
Навигация	A-GPS/GPS	A-GPS/GPS	A-GPS/GPS
Разъемы	micro-USB, micro-HDMI, 3,5-мм миниджек	micro-USB, micro-HDMI, 3,5-мм миниджек	micro-USB, micro-HDMI, 3,5-мм миниджек
Аккумулятор	литиево-ионный, 1500 мАч	литиево-ионный, 1500 мАч	литиево-ионный, 1500 мАч
Время работы без подзарядки	разговор — 6,9 ч, ожидание — 430 ч, музыка — 31 ч, видео — 7,4 ч	разговор — 6,9 ч, ожидание — 430 ч, музыка — 31 ч, видео — 7,4 ч	разговор — 6,9 ч, ожидание — 430 ч, музыка — 31 ч, видео — 7,4 ч
Дополнительно	FM-приемник, акселерометр, цифровой компас	фронтальная камера, FM-приемник, акселерометр, цифровой компас	фронтальная камера, FM-приемник, акселерометр, цифровой компас
Размеры	12,5x6,3x0,87 см	11,6x5,7x1,3 см	12x5,7x1,35 см
Вес	117 г	126 г	140 г
Ожидаемая цена на момент выпуска	26 000 рублей	19 000 рублей	20 000 рублей



Sony Ericsson Xperia neo

классе — вес новики равен 117 граммам. От дугообразной формы корпуса есть и практическая польза: благодаря утолщенному основанию телефон очень удобно держать в руке, нажимая аналоговые кнопки большим пальцем.

К сожалению, ради рекордной толщины пришлось пойти на ряд компромиссов. Та же хваленая вогнутость может сыграть с arc злую шутку, ведь телефон можно случайно продавить. Кроме того, arc почему-то лишен фронтальной камеры, а аудиовыход у него расположен сбоку — это очень неудобно при использовании наушников с прямым штекером.

Аппарат оснащен крупным 4,2-дюймовым дисплеем с соотношением сторон 16:9 и разрешением 854x480 пикселей. Разработчики хорошенько поработали над качеством цветопередачи. Во-первых, arc поддерживает палитру из 16 миллионов цветов. Во-вторых, в аппарат перекочевали некоторые технологии, используемые в телевизорах **Sony**: избавившись от воздушной прослойки между ЖК-матрицей и защитным стеклом и применив алгоритмы цветовой коррекции Mobile Bravia Engine, инженеры увеличили контрастность и существенно повысили качество картинки. В-третьих, экран покрыт закаленным стеклом, устойчивым к царапинам, а у самого дисплея превосходные углы обзора.

Благодаря гигагерцевому процессору Qualcomm Snapdragon и проработанному программному обеспечению телефон не тормозит, даже рассчитывая картинку для такого большого экрана. Специально для новых Xperia программисты переработали последнюю версию **Android**, 2.3, оптимизировав ОС и изменив ее интерфейс практически до неузнаваемости. В итоге по красоте и практичности фирменная оболочка может тягаться даже с **HTC Sense** — тут вам и функция отображения всех рабочих столов в миниатюрах, и прокручивающаяся галерея предпросмотра фотографий.

Вообще новые Xperia — отличная иллюстрация того, как Sony Ericsson учится на собственных ошибках. У прошлых Xperia программная составляющая была слабым звеном — тот же X10, например, продавался с Android 1.6, которая не давала использовать мультитач и поддерживала всего 65 тысяч цветов из технически доступных 16 млн. Обновления для X10 не выходили месяцами, и многие не хотели брать аппарат именно из-за сырости ПО. Но Sony Ericsson стиснула зубы — и анонсированный спустя полтора года arc стал единственным на CES 2011 смартфоном, управлявшимся новейшей Android 2.3 (эта же версия ОС, кстати, скоро появится и на X10).

Усовершенствовали в новых Xperia и камеру. Нет, бороться за лидерство в гонке мегапикселей разработчики не стали — сенсор здесь на 8,1 Мп, как и у X10. Вместо этого в телефоне применили технологию обратной подсветки матрицы Exmor R, которую можно встретить в фотоаппаратах **Sony Cyber-shot**. При съемке в условиях плохой освещенности переоценить эту функцию невозможно. В полутемном помещении на презентации новой линейки прошлогодние флагманы с матрицами на

5 Мп делали размазанные буро-зеленые снимки — в то время как у смартфонов Xperia получались хорошие фотографии, словно специально для них в зале включали солнце.

Выпуклый

Xperia neo — это упрощенная версия флагманской модели, предназначенная для массового рынка. Можно сказать, что neo — это наследник **Vivaz**, только теперь место Symbian заняла Android.

Поначалу кажется странным, но ключевой особенностью аппарата Sony Ericsson считает формфактор. «Взгляните, — миндалеглазая девушка-стендистка переворачивает neo дисплеем вниз и томно проводит пальчиком по его горбатой спинке, — какой сексуальный!» — и смотрит на него с таким обожанием, как будто это не кусок железа, а Эштон Кутчер.

Смартфон действительно не лишен шарма: задняя панель у него не вогнута, а выгнута, углы скошены, и neo напоминает крыло гоночного болида — такой же он лощеный и спортивный. Материал корпуса, правда, подобран неудачно: это вызывающе глянцевый пластик, из-за которого телефон быстро пачкается. Sony Ericsson предлагает три варианта расцветки — темно-синий, красный и серебристый, — но практичным будет лишь последний.

Но главного это не отменяет: neo и вправду первый телефон, который хочешь купить уже только потому, что подержал в ладони. Как вы, наверное, замечали, с современными смартфонами очень сложно обходиться одной рукой. Они большие, их толком и не обхватишь. Они тяжелые — если держать за основание, норовят кувырнуться вниз. Наконец, они широкие — амплитуды движений большого пальца не хватает, чтобы перекрыть весь экран.

А тут пресловутая горбинка находит себе уютную ложбинку в вашей ладони, и уже через полминуты кажется странным, что аппарат надо кому-то возвращать: 3,7-дюймовый neo ложится в руку так, как будто она — фирменный заводской кредл.

Xperia neo толще и тяжелее arc, но из-за меньшего размера дисплея младший аппарат гораздо компактнее — и эргономичнее. Выход миниджек у neo расположен на верхнем торце, и фронтальная камера у него есть — очень качественная, с крупным объективом и сенсором на 1,3 Мп.

В магазины Xperia neo поступит в мае-июне по цене от 19 000 рублей — не то чтобы завышенной, но все же кусачей.

Раздвижной

Последний аппарат линейки — горизонтальный слайдер **Xperia pro**. Это модель на основе neo, дополненная выдвижной QWERTY-клавиатурой. Она получилась на удивление удобной: размер кнопок и расстояние между ними подобраны оптимальным образом. Всего клавиш 42, и расположены они в четыре ряда. Сдвижной механизм отличается плавным ходом, автоматическая доводка не раздражает — словом, конструкторы постарались на славу.

Несмотря на наличие аппаратной клавиатуры, вес устройства увеличился всего на 16 граммов, а толщина — на полмиллиметра. Корпус покрыт все той же глянцевой краской, только доступные цвета немного изменились — покупателю предлагается черная, красная и серебристая версия pro.

Увы, расположение дополнительных элементов у слайдера не очень удобное. Задняя камера, в частности, находится в самом углу, так что ее легко ненароком заслонить пальцем. Кнопка спуска затвора также расположена неудобно, и фотографировать на pro несколько сложнее, чем на neo. Разъем для подключения наушников опять перебрался на боковой торец, и это тоже не радует.

Pro появится в рознице летом и будет стоить около 20 000 рублей. Конкурентов, по-хорошему, у него сейчас и нет — на ум приходит разве что **HTC Desire Z**.

• • •

На протяжении нескольких лет Sony Ericsson умудрялась раз за разом низводить потенциально хитовые смартфоны до устройств для фанатов марки: в аппаратах линейки Xperia постоянно находились недостатки, отталкивающие искушенных покупателей. Теперь период технических и маркетинговых изысканий, кажется, закончен: arc, neo и pro — уверенная демонстрация амбиций набирающего силу бренда. ●

Sony Ericsson Xperia arc

Павел Шубский

МУДРАЯ КУЧА МУСОРА

Самое лучшее и самое худшее, что мы нашли в интернете за последний месяц

ДЕВЯТЫЙ ОСЛИК

Microsoft выпустила Internet Explorer 9

События

Microsoft представила девятую версию браузера **Internet Explorer** — всемирно известный «ослик» стал быстрее, легче и умнее по всем возможным параметрам.

Следуя заданному **Google Chrome** тренду, с каждым релизом основное окно Internet Explorer теряло ненужные панели интерфейса, и в последней версии браузера остались лишь самые необходимые элементы — кругляши «Вперед» и «Назад», адресная строка, кнопки настроек и избранного. Остальное место отведено для отображения загруженного веб-сайта.

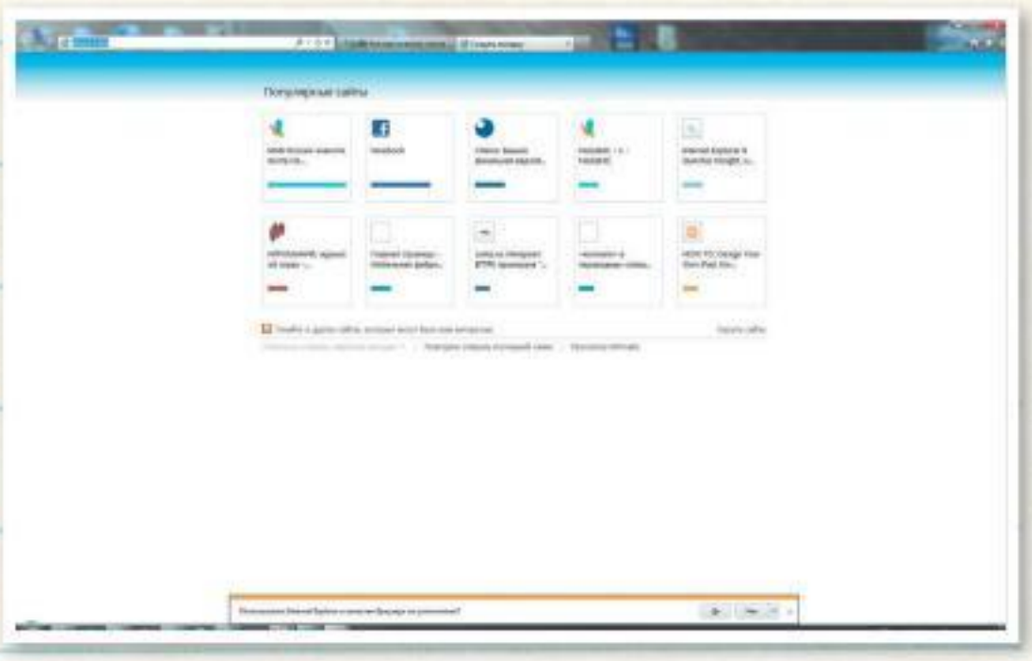
При заполнении адресной строки подгружается история серфинга и появляется меню с результатами поиска — как во всех других современных браузерах. Отсюда можно быстро перейти по нужной ссылке или открыть поисковую выдачу Bing, Google и других сервисов.

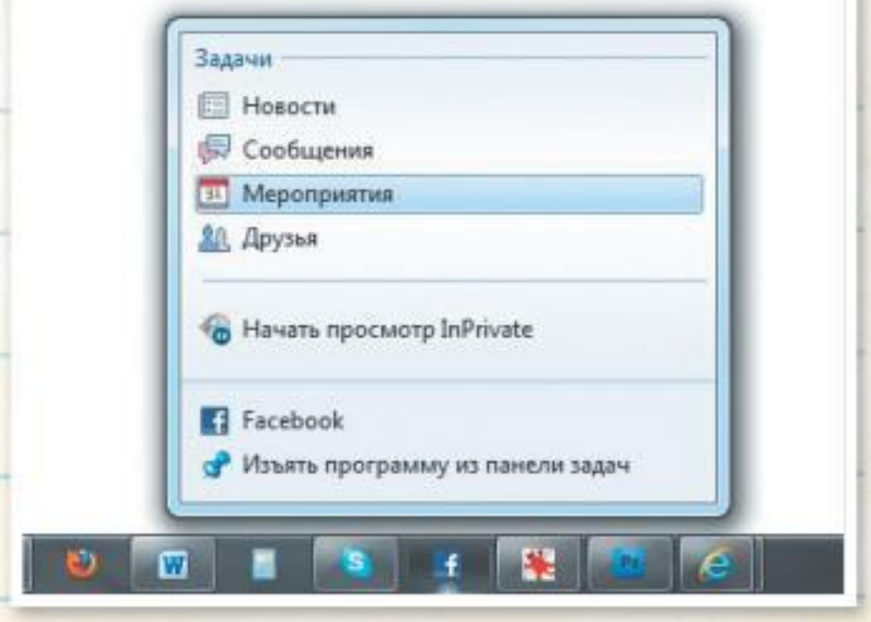
Стартовой страницей в Internet Explorer по традиции установлен портал «MSN Россия» с новостями, ссылками на почту Hotmail и другие сервисы Microsoft. Если закрыть вкладку, браузер покажет матрицу из недавно посещенных сайтов — на манер Google Chrome и **Opera**. Здесь же находится кнопка для перехода в скрытный режим просмотра, в котором браузер перестанет запоминать любые пароли и откажется принимать куки; включение функции Tracking Protection заблокирует отправку различных данных о компьютере и пользователе.

Кроме того, любую открытую вкладку теперь можно перетащить на панель «Пуск», где рядом с ярлыками программ появится иконка сайта с возможными опциями. К примеру, ссылка на **Facebook** позволит быстро загрузить панель сообщений, событий, друзей или перейти к стене обновлений.

Разработчики переписали JavaScript-движок, внедрили поддержку аппаратного ускорения графики, стилей CSS3, видео HTML5 и многого другого. Браузер стал заметно быстрее и отзывчивее. По нашим ощущениям, по скорости работы и загрузки сайтов Internet Explorer 9 легко обходит Firefox 3.6.

Скачать девятого «ослика» можно с официального сайта Microsoft. Работает новый браузер только в **Windows Vista** и **Windows 7** — еще один тревожный звоночек для всех пользователей Windows XP (пора бы уже стать современными!).





Творчество

БЕЗМОЗГЛЫЕ СКАЗКИ

Для тех, кто ищет скелеты снеговика
(BrainlessTales.com)

Что может быть лучше, чем некоммерческий проект дизайнера-энтузиаста? Вот, например, лучше комикса **Brainless Tales** — «странного ежедневного арт-маскарада с закосом под комикс», как называет его сам автор, дизайнер Маркус?

Герои Маркуса — люди, предметы домашнего обихода, фрукты-овощи, разные неодушевленные в обычной жизни вещи и т.д. На одной картинке морковка в очках жалуется на очень плохое зрение, потому что ей не нравится есть собратьев. Следом одно облако спрашивает у другого, удалось ли тому похудеть. Собеседник отвечает, что удалось — простите, пописав на городок неподалеку. Следом в кадре появляется смешной до ужаса скелет снеговика. Кажется, каламбур не остановить.

Учтите, однако: заходить в гости к Маркусу стоит только тем, кто неплохо владеет английским языком. Иначе все эти остроумные фразы-перевертыши и насмешки над привычными вещами оставят лишь разочарование и немой вопрос: «И что?»

Игры

ВПЕРЕД, В АТАКУ, НА ВРАГА!

Command & Defend (Kongregate.com/Games/Flazm/Command-Defend)

Незатейливые флэш-игры в жанре Defence занимают особенное место среди убийц свободного времени, поскольку не надоедают. Стоит лишь разобраться в геймплее — и оторваться будет практически невозможно. **Command & Defend** — игра именно такого рода, но, на наше счастье, не может похвастаться обилием продолжительных миссий.

Command & Defend предлагает взять под контроль сумасшедшего солдафона — такого, знаете, с зеленой от злобы перекошенной мордой и рубиново-красными глазами. Это и немудрено: бедняге приходится защищать подконтрольную базу от бесконечной армии танков, БТР и ракетных комплексов разной мощности и наглости. Сначала на поле боя нет ни одной дружественной пушки — бесстрашному вояке приходится расстреливать надвигающихся агрессоров из обычного пистолета. Патроны быстро кончаются, времени на перезарядку не остается, вражеская техника прет без остановки... Если пережить первую волну, на счету появится небольшая сумма денег — вестимо, награда за уничтоженных врагов. Валюту можно потратить на ремонт базы и покупку первой защитной установки. На выбор доступны дешевое артиллерийское орудие, чуть более мощный пулемет и, конечно, вершина военно-научной мысли — плазменная пушка. Кроме того, вояка может усовершенствовать собственное оружие — взять себе автомат, дробовик и даже базуку.

Как и все игры в жанре Defence, в Command & Defend достаточно вовремя перезаряжаться, чинить поврежденные пушки и базу, ловить спускающиеся на парашютах бонусы — думать игра не заставляет. За это, впрочем, вы ее и полюбите.

Сайты

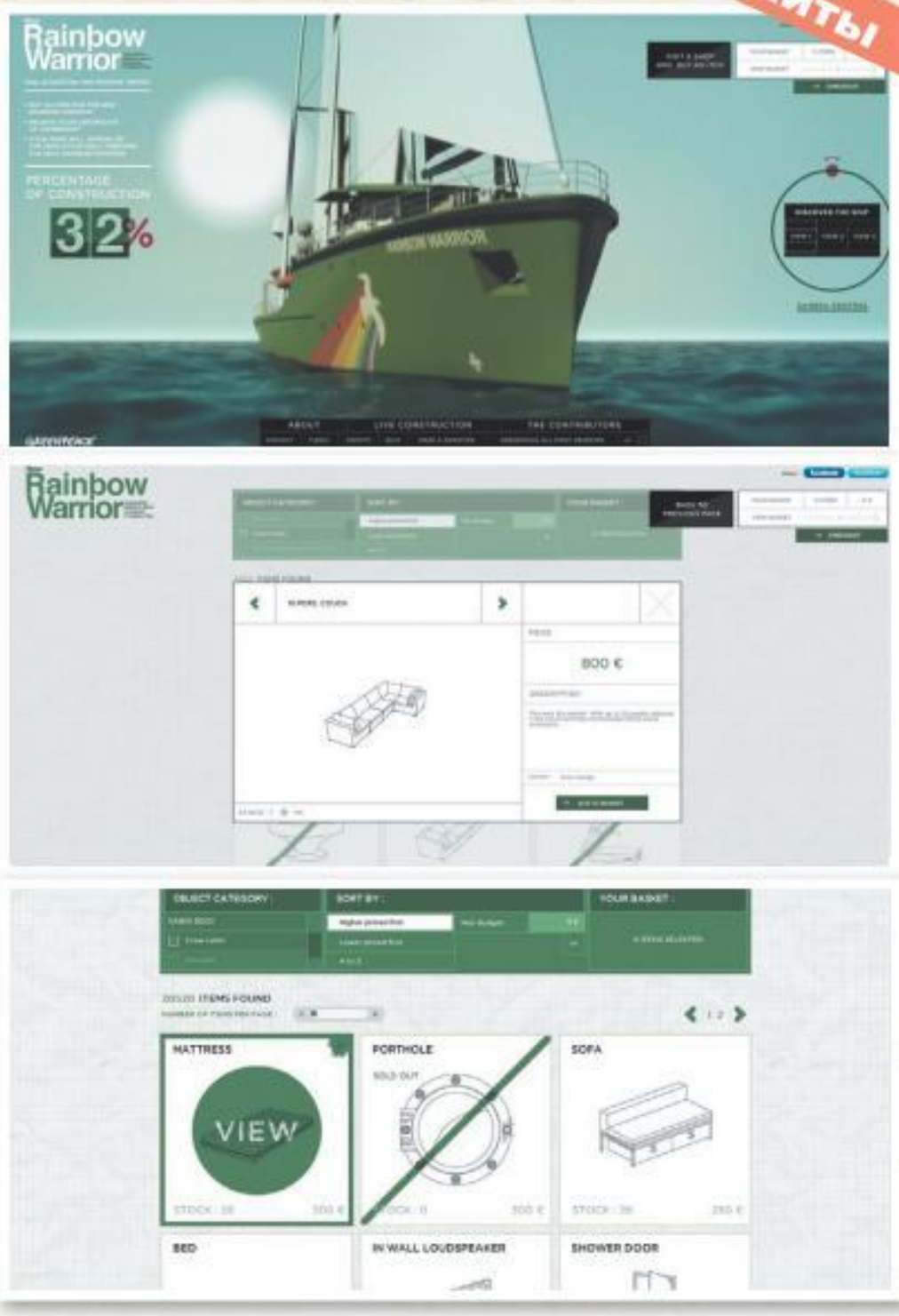
ЗЕЛЕНЫЙ ВОИН

Гринписовцы предлагают купить запчасти для строящегося корабля
(aNewWarrior.Greenpeace.org)

Главный мировой защитник окружающей среды, самоотверженная организация **Greanpeace**, отправляет на пенсию свой главный и единственный корабль — «Зеленый воин» отслужил свое и должен уступить место новому судну. Сотрудники придумали, как элегантно и ненавязчиво собрать необходимые на строительство деньги: желающим поучаствовать в защите природы хотя бы на расстоянии предлагают купить запчасти для будущего корабля.

Специально для необычной кампании был создан интерактивный веб-сайт ***aNewWarrior.Greenpeace.org*** — при входе посетителям показывают красивый ролик, где старый «Зеленый воин» помогает активистам бороться с нелегальной вырубкой лесов Амазонки или ловлей китов, заграждает порты, привлекая внимание общественности к глобальному потеплению, мешает уничтожению редких особей рыб и пр. Сразу после перед заинтересованными поклонниками Гринписа появляется отрендеренная модель будущего корабля — палуба за палубой, кубрик за кубриком. Каждую комнату можно приблизить и рассмотреть, выяснив, например, что для левого борта уже закуплены все нужные иллюминаторы, а в ванных комнатах не хватает поддонов, раковин, ламп, выключателей, унитазов, стиральных машин, сушек и даже туалетных ершиков.

Пока новый «Зеленый воин» построен на 32%, и на сайте есть видео, показывающее процесс в ускоренном темпе. Чтобы закончить постройку к осени этого года, гринписовцам нужна поддержка. Купив ершик за 18 евро или стиральную машину за 750, вы поможете зеленым приблизиться к цели, а заодно получите сертификат и немножко славы — после окончания постройки на корабле будет размещена панель с именами интернет-меценатов.



Сайты

ПРОЩАЙ, ШЕСТОЙ

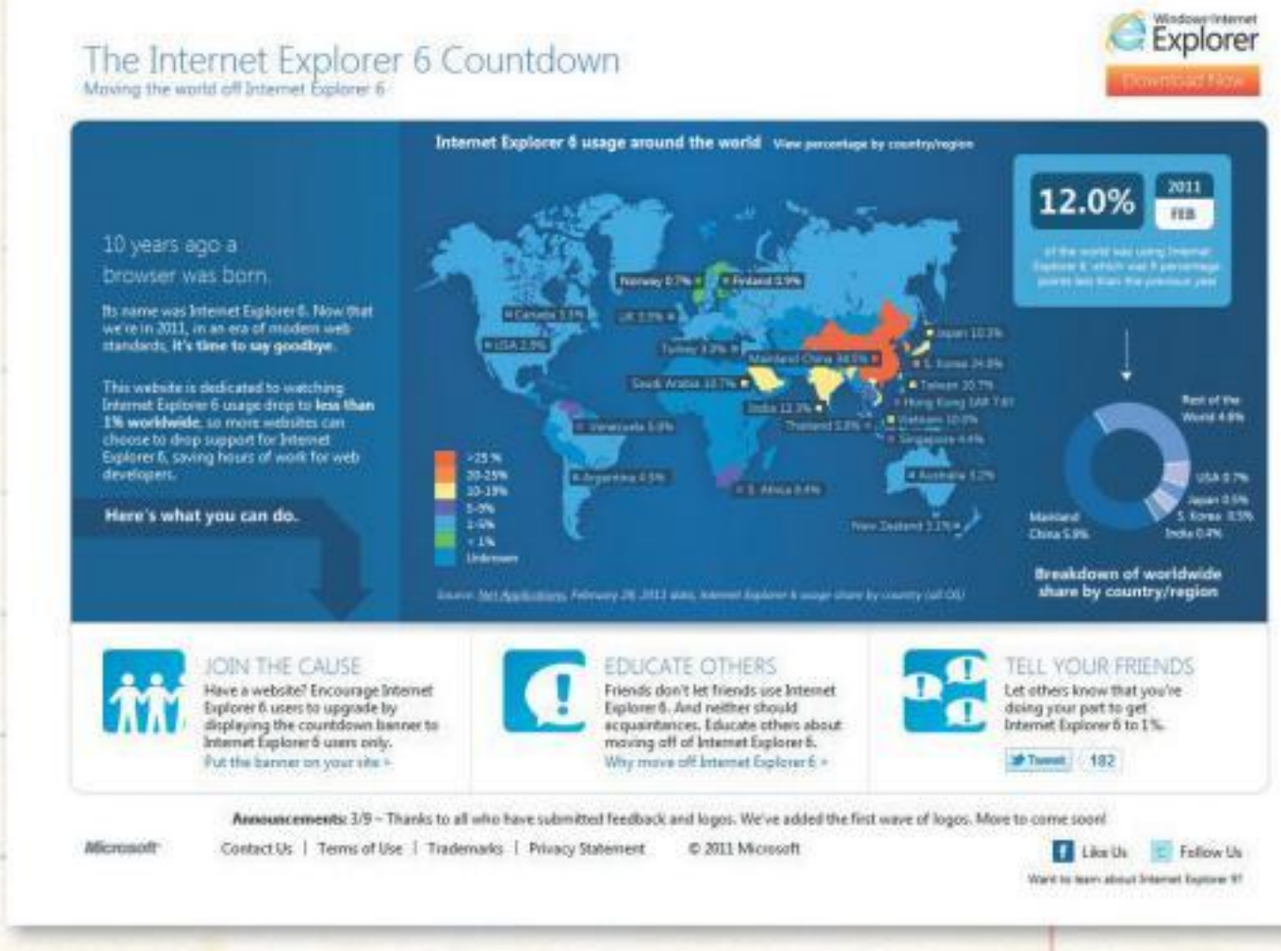
Microsoft призывает отказаться от браузера Internet Explorer 6
(TheIE6countdown.com)

Браузер **Internet Explorer 6** появился десять лет назад, однако многие до сих пор пользуются им для просмотра веб-сайтов. По данным компании **Net Applications**, как минимум 12% активных интернетчиков все еще полагаются на морально устаревшего «ослика».

А ведь давно пора апрейдиться! В поддержку обновленческой кампании **Microsoft** создала веб-сайт, подсчитывающий количество пользователей шестой версии браузера. Цель софтверного гиганта — добиться, чтобы всемирная доля Internet Explorer 6 составляла меньше 1%. Ну а пока дизайнеры сайтов уже могут ориентироваться на статистику **TheIE6countdown.com** при работе над своими новыми проектами. Во многих странах число пользователей старого браузера ничтожно мало уже сейчас, так что при разработке нового сайта на Internet Explorer 6 можно не ориентироваться.

Активнее всех за шестого «ослика» держатся страны Азии. Так, в Китае устаревшей программой пользуется каждый третий посетитель интернета (34,5%). В Южной Корее на браузер полагаются 24,8% пользователей. Вьетнам, Индия и даже Япония тоже входят в «группу риска» — там старенького «ослика» погоняет каждый десятый. Как ни странно, в России браузер открывают лишь 3,2% пользователей — программа установлена разве что на замшелых офисных компьютерах со строгими системными администраторами и мизерным бюджетом на апгрейд Windows.

Сделать интернет быстрее и новее можно, получив на сайте специальную кнопку-баннер, — поставьте ее на свою страницу, и она будет призывать посетителей сменить неандертальский браузер.



События

УКРАЛ? В ТЮРЬМУ

Компьютерного пирата приговорили к году тюрьмы и внушительному штрафу

Судебные разбирательства с компьютерными пиратами уже сложно назвать редкостью, однако случай Алексея Андруся, который получил вполне реальный срок за установку нелегального программного обеспечения, точно достоин внимания. Приговор Андрусю вынес Чертановский суд города Москвы: пирата осудили на год самого настоящего тюремного заключения и обязали выплатить около 100 тысяч рублей. Деньги будут перечислены правообладателям, пострадавшим от действий злоумышленника, — компаниям «**1С-СофтКлаб**» и **Microsoft**, чей софт нелегально устанавливал виновник «торжества».

Преступник был пойман во время традиционного следственного мероприятия под названием проверочная закупка. Вы, конечно, слышали, как это происходит: сотрудники органов находят и вызывают человека по какому-нибудь объявлению в газете или в Сети (например, «Установка программного обеспечения, ремонт компьютеров на дому»). Типичный молодой студент технического вуза приходит на специальную подставную квартиру, как ни в чем не бывало устанавливает ПО, после чего получает удостоверением в лицо. Вероятно, именно так и был схвачен гражданин Андрусь.

Сайты

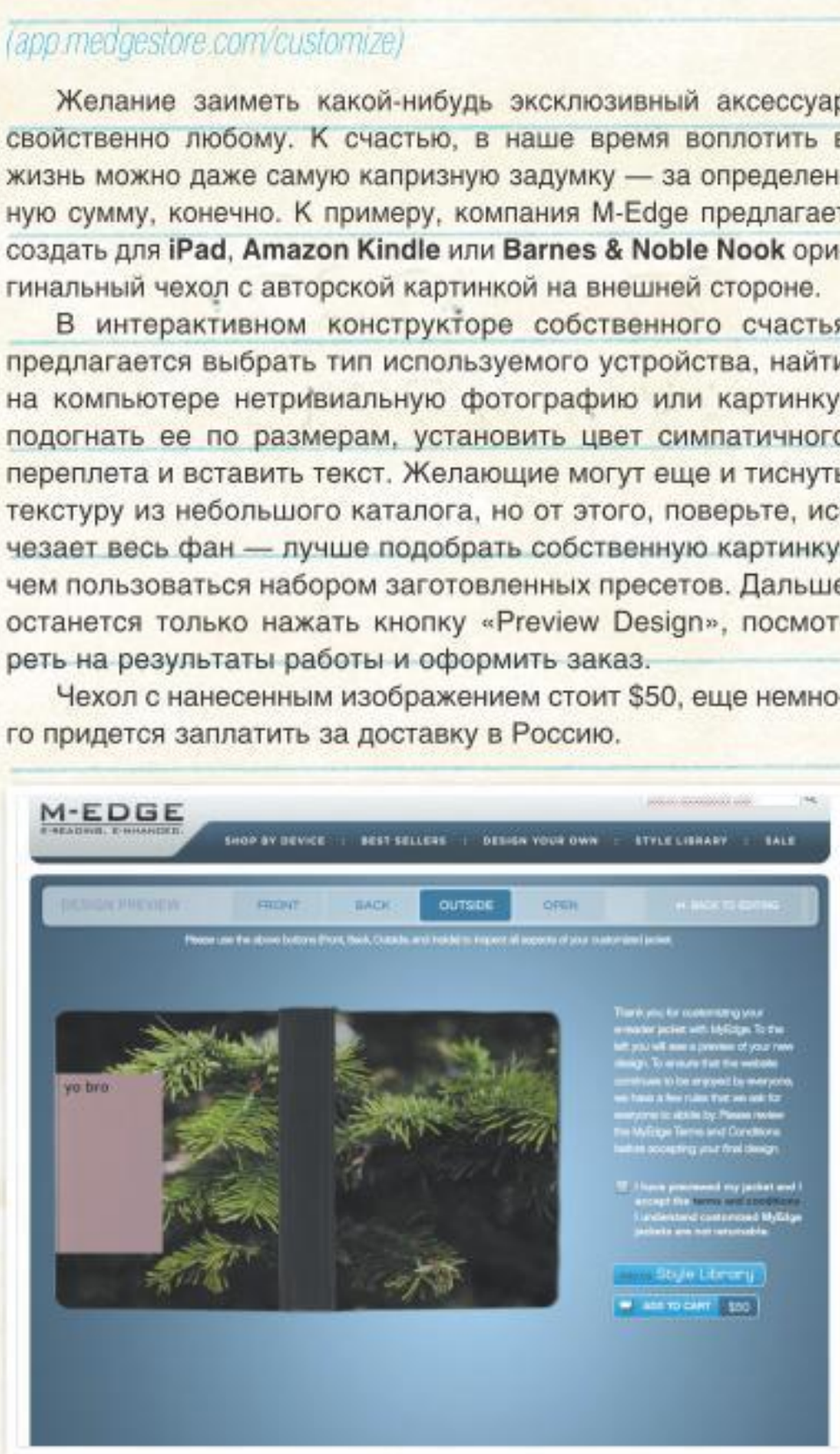
ЧЕХЛЫ ДЛЯ НАРОДА

Сделайте чехол для iPad, Nook или Kindle со своим дизайном (app.medgestore.com/customize)

Желание заиметь какой-нибудь эксклюзивный аксессуар свойственно любому. К счастью, в наше время воплотить в жизнь можно даже самую капризную задумку — за определенную сумму, конечно. К примеру, компания M-Edge предлагает создать для **iPad**, **Amazon Kindle** или **Barnes & Noble Nook** оригинальный чехол с авторской картинкой на внешней стороне.

В интерактивном конструкторе собственного счастья предлагается выбрать тип используемого устройства, найти на компьютере нетривиальную фотографию или картинку, подогнать ее по размерам, установить цвет симпатичного переплета и вставить текст. Желающие могут еще и тиснуть текстуру из небольшого каталога, но от этого, поверьте, исчезает весь фан — лучше подобрать собственную картинку, чем пользоваться набором заготовленных пресетов. Дальше останется только нажать кнопку «Preview Design», посмотреть на результаты работы и оформить заказ.

Чехол с нанесенным изображением стоит $50, еще немного придется заплатить за доставку в Россию.



События

МЕДИАПЕРЕВОРОТ

Онлайн-киносервис Netflix выкупил права на эксклюзивный показ хитового телесериала

Проходит время, когда эксклюзивными правами на показ какого-либо фильма или сериала могли похвастаться только крупные государственные или кабельные телесети. Этой весной популярнейший за рубежом интернет-сервис потокового видео **Netfilx.com** получил права на первую трансляцию потенциально хитового сериала под названием **House of Cards**. Руководству Netfilx удалось перебить встречные предложения от крупнейших американских кабельных каналов **HBO** и **AMC**, и в конце 2012 года первыми новую драму увидят 20 миллионов подписчиков Netflix.

Почему сериал представляет такую ценность и достоин отдельного упоминания в нашей рубрике? Дело в том, что это далеко не третьесортный продукт — режиссером назначен Дэвид Финчер, главную роль исполнит любимец интеллектуальной публики Кевин Спейси. А получив права на эксклюзивный показ, Netfilx вступила в высшую лигу. Где это видано: кабельные каналы начинают проигрывать продвинутым потоковым интернет-сервисам, доступным зрителям по подписке. Того и гляди **YouTube** начнет выкупать права на показ нового клипа Lady Gaga...

Николай Жогов

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

СВЕРХНАДЕЖНАЯ ПЛАТА ПОД ПРОЦЕССОРЫ SANDY BRIDGE

ASUS Sabertooth P67

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Чипсет:** Intel P67 Express
- **Поддерживаемые процессоры:** Intel Core i3/i5/i7 под LGA1155
- **Поддерживаемая память:** 4x DDR3-1066/1333/1600/1800/1866 МГц до 32 Гб
- **Графические разъемы:** 2x PCIe 2.0 x16
- **Слоты расширения:** 3x PCIe 2.0 x1, PCI
- **Дисковая подсистема:** 4x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, eSATA (SATA 2), Power eSATA (SATA 2)
- **Звуковая подсистема:** Realtek ALC892, 8-каналов
- **Задняя панель:** PS/2, 2x USB 3.0, 8x USB 2.0, LAN, S/PDIF-out, FireWire, eSATA, Power eSATA, аудио
- **Формфактор:** ATX
- **Габариты:** 305x244 мм
- **Цена:** 7400 рублей

Стремясь сделать свою новую материнскую плату **Sabertooth P67** максимально надежной, **ASUS** наделила ее массой уникальных особенностей.

Так, в глаза сразу бросается пластиковый кожух, накрывающий плату, — разработчики называют его Thermal Armor. При использовании процессорного кулера топ-конструкции эта «броня» направляет воздушные потоки параллельно материнской плате, охлаждая тем самым ее компоненты. К кожуху можно прикрутить дополнительный вентилятор, чтобы усилить эффект. Ну а если этот кусок пластика вас раздражает, то его можно без труда демонтировать.

Второе нововведение — функция Thermal Radar, позволяющая материнке гибко изменять скорость вращения корпусных вентиляторов на основании данных, поступающих с двенадцати температурных датчиков в разных частях платы.

Еще одна особенность — использование чрезвычайно выносливых компонентов, прошедших тестирование в экстремальных условиях. Далее идут мощная цифровая система питания процессора (она спроектирована по схеме «8+2») и гибкая регулировка мощности, подаваемой на ключевые элементы платы. Ну а завершает список специальный механизм защиты от электростатического разряда. Все эти особенности делают новинку столь стабильной и выносливой, что ASUS отваживается давать на нее пятилетнюю гарантию.

Плата рассчитана на работу с процессорами **Sandy Bridge** и демонстрирует великолепные результаты при разгоне. Разъемов PCIe x16 у материнки два, при этом они поддерживают как CrossFireX, так и SLI. На графическую подсистему выделено 16 линий PCIe, и при организации тандема они делятся поровну между обеими видеокартами. С разъемами для подключения устройств у платы все отлично: в наличии eSATA и Power eSATA, четыре SATA Rev. 3 (два из них тянет чипсет, а еще два — дополнительный контроллер) и пара USB 3.0. Кроме того, на самой Sabertooth P67 присутствует коннектор для подключения портов USB 3.0 с передней панели корпуса. Отдельного упоминания заслуживает BIOS: он не только обладает массой настроек, но и может похвастаться собственной графической оболочкой — красивой, удобной и способной работать с мышью (подробнее о ней читайте «Игромании» №4/163 в статье «Красный барон» на стр. 164-165).

Очевидно, что Sabertooth P67 — одна из лучших материнских плат на сегодняшний день. Новинка невероятно надежна, но при этом, в отличие от флагманских решений, не перегружена редко используемыми функциями, и это как нельзя лучше влияет на цену.

СВЕРХЗВУКОВАЯ ФЛЭШКА

Patriot Supersonic USB 3.0 64 Гб

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Объем накопителя:** 64 Гб
- **Интерфейс:** USB 3.0
- **Материал корпуса:** алюминий
- **Скорость последовательного чтения:** до 100 Мб/с
- **Скорость последовательной записи:** до 70 Мб/с
- **Цена:** 8000 рублей

Сегодня многие производители портативных жестких дисков и твердотельных накопителей вовсю используют возможности интерфейса USB 3.0 — в то время как компании, выпускающие флэшки, на новый разъем переходят как-то вяло. Высокоскоростные флэшки можно по пальцам пересчитать, да и оказываются они громоздкими, дорогими и... не такими уж и быстрыми. Новая **Supersonic USB 3.0** от **Patriot** — исключение, по крайней мере, по двум пунктам.

Пункт первый: дизайн. Флэшка выглядит как любой другой USB-накопитель — да, не крохотная, однако значительно меньше других устройств с новым разъемом. Секрет стройной фигуры кроется в использовании контроллера, напрямую связывающего USB 3.0 с чипами памяти, — благодаря ему в корпусе отсутствуют дополнительные мосты, занимающие немало места.

Пункт второй: быстродействие. Во флэшке используется четырехканальная память, поэтому от USB 3.0 действительно есть прок. Скорость чтения с Patriot Supersonic USB 3.0 достигает 100 Мб/с, а скорость записи — 70 Мб/с (по данным производителя, флэшки конкурентов показывают среднюю скорость в 85 Мб/с и 55 Мб/с соответственно). Кроме того, девайс хорошо справляется с копированием множества мелких файлов, чего никак не скажешь об обычных флэшках.

А вот цена у Patriot Supersonic USB 3.0, увы, грустная: за 64-гигабайтную версию сего славного устройства просят минимум 8000 рублей, то есть где-то в два раза больше, чем за накопитель того же объема, но с разъемом USB 2.0. Стоит ли головокружительная скорость такой надбавки — решайте сами.

ЛУЧШАЯ GEFORCE GTX 560 TI НА РЫНКЕ

Gigabyte GV-N560SO-1GI

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Графическое ядро:** GF114
- **Количество транзисторов:** 1,95 млрд
- **Техпроцесс:** 40-нм
- **Частота графического ядра:** 1000 МГц
- **Частота потоковых процессоров:** 2000 МГц
- **Количество потоковых процессоров:** 384 шт.
- **Тип, объем памяти:** GDDR5, 1 Гб
- **Частота памяти:** 4580 МГц
- **Шина данных:** 256 бит
- **Количество текстурных блоков:** 64 шт.
- **Количество блоков растеризации:** 32 шт.
- **Разъемы:** 2x DVI, mini-HDMI
- **Интерфейс:** PCIe 2.0 x16
- **Энергопотребление:** 190 Вт
- **Цена:** 9000 рублей

GeForce GTX 560 Ti — прекрасная видеокарта, однако инженеры **Gigabyte** сделали ее еще лучше, сменив штатную систему охлаждения на кулер собственной разработки и подвергнув плату сильнейшему разгону.

Изо всех GTX 560 Ti альтернативного дизайна карта Gigabyte, пожалуй, самая привлекательная. Эталонный кулер заменили тихой, но мощной системой охлаждения **WindForce 2X**, базирующейся на двух вентиляторах и радиаторе с четырьмя тепловыми трубками. Такой подход позволил отыграть добрый десяток градусов под нагрузкой, не повысив при этом уровень шума. А улучшенный температурный режим, в свою очередь, дал возможность выжать из графического процессора все соки — его частота возросла с 822 МГц до 1000 МГц! Память тоже разогнали на полную мощь — от нее добились дополнительных 572 МГц, повысив частоту со штатных 4008 МГц до впечатляющих 4580 МГц!

Однако главный плюс новинки — очень скромная наценка за все перечисленные изменения: всего-то 600 рублей.

ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ОРИГИНАЛЬНЫЙ ПЛАНШЕТ

HTC Flyer

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 7 дюймов (1024x600), ЖК, сенсорный, мультитач
- **Операционная система:** Android 2.2
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon (1,5 ГГц)
- **Операт. память:** 1 Гб
- **Встроен. память:** 32 Гб
- **Поддержка карт памяти:** microSD
- **Форматы аудио:** AAC, AMR, OGG, M4A, MID, MP3, WAV, WMA
- **Запись аудио:** AMR, AAC
- **Форматы видео:** 3GP, 3G2, MP4, WMV, AVI, XviD
- **Запись видео:** 3GP
- **Камеры:** задняя 5 Мп (автофокус); фронтальная 1,3 Мп
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм миниджек
- **Связь:** GSM/GPRS/EDGE 850/900/1800/1900 МГц, HSPA/WCDMA 900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11b/g/n, Bluetooth 3.0
- **Навигация:** A-GPS
- **Время автономной работы:** видео — 4 ч
- **Размеры:** 19,5x12,2x1,3 см
- **Вес:** 420 г
- **Цена:** 25 000 рублей

Пока другие производители планшетов делают ставку на мощное железо, **HTC** пытается привлечь покупателей эксклюзивными программными функциями.

Дебютный планшет компании, **Flyer**, резко выделяется на фоне сородичей. Новый продукт относится к классу компактных планшетов: диагональ — семь дюймов, вес — чуть больше 400 граммов. В большой карман куртки или пиджака таблетка влезет без проблем. При этом малые размеры экрана вовсе не означают низкое разрешение: оно тут взрослое, 1024x600 пикселей.

Версии Android 2.3 и 3.0 существуют на рынке не первый месяц, но Flyer базируется на ОС **Android 2.2**. И это не мешает новинке быть лучшим Android-планшетом на рынке, во всяком случае с программной точки зрения. Во-первых, Flyer дружен с интерфейсом **HTC Sense** специальной редакции: он и удобен, и красив, и множество визуальных эффектов не оставляет прочим графическим оболочкам ни единого шанса. Во-вторых, планшет наделен поддержкой двух крайне полезных сервисов — **HTC Watch** и **OnLive**. В первом можно брать фильмы напрокат, второй позволяет играть в серьезные игры на экране крохотной таблетки — приложения запускаются на удаленных серверах, а пользователь в режиме реального времени получает потоковое видео с результатами своих действий. В-третьих, на Flyer дебютирует технология **HTC Scribe**, позволяющая с помощью специального цифрового пера делать пометки, ретушировать фотографии, отмечать текст маркером и рисовать на экране планшета. А перевести устройство на Android 3.0 HTC планирует уже этим летом.

Во Flyer нет двухъядерного процессора, как в большинстве свежеанонсированных планшетов, зато единственное ядро Qualcomm Snapdragon разогнано до внушительных 1,5 ГГц, а оперативной памяти распаян целый 1 Гб. Слабое место таблетки — время автономной работы: батареи хватает всего на четыре часа просмотра видео или день не слишком интенсивного использования.

НОВЫЙ АРКТИЧЕСКИЙ

Arctic Cooling Freezer 13 Pro

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Совместимые процессорные разъемы:** Intel LGA 775/1155/1156/1366, AMD Socket 754/939/AM2/AM2+/AM3
- **Материалы радиатора:** алюминий, медь
- **Количество тепловых трубок:** 4
- **Диаметр тепловых трубок:** 8 мм
- **Количество ребер радиатора:** 47 шт.
- **Толщина ребер радиатора:** 0,5 мм
- **Вентиляторы:** 120-мм (300-1350 об/мин), 50-мм (700-2700 об/мин)
- **Уровень шума:** не более 24 дБ
- **Размеры:** 130x92x165 мм
- **Вес:** 1,05 кг
- **Цена:** 2400 рублей

Новый **Freezer 13 Pro** от **Arctic Cooling** выглядит как мощный суперкулер, и от него в первую очередь ждешь выдающегося охлаждения. Гордый шилдик «300 Watts Cooling Capacity» на упаковке лишь подстегивает эти ожидания. Но когда дело доходит до тестов, оказывается, что бить рекорды эффективности Freezer 13 Pro не собирается — хотя со своей главной задачей справляется хорошо. Вместо арктических рекордов кулер предлагает исключительно низкий уровень шума — по этому параметру он практически недосягаем.

Радиатор новинки сделан в лучших традициях суперкулеров. Это большая и тяжелая башня с четырьмя толстыми 8-мм тепловыми трубками, но обдувается конструкция без фанатизма. Вентиляторов два: основной, диаметром 120 мм, располагается на боковой стороне радиатора и прогоняет воздух сквозь его ребра, а дополнительная 50-мм вертушка находится прямо над основанием и охлаждает тепловые трубки и околосокетное пространство. Скорость вращения вентиляторов изменяется автоматически, и даже на пределе своих возможностей они работают тихо-тихо — уровень шума не поднимается выше 24 дБА (это шелест человеческого шепота).

ВСЯ ТВОЯ ВИЗУАЛЬНАЯ СТРАСТЬ

Thermaltake Level 10 GT

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** Full Tower
- **Тип материнской платы:** microATX, ATX, eATX
- **Отсеки 5,25 дюйма:** 4 внешних
- **Отсеки 3,5 дюйма:** 5 внутренних, 1 внешний
- **Слоты расширения:** 8
- **Вентиляторы:** 3x 200-мм (600-800 об/мин, изменяемая подсветка) на передней, боковой и верхней панелях, 140-мм (1000 об/мин) на задней панели
- **Панель ввода/вывода:** 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, eSATA, аудио
- **Материалы:** сталь, пластик
- **Цвет:** черный
- **Дополнительно:** отверстия для шлангов СВО, блок управления вентиляторами
- **Размеры:** 58,4x28,2x59 см
- **Вес:** 12,7 кг
- **Цена:** 9000 рублей

Thermaltake Level 10, вышедший в 2009 году корпус с раздельными отсеками для комплектующих, особой практичностью не отличался (почему — читайте в «Игромании» №1/160). Однако он был настолько необычным, что производитель не стеснялся просить за него огромные деньги — 24 000 рублей.

Новый **Level 10 GT**, к счастью, продукт абсолютно другой категории: цена у корпуса вменяемая, охлаждение хорошее, а сборка системы в нем — уже не мудреный пазл, а обыденное занятие.

В новинке легко угадываются черты прародителя. От концепции раздельных отсеков **Thermaltake** отказалась, однако иллюзия, что Level 10 GT блочный, остается. Благодаря необычной форме корпуса с определенного ракурса по-прежнему кажется, что он поделен на несколько независимых сегментов, приделанных к опорной стенке. Но на самом деле это обычный Full Tower со множеством выступов и декоративных элементов, а также парой нестандартных решений.

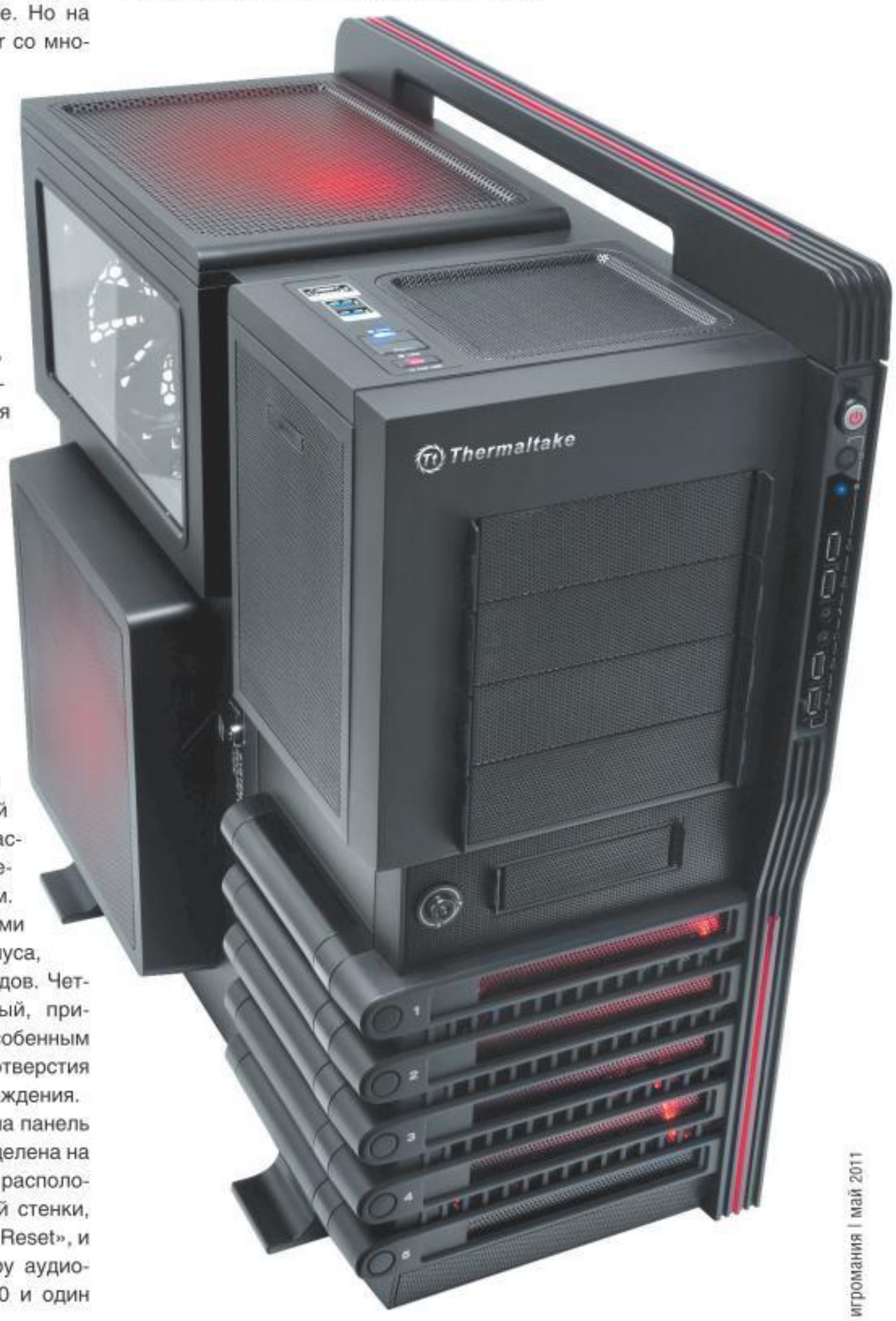
Пожалуй, самая интересная особенность Level 10 GT (после внешнего вида, конечно) — необычные отсеки для жестких дисков: чтобы установить или вынуть HDD, вовсе не требуется открывать корпус. Винчестеры просто вставляются в специальные лотки, коих у новинки пять штук, и задвигаются внутрь. Предварительно к каждому отсеку требуется подсоединить кабель SATA и подвести питание, и в дальнейшем можно будет заменять жесткие диски на лету, не выключая компьютер и не разбирая его. А чтобы накопители не украли, лотки можно заблокировать с помощью специального ключа.

По умолчанию в Level 10 GT установлено четыре вентилятора. На передней, боковой и верхней панелях располагаются 20-сантиметровые вертушки с регулируемой скоростью вращения и изменяемой подсветкой — они могут гореть красным, синим или зеленым либо переливаться всеми тремя цветами разом. Блок управления этими вентиляторами находится на верней панели корпуса, над отсеками для оптических приводов. Четвертый ветродуй, 14-сантиметровый, прикреплен к задней стенке и ничем особенным не выделяется. Есть у корпуса и отверстия для шлангов системы водяного охлаждения.

Интересным образом реализована панель ввода/вывода: у Level 10 GT она разделена на две части. Первый набор разъемов расположен на торце декоративной боковой стенки, по соседству с кнопками «Power» и «Reset», и имеет четыре порта USB 2.0 и пару аудиоразъемов. А вот два порта USB 3.0 и один eSATA размещены на верхней панели — это удобно, поскольку подключенные коротким кабелем устройства можно класть прямо на системный блок.

Также отметим прорези для прокладки кабелей позади материнской платы и возможность установки крупногабаритных комплектующих: в новинку влезают видеокарты длиной до 37 сантиметров и кулеры высотой до 19 сантиметров (в Level 10, напомним, умещались только 15-сантиметровые).

Очевидно, что Level 10 GT будут приобретать прежде всего из-за внешности — корпус недаром взял награду в престижном конкурсе Red Dot Design Award 2011. Однако экстерьер — не единственное, чем привлекателен Level 10 GT. Со второй попытки у Thermaltake вышел качественный, хоть и дорогой, корпус для истинных энтузиастов.



ТВЕРДОТЕЛЬНЫЙ НАКОПИТЕЛЬ СРЕДНЕГО КЛАССА

Intel SSD 510 250 Гб

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Объем накопителя:** 250 Гб (232 Гб доступно)
- **Тип памяти:** MLC NAND
- **Объем кэша:** 128 Мб
- **Формфактор:** 2,5 дюйма
- **Интерфейс:** SATA Rev. 3
- **Скорость последовательного чтения:** до 500 Мб/с
- **Скорость последовательной записи:** до 315 Мб/с
- **Цена:** 20 000 рублей

В серии мейнстрим-SSD от **Intel** давно не появлялось новых продуктов, и вот теперь компания решилась на выпуск «промежуточного» твердотельного накопителя на базе контроллера сторонней фирмы. Подобное происходит впервые, и мы до последнего гадали, чего ожидать от нового устройства с лаконичным названием **SSD 510**.

В новом накопителе контроллер SATA Rev. 3 производства **Marvell** сочетается с чипами памяти MLC NAND от Intel и кэшем на 128 Мб за авторством **Hynix**. Это разномастное трио способно выдавать скорость порядка 500 Мб/с в операциях последовательного чтения и 315 Мб/с — при последовательной записи. Для SSD средней ценовой категории это внушительные показатели. Однако у новичка есть и слабое место: со случайным чтением и случайной записью накопитель справляется неважно. Поэтому SSD 510 как нельзя лучше подходит для хранения игр, а на роль системного диска лучше подыскать что-то пошустрее. Впрочем, переход с простого HDD на накопитель Intel в любом случае увеличит скорость работы операционной системы в разы.

Что еще следует знать о новом SSD? Во-первых, он поддерживает функцию TRIM, защищающую накопитель от деградации вследствие частой перезаписи данных. Во-вторых, девайс рассчитан на работу с интерфейсом SATA Rev. 3, и, подключив его к порту прошлого поколения, вы ощутимо потеряете в скорости работы. Наконец, в комплект поставки входит переходник, позволяющий устанавливать SSD в 3,5-дюймовый отсек.

БЕСПРОВОДНОЙ ГРАФИЧЕСКИЙ ПЛАНШЕТ

Genius MousePen M508W

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Рабочая область:** 12,6x20,8 см
- **Разрешение:** 4000 lpi
- **Чувствительность к силе нажатия:** 1024 уровня
- **Дополнительные кнопки:** 17
- **Поддержка ОС:** Windows XP/Vista/7, Mac OS X 10.4 и выше
- **Соединение:** беспроводное (USB-ресивер)
- **Дополнительно:** беспроводная мышь, сменные наконечники для пера
- **Размеры:** 25,5x29,7x2,3 см
- **Вес:** 562 г
- **Цена:** 5400 рублей

Компания **Genius** представляет очередной дигитайзер. На этот раз — беспроводной. Графический планшет **MousePen M508W** питается от пары батареек типа AA и обменивается данными с компьютером через небольшой USB-ресивер.

Новинка широкоформатная, размеры рабочей поверхности — 8x5 дюймов (20,8x12,6 см). Разгуляться особо негде, но и совсем уж миниатюрным планшет назвать нельзя. Дополнительных клавиш, отвечающих за самые необходимые при рисовании действия, у дигитайзера 17 штук. Четыре из них — аппаратные, остальные расположены на сенсорной поверхности.

При рисовании пером MousePen M508W следит за силой нажатия (различаются 1024 уровня), так что в графических редакторах, поддерживающих соответствующую функцию, толщина линий будет пропорциональна давлению стилуса на планшет. К перу прилагаются сменные наконечники — можно сделать так, чтобы оно скользило лучше или, наоборот, хуже. Беспроводная мышь, идущая в комплекте с новинкой, позволяет управлять курсором более привычным способом, но из-за небольших размеров дигитайзера пользоваться ей не всегда удобно. Дизайн у грызуна примитивнейший — простенький корпус, две кнопки, скролл.

На наш взгляд, Genius MousePen M508W — неплохой бюджетный планшет, который можно рекомендовать начинающим художникам. Но если вас не очень волнуют провода, то лучше взять модель **MousePen M508** — стоит она ощутимо дешевле, да и дополнительных кнопок на ней больше.

ДЖОЙСТИК ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ РЕТРО

Speedlink Competition Pro 25th Anniversary Edition

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Аналоговые органы управления:** нет
- **Цифровые органы управления:** стик, 4 кнопки
- **Функция автоматического огня:** да
- **Дополнительно:** диск с 50 классическими играми
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Цена:** 1000 рублей

Оригинальный джойстик **Competition Pro**, представленный публике 25 лет назад, стал символом целой эпохи — эпохи, когда примитивные двухмерные платформеры приносили столько радости, что большинству современных игр впору зеленеть от зависти. Цифровая (не аналоговая!) рукоять с огромным декоративным шаром на конце и пара больших кнопок на платформе-основании — вот как выглядел самый популярный игровой контроллер пару десятилетий назад. И если вы хотите окунуться на миг в те давние времена, то теперь у вас есть такая возможность — скажите спасибо **Speedlink**.

Совсем недавно компания представила ремейк оригинального Competition Pro, выпущенный в честь 25-летия устройства. На вид это практически точная копия знаменитого джойстика, выкрашенная золотой краской. Отличий два. Во-первых, к компьютеру манипулятор подключается по интерфейсу USB, которого во времена первого Competition Pro еще даже не существовало. Во-вторых, авторы разместили на платформе пару дополнительных треугольных кнопок, чтобы джойстик хоть немного подходил для современных игр.

Впрочем, с нынешними контроллерами новичок тягаться все равно не в состоянии, поскольку предназначен он прежде всего для игр 80-х годов: к джойстику прилагается диск с 50 самыми популярными творениями тех времен. Любители ретро, этот продукт определенно создан для вас! Кстати, в коробке с устройством можно найти карточку с серийным номером экземпляра Competition Pro — Speedlink подчеркивает, что манипулятор выпущен ограниченным тиражом.

По секрету добавим, что в арсенале Speedlink уже давно присутствует обычная версия Competition Pro, без золотистой краски и коллекционных карточек, и стоит она гораздо дешевле.

ПОРТАТИВНАЯ АКУСТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА

Bose SoundLink

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип акустики:** однокомпонентная
- **Проводное соединение:** вход AUX
- **Беспроводное соединение:** Bluetooth
- **Время автономной работы:** не менее 3 часов
- **Дополнительно:** пульт ДУ, Bluetooth-адаптер
- **Размеры:** 17x30,7x12,8 см
- **Цена:** 24 700 рублей

Создать мобильную акустическую систему с высоким качеством звучания крайне сложно. **Bose** попыталась решить эту задачу с присущей ей основательностью, и на свет появилась **SoundLink** — дорогая однокомпонентная акустика для людей с обостренным слухом.

Новинка — решение портативное, хотя всегда носить ее с собой владелец навряд ли станет, ведь девайс этот тяжелый и отнюдь не маленький. Акустика предназначена скорее для того, чтобы свободно перемещать ее по дому или брать с собой на отдых (SoundLink оснащена встроенным аккумулятором, и ее можно спокойно отлучать от розетки на несколько часов).

Музыка скармливается устройству двумя способами. В первом случае акустику можно подключить к компьютеру с помощью беспроводного USB-ресивера, который бьет метров на десять, и даже стена ему не помеха. Альтернативный вариант — подключить источник звука ко входу AUX, расположенному непосредственно на акустике. Дисплея у SoundLink нет, а кнопок на корпусе всего две — они располагаются на боковой панели и предназначены для регулировки громкости. Зато системой можно управлять с помощью пульта ДУ, который позволяет листать треки, выбирать источник сигнала, ставить воспроизведение на паузу, ну и изменять громкость, само собой.

Однако главный козырь SoundLink — это портативность, и если вы не планируете использовать его по полной, то лучше отдать предпочтение традиционным решениям.

ДА ЗДРАВСТВУЕТ КОРОЛЬ

Тестирование двойных видеокарт NVIDIA и AMD

В марте-апреле **AMD** и **NVIDIA** решили окончательно разобраться, кто же из них делает самые быстрые видеокарты в мире: сначала в продаже появилась **Radeon HD 6990**, а за ней, с разницей в две недели, **GTX 590**. Мы достали платы на тесты и устроили бой за звание чемпиона.

AMD Radeon HD 6990

Начнем с AMD. Схема тут стандартная. Сначала — недорогой, но эффективный процессор, новая серия видеокарт, проигрыш дорогим и горячим флагманам NVIDIA. Потом — большой кусок текстолита, пара свежих процессоров, двойной набор памяти и первое место в тестах. Так было с **HD 3870 X2**, **HD 4870 X2**, **HD 5970** и вот теперь с HD 6990.

УМНОЖЕНИЕ

Про технические характеристики можно даже не рассказывать: открывайте табличку по **HD 6970** и умножайте все на два. И хотя AMD говорит, что на HD 6990 стоит новый процессор **Antilles**, не верьте. На плате нас ждут старые знакомые — два **Cayman** на архитектуре **VLIW4**: 384 SIMD-массива с четырьмя потоковыми процессорами в каждом, 96 текстурных движков и 32 ROP. В итоге 3072 ядра, 192 TMU и 64 блока растеризации.

Главную проблему двойных видеокарт, энергопотребление, в AMD решили оригинально — проигнорировали. Если HD 5970 еще пытались уместить в рамки «до 300 Вт», то HD 6990 в стандартном режиме потребляет 375 Вт, а в особо тяжелых случаях выжирает до 450 Вт!

Но, как говорится, нет худа без добра. Забыв про прожорливость, AMD не стала ограничивать себя в выборе частот. Процессоры HD 6990 работают всего на 50 МГц медленнее HD 6970 — на 830 МГц. А видеопамять потеряла только 500 МГц — с 5500 до 5000 МГц. Впечатляет? Да не то слово, особенно если знать, что это не единственный режим работы.

Как и все поколение **HD 69x0**, новый флагман оснащен двумя BIOS. Один щелчок рычажком, находящимся рядом с портами CrossFire, — и процессоры HD 6990 выходят на родные 880 МГц. AMD, конечно, не рекомендует этот режим работы и даже лишает гарантии при его включении, но удержаться от соблазна и не попробовать Cayman во всей красе невозможно.

ШТОРМИТ

Охлаждение такого монстра — отдельная история. В случае с HD 6990 традиционная турбина с вентилятором на конце не сработала; при подходе к дальнему процессору воздух так нагревался, что толку от обдува не было уже никакого. Пришлось менять всю систему.

Процессоры и память разнесли по дальним концам платы. На кристаллы поставили по испарительной камере с медным основанием и алюминиевым радиатором. Посредине разместили набор питающих элементов и мост PLX. Все это накрыли глухим металлическим кожухом и в центре поставили центробежный вентилятор высокого давления: цилиндр с лопастями, завернутыми внутрь. Такой затягивает воздух под кожух и направляет его в перпендикулярном направлении, то есть на радиаторы. В дополнение нижнюю часть платы закрыли алюминиевой пластиной, которая отводит тепло от чипов памяти.

Помогает активной системе и технология **AMD PowerTune**: специальные датчики отслеживают загрузку кристалла и снижают его частоту при возможном перегреве. Операция занимает доли секунды и не сказывается на среднем fps.

БРУСОК

Дизайн HD 6990 — копия HD 6970. Вся поверхность закрыта угловатым черным кожухом с красными прослойками и фирменной аэрографией AMD. А вот размеры у карт разные. Как и с HD 5970, с HD 6990 инженеры AMD не уместились в стандартные 28 см. Длина HD 6990 — 31,7 см.

Под видеовыходы AMD выделила один слот — второй используется под выброс горячего воздуха. Чтобы не оставлять нас с парой DVI и одиноким mini-HDMI, инженеры установили в ряд один DVI и сразу четыре Mini DisplayPort. В комплект поставки производителей обязали включать два переходника Mini DisplayPort-to-DVI и один Mini DisplayPort-to-HDMI. Для работы HD 6990 нужны две 8-pin вилки от блока питания.

NVIDIA GeForce GTX 590

Если про HD 6990 мы знали еще с презентации **HD 6850** (двойная плата мелькала на слайдах), то в том, что на рынке появится **GTX 590**, сомневались до последнего. Пара обжигающих **GF110** и на одной плате — такое даже представить было сложно. Но задача выполнена, и на GTX 590 стоят два топовых **Fermi**: 1024 CUDA-ядра, 32 движка тесселяции, 128 текстурных блоков, 96 ROP и 3 Гб видеопамяти.

Как NVIDIA решила проблему с энергопотреблением? Да так же, как и AMD, — забыла про нее. Под нагрузкой GTX 590 потребляет 365 Вт. Но если AMD в свои 375 Вт уместила Cayman с потерей всего 50 МГц, то NVIDIA снизила скорость на 165 МГц — с 772 до 607 МГц.

ПОКА, СЭНДВИЧ

В GTX 590 инженеры NVIDIA отказались от дизайна типа «сэндвич» — с двумя платами и кулером между ними. GTX 590, как и плата AMD, занимает один кусок текстолита. Только по габаритам он ближе к стандартным флагманам — 28 см.

Система охлаждения похожа на систему HD 6990. Кристаллы разнесены по дальним концам платы и накрыты испарительными камерами, между ними расположен мост SLI и элементы питания. Вся поверхность закрыта пластиковым кожухом, а посередине установлен вентилятор. На этот раз простой, а не цилиндрический. Нижняя часть закрыта алюминиевой пластиной.

Набор разъемов стандартный — три DVI и один Mini DisplayPort. Для питания нужны две 8-pin вилки.

ПОИСКИ

Заполучить новые видеокарты на тесты было непросто. Платы подобного уровня выпускают ограниченным тиражом, и на момент запуска их днем с огнем не сыщешь. К счастью, с HD 6990 нам помогла компания AMD, а GTX 590 прислала **ZOTAC**. Правда, предоставили нам их всего лишь на сутки, поэтому список тестов пришлось здорово сокращать: мы прогнали **3DMark Vantage**, **Unigine Heaven Benchmark 2.0**, **Resident Evil 5**, **Devil May Cry 4**, **Lost Planet 2** и **Aliens vs. Predator**.

Тестировались карты на материнской плате **MSI X58 Platinum** с установленным процессором **Core i7-920** и тремя планками оперативной памяти **Kingston HyperX DDR3-1666** по 2 Гб каждая. На питание был отряжен блок **Hiper K900**, на компьютер установлена операционная система — **Windows 7 Ultimate 64-bit**. Также в тесте участвовали **GeForce GTX 580**, **Radeon HD 5970** и **HD 6970**. Флагман от AMD, Radeon HD 6990, прогоняли в двух режимах — на 830 и 880 МГц.

ПЕРВОЕ АПРЕЛЯ

3DMark Vantage карты прошли ноздря в ноздрю — разница каких-то 2% в пользу «зеленых». В Unigine Heaven Benchmark 2.0 ситуация повторилась: без разгона HD 6990 отстала от GTX 590 всего на 5%, а на частоте 880 МГц сократила разрыв до 1%. Ничья? Да как бы не так.

Для первого игрового теста, Resident Evil 5, видеокарты оказались слишком быстрыми, бенчмарк уперся в производительность процессора и показал на всех платах почти

Технические характеристики

Характеристика	NVIDIA GeForce GTX 590	AMD Radeon HD 6990	NVIDIA GeForce GTX 580	AMD Radeon HD 6970	AMD Radeon HD 5970
Ядро	2x GF110	Antilles	GF110	Cayman	Hemlock
Количество транзисторов	2x 3 млрд	2x 2,64 млрд	3 млрд	2,64 млрд	2x 2,15 млрд
Техпроцесс	40-нм	40-нм	40-нм	40-нм	40-нм
Количество потоковых процессоров	2x 512 шт.	2x 1536 шт.	512 шт.	1536 шт.	2x 1600 шт.
Частота графического ядра	607 МГц	830 (880) МГц	772 МГц	880 МГц	725 МГц
Частота потоковых процессоров	1215 МГц	830 (880) МГц	1544 МГц	880 МГц	725 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5 3 Гб	GDDR5 4 Гб	GDDR5 1,5 Гб	GDDR5 2 Гб	GDDR5 2 Гб
Частота памяти	3414 МГц	5000 МГц	4008 МГц	5500 МГц	4000 МГц
Шина данных	2x 384 бит	2x 256 бит	384 бит	256 бит	2x 256 бит
Количество текстурных блоков	2x 64 шт.	2x 96 шт.	64 шт.	96 шт.	2x 80 шт.
Количество блоков растеризации	2x 48 шт.	2x 32 шт.	48 шт.	32 шт.	2x 32 шт.
Энергопотребление	365 Вт	375 (450) Вт	244 Вт	250 Вт	294 Вт
Длина платы	28 см	31,7 см	26,7 см	27,4 см	31,7 см
Интерфейс	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16
Цена на апрель 2011 года	от 26 000 рублей	от 24 500 рублей	от 13 000 рублей	от 10 000 рублей	от 18 000 рублей

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	NVIDIA GeForce GTX 590	AMD Radeon HD 6990 (830/ 5000 МГц)	AMD Radeon HD 6990 (880/ 5000 МГц)	NVIDIA GeForce GTX 580	AMD Radeon HD 6970	AMD Radeon HD 5970
Resident Evil 5 (DX10)						
High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	104,1	103,4	95,1	113,8	**114,5**	112,7
High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	105,3	101,1	91,1	108,1	**108,7**	106,7
High, 1680x1050, AF 16x, AA 16x	102,8	94,8	92,3	108,8	102,1	**109,8**
High, 1920x1080, AF 16x, AA 16x	104	95,2	93,7	**106,1**	101,3	105,7
Соотношение производительности	100%	95%	89%	**104%**	102%	**104%**
Devil May Cry 4 (SC2, DX10)						
SuperHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	263,5	288	**289,3**	242,5	—	—
SuperHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 16x	262,7	287,1	**288,9**	222,6	—	—
Соотношение производительности	100%	109%	**110%**	88%	—	—
Aliens vs. Predator (Demo, DX11)						
Very High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	94,4	106	**106,1**	62,3	53,9	74,7
Very High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	84,8	95	**95,8**	34	48,3	61,7
Very High, 1680x1050, AF 16x, AA 16x	81,3	94,3	**94,8**	55,7	46,9	66,8
Very High, 1920x1080, AF 16x, AA 16x	73	**85,2**	85,1	47,4	42,1	55,1
Соотношение производительности	100%	**114%**	**114%**	60%	57%	77%
Lost Planet 2 (Demo, Test A, Sc.2 DX11)						
High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	**90,4**	—	—	71,5	41,2	47,5
High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	**81,7**	78,6	76	—	—	—
High, 1680x1050, AF 16x, AA 16x	**89,1**	—	—	75,5	40,1	49,7
High, 1920x1080, AF 16x, AA 16x	68,1	72,9	**75,8**	—	—	—
Соотношение производительности	100%	**101%**	**101%**	82%	45%	54%
Соотношение цены	100%	94%	94%	50%	38%	69%
Соотношение производительности	100%	105%	104%	84%	68%	78%

Синтетические тесты

3DMark Vantage

Модель видеокарты	GPU	CPU	Overall	Соотношен.
NVIDIA GeForce GTX 590	**29 258**	17 283	**24 938**	**100%**
AMD Radeon HD 6990 (830/5000 МГц)	28 776	**17 396**	24 732	98%
AMD Radeon HD 6990 (880/5000 МГц)	28 598	17 393	24 631	98%
NVIDIA GeForce GTX 580	22 468	17 271	20 896	77%
AMD Radeon HD 6970	19 098	17 175	18 578	65%
AMD Radeon HD 5970	21 848	17 347	20 517	75%

Unigine Heaven Benchmark 2.0

Модель видеокарты	FPS	Overall	Соотношен.
NVIDIA GeForce GTX 590	**49,7**	**1251**	**100%**
AMD Radeon HD 6990 (830/5000 МГц)	47,2	1189	95%
AMD Radeon HD 6990 (880/5000 МГц)	49.3	1243	99%
NVIDIA GeForce GTX 580	31,6	796	63%
AMD Radeon HD 6970	24,8	626	50%
AMD Radeon HD 5970	19,9	502	40%

AMD RADEON HD 6990

ПЛЮСЫ

+ лучшая производительность
+ два режима работы
+ родные для Cayman частоты

МИНУСЫ

– огромное энергопотребление
– слишком шумный вентилятор

NVIDIA GEFORCE GTX 590

ПЛЮСЫ

+ тихая система охлаждения
+ достойная производительность
+ PhysX

МИНУСЫ

– сильно занижены частоты
– огромное энергопотребление

одинаковые результаты. Выделилась только разогнанная HD 6990: проиграла самой себе на стандартных частотах.

Веселье началось в Devil May Cry 4. Тест всегда отличала независимость от центрального процессора и упор в видеокарты. И хотя у нас он не смог определить разрешение 1920x1080, результаты впечатляют. GTX 590 показала выдающиеся 262,7 fps. Флагман от AMD без разгона набрал 287,1 fps, а на частоте 880 МГц — 288,9 fps.

Не уступила HD 6990 и в DX11. Четыре движка тесселяции на двух Cayman оказались быстрее 32 PolyMorph engine на паре GF110. В Aliens vs. Predator карта HD 6990 стабильно приносила GTX 590 по 10-13 fps и смогла вырваться вперед на 14%.

Про тест Lost Planet 2 надо сказать отдельно. Изначально мы не хотели добавлять его в наш список. Этот бенчмарк, как и **Tom Clancy's H.A.W.X. 2**, оптимизирован под карты NVIDIA. И GeForce в нем стабильно оказываются на 25-30% быстрее Radeon. Но после разгромного счета в Aliens vs. Predator нам стало интересно, как NVIDIA покажет себя в родном тесте. Итог — 1% отставания от Radeon HD 6990.

Объяснить результаты просто. У GTX 590 слишком низкие частоты работы. Посмотрите на GTX 580: один GF110, но на 772 МГц, всего на 16% медленнее двух процессоров на 607 МГц. Более простые и холодные чипы AMD проявили себя гораздо лучше, разница с HD 6970 — 37%.

ПОДИУМ

Официально обе платы должны стоить 19 800 рублей, но в России цены диктует розница. За Radeon HD 6990 просят от 24 500 рублей. GTX 590 на момент сдачи номера еще толком не продавалась, а те несколько магазинов, что ее все-таки предлагали, просили от 26 000 до 30 000 рублей. Честно скажем, покупать эти карты за такие цены — нет смысла. За те же деньги разумнее взять пару HD 6970 или GTX 580. И производительность выше, и шума меньше. Последнее особенно касается HD 6990: цилиндрический вентилятор и так не отличается тихой работой, а уж на флагмане AMD разгоняется и вовсе до космических скоростей.

●●●

Radeon HD 6990 и GeForce GTX 590 — в первую очередь имиджевые продукты, именно они будут продавать средний сегмент и всячески укреплять репутацию производителя. Кто победил в сегодняшней борьбе? С практической точки зрения, конечно, GTX 590: представить в домашнем компьютере ревущую как самолет HD 6990 сложно. Но с технической точки зрения плата AMD — безусловный фаворит. И да! Мы официально заявляем: AMD делает самые быстрые видеокарты в мире. ● *Дмитрий Колганов*

РЕКЛАМА

ПРИ ПОДДЕРЖКЕ

openHD

www.mediabox.openhd.ru

ЕСЛИ ТЫ ХОЧЕШЬ СТАТЬ ВЕДУЩИМ EUROPA PLUS TV, УЧАСТВУЙ В КАСТИНГЕ!

Подробности проведения кастинга
www.europaplustv.com

Europa plus TV

ЗАГАДКА ОТ NVIDIA

Тестирование видеокарты NVIDIA GeForce GTX 550 Ti

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Ядро:** GF116
- **Количество транзисторов:** 1,17 млрд
- **Техпроцесс:** 40-нм
- **Количество потоковых процессоров:** 192 шт.
- **Частота графического ядра:** 900 МГц
- **Частота потоковых процессоров:** 1800 МГц
- **Тип, объем памяти:** GDDR5, 1 Гб
- **Частота памяти:** 4100 МГц
- **Шина данных:** 192 бит
- **Количество текстурных блоков:** 32 шт.
- **Количество блоков растеризации:** 24 шт.
- **Уровень энергопотребления:** 116 Вт
- **Длина платы:** 21 см
- **Интерфейс:** PCIe 2.0 x16
- **Цена на апрель 2011 года:** 4500 рублей

Прошлогодняя **GeForce GTS 450** считается одной из лучших видеокарт для игрового компьютера начального уровня: стоит всего 3000 рублей, а вытягивает все современные игры и сносно справляется с DirectX 11. В том, что NVIDIA рано или поздно обновит плату и представит ее в пятисотой серии GeForce, никто не сомневался. Она и обновила — переведя карту в другую ценовую категорию и не сделав при этом никаких серьезных улучшений.

Близняшки

На железном уровне в **GeForce GTX 550 Ti** изменили всего две вещи. Первая — видеопамять. Шину данных увеличили с 128 до 192 бит и научили работать с чипами разной плотности. Если раньше на 192-битной шине надо было набрать шесть модулей GDDR5 одинакового объема и, соответственно, получить 768 или 1536 Мб, то теперь чипы можно компоновать. К примеру, на GTX 550 Ti стоят четыре модуля по 128 Мб и два по 256 Мб, что в итоге дает 1024 Мб. Не знаем, как смешанная память влияет на производительность, но то, что 1 Гб GDDR5 теперь обходится дешевле, — это точно.

Второе изменение касается работы в высоких разрешениях. GeForce GTX 550 Ti получила восемь дополнительных блоков растеризации: у GTS 450 их было 16 штук, а здесь — 24.

В остальном ничего нового. Процессор **GF116** — точная копия **GF106** с GTS 450: один большой блок под названием Graphics Processing Clusters, четыре блока потоковых мультипроцессоров (Streaming Multiprocessors, SM), 192 потоковых процессора и 32 текстурных блока. Иными словами, GTX 550 Ti может похвастаться только фирменными особенностями пятисотой серии GeForce (улучшенная обработка невидимых граней, расчет текстур FP16 за один такт) и повышенными частотами: скорость процессора увеличена с 783 до 900 МГц, памяти — с 3608 до 4100 МГц.

Апельсин

Дизайн GTX 550 Ti — калька с GTS 450. Длина — всего 21 см, охлаждение — алюминиевый радиатор и 75-мм вентилятор сверху; для работы нужна одна 6-pin вилка питания.

Достать референсную плату у нас не получилось, и на тестовом стенде мы гоняли специальную версию от **Palit — GeForce GTX 550 Ti Sonic**. Плата щеголяет ярко-оранжевым вентилятором и увеличенными частотами работы: процессор разогнан до 1000 МГц, а память — до 4400 МГц. Во время тестов эти значения понижались до стандартных.

Се ля ви

С конкурентами GTX 550 Ti не повезло. Если бы мы подбирали соперников только по техническим характеристикам, то взяли бы **Radeon HD 5770** и **GTS 450**. Но по цене (а стоит карта 4500 рублей) GTX 550 Ti ближе к более мощным **GTX 460 1 Гб** и **Radeon HD 6850**. Оппоненты сильные, но ничего не попишешь — придется сравнивать.

Для тестов мы собрали компьютер на материнской плате **MSI X58 Platinum**, установили процессор **Core i7-920** и три планки оперативной памяти **Kingston HyperX DDR3-1666** по 2 Гб каждая. Блок питания — **Hiper K900**, операционная система — **Windows 7 Ultimate 64-bit**. Список бенчмарков стандартный: **3DMark Vantage**, **Unigine Heaven Benchmark 2.0**, **Resident Evil 5**, **Devil May Cry 4**, **Aliens vs. Predator**.

Зачем?

В первом же тесте, 3DMark Vantage, плата безнадежно отстала и от GTX 460, и от HD 6850. Разрыв огромный, 35% и 33%, соответственно. В Unigine Heaven Benchmark 2.0 еще хуже: отставание от GTX 460 — 48%.

В играх GTX 550 Ti откровенно тормозила. Так, Aliens vs. Predator в разрешении 1920x1080 с антиалиазингом 2x показал всего 23,6 кадра в секунду против 30 у конкурентов. Разгон от Palit помог, но не сильно — карта раскочегарилась до 26,1 fps.

Чтобы объяснить такие результаты, мы достали с полки старую GTS 450 и подняли ее частоты до значений референсной GTX 550 Ti. Разница составила 4%, а это значит, что все заигрывания с памятью, ROP-блоками и улучшениями процессора ничего не дали. NVIDIA просто разогнала старую плату и теперь продает ее в полтора раза дороже.

●●●

Вместо того чтобы соревноваться с какой-нибудь Radeon HD 5770, GTX 550 Ti борется со взрослыми GTX 460 и Radeon HD 6850, которым она с треском проигрывает. Когда цена карты снизится до 3000-3500 рублей, будет смысл задуматься о покупке, но пока GTX 550 Ti нежизнеспособна. ● ***Дмитрий Колганов***

Технические характеристики

Характеристика	NVIDIA GeForce GTX 550 Ti	Palit GeForce GTX 550 Ti Sonic	NVIDIA GeForce GTX 460 1 Гб	NVIDIA GeForce GTS 450	AMD Radeon HD 6850
Ядро	GF116	GF116	GF104	GF106	Barts Pro
Количество транзисторов	1,17 млрд	1,17 млрд	1,95 млрд	1,17 млрд	1,7 млрд
Техпроцесс	40-нм	40-нм	40-нм	40-нм	40-нм
Количество потоковых процессоров	192 шт.	192 шт.	336 шт.	192 шт.	960 шт.
Частота графического ядра	900 МГц	1000 МГц	675 МГц	783 МГц	775 МГц
Частота потоковых процессоров	1800 МГц	2000 МГц	1350 МГц	1566 МГц	775 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 1 Гб	GDDR5,1Гб	GDDR5,1Гб
Частота памяти	4100 МГц	4400 МГц	3600 МГц	3608 МГц	4000 МГц
Шина данных	192 бит	192 бит	256 бит	128 бит	256 бит
Количество текстурных блоков	32 шт.	32 шт.	56 шт.	32 шт.	48 шт.
Количество блоков растеризации	24 шт.	24 шт.	32 шт.	16 шт.	32 шт.
Уровень энергопотребления	116 Вт	116 Вт	160 Вт	106 Вт	127 Вт
Длина платы	21 см	18,8 см	21 см	21 см	22,5 см
Интерфейс	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16
Цена на апрель 2011 года	4500 рублей	4800 рублей	5100 рублей	2900 рублей	5100 рублей

Синтетические тесты

3DMark Vantage

Модель видеокарты	GPU	CPU	Overall	Соотн.
NVIDIA GeForce GTX 550 Ti	9759	17 211	10 944	100%
Palit GeForce GTX 550 Ti Sonic	10 973	17 040	12 045	112%
NVIDIA GeForce GTX 460 1 Гб	**13 188**	17 234	**13 991**	**135%**
NVIDIA GeForce GTS 450 (783 МГц/3608 МГц)	8588	17 103	10 643	88%
NVIDIA GeForce GTS 450 (900 МГц/4100 МГц)	9907	17 252	11 088	102%
AMD Radeon HD 6850	12 952	**17 390**	13 835	133%

Unigine Heaven Benchmark 2.0

Модель видеокарты	FPS	Overall	Соотн.
NVIDIA GeForce GTX 550 Ti	11,6	292	100%
Palit GeForce GTX 550 Ti Sonic	13,9	351	120%
NVIDIA GeForce GTX 460 1 Гб	**17,1**	**432**	**148%**
NVIDIA GeForce GTS 450 (783 МГц/3608 МГц)	10,6	267	91%
NVIDIA GeForce GTS 450 (900 МГц/4100 МГц)	12,2	307	105%
AMD Radeon HD 6850	13,2	333	114%

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	NVIDIA GeForce GTX 550 Ti	Palit GeForce GTX 550 Ti Sonic	NVIDIA GeForce GTX 460 1 Гб	NVIDIA GeForce GTS 450 (783 МГц/ 3608 МГц)	NVIDIA GeForce GTS 450 (900 МГц/ 4100 МГц)	AMD Radeon HD 6850
Resident Evil 5 (DX10)						
High, 1680x1050, AF 16x	85,8	94	**102,5**	78,2	78,2	98,9
High, 1920x1080, AF 16x	82,5	91,1	94,7	66,2	70,7	**100**
High, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	76	95,5	**100,7**	70,7	66,2	95,3
High, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	73	80,9	**91,5**	61,9	61,9	87,1
Соотношение производительности	100%	114%	**123%**	87%	87%	120%
Devil May Cry 4 (SC2, DX10)						
SuperHigh, 1680x1050, AF 16x	93,5	107,4	110,3	79,8	84,3	**117,5**
SuperHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	80	91,7	**109,5**	70	82,9	105,3
Соотношение производительности	100%	114%	127%	86%	96%	**128%**
Aliens vs. Predator (Demo, DX11)						
High, 1680x1050, AF 16x	32,9	36,4	**41,9**	27,4	31,4	41,8
High, 1920x1080, AF 16x	26,6	29,5	**37,4**	21,8	27,9	37,3
High, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	29,1	32,3	**34**	24,4	24,9	33,5
High, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	23,6	26,1	**30**	19,3	22,2	29,9
Соотношение производительности	100%	111%	**128%**	83%	95%	127%
Соотношение цены	100%	107%	113%	64%	—	113%
Соотношение производительности	100%	113%	126%	85%	93%	125%

+ ПЛЮСЫ +

+ небольшие габариты
+ тихий кулер
+ хороший разгонный потенциал

— МИНУСЫ —

– цена не соответствует производительности

ДВОЙНОЙ УДАР

Тестирование игрового компьютера Meijin Intel Core i7-870

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** Intel Core i7-870 (ядро Lynnfield, Socket LGA1156, 2,93 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)
- **Материнская плата:** Gigabyte GA-P55A-UD4 (ATX, Intel P55 Express, Socket LGA1156, DDR3-800/1066/1333/1600/2200 до 16 Гб, 2x PCIe 2.0 x16 (x16, x8+x8), 3x PCIe x1, 2x PCI, IDE, 2x SATA Rev. 3, 6x SATA 2, RAID, PS/2, 2x USB 3.0, 8x USB 2.0, 2x eSATA, 2x FireWire, GbLAN, аудио)
- **Память:** 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9/2G CL9)
- **Видеокарты:** 2x MSI N560GTX-Ti Twin Frozr II/OC (1 Гб, 880/1760/4200 МГц, 2x DVI, mini-HDMI, PCIe 2.0 x16)
- **Жесткий диск:** 1,5 Тб Western Digital WD1501FASS (SATA 2, 7200 об/мин, 64 Мб)
- **Оптический привод:** Nec Sony Optiarc AD-7261S Dual Layer LightScribe (DVD±R/RW)
- **Блок питания:** 750 Вт Chieftec APS-750C PFC Black
- **Корпус:** SilverStone Fortress FT01B-W (ATX, 2x USB, FireWire, аудио)
- **Дополнительно:** Agnitum Outpost Security Suite Pro, Windows 7 Home Premium 64-bit, кардридер
- **Цена на апрель 2011 года:** 64 000 рублей

Всегда приятно, когда новым комплектующим находится место в готовых решениях. Вот как сейчас: не успели мы протестировать для прошлого номера видеокарту **NVIDIA GeForce GTX 560 Ti**, как появился игровой компьютер **Meijin Intel Core i7-870**, в котором две таких платы работают в режиме SLI.

Добро

Meijin Core i7-870 — это не топовое решение компании, однако выглядит компьютер на все сто. Система собрана в корпусе **SilverStone Fortress FT01B-W**, строгом прямоугольном Middle Tower с закругленными гранями, прозрачным окном на левой крышке и решеткой с фирменным логотипом на лицевой стороне.

Качество исполнения — выше всяких похвал. Корпус полностью алюминиевый, все грани отлично обработаны и тщательно отполированы, решетки прочные и не прогибаются при нажатиях. Свежий воздух забирается 180-мм вентилятором на лицевой стороне и 180-мм кулером на верхней крышке и .выбрасывается 120-мм вертушкой на задней стенке.

Техник

Компьютер основывается на материнской плате **Gigabyte GA-P55A-UD4**. Это полноразмерная ATX с мощной системой охлаждения и отличным набором различных портов и слотов. На заднюю панель выведены восемь USB 2.0, по паре USB 3.0, eSATA и FireWire, разъемы LAN и PS/2, контакты под 8-канальную акустику с оптическим и коаксиальным выходами S/PDIF. Из внутренних слотов отметим свободную пару PCIe x1, один PCI, один IDE и два SATA Rev.3.

Работает система под контролем мощного **Core i7-870**. Это, конечно, не свеженький Sandy Bridge, но и его хватит для любой программы. Процессор молотит на частоте 2,93 ГГц, оснащен 8 Мб кэш-памяти L3 и обладает четырьмя ядрами с поддержкой технологии Hyper-Threading, то есть может обрабатывать до восьми потоков одновременно. Охлаждается этот монстр кулером **Cooler Master Hyper 212 Plus** — высокой алюминиевой башней с четырьмя медными теплопроводными трубками и 120-мм вентилятором.

Оперативная память в Meijin Core i7-870 набрана двумя 2 Гб планками DDR3 производства **Kingston**. Под хранение данных выделен 1,5 Тб жесткий диск **Western Digital WD1501FASS**, дополнительно есть пишущий DVD±R/RW с поддержкой технологии LightScribe и всеядный кардридер.

Дайте две

Ну и самое главное — графическая часть. Как мы уже говорили, тут стоят две видеокарты GeForce GTX 560 Ti. Причем не простые, референсные, а специальное издание от **MSI**, **N560GTX-Ti Twin Frozr II/OC**, с продвинутой системой охлаждения (огромный алюминиевый радиатор на процессоре и памяти обдувается двумя 80-мм вентиляторами) и увеличенной до 880 МГц частотой кристалла. Питается все от 750 Вт блока **Chieftec** и работает под управлением **Windows 7 Home Premium 64-bit**.

Протестировать этот компьютер было особенно интересно. Дело в том, что две GTX 560 Ti стоят столько же, сколько одна **GTX 580**, при этом в теории SLI-связка оказывается гораздо быстрее. Смотрите. Две GTX 560 Ti — это 768 потоковых процессоров, 16 SM-блоков и 2 Гб видеопамяти. Одна GTX 580 — это 512 потоковых процессоров, 12 SM-блоков и 1,5 Гб GDDR5. Выходит, что на бума-

Синтетические тесты

PCMark05

CPU	Memory	HDD	Overall
10 759	11 196	8148	12 141

3DMark Vantage

GPU	CPU	Overall
28 557	19 714	25 678

Unigine Heaven Benchmark 2.0

FPS	Overall
45,7	1152

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	Разрешение	
	1680x1050	1920x1080
Resident Evil 5 (DX10)		
High, AF 16x, AA 8x	118,1	119,5
Devil May Cry 4 (DX10)		
SuperHigh, AF 16x, AA 8x	250,6	247,4
Aliens vs. Predator (DX11)		
VeryHigh, AF 16x, AA 2x	87,9	78,9
VeryHigh, AF 16x, AA 4x	73,5	65,7
Lost Planet 2 (DX11, test A, SC2)		
Ultra, AF 16x, AA 8x	104,7	96,4

ге пара GTX 560 Ti на 41% мощнее топовой карты NVIDIA. Плюс к этому две GTX 560 Ti более гибки при настройке PhysX (на расчет может выделить отельную карту) и с ними можно играть на трех мониторах разом.

Погнали

Для проверки этой теории мы использовали стандартный набор тестов. Синтетических бенчмарков было три — **3DMark Vantage**, **PCMark05** и **Unigine Heaven Benchmark 2.0**. Игровых приложений четыре — **Lost Planet 2**, **Aliens vs. Predator**, **Resident Evil 5** и **Devil May Cry 4**. И вот что у нас получилось.

Первая же синтетика, 3DMark Vantage, выдала видеокартам 28 557 очков. В свое время на аналогичной машине GTX 580 набирала «всего» 22 468 баллов. Дальше — больше. Злейший враг всех видеокарт, Unigine Heaven Benchmark 2.0, показал на двух GTX 560 Ti результат в 45,7 кадра. И это на 45% больше, чем может выдать GTX 580!

В играх ситуация повторилась. В Resident Evil 5 скорость не падала ниже 118 fps, а в Devil May Cry 4 достигала 250 fps, то есть уровня GTX 580. Но по-настоящему система раскрылась именно в DX11-играх. Шестнадцать движков тесселяции в самом сложном режиме смогли выжать из Aliens vs. Predator стабильные 65,7 кадра в секунду! В свое время такие цифры GTX 580 показывала исключительно в разрешении 1680x1050 с уровнем антиалиазинга не выше 2x. То же самое касается и Lost Planet 2: игра на двух GTX 560 Ti не опускалась ниже 95 fps.

●●●

После таких впечатляющих цифр нам и добавить про Meijin Intel Core i7-870, в общем-то, нечего. Перед нами качественно собранная игровая платформа, профессионально настроенная специалистами Meijin. Отдать за нее придется 64 000 рублей, и, учитывая уровень производительности и комплект лицензионного софта, это нормальная цена. ● *Дмитрий Колганов*

+ ПЛЮСЫ +

+ мощная графическая система
+ адекватная цена
+ качественная сборка
+ симпатичный корпус

– МИНУСЫ –

– система ощутимо шумит

ПРЯМОЙ АВТОСТРАДЫ ТУГАЯ ПОЛОСКА

Тестирование игрового руля Thrustmaster Ferrari Wireless GT Cockpit 430 Scuderia Edition

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диаметр рулевого колеса:** 28 см
- **Совместимость:** PC, PlayStation 3
- **Количество осей:** 3
- **Количество педалей:** 2
- **Материал рулевого покрытия:** пластик, резина
- **Переключение передач:** подрулевые переключатели
- **Обратная связь:** нет
- **Количество кнопок:** 10 плюс 8-позиционный джойстик
- **Интерфейс:** беспроводной, 2,4 ГГц
- **Радиус приема:** 10 м
- **Питание:** 4 AA-батарейки
- **Время работы от одного комплекта батареек:** 50 ч
- **Вес:** 10,5 кг
- **Цена на апрель 2011:** 11 000 рублей

+ ПЛЮСЫ +

+ сногсшибательный внешний вид
+ оригинальная конструкция
+ продуманный дизайн
+ большой угол поворота
+ беспроводной интерфейс
+ работает с PlayStation 3

— МИНУСЫ —

– завышенная цена
– нет Force Feedback
– слишком тугое крепление
– работа от батареек

Главная проблема любого игрового руля — крепление. Бывает, посмотришь на все эти провода, прикинешь, что надо освободить стол/притащить табуретку, да и оставишь до лучших времен. Компания **Thrustmaster** раз и навсегда избавила нас от этих метаний: ее беспроводной руль **Ferrari Wireless GT Cockpit 430 Scuderia Edition** не надо никуда крепить.

Машинка

GT Cockpit 430 (будем его так называть для краткости) — это не просто баранка с набором педалей, а кусочек настоящей машины. На мощном основании закреплена телескопическая стойка с пластиковым обтекателем, на ней — масштабная копия руля именитого спорткара. Впечатляет? Да не то слово.

Особенно то, что подготовить кокпит к работе — дел на две минуты. Поставил перед креслом, определил высоту и угол наклона стойки, зафиксировал положение двумя крепежными болтами — и играй в удовольствие. Главное не забыть про четыре AA-батарейки для питания и флэшку-передатчик для соединения с компьютером или PlayStation 3.

Дайте ключ

Сам руль — точная реплика баранки Ferrari F430 в масштабе 7 к 10. Все формы и углубления для пальцев придуманы специалистами итальянской «Скудерии Феррари», и руль лежит в руках словно под вас делался. Основной материал — текстурированный под кожу пластик, в местах обхвата для лучшего сцепления использовали резину. Кнопок хватит на любой случай, их тут десять штук плюс 8-позиционный джойстик, замаскированный под красную клавишу «Start Engine». Есть и переключатель режимов работы, стилизованный под рулевую шкалу Manettino: он регулирует чувствительность руля и позволяет перенастроить кнопки под PS3.

Отдельной коробки передач у GT Cockpit 430 нет; видимо, просто не придумали, куда ее крепить. В играх придется пользоваться металлическими лепестками под рулем или переходить на автомат. Не хватает и педали сцепления: на основании кокпита есть только газ с тормозом — две металлических рифленых пластины с тугим ходом.

Электроники

При разработке GT Cockpit 430 инженеры отказались от привычных резисторных датчиков угла поворота: точность позиционирования у них хромает, да и служат они недолго. Thrustmaster предпочла бесконтактные датчики системы H.E.A.R.T., основанные на эффекте Холла. Не знаем, как именно разработчики использовали их в руле (работают они только на 90°), но GT Cockpit 430 поворачивается на все 420°, да еще и с шагом в 0,1025°.

Держись

Руль мы проверяли в **Colin McRae Rally DiRT 2** и **Need for Speed: Hot Pursuit**. Если выкинуть из головы, что ты сидишь за масштабной копией настоящего гоночного кокпита, то впечатления останутся смешанные. С одной стороны, GT Cockpit 430 остро не хватает мотора обратной связи, Force Feedback, — батарейки просто не могут его прокормить. Из-за этого сложно управлять машиной: не чувствуются ни дорога, ни сам автомобиль. С другой стороны, усилия возвратных пружин хватает, чтобы вы не промахивались в поворотах и уверенно опережали соперников. Да и педали газ/тормоз не подводят, старты выигрываются на ура.

●●●

Понятное дело, серьезным гонщикам возможностей Thrustmaster Ferrari Wireless GT Cockpit 430 Scuderia Edition не хватит. Кроме удобной конструкции и сногсшибательного внешнего вида, GT Cockpit 430 нечего предложить, ведь тут нет ни Force Feedback, ни продвинутой коробки передач.

Такой руль больше подойдет для игр от случая к случаю. Захотелось погонять — достал GT Cockpit 430 из шкафа, сделал пару кругов по виртуальной трассе и убрал обратно. Только отдавать за это 11 000 рублей, когда за те же деньги можно купить комплект **Logitech G27**, — явный перебор. ● *Дмитрий Колганов*

ЧУДНЫЙ КОРОБОК

Тестирование HD-медиаплеера Western Digital TV Live

Просмотр Full HD-видео на большом телевизоре — та еще задача. Blu-ray-диски слишком дорогие, ноутбуки и HDTV (телевидение высокой четкости) влетают в копеечку, а по спутнику — ничего интересного.

На заре эры Full HD проблему пытались решить, выпуская стационарные HDD-плееры с поддержкой разрешения 1080p. Занимались этим малоизвестные фирмы вроде **Popcorn**, **TViX**, **Dune**, пугающие пользователей операционной системой Linux и ценами в районе 10 000 рублей. Ситуация изменилась, когда на сцену вышли **ASUS**, **Western Digital**, **Seagate**.

Продавцы про эти плееры толком не рассказывают, зато коробки с ними пестрят обещаниями о поддержке любого видеоформата и полноценного Full HD-видео. Смущает только цена: серьезная техника как-то не вяжется у нас с ярлычками «2500-3500 рублей». Мы решили проверить, что кроется за заманчивыми цифрами, и взяли на тест HD-медиаплеер **Western Digital TV Live**.

Не сомневайся

Внешне Western Digital TV Live — это уменьшенная копия жесткого диска **Western Digital MyBook**, небольшой пластиковый томик. На передней панели стоят два белых светодиода, сигнализирующих о питании и подключенных устройствах, на задней стороне — набор разъемов.

Телевизор подключается «тюльпанами», компонентным кабелем или по HDMI; звук 7.1 выводится только по оптическому S/PDIF-out. Кнопок на устройстве нет, все действия выполняются с маленького пульта дистанционного управления: с него вы будете путешествовать по меню и контролировать воспроизведение.

Все просто

Подключить плеер — две минуты. Блок питания — в розетку, кабель — в телевизор, дальше — кнопку включения на пульте. Теперь выбираем, откуда брать файлы. Собственного накопителя нет, но есть два питающих USB-порта и поддержка внешних жестких дисков, флэшек, фотоаппаратов. Также плеер можно подключить по LAN-кабелю к локальной сети и смотреть фильмы напрямую со стационарного компьютера или медиасервера (и наоборот).

Меню простое. Сначала решаем, что нам нужно — фотографии, фильмы, музыка. Затем указываем, где это лежит и как отобразить: в виде древовидной структуры диска, всем скопом, разбить по годам, жанрам, исполнителям и т.д. Выбрали — нажали кнопку «Enter».

Он удивляет

Мучиться с кодировкой не надо, список поддерживаемых форматов огромен. Мы перепробовали практически все: и мелкие AVI-клипы размером от 20 Мб, и 15-20 Гб MKV-рипы разрешением 1080p, да что уж там, даже точные копии Blu-ray и DVD запускали. За целый месяц и десятки просмотренных фильмов трудности возникли однажды, когда плеер не определил длительность клипа и отказался его перематывать. В остальном — никаких нареканий. Картинка четкая, без тормозов и замыливания, во время просмотра можно переключать аудиодорожки, отображать/скрывать субтитры, масштабировать изображение.

А когда фильмы надоедают, с WD TV Live можно выйти в интернет. Ничего особенного, но если очень скучно, то, лежа на диване, можно развлечься просмотром фотографий с **Flickr**, роликами с **Flingo** или **YouTube**, подкастами **Mediafly**, проверить погоду на **AccuWeather.com**, послушать интернет-радио и даже посидеть в **Facebook** (к плееру подключается USB-клавиатура).

●●●

В общем, Western Digital TV Live — то, что нужно для большого телевизора. Всего за 3400 рублей этот чудо-коробок решает все проблемы с источником Full HD-видео: никаких настроек, тормозов, проблем с форматами. Разработчики чуть ли не каждый месяц обновляют прошивки, решая мелкие проблемы и сглаживая шероховатости. Не спорим, любители дорогой аппаратуры и больших плееров найдут у WD TV Live свои недостатки (особенно редкие форматы плеер все-таки не проигрывает). Но для человека, который хочет дома на большом экране посмотреть в хорошем качестве хороший фильм, этот плеер — настоящий подарок. ● *Дмитрий Колганов*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Форматы видео:** AVI (XviD, MPEG-1/2/4), MPG/MPEG, VOB, MKV (H.264, X.264, AVC, MPEG-1/2/4, VC-1), MP4/MOV (MPEG-4, H.264), M2TS, WMV9
- **Форматы субтитров:** SRT, ASS, SSA, SUB, SMI
- **Форматы музыки:** MP3, WAV/PCM/LPCM, WMA, AAC, FLAC, MKA, AIF/AIFF, OGG, Dolby Digital, DTS
- **Форматы плейлистов:** PLS, M3U, WPL
- **Форматы изображений:** JPEG, GIF, TIFF, BMP, PNG
- **Разрешения:** 720p, 1080i, 1080p
- **Интерфейсы:** AV, HDMI 1.3, компонентный, оптический S/PDIF-out, 2x USB 2.0, LAN
- **Габариты:** 12,5x10x4 см
- **Вес:** 303 г
- **Цена на апрель 2011 года:** 3400 рублей

+ ПЛЮСЫ +

+ Full HD без тормозов
+ поддержка всех популярных форматов
+ не надо настраивать
+ доступная цена
+ регулярные обновления прошивки
+ можно добавить в локальную сеть
+ доступ к популярным медиасайтами и Facebook

— МИНУСЫ —

– маленький пульт ДУ
– многоканальный звук только по цифре

ИГРОМАНИЯ ЛУЧШАЯ ПОКУПКА!

СОЛО НА VALO

Тестирование игровой клавиатуры ROCCAT Valo с сорока одной дополнительной клавишей

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Кнопки:** 105 основных, 48 дополнительных, 7 специальных
- **Нажатий на отказ:** 10 млн
- **Подсветка:** есть (подсвечиваются только латинские символы)
- **Встроенная память:** 2 Мб
- **Профили:** 5 шт.
- **Дисплей:** монохромный, ЖК, 6,5x1,5 см (две строки по 16 символов), голубая подсветка
- **Интерфейс:** USB 2.0 (проводная)
- **Длина кабеля:** 1,75 м
- **Разъемы:** USB 1.1, порты для наушников и микрофона
- **Дополнительно:** направленный микрофон, 45 сменных клавиш, пинцет
- **Материал:** пластик, прорезиненный пластик
- **Цвет:** черный
- **Размеры:** 49,5x20x2,8 см
- **Цена на апрель 2011 года:** 5200 рублей

Немецкая фирма **ROCCAT** известна у нас не так хорошо, как **Logitech** или **Razer**, но на рынке присутствует уже давно — пятый год. И хотя портфолио у компании обширное (есть и мыши, и клавиатуры, и гарнитуры, и даже один геймерский ноутбук), ни одного прорывного устройства, после которого о ROCCAT бы все заговорили, нет.

Новая игровая клавиатура Valo — это для ROCCAT шанс. Исполинских размеров устройство имеет не десять и не двадцать, а сразу сорок одну (41!) клавишу для настройки макрокоманд. «Set the Rules» — гласит лозунг компании. «Установи правила». Что же, при таком количестве дополнительных клавиш именно этим вы и будете заниматься первые несколько часов после распаковки **ROCCAT Valo**!

Картон долой

Итак, Valo поставляется в огромной коробке с прозрачным окошком, сквозь которое можно увидеть правый край устройства. Под откидной крышкой на магнитиках — красочные иллюстрации, информация об основных особенностях клавиатуры и комплекте поставки. Полиграфия очень качественная, но нас, естественно, куда больше интересует, что внутри.

Кроме самой клавиатуры, здесь находятся направленный микрофон, двухметровый удлинитель (на одном конце — два 3,5-миллиметровых входа, на другом — два разъема), инструкция по быстрой установке, номерная членская карточка ROCCAT, компакт-диск в бумажном пакете и три набора сменных кнопок по пятнадцать штук в каждом.

Сменные кнопки, наверное, самая важная часть комплекта... после клавиатуры, конечно. Чтобы было проще ориентироваться в записанных командах и макросах, дизайнеры ROCCAT сделали дополнительные клавиши разноцветными — синими, голубыми и красными. Специальный пинцетик для замены кнопок без вреда для клавиатуры прилагается.

Отдельного внимания заслуживает и микрофон — небольшая пластиковая капелька с 3,5-миллиметровым штекером. Он крепится с правой стороны клавиатуры и снабжен функцией шумоподавления — действительно неплохая задумка. Находясь в полуметре от лица, обеспе-

НЕМЕЦ С ПРИМЕСЬЮ ФИНСКОЙ КРОВИ

В 2005 году, собирая информацию в рамках некоего исследования, молодой гениальный ученый доктор Эрик Йохан Дейл обратил внимание, что в окрестностях финского озера Инари неподалеку от российской границы творится всякая чертовщина. То животные под влиянием неизвестной силы впадают в ярость и задирают людей, то сами люди кидаются на других с необъяснимой агрессией. А вскоре выяснилось еще, что со спутника в водах озера просматривается загадочное синее свечение...

В общем, когда крупнейший мировой производитель оружия, корпорация Microcern, отправила к источнику синего свечения исследовательскую группу, в ее составе был и доктор Дейл. Экспедиция увенчалась феноменальным успехом: в ходе глубоководного исследования был найден новый химический элемент, обладающий невероятными свойствами. Ученые назвали его Aimo.

Что там было дальше, разобрать трудно, потому что бесследно исчезли и доктор Дейл, и чемоданчик с образцами элемента. Но кривой дорожкой Aimo все-таки попал в лаборатории Microcern... откуда его и выкупили специалисты ROCCAT, чтобы использовать в разработке геймерской экипировки!

Вы в шоке? Мы, признаться, тоже. Очевидно, именно благодаря Aimo на ROCCAT Valo синим цветом светятся кнопки, а игроки входят в боевой раж и спамят в чате: «w00t!». А если серьезно, то это — вирусная реклама, которую ROCCAT лениво и не особо успешно двигает в массы уже не первый год.

Брошюрка с историей про Aimo прилагается и к нашей клавиатуре, но на самом деле Финляндия подарила немецкому гаджету совсем не синюю подсветку: почему бы не предположить, что наша Valo названа в честь солиста финской рок-группы HIM — Вилле Вало?

чить отличную громкость и качество звука он не в состоянии, но в тихом помещении вполне сгодится. А в капельку заодно можно продевать и шнур от наушников, чтобы не заламывался и не болтался на столе.

Комплектный диск содержит набор драйверов, программное обеспечение и подробную брошюру по работе с клавиатурой и настройке ПО — бумажной инструкции в комплекте нет. В качестве бонуса в отдельной папке вы найдете кипу фирменных обоев ROCCAT для рабочего стола (их также можно скачать с официального сайта: ***ROCCAT.org/ROCCAT-SCENE/ROCCAT-Stuff/Wallpapers***).

Читаем между клавиш

Сама клавиатура выдержана в ригористическом немецком стиле: матовый черный пластик, геометрически правильное расположение блоков клавиш. Строгий прямоугольник Valo обшит по периметру резиновым «бампером», часть корпуса выполнена из прорезиненного пластика. В правом дальнем углу расположен двухстрочный жидкокристаллический дисплей, над ним — светодиоды индикаторов, а еще выше — семь специальных клавиш (регулировка громкости, отключение звука, настройка яркости подсветки и т.п.).

Кабель у клавиатуры очень удачный — в меру толстый, внушительной длины (почти два метра) и правильно расположен: место выхода отстоит от левого угла корпуса примерно на треть. Подключается Valo двумя разъемами USB. Один обеспечивает работу самого устройства, другой питает порт USB 1.1, расположенный на левой боковине клавиатуры. Справа симметрично размещены два 3,5-мм джека — для наушников и микрофона. Кнопки у клавиатуры низкие, с коротким ходом и довольно упругие — на любителя (вспоминаем поговорку про вкус и цвет). Благодаря короткому ходу время срабатывания кнопки меньше, чем на других клавиатурах, но печатать на таких пружинистых клавишах не очень удобно — выходит много пропущенных букв.

Раскладка в целом стандартная (вариант с двухэтажной клавишей «Enter», короткой «Backspace» и двумя большими «шифтами»), но если вы привыкли вслепую давить на кнопки с «F1» по «F12», то вас ждет сюрприз и длительный период адаптации. Между цифровыми и функциональными клавишами пролегают два длиннющих ряда по пятнадцать дополнительных кнопок каждый. Даже «F1» здесь находится очень далеко, а остальные — и вовсе на другом конце клавиатуры.

Светим-перемигиваемся

На наших иллюстрациях изображена англоязычная Valo, в России, конечно, продается вариант с кириллической раскладкой. Вот только с подсветкой на русифицированной клавиатуре получился прокол: подсвечиваются лишь латинские символы, русские буквы просто нанесены на клавиши желтой краской. Для клавиатуры, предназначенной в первую очередь для MMORPG, где особо важны социальные аспекты, — это очень большой недостаток. А специальные кнопки, между прочим, не подсвечиваются вообще.

Незадача вышла и с управлением проигрывателем. Мультимедийных клавиш для этого нет, но над блоком «Insert» — «Page Up» есть кнопки, обозначенные абстрактными геометрическими фигурами (вроде двух кружков,

вписанных один в другой). На них мультимедийные функции возложены по умолчанию — вам придется просто запомнить, какая из кнопок отвечает за пуск-паузу, а какая за перемотку. Впрочем, эти «геометрические» клавиши всегда можно перепрограммировать — и сразу возникает соблазн именно так и сделать.

У Valo есть функция «живой» записи макросов. Вы можете в любой момент нажать клавишу «M Rec», ввести, пользуясь встроенным дисплеем, название макроса, выбрать любую удобную макроклавишу и задать последовательность команд, которая отобразится там же, на дисплее клавиатуры. Записанный макрос будет готов к использованию мгновенно.

Кстати, остановимся на жидкокристаллическом дисплее: здесь используется символьный экран, который рассчитан на две текстовые строки по 16 знаков в каждой. Дисплей может показывать дату и время, данные о загрузке процессора и памяти, информацию о выбранном профиле, количестве входящих сообщений в Skype и писем в почтовом ящике. Отображается вся эта информация блок за блоком через заданные вами промежутки времени. Жаль, что экран не может использоваться для показа игровой информации или данных сторонних программ, как на клавиатурах Logitech.

Некоторые функции дисплея выглядят непродуманными или недоделанными. Взять, к примеру, опцию проверки почты. Вы можете ввести данные своего аккаунта, и клавиатура будет регулярно заходить на почтовый сервер и отображать количество писем во «Входящих». Вот только вытянет она общее число писем, и какие из них прочитанные, а какие нет, узнать не получится. Или же включенные профили: название на экране не пишется, только номер профиля и номер слоя (о том, как устроена система профилей в Valo, немного ниже).

Есть и откровенные глюки. Например, загрузка процессора у нас стабильно отображалась на уровне 40%, хотя было очевидно, что это не так, а заставить дисплей работать со Skype вообще не удалось (не исключаем, впрочем, что это проблемы конкретного компьютера или операционной системы). Наконец, дважды за два полных дня теста экран просто зависал, переставая менять информацию через указанные промежутки времени.

Устанавливаем правила

Программное обеспечение для такой грандиозной многокнопочной клавиатуры достойно всяческих похвал. Симпатичный, стильный, а главное, эргономичный интерфейс позволяет легко ориентироваться в обширнейшем функционале Valo. Правда, ПО ни на диске, ни на сайте не русифицировано, так что для настройки понадобятся минимальные знания английского языка.

Нижняя часть окна отведена под информацию о профилях. Valo поддерживает до пяти профилей, каждый из которых может содержать до четырех слоев. На деле это означает, что вы можете создать профиль для World of Warcraft и завести отдельные настройки клавиш, скажем, для разбойника, жреца, охотника и воина. Как слои, так и профили можно переключать в любой момент с помощью кнопок «L1» — «L4» над цифровым блоком и «M1» — «M5» на левой стороне клавиатуры.

Действия и макросы вешаются на дополнительные кнопки просто и удобно. Самый большой плюс интерфейса — наглядность. На главном экране программы (закладка «Main Control») изображена клавиатура. Клик на любую клавишу вызывает выпадающее меню, из которого можно выбрать желаемую функцию.

Настройка макросов рассчитана как на новичков, так и на профессионалов. Если вам мало просто назначить порядок нажатия клавиш, то в специальной таблице вы можете выставить время их срабатывания с точностью до миллисекунды. Valo позволяет даже добавлять в макросы мышиные клики. Вот уж действительно — есть где развернуться.

На второй закладке, «Brightness Control», никаких чудес нет. Здесь находятся настройки яркости подсветки, раздельные для клавиш, жидкокристаллического дисплея и логотипа ROCCAT. Каждый из элементов поддерживает пять уровней яркости. Можно запрограммировать снижение яркости и полное отключение подсветки через заданное время бездействия.

В третьем разделе, «Advanced Settings», спрятаны куда более интересные и полезные функции. Здесь можно отключить некоторые клавиши, которые мешают во время игры (например, «Windows» или «Caps Lock»), и настроить, какую информацию отображать на дисплее и с каким интервалом менять содержание экрана. Здесь же задается и формат отображения даты и времени, вбиваются настройки электронной почты.

Названия двух последних закладок, «Update» и «Help/Support», говорят сами за себя: на одной проверяются обновления прошивки и драйверов, на другой находится ссылка на онлайновую справку и поддержку.

●●●

Спору нет, ROCCAT Valo — профессиональная игровая клавиатура. Выверенный дизайн, прорезиненные поверхности, дополнительные кнопки и макросы, подсветка — все при ней. Но избавиться от ощущения какой-то недоделанности нам так и не удалось. Даже если опустить прокол с русской раскладкой и глюки ЖК-дисплея, то все равно останутся слишком упругие клавиши, не подсвеченные кнопки регулировки громкости и яркости, странное решение с геометрическими символами и почтовый виджет, который показывает бесполезную для большинства информацию о количестве писем в почтовом ящике.

Но это скорее брюзжание максималиста. На ROCCAT Valo даже отпетый фанат MMORPG найдет клавишу для самого редко используемого умения. А ведь есть еще и встроенный дисплей, и миниатюрный микрофон, и дополнительный разъем USB, и аудиопорты... Правда, пока Valo стоит как подержанные «жигули», ROCCAT о массовом покупателе остается только мечтать. ● *Антон Шерстнев*

ПЛЮСЫ

+ четыре десятка полностью программируемых клавиш
+ изумительное комплектное ПО
+ информационный дисплей
+ хорошая комплектация: микрофон, сменные клавиши, пинцет
+ дополнительные порты
+ красивая многоуровневая подсветка

МИНУСЫ

– кириллические символы не подсвечиваются
– дисплей подвисает; некоторые его функции не продуманы
– ход клавиш полюбится не всем
– дополнительный разъем — USB 1.1, а не USB 2.0
– одна из самых дорогих клавиатур на рынке

МАТЕРИНСКИЙ ИНСТИНКТ

ASUS®
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

Каждый из нас хотя бы раз в жизни слышал такое выражение, как «материнский инстинкт». За этими словами кроется многое: материнская забота и любовь, невероятное чутье, повышенная внимательность.

Журнал «Игромания» и компания ASUS решили перевернуть это понятие с ног на голову и предлагают вам попытаться с помощью своей интуиции и любознательности отыскать… нет, не ребенка, а всего лишь материнскую плату. В помощь вам будут даны пять подсказок, которые и помогут определиться, о какой же материнской плате идет речь.

● Выполненная в формфакторе ATX и имея габариты 305x244 мм, она вмещает в себя четыре слота памяти, встроенный аудиокодек Realtek ALC892 с поддержкой 8-канального HD-звучания, а также парочку слотов PCIe x16 под дискретную графику.

● Процессор Intel (на этой материнской плате) поддерживает новейшую архитектуру Sandy Bridge, а также Intel Core i7/i5/i3.

● Ее «бронежилет» эффективно отведет тепло не только от самой платформы, но и охладит подключенные комплектующие — например, видеокарту.

● Обладая девятью датчиками, эта материнская плата определяет температуру в разных частях компьютера и автоматически подстраивает вращение системных вентиляторов.

● В названии этой материнской платы присутствует обозначение разновидности давно вымерших представителей семейства кошачьих.

ПРИЗЫ

Первый, сумевший пробудить свои инстинкты и правильно отгадать название этой материнской платы, станет ее обладателем и сможет на деле проверить все, что мы о ней написали.

Серебряному призеру достанется в подарок стационарный медиаплеер O!Play mini от компании ASUS.

Обладателю бронзовой награды мы с радостью вручим набор сувениров от компании ASUS.

Ваши ответы присылайте по адресу: *asus_contest@igromania.ru* с 01 до 25 мая 2011 года. В письме не забудьте указать фамилию, имя и ваш родной город.

определиться с правильным ответом вам поможет сайт компании ASUS

на правах рекламы

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Основные изменения этого месяца:

- переведем все компьютеры на базе **Intel**, кроме самого мощного, на перспективную платформу **Sandy Bridge**;
- в конфигурациях на основе **AMD** постараемся использовать материнские платы, совместимые с будущими процессорами под сокет AM3+ (например, **ASUS M4A89TD PRO/USB3** из конфигурации «**Займи, но купи**»);
- обновим вентиляторный парк благодаря снижению цены на некоторые интересные модели! Так, **Cooler Master Hyper TX3** стоит немного, охлаждает хорошо и шумит не как вертолет при взлете;
- наберем модули памяти комплектами, а не отдельными планками: во-первых, так они обойдутся дешевле, а во-вторых — автоматически отпадет вопрос о совместимости;
- в большинстве конфигураций обновим видеокарты — особенно рекомендуем обратить внимание на платы **Gigabyte**, традиционно отличающиеся высоким качеством и значительным разгонным потенциалом;
- в конфигурацию «**Тебя я видел во сне**» установим кулер **Thermalright IFX-14**, настолько эффективный, что с охлаждением процессоров среднего уровня в хорошо проветриваемом корпусе он справляется даже без вентилятора. Но поскольку наш **Intel Core i7-990X Extreme Edition** средним никак не назовешь, дооснастим охладитель 14-см вентилятором **Thermalright TY-140**. Наконец, замена трех Palit GeForce GTX 580 Sonic на две двухъядерные **ZOTAC GeForce GTX 590** значительно увеличит производительность и позволит освободить немного места в корпусе.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

ЦП: Intel Core i7-990X Extreme Edition (ядро Gulftown, Socket LGA1366, 3,46 ГГц, L2-кэш 1,5 Мб, L3-кэш 12 Мб)	35 700
Кулер: Thermalright IFX-14 (алюминий+медь) + вентилятор Thermalright TY-140 (140 см, 900-1300 об/мин, 17-21 дБ)	4200
Системная плата: Gigabyte GA-X58A-UD9 (XL-ATX, 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 FireWire, 2x LAN, аудио)	17 800
Память: 3x Kit 2x 2 Гб Corsair Dominator GT DDR3-2133 МГц PC3-17000 (CMT4GX3M2A2133C9)	14 580
Видеокарты: 2x ZOTAC GeForce GTX 590 3 Гб GDDR5 (607/1215/3414 МГц, PCIe 2.0 x16)	52 000
Твердотельный накопитель: 256 Гб Crucial CTFDDAC256MAG-1G1CCA (SATA Rev. 3)	19 200
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, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW DL)	12 220
Корпус: Lian Li PC-P80 Armorsuit (mATX, ATX, eATX, XL-ATX, 4x14 см, 1x12 см, 4x USB 2.0, FireWire, eSATA, аудио)	13 020
Блок питания: Thermaltake Toughpower W0171 (1500 Вт, 1x14 см, разборный 20+4-pin коннектор, разборный 8-pin коннектор, 3x 6-pin, 3x 8-pin PCIe)	8230
Клавиатура: Logitech G19 (пров., 105 осн. + 30 доп. 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	8700
Колонки: Klegg Audio M8 501 (5.1, 5x 100 Вт + 100 Вт, 40-20 000 Гц, 95 дБ)	13 850
Мониторы: 3x Alienware OptX AW2310 (TFT, 23 дюйма (1920x1080), 3 мс, 400 кд/м², 1000:1, HDMI, DVI, 56-120 Гц, 3D Ready, 4x USB) + комплект NVIDIA 3D Vision	87 540
Со всеми наворотами:	**307 830**

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

ЦП: AMD Phenom II X4 975 OEM (ядро Deneb, Socket AM3, 3,6 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	6600
Кулер: Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	880
Системная плата: ASUS M4A89TD PRO/USB3 (ATX, Socket AM3, AMD 890FX, 4x DDR3-1066/1333/160/2000 до 16 Гб, 2x PCIe x16 (CrossFireX), PCIe x4, PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, IDE, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, eSATA, FireWire, S/PDIF-out, LAN, аудио)	5600
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1400
Видеокарта: Gigabyte GeForce GTX 570 GV-N570OC-13I 1280 Мб GDDR5 (780/1560/3800 МГц, PCIe 2.0 x16, mini-HDMI, 2x DVI)	11 845
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)	2350
Блок питания: FSP Epsilon 80PLUS 700W (700 Вт, 1x12 см, разборный 20+4-pin коннектор, разборный 8-pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 6/8-pin)	3150
Системный блок:	**35 205**
Мышь: Logitech Mouse Cordless Laser MX610 (1600 dpi, лазерная, беспроводная)	1320
Клавиатура: SVEN Multimedia EL 4004 (проводная, подсветка клавиш, 118 осн. + 14 доп. клавиш)	1530
Колонки: SVEN IHOO T100 (5.1, 150 Вт, 40-22 000 Гц, 75 дБ)	5500
Монитор: Samsung SyncMaster P2470HD (TFT TN, 24 дюйма (1920x1080), 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, HDMI, DVI, VGA, компонентный, SCART, ТВ-тюнер, стереоколонки 2x 3 Вт)	13 550
Системный блок и периферия:	**57 105**
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1100T (ядро Thuban, Socket AM3, 3,3 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1400
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 580 1536 Мб GDDR5 (783/1566/4020 МГц, PCIe 2.0 x16, mini-HDMI, 2x DVI)	3155
Дополнительная память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1400
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 7.1)	2320
Со всеми наворотами:	**65 380**

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

ЦП: Intel Core i5-2300 BOX (ядро Sandy Bridge, Socket LGA1155, 2,8 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	6500
Кулер: Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	880
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)	4600
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1400
Видеокарта: Gigabyte GeForce GTX 570 GV-N570OC-13I 1280 Мб GDDR5 (780/1560/3800 МГц, PCIe 2.0 x16, mini-HDMI, 2x DVI)	11 845
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST31500341AS 1,5 Тб (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)	2350
Блок питания: FSP Epsilon 80PLUS 700W (700 Вт, 1x12 см, разборный 20+4-pin коннектор, разборный 8-pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 6/8-pin)	3150
Системный блок:	**34 105**
Мышь: Logitech MX 518 (1800 dpi, лазерная, проводная)	1520
Клавиатура: Logitech G15 (проводная, 105 основных + 23 доп. клавиши, USB-хаб)	3560
Колонки: Microlab X23 (5.1, 5x 14 Вт + 29 Вт, 30-20 000 Гц, 70 дБ)	4500
Монитор: ViewSonic VX2739wm (TN, 27 дюймов (1920x1080), 1 мс, 300 кд/м², 1200:1, DVI, D-sub, HDMI, 4x USB, стереоколонки 2x 2 Вт)	12 950
Системный блок и периферия:	**56 635**
Замена ЦП: Intel Core i7-2600 BOX (ядро Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	2800
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 580 1536 Мб GDDR5 (783/1566/4020 МГц, PCIe 2.0 x16, mini-HDMI, 2x DVI)	3155
Дополнительная память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1400
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 7.1)	2320
Со всеми наворотами:	**66 310**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

ЦП: AMD Phenom II X2 560 OEM (ядро Callisto, Socket AM3, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	3250
Кулер: Cooler Master Hyper TX3 (алюминий + медь, 9,2 см, 800-2800 об/мин, 17-35 дБ)	750
Системная плата: ASRock 870 Extreme3 (ATX, 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)	2900
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1400
Видеокарта: Palit GeForce GTX 460 Sonic Platinum 1 Гб GDDR5 (800/1600/4000 МГц, PCIe 2.0 x16, HDMI, 2x DVI, VGA)	6700
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)	1660
Блок питания: FSP Group FSP500-60GLN 500W (500 Вт, 1x12 см, разборный 20+4-pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4-pin)	1700
Системный блок:	**20 390**
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: Samsung SyncMaster BX2350 (LED, TFT TN, 23 дюйма (1920x1080), 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, 2x HDMI, VGA)	8900
Системный блок и периферия:	**32 330**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 955 OEM (ядро Deneb, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1550
Замена видеокарты: Gigabyte GeForce GTX 560 Ti GV-N560OC-1GI 1 Гб GDDR5 (900/1800/4000 МГц, PCIe 2.0 x16, mini-HDMI, 2x DVI)	2100
Дополнительная память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1400
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 7.1)	2320
Со всеми наворотами:	**39 700**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

ЦП: Intel Core i3-2100 (ядро Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,1 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 3Мб)	3900
Кулер: Cooler Master Hyper TX3 (алюминий + медь, 9,2 см, 800-2800 об/мин, 17-35 дБ)	750
Системная плата: MSI P67S-C43 (ATX, Socket LGA1155, Intel P67 Express, 4x DDR3-1066/1333/1600/2133 до 32 Гб, PCIe x16, 3x PCIe x1, 3x PCI, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, PS/2, 10x USB 2.0, 2x S/PDIF-out, LAN, аудио)	3500
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1400
Видеокарта: Palit GeForce GTX 460 Sonic 1 Гб GDDR5 (700/1400/3600 МГц, PCIe 2.0 x16, HDMI, 2x DVI, VGA)	5400
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)	1660
Блок питания: FSP Group FSP500-60GLN 500W (500 Вт, 1x12 см, разборный 20+4-pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4-pin)	1700
Системный блок:	**20 340**
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: Samsung SyncMaster BX2350 (LED, TFT TN, 23 дюйма (1920x1080), 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, 2x HDMI, VGA)	8900
Системный блок и периферия:	**33 935**
Замена ЦП: Intel Core i5-2500 (ядро Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	2600
Замена видеокарты: Gigabyte GeForce GTX 560 Ti GV-N560OC-1GI 1 Гб GDDR5 (900/1800/4000 МГц, PCIe 2.0 x16, mini-HDMI, 2x DVI)	3400
Дополнительная память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1400
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 7.1)	2320
Со всеми наворотами:	**43 655**

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

ЦП: AMD Phenom II X4 955 OEM (ядро Deneb, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	4800
Кулер: Cooler Master Hyper TX3 (алюминий + медь, 9,2 см, 800-2800 об/мин, 17-35 дБ)	750
Системная плата: ASRock 890GX Extreme3 (ATX, Socket AM3, AMD 890GX, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/1800 до 16 Гб, 3x PCIe x16 (CrossFireX), PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, eSATA, PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, eSATA, 1x FireWire, S/PDIF-out, HDMI, DVI, VGA, LAN, аудио)	3200
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1400
Видеокарта: Gigabyte GeForce GTX 560 Ti GV-N560OC-1GI 1 Гб GDDR5 (900/1800/4000 МГц, PCIe 2.0 x16, mini-HDMI, 2x DVI)	8800
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)	2350
Блок питания: FSP Group FSP500-60GLN 500W (500 Вт, 1x12 см, разборный 20+4-pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4-pin)	1700
Системный блок:	**25 030**
Мышь: A4Tech XL-750BH (3600 dpi, лазерная, проводная)	650
Клавиатура: A4Tech KX-6MU-R slim (проводная, 104 основных + 13 доп. клавиш)	715
Колонки: SVEN STREAM Mega (2.0, 2x 60 Вт, 35-27 000 Гц)	4300
Монитор: Samsung SyncMaster XL2370 (LED, TFT TN, 23 дюйма (1920x1080), 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, HDMI, DVI)	11 600
Системный блок и периферия:	**42 295**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 975 OEM (ядро Deneb, Socket AM3, 3,6 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1800
Замена видеокарты: Gigabyte GeForce GTX 570 GV-N570OC-13I 1280 Мб GDDR5 (780/1560/3800 МГц, PCIe 2.0 x16, mini-HDMI, 2x DVI)	3045
Дополнительная память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1400
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 7.1)	2320
Со всеми наворотами:	**60 660**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

ЦП: Intel Core i3-2100 (ядро Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,1 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 3Мб)	3900
Кулер: Cooler Master Hyper TX3 (алюминий + медь, 9,2 см, 800-2800 об/мин, 17-35 дБ)	750
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, Cross-FireX, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, PS/2, 2x USB 3.0, 8x USB 2.0, S/PDIF-out, LAN, аудио)	4600
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1400
Видеокарта: Palit GeForce GTX 560 Ti 1 Гб GDDR5 (822/1645/4008 МГц, PCIe 2.0 x16, HDMI, 2x DVI, VGA)	7990
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)	2350
Блок питания: FSP Group FSP500-60GLN 500W (500 Вт, 1x12 см, разборный 20+4-pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4-pin)	1700
Системный блок:	**25 470**
Мышь: Genius Ergo 555 Laser (3200 dpi, лазерная, проводная)	1160
Клавиатура: Oklick 770L Multimedia Keyboard (проводная, 104 основных + 30 доп. клавиш)	900
Колонки: Microlab Solo 7C (2.0, 2x 55 Вт, 50-31 000 Гц, 85 дБ)	6700
Монитор: Samsung SyncMaster XL2370 (LED, TFT TN, 23 дюйма (1920x1080), 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, HDMI, DVI)	11 600
Системный блок и периферия:	**45 830**
Замена ЦП: Intel Core i5-2500 (ядро Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	2600
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 570 Sonic Platinum 1280 Мб GDDR5 (800/1600/4000 МГц, PCIe 2.0 x16, HDMI, DisplayPort, 2x DVI)	3755
Дополнительная память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1400
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 7.1)	2320
Со всеми наворотами:	**55 905**

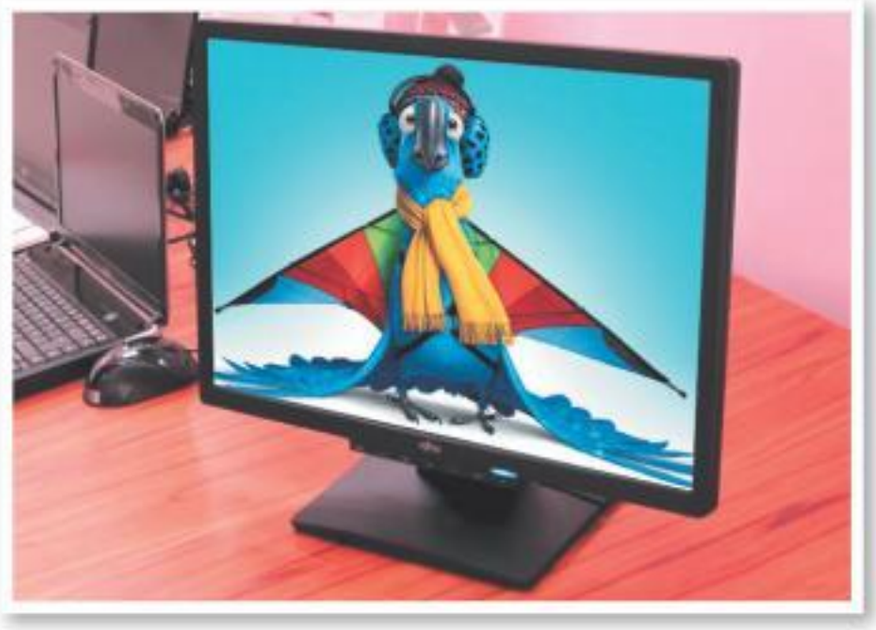
ДО 25 000 РУБЛЕЙ

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

Существуют ли по-настоящему беспроводные мониторы — такие, где не только видеосигнал, но и питание передается «по воздуху»?



В продаже таких устройств пока нет, но в начале марта на выставке CeBIT 2011 компания **Fujitsu** представила монитор, работающий абсолютно без проводов, словно какая-нибудь мышка или клавиатура.

Энергия к этому дисплею подается по индуктивной технологии **Smart Universal Power Access — SUPA**. Монитор располагается на специальном столе, под крышкой которого спрятано все необходимое оборудование. Такой стол выдает 25 Вт мощности — для системного блока не хватит, 22-дюймовому ЖК-монитору тык-в-тык. Да и сила у сигнала невелика: если поднять экран над столешницей более чем на пять сантиметров, он потухнет.

Видеосигнал почему-то передается по интерфейсу Wireless USB. Это не самая новая технология беспроводной трансляции сигнала, и на выставке у монитора возникали проблемы то с цветопередачей, то с качеством картинки. В серийных устройствах, я думаю, будут использовать более совершенные интерфейсы — например, WiDi.

В продаже первые беспроводные мониторы могут появиться уже в 2012 году, однако будут ли они пользоваться спросом, предсказать сложно. Fujitsu, конечно, заявляет, что генерируемое столом магнитное поле не выше, чем у обычной электробритвы, но люди и без того опутаны невидимой паутиной радиосигналов и едва ли захотят добавлять к мобильным телефонам и Wi-Fi-роутерам еще и индукционный стол.

Выбираю нового провайдера, а они все предлагают доступ в Сеть по разным технологиям — ADSL, ADSL2, Ethernet... Чем они отличаются? Мне бы просто в интернет — быстро и стабильно.

ADSL — это наиболее распространенная в России технология доступа в интернет. Она уже порядком устарела, но по-прежнему популярна, так как позволяет устанавливать подключение при помощи телефонных линий, коих у нас куда больше, чем специализированных интернет-сетей.

Среднему пользователю возможностей ADSL-подключения хватает с лихвой. Входящая скорость этой технологии очень приличная — 8-12 Мбит/с, а вот исходящая маловата — в лучшем случае 1,4 Мбит/с, что, конечно, ограничивает аппетиты активных пользователей торрент-трекеров и любителей устроить видеоконференцию с высоким качеством картинки. ADSL2 и ADSL2+ — это более новые стандарты ADSL. Они поднимают планку входящего потока до 24 Мбит/с, а исходящего — до 3,5 Мбит/с (но вы понимаете, конечно, что это пиковые скорости, на практике они в два, три, четыре раза ниже). Для подключения по ADSL требуется купить специальное устройство — модем.

Для подключения по Ethernet, скорее всего, не придется ничего покупать (современные материнские платы имеют встроенный LAN-разъем), зато провайдеру нужно будет протянуть в ваш дом специальный кабель. Нередко за эту услугу просят 2000-3000 рублей, что в 4-6 раз больше ежемесячной абонентской платы.

По техническим характеристикам Ethernet на голову выше ADSL, но на практике качество соединения зависит от возможностей и усердия вашего провайдера. В России, к сожалению, у владельцев Ethernet бывает

даже больше проблем, чем у пользователей ADSL: из-за динамического IP-адреса не получается играть по Сети, кабель то и дело срезают на цветмет, во время грозы появляются помехи, в свитче поселяются домовые... да и огромная в теории скорость часто оказывается безжалостно порезана из-за ограничений выбранного тарифа.

Поэтому, увы, удаленно посоветовать ничего не можем: необходимо внимательно и со знанием дела изучить повадки местных провайдеров и выбрать наиболее беспроблемный вариант. Лучше всего расспросить обитателей городских форумов: принцип «всяк кулик свое болото хвалит» при обсуждении провайдеров совершенно не работает. Каждый пользователь интернета свято уверен, что его провайдер — наиужаснейший, и с удовольствием распишет вам все его недостатки. Главное, чтобы у вас после этого вообще не отпало желание подключаться к интернету!

Разработчики компьютерных шутеров обожают хвастаться, что в их игре все как на войне: оружие-де прорисовано до последней пружинки, траектории пуль рассчитываются на основе законов физики, ну и все в таком духе. А есть ли в мире страна, армия которой взяла на вооружение что-нибудь из видеоигр?

Чтобы министр обороны какой-нибудь страны сделал заявление, что его армия комплектуется оружием, созданным благодаря компьютерной игре? Такого я не припомню, но буквально этой весной американские солдаты, воюющие в Афганистане, получили 13 тысяч устройств, определяющих направление огня, — и весьма вероятно, что уши у этих устройств растут из видеоигр.

Вы, конечно, помните, что в шутерах и экшенах почти всегда показывается, откуда в вас стреляли: краснеет угол экрана, в воздухе появляется прерывистый след от пули, наконец, звук раздается с той или иной стороны. Так вот, новейшая штатовская разработка — личный детектор выстрелов (Individual Gunshot Detector, IGD) — это звуковой анализатор.

На плечи, спину и грудь солдату крепятся четыре специальных датчика, фиксирующих звук выстрела. Полученная информация меньше чем за секунду обрабатывается вычислительным блоком IGD, и на небольшом дисплейчике появляется стрелка, показывающая, откуда палят.

В серьезной заварушке от такого детектора толку мало: он не умеет определять, кто стрелял, свой или чужой, и бесполезен, если огонь ведется с нескольких направлений. Однако это — только начало. Каждый месяц в Афганистан будет завозиться по 1500 устройств. Со временем их научат обмениваться информацией друг с другом и, возможно, отфильтровывать звуки союзных выстрелов.

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, внутриигровыми багами, сохранениями, уровнями сложности. Для всего этого, сами понимаете, есть форумы и служба поддержки.

За $7,68 млрд Intel приобрела знаменитого разработчика антивирусного программного обеспечения — McAfee. Это же баснословные деньги! Intel никогда ни за кого столько не платила. Зачем ей это надо?

Скорее всего, **Intel** планирует создать связку из антивируса и процессора, способного существенно ускорять его работу. Получилось же так с кристаллами **Sandy Bridge**, в которые успешно интегрировали движок для работы с видео **QuickSync**. Он в четыре с половиной раза быстрее топовой **GeForce GTX 570** справляется с перекодированием полуторачасового Full HD-фильма! Почему бы не предположить, что решение Intel-McAfee окажется в несколько раз шустрее «**Лаборатории Касперского**», **ESET NOD32** или **Dr. Web**?

Или вот еще вариант. По слухам, Intel давно работает над алгоритмом, который позволил бы кристаллам распознавать вирусные атаки на аппаратном уровне, безо всякого антивируса, и самостоятельно блокировать вредоносное ПО. Если это на самом деле так, то покупка McAfee — дорогостоящий, но давно запланированный шаг.

Как бы то ни было, McAfee продолжит выпускать программы под собственной торговой маркой и не перестанет поддерживать аппаратные платформы других разработчиков, а Intel обещает, что ее процессоры не будут затруднять работу сторонних антивирусов. ■

Песочница Гарри

GARRY'S MOD ДЛЯ HALF-LIFE 2. ЧАСТЬ 2

В прошлой статье, посвященной модификации **Garry's Mod** (сокращенно **GMod**) для **Half-Life 2**, мы детально разобрали основные принципы работы с объектами — научились добавлять различные модели на уровень, соединять их между собой и даже поиграли с «куклами».

Сегодня мы двинемся дальше — поговорим об использовании постэффектов, перекрашивании объектов, работе с камерами и даже создании спецэффектов. Словом, обо всем том, что определенно понадобится при конструировании сложных зрелищных сцен.

ПОСТЭФФЕКТЫ

Весьма интересных результатов можно добиться, применяя к изображению разнообразные эффекты постобработки или постэффекты (размытие картинки, повышение резкости, имитация HDR, придание псевдообъема и т.п.), которые нашли широкое применение как в современных видеоиграх, так и в кинематографе. Проживают посты в главном меню (вызывается клавишей **Q**) — во вкладке **Post Processing** на панели инструментов в правой части экрана. Чтобы активировать фильтр, достаточно просто поставить галочку напротив него. Вкратце о предназначении каждого из них:

Motion Blur — размывает изображение при движении игрока.

Overlay — позволяет взглянуть на экран сквозь определенный материал вроде льющейся воды.

Bloom — делает самые яркие участки изображения еще более яркими.

Color Mod — изменяет цветовую гамму игры с помощью различных светофильтров.

Morph — служит для искусственного искажения отдельно взятых участков изображения. В отличие от всех остальных фильтров, по умолчанию ничего не модифицирует. Чтобы заставить Morph работать, проделайте следующие действия: выделите строку с названием этого инструмента, в расположенном по соседству блоке Morph нажмите кнопку Start Morphing, после чего пройдитесь кистью по нужным областям экрана.

Sharpen — усиливает резкость картинки.

Simple DoF — имитирует широко открытую диафрагму, при которой все объекты вне фокуса (то есть за исключением центрального) автоматически размываются.

Sun Beams — симулирует падающие с неба солнечные лучи.

Super DoF — улучшенная версия постэффекта Simple DoF.

Выделив строку с названием нужного эффекта постобработки (или же вызвав контекстное меню клавишей **C**), вы сможете подрегулировать его основные параметры перемещением бегунков или же выбрать один из готовых профилей, предусмотренных разработчиками.

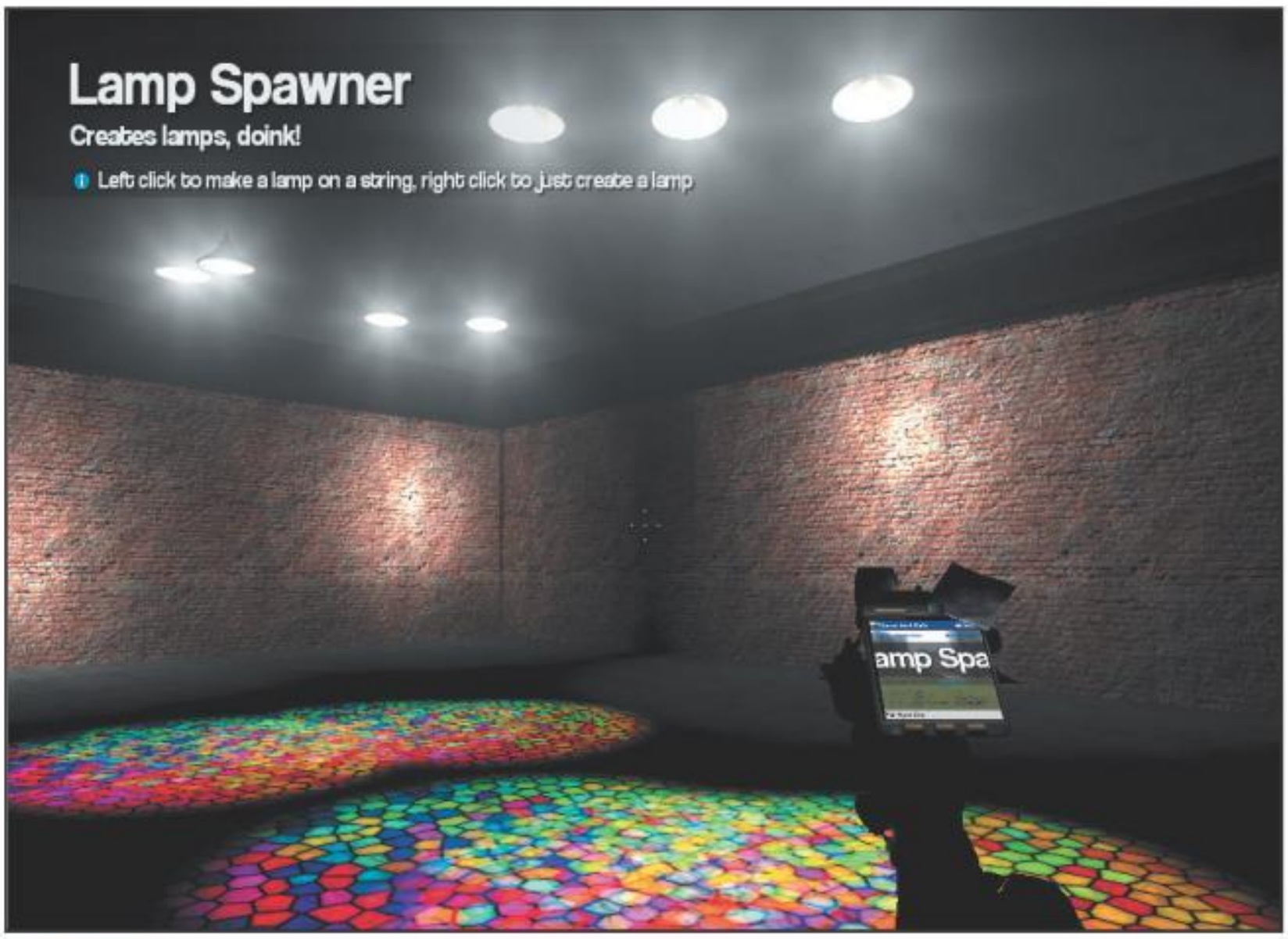
Эффекты постобработки в действии.

СДЕЛАЙ МНЕ КРАСИВО

В Garry's Mod есть инструмент с говорящим названием **Paint**, который позволяет на манер граффити наносить на поверхности объектов разномастные спрайты — пятна крови, глаза, пулевые отверстия, воронки от взрывов и другие текстуры. Зажмите клавишу **Q**, на инструментальной панели в правой части экрана активируйте вкладку **Tools** (самая первая), отыщите в списке блок **Render** и кликните по расположенному в нем элементу **Paint**. В ваших руках появится высокотехнологичный аналог спрей-баллончика, по умолчанию заправленный кровью. Если вы хотите зарядить его другой текстурой, зажмите клавишу **C** для вызова контекстного меню и выберите наиболее подходящий спрайт из списка. Чтобы добавить «накладную картинку» на объект (автомобиль, стену, орудие убийства, металлическую конструкцию), нацельтесь на него и нажмите левую клавишу мыши.

А как насчет замены текстур и перекрашивания моделей? И такая возможность имеется. Чтобы изменить цвет объекта, вооружитесь инструментом **Colour** из уже знакомой нам секции **Render**, подберите наиболее подходящую краску из специальной палитры, вызываемой клавишей **C**, и кликните левой кнопкой мыши по подопытному объекту на сцене. При необходимости вы в любую минуту сможете восстановить исходный цвет модели. Щелчок правой кнопкой мыши по объекту — и изменений как не бывало.

По аналогии, используя инструмент **Material**, находящийся по соседству с **Colour**, вы можете в один клик заменить и закрепленный за элементом материал (текстура, окутывающая трехмер-



Да будет свет!

ную модель, плюс комбинация физических свойств объекта).

Хотите сделать так, чтобы при перемещении в пространстве объект оставлял за собой след? Тоже не проблема. Выбираете инструмент **Trails** из блока **Render**, определяете вид шлейфа, наводите курсор на экспериментальную модель и... нажимаете на ЛКМ. Чтобы удалить след, щелкните по элементу правой кнопкой мыши.

Еще один крайне полезный в хозяйстве инструмент из Render-секции — **Cameras**. Он служит для создания камер на карте, из которых можно наблюдать за происходящими на сцене событиями. Как это работает? Первым делом активируете заветный девайс, в контекстном меню, вызываемом клавишей **C**, назначаете на цифровом блоке клавишу, на которую хотите повесить камеру. Затем встаете на то место на карте, где хотите развернуть наблюдательный пункт, и щелкаете левой клавишей мыши по точке, куда будет направлен съемочный аппарат. А дальше просто переключаетесь на вид из созданной камеры одним нажатием назначенной ранее клавиши на цифровом блоке. Всего вы можете создать до 16 камер. На наш взгляд, более чем достаточно.

Взрывоопасные игры.

ХЛЕБА И ЗРЕЛИЩ!

В группе **Render** находятся далеко не все визуальные инструменты: часть из них проживает в конструкторском блоке **Construction** из вкладки **Tools**. Инструмент **Lamps** из блока **Construction** создает работающие лампы направленного действия в месте, куда указывает прицел. Левая кнопка мыши отвечает за создание светильников, подвешенных на веревке, правая — ламп без крепления. В контекстном меню (клавиша **C**) вы можете задать длину веревки, на которой будет закреплена лампа (**Rope Length**), установить клавишу включения/выключения источника (**Toggle**), цвет свечения и не только. Когда появляется необходимость в источниках рассеянного света, в ход идет инструмент **Light**.

При создании по-настоящему сложных и зрелищных сцен вам просто не обойтись без спецэффектов (взрывы, огонь, искры). Большую их часть можно получить с помощью так называемых эмиттеров. Для создания излучателей нам понадобится инструмент **Emitter**, расположенный в группе **Construction**. Основные параметры эмиттеров настраиваются в контекстном меню, которое активируется все той же клавишей **C**.

Вот лишь несколько примеров оригинальных сценок, созданных в Garry's Mod.

В нем вы можете выбрать нужный эффект из списка (**Effect**), изменить величину задержки (**Delay**), а самое главное — назначить горячую клавишу на включение/выключение источника (**Emitter Key**). Когда закончите с настройкой атрибутов, щелкните левой кнопкой мыши по любой точке на уровне, в которой хотите создать излучатель. Для активации эмиттера используйте ранее назначенную горячую клавишу.

Специально для пироманов создатели Garry's Mod добавили в блок **Construction** замечательный инструмент **Ignite**, предназначенный для поджога размещенных на карте объектов. Нажатие левой кнопки мыши приводит к мгновенному воспламенению выбранного объекта, правой — к тушению модели. В случае, если огнем будет охвачен разрушаемый объект, он, как тому и положено, сломается. Обращаем ваше внимание, что на NPC данный инструмент не действует (к ragdoll-моделям это, к счастью, не относится).

Для любителей взорвать что-нибудь в секции **Construction** припасен инструмент **Dynamite**, который позволяет создавать взрывчатку, активируемую нажатием заданной клавиши на цифровом блоке. В контекстном меню (традиционно вызывается клавишей **C**) вы можете изменить время задержки до начала детонации (**Delay**), определить интервал между взрывами (**Delay Add**) и даже установить наносимый зарядом урон (**Damage**). При желании даже нашпиговать динамитом каждый метр игрового пространства: разработчики не стали вводить ограничение на количество взрывчатых объектов.

■ ■ ■

На этом наше знакомство с модификацией Garry's Mod завершается. Знаний, полученных вами из двух статей, вполне достаточно, чтобы сделать сложную сцену с использованием разнообразных декораций, персонажей, спецэффектов и, конечно же, замысловатых самодельных механизмов, образованных путем слияния нескольких конструкций. И не забывайте присылать получившиеся работы нам. Самые достойные обязательно будут размещены в рубрике «Почта». ■

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

Ответы на самые интересные и актуальные письма

mail@igromania.ru

Не совсем Айзек, не совсем Кларк в исполнении Еламана Искалиева.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Всех приветствую. Очередной суровый разбор ваших писем готов ворваться в гавань «Почты». За прошедший месяц мы славно повеселились, разгребая и сортируя все ваши послания. Особенно порадовали картинки, которых в этот раз получилось особенно много, — по случаю сакбоепада нам пришлось даже учредить внеплановую «Минуту славы», с которой можно ознакомиться буквально через несколько страниц: вязаные шедевры поражают.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, дорогие читатели! Почта в этот раз вышла удивительно серьезной, практически без шуток, прибауток и веселых баек, все по делу. Надеюсь, это не сказалось на интересности: не все же нам балагурить, надо хоть иногда провести рубрику с серьезным выражением лица. Но не будем затягивать, давайте начнем наш маленький междусобойчик.

ПРИЗ №1

Традиционно мы премируем автора письма номера. На этот раз в качестве приза у нас — цифровая фотокамера Olympus E-PL1. Эта цифровая камера имеет сменную оптику стандарта micro 4/3, матрицу — 12 Мп, четырехступенчатый оптический стабилизатор и 2,7-дюймовый ЖК-дисплей.

ПИСЬМО НОМЕРА

ВХОДИТ И ВЫХОДИТ

Привет, «Игромания». Недавно Microsoft и NVIDIA вышли из PC Gaming Alliance, который, даже не знаю, как выразиться, отстаивал рынок PC, что ли? Вам не кажется, что это конец PC как игровой платформы? Похоже, из-за пиратства в нашу любимую игровую «среду» уже никто и не верит. — Shark Finn

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

недоуменно пожимал плечами

Совсем недавно мне похожий вопрос задавали авторы одного небесперспективного игроиндустриального ресурса. Поэтому просто дам тот же ответ с дополнительными комментариями.

Я не вижу никакой связи между «концом PC» и выходом Microsoft и NVIDIA из альянса. Когда в 2009-м под предлогом экономической неэффективности мероприятия из PCGA самоликвидировалась Activision Blizzard, никто таких параллелей не проводил — зачем делать это сейчас? Альянс живет на дотации участников, дотации, судя по заявлениям, не маленькие. При этом с активностью у организации явные проблемы.

«Здравствуйте, дорогая редакция «Игромании». В свободное время я частенько занимаюсь моделированием и пишу картины. Я являюсь поклонником S.T.A.L.K.E.R., поэтому решил сделать миниатюрные фигурки солдат из этой игры. Представляю вашему вниманию трех «сталкеров» из пластика. Высота солдатиков 7,5 см. С уважением, |O.M|Smoker».

Я помню, что они стартовали в начале 2008-го, чуть ли не год от них не было ни слуху ни духу. Надо полагать, что все это время деньги участников исправно тратились. Потом вдруг альянс разродился статистикой, из которой следовало, что игровой сектор на PC укрепился благодаря онлайновым играм. Кто бы мог подумать?! После этого я слышал еще о трех-четырех случаях, когда альянс «напомнил миру о себе», каждый раз довольно странным способом. Возможно, внутри там у них что-то и делается, но такое чувство, что весь пар в гудок уходит. Как вся эта активность связана со «спасением PC»?

Вообще, предлагаю не у меня спрашивать, а напрямую у Microsoft и NVIDIA: почему они вышли из альянса. Подозреваю, что «гибель PC как игровой платформы» тут ни при чем.

Придет ли PC-пиратство на консоли? А как PC-пиратство может это сделать? Это разные платформы. Если речь о масштабах — нет, не думаю, что консолям грозит такое же засилье пиратства. Технические возможности для этого есть давным-давно (ну, хорошо: PS3 только-только присоединилась, остальных пиратят со старта), но игры продолжают хорошо продаваться.

Пиратство процветает на той платформе, на которой, как бы странно это ни звучало, целевой аудитории пиратов удобно пользоваться их продуктом. Т.е. правила те же, что и при легальных продажах. Чистый мерчендайзинг. На PC как... человеку нужно всего лишь скачать торрент, установить игру — и можно сразу играть. Все элементарно. Даже проще, чем топать в магазин за диском или покупать через онлайновые службы. При этом человек изначально знает, что такое торренты, как там все устроено и куда надо нажать, чтобы заработало. Потому что он с торрентов не только игры, но еще музыку, фильмы и много чего еще качает. Уровень вхождения в PC-пиратство — минимальный.

На консолях все намного сложнее. Тебе надо сначала купить чипованную приставку, скачать игру с помощью другой платформы (PC), зачастую убедиться, что ты скачал нужную версию, правильно пропатчить образ, записать все это не на абы какую болванку, следить, чтобы твоя чипованная консоль не ломанулась в интернет и не обновилась там с официального сервера до черного экрана... Неподготовленный человек на любом из этапов может застрять намертво. Уровень вхождения — высокий, а для некоторых просто

Fiddlesticks из League of Legends и Айзек Кларк. Обе работы выполнены из пластика. Автор — |O.M|Smoker.

неподъемный. Вы вот себе представляете, что какая-нибудь американская домохозяйка или грузчик будут разбираться во всей этой галиматье, чтобы просто поиграть? Они слово-то «чиповка» и «прошивка» никогда не слышали, потому что им не надо. Они кнопку в онлайновом магазине нажмут и через несколько минут будут спокойно валяться с гейпадом на диване или размахивать мувом перед плазмой.

Как все это отразится на индустрии в целом и в частности на России? Можно долго рассуждать, поспособствует ли пожар в моей дворовой помойке глобальному потеплению. Вне всяческих сомнений!

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
ловила уток в пруду

Старпом, меня больше всего позабавило, что шум возник именно вокруг Microsoft и NVIDIA, компаний, для которых PC-рынок всегда значил очень много. Кто-то, простите, думает, что NVIDIA расстанется с PC-рынком? Как они себе это представляют? «Эксклюзивная видеокарта для вашей PlayStation?» Смешно! Да, компания сейчас много внимания уделяет мобильным технологиям, но чтобы она стала списывать со счетов основную свою житницу? Невозможно. А то, что новость где только не засветилась — в основном, заметьте, в непрофильных изданиях, — лишний раз доказывает, что в очередной раз начали раздувать скандал из ничего.

Сказки же про смерть PC-игр меня в последнее время все больше забавляют. Люди, которые это говорят, на продажи приложений в соцсетях давно смотрели? В MMORPG заглядывали? И можно до бесконечности спорить, считать ли флэш-развлекалочки и однообразные гриндилки играми, сути это не изменит. PC-игры меняются, это логичный эволюционный процесс, но то, что игры на PC не вымрут, пока существует платформа, — для меня неоспоримый факт.

Веселая фотожаба, присланная Дмитрием Уваровым.

ПИСЬМО №1
РЕМЕЙК РЕМЕЙКА

Вам уже как-то задавали вопрос про различные ремейки, но я хочу зайти немного с другого ракурса. А насколько сложно создавать все эти HD-ределки классики? И трудно ли делать порты с одной платформы на другую? Некоторые игры, скажем, продаются и на «Айфоне», и на «Андроиде», и на «Виндовз Фоне», а иногда их же еще и в «Стиме» можно найти. Неужели так просто их «размножить»? — Антон Берных

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «**Игромания**», соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «**Игромания**»: **Мне надоели компьютерные игры!**» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «**Игромания**»: **Игры и их влияние на психику**».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «**Игромания**»: **Рассказ читателя**».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «**Игромания/Картинка**».

■ **Форум «Почта журнала».** На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.

ВОПРОСЫ ПО SMS. *Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по **SMS**, на короткий номер 1121 с префиксом #mail (в начале сообщения печатаете слово #mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.*

MIGHT & MAGIC HEROES VI

2011	Май	May					
Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
17							1
18	2	3	4	5	6	7	8
19	9	10	11	12	13	14	15
20	16	17	18	19	20	21	22
21	23/30	24/31	25	26	27	28	29

Издатель Ubisoft **Разработчик** Blackhole Games

ИГРОМАНИЯ

MOTORSTORM APOCALYPSE

2011	Май		May				
Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
17							1
18	2	3	4	5	6	7	8
19	9	10	11	12	13	14	15
20	16	17	18	19	20	21	22
21	23/30	24/31	25	26	27	28	29

Издатель Sony Computer Entertainment **Разработчик** Evolution Studios

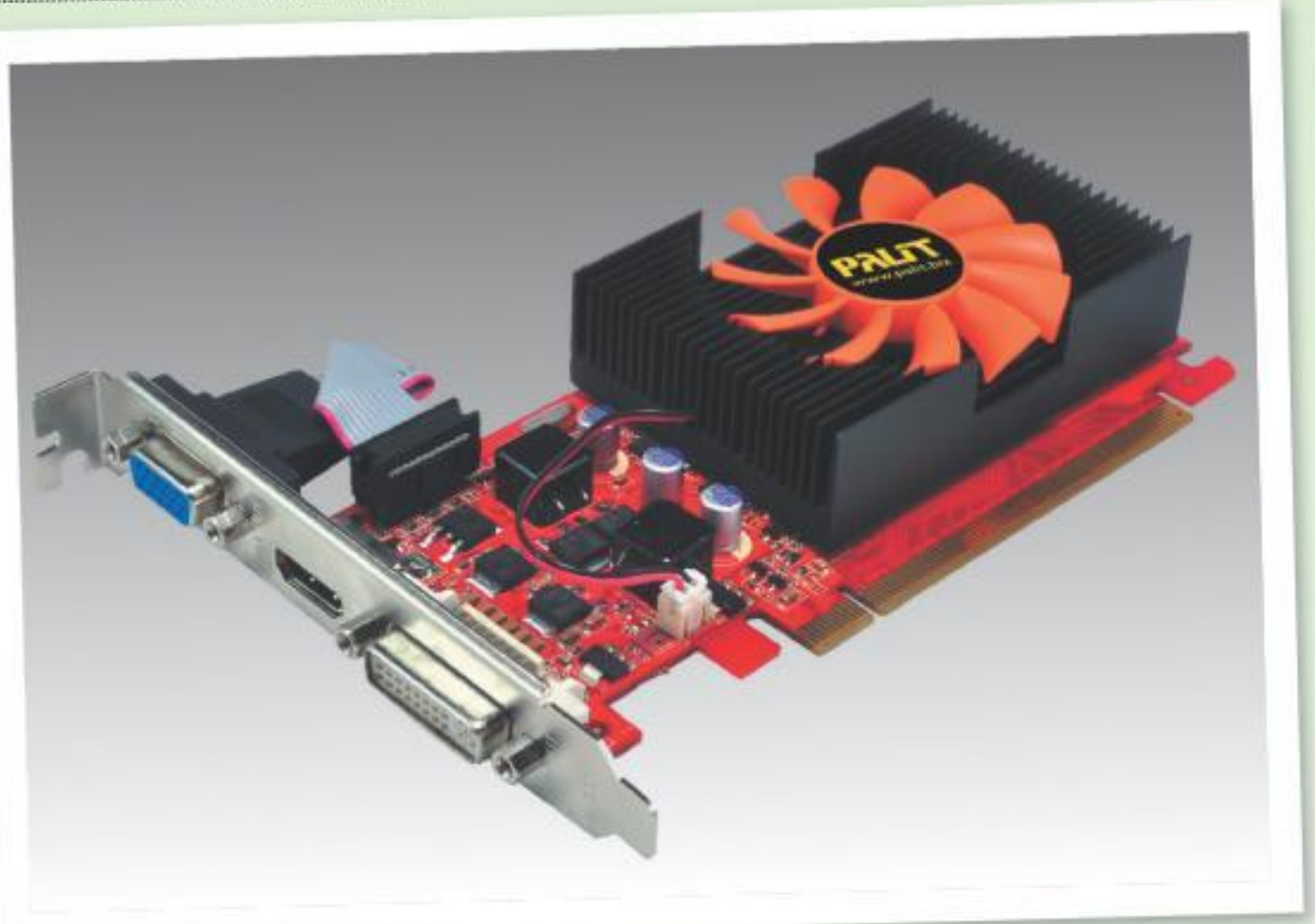
ИГРОМАНИЯ

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
Размножала в пробирке

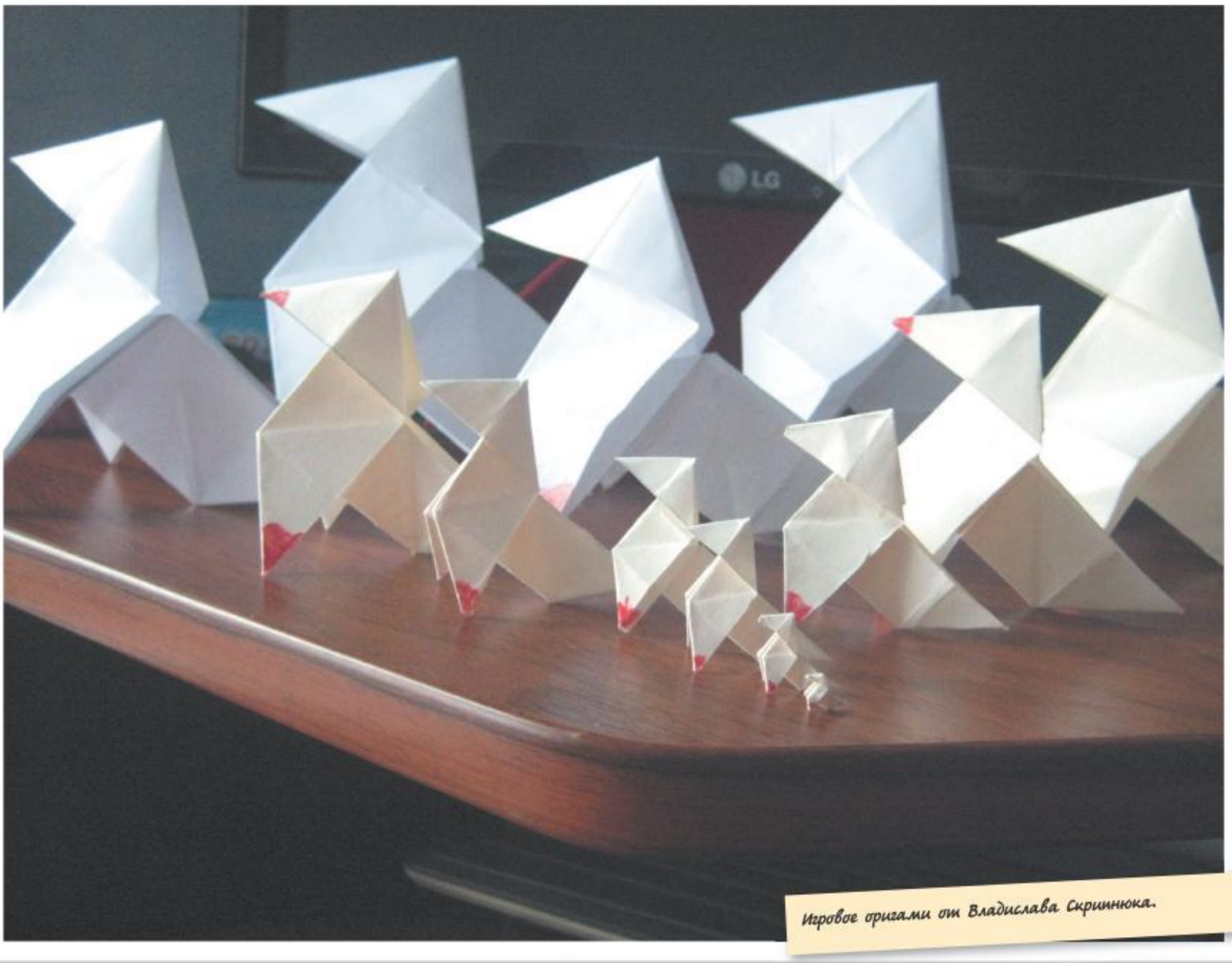
Как это ни странно звучит, но одна из самых серьезных проблем при «реставрации» классики — это найти исходный код игры. Сколько раз приходилось слышать от разработчиков, что они подумывают о создании HD-ремейка какой-нибудь очень старой, но популярной игры, но все упирается в то, что исходники утеряны. А это значит, что игру придется писать с нуля — этим заниматься никому не хочется. Одно дело перерисовать графику и просто подгрузить ее в уже готовое ядро, совсем другое — переделывать всю работу.

Ведь ретрорелизы чаще всего случаются где? Правильно — на портативных платформах. Это своеобразная вторая жизнь для множества тайтлов, даже не для очень популярных. Взять, к примеру, платформеры или аркады начала девяностых. Сейчас их массово переиздают на телефонах, смартфонах, коммуникаторах, андроид-устройствах... Иногда приходится видеть забавную картину — игра выходит на мобильных устройствах с кривым управлением, абсолютно неоптимизированной, а явно растянутой или ужатой картинкой, с огромной кучей багов. Начинаешь выяснять, и оказывается, что разработчики не нашли исходников, а потому просто взяли и написали эмулятор под новую платформу. Такие вот шуточки.

ПРИЗ №2



Автор письма №1 получает от нас в подарок графическую карту GeForce GT 430 (1024 Мб DDR3). Характеристики карточки: PCI Express 2.0, аудио TrueHD и DTS-HD, HDMI 1.4a, двусвязный HDCP. Благодарим компанию Palit (www.palit.biz) за предоставленный приз.



Игровое оригами от Владислава Скрипнюка.

Издевательства на тему Team Fortress 2, продемонстрированные Денисом Авдеевым.

«Недавно шел по городу и случайно заметил вот такое объявление... Птички из аркадной головоломки Angry Birds. Персонажи игры рекламируют краснодарский кинотеатр. Олег Родимин (OliverBlood) ст. Васюринская».

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
программировал от бедра

Свет, больше тебе скажу, даже когда исходный код есть — это еще ничего не значит. Разобраться в том, что настрочили программисты десяток лет назад, под силу далеко не каждому. Зачастую перевыпуск игры упирается именно в то, что для разработки HD-версии... да что там HD-версии — просто для адаптации DOS-игры под Windows, скажем, приходится искать людей, которые писали исходный код. Это не всегда удается.

К слову, недавно на PS3 вышла Tomb Raider Legend, а Карл Стюарт из Crystal Dynamics поделился своими впечатлениями от портирования игры на консоль нового поколения. Полную версию интервью можно найти на сайте *www.computerandvideogames.com*; если же вкратце, то основной проблемой было именно найти людей, писавших исходный код, потому что его надо было переписывать, чтобы добавить ачивменты и адаптировать движок под PS3. Перерисовывать текстуры пришлось не везде, но понадобилось немало времени, чтобы заточить игру под новые разрешения.

И это только вершина айсберга. На самом деле мелких, малюсеньких, крохотных, но чертовски досаждающих проблем при портировании игр или создании HD-версий — миллион. Недавно вот мы беседовали с Rovio Mobile, создателями Angry Birds, они как раз были заняты портированием игры на новые платформы, так сказать, расширяли зону влияния. Из беседы стало понятно, что портировать игру не очень сложно, если «перегонкой» занимается одна и та же команда. Трудность одна — программисты команды должны знать особенности программирования подо все необходимые платформы, а таких людей найти, во-первых, непросто. Во-вторых, надо изначально понимать, что ты будешь выпускать мультиплатформенную игру. А как ты про это узнаешь, если изначально неясно, выстрелит тайтл или нет.

ПИСЬМО №2
ПРЕМИЯ «МЕТРО»

Здравствуйте. Недавно игра «Метро 2033» получила премию «Google Тренд 2010». Я вот честно не очень понимаю, как так получилось? Почему не GTA, не Bulletstorm, не Dragon Age, наконец?! Нет, «Метро» — прекрасная игра, но все же она далека от золотого пантеона. — Goliy Malchik

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
сводил концы с концами

Прежде чем петь дифирамбы и радостно улюлюкать, неплохо бы разобраться, почему премию получила именно «Метро 2033». Статистика поиска почти у всех игр выглядит примерно одинаково. Анонс — небольшой пик, дальше вяло-вяло-вяло-вяло. Начинается рекламная кампания — происходит плавный подъем, который удерживает интерес к игре, а значит, и число поисковых запросов на определенном уровне. Обычно чем больше вкладывается в рекламную кампанию, тем эта планка выше, и чем раньше начинается кампания — тем раньше заметен подъем на графике. От популярности игровой серии/вселенной/разработчика, конечно, тоже многое зависит.

Где-то за одну-три недели до релиза, если издателем все было сделано правильно, происходит резкий скачок запросов — на пике рекламной кампании. И этот скачок плавно переходит в вертикальный взлет в момент выхода игры (ну, или в момент появления образа в торрентах). Потом небольшое плато — от нескольких дней до месяца, в зависимости от сложности и увлекательности игры (самые большие плато у хороших онлайновых игр). Затем — резкий (для офлайн-тайтлов) или плавный (для онлайна) спад интереса и запросов. У офлайновых игр число запросов падает чуть ли не в ноль. У онлайновых — держится повыше. И дальше на этом графике могут быть локальные пики, если для игры появляются, например, DLC или она с опозданием выходит на другой платформе (в этом случае пик может быть даже выше, чем первый).

Еще один важный момент. По интересным играм, которые сложно пройти, у которых есть альтернативные концовки, дополнительные задания... в общем, по тем, в которых среднестатистический человек сам может и не разобраться, или разобраться, но не во всем, — пик почти всегда выше. Люди ищут в Сети, как решить ту или иную задачку, пройти тот или иной квест, добиться альтернативных концовок.

«Метро 20033» — игра не то чтобы сложная, но после релиза по ней было что поискать. Что сделать, чтобы появилась вторая концовка... Как пройти библиотеку...

Плюс не забывайте, что номинанты на премию выбираются не из самых популярных запросов, а из самых быстро растущих. Т.е. если у вас есть хорошая игра, к которой издатель начал подогревать интерес задолго до релиза, то рост поисковых запросов будет довольно плавным. А если игра — как снег на голову, то у нее и пик запросов будет очень крутым. С «Метро» похожая ситуация: ничего-ничего-ничего-ХЛОБЫСЬ-ничего-ничего-ничего.

Почему этот «хлобысь» на графике был таким резким? Посмотрите на победителя «Google Тренд 2009» среди книг. Там как раз «Метро 2034» Дмитрия Глуховского. Т.е. вселенная очень популярна. А то, что запросы скакнули так резко и только в момент релиза, намекает на то, что кто-то слил рекламную кампанию. Она была, но традиционно для России — слабенькая (про бункер молчу, про него многие написали). Для такой игры, как «Метро 2033», этого недостаточно. У меня десятки знакомых и приятелей, которым нравится книга... но они не следят за игровыми трендами, просто иногда покупают хорошие игры. Так вот, они и после релиза ничего не знали о том, что по их любимой книге сделали игру. Вот до этих людей, которые играют от случая к случаю, но в восторге от вселенной, — информацию так и не донесли.

Впрочем, грех жаловаться. На Западе рекламная кампания «Метро» тоже была откровенно

«Вот так в нашем городе заставляют рекламировать разные вещи ваулт-боя. Александр Лалетин (Усть-Илимск)».

РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «Рассказы читателей», в ней мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.

слабая. Игра популярна не благодаря, а вопреки. Просто потому, что это действительно отличный шутер: сарафанное радио при поддержке прессы сделало свое дело.

Так что, с одной стороны, да, здорово, что именно «Метро 2033» оказалась среди победителей — это объективно лучшая славянская игра прошлого года. С другой стороны, «а ручки-то — вот они».

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

радовалась за наших

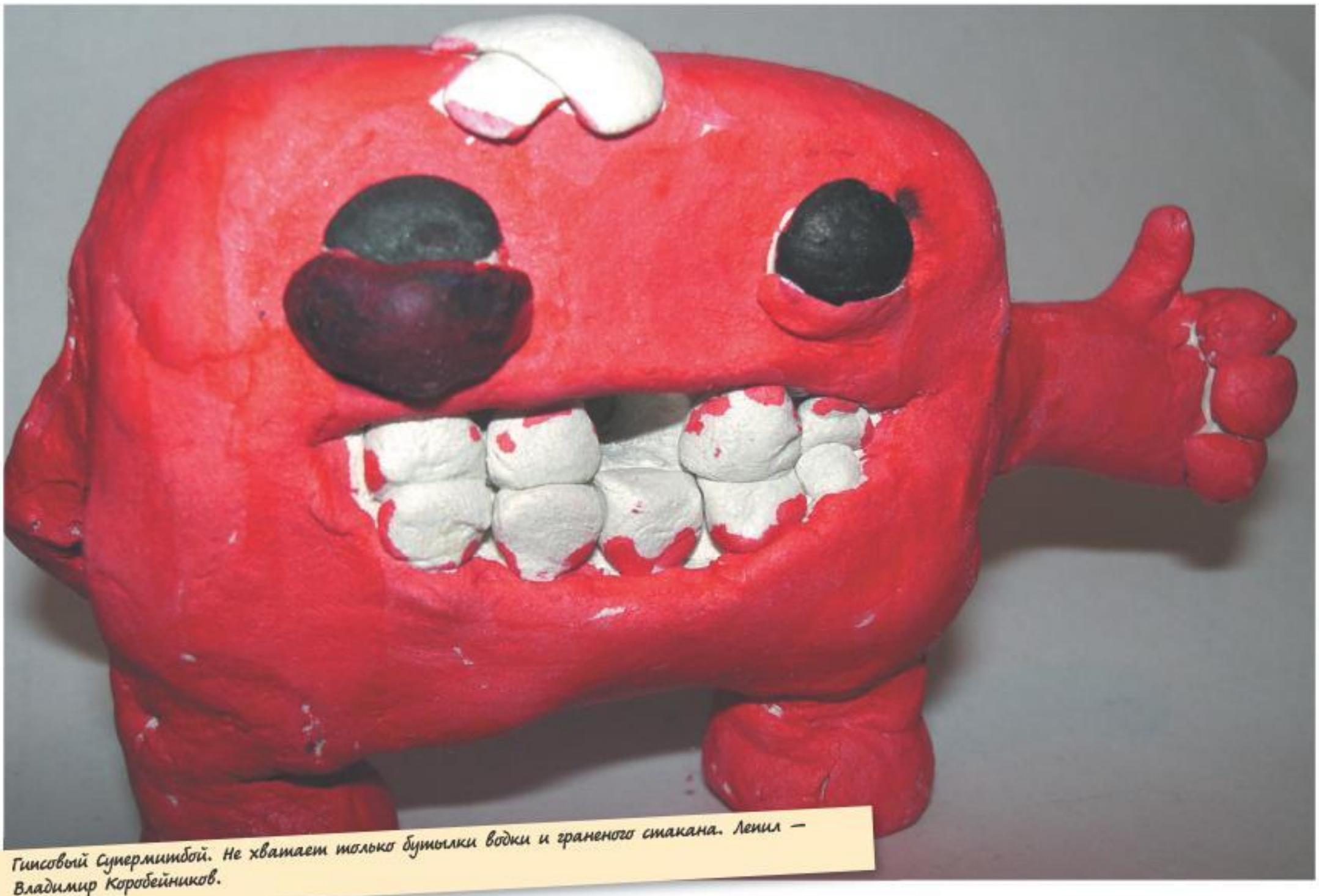
Старпом, если честно, я не очень понимаю, почему нельзя просто порадоваться за разработчиков и за хорошую игру. Понимаю, если бы премию получила какая-нибудь веселая ферма или иной трэш. Но когда награду получает по-настоящему хороший проект — мне кажется, совсем необязательно ставить нос по ветру и начинать разнюхивать, а как так получилось. Мне вот просто радостно за ребят. Надеюсь, что их следующая игра будет не хуже, — благо в том, что она будет, сомневаться уже не приходится.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

На этом, дорогие читатели, наш маленький паровозик из «Ромашково» отправляется на запасной путь, чтобы провести плановую чистку колесиков и угольной топки, которые к следующему выпуску обязаны сверкать и искриться. Всех обнимаю и с нетерпением жду от вас интересных, конструктивных, увлекательных писем. До встречи через месяц.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Паровозик из «Ромашково»? Света, что с тобой? Каких ромашек ты нанюхалась? Скорый поезд вызывать не пора? Все! Цирк шапито сворачивается и на месяц уходит на капитальный ремонт — чинить поломавшихся гимнастов, зашивать порвавшихся тигров и медведей, вправлять ввалившиеся носы клоунам. Удачи вам в этом мире, будьте начеку и не кашляйте. ■



Гипсовый Супермитбой. Не хватает только бутылки водки и граненого стакана. Лепил — Владимир Коробейников.

ДАВАЙ ПОДВИГАЙ...

Лучшие игры с поддержкой Move

«Игромания», расскажите, во что играть с мувом? Я собираюсь покупать консоль, но не могу решить, стоит ли брать сразу мув или он ничего не даст. Какие игры стоит брать для мува, чтобы можно было и самому поиграть, и младшему брату было не скучно? — Terios

Светлана Померанцева

С конца сентября, когда состоялся релиз PlayStation Move, число писем с вопросами про новый контроллер лишь возрастает. Чаще всего спрашивают, во что поиграть. Вопрос резонный: во-первых, далеко не все игры поддерживают Move; во-вторых, из тех, что поддерживают, далеко не во все так уж интересно играть с «волшебной палочкой». В итоге мы со Старпомом решили сделать эдакий мини-гайд — целый месяц играли в разные Move-игры и в итоге выбрали самые, на наш взгляд, интересные.

Сразу оговоримся: основной критерий, которым мы руководствовались, были новые ощущения от геймплея, а не просто факт поддержки игрой Move. Именно поэтому многие большие тайтлы с поддержкой контроллера в наш обзор не попали, а некоторые маленькие, но необычные игры в нем засветились.

Fight: Lights Out

Редкий случай, когда крайне неудачная игра полностью преображается, если играть в нее при помощи Move. При использовании обычного геймпада Fight — бездарный файтинг с примитивной системой ударов, неуклюжим управлением и замедленной реакцией персонажей на нажатие кнопок. Единственное достоинство этой игры — Дэнни Трехо, мастерски кривляющийся в промежутках между схватками.

С Move игра превращается в превосходный симулятор кулачного боя. Неожиданно выясняется, что большого количества ударов не требуется — выполнить что-то сложное, размахивая руками, все равно не получилось бы. Замедленность управления объясняется тем, что вам нужно время для замаха. Самое же главное: поиграв полчаса в Fight, чувствуешь, что на самом деле дрался на ринге. Пот льет ручьем, а мышцы на следующий день начинают болеть, даже если вы регулярно ходите в спортзал.

Если вы спокойно играете в Fight 30-45 минут и не устаете, не сомневайтесь — вы в прекрасной физической форме. И мы вам можем лишь посоветовать купить в любом спортивном магазине утяжелители на запястье. Килограммовых будет вполне достаточно, чтобы вы вымотались за десять минут.

Heavy Rain

Играть в Heavy Rain в редакции для Move мы стали в основном потому, что нам хотелось перепройти эту игру еще один (какой уже по счету?) раз. Но оказалось, что с контроллером делать это — нет, не интересней, а просто... совсем иначе. QTE воспринимаются совсем по-другому, игровые моменты, в которых раньше действовал автоматически, заставляют задуматься, а иногда даже заметить новые элементы сцены, которые до этого не замечал, тарабаня по кнопкам.

Если вы по каким-то сакральным причинам еще не играли в Heavy Rain, совершенно неважно, будете вы проходить игру в первый раз с Move или без него. А вот для тех, кто Heavy Rain уже прошел, Move позволяет взглянуть на игру под иным ракурсом.

Killzone 3

Лучший шутер, управление которого заточено под соневский контролер. О том, как играется в Killzone 3 с помощью Move, мы уже подробно описывали в прошлом номере журнала. Напомним: без кредла-пистолета играть довольно сложно, приходится привыкать несколько часов. С пистолетом играть проще, но быстро устаешь (для многих это плюс, а не минус), а главное — никакого преимущества перед игрой с помощью геймпада мы не обнаружили, ни по скорости, ни по удобству.

Но ощущения от игры совершенно иные — минут через пятнадцать вживаешься в образ героя, из-за особенностей управления внимание полностью сосредоточено на экране, после пяти-шести серьезных перестрелок приходится, кроме шуток, бежать в ванну и принимать там легкий душ. В прошедшем месяце нам удалось поиграть в Killzone 3, используя кредл-автомат, в котором навигатор встроен в ручку. Сразу хочется сказать — забудьте про пистолет, автомат на порядок удобней, наводиться на цель с его помощью проще (рычаг большой, прицел не скачет по экрану), а главное — не нужно привыкать синхронизировать движения рук с Move и навигатором, оба контроллера сцеплены. По нашим ощущениям, привыкнуть к автомату можно буквально за 15-20 минут, а игровые сессии увеличиваются до часа-полутора: движения получаются более точными и экономичными, устаешь меньше.

Самая же замечательная особенность Move Sharp Shooter (это официальное название автомата от Sony) — он дополнительно сужает поле зрения, акцентирует внимание на игре. Когда прижимаешь автомат к плечу, периферийное зрение словно отключается, ты видишь только то, что происходит на экране. Мы раньше как-то не задумывались о том, насколько больше удовольствия получаешь от игры, если тебе не мешают внешние раздражители, если не отвлекаешься на посторонние звуки, на свет, да даже просто на вид стены за телевизором. Все это как бы намекает мозгу: «Это все ненастоящее, видишь — ты дома». Когда играешь с автоматом, про дом забываешь, остается только игра, которая воспринимается почти как реальность.

Если честно, мы думаем, что создатели кредла-автомата и не подозревали, что их устройство позволит настолько погрузиться в игру. Кстати, попробовать, как это все работает, можно, не покупая Move с Sharp Shooter. В залах аркадных автоматов часто попадаются виртуальные тиры, где контроллер выполнен в виде автомата. Ощущения от игры — очень похожи. С той лишь разницей, что там не надо управлять движениями персонажа (в тирах он обычно сам перемещается, а вы лишь стреляете по противнику).

Sports Champions

Коллекция спортивных игр, которая лишь поначалу выглядит казуальной забавой. Когда устанавливали игру, никаких особых надежд мы на нее не возлагали. Как выяснилось, напрасно. Главное отличие Sports Champions от прочих спортивных симуляторов (например, тех, что в большом количестве выходили на Nintendo Wii) в том, что здесь уровень симуляции очень высок. Приведем простой пример — пинг-понг. Если вы никогда не играли в настольный теннис, то поначалу будете тыркаться в игре как слепой котенок. Просто так размахивать руками и получать накаты и подрезания не выйдет. Собственно, мы со Старпомом пытались очень долго сделать топ-спин, но у нас ничего не выходило. Потом в гости зашел друг, который неплохо играет в пинг-понг, мы тут же накинулись на него, воткнули в руку Move и заставили опробовать Sports Champions. Так вот — у него минут через десять начали получаться даже самые сложные удары и вращения. Единственное, что он делал, — использовал привычные для него приемы пинг-понга.

Не станем утверждать, что при помощи Sports Champions можно научиться стрелять из лука, играть в волейбол или настольный теннис... Но общую механику движений вы, безусловно, освоите. Ни в одном другом спортивном симуляторе мы такого эффекта не наблюдали. Вот и получается, что Sports Champions — не просто забава для всей семьи (кстати, для части игр из коллекции порог вхождения довольно высокий), но и весьма хардкорный симулятор, в игровой форме формирующий навык для успешного занятия спортом в реальной жизни.

Flight Control HD

Аркадная головоломка, вышедшая сначала на iPad, затем на PC, Mac и PS3. Ваша задача — сажать самолеты на свободные посадочные полосы, не допуская столкновений в воздухе и аварий на земле. Все предельно просто и адски увлекательно. На PS3 в Flight Control можно играть исключительно благодаря Move, потому что чертить траектории полета с помощью геймпада — самое глупое занятие, которое можно себе представить (мышкой и то не идеально получается). А вот рисовать по экрану мувом почти так же удобно, как чиркать пальцем по поверхности iPad.

Мы бы вряд ли стали советовать вам столь простую игру, но Flight Control стоит очень дешево, а удовольствие, которое получаешь от геймплея, вполне сравнимо с фаном от куда более серьезных игр.

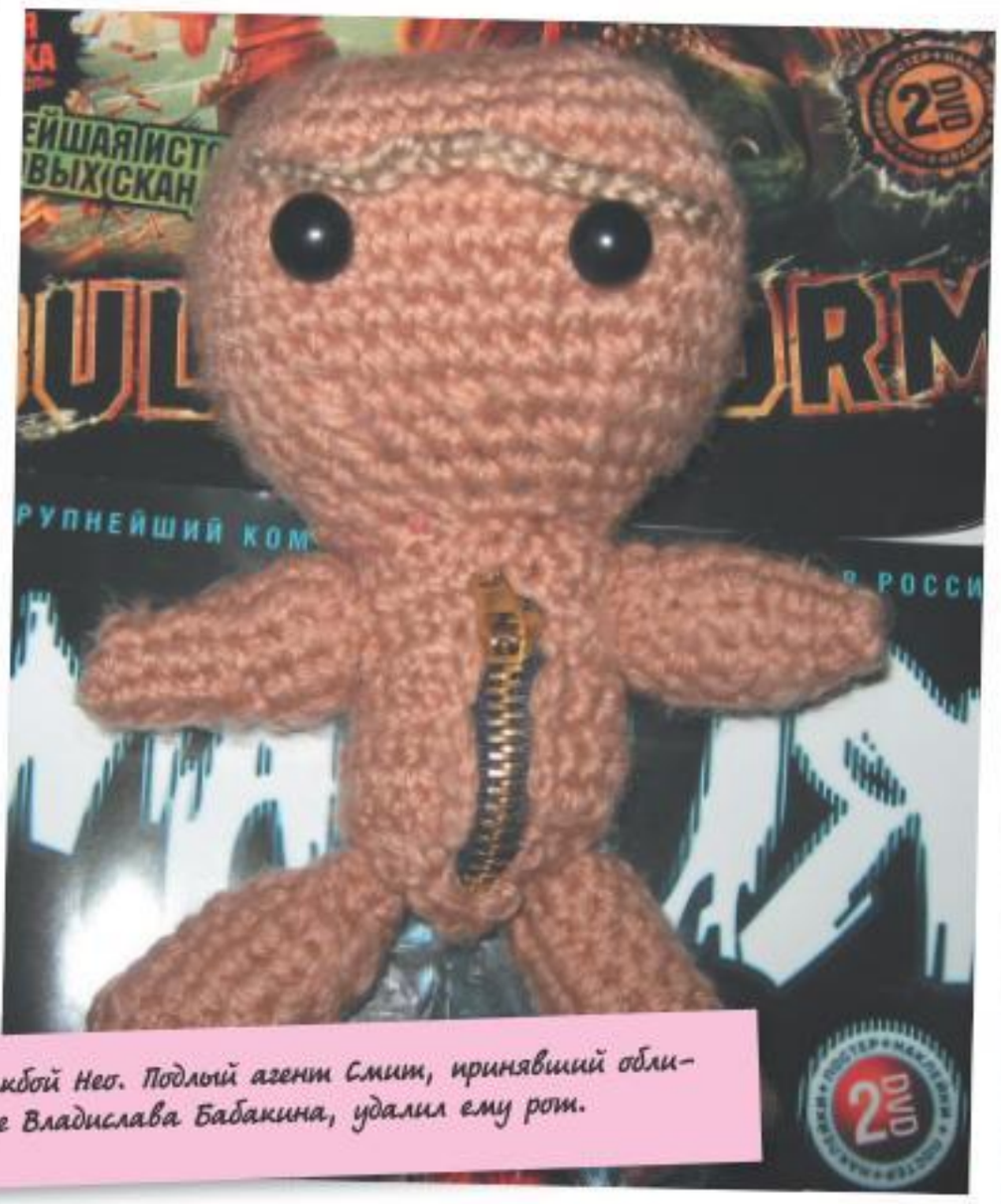
МИНУТА СЛАВЫ

Тема — наша. Фотографии, скриншоты, рисунки, фотожабы — ваши!

После публикации статьи о том, как связать сакбоя, вязаные гомункулы начали сыпаться на нас словно из рога изобилия. Мы решили опубликовать фотографии самых, на наш взгляд, симпатичных, забавных и просто отвязных — уж простите за каламбур. Встречайте работы лучших творцов-вязальщиков в этой части галактики.

Сакбой Дениса Гарбузова, судя по всему, плохо питался. Иначе чем объяснить такие тоненькие ручки-ножки и вздутый животик?

Не то сакбой-панк, не то сакбой-полярник. Что у него на голове, прическа или ушанка, мы так и не разобрались. Вязал — Кирилл Колканов.



Сакбой Нео. Подлый агент Смит, принявший обличье Владислава Бабакина, удалил ему рот.

Веселый сакбой-альбинос с шарфиком-меланистом от Ирины Сиротиной.

Э-э-э... Судя по всему, личинки сакбоев в исполнении Льва Санарова.

Самый натуралистичный и эмоциональный из присланных нам сакбоев. Отдельная благодарность за достоверность — Льву Санарову из Барнаула.

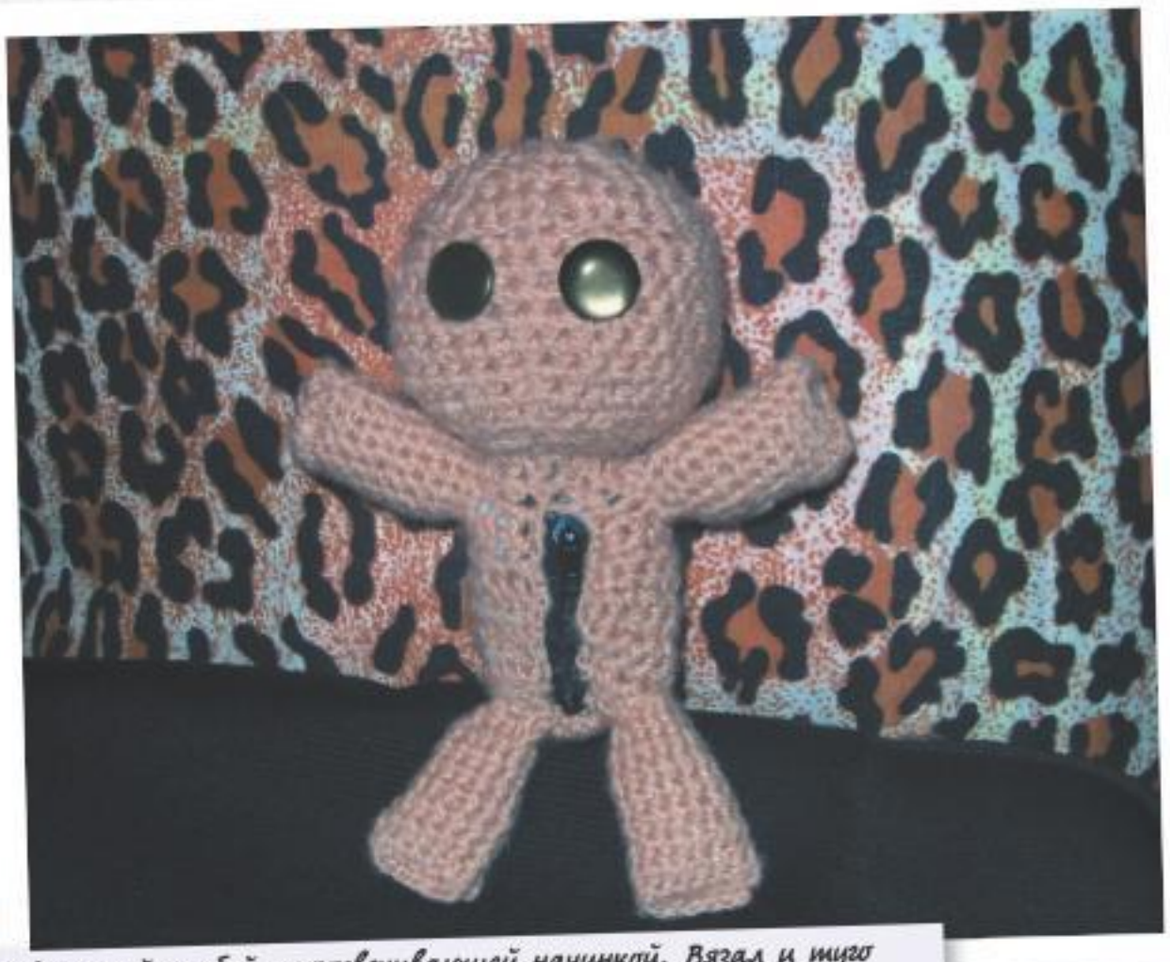
Целый выводок разноцветных сакбоев-рахитов. Фото прислал Роман Сиротин, а вот самих нестандартных, но очень симпатичных сакбоев вязала его мама.

НОВАЯ ТЕМА

Каждый номер мы задаем определенную тему, так или иначе связанную с играми и игровой индустрией. Вы придумываете, как эту тему можно интересно — а главное, остроумно — обыграть в виде фотографии, скриншота, рисунка, фотожабы, модели или чего-то еще, и присылаете плоды своих трудов нам. Лучшие работы будут опубликованы в «Минуте славы».

Тема следующей «Минуты славы» — **ОГОНЬ** в играх и все, что связано с пламенем, искрами, спичками, зажигалками... Да мало ли способов поддать жару в играх можно напридумывать?! Дерзайте! Ждем от вас не только смешные скрины, но и фотожабы, коллажи, юмористические фотографии, модельки...

Ваши работы присылайте на адрес **mail@igromania.ru** — с обязательной пометкой «**Игромания/Минута славы**». Работы принимаются до 18 мая.



Радостный сакбой с просвечивающей начинкой. Вязал и туго набивал — Кирилл Колканов.

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.

CITIES IN MOTION
(PC)

Откройте файл **config.script** из папки **Документы\Cities in Motion** «Блокнотом» и найдите строку **$debug = false;**

Вместо нее напишите

$debug = true;

Также добавьте в конец этого раздела файла строку

$disableDebug = false;

В игре станут доступны клавиши:

F1 — пропускает день

F2 — автоматическое выполнение заданий

F3 — дает $10 000

F4 — увеличивает число пассажиров до необходимого для выполнения текущих заданий

F12 — открывает консоль

DRAGON AGE 2
(PC)

Чтобы получить доступ к консоли, нужно добавить ярлыку игры специальный параметр запуска. Зайдите в свойства ярлыка, в поле **Объект** возьмите путь к файлу в кавычки, если их еще нет, и через пробел допишите -**enabledeveloperconsole**. Все вместе должно выглядеть примерно так: **«Dragon Age 2\bin_ship\DragonAge2.exe» -enabledeveloperconsole**. Консоль вызывается клавишей ~ (тильда), только на экране не появится ни она, ни текст, который вы будете набирать, — придется печатать вслепую. Еще одно замечание: после ввода каждой команды (нажатия клавиши **Enter**) консоль закрывается, то есть, чтобы ввести новый код, нужно снова ее активировать, нажав тильду.

runscript dbg_setattrib x y — на одну минуту увеличивает параметр x на y очков. Вместо x печатайте номер характеристики (1 — сила, 2 — ловкость и т.д.)

runscript addxp x — дает x очков опыта

runscript zz_dae_debug — позволяет взять в отряд кого угодно

runscript chargen mage — ваш персонаж становится магом второго уровня

runscript chargen rogue — вором второго уровня

runscript chargen warrior — воином второго уровня

runscript pc_immortal — бессмертие

runscript healplayer — лечит вашего персонажа (или персонажей)

runscript killallhostiles — убивает всех врагов

runscript zz_app_debug — открывает окно, где можно настроить отношение ваших спутников к вам

runscript zz_upgrade — открывает окно зачарования

runscript injury remparty — лечит всех ваших спутников

runscript addmoney x — дает x медных монет (1000 медных — 1 золотая)

runscript addtalent xxxxxx — ваш персонаж учит новую способность, где **xxxxxx** — ее идентификационный номер. Строится он по следующему принципу: первая цифра обозначает класс персонажа (1 — воин, 2 — разбойник, 3 — маг), вторая и третья отвечают за ветку развития в рамках выбранного класса (например, у воина 01 — оружие и щит, 02 — двуручный меч и т.д.), а последние три цифры обозначают номер способности и ее апгрейды в рамках ветки (010 — первая способность, 020 — вторая, 021 — улучшение второй способности).

Пример: наберите runscript addtalent 201010, и ваш персонаж выучит прием «Удар в спину».

PAINKILLER: REDEMPTION
(PC)

Коды набираются в консоли, которая вызывается клавишей ~ (тильда).

sv_cheat_godmode_1 — бессмертие

sv_demon_1 — режим демона

sv_everything_1 — все оружие

sv_keep_decals_1 — трупы не исчезают

sv_less_monster_hp_1 — монстров легко убивать

sv_max_ammo_1 — максимум боеприпасов

sv_max_health_1 — максимум здоровья

sv_monsters_always_gib_1 — монстры взрываются после смерти

sv_perfect_finish_1 — уровень завершается с идеальными результатами

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

BULLETSTORM

Корабль генерала Соррано, который мы видим в начале игры, напоминает известное оружие Lancer из **Gears of War**. Поскольку обе игры сделала **Epic Games**, едва ли это просто случайность. — *Владислав Тайницкий*

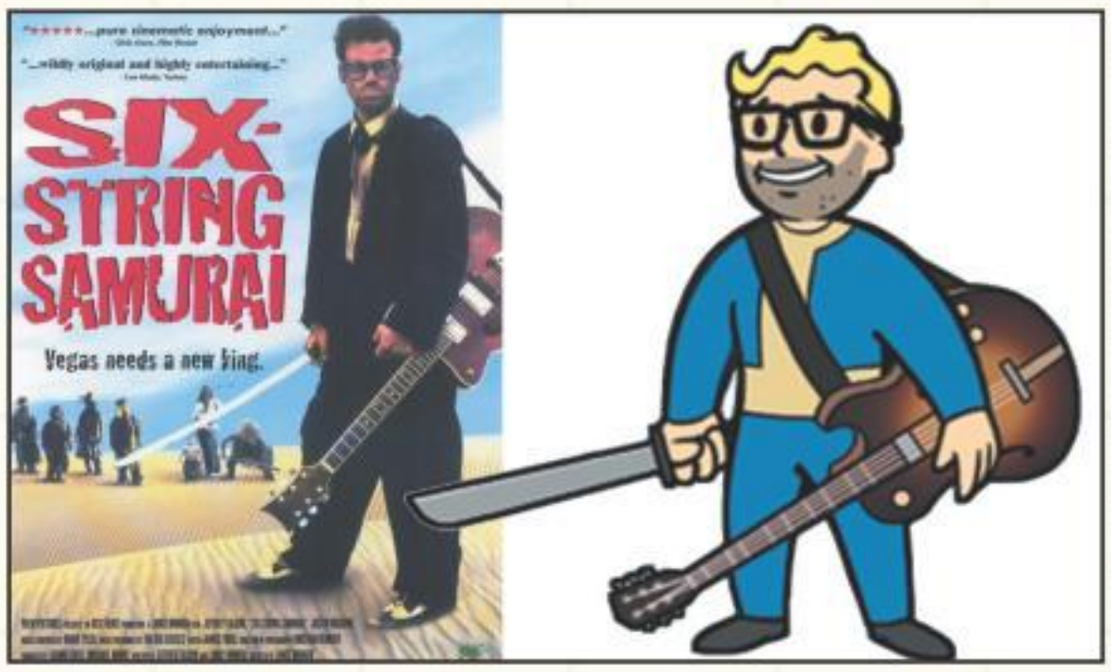
В самом начале игры, когда заклинивает дверь, изображение замка заставляет с грустью вспомнить «красное кольцо смерти» — слишком (к сожалению) хорошо известное владельцам Xbox 360 явление, свидетельствующее о поломке консоли. — *Александр Кашин*

DEAD SPACE 2

Лавкрафта довольно часто упоминают в играх-ужастиках, даже если они напрямую не связаны с его творчеством. В седьмой главе Айзеку нужно просканировать труп некоего Говарда Филлипса, а полное имя мастера ужасов — как раз Говард Филлипс Лавкрафт. — *Максим Сесоров*

FALLOUT: NEW VEGAS

В игре есть отсылка к фильму «**Шестиструнный самурай**».Vault Boy на иконке достижения **New Vegas Samurai** — один в один главный герой фильма. Более того, сюжет картины тоже разворачивается в постапокалиптическое время, где столицей мира стал Лас-Вегас.— *Егор Петров*



НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру «**Ил-2 штурмовик: Битва за Британию**» от компании «**1С-СофтКлаб**». Чтобы получить приз, напишите по адресу **info@igromania.ru** или позвоните в редакцию по телефону **(495) 231 23 65**.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

BULLETSTORM

Новостных ботов, бутылки с выпивкой и электрических мух можно не искать всю игру. Достаточно найти их один раз, выпить/разбить/расстрелять и затем вернуться к последней контрольной точке. Предметы останутся на своих местах, а вот счетчик действий не уменьшится, так что можно легко получить соответствующие ачивменты. — *Евгений Дементов*

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 №5

МАЙ

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 Разработчики решили перезагрузить серию Mortal Kombat, подведя под это сюжетную основу. Так почему смертельная битва началась сначала?

А. Результаты первой битвы аннулировали из-за читеров
Б. Рэйдена убили, и он решил переиграть все сначала
В. Шао Канн затребовал матч-реванш с Лю Каном
Г. Бараку выбрали президентом США и выгнали с турнира
Д. Битву решили повторить из-за Кратоса, который очень хотел в ней поучаствовать

❷ Для чего в самолете нужен триммер?

А. Для стабилизации, чтобы аэроплан летел горизонтально при неподвижном штурвале
Б. Благодаря ему самолет снижает скорость во время захода на посадку
В. Это всего-навсего часы, отсчитывающие время полета
Г. Так называется рычаг, который выпускает шасси
Д. Чтобы пилот мог подровнять бороду во время долгого перелета

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Логово пришельцев в Crysis 2 обосновалось в Музее современного искусства Соломона Гуггенхайма.

А. Да, самое подходящее для них место оказалось.
Б. Такие большие пришельцы в таком маленьком музее... что-то не верится.

❹ Компания Aperture Science из игры Portal начинала свою деятельность с производства занавесок для душа.

А. Да, и заработала кучу денег, делая занавески для армии и флота.
Б. Не верю. С таким подходом к делу она сразу обанкротилась бы.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ Fantastic. You remained resolute and resourceful in an atmosphere of extreme pessimism.
(Поразительно! Вы сумели сохранить решимость и присутствие духа в специально созданной атмосфере глубочайшего пессимизма.)

А. Dragon Age 2
Б. Tales of Monkey Island
В. Portal
Г. Fallout: New Vegas
Д. Bulletstorm

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

А. Two Worlds 2
Б. The Elder Scrolls 4: Oblivion
В. Dragon Age 2
Г. Mount & Blade: Warband
Д. Drakensang: The Dark Eye

❼ У какого актера Джонни Кейдж позаимствовал свой коронный удар по яйцам со шпагатом?

А. Чак Норрис
Б. Жан-Клод Ван Дамм
В. Брюс Ли
Г. Джеки Чан
Д. Николай Валуев

НАШ ПРИЗ

Новейшая видеокарта Palit GeForce GTX 560 Ti с 1 Гб памяти,
которой с лихвой хватит для всех современных игр (www.palit.biz).

СКАНВОРД №5

МАЙ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

	Позывной главного героя Crysis 2	Имя главного героя серии inFamous	Прозвище двухбалочного самолета-разведчика FW-189		Странный и необычный случай, инцидент	GLaDOS обещала вас этим угостить, но обманула				3	Самая популярная взрывчатка
	Стандартный способ обогащения в любой RPG										Подружка робота ВАЛЛ-И
1	Самая приятная часть пустыни				2						
2	Имя одного из роботов в кооперативе Portal 2				Словесное сражение, в котором рождается истина					Фамилия актрисы, сыгравшей Лару Крофт в кино	
3					Игра с простым, незамысловатым геймплеем						
4				Его боятся хакеры, а Джордж Хотц даже в нем участвует	Самый модный боец из Mortal Kombat						Персонаж одной из игр серии S.T.A.L.K.E.R.
5											
				1		Обычно этим гребут, но только не в Dead Rising 2				4	
	Машина для чтения генетической памяти в Assassin's Creed	Прочный металл, которым укрепляли скелет Россомахи								5	

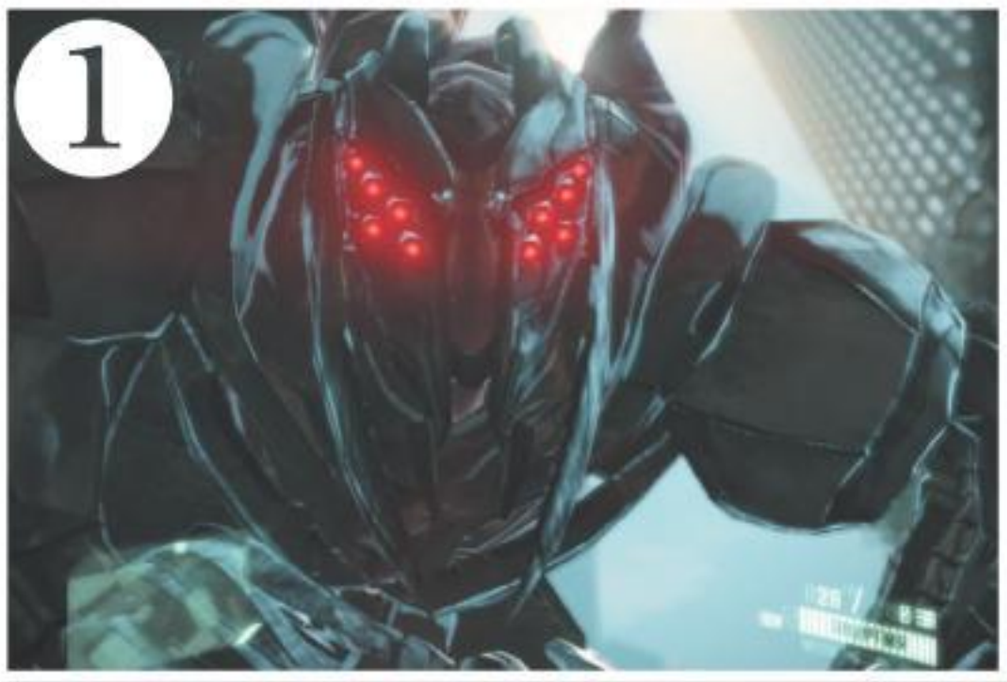
НАШИ ПРИЗЫ

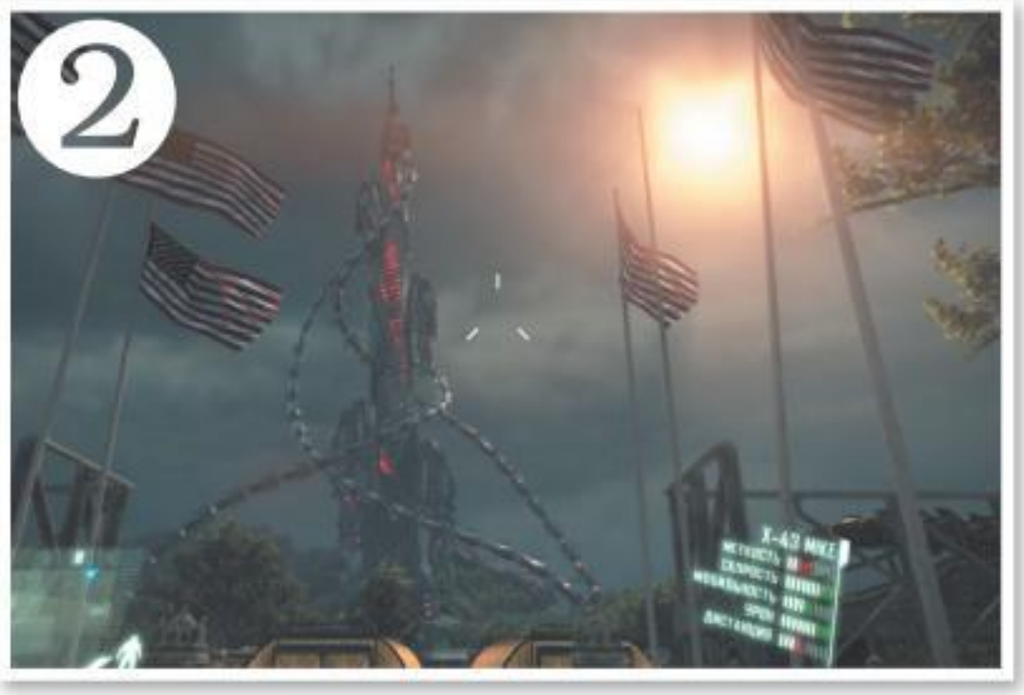
Пять коробок с игрой «Ил-2 Штурмовик: Битва за Британию».

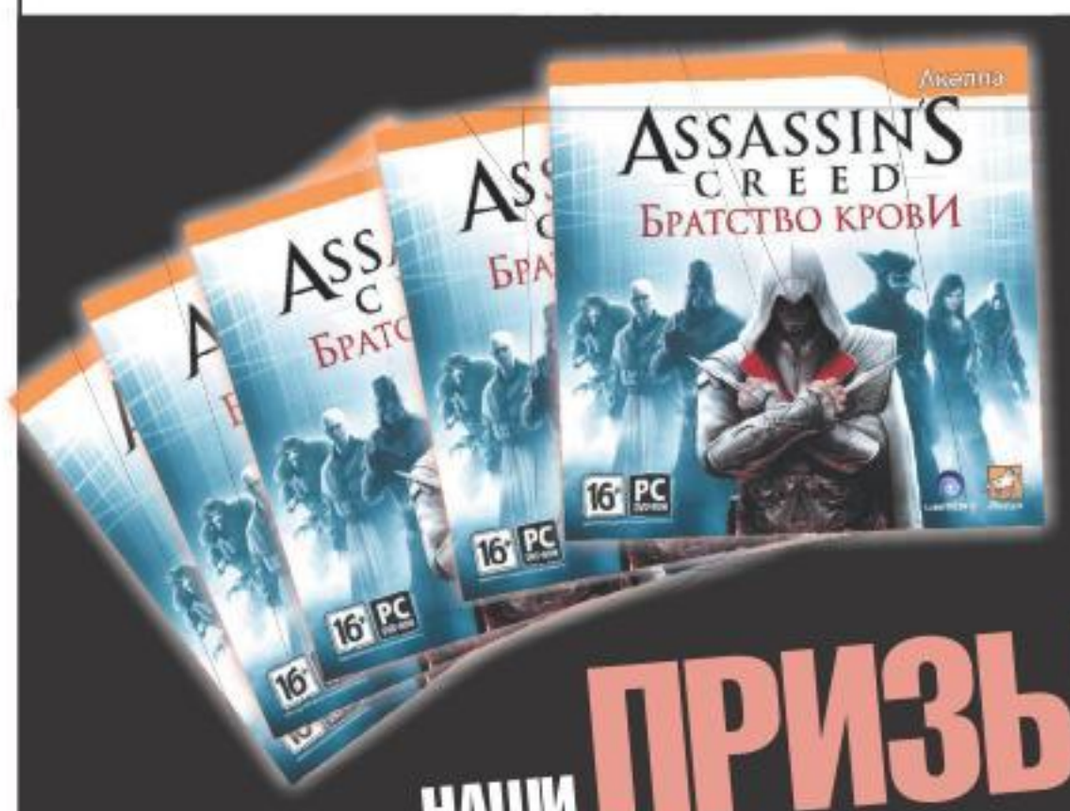
ФОТОПАМЯТЬ №5

МАЙ

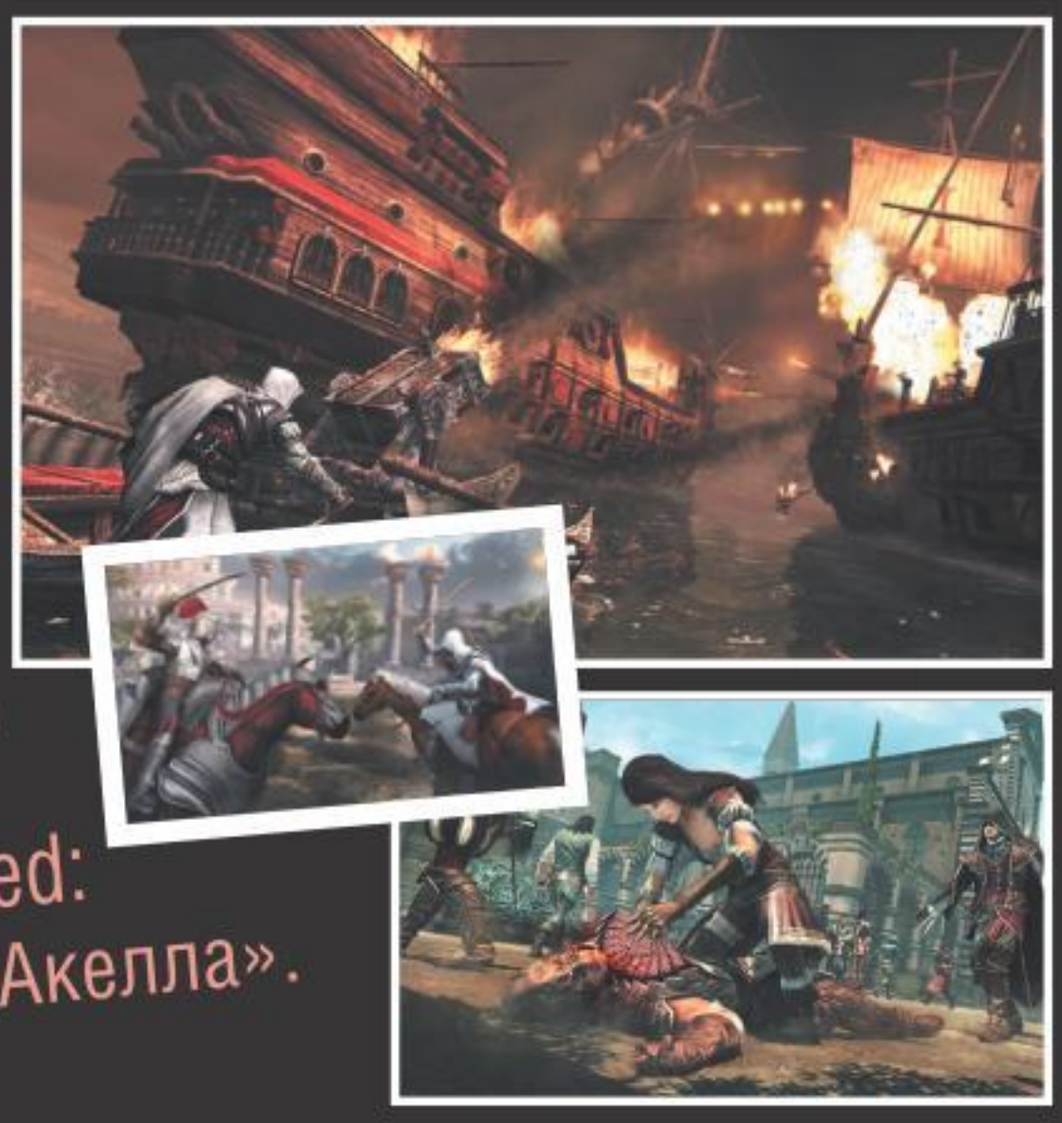
Вам нужно расставить картинки из игры Crysis 2 в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе Конкурс.







НАШИ ПРИЗЫ



Пять коробок с игрой «Assassin's Creed: Братство крови» от компании «Акелла».

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№3/2011

ТЕСТ

Правильные ответы

❶ Б (в Dead Space 2 Айзек обзавелся снайперской винтовкой)
❷ Г (в «Метро 2033» главный герой катался на бронедрезине)
❸ А (мальчик действительно спас сестру от дикого лося, вспомнив навыки своего героя в World of Warcraft)
❹ Б (в NGP будет всего лишь четырехъядерный процессор)
❺ Б (цитата из Mass Effect 2)
❻ А (скриншот из The Elder Scrolls 4: Oblivion)
❼ Д (Айзек Титан не взрывал)

Победитель

1. Александр Бельков (Миасс)

ПРИЗ

Акустическая система Konoos KNS-CS200Fm.

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: хелгаст, Су, время, Айзек, ФБР, тир, яд, паб, итог, Самара, Бэтман, Гарин, икона, карт. По вертикали: светоцикл, некроморф, Ямато, субмарина, когти, паром, банан. Ключевое слово: **кинезис**.

Победитель

1. Ростислав Хомяков (Томск)

ПРИЗ

Классические стереоколонки Konoos KNS-D400.

ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

Правильные ответы:

(Dead Space 2)
1, 4, 2, 3

Победители

1. Андрей Негода (Чита)
2. Раиф Сираев (Уфа)
3. Александр Журенков (Москва)
4. Владимир Карманов (Орел, тел. +7 920 *** 33 10)
5. Александр Башун (Иркутск)

ПРИЗЫ

Победители награждаются игрой Test Drive Unlimited 2 от компании «1С-СофтКлаб».

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:

❶ 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 5. Май**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

❷ 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 5. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №5

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 5. Иван Иванов, г. Иваново

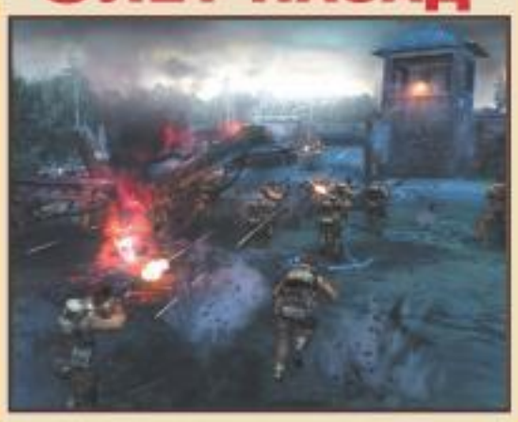
→ Ответы на майские конкурсы принимаются до 23.05.2011. Итоги будут подведены в июльском номере журнала.

→ 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 медленно).

Александр Башкиров

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Company of Heroes

ДАТА ВЫХОДА	2006
ЖАНР	Военная кино-RTS
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	THQ/Relic

Сюжет, AI и движок **Company of Heroes** больше подошли бы FPS, нежели RTS. Действие игры происходит в полуреалистичной Европе из фильма «Спасение рядового Райана» и сериала «Братья по оружию» и начинается высадкой в Нормандии. Очень подробная физика из качественного шутера про Вторую мировую используется в стратегических масштабах: отслеживание траектории каждой пули и использование минометных воронок в качестве укрытий увенчивается тотальным разрушением десятков маленьких французских городов танками и артиллерией.

Солдатики 101-й воздушно-десантной дивизии самостоятельно бросаются на землю под пулеметными очередями вражеского истребителя, стреляют вслепую поверх заборов и артистично разлетаются на куски от прямого попадания. Мультиплеер «наши против немцев», непрерывный бег вперед, огнеметные выхлопы из окон — все как в **Call of Duty**, только с большим размахом и разрушаемым окружением...

О том, что это все-таки RTS, а не грандиозный военный шутер в необычной перспективе, напоминают технологическое развитие сторон (рано или поздно приезжают «Тигры»!) и битвы за горючее, которое нужно долго качать из единственной точки на карте.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura

ДАТА ВЫХОДА	2001
ЖАНР	Стимпанк-RPG
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Sierra Entertainment/Troika Games

Что получится, если накрыть уютное фэнтези реальной историей западной цивилизации? В аселенном эльфами и полуграми мире изобретен паровой двигатель; богатые люди-индустриалисты эксплуатируют орков-рабочих; в техномегаполисе Таранте магов не пускают в метро.

Ради первоклассной политической (и исторической) сатиры пришлось пожертвовать собственно ролевой игрой — но это естественный для бывших разработчиков **Fallout** образ действий. Система развития персонажа стонет под двойной нагрузкой технических дисциплин и магических школ, боевой движок (где вперемешку используются заколдованные мечи и огнестрельное оружие) подводит игрока как в пошаговых боях, так и в режиме реального времени.

Да, гигантские механические пауки тут выходят на битву с белыми некромантами, но сражения получаются или слишком легкие, или слишком быстрые. Гигантская открытая карта состоит главным образом из безрадостных изометрических пустошей...

Остается бросить все попытки играть — и просто следить за развитием сюжета. **Arcanum** открывает одна из самых известных сцен в истории компьютерных игр (гибель дирижабля), а стандартная история про Кольцо и Пророчество вдруг сворачивает в неожиданном (и по-фолаутовски циничном) направлении.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Tomb Raider

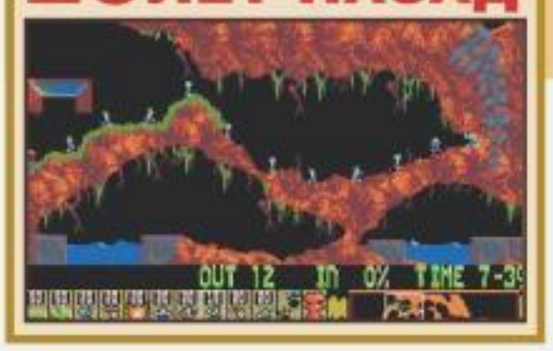
ДАТА ВЫХОДА	1996
ЖАНР	TPS
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Core Design/Eidos Interactive

У оригинального **Tomb Raider** не так уж много положительных черт. Присутствуют полностью трехмерный движок и неплохой дизайн уровней — если вы никогда не видели **Quake**. В главной роли занята женщина — впечатляет, если годом раньше вы не играли в **Phantasmagoria**. Геймплей построен на акробатике в трех измерениях — очень неуклюжей на фоне вышедшего в том же 1996-м **Super Mario 64**. Тем не менее большинство молодых людей, копивших деньги на Nintendo 64, купило PlayStation и гордо повесило на стену спальни постер с Ларой Крофт...

В наше время нужно определенное воображение, чтобы увидеть в колыхающихся зеленовато-коричневых полигонах пышные гробницы, хрустальные водопады и прелести полигональной топ-модели. Будь то египетские пирамиды или римские катакомбы, ловушки в стиле Индианы Джонса встречаются редко — основные препятствия создают неудобно расположенные рычаги и неочевидные карнизы, явно попавшие в игру по небрежности разработчиков.

Большая часть Tomb Raider проходит в неторопливом обследовании уровней, и только изредка приходится убегать от гигантского булыжника или палить из двух пистолетов по мумиям. Скучно? Ну что же, вам больше не пятнадцать.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Lemmings

ДАТА ВЫХОДА	1991
ЖАНР	Пазл
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Psygnosis/DMA Design

Бесконечный самоубийственный марш зеленоволосых человечков начался на компьютере Commodore Amiga 3000 — и был практически случайно изобретен четверкой шотландских девелоперов. Симпатичные фигурки из нескольких цветных пикселей были нарисованы совсем для других целей, ненароком научились ходить, потом начали ползать, копать, грызть стены и парашютировать на зонтиках... Как-то незаметно получилась игра.

Никого не смущает непохожесть героев на натуральных леммингов. Нас завораживает их коллективный исход через пропасти, реки и туннели под звуки «Турецкого марша», от нас требуется ювелирная точность действий и оперативность принятия решений, когда они все начинают топиться, вешаться, давиться или сыпаться из четырех люков одновременно навстречу верной гибели. Среди 120 уровней попадаются настоящие мясорубки, где нужно осознанно жертвовать десятками душ, чтобы спасти единицы.

Мы учимся блокировать основную массу человечков, посылать разведчиков на исследование очередной пещеры смерти, наводить мосты и использовать камикадзе. Но главные достижения игры — это наличие кнопки массового самоуничтожения и встречавшийся в 85% кастомизированных операционных систем 90-х характерный вопль готового к подрыву лемминга.

Edifier

АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ

www.edifier.ru

КОСМИЧЕСКИЙ ЗВУК

E1100 PLUS

Реклама

ТЕХНОЛОГИИ
S2000

ДИЗАЙН
IF500

МОЩЬ
S730

КОМПАКТНОСТЬ
MP300 PLUS

РЕКЛАМА.

Мобильный Интернет, не отрываясь от любимых занятий!

- Без специальных настроек
- Не более 7 руб./Мб*

www.megafon.ru
0500917

*с НДС

МегаФон
Будущее зависит от тебя