

ИГРОМАНИЯ

В РАЗРАБОТКЕ

Tomb Raider
Gears of War 3

Batman: Arkham City

Mass Effect 3

Need for Speed: The Run

ВИДЕОМАНИЯ

Репортаж с E3
конференции, игры, впечатления

10 лучших
киберпанк-игр

ВЕРДИКТ

inFamous 2

Dungeon Siege 3

F.E.A.R. 3

Red Faction: Armageddon

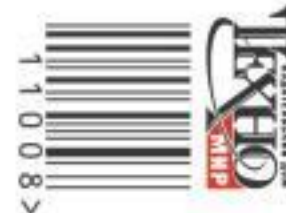
ОБРАТНАЯ СТОРОНА
KINECT

ОБЛОЖКА: GEARS OF WAR 3

E3
2011

ПОБЕГ В

ЛОС-АНДЖЕЛЕС



ТЕХНО
ИГРОВОЙ
МАГАЗИН

SVEN MS-1060

Реклама.



High-tech управление звуком!

- Выходная мощность: 60 Вт
- Пульт ДУ
- 2 коммутируемых стереовхода
- Раздельная регулировка ВЧ/НЧ и громкости сабвуфера

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

SAMSUNG



Новая глубина ощущений с 3D LED-мониторами Samsung.



Официальный монитор Российского
Финала Киберигр WCG 2011



Активные 3D-очки
входят в комплект поставки



S23A700D



S23A750D
T23A750*



S27A950D
T27A950*

Развертка 120 Гц • Реалистичное 3D-изображение* • Конвертация 2D в 3D

* При использовании 3D-очков. * Модель с ТВ-тюнером.

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

Товар сертифицирован. Реклама.



Приветствую!

Работа над текущим номером проходила под знаменем E3. Делегация «Игромании», отправившаяся в солнечный Лос-Анджелес, провела там целую неделю, посетила огромное количество презентаций, закрытых показов, взяла немало интервью и отсняла десятки часов видео. Те, кто следил за отчетами на Igormania.ru, в общих чертах представляют, как проходила работа (вопреки бытующему мнению, почти на всех выставках, а на E3 в особенности, приходится именно вкалывать, а не расслабляться); в журнале же вас ждет полноценный, взвешенный отчет о самом интересном, что было продемонстрировано на закрытых показах.

Помимо того, что на выставке состоялись анонсы множества новых игр, а уже анонсированные проекты, наконец, избавились от ауры слухов и недомолвок, E3 2011 показала крайне важную для всех нас вещь. Постоянные пророчества о скорой смерти PC как игровой платформы в очередной раз не сбылись. Как минимум в ближайшие два года на PC выйдет масса превосходных игр. Детальный отчет с выставки читайте на *стр. 45*.

Что же касается ситуации на местах, то пресловутое «летнее затишье», с которым не понаслышке знаком каждый игрок, в этот раз подкралось достаточно рано. Уже в конце июня — начале июля на прилавках почти перестали появляться крупные проекты. Тем не менее за прошедший месяц все же успело выйти несколько отличных игр, ради которых однозначно стоит отвлечься ненадолго от солнца, пляжа и взлелеянных грядок.

В первую очередь речь об *inFamous 2* (читайте подробный рассказ об игре на *стр. 82*) и *F.E.A.R. 3* (*стр. 88*). Ни первая, ни вторая не стали шедеврами, но оказались очень хорошими и увлекательными играми. Зато самое настоящее откровение случилось в инди-секторе: *Frozen Synapse* (*стр. 102*) дарит нам примерно те же ощущения, что в свое время X-Com. Если вашему организму остро не хватает умных пошаговых тактик, не пропустите эту игру.

Как почти всегда бывает в летний сезон, наш журнал немного похудел, зато все опубликованные в номере материалы максимально насыщены информацией. Оставайтесь на связи!

Алексей Макаренко
makarenkov@igormania.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор Алексей Макаренко
Заместитель главного редактора Надежда Недова
Продюсер «Игромании» 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*

Корректур

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

Тел./факс

(495) 730 4014

Руководитель отдела рекламы

Дарья Новоторцева
(dn@igormania.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
Сергей Смакаев
Ирина Ефимова
Яна Афанасьева

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел.

(495) 231 2365

Тел./факс

(495) 231 2364

E-mail

mania@igormania.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Published by TechnoMir PH Ltd since 1997

Editor in Chief

Alexey Makarenkov
(makarenkov@igormania.ru)

Games Editor

George Kourgan
(kourgan@igormania.ru)

Contacts

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

АВТОРА!

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

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

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с 2 DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2560.

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

© «Игромания», 1997-2011
Тираж 157 800

© Igormania, 1997-2011
Circulation 157 800

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

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 30 августа!

Подписка на журнал «Игромания»: Обьединенный каталог «Пресса России» — Игромания 2 DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания 2 DVD — индекс 16753
Каталог «Роспечать» — Игромания 2 DVD — индекс 36254

ОБРАТНАЯ СТОРОНА KINECT



На E3 2010 контроллер Kinect был в центре внимания, хотя реагировали на него скептически: да, интересно, но явно не для серьезной аудитории — и уж точно ничего общего с ранними демонстрациями, где Kinect презентовали как Project Natal. С тех пор прошел год. За это время было куплено более 10 миллионов контроллеров, а Книга рекордов Гиннеса официально признала Kinect самым быстро продающимся электронным устройством. И хотя серьезных игр к нему нет до сих пор, Kinect взял другим — оказалось, что контроллер отлично подходит для создания дешевых домашних роботов.

Подробности на *стр. 134*.

UNCHARTED 3

ИЛЛЮЗИИ ДРЕЙКА™

16
www.pegi.info

02.11.11

ОФОРМИТЕ ПРЕДЗАКАЗ

ЗАКАЖИТЕ ИГРУ «UNCHARTED 3: ИЛЛЮЗИИ ДРЕЙКА»
И ПОЛУЧИТЕ В ПОДАРОК ТОЧНУЮ КОПИЮ КОЛЬЦА
ДРЕЙКА И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВНУТРИИГРОВЫЕ
МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ СЕТЕВОЙ ИГРЫ.

ПОДРОБНОСТИ НА САЙТЕ
WWW.SOFTCLUB.RU

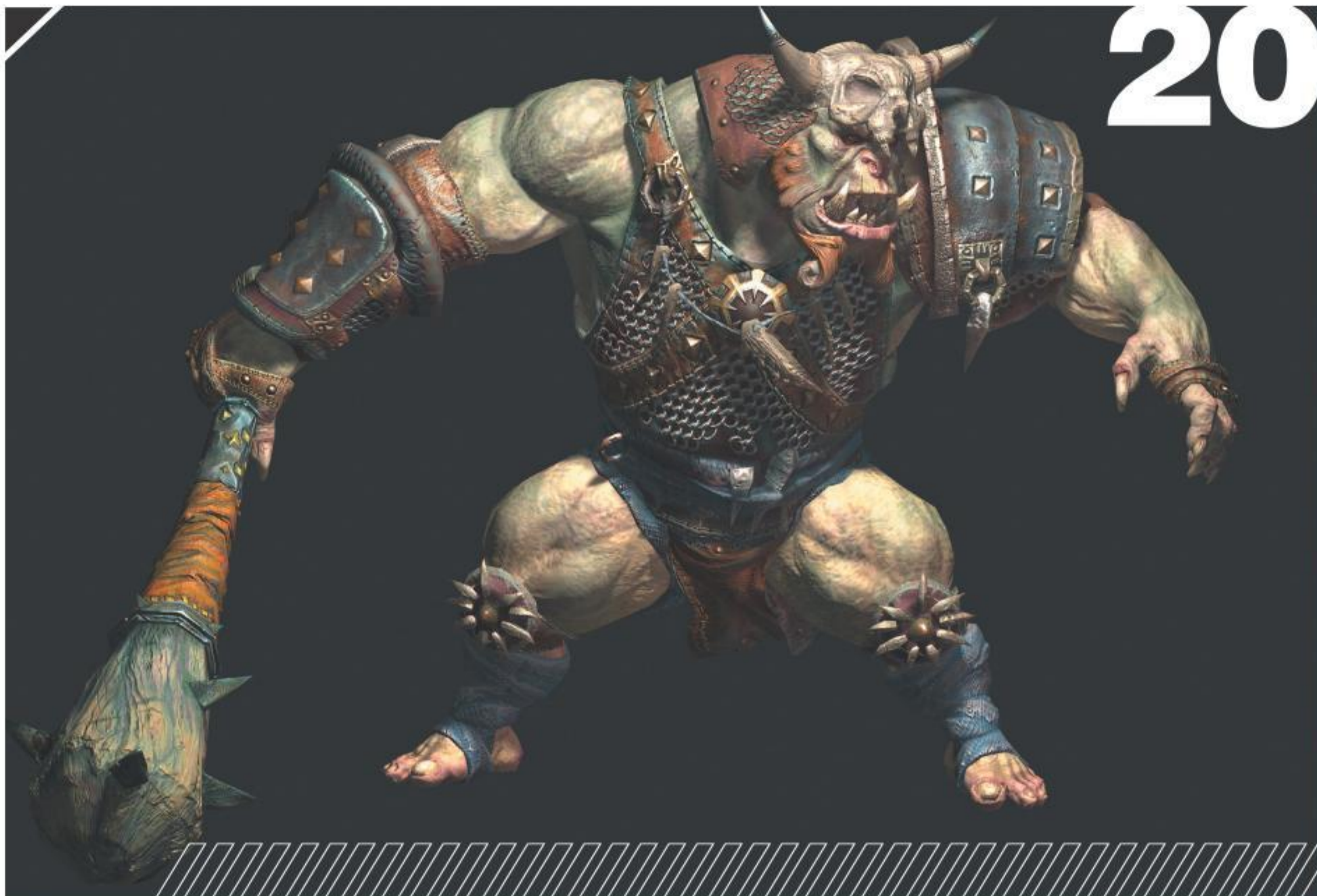
ОФОРМИТЬ ПРЕДЗАКАЗ МОЖНО НА САЙТЕ
WWW.SOFTCLUB.RU ИЛИ В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНАХ
WWW.IC-INTERES.RU И WWW.OZON.RU.



PS3

PlayStation 3

SONY
make.believe



❖ Panzar: Forged by Chaos Онлайн с человеческим лицом



❖ TrackMania² Canyon Трасса E=mc²

12-19 НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

- 12 Новостной меридиан
- 19 Даты выхода игр

20-25 ИЗ ПЕРВЫХ РУК

- 20 Panzar: Forged by Chaos
- 24 Эадор: Осколки миров

26-27 ИГРА ЗА МИНУТУ

- 26 PixelJunk SideScroller

28-43 В РАЗРАБОТКЕ

- 28 Рейтинговая система игровых рубрик
- 30 Tribes: Ascend
- 34 X Rebirth
- 36 BloodRayne: Betrayal
- 40 TrackMania² Canyon

45-79 В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

- 45 E3 толстяка
- 46 Gears of War 3
- 48 Battlefield 3
- 50 Need for Speed: The Run
- 52 Aliens: Colonial Marines
- 55 BioShock Infinite
- 56 Rage
- 57 Serious Sam 3: BFE
- 58 Ruin
- 59 XCOM
- 60 The Elder Scrolls 5: Skyrim

- 61 Dark Souls
- 62 The Darkness 2
- 63 Mass Effect 3
- 64 Uncharted 3: Drake's Deception
- 65 Star Wars: The Old Republic
- 66 Tomb Raider
- 69 Kingdoms of Amalur: Reckoning
- 70 Batman: Arkham City
- 71 Assassin's Creed: Revelations
- 72 Metro: Last Light
- 74 Prey 2
- 76 SSX * FIFA 12
- 77 Фоторепортаж с E3
- 78 График посещаемости

80-81 ГЕРОЙ НОМЕРА

- 80 Darkwing Duck

82-109 РЕЦЕНЗИИ

- 82 inFamous 2
- 88 F.E.A.R. 3
- 92 Red Faction: Armageddon
- 96 Dungeon Siege 3
- 100 Child of Eden
- 102 Frozen Synapse
- 106 Hamilton's Great Adventure



82

inFamous 2 Второй юношеский разряд



88

F.E.A.R. 3 Семью не выбирают

| | |
|--|----------|
| Ace Combat: Assault Horizon | 19 |
| Aliens: Colonial Marines | 52 |
| Assassin's Creed: Brotherhood | 110 |
| Assassin's Creed: Revelations | 19, 71 |
| Back to the Future: The Game — Episode 4 & 5 | 107 |
| Batman: Arkham City | 19, 70 |
| Battlefield 3 | 19, 48 |
| Battlefield: Bad Company 2 — Vietnam | 110 |
| Beyond Good & Evil HD | 111 |
| BioShock Infinite | 55 |
| BloodRayne: Betrayal | 36 |
| Brink | 110 |
| Bulletstorm | 110, 111 |
| Call of Duty: Black Ops | 110 |
| Call of Duty: Modern Warfare 3 | 19 |
| Call of Juarez: The Cartel | 19 |
| Catherine | 19 |
| Child of Eden | 100 |
| Crysis 2 | 110, 111 |
| Cut the Rope | 13 |
| Dark Souls | 19, 61 |
| Dead Rising 2 | 110 |
| Dead Space 2 | 110 |
| Deus Ex: Human Revolution | 19 |
| DiRT 3 | 110, 111 |
| Dragon Age 2 | 110 |
| Driver: San Francisco | 19 |
| Dungeon Siege 3 | 96 |
| Dungeons & Dragons: Daggerdale | 109 |
| Earth Defense Force: Insect Armageddon | 19 |
| F.E.A.R. 3 | 88 |
| F1 2011 | 19 |
| Fable 3 | 110 |
| Fallout: New Vegas | 110 |
| FIFA 11 | 110 |



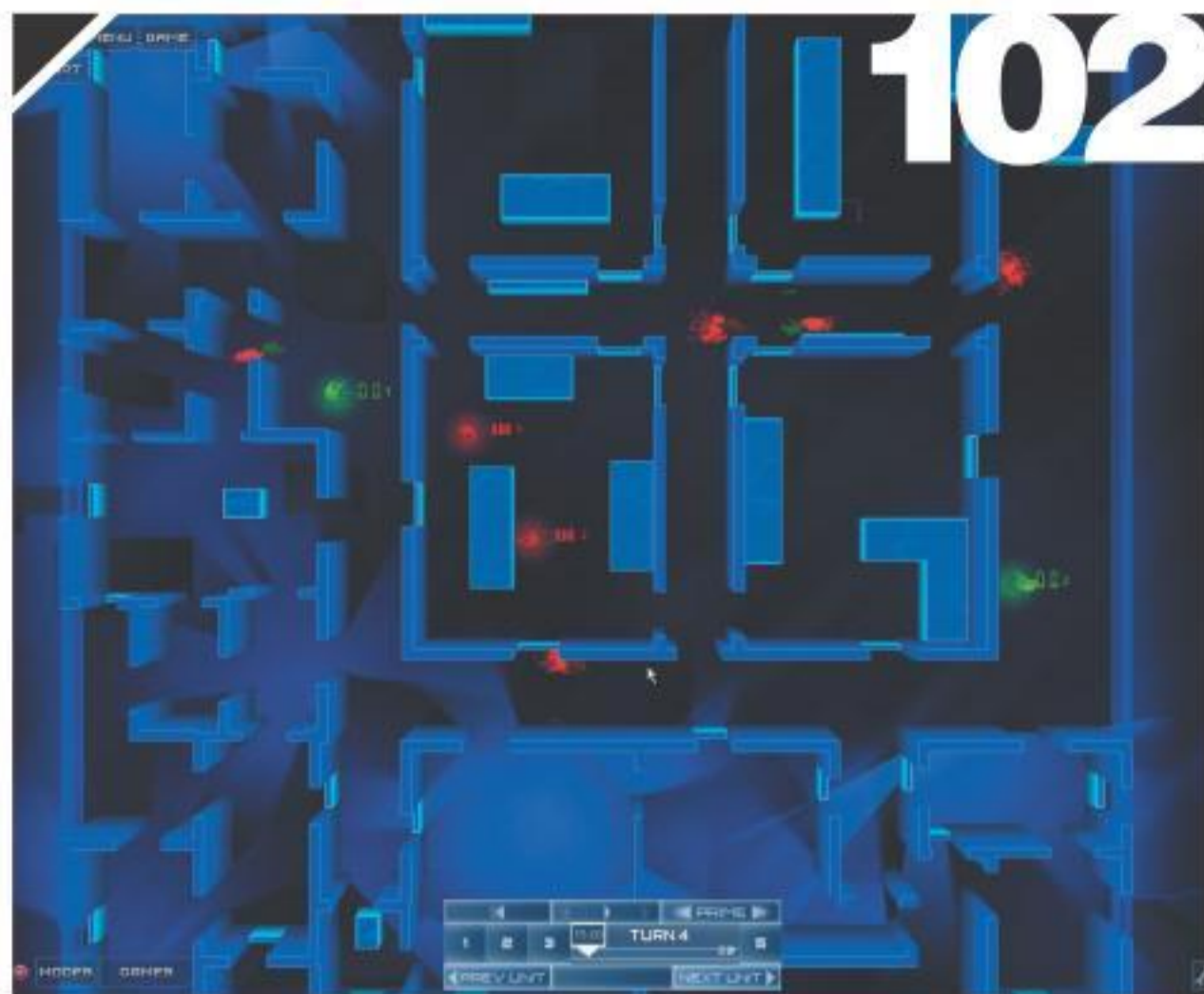
96. **Dungeon Siege 3** От мертвого осла уши

- 107 Back to the Future: The Game — Episode 4 & 5
- 108 Naval Warfare
- 109 Dungeons & Dragons: Daggerdale
- 110-111 ИГРА МЕСЯЦА**
- 110 Итоги голосования за период с 27 мая по 24 июня 2011 года
- 111 «Игромания» рекомендует
- 112-115 ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ**
- 112 «Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм
- 116-121 ХРОНОСКОП**
- 116 Против лома нет приема
- 122-139 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ**
- 122 Играем что хотим. Часть 2
- 130 Весь этот МАМЕ
- 134 Обратная сторона Kinect
- 140-159 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ**
- 140 Железные новинки

- Тесты**
- 142 Двухэкранный тачбук Acer Iconia
- 146 Механическая клавиатура Razer BlackWidow Ultimate
- 148 Чипсет Intel Z68 Express
- 152 Игрушечные вертолеты Func
- 156 Разумный компьютер
- 158 Горячая линия: железо
- 160-169 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»**
- КАЛЕНДАРЬ**
- 161 Might & Magic Heroes 6
- 162 Halo 4
- 170-171 КОДЕКС**
- 170 Стандартные коды
- 171 Читательские пасхалки
Читательские хинты
- 172-175 МОЗГОВОЙ ШТУРМ**
- 172 Тест № 8. Август
- 173 Сканворд № 8. Август
- 174 Фотографическая память № 8. Август
- 175 Подведение итогов за №06/2011
- 176 ОСОБОЕ МНЕНИЕ**
- 176 Вынь труссы из @\$%

Алфавитный список игр в номере

| | |
|--|--------------|
| FIFA 12 | 76 |
| Forza Motorsport 4 | 14, 19 |
| Frozen Synapse | 102 |
| Gears of War 3 | 19, 46 |
| God of War | 13 |
| Gran Turismo 5 | 110 |
| GTA: Chinatown Wars | 13 |
| Hamilton's Great Adventure | 106 |
| Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2 | 19 |
| inFamous 2 | 82 |
| Jagged Alliance: Back in Action | 19 |
| Juiced | 17 |
| Just Cause | 15 |
| Killzone 3 | 110, 111 |
| Kingdoms of Amalur: Reckoning | 69 |
| L.A. Noire | 110 |
| Mafia 2 | 110 |
| Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds | 111 |
| Mass Effect 3 | 19, 63 |
| Max Payne 3 | 19 |
| Metro: Last Light | 72 |
| Might and Magic Heroes 6 | 19 |
| Mortal Kombat | 110, 111 |
| Ms. 'Splosion Man | 19 |
| Naval Warfare | 108 |
| Need for Speed: Hot Pursuit | 110 |
| Need for Speed: The Run | 19, 50 |
| Panzar: Forged by Chaos | 20 |
| PixelJunk SideScroller | 26 |
| Portal 2 | 16, 110, 111 |
| Prey 2 | 74 |
| Pro Evolution Soccer 2011 | 110 |
| Rage | 19, 56 |
| Red Faction: Armageddon | 92 |
| Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad | 19 |



Frozen Synapse Идите на зеленый



Kinect Обратная сторона

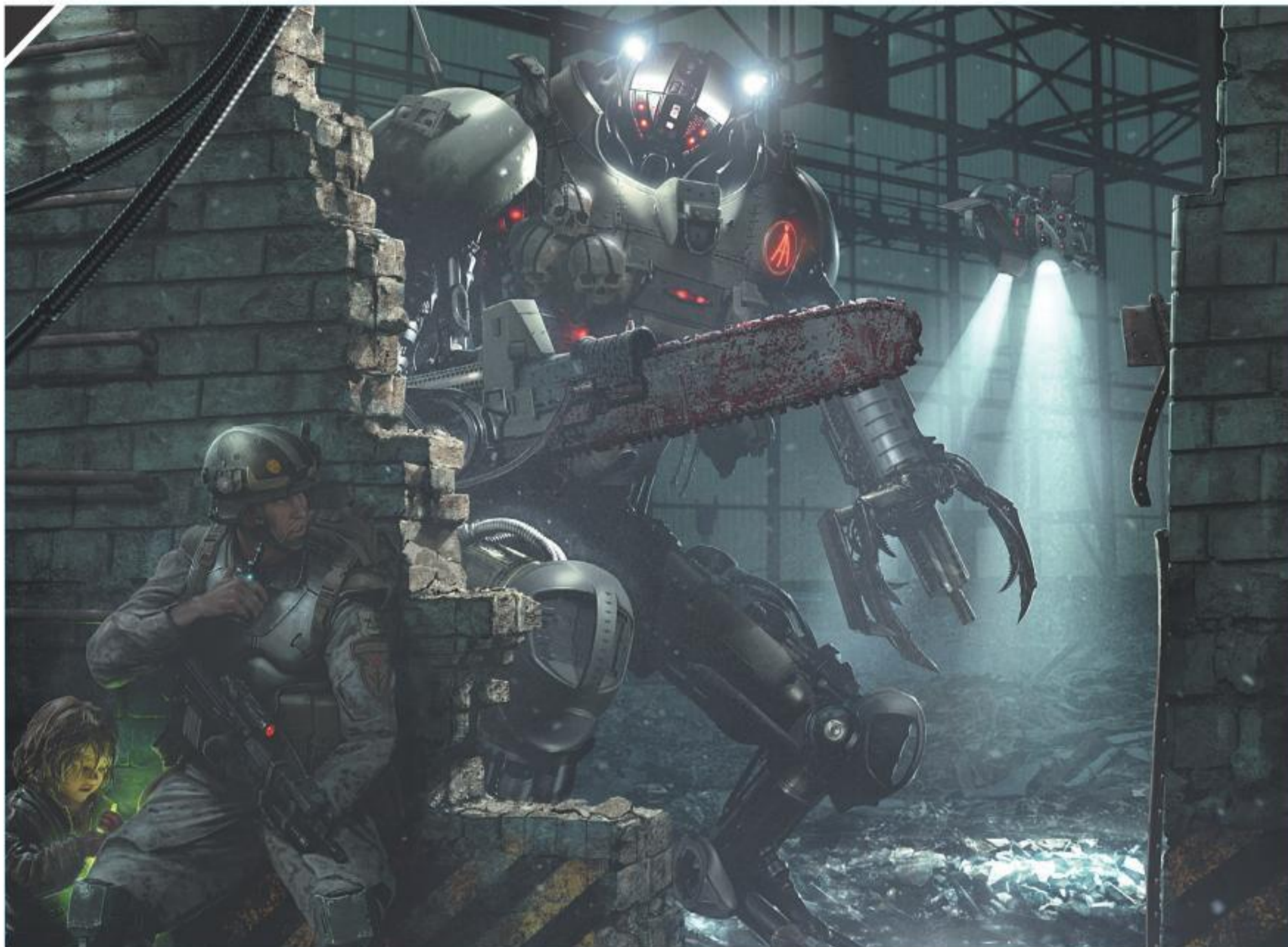
МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Need for Speed: The Run
BioShock Infinite

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Prey 2
Tomb Raider
Anarchy Reigns
Batman: Arkham City

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

| | | |
|------------------|-----------------|----------|
| Обложка: | Old Spice | 23 |
| Svep | Pringles | 15, 17 |
| Ф-центр | Ritmix | 87 |
| Двадцатый Век | Samsung | 1, 9 |
| Фокс СНГ | Softclub | 3, 29 |
| В номере: | Sony | 11 |
| Ingamba | ТехноМир | 44, 99, |
| | | 105, 145 |

| | |
|---|----------|
| Resident Evil: The Mercenaries 3D | 14 |
| Resistance 3 | 19 |
| Ruin | 58 |
| Serious Sam 3 | 19 |
| Serious Sam 3: BFE | 57 |
| Shadows of the Damned | 111 |
| Shift 2 Unleashed | 110, 111 |
| Splatterhouse | 110 |
| SSX | 76 |
| Star Wars: The Force Unleashed 2 | 110 |
| Star Wars: The Old Republic | 19, 65 |
| StarCraft 2: Wings of Liberty | 110 |
| Stronghold 3 | 19 |
| Super Mario Galaxy | 13 |
| Terraria | 111 |
| The Darkness 2 | 19, 62 |
| The Elder Scrolls 5: Skyrim | 60 |
| The Last Guardian | 19 |
| The Witcher 2: Assassins of Kings | 110, 111 |
| Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier | 19 |
| Tomb Raider | 66 |
| Torchlight 2 | 19 |
| Total War: Shogun 2 | 110 |
| TrackMania ² Canyon | 40 |
| Tribes: Ascend | 30 |
| Trine 2 | 19 |
| Tropico 4 | 19 |
| Uncharted 3: Drake's Deception | 19, 64 |
| Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Retribution | 110 |
| Warhammer 40 000: Space Marine | 19 |
| World of Tanks | 110 |
| World of Warcraft: Cataclysm | 110 |
| X Rebirth | 34 |
| XCOM | 59 |
| Задор: Осколки миров | 24 |



... «Территория 2». На нашем диске находится игровой клиент бесплатной онлайн-игры о выживании в суровом мире постапокалипсиса. Проект получил награду «Лучшая браузерная игра» на КРИ-2011.

ДЕМОВЕРСИИ

Alpha Polaris
Cannon Fodder 3
The Next Big Thing

ИГРОВЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ

Темы DVD

Гигантский патч для Crysis 2
Fallout: NV — Dog City Denver

Подборки

Dragon Age 2
Fallout: New Vegas
Left 4 Dead 2
Portal 2
StarCraft 2: Wings of Liberty
Super Meat Boy
Team Fortress 2
The Witcher 2: Assassins of Kings

БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ

10 Min Space Strategy
Blood of the Divines
Fender Bender
Flint & Burt: Astrocity Homicide
Grief

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)

Dungeon Siege 3
Duke Nukem Forever
Red Faction: Armageddon
The Tiny Bang Story
The Witcher 2: Assassins of Kings

Сохранения (PS3)

inFamous 2
Valkyria Chronicles
Сохранения (PSP)
Patapon 3
SOCOM: U.S. Navy SEALs
Fireteam Bravo 3
Tactics Ogre: Let Us Cling Together

Сохранения (Wii)

Mario Kart Wii
Samurai Warriors 3

Трейнеры

Amnesia: The Dark Descent
Battlefield: Bad Company 2
DiRT 3
Dragon Age 2
Duke Nukem Forever
Dungeon Siege 3
Dungeons & Dragons: Daggerdale
Fable 3

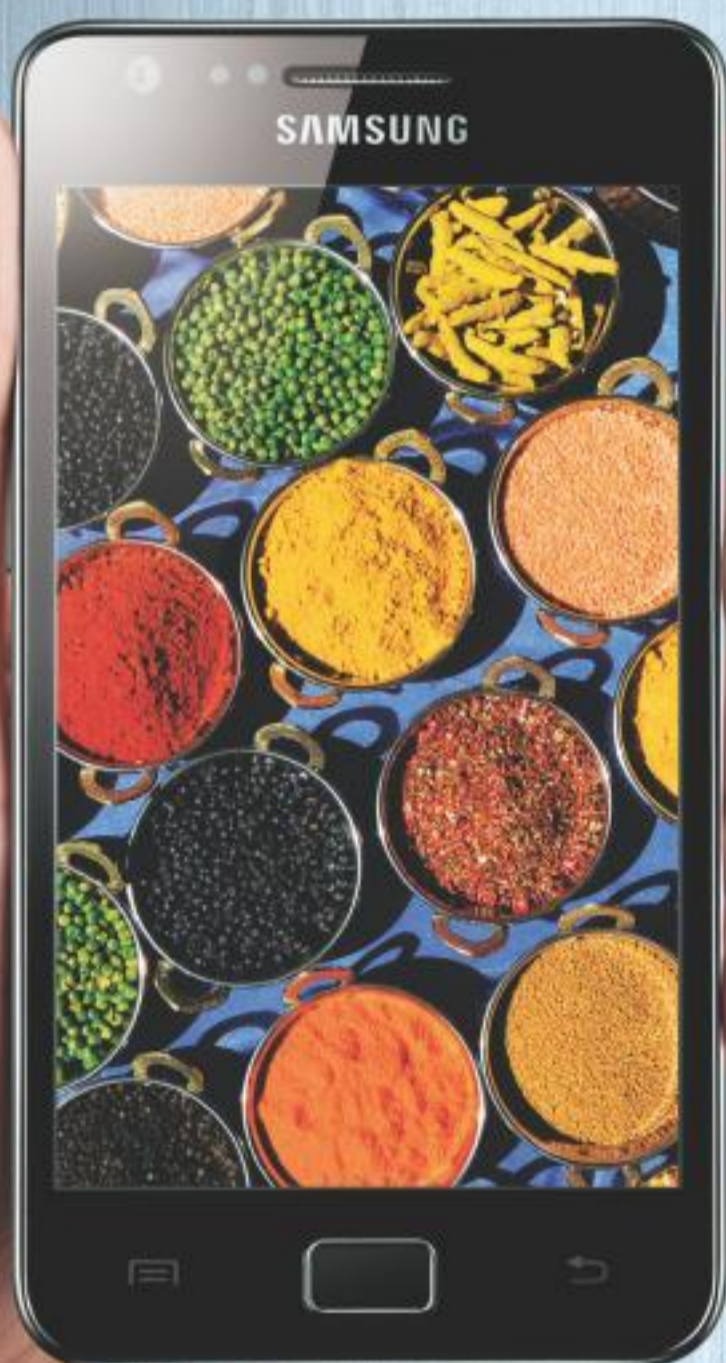
Hunted: The Demon's Forge
Minecraft
Red Faction: Armageddon
SBK 2011
Terraria
The First Templar
The Witcher 2: Assassins of Kings
Total War: Shogun 2
База кодов «Игромании»



... The Next Big Thing

SAMSUNG

Samsung GALAXY S II



Яркий

SUPER AMOLED Plus
гарантирует совершенную яркость цветов



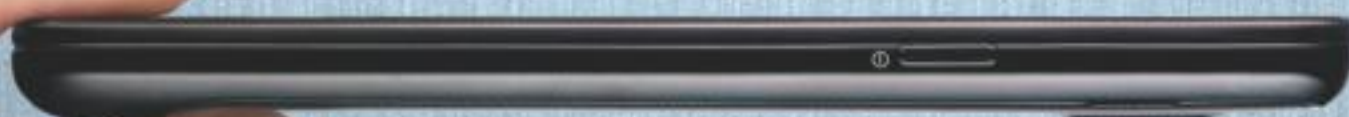
Быстрый

Двухъядерный процессор 1,2 ГГц
задает новый уровень
производительности



Тонкий

Толщина 8,49 мм
определяет уникальный дизайн



Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонок по России бесплатный).
www.samsung.com. Товар сертифицирован. Реклама.
SUPER AMOLED Plus – сверхяркий экран высокого разрешения. Galaxy – Галактика.



... Наш большой репортаж с **E3 2011**

ВИДЕОНОВОСТИ

Поток

Новое видео:

Ace Combat: Assault Horizon
Asura's Wrath
Darksiders 2
Dead Rising 2: Off the Record
Dragon's Dogma
Final Fantasy XIII-2
Gotham City Impostors
Hitman Absolution
Inversion
Metro: Last Light
Ninja Gaiden 3
Prototype 2
Resident Evil: Operation Raccoon City
Resident Evil: Revelations
Resistance 3
Rise of Nightmares
Spider-Man: Edge of Time
Star Wars: The Old Republic
Street Fighter X Tekken
The Lord of the Rings: War in the North
Twisted Metal
Warhammer 40 000: Space Marine

Из первых рук:

Forged by Chaos

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

Dead Rising, Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura, Crash Bandicoot, Battletoads
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:

PlayStation Vita и Wii U
Онлайн-дистрибуция

Анонсы:

Bit. Trip Saga
Blackwater
Bloodforge
Defiance
Dragon's Crown
Hole in the Wall
Super Pokemon Scramble
Trials Evolution
Warhammer 40 000: Dawn of War 3
World of Warplanes

SPECIAL

Starhawk — знакомство со студией LightBox Interactive и один мультиплеерный матч
Devil's Third — в поисках Томонобу Итагаки и самой игры
The Lord of The Rings: War in the North — разработчики рассказывают про новых героев Средиземья
The Secret World — о сюжете и миссиях игры
End of Nations — онлайн-стратегия глазами студии Petroglyph
BioShock Infinite — Кен Левин о фракциях в игре
Gears of War 3 — особенности мультиплеерного режима Horde 2.0

ДЕМОТЕАТР

Мультиплатформа

Afterfall Insanity
Anarchy Reigns
Assassin's Creed: Revelations
Blades of Time
Bodycount
Dead Rising 2: Off the Record
Dragon's Dogma
FIFA 12
Of Orcs and Men
R.A.W.: Realms of Ancient War
Rage
Resistance 3
Rotastic
SoulCalibur 5
SSX
Street Fighter X Tekken

The Testament of Sherlock Holmes
UFC Undisputed 3
Warhammer 40 000: Kill Team

PC

A Game of Thrones Genesis
ArMA 3
StarCraft 2: Heart of the Swarm

PS3

Carnival Island
EyePet & Friends
God of War Origins Collection
Ratchet and Clank: All 4 One
Uncharted 3: Drake's Deception
Tekken Hybrid

Xbox 360

Bastion
Kinect Disneyland Adventures
Sesame Street: Once Upon a Monster

Online

Age of Empires Online
Blacklight Retribution
Dungeons & Dragons: Neverwinter
Gods & Heroes: Rome Rising
Journey
Raiderz

Mobile

Dragon Quest: Monsters Joker 2
Metal Gear Solid: Snake Eater 3DS
Reality Fighters

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Большой репортаж с E3
10 самых лучших киберпанк-игр
Легенды игровой индустрии:
American McGee's Alice
Необычные игры: Steel Battalion
Обзор Nintendo 3DS

НА ПРИЛАВКАХ

Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

Мнения

Alice: Madness Returns
Duke Nukem Forever
inFamous 2
Red Faction: Armageddon
Frozen Synapse

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

L.A. Noire
в реальности
Team Fortress 2:
знакомство с медиком
Mortal Kombat: настоящий X-Ray
Становление Марио
Elemental Kombat
Китайский Team Fortress 2
Здание-видеоигра
Место, где умирают аркадные автоматы



... 10 лучших киберпанк-игр

Автоматная Очередь

ИТОГИ КОНКУРСА

PlayStation Move

В июньском выпуске «Видеомании» мы совместно с PlayStation объявили конкурс «Автоматная очередь». Все, что от вас требовалось, — ответить на очередь из наших вопросов.

Желающих побороться за призы нашлось немало. Почтовый ящик буквально разрывался от посыпавшихся на нас писем. Но победителей, первыми приславших нам правильные ответы на все семь вопросов, всего трое.

И вот их имена.

Первым оказался
Альварес Эрик.

Он награждается контроллером движений PlayStation Move, навигационным контроллером и автоматом PlayStation Move.



На втором месте —
Тимонин Василий.
В подарок ему
достается
контроллер движений
PlayStation Move и
Socom: СПЕЦНАЗ



**ПОЗДРАВЛЯЕМ ПОБЕДИТЕЛЕЙ
И БЛАГОДАРИМ ВСЕХ,
КТО ПРИНЯЛ УЧАСТИЕ
В НАШЕМ КОНКУРСЕ.**



Бронзовому призеру
Вылегжанину Алексею
мы с радостью вручаем игру
Socom: СПЕЦНАЗ с поддержкой
PlayStation Move и 3D



Рубрику подготовил: Павел Шубский

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Приставкины дети

АНОНС КОНСОЛИ NINTENDO WII U ПРИВЕЛ К ПАДЕНИЮ АКЦИЙ КОМПАНИИ



На первый взгляд, контроллер Wii U будет только отвлекать взгляд от экрана.

Выпущенная в 2006 году Nintendo Wii доказала миру, что красивая графика, современные спецэффекты и мощное железо — это далеко не

самое главное. Тогда японцы предложили совершенно новую концепцию управления с применением гироскопических джойстиков, привлекли внима-

ние новой аудитории, приучили публику к активным играм (читай — размахиванию руками и ногами перед телевизором) и новым методам взаимодей-

ствия с игровыми персонажами. В итоге аналогичные контроллеры для своих куда более мощных консолей выпустили Sony и Microsoft, а популяр-



Издание Develop составило список 100 лучших разработчиков по итогам 2010 года. Российская компания **ZeptoLab**, авторы мобильного хита **Cut the Rope**, отхватили третье место. В первой десятке также засветились **Sony Santa Monica (God of War)**, **Blizzard, Bungie** и **Rockstar Leeds (GTA: Chinatown Wars)**, а возглавило список токийское отделение **Nintendo (Super Mario Galaxy 2)**.



THQ выпустит планшет **uDraw** на Xbox 360 и PS3 в ноябре этого года. В новой версии у контроллера, завоевавшего популярность на Wii прошлой осенью, улучшатся технические характеристики, а его дизайн будет переработан. Вместе с релизом самого планшета появится сборник **uDraw Studio: Instant Artist**, с помощью которого можно будет научиться основам изобразительного искусства.



Просматривать интернет на большом экране телевизора и вводить пароли с сенсорного дисплея нового геймпада? Почему бы и нет.

ность Wii начала падать. Видимо, именно поэтому от **Nintendo** ждали новой революции. Но то, что произошло на выставке E3, вызвало лишь удивленные взгляды публики и резкое падение стоимости акций Nintendo до многолетнего минимума.

Перед тем как рассказать о будущей приставке, президент американского подразделения Nintendo Реджи Филс-Эйм зачем-то пояснил, что оригинальная Wii концентрировалась на кооперативных играх, позволяла друзьям собираться перед экраном телевизора с гироджойстиком в руках и хорошо проводить время. Следующая консоль Nintendo сможет развить изначальную идею, при этом предложит новые возможности для владельцев и выведет удобство использования на новый уровень. Наконец, на большом экране появился контроллер будущей консоли, по совместительству главное новшество экосистемы под названием Wii U.

Аналитики сходятся во мнении, что Nintendo продемонстрировала не столько игровую консоль, сколько новую, но пока не законченную идею — в комплекте с Wii U будет поставляться необычный геймпад с 6,2-дюймовым сенсорным дисплеем и несколькими физическими кнопками на передней панели. Вокруг этого контроллера и строятся все нововведения. Устройство, похожее на планшетный компьютер (но таковым не являющееся), оснащено гироскопом, акселерометром, микрофоном, веб-камерой, собственными динамиками, стилусом — при помощи нового геймпада можно будет играть, просматривать дополнительную информацию (к примеру, туда будет выводиться содержимое вашего рюкзака или все заклинания в какой-нибудь RPG), общаться в видеочатах, рисовать. А если вам понадобится срочно уступить телевизор кому-то еще — игру можно будет перевести на экран геймпада и продолжить

уничтожать противников как ни в чем не бывало.

Главная заминка в случае с Wii U состоит в том, что компания Nintendo, похоже, сама еще не знает, как использовать новые возможности. Да, во время демонстрации публике показали смелые аркады, где сенсорный экран джойстика применяется для запуска виртуальных сюрисков, но до анонса реальных игр дело не дошло. Вместо этого разработчики пообещали выпустить еще сотню сиквелов к Mario.

Еще до анонса было понятно, что мощность устройства заметно возрастет, и у Nintendo мог появиться реальный шанс играть с выпущенными шестью и пять лет назад консолями Microsoft и Sony на одном поле. Приставка получит процессор IBM — наподобие тех, что были установлены в новом чемпионе «Своей игры», суперкомпьютере Watson. Частоты и количество ядер процессора пока держатся в секрете. За обработку графики в Wii U

будет отвечать специально созданный чип на основе морально устаревшей архитектуры ATI R700. Подобная архитектура использовалась в видеокартах серии ATI Radeon HD 4000, выпущенных в 2008-м. И пусть даже такая графика будет намного мощнее того, что установлено в Xbox 360 и PlayStation 3, удивить публику HD-разрешением в 2012 году в любом случае вряд ли удастся. По неподтвержденным данным, Wii U задействует 8 Гб встроенной памяти и привод для чтения дисков еще одного никому не известного собственного формата.

В общем, публика пока что настроена очень скептически. Инвесторы компании Nintendo — тоже. Сразу же после анонса Wii U акции японского гиганта обрушились до пятилетнего минимума. Nintendo явно существует в каком-то своем особом мире, если собирается в 2012 году удивлять HD-графикой и iPad с кнопками в качестве контроллера.



Крепче за пластмассу держись

ГИРОСКОПИЧЕСКИЙ РУЛЬ ДЛЯ XBOX 360



U-образная форма руля для Xbox 360 как бы намекает на то, что с таким аксессуаром удобно не только ездить, но еще и летать. Правда, на практике все может быть совсем не так, как кажется.

Наиболее скудно с точки зрения представленных устройств на выставке E3 выглядела презентация компании Microsoft. Оно и понятно: разработчик сделал максимальный упор на возможности Kinect, а для этого контроллера, как известно, не нужны никакие примочки. В итоге для нашей рубрики осталось всего одно устройство — беспроводной гироскопический руль Xbox 360 Wireless Speed Wheel,

который появится в октябре, одновременно с запуском **Forza Motorsport 4**.

Правда, этот руль вряд ли понравится поклонникам достоверных симуляторов с поддержкой трех педалей, коробки передач и мощной обратной отдачей — бюджетный руль лучше подойдет для аркадных гонок типа **Need for Speed**. Устройство оснащено стандартными кнопками и крестовиной, переключавши-

ми прямым с геймпада Xbox 360. На обратной стороне бабки есть еще пара кнопок — теоретически их будет удобно использовать для газа и тормоза. В качестве приятного дополнения — встроенный моторчик для какой-никакой обратной отдачи.

Для длительных заездов руль, впрочем, тоже не подойдет. Мы слабо представляем владельца Xbox 360, который сможет долго держать устрой-

ство на весу прямо перед собой (никакой стандартной опоры для руля показано не было). С другой стороны, в Microsoft хорошо поработали над датчиками поворотов: Xbox 360 Wireless Speed Wheel прекрасно и точно определяет любые, даже минимальные движения и молниеносно передает их в игру. За удовольствие крутить руками в воздухе придется заплатить \$60.

SEGA и Avalanche Studios (Just Cause) уже вовсю готовятся к следующему поколению консолей. SEGA открыла офис в Лондоне, где уже началась разработка игры для PlayStation Vita, а в будущем придет очередь и проекта для Wii U. Avalanche, в свою очередь, ждет прихода нового поколения в 2014 году, для чего студия открыла специальное подразделение в Нью-Йорке: работа над первой игрой уже началась.

SEGA®

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Меня зовут Бук, Ультра Бук

INTEL СОБИРАЕТСЯ ИЗМЕНИТЬ ОБЛИК ПОЛНОЦЕННЫХ НОУТБУКОВ И МИНИАТЮРНЫХ НЕТБУКОВ



Ультрабук ASUS UX21 очень похож на Apple MacBook Air — устройства собраны в тонких алюминиевых корпусах кинжаловидной формы.

Несмотря на все увеличивающийся спрос, ноутбуки почти не меняются от поколения к поколению: производительность растет, все остальное остается прежним. На рынке нетбуков дела еще хуже — здесь вообще не было значимых революций со времен появления сегмента как такового. Компания Intel решила вмешаться и задать новые тренды. Производитель собирается навсегда изменить облик мобильных компьютеров — сделать их еще тоньше, еще мощнее, еще доступнее.

Представители Intel рассказали о своем видении рынка во время конференции на выставке Computex 2011. Производитель анонсировал концепцию Ultrabook — тонкие, легкие мобильные компьютеры без компромиссов с точки зрения производительности. Напомним, ранее Intel уже пыталась популяризовать такой формат при помощи платформы Consumer Ultra Low Voltage (CULV), однако в итоге на рынке начали появляться весьма немощные, при этом не слишком тонкие и легкие устройства по завышенным ценам. Первым ноутбуком из волны Ultrabook можно считать черного алюминиевого

красавца Samsung Series 9. Система задействует процессор Intel Core i5 второго поколения, достаточное количество оперативной памяти, хорошо отстроенный дисплей и огромный бескнопочный тачпад. Правда, корейский гигант заломил невероятную цену на уровне \$1600+. Это не совсем то, о чем думает компания Intel, — производитель хочет, чтобы подобные тонкие устройства стоили не более \$1000.

Под описание вполне подходит другой ноутбук — представленная на все той же Computex 2011 система ASUS UX21. Устройство в алюминиевом корпусе толщиной до 17 мм оснащено по самому последнему слову техники, при этом весит 1,1 кг и будет продаваться за обещанную тысячу долларов или даже немного дешевле. Однако ноутбуки на основе процессоров семейства Intel Sandy Bridge представляют лишь первую волну Ultra-book. По-настоящему заметные изменения принесут ноутбуки на основе следующего поколения процессоров Intel, известного в прессе под кодовым именем Ivy Bridge (они запланированы на вторую половину 2012 года). В дальнейшем Intel плани-

рует в два раза снизить энергопотребление чипов среднего ценового диапазона. Хочется верить, что производители ноутбуков не проигнорируют инициативу компании.

Что касается нетбуков, Intel решила расшевелить застойный рынок энергичным пинком — производитель планирует первое существенное обновление платформы уже в этом году. Для начала, компания представит усовершенствованные чипы Intel Atom (кодовое название Cedarview) с поддержкой недоступных ранее технологий. Так, новая функция Rapid Start позволит устройствам стартовать из выключенного состояния за 5-6 секунд. Технология Smart Connect позволит ноутбуку в режиме сна получать новые письма электронной почты, сообщения в Twitter, статусы Face-book. Давно знакомая технология Wireless Display позволит подключаться к телевизорам и внешним дисплеям без проводов. Наконец, функция PC Sync будет автоматически синхронизировать документы и мультимедиа на нескольких компьютерах. Напомним, все это на аппаратно-программном уровне. Еще одна долгожданная новая возможность будущих нетбуков — аппаратное ускорение HD-видео. Правда, более-менее мощную графику миниатюрные устройства все равно не получают — не позволяют возможности батарей.

В довершение разработчики продемонстрировали собственный дизайн Keeley Lake для будущих нетбуков. По мнению Intel, устройства должны получить поворотный сенсорный дисплей, который позволит быстро превращаться из ноутбука в планшет. Правда, компания пока не собирается навязывать дизайн партнерам — им предстоит решить, что действительно важно для рынка, а что можно проигнорировать.

A vibrant advertisement for Pringles Xtreme. At the top, a green splat contains the text 'НОВЫЙ ВКУС'. Below it is the Pringles logo with a mustache character. The word 'XTREME!' is written in large, bold, white letters with a red outline. A man in a yellow jacket with red flame patterns is shown upside down, holding a skewer of tomatoes and a Pringle chip. A red banner with white text reads 'Открой свой внутренний Xtreme'. At the bottom, a hand holds a bag of Pringles Xtreme Blazing BBQ. The background is a dark blue and green gradient with a glowing effect.

НОВЫЙ ВКУС

Pringles

XTREME!

Открой свой внутренний Xtreme

NEW Pringles XTREME BLAZING BBQ

Реклама.

ВЕСЕЛИСЬ ВМЕСТЕ С PRINGLES, ПРИСОЕДИНЯЙСЯ К ГРУППЕ PRINGLES В КОНТАКТЕ!

[HTTP://VKONTAKTE.RU/PRINGLES](http://vkontakte.ru/pringles)



Первое дополнение для **Portal 2** станет одним из самых необычных сборников уровней, что пришлось видеть. Обойдется он заметно дороже, чем сама игра, — в 140 долларов. Все дело в том, что поставляется он с мышен-контроллером Hydra, продающимся исключительно через Steam. Все уровни DLC заточены под его использование.



Смущенно о главном

SONY ПРЕДСТАВЛЯЕТ НОВИНКИ И ПРИНОСИТ ИЗВИНЕНИЯ



Sony уверяет, что PlayStation Vita сможет предоставить графику, лишь чуть хуже, чем PlayStation 3. То, что раньше еле помещалось в большую «хлебницу», теперь можно носить в кармане.

Компании Sony в этом году сильно не повезло: незадолго до главного индустриального события года, выставки E3, многочисленные интернет-сайты и сервисы японского разработчика подверглись массированному хакерским атакам. В итоге у подписчиков увели номера кредитных карт и банковских счетов, а сеть PlayStation Network оставалась недоступной вплоть до 2 июня. Мы подробно рассказывали об этом в прошлом выпуске журнала. Какие уж тут анонсы новых игр и устройств. Компания все же собралась с силами и рассказала о своих новинках на E3 — миру представили портативную консоль PlayStation Vita и продвинутый монитор с поддержкой 3D.

Сначала Джек Треттон, глава Sony Computer Entertainment America, извинился за все неудобства, доставленные пользователям сервисов Sony по всему миру. И было бы здорово, если бы оставшаяся часть мероприятия принесла что-то по-настоящему новое и интересное. Этого не произошло — все последую-

щие анонсы выглядели так, как будто их притянули за уши ровно для того, чтобы разбавить созданную хакерами атмосферу уныния и ненависти. Компания решила сделать ставку на стереоскопические эффекты — в копилке Sony уже есть несколько игр с поддержкой 3D-режима, в будущем их станет больше. Чтобы поддержать новую концепцию, на выставке был анонсирован специальный трехмерный телевизор 3D Display, предназначенный для использования в паре с PlayStation 3. Тут, надо отдать должное компании, действительно есть о чем рассказать.

Телевизор работает в разрешении 1920x1080 точек, использует качественную ЖК-панель формата VA — подобные дисплеи обеспечивают отличную цветопередачу и нормальные углы обзора (сам производитель обещает углы 176 градусов по горизонтали и вертикали). Новинка будет поддерживать сразу несколько режимов 3D, но для массовой аудитории интересен только один, в котором два игро-

ка с 3D-очками смогут увидеть разную картинку на экране. Разделение экрана на две части в режиме кооперативной игры официально уходит в прошлое — на смену спешат продвинутое стереоскопические технологии. В комплекте с 3D Display будет идти одна пара специальных беспроводных очков с активными затворами. Очевидцы утверждают, что технология Sony работает не хуже аналогов — картинка в очках слегка блекнет, но все еще остается на высоком уровне. На всеобщее удивление, компания Sony собирается привлекать пользователей низкой ценой: монитор в комплекте с игрой Resistance 3, HDMI-кабелем и затворными очками будет продаваться за \$500. Дополнительные линзы можно купить отдельно за \$70. Для сравнения — комплект NVIDIA 3D Vision Bundle с монитором Acer GD245HQ продается за \$630.

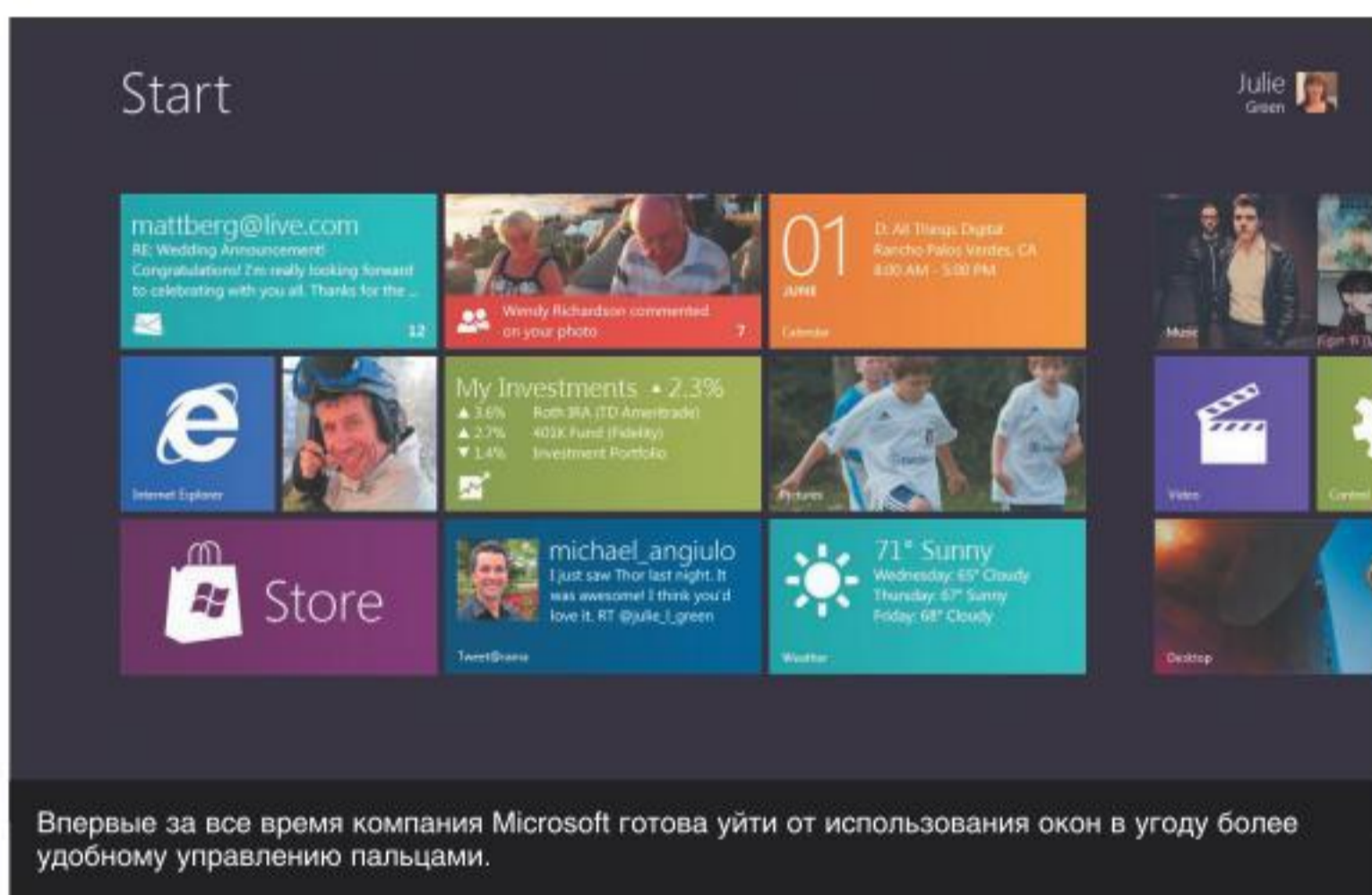
Другой важной «железной» новинкой Sony стала портативная PlayStation Vita — замена PlayStation Portable, ранее известная под псевдонимом NGP. Для

тех, кто пропустил предыдущие номера журнала, напомним, что устройство задействует 5-дюймовый сенсорный дисплей с разрешением 960x544 точек, четырехъядерный процессор на основе архитектуры ARM, мощный графический контроллер с замысловатым названием PowerVR SGX543MP4+, сенсорную панель на задней части и многочисленные беспроводные интерфейсы. Все это позволит приставке рисовать картинку очень приличного, не портативного качества, а также соединяться с онлайн-сервисами.

Из неизвестных ранее особенностей PlayStation Vita — автоматическое сохранение прогресса в облаке с возможностью проходить игру дальше на большой консоли, пока не слишком понятные социальные сервисы Near и Party, а также собственный формат карт памяти (нет, Sony никак не могла согласиться на общепризнанные карты формата Secure Digital). Устройство появится в продаже к новогодним праздникам по цене на уровне €300.

Философия в кубе

MICROSOFT ВПЕРВЫЕ ПОКАЗАЛА СЕНСОРНЫЙ ИНТЕРФЕЙС ОПЕРАЦИОННОЙ СИСТЕМЫ WINDOWS 8



Впервые за все время компания Microsoft готова уйти от использования окон в угоду более удобному управлению пальцами.

Уже в следующем году на рынке появится операционная система Windows 8, которая изначально создается с учетом сенсорного управления. Компания Microsoft уже продемонстрировала продвинутый сенсорный интерфейс будущей платформы, а мы спешим рассказать о нем во всех подробностях.

Софтверный гигант решил идти собственным путем — на планшетах будет работать полноценная операционная система Windows 8, а не урезанная с функциональной точки зрения модификация телефонной платформы (как это сделала Apple в своих iPad). Для того чтобы облегчить управление пальцами, разработчики создали дополнительный интерфейс Metro UI, позаимствованный из представленной в прошлом году смартфонной операционки Windows Phone 7.

Основное рабочее пространство Windows 8 представлено так называемыми тайлами — выстроенными в ряды небольшими прямоугольными блоками. Каждый такой блок вмещает не только название программы, за запуск которой отвечает, но и некоторые данные. К примеру, приложение Twitter выведет последнее обновление, приложение почты покажет заголовок нового письма и так далее. Разработчик утверждает, что тайлы намного удобнее ярлыков: часто загружать полноценные приложения больше не нужно, ведь обновления можно увидеть, быстро просмотрев соответствующее тайлы. Кроме того, новый интерфейс позволяет быстро листать полноэкранные программы и даже открывать их на часть экрана (размер настраивается самостоятельно) — во время де-

монстрации представитель Microsoft запустил таблицу Excel вместе с приложением Twitter.

Важно понимать, что Metro UI лишь дополняет обычный интерфейс Windows 8 (он пока не отличается от интерфейса Windows 7) — под красивыми картинками и плавной анимацией прячутся старые добрые «окна» с привычной файловой системой и всеми стандартными приложениями, десятой версией Internet Explorer и даже онлайн-модификацией пакета Office. Если Microsoft удастся добиться той плавности и стабильности, с какой работала демоверсия во время демонстрации, операционная система заживет новой жизнью.

Напомним, релиз Windows 8 может состояться уже в конце 2012 года — об этом неоднократно «проговаривались» представители Microsoft.

НОВЫЙ ВКУС

Pringles XTREME

Открой свой внутренний Xtreme

ВЕСЕЛИСЬ ВМЕСТЕ С PRINGLES, ПРИСОЕДИНЯЙСЯ К ГРУППЕ PRINGLES В КОНТАКТЕ!

Реклама.



НОВОСТНОЙ

М Е Р И Д И А Н

Double Fine приобрела права на издание **Psychonauts**. Студия Тима Шейфера уже владела правами на саму игру, но теперь сможет также получать всю прибыль с ее продаж в Steam напрямую, минуя бывшего издателя **Majesco**, контракт с которым истек. О планах выпустить в будущем сиквел ничего не сообщалось.



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ



Король-лев и яблоки

КОМПАНИЯ APPLE ПРОДОЛЖАЕТ СОВЕРШЕНСТВОВАТЬ ОПЕРАЦИОННУЮ СИСТЕМУ MAC OS X



Если слияние Mac OS X и iOS продолжится, через несколько лет полноценная операционная система для компьютеров и ноутбуков превратится в странный гибрид.

Пока компания Microsoft работает над сенсорными интерфейсами Windows 8, в стане Apple начинают активно скрещивать компьютерные и планшетно-смартфонные операционные системы в одно целое. Так, анонсированная в начале лета платформа Mac OS X 10.7 Lion переняла многие важные особенности iOS. Можно предположить, что в будущем слияние двух миров продолжится и в итоге компания сведет пользовательский экспириенс к единому знаменателю. А пока Mac OS X получила врожденную поддержку полноэкранных приложений, новые жесты Multi-touch, панель запуска программ а-ля рабочие столы iOS и многое другое. В общем счете около 250 нововведений,

но мы коснемся лишь самых главных.

С приходом Mac OS X Lion разработчик начинает продвигать полноэкранные программы — в компании считают, что это упростит работу на устройствах с маленькими дисплеями (например, на 11-дюймовом ноутбуке MacBook Air). В итоге магазин приложений Mac App Store заполнит софт, портированный прямо с iOS, а уже существующие программы, вроде iPhoto, получат новый полноэкранный интерфейс. Во время сдачи этого номера новая операционка еще не появилась официально, так что мы не смогли проверить, насколько удобно пользоваться запущенными на весь экран программами.

Новые жесты Multi-touch позволят быстро перемещаться между открытыми полноэкранными программами — горизонтальная проводка трех пальцев по тачпаду (мышке Magic Mouse или внешнему тачпаду Magic Trackpad) приведет к перелистыванию с одной программы на другую. Быстрый двойной клик двумя пальцами приблизит документ или веб-страницу, как это происходит в iOS.

Далее, новая панель запуска установленных приложений — или Launchpad по официальной терминологии Apple. Рассказывать тут особо не о чем: любой владелец iPhone или iPad каждый раз видит аналогичную матрицу иконок на рабочих столах своих

устройств. Мы, правда, не знаем, каким образом такая панель облегчит работу с компьютером — на системах Mac прекрасно работает быстрый поиск, так что любую программу быстрее запускать прямо из него.

Из других особенностей «Льва» можно выделить более структурированную панель Exposé, открывающую миниатюры открытых окон и программ (более продвинутый аналог виндовсовского Alt+Tab), автоматическое сохранение всех открытых документов (если программы поддерживают функцию Auto Save) и многое другое. Операционка распространяется в качестве апгрейда существующих версий за \$30.



Rockstar официально объявила о том, что **L.A. Noire** будет портирована на PC. В новой версии обещается улучшенная графика, поддержка стереоскопического 3D и опциональное управление геймпадом. Ожидается выход как цифровой, так и розничной версии игры.



Google всерьез вознамерилась выйти на рынок видеоигр. Официально начался поиск менеджера для работы в подразделении Games at Google, которое будет заниматься концепциями и стратегиями распространения социальных игр. Пока неизвестно, какая платформа будет ведущей — браузеры или Android.

Даты выхода игр

| Дата выхода | Название игры | Описание | Рейтинг ожидаемости |
|--------------|---|--|---------------------|
| 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% |
| 26 августа | Tropico 4 | Очередная часть симулятора диктатора банановой республики (PC, 360). | 60% |
| 30 августа | 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% |
| 30 августа | Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad | Реалистичный шутер о Сталинградской битве — самом, наверное, страшном сражении Второй мировой войны (PC). | 75% |
| Август | Trine 2 | Продолжение прекрасного кооперативного (до трех игроков) экшена с изрядно похорошевшей графикой. Герои все те же: рыцарь, маг и ворышка (PC, 360, PS3). | 80% |
| 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% |
| Сентябрь | Stronghold 3 | Кто бы мог подумать, что популярная некогда замкостроительная стратегия Stronghold все еще живее всех живых (PC)? | 70% |
| 6 сентября | Resistance 3 | Третья глава в противостоянии человечества и загадочного вируса Химера. Причем человечество уже проиграло (PS3). | 80% |
| 6 сентября | Warhammer 40 000: Space Marine | В череде бесконечных стратегий во вселенной Warhammer 40 000 появился лучик надежды в виде сурового экшена с космическими орками и кровью. Правда, не факт, что он будет хорошим (PC, 360, PS3). | 70% |
| 8 сентября | 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% |
| 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 |
| 20 сентября | F1 2011 | Codemasters начинает потихонечку доить «Формулу-1». Впрочем, предыдущая игра была неплохой, так что мы не жалуемся (PC, 360, PS3). | 75% |
| Сентябрь | Star Wars: The Old Republic | Гаргантоанская MMORPG, которая увлекает игроков не только известной вселенной и бесконечными рейдами, но и полноценными сюжетными кампаниями для каждого класса (PC). | ХИТ |
| 4 октября | Dark Souls | Идейный наследник ролевой игры Demon's Souls станет масштабнее, глубже, разнообразнее и, наверное, еще сложнее предшественника (360, PS3). | 90% |
| 4 октября | Rage | Первая потенциально крутая игра от id Software за последние 7 лет. Случится ли триумфальное возвращение авторов Doom и Quake на большую игровую арену? (PC, 360, PS3) | 80% |
| 4 октября | The Darkness 2 | Джеки, кажется, смирился с тем, что в нем поселилась Тьма, и начал получать от этого удовольствие. Стиль сиквела сменился на комиксовый, но менее жестокой игра от этого стать не должна (PC, 360, PS3). | 80% |
| 11 октября | Ace Combat: Assault Horizon | К игре уже прилепили погоняло «Modern Warfare в воздухе». Похоже, нас действительно ждет потрясающе зрелищный авиасимулятор (360, PS3). | 90% |
| 11 октября | Forza Motorsport 4 | Главная гоночная игра на Xbox 360 — западный ответ дерзкому самураю Казунори Ямаути и его Gran Turismo 5 (360). | 80% |
| 18 октября | Batman: Arkham City | Темный рыцарь продолжает войну с психами на улицах Готэма. Родной город может спать спокойно (PC, 360, PS3)! | ХИТ |
| 18 октября | Jagged Alliance: Back in Action | Ремейк знаменитой (и прекрасной) пошаговой стратегии Jagged Alliance 2, которой в этом году исполнилось 12 лет (PC). | 85% |
| 25 октября | Battlefield 3 | Полноценный Battlefield нового поколения с разрушаемостью и невероятно красивой графикой. Надеемся, игра не повторит ошибок первого Crysis (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 |
| 8 ноября | Call of Duty: Modern Warfare 3 | Снова осень. Снова Call of Duty. Снова в него все будут играть. Что еще можно добавить? (PC, 360, PS3) | ХИТ |
| 15 ноября | Assassin's Creed: Revelations | Финальная глава в истории постаревшего Эцио. Исключительно для тех, кому еще не надоели ежегодные похождения ассасинов (PC, 360, PS3). | 75% |
| 15 ноября | Need for Speed: The Run | Новый NFS предложит полноценную одиночную кампанию с сюжетом и задачей пересечь США с запада на восток быстрее конкурентов. На кону, похоже, жизнь главного героя (PC, 360, PS3). | 80% |
| Декабрь | 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). | — |
| 6 марта 2012 | Mass Effect 3 | Шепард завершает свою эпическую битву против космических захватчиков. Поле битвы — Земля (PC, 360, PS3). | 90% |
| Начало 2012 | Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier | Ubisoft и Том Кланси продолжают радовать нас рассказами о доблестных спецназовцах недалекого будущего (PC, PS3, 360, Wii, PSP, DS). | 75% |
| 2012 | 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 |



Ушли на «золото»

| Название | Описание | Рейтинг ожидаемости |
|---|---|---------------------|
| 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% |
| Catherine | Сумасшедший (в прямом смысле) триплер с элементами легкой эротики родом из Японии. Это по духу. А по жанру — головоломка, в которой нужно спасти главного героя от миллиона нелепых смертей (360, PS3). | 70% |
| Earth Defense Force: Insect Armageddon | Продолжение невероятно мясного и захватывающего, но мало кому известного экшена о борьбе земного спецназа с инопланетными муравьями (360, PS3). | 75% |
| Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2 | Заклочительная серия фильма о приключениях знаменитого мага уже отремела на всех экранах страны. Если вам все еще мало Гарри Поттера — не пропустите игру по мотивам кинокартины (PC, 360, PS3, Wii, DS). | 60% |
| Ms. 'Splosion Man | Красочный платформер о женщине, которая благодаря научным экспериментам превратилась в ходячую мноразовую бомбу (360). | 75% |
| Torchlight 2 | Пока Blizzard все никак не может доделать свою Diablo 3, Runic Games выпускает уже вторую часть весьма качественного дьябло-клона (PC). | 75% |



Исправляемся

«Игромания» №6/2011

● Рубрика «Из первых рук», стр. 20-23. Упомянутый в статье о **Warhammer 40 000: Space Marine** болтер на самом деле не является пистолетом-пулеметом, а относится к классу штурмовых винтовок.

«Игромания» №7/2011

● Рубрика «Из первых рук», стр. 18-21. Возможность брать персона

жей в заложники не является ноу-хау **Hitman: Absolution**, она была и в предыдущих играх серии.

● Рецензии, стр. 74-75. Ошибка в рецензии на игру **Alice: Madness Returns** — устриц-танцовщиц пожирает, конечно, не гусеница, а морж. Приносим свои извинения всем защитникам ластоногих.



ЖАНР
ОНЛАЙН-ЭШЕН
РОЛЕВАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ
НЕ ОБЪЯВЛЕН
РАЗРАБОТЧИК
PANZAR STUDIO
ПОХОЖЕСТЬ
TEAM FORTRESS
WORLD OF WARCRAFT
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
PC

ДАТА ВЫХОДА
КОНЕЦ 2011 ГОДА

ОНЛАЙН С ЧЕЛОВЕЧЕСКИМ ЛИЦОМ

«ИГРОМАНИЯ» НАВЕЩИВАЕТСЯ К СОЗДАТЕЛЯМ FORGED BY CHAOS, ЧТОБЫ НАУЧИТЬСЯ ПРЫГАТЬ НА ГНОМЬИХ КОСТЫЛЯХ И ОБРАЩАТЬСЯ С ПРАЩОЙ

PANZAR

АЛЕКСЕЙ МАХАРЕНКОВ

ЧТО? PANZAR: FORGED BY CHAOS. НЕОБЫЧНЫЙ ГИБРИД ОНЛАЙНОВОГО ЭШЕНА И MMORPG

ГДЕ? ЦЕНТР МОСКВЫ, ОФИС PANZAR STUDIO

Team Fortress (в первой своей ипостаси, напомним, это был бесплатный мод для Quake) появился на свет, страшно подумать, пятнадцать лет назад. Но с тех пор столь перспективная игровая механика так и не была ни разу достойно реализована. Ну, если не считать, конечно, Team Fortress 2.

Battlefield и Modern Warfare с их куда более при-

митивной ролевой системой копируют в промышленных масштабах, а вот грамотно сбалансировать десяток полностью отличающихся друг от друга классов, каждый из которых в буквальном смысле обязан взаимодействовать с соратниками, удается почему-то лишь создателям... MMORPG. Разработчики же экшенов, как ни пытаются, но повторить

успех Team Fortress не могут. Вдвойне удивительно, что один из самых перспективных подражателей TF создается в России.

Мы уже писали про Forged by Chaos, разработке московской студии Panzar. Два года назад игра выглядела очень красивым, но бездейным сетевым экшеном про орков, тонущих под вой соплеменников в потоках

лавы. С тех пор игру перекроили наново, движок (заметьте, не абы какой — CryENGINE) эволюционировал с первой версии до третьей, а комковатый геймплей выкристаллизовался в хорошо сбалансированный экшен.

На очной ставке в офисе Panzar недалеко от «Павелецкой» разработчики подробно рассказали про все мутации, которые претерпел Forged by



На первый взгляд картинка напоминает MMORPG, на деле же игра — экшен от третьего лица с вкраплениями ролевых элементов.



Chaos за отчетный период. Но самое главное — после этого более двух часов подряд со всей командой разработчиков мы играли в почти готовый к бета-тесту билд.

Я ОБЕРНУЛСЯ ПОСМОТРЕТЬ

Когда видишь Panzar: Forged by Chaos впервые, создается устойчивое ощущение, что перед тобой онлайн-ролевая игра, только превосходящая по графике все существующие на сегодня MMORPG. На экране творится привычная толкучка из фэнтезийных нацменьшинств, а также дам и господ в сияющих доспехах и с шашками наголо.

Но стоит сесть за монитор самому, как все встает на свои места. Вид — от третьего лица, обзор — мышью, кнопки отвечают за обычный и усиленный удар, персонажи четко слушаются WASD-управления, у них есть осязаемые габариты, а движения и выпады не бутафория — каждое действие определяет, насколько удачной будет начатая атака.

Вот огромный орк коварно подкрался сзади к стройной эльфийке и приготовился кокетливо поприветствовать ее ударом булавы. Он начинает замах, мы видим, как дубина отводится в сторону, как орк слегка отклоняется в другую, чтобы не упасть. И вот удар пошел... но волшебница вовремя замечает опасность,

резко разворачивается, уходит в блок, и дубина отскакивает в сторону. Пока орк приходит в себя для нового замаха, эльфийка вскидывает посох, что-то бурчит себе под нос и замораживает врага. После этого зрительно поджигает ножку, лихо раскручивается и одним ударом превращает едва передвигающегося бугая в груды осколков.

Секунду спустя за спиной воительницы появляется едва различимая тень, она обретает плоть и превращается в закованного в латы инквизитора. Росчерк двух мечей в воздухе — красиво, крест на крест, — и эльфийка замертво падает на землю. Та же атака, проведенная в лоб или сбоку, куда менее эффективна, приходится обходить противников, совершать сложные маневры, а иногда и вовсе перепрыгивать через их головы, чтобы нанести решающий удар между лопаток.

ТЫ И МЕНЯ

Если проводить аналогии, то механика и тактика боя в Forged by Chaos больше всего напоминают многопользовательский режим в Rune — экшене от третьего лица по мотивам скандинавского эпоса, вышедшем в 2000 году. Здесь точно так же нужно примериваться к противнику, выискивать выгодный угол удара, вовремя ставить

блок и идти на прорыв, увидев, что враг раскрылся. Тут очень быстро учишься чувствовать габариты неприятеля, заранее делать замах и почти как в файтингах отсиживаться в обороне.

Местечковой тактикой дело не ограничивается. Необходимо использовать заклятья и таланты. Этот элемент игра позаимствовала напрямую из MMORPG. В Forged by Chaos есть панель, где располагаются различные умения — у каждого персонажа свои. Например, орк-берсерк может огромным прыжком ввинтиться в самую гущу противников и начать вертеться там словно волчок, размахивая дубиной. А эльфийская ведьма умеет расстреливать врагов с дальней дистанции жгучими файерболлами.

Некоторые заклятья дополняют и усиливают друг друга, некоторые необходимо использовать последовательно, а часть — только если рядом есть напарник, активировавший какое-то свое колдунство. В результате каждая схватка превращается в своеобразное подобие шахматной партии. Вы не только думаете, как обойти противника и побольнее ткнуть его булавой или мечом, но и тщательно просчитываете, какую магию в какой момент использовать, не помешает ли она напарникам и не будет ли нейтрализована магией врага.

ВОСЕМЬ СБОКУ — НАШИХ ШЕТ

В игре четыре расы (люди, орки, эльфы и гномы) и восемь классов — по два на каждую расу. Классы не пересекаются, в итоге команда в каждом раунде подбирается крайне разношерстная. В самом простом режиме — стенка на стенку (он же командный бой) — начало раунда обычно выглядит примерно так. Впереди стоят два-три танка или берсерка, сзади их подстраховывают паладины, на дальней дистанции орудуя шустрые эльфийки.

По кустам шныряют гномы — они выбирают труднодоступные места с хорошим обзором и возводят там свои гатлинги. В отличие от тех же MMORPG, пулеметы не ведут огонь автоматически, в турель нужно забраться и самому прицельно садить по врагу. А чтобы противник не подобрался с тыла, можно расставить вокруг капканы и ловушки.

Экшен-механика, помноженная на систему навыков, дает забавный результат. Вместо трех-четырех тактик игры за каждый класс, как в том же TF2, в Forged by Chaos открываются десятки различных стратегий. Причем оттачивать каждую приходится с оглядкой на тактики поделеньников. Если, скажем, вы играете волшебницей и научились идеально морозить оппонентов, а вам в напарники попался орк,



Ударив огромной дубиной, орк способен разметать врагов, как куклы. Главное — попость.

Как в TF2 пулеметчик мало на что способен без поддержки медико, так и в Forged by Chaos орк крайне уязвим без помощи других классов.

предпочитающий пращу дубине, то толку от вашего тандема не будет никакого: враги будут оттаивать раньше, чем ваш коллега-переросток выцелит их с дальней дистанции.

И таких нюансов — сотни. С одной стороны, это открывает широчайшие возможности для творчества, с другой — в таком изобилии можно и закопаться. Игра, правда, ведет себя ненавязчиво. Персонаж по мере игры развивается от первого уровня до тридцатого. Навыки (а заодно броня и оружие) открываются постепенно, времени разучить новые тактики хватает.

СУНДУК НА ВАГОНЕТКУ

Режимы игры во многом аналогичны представленным в TF2. В командном бою две многонациональные банды прыгают друг на друга и пытаются приготовить из противника форшмак, фрикасе и барбекю. В «Доминации» необходимо удерживать контрольную точку максимум времени (пара орков на точке, остальные прикрывают). Во время «Штурма» нужно захватывать чекпойнты поочередно — со всеми вытекающими: дварфы оборудуют точку, ставят пулеметы и лечащие тотемы, команда подтягивается, ведьмы-снайперы держат врага на дистанции, танки отбивают очередную атаку, и, пока противник возрождается, все

дружной гурьбой бегут штурмовать следующую точку. Режим «Посыльный» копирует PayLoad из TF2, только в Forged by Chaos приходится не толкать вагонетку, а тащить от чекпойнта к чекпойнту сундук (он, как несложно догадаться, не позволяет сражаться и не восстанавливает здоровье несущего, в отличие от той же вагонетки).

Карт немного, но, как и в TF2, каждая тщательно продумана и смоделирована так, что есть возможность заходить врагам в тыл и пробираться на точки окружным путем. Некоторые уровни содержат интерактивные элементы, с помощью которых можно облегчить себе жизнь или усложнить ее врагу. Простой пример. На локации, на которой мы безостановочно рубились полчаса, располагалась точка, окруженная высоким забором. Проникнуть за периметр можно было через несколько ворот. Рядом валялись бревна. Захватив точку, команда могла, слегка ослабив защиту, перетаскать бревно к воротам и забаррикадировать их. Наступающим приходилось тратить время, чтобы разрушить створки.

В другом месте те же бревна можно было сложить на вершине, а затем, подгадав момент, пустить их по склону — весело пляшущие стволы сметали идущую в наступление команду.

ПОТЕРЯННАЯ ДЕТАЛЬ

Изначально игра создавалась на первом CryENGINE, позже ее перевели на вторую версию движка, а затем и на третью. В Panzar этим очень гордятся и при любом удобном случае акцентируют на этом внимание. Но каких-то особенных красот во время просмотра замечено не было. Если сравнивать с MMORPG, то графика, конечно, великолепная, но если проводить параллели с экшенами (а Forged by Chaos в первую очередь экшен), то картинка, да, неплохая, но не выдающаяся. Довольно яркие, насыщенные тона, проработанное окружение, масса движущихся объектов в кадре — сегодня этим никого не удивишь.

Куда важнее анимация персонажей. Я долго не мог сообразить, почему бои выглядят так естественно. Потом понял. Количество ударов, замахов, магических кунштуков и прочих способов взаимодействия с противником очень велико — движения на экране повторяются редко, взгляд банально не успевает зацепиться за одинаковые анимации. В результате сражение кажется очень достоверным.

С другой стороны, попадают и досадные ляпы. Женские персонажи, например, анимированы довольно топорно: некоторые движения они выполняют плав-

но, а некоторые — словно им переломали руки и ноги.



Вот уже два года как мы сетуем на то, что отечественное игростроение выпрыгнуло из экономического кризиса напрямик в дешевый беспардонный онлайн. Массовая локализация низкосортных азиатских MMORPG и повальное увлечение социальными играми, под кальку слизанными с западных аналогов, — наглядное тому подтверждение.

Forged by Chaos — вторая после Prime World игра, которая показывает, что отечественный онлайн не безнадежен, что он может иметь человеческое лицо. От разработчиков в этой ситуации требуется не так уж много. Поправить мелкие недочеты, докрутить баланс, а затем, после релиза, не задушить игроков какой-нибудь особо изощренной бизнес-моделью. Пока на этот счет у Panzar планы самые демократичные — раздавать игру бесплатно, деньги брать только с тех, кто захочет прокачаться побыстрее, и не ущемлять права желающих играть без финансовых вложений. Очень надеемся, что так оно и будет, — от попыток содрать с игроков деньги за каждый чих мы уже порядком подустали. ■





Old Spice

РАЗНЫЙ OLD SPICE ДЛЯ РАЗНОГО ТЕБЯ



ДЛЯ РОМАНТИКА, КОТОРЫЙ
МОЖЕТ УГОВОРИТЬ ДЕВУШКУ
ПРИГОТОВИТЬ ЕМУ ЗАВТРАК
УЖЕ НА ПЕРВОМ СВИДАНИИ

ДЛЯ КЛАССНОГО ПАРНЯ,
ИСТОРИИ КОТОРОГО
ПЕРЕСКАЗЫВАЮТ ДРУЗЬЯМ,
ВЫДАВАЯ ЗА СВОИ

ДЛЯ СУПЕРГЕРОЯ,
КОТОРЫЙ СИЛОЙ
МЫСЛИ МОЖЕТ
ЗАСТАВИТЬ КОТЕНКА
СЛЕЗТЬ С ДЕРЕВА

РАЗНЫЙ OLD SPICE
— для —
РАЗНОГО ТЕБЯ

ГДЕ? Киев,
Украина

Жанр

Стратегия

Издатель

1C-Софтклуб
Snowball Studios

Разработчики

Алексей Бокулев
Unicorn Games

Платформа
PC



Георгий Курган

А в Киеве — дядька

Дата выхода 2012
Февраль-март

«Игромания» едет в мать городов русских, чтобы взглянуть на главную русскоговорящую инди-стратегию

ЧТО? «Эадор: Осколки миров», причесанная и прилизанная версия странного, но жутко увлекательного гибрида Heroes of Might and Magic, Europa Universalis и Civilization

Первая встреча с игрой «Эадор: Сотворение» напомнило вашему автору знакомство с телешоу «Воздушный цирк Монти Пайтона», которое состоялось в довольно таки нежном возрасте. Местная анимация была вроде бы похожа на мультфильм (которые тогда показывали куда реже, чем хотелось бы), но выглядела как черт знает что — детская психика просто не была готова к абсурдному юмору лучших в мире британских комиков. И только годы спустя, при более пристальном взгляде, все наконец встало на свои места.

С «Эадором» та же история. Она как будто напоминала Heroes of Might and Magic или King's Bounty, но при приближении хотелось схватиться за сердце даже тем, кто бывал в темнейших глубинах инди-сектора (загляните хоть раз на соответствующий канал Xbox Live — там бывает действительно жутко) и «игр мечты» от отечественного производителя. Анимации не было, сеттинг напоминал ночной кошмар Ника Перумова, внешний вид игры заставлял тепло вспомнить Warlords 2 (1993), функций же и доступных опций, наоборот,

было на порядок больше, чем влезало в голову среднего человека. Достаточно того, что список доступных для постройки в городе зданий насчитывал до четырехсот наименований, а все манипуляции с ними проходили на одном-единственном экране.

Один в поле

Однако тем, кому доставало мужества проглотить подступивший к горлу ком, открывалось невероятное: по своей глубине «Эадор» местами на два корпуса опережал все игры-аналоги, а все заложенные в нее функции работали, а не выглядели интерактивным аналогом грязных носков, забытых на полу хозяином холостяцкой квартиры. А тот факт, что сердцевина игры была сделана одним-единственным экс-сотрудником компании GSC (Алексей Бокулев, человек с бородой Распутина, в свое время работал над «Казакками» и рядом других игр), гарантировало отсутствие в ней внутренних противоречий.

Заметили этот самородок немногие, но, к счастью, в их числе были люди из компании Snowball Studios, которые взя-



Прятать демонов в лесах — возможно, не лучшее решение, а вот человеческие юниты чувствуют себя там весьма вальяжно, хотя и передвигаются медленнее.

лись, выражаясь словами кота Матроскина, очистить игру от очисток и показать широкой аудитории. Для этого они познакомили Алексея с его земляками из студии Unicorn Games, работы которых (см. «XIII век: Слава или смерть») были полной противоположностью «Эадора»: с дотошной проработкой вооружения и штандартов средневековых знамен они выглядели как эротический сон моделиста, но всухую проигрывали любой части Total War. Короче говоря, они прекрасно дополняют друга.

Поэтому теперь расклад выглядит следующим образом: Unicorn шлифуют интерфейс и новый графический движок (теперь — с анимацией!), а Алексей наблюдает за их работой и смотрит, как бы чего не вышло. То есть концептуально игра останется почти такой же, как была, и если вы уже знакомы с «Эадором» (однажды в 2009 году мы выкладывали ее на нашем диске, да и на официальном сайте ее до сих пор раздают безвозмездно), то вот главные новости. Хотя работы еще в самом разгаре, авторы делают все, чтобы иг-



Чтобы население в провинциях росло, герою нужно регулярно задерживаться там и проводить рекогносцировку — на неосвоенных землях не хотят селиться даже неприхотливые вроде бы ящеры.

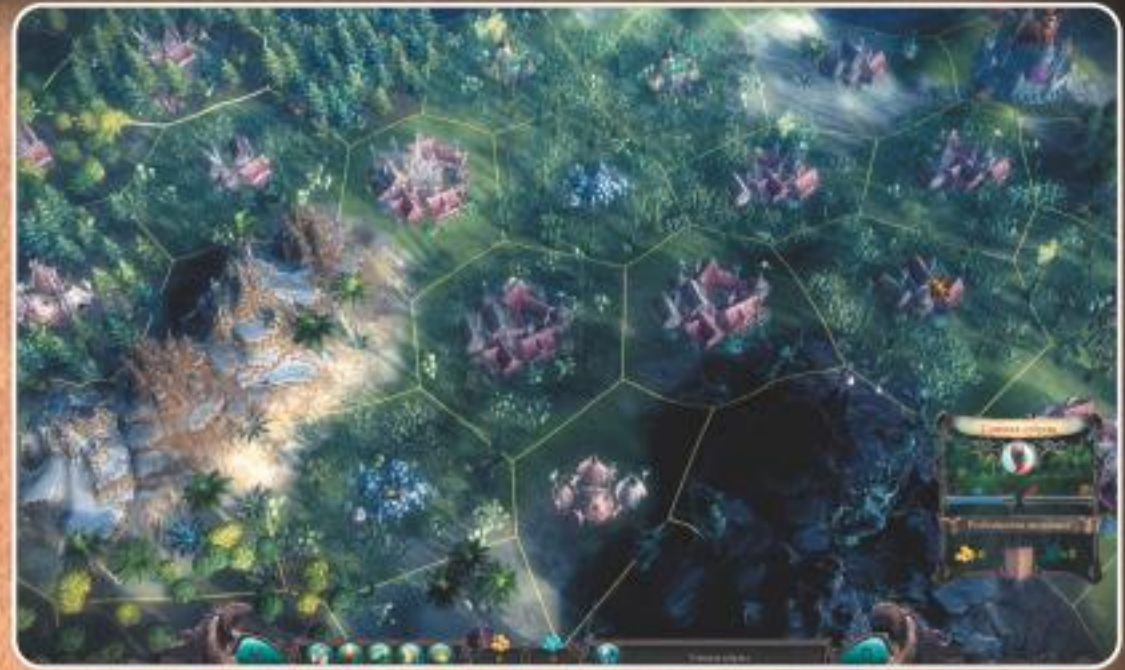
ра выглядела и управлялась по-человечески. Кажется, у них получается. Игре это и правда идет. Все, теперь можете бросать читать эту статью и спокойно дожидаться релиза.

Один в гексе

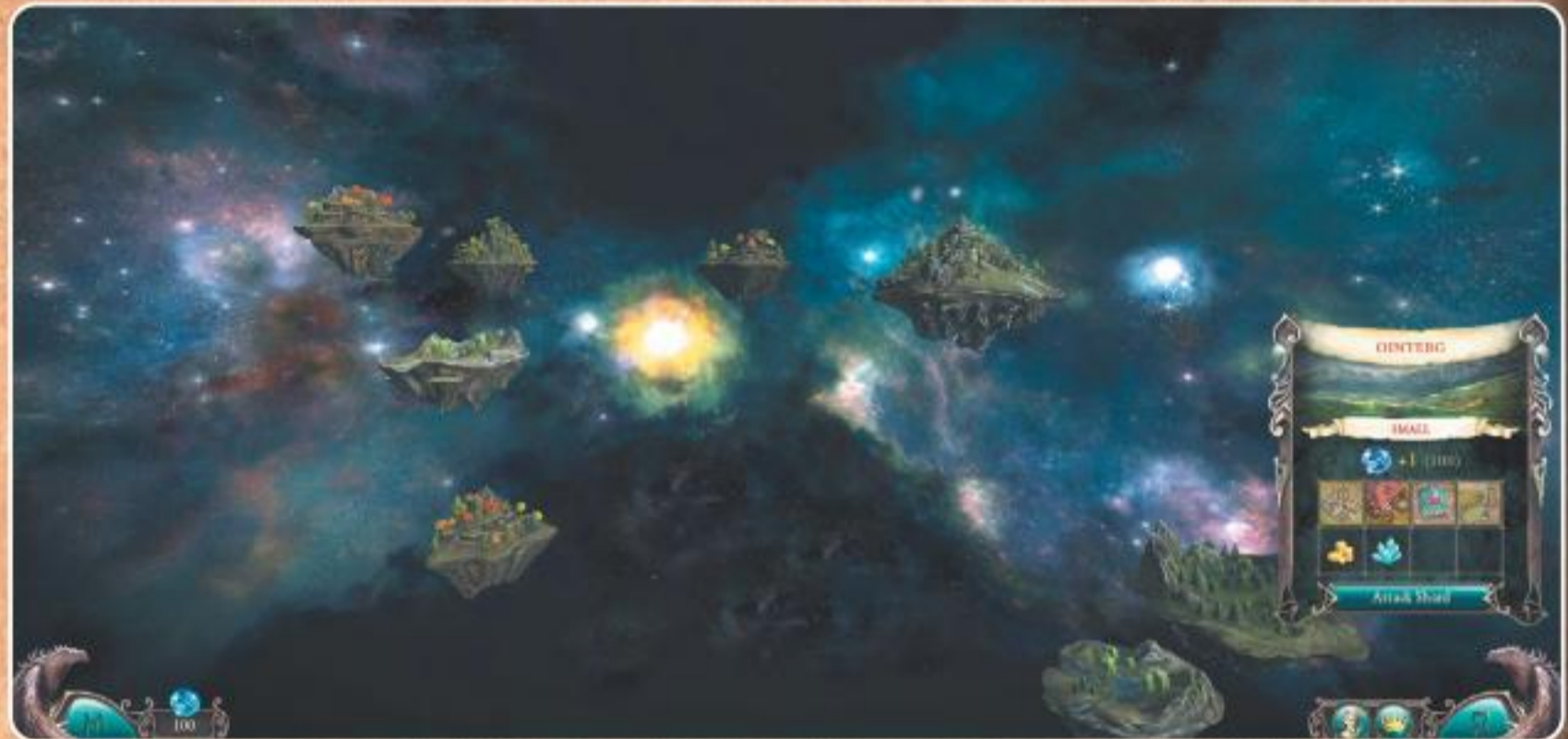
Ну а сейчас мы попытаемся объяснить всем оставшимся 98% наших читателей, почему же ждать «Эадор» все-таки нужно. В своем проекте Алексей Бокулев очень ловко скомпилировал наработки из целой россыпи пошаговых стратегий и ролевых игр — от упомянутых HoMM и King's Bounty до глобальных исторических варгеймов, регулярно поставляемых Paradox Interactive. Единственное отступление от традиции, которое с ходу бросается в глаза, — это стратегическая карта, поделенная на провинции (совсем как в Total War и аналогах), а не на города-государства, как это принято в Heroes. В каждом регионе есть свое коренное население, природные условия, ресурсы, свои народные настроения. Провинции приносят доход, но нанимать героев и войска можно только в родовом замке или специально оборудованных цитаделях.

Остальные элементы уравнения давно знакомы: герой шагает по карте, вырезает несогласных, захватывает новые земли, растет в уровнях, одевается по последней моде, сражается на тактической карте. Можно нанять нескольких подопечных, но стоимость каждого последующего нарастает в сумасшедшей прогрессии, поэтому даже самые капиталистические игроки едва ли смогут позволить себе четырех персонажей.

Дальше начинаются тонкие детали. Во-первых, бои. Если в HoMM на одной клетке умещались чертовы уймы условных скелетов, то в «Эадоре» действует правило «одна клетка — один юнит». Потеряли арбалетчика в



Ваши ответы в диалогах могут с равным успехом принести вам выгоду, вред или вообще ни на что не повлиять — совсем как в жизни.



По мере ваших успехов эти разрозненные клочки пространства будут объединяться во внушительных размеров астральный остров.

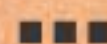
бою — извольте нанимать нового. Взамен этому ограничению свита героя набирает опыт и точно так же получает новые умения с каждым уровнем, пусть и довольно банальные (прирост к здоровью, морали и т.п.). Еще одна деталь: на тактической карте предусмотрены разные типы местности и рельефа, которые влияют на параметры юнитов: скажем, ящеры получают бонусы, сидя в родных болотах, а люди, наоборот, вязнут в них и теряют очки хода.

Один в астрале

На глобальной карте бывает не менее интересно: практически каждый ход игра подбрасывает нам случайные события на манер серии Hearts of Iron, которые подаются в текстовом виде. Например, одна из провинций может взбунтоваться, и тогда вам придется решать, что делать со всеми этими маршами несогласных — то ли утихомирить, то ли упокоить. Или вот к берегу может прибить бутылку с посланием, в котором некто застрявший на острове молит о помощи. Причем ваши действия могут и будут иметь неоднозначные последствия: в примере с бутылкой придется раскоше-

литься на триста монет, а спасенный купец расплатится только своим чувственным «спасибо». Однако важно помнить, что от ваших решений и морального облика будет зависеть многое, в том числе и концовка игры — в «Эадоре» есть система кармы, незаметная, но недремлющая.

И как будто всех этих тонкостей мало — в игре, помимо стратегической и тактической карты, есть еще и третья, глобальная. Видите ли, в чем дело: согласно сюжету игровой мир расколот на множество парящих в Астрале осколков земли, которые стремится поглотить ненасытный Хаос. Герой — не какой-нибудь там король или герцог, а один из Владык-небожителей, в силах которого спасти все разумное, доброе и вечное. Каждый осколок мироздания — отдельная карта, на которой есть свои уникальные технологии. Их можно захватывать и присоединять к своей империи. Очень скоро игроку придется столкнуться с другими Владыками, и тогда...



На этом месте, пожалуй, следует остановиться. Несмотря на скром-

ный внешний вид, «Эадор» — огромная и очень комплексная игра. Достаточно того, что для блок-схемы с описанием возможных вариантов застройки города у коллег из журнала «Лучшие компьютерные игры» ушло несколько разворотов. И если бы мы сейчас взялись описывать механику во всех тонкостях, то этот номер «Игромании» пришлось бы экстренно переименовывать в «Эадороманию».

Но повторимся: самое главное в этой игре не количество, а качество подгонки элементов друг к другу. Вспомните, сколько раз русскоязычные мечтатели выбрасывали на полки продукты (тоже, мы уверены, сделанные со старанием и любовью), в которых треть функций не работала, вторая треть не работала как надо, а третья — работала, но только после двух патчей. Это не тот случай: мы провели в «Эадоре» несколько дней и не нашли ни одной фичи, которая казалась бы однозначно лишней и которую хотелось бы выбросить — разве что обработать напильником. Как раз этим сейчас и заняты Unicorn и Snowball. Результаты отделочных работ — в феврале-марте следующего года. ■

PIXELJUNK SIDESCROLLER

Те отчаянные храбрецы, которые смогли дойти в PixelJunk Shooter 2 до секретного уровня, знают, о чем пойдет сегодня речь. Во-первых, там все было выполнено в стиле векторной графики, а во-вторых, разработчики слегка поменяли геймплей, сделав из своей игры старорежимный сайдскроллер. Этап стал таким популярным, что в Q-Games решили выпустить по его мотивам целую игру.

0:03



0:03

ИГРА

По сути, перед нами все тот же PixelJunk Shooter — с измененным внешним видом и в новом быстром ритме. Вы по-прежнему сражаетесь со стихией: кораблик плавится в лаве, теряет здоровье от ядовитого газа и выстрелов врагов, но быстро восполняет запасы энергии, погружившись в холодную воду. Поведение многочисленных жидкостей в игре рассчитывается в реальном времени. С одной лишь разницей — теперь за корабликом все время едет стена, заставляющая непрерывно лететь слева направо. Открытый мир уступил место стремительным линейным уровням.

0:15

СКОРОСТЬ

«Каждый уровень — пазл!» — таким был девиз прошлых игр серии, он же отлично передает суть PixelJunk SideScroller. Правда, теперь решать головоломки нужно предельно быстро — мгновенно уворачиваться от атак монстров, стремительно сверлить отверстия в горной породе. Как и прежде, все уровни можно проходить в кооперативе, а чтобы при возросших скоростях не терять друг друга из виду, все объекты в игре словно подсвечены неонам.

0:30

ОРУЖИЕ

Разработчики слегка изменили привычный арсенал. Теперь в вашем распоряжении три вида оружия: пулемет, лазер и самонаводящиеся ракеты. Пулемет отлично подходит для расправы с рядовыми врагами, каждый залп ракетами тратит энергию корабля, поэтому лучше припаси их для экстренных случаев, а лазер особенно хорош, когда враги выстроились перед вами в ряд.



0:15



0:30

0:33



0:33

ЩИТ

Кроме того, кораблик обзавелся новым силовым полем. Чтобы запустить его, нужно начать вертеться вокруг своей оси — раньше за это движение отвечал поворот стика, а теперь достаточно нажать на бампер. Вращаясь, кораблик становится неуязвимым для вражеских атак, а как следует раскрутившись, вы сможете сами ударить противников — в стиле ускоренной атаки ежика Соника.

0:50

ВРАГИ

Как и прежде, наш главный враг — жестокая планета, обжигающая кораблик лавой и вмораживающая в лед. Кроме того, вам мешают ее разнообразные обитатели. В показанном на E3 демо это были летающие черви, которых можно было уничтожать по частям (если отстрелите заднюю часть, кусок головы по-прежнему будет преследовать вас), и гигантский, разделенный на сектора босс, который выплевывал из своей пасти монстров поменьше.

0:58

СЛОЖНОСТЬ

Как одну из важнейших особенностей новой игры разработчики выделяют детально регулируемую сложность. По умолчанию игра хардкорна, как Super Meat Boy, нужно быстро соображать и столь же быстро управляться с джойстиком. Но при желании все это можно исправить. Виды монстров, запас их здоровья, энергия корабля, набор оружия и многие другие параметры вы сможете задать до того, как отправитесь в бой.



0:50



0:58



ИЗ ПЕРВЫХ РУК В РАЗРАБОТКЕ ЦЕНТР ВНИМАНИЯ РЕЦЕНЗИИ

Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц этой рубрики

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.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»



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



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



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



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

CALL OF JUAREZ[®] КАРТЕЛЬ

ПО ТУ СТОРОНУ ЗАКОНА

1С-СофтКлуб

www.softclub.ru, <http://games.1c.ru>





ЖАНР
ОНЛАЙНОВЫЙ ШУТЕР

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
HI-REZ STUDIOS

МУЛЬТИПЛЕЕР
ОНЛАЙН

ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360

САЙТ ИГРЫ
TRIBESASCEND.COM

ДАТА ВЫХОДА
30 ДЕКАБРЯ
2011 ГОДА

TRIBES ASCEND

СЕЙТЕ СМЕРТЬ С НЕБЕС,
АЛЕКСАНДР БАШКИРОВ БРАТЯ!

Наш собеседник
Тодд Харрис



Должность:
Исполнительный директор
Hi-Rez Studios

Предыдущее место работы:
Начинал как программист.
Занимался раскруткой двух
компаний по разработке
программ, которые позже
стали успешными на рынке.

О себе:
Список животных, на спине
которых Тодду Харрису уда-
лось прокатиться: лошадь,
слон, верблюд, дельфин.

В конце 1998 года Dynamix, дочерняя компания Sierra On-Line и один из самых одаренных разработчиков того богатого на инновации периода, выпустила первую серию Tribes — и ненароком изобрела жанр коммерческого онлайн-шутера.

Из эксклюзивно мультиплеерных FPS в 1998-м существовала разве что бесплатная Team Fortress. Эра Quake 3, Unreal Tournament и всеобщего поме-

шатательства на Counter-Strike началась год спустя. Этого само по себе достаточно, чтобы признать Starsiege: Tribes революционной игрой, опередившей свое время. А если еще учесть, что каждый онлайн-боец был оснащен личным реактивным ранцем и мог летать (и ускоряться) не хуже, чем герои Halo: Reach или Killzone 3... Tribes можно спокойно переиздавать в 2011 году с минимальными косметическими изменениями.

Именно таким переизданием и занимается Hi-Rez Studios, купившая права на франчайз в октябре 2010-го. Tribes: Ascend — точный ремейк Tribes 2 (бывшей, в свою очередь, точным ремейком Tribes для умопомрачительных технологий 2001 года). Здесь есть только то, что нужно из первых двух игр Dynamix: мультиплеер, джетпаки — и все.

Лишнего нет ничего. Ни сингла, ни метательного крюка из Tribes: Vengeance, калечивше-



«Как это в Tribes нет ни одного культового вида оружия? А дискомет?!»



Разработчики максимально дистанцируются от стереотипа «пустого неба». Воздушный дизайн уровней ничуть не проще наземного.

го тщательно выверенный баланс между воздушными и наземными перемещениями.

ДЕТИ РИХТГОФЕНА

Как объясняет нам исполнительный директор Hi-Rez Тодд Харрис, его студия заинтересовалась Tribes потому, что уже имеет опыт работы с онлайн-играми (**Global Agenda**, довольно изящная комбинация командного FPS с MMORPG): «А еще мы все тут очень, очень любим джетпаки!»

В предшествовавших Tribes играх **Starsiege** и **Earthsiege 1-2** использовалась навороченная научно-фантастическая мифология: империи, фронты и альянсы выясняли отношения при помощи заваренных в броню суперсолдат. Разработчики первой игры благоразумно решили, что сюжетная основа — последнее, что нужно многопользовательскому шутеру. И оставили от всего этого лишь жалкую кучку разрозненных племен, уничтожающих друг друга в дождь, снег и редкие солнечные дни на километровых (в том числе и в высоту) открытых картах.

В новой Tribes: Ascend фракции будут прежними: на страничке разработчиков в Facebook (www.facebook.com/tribesascend) уже можно полюбоваться на концепт-арт боевых доспехов Алмазного меча и Кровавого орла. Два других племени — Дети феникса и Звездные волки — пока за кадром. Не изменились и боевые принципы: все происходит или высоко в небе, откуда то и дело выпадают подбитые лузеры, или в виде скоротечных

наземных перестрелок на территории баз. Базы, кстати, теперь выглядят не как скопления серых обелисков, а как эффектно подсвеченные конструкции уровня Killzone 3.

Джетпак в наше время — вещь очень модная, но в Tribes это не просто красивый бонус, это фундамент всего геймплея. Вот уже 13 лет умение хорошо летать здесь важнее умения переключаться между мортирой, дискометом и снайперской винтовкой. В Tribes вы летаете выше, дольше и быстрее, чем в любой другой игре. Каждая карта спроектирована так, чтобы над горами, мостами и расщелинами образовывались специальные карманы для индивидуальных воздушных дуэлей и массовых скоординированных маневров.

Все силы тестирования сейчас направлены на выработку идеальной скорости, длительности и высоты движения по уровням. «Мы хотим, чтобы в нашей игре просто перемещаться из точки А в точку Б уже было интересно», — говорит Харрис.

ГИГАНТСКИЙ СЛАЛОМ

Помимо горных и равнинных карт, в том числе и классической снежной Katabatic, будут и более изощренные. «Во время сегодняшней тестовой сессии мы играли в городском окружении, где шутер превращается в платформер: нужно прыгать на джетпаках и летать на лыжах с крыши на крышу», — признается Тодд Харрис.

Зажав кнопку прыжка, в первой Tribes можно было очень бы-

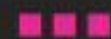
стро скатываться по горным склонам. В Tribes 2 это превратилось в официальный метод перемещения, известный как «езда на лыжах»: «Ну какой игрок не любит хватать вражеский флаг, пролетая мимо удивленных врагов на сверхзвуковой скорости!» По словам Харриса, лыжам в Tribes: Ascend будет легко научиться, но трудно освоить в совершенстве — там масса всяких тонкостей, связанных с мобильностью и весом скафандров.

Видов скафандров три: тяжелый, средний и легкий (как и в оригинале). Пока легковооруженные Мечи будут лихо скатываться по склонам, их обвешанным боевым железом коллегам придется пользоваться средствами передвижения — изящными гравциклами и мини-истребителями «Сорокопут».

Быстрое наземное перемещение в Tribes особенно пригодится при атаках на базу в Capture the Flag (основном режиме игры). Вокруг флага стоят защитные турели — которые, впрочем, можно обмануть, воспользовавшись бонусом невидимости, или вывести из строя, отправив диверсионную группу на охоту за вражеским генератором.

Конечно, играть удобнее сообща, заранее распределив боевые задачи между соратниками, — хотя вполне можно оставаться и одиноким волком. Любой матч рано или поздно скатывается в азартную охоту за украденным флагом храбрецом, на котором сошлись перекрестия прицелов всех Кровавых орлов, — но он все равно умудряется выживать, с немислимой

сноровкой используя лыжи и джетпак. В этом суть Tribes.



Повторим еще раз: в Tribes джетпак является не одной из особенностей, а основой игры. Битвы здесь — в равной степени дефматч и дуэли воздушных асов, соперника можно прижечь к поверхности и бомбить или, наоборот, загонять в небесные выси под огонь снайперов.

Разработчики даже свернули планы разработки MMORPG Tribes Universe (то же самое, но для сотен игроков), чтобы целиком посвятить себя тестированию джетпака.

В Tribes: Ascend не будет особой системы классов (три вида доспехов), оригинальных игровых режимов (CTF и дефматч — остальное в DLC) или кастомизации оборудования (за исключением стелс-пака). Но подлинная вертикальность боев превращает игру из онлайн-ового FPS в единственное в своем роде развлечение, в котором не нужно ничего менять, а только раз в 5-10 лет переиздавать на новом движке. ■

Будем ждать?

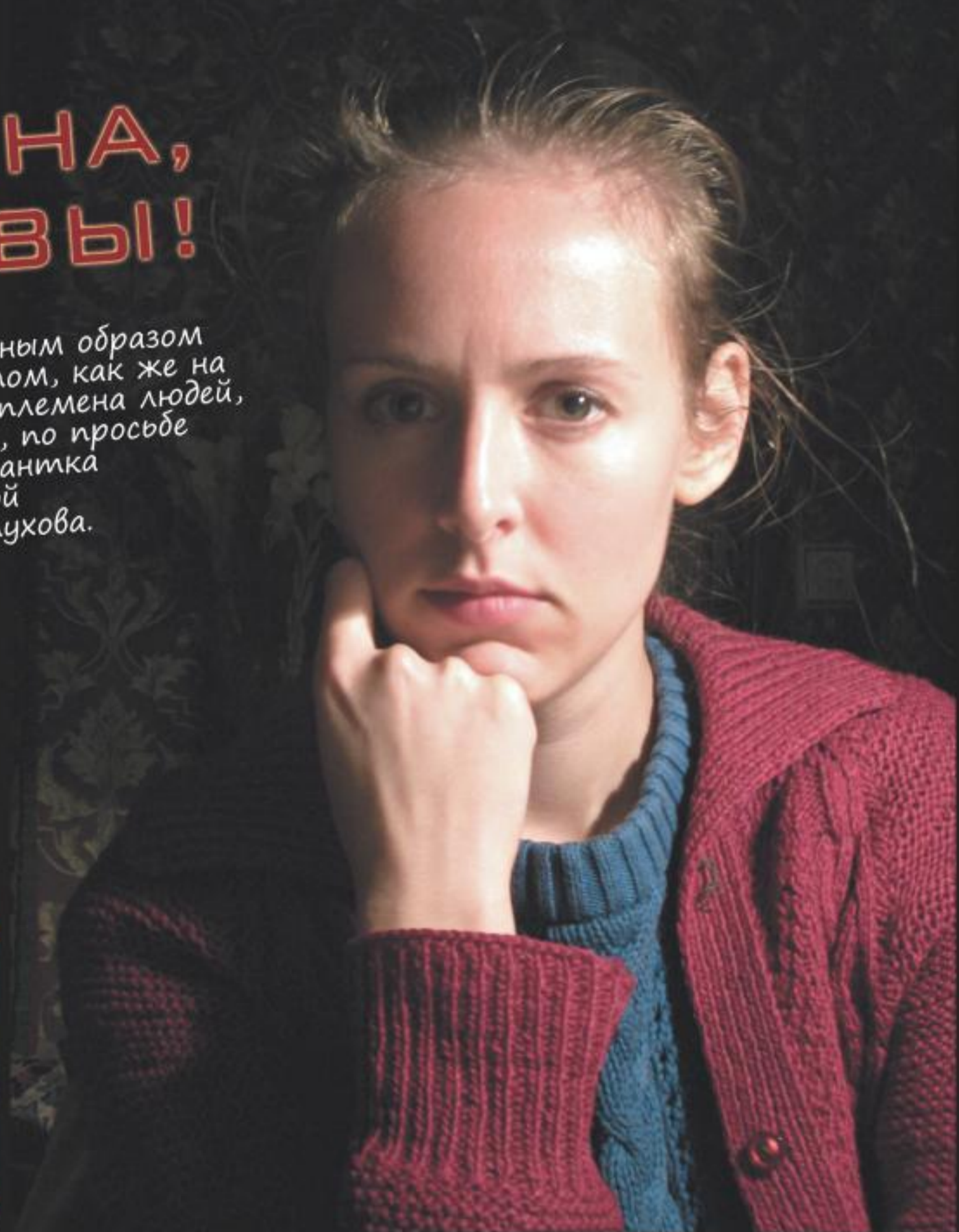
Ремейк ремейка классического мультиплеерного боевика с джетпаками — тоже с джетпаками, а это главное.

Процент готовности:

60%

О ПЛЕМЕНА, О НРАВЫ!

Племена в Tribes отличаются главным образом цветом и толщиной доспехов. О том, как же на самом деле бывают разнообразны племена людей, живущих на одной планете с нами, по просьбе «Игромании» рассказывает аспирантка Учено-научного центра социальной антропологии РГГУ Евгения Пастухова.



Танцуют все!

На острове Самоа (Полинезия) чрезвычайно ценится умение танцевать. Танцы являются центром любых праздников и торжественных событий. Каждый, от детей до самых влиятельных лиц общины, должен представить свой танец. Маленьких детей вытаскивают на площадку почти без всякой предварительной подготовки и требуют, чтобы они сами танцевали перед зрителями. Таким образом дети учатся преодолевать свою застенчивость и находиться в центре внимания аудитории. Отказаться танцевать нельзя, каждый должен принять участие хотя бы в нескольких фигурах танца. Каждый ребенок, каковы бы ни были его пол и возраст, должен внести свой вклад в общее дело. Пока танцуют дети, юноши и девушки украшают свои одежды цветами, ожерельями из раковин, браслетами из листьев. Взрослые танцоры нередко смазывают свои тела кокосовым маслом. Главными судьями качества музыкального аккомпанемента оказываются сами танцоры: того, кто остановится посреди танца и потребует лучшей музыки, не считают капризным.



Водоплавающие дети

В племени манус (Папуа — Новая Гвинея) дети учатся плавать и ходить в одно и то же время. Примерно с года мать уже берет малыша с собой во время поездок в каноэ, причем ребенок все время сидит у нее на спине, схватившись за шею. Дети племени чувствуют себя в воде как дома. Они не боятся ее и не смотрят на нее как на что-то сложное и опасное. Среди них

нет пятилетнего ребенка, который не умел бы хорошо плавать. Как только ребенок начинает плавать, ему дается собственное маленькое каноэ. Эти детские каноэ представляют собой нечто вроде простых полых корыт, трудноуправляемых и легко опрокидывающихся. На мелководье малыши начинают играть с этими лодочками целые дни.

Неудачный дебют

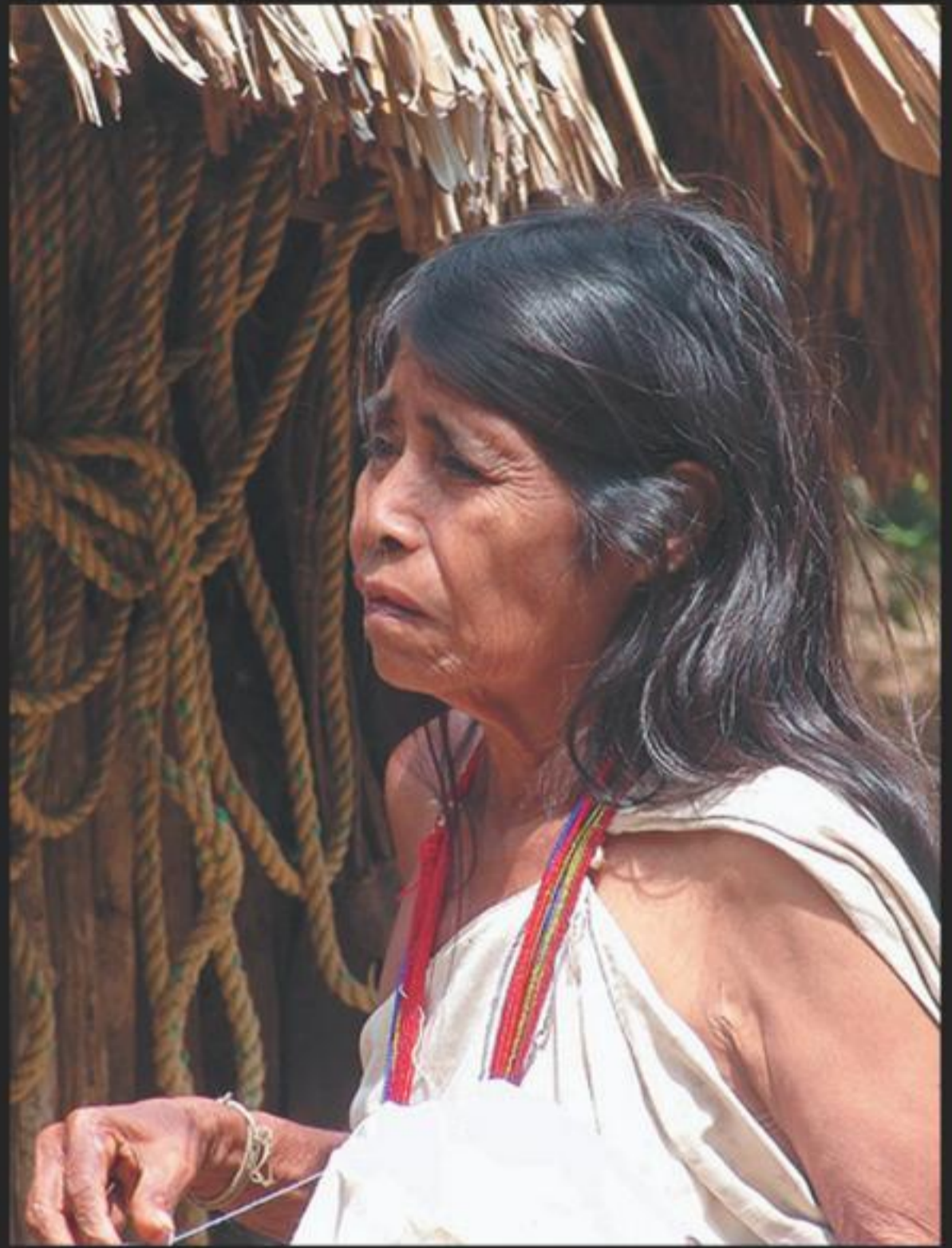
Среди мужчин племени кагаба (Северная Колумбия) половой акт считается весьма неприятным занятием. Это связано с обрядом инициации, которому подвергаются все юноши. Их первый сексуальный опыт происходит с очень старой и некрасивой женщиной и навсегда формирует негативное отношение к сексу. Иногда женам приходится нападать на своих мужей и даже силой завладевать ими, чтобы удовлетворить свое сексуальное желание. Это единственная община во всем мире, где женщины организуют специальные банды с целью сексуального нападения на мужчин.

Что вырастил, на том и женился

Мальчик из племени горных арапешей (Новая Гвинея) сам растит свою жену. Помолвка у арапешей происходит между девочкой семи-восьми лет и мальчиком лет на шесть ее старше. После помолвки она переходит жить в дом будущего супруга. Здесь свекор, будущий супруг и все его братья общими силами растят маленькую невесту. На супруга-подростка, в частности, ложится обязанность собирать плоды и охотиться, чтобы кормить свою жену. Основанием прав мужа на внимание и привязанность жены оказывается сам факт, что в буквальном смысле он дал ей пищу, ставшую плотью и костью ее тела. Арапешки считают, что родители, вырастившие детей, должны обладать определенными правами на руководство их поведением. На тех же самых основаниях они считают, что мужа, вырастившие своих жен, должны обладать правами контроля за ними: они вырастили их, они отвечают за них, они старше и опытнее. А в тех исключительных случаях, когда планируемый брак расстраивается в связи со смертью жениха, а выросшая девочка становится невестой другого, брачные связи никогда не считаются столь прочными.

Невообразимо прекрасные

Юношам из племени фулани в Западной Африке, чтобы найти себе жену, необходимо принять участие в семидневном конкурсе красоты, во время которого его выберет одна из девушек. Для большей привлекательности молодой человек должен обильно использовать местные косметические средства. Его губы покрыты темной краской, а голова украшена локонами. Такое впечатление достигается с помощью свисающих с обеих сторон его лица прядей бараньей бороды, цепочек, бус и колец. В течение всего конкурса мужской красоты юноши выстраиваются в шеренгу, мягко и грациозно покачивая бедрами. Чтобы еще больше подчеркнуть свою привлекательность, они выкатывают глаза, обнажают зубы, демонстрируя всем присутствующим их ослепительную белизну. За демонстрацией красоты и мужества внимательно наблюдают прибывшие сюда молодые девушки, в то время как пожилые женщины потешаются над теми, кого они считают недостаточно красивыми.



X REBIRTH

ЖАНР
Космический симулятор
ИЗДАТЕЛЬ
Deep Silver
РАЗРАБОТЧИК
Egosoft
МУЛЬТИПЛЕЕР
Без подробностей
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
x-rebirth.com

ДАТА ВЫХОДА
Конец 2011 года

НЕПРИКРЫТЫЙ КОСМОС

КИРИЛЛ ВОЛОШИН

Серия X для жанра космических симуляторов такая же священная корова, как *Neverwinter Nights* для RPG или *Half-Life* для шутеров. Не она создала этот жанр, но долгие годы была его путеводной звездой. С момента выхода в 1999 году *X: Beyond the Frontier* немецкая студия Egosoft лучше всех передает в своих играх такое редкое, неуловимое ощущение космической романтики.

Сотни звездных секторов, торговля, битвы с пиратами и разросшаяся на целую галактику промышленная империя. Без

терпения и выученного наизусть мануала делать здесь было нечего. Игрока выбрасывали во враждебный мир на дырявом суденышке почти без денег и оружия. Заставляли часами летать от одной станции к другой с грузом батареек, чтобы хоть что-то заработать. Все это доставляло особые, мазохистские наслаждения фанатам и насмерть отпугивало недоумевающих новичков. Понятно, что сегодня так нельзя, — и уже три года как про X ничего не слышно. Видимо, разработчики долго собирались с духом. Но сейчас к выходу го-

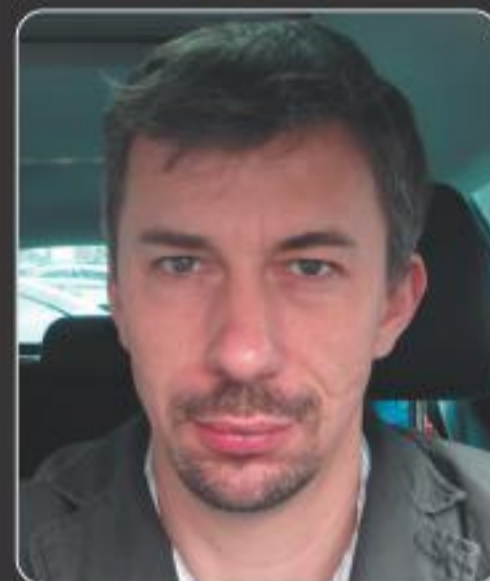
товится *X Rebirth*, которая должна вновь задать моду всем космосамам. На повестке дня — дружелюбное отношение к новичкам, но все такой же бескрайний, открытый во всех смыслах космос.

X-files

Все игры серии, начиная с *Beyond the Frontier*, были посвящены тотальной свободе. На сюжет можно было наплевать и отправиться исследовать огромную галактику. Поначалу она насчитывала несколько десятков сек-

Наш собеседник

Бернд Лехан



Должность:
Управляющий директор компании Egosoft.

Предыдущее место работы:
Никакого. Создал компанию сразу, как закончил школу.

О себе:
Играет в *Mario Bros.* на Wii со своими детьми и никак не может собрать в мире №9 все три звезды.



«Как и раньше, мы хотим сделать самую красивую игру про космос», — обещает наш собеседник.



По словам Бернда Лехана, взаимодействовать с поверхностью большого военного корабля можно будет даже в разгар эпического сражения.



Новая транспортная система позволит быстрее накопить стартовый капитал и добраться до главных особенностей игры.



Если в других играх серии мы могли разрушить только целый объект, то теперь станции и большие корабли можно будет уничтожать по частям.

торов, а в **X?: Terran Conflict** — уже разрослась под две сотни. Огромный мир был наполнен торговыми станциями, фабриками, базами и бесчисленным множеством NPC всевозможных рас и профессий.

Игрок решал сам — мирно ли ему торговать, бить ли ему пиратов или быть одним из них. Все действия отражались на репутации у разных рас и фракций. Мир менялся и жил независимо от игрока. Особенно агрессивные расы запросто могли уничтожить какой-нибудь сектор, пока вы туда неспешно летели с грузом рабов. Почти в каждом секторе были фабрики, которые что-то производили и потребляли нужные им для этого ресурсы. А вы должны были внимательно изучать спрос и предложение, скупать подешевле и продавать подороже. Рынок при этом динамично менялся.

Скопив определенное состояние, вы начинали выстраивать собственную торговую сеть. Покупали фабрики, заводы, станции, нанимали агентов и грузовые корабли, автоматизируя процесс торговли.

Поклонникам космосимов наверняка покажется, что мы сейчас объясняем какие-то банальности. Но, пожалуйста, вспомните, когда вышел последний космический симулятор. Где **Freelancer?** **Homeworld?** «Космические рейнджеры», в конце концов?! Сегодня космос — это **Mass Effect**, а любое отклонение от нормы кажется инди-экспериментом.

Сжатое пространство

Именно поэтому разработчики стремятся сгладить все острые углы. Главный девиз — качество, а не количество. Прежде всего в Egosoft хотят обуздать свой сендбокс. Число доступных секторов уменьшится, но по напол-

ненности они будут многократно превосходить миры предыдущих частей. Как говорит глава Egosoft Бернд Лехан, «несмотря на сократившееся видимое разнообразие, реальная, фактическая свобода лишь возрастет — игроку будет чем заняться в наших новых звездных системах».

То же самое касается и тактического уровня миссий. «Миссии в X Rebirth чаще всего предполагают взаимодействие с какими-то громадными объектами — станциями или космическими крейсерами. Если раньше вам надо было только долететь до цели, а потом погрузиться во всевозможные меню, то теперь в игре гораздо больше реального геймплея. Например, подлетев к станции конкурирующей фракции, вы должны будете отсканировать ее корпус, чтобы выкрасть секреты. Чтобы испортить фабрику — заложить взрывчатку возле ее выпускающего цеха. Ну а чтобы разобраться с вражеским линкором, придется прицельно расстрелять всевозможные управляющие блоки на его корпусе. Проще говоря, больше действий игрока на каждом этапе миссии». Меньше фракций — плотнее сотрудничество, меньше NPC — больше эмоций в их отношениях. И так во всем. Закономерный итог такой концепции — внятная сюжетная кампания.

Женщина на борту

В X Rebirth мы увидим некоторые знакомые расы и фракции, но в целом нас ждет совершенно новая история. После событий X?: Terran Conflict прошли десятилетия, и за это время все изменилось. О новом герое известно лишь, что это будет молодой искатель приключений, у которого появится симпатичная напарница. «Они путешествуют на старом, истрепанном корабле. Вдвоем против галактики, и в их

руках — судьба вселенной», — объясняет Бернд. Подробнее о героях разработчики обещают рассказать в ближайшее время, а сегодня могут раскрыть лишь некоторые детали сеттинга. Так, за годы, прошедшие со времен последней части саги, система пространственных врат была полностью уничтожена. Раньше сеть порталов соединяла между собой сектора галактики: подлетев к северным вратам одного участка, мы выныривали из южных врат соседнего. Теперь их нет, коммуникация между звездными системами нарушена, а значит, дефицит товаров ощущается сильнее (что как раз на руку спекулянтам вроде нас с вами). На смену прыжкам по порталам приходит система мгновенных перемещений (fast travel).

Слово Бернду: «Новый способ быстрых перелетов, пожалуй, самая яркая иллюстрация нашей новой философии. «Бесконечный космос» — произнесите это словосочетание. Звучит, да? Вот только когда дело доходит непосредственно до игры, то от бесконечности одни проблемы. Так приятно любоваться бесчисленными звездами, но бесконечно долго лететь до цели — это никому не нужно. Поэтому все знакомые пути у нас можно проматывать. Однажды открыли дорогу до какой-то локации — и больше можете не повторяться. Когда нужно, наш космос и впрямь бесконечен. Но без занудства!»

Рыбка-прилипала

Во всем, что касается непосредственно управления кораблем, Egosoft старается идти в ногу со временем, делая акцент на проработанном интерфейсе и детально смоделированной физике полетов. Благодаря новому интерфейсу вы не только сумеете мгновенно определять вражеские корабли или узнавать

расстояние до цели, но и с ходу принять дополнительную миссию или отказаться от нее. Как говорит Бернд, с новым интерфейсом гораздо проще «читать игру». То есть новичкам более доходчиво объяснят, что же они могут сделать в ней.

А вот в боях на послабление рассчитывать не нужно. Вместо того чтобы хвалиться, как быстро неопытные игроки освоят все тонкости пилотирования, Бернд неожиданно рассказал об обновленной полетной физике. «По мере того как вы приближаетесь к большому кораблю, вас постепенно начинает захватывать его притяжение. На минимальном расстоянии вы просто вливаетесь в его «течение» — и вас несет следом. Во время боев возле гигантских крейсеров силуэт сражения всегда будет меняться по мере того, как к стаям истребителей будут подлетать тяжеловесы».



Все мы знаем цену обещаний «привлечь новую аудиторию, не растеряв старой». Тем не менее для X это единственный выход: если и дальше держать серию в вакууме космосимов, даже самые преданные фанаты отвернутся от нее. Тут прямо как в игре — ты или попадаешь в течение и следуешь за крейсером, или отстаешь и погибаешь. ■

Будем ждать?

Почтенная серия пытается вернуть моду на космические симуляторы. В программе — новая система передвижения между звездными секторами и продвинутое взаимодействие крейсеров и mosquito-авиации.

Процент готовности: **50%**

В РАЗРАБОТКЕ



Линар Феткулов
Александр Башкиров

Жанр
Слэшер
Издатель
Majesco
Разработчик
WayForward
Technologies
Платформы
Xbox 360, PS3
Сайт игры
BloodRaynebe
trayal.com
Дата выхода
Конец августа

BLOODRAYNE BETRAYAL

Пожирательница мужчин

Разработчиков часто бросает из крайности в крайность. Так, создатели **Hitman**, циничного симулятора наемного убийцы, потом «замаливали грехи» на детской **Mini Ninjas**. Американцы **WayForward** в этом плане, кажется, перегнули

палку в обратную сторону: два года назад они выпустили практически святую и, кажется, самую красивую двухмерную игру на свете **A Boy and his Blob**, где маленький мальчик всю дорогу обнимался с белоснежным пузырем. Чтобы «скомпенсировать»

такое, надо выпустить что-то и впрямь беспредельное, но **WayForward** и тут не растерялись. В ближайшее время, после долгого затишья, они сделают для **Majesco** новую часть вампирского слэшера **BloodRayne**. За пять лет диеты красавица Рейн поху-

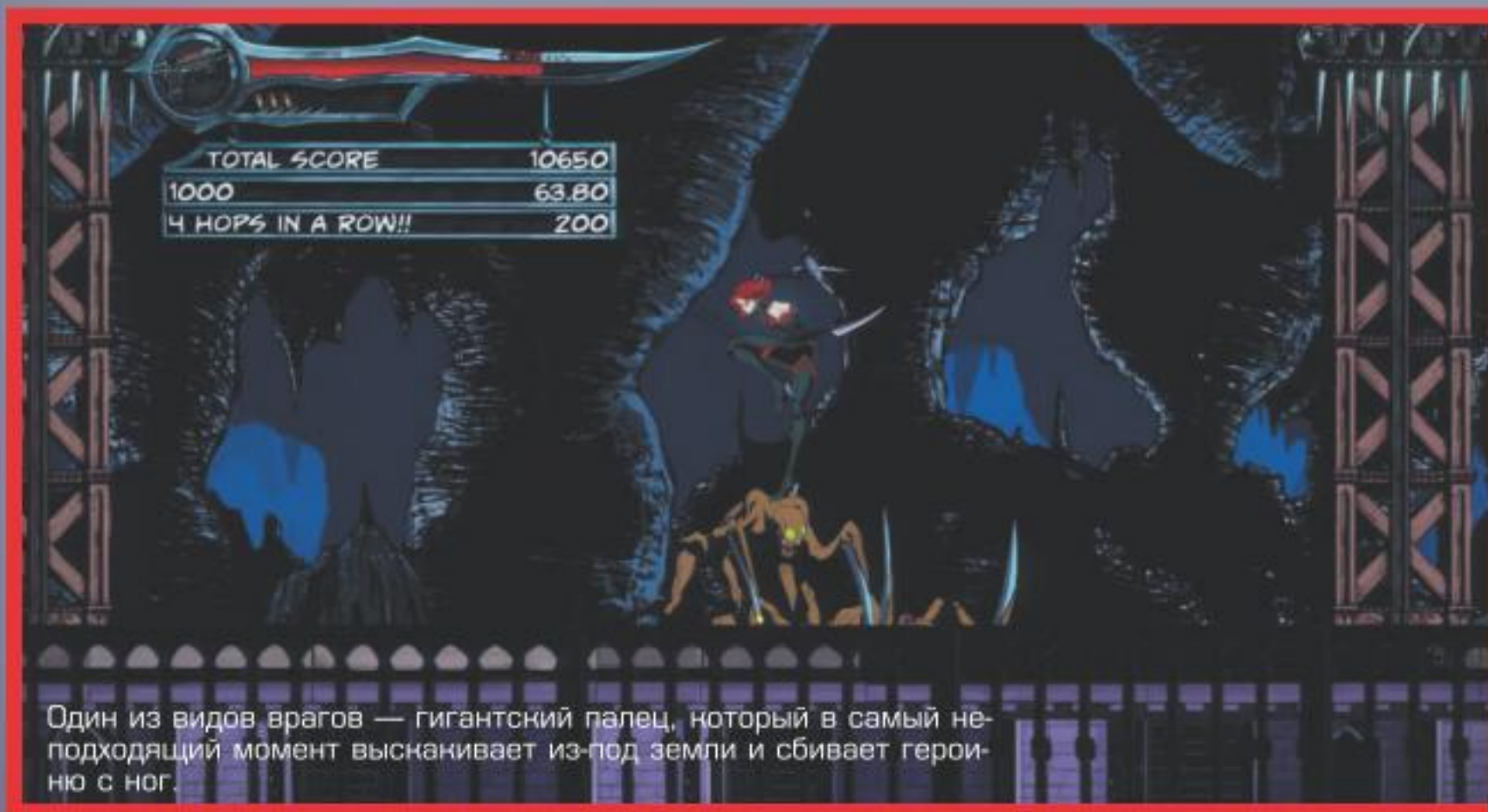
дела на одно измерение и теперь как никогда жаждет крови. Пора в отрыв!

Либи́до

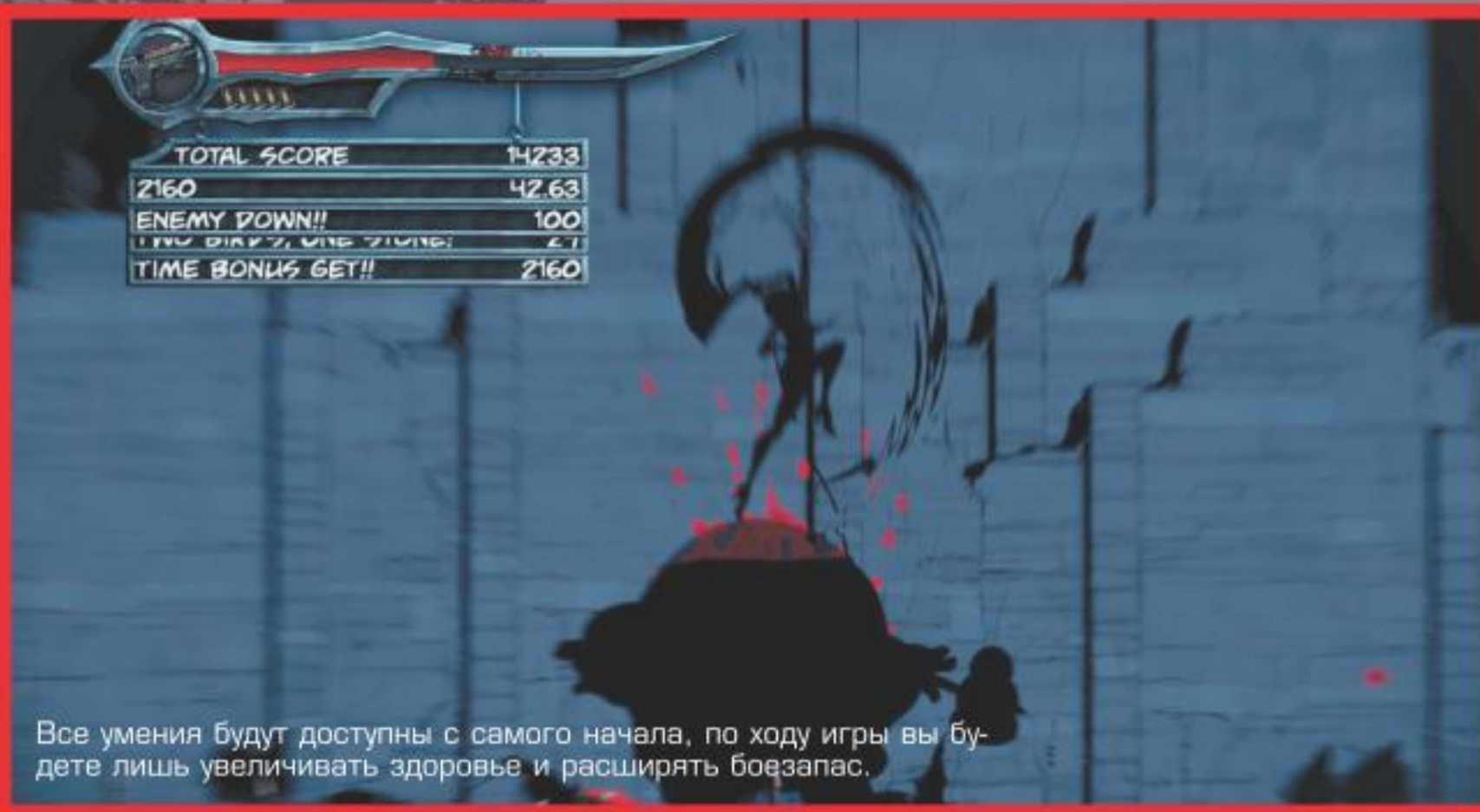
О Рейн очень давно ничего не было слышно. Последняя последовательница, **Bayonetta**, исповедовала куда более тонкий стиль: там эротика переплеталась с шизофренией, а испанский дракон — с волосами главной героини. **BloodRayne** на ее фоне смотрится натуральной порнографией. Фашисты! Танцы на шесте! Демоны! Латекс! Эта игра стала весьма знаковым слэшером для своего времени: боевая механика разболтанная, комбо выстраивались кое-как, зато героиня стонала, пока пила нацистскую кровь. Первоклассный трэш в стиле безумных японских мультфильмов.

Авторы решили довести эту аналогию до предела, и Рейн буквально переродилась.

Теперь это самое настоящее аниме: двухмерный слэшер в сти-



Один из видов врагов — гигантский палец, который в самый неподходящий момент выскакивает из-под земли и сбивает героиню с ног.



Все умения будут доступны с самого начала, по ходу игры вы будете лишь увеличивать здоровье и расширять боезапас.

ле Dishwasher. Другое дело, что над графикой **Betrayal** работали целых 30 самых лучших на свете художников и аниматоров — и про трэш постепенно начали забывать. Светлая, мощнейшая энергия *A Boy and his Blob* была переведена в сокрушительной силы готический боевик. **Betrayal** использует улучшенный движок своего предшественника и выдает картинку настолько потрясающую, что в конкуренты тут можно записать разве что визионерскую **Insanely Twisted Shadow Planet**. Графика, анимация, уровень проработки каждой детали — запредельные. Одна группа художников трудится над персонажами, другая рисует исключительно фоны, пути их не пересекаются, и таким образом достигается очень выразительный внешний вид. Серые, намеренно затемненные фоны сочетаются с яркими, контрастными персонажами, а брызги крови рассекают экран ничуть не менее смачно, чем взрывы **Modern Warfare**. Кровь здесь вообще используется как художественное средство: широкие мазки красным по серому фону.

С такой мощной художественной составляющей делать раздолбайский слэшер стало как-то нестатусно.

Следуя выбранному стилю, разработчики дошли до его логического финала — до аниме «D: Охотник на вампиров» Есиаки Кавадзири. Это тоже своего рода картина кровью, с вечно хандрящим героем-вампиром, космическими ракетами, напоминающими шпили барселонской церкви Святого Семейства и бледными дамами, то и дело падающими в обморок. Вероятно, вы уже поняли, к чему мы ведем.

На шесте Рейн больше не танцует.

Мортидо

BloodRayne: Betrayal — это совсем не та «Бладрейн», что мы когда-то знали. Даже зомби здесь ходят в камзолах, а все дамы — в оборчатых платьях. Точно как в «D», действие игры происходит в неимоверно далеком будущем, где апокалипсис успел случиться не раз, а человечество живет в девятнадцатом веке, перемешанном с киберпанком.

За прошедшие тысячи лет Рейн ничуть не изменилась внешне, но все же повзрослела. В нашем интервью (которое по всем канонам вампирского ужастика проходило глубокой ночью) дизайнер уровней Майк Хербстер несколько раз сравнил ее с волчицей.

«Это настоящий вожак стаи. Нашей задачей было показать, что Рейн — сильная и ловкая машина убийства, поэтому мы отказались от всех фривольных шуток. Это больше не комедия. Да, игра стала более мрачной», — признается Майк. Вместо того чтобы обхватывать врагов ногами и выгибать спину, Рейн пьет кровь из чашечки, двумя пальцами держа ручку, — именно такой анимацией будут открываться ее появления на уровне. Ну а кроме этого она по-прежнему не стесняется пить, скажем так, с горла. Для каждого из многочисленных врагов заготовлена своя анимация укуса. С антропоморфными противниками все просто: в случае с разодетым зомби Рейн нежно обхватит его рукой за талию, наклонит голову, укусит... Но как быть с четырехметровыми пузырями на ножках, до краев налитыми кровью? Даже у такой твари героиня сможет отыскать

шею, вытянуть ее из глубин уродливого тела и укусить! Дальше начинается самое интересное.

Длительность засоса тонко регулируется кнопкой джойстика. Традиционно вы можете допить оппонента и поправить таким образом четверть линейки здоровья. А можете оборвать «поцелуй» на середине, и тогда укушенный враг *заразится*. Позеленеет. Станет ходячей бомбой, которую вы всегда сможете сдетонировать. Все, кто окажется в эпицентре, немедленно взорвутся, остальные заразятся, их тоже можно будет взорвать. Такой прием отлично характеризует новую боевую систему.

«Игрок должен разом сносить несколько врагов. Трех, шестерых одним ударом — вот залог успеха в битвах», — объясняет Майк. Чтобы мгновенно перемещаться между противниками и нещадно наносить им удары лезвиями, отлично подойдет умение **Dash**. Это стремительный рывок в воздухе, с помощью которого Рейн может быстро переходить от одного врага к другому. На таких прыжках также завязана платформенная часть игры, героиня будет в буквальном смысле скатать по головам врагов, используя их как островки над пропастью.

Наконец, чтобы одновременно наносить повреждения сразу нескольким врагам, пригодятся традиционные для серии пистолеты. Помимо обычных стволов, будет и так называемая «солнечная пушка». Ее лучом вы будете испепелять нежить не только в традиционных двух направлениях (слева и справа), но и выжигать врагов, которые спрятались под вами или нападают сверху. Проще говоря, Рейн будет кру-



Наш собеседник
Майк Хербстер

Должность: Дизайнер уровней

Предыдущее место работы: Занимался в Majesco самыми разными проектами

О себе: «В нашей новой игре крови должно быть чуть больше нормы. Да, больше. Но в пределах разумного!»

тить пушкой вокруг себя и сжигать вокруг все живое и неживое.



Переход **BloodRayne** в 2D кажется нам логичным и своевременным шагом. Вялые трехмерные технологии всегда утрировали смертельную красоту Рейн, — а теперь вдруг ее решили изобразить в 2D, причем в самом прекрасном 2D на свете. Интересно будет посмотреть, что случится еще через год, когда насытившиеся кровью, достигшие космических высот в рисовании разработчики вновь вспомнят про *A Boy and his Blob*. ■

Будем
ждать?

Развратный слэшер переходит в 2D, прибавляя в количествах пролитой крови, жестокости и эстетской зрелищности.

Процент
готовности 90%



Бывало, писывала кровью Она в альбомы нежных дев

Кровь как выразительное средство

Аниме

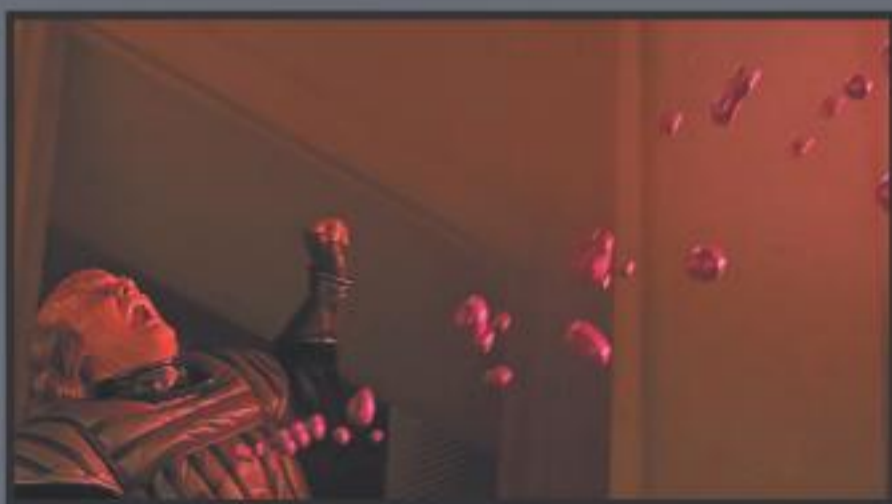
У Есиаки Кавадзири кровь льется в страшных количествах, она бьет фонтанами, а некоторые герои (вроде великана с каменной кожей из «Манускрипта ниндзя») пьют ее чуть ли не как кефир перед сном. Наиболее яркой в этом плане является вторая часть саги о приключениях охотника на вампиров D, «Жажда крови». Там, помимо традиционных фонтанов, также присутствует абсолютно красная девушка, сплошь состоящая из застывшей крови. Стоит отметить, что, несмотря на запредельную жестокость, главные полнометражки Кавадзири — это довольно слезливые мелодрамы о трудной женской доле и неразделенной любви.



Джалло

Джалло — изящные и жестокие итальянские триллеры 70-80-х годов с витиеватыми названиями: «Птица с хрустальными перьями», «Аутопсия» или «Спазм мертвого нерва».

В этом жанре кровавая вакханалия — настолько же необходимый элемент, что и прогрессивная рок-музыка группы «Гоблин». Там, где Альфред Хичкок целомудренно переключался на другой план, итальянцы со вкусом показывали множественные удары ножом, мачете или шипастой рыцарской перчаткой. Апофеоз всего движения наступает в финале «Дрожи» (1982) Дарио Ардженто, где героиня в буквальном смысле слова разрисовывает белую стену кровью из отрубленной топором руки.



Кровь в невесомости

В фильме «Звездный путь 6: Неоткрытая страна» (1991) присутствует уникальная по красоте и жестокости сцена убийства клингонов в условиях невесомости. Двое землян в скафандрах с магнитными ботинками методично переходят из отсека в отсек, расстреливая беспомощных клингонских берсеркеров из фазерных пистолетов: густая лиловая кровь инопланетян реалистично собирается в шарики и парит в воздухе, точно на полотне художника-сюрреалиста.

В анемичном жанре кинофантастики (видели вы хоть каплю крови в «Звездных войнах»?) эпизод потрясает: ни один зритель и не вспомнит о том, что в сериале клингонская кровь была обыкновенной красной.



Кровь и кунг-фу

Самый кровавый гонконгский фильм, который вы видели в своей жизни, — это наверняка «Светлое будущее» (1986) Джона Ву. Малограмотные редакторы «Википедии» даже записывают Ву в родоначальники жанра «Героического кровопролития».

Но на самом деле литры крови на широких экранах 70-х проливали еще герои кунг-фу-фильмов режиссера Че Ченга (лучшие из них носят гордые названия вроде «Дуэль железного кулака»), у которого молодой Ву работал ассистентом. Титаны вроде Ланга Ти и Ванга Пинга перерабатывали в котлеты армии других китайцев при помощи кулаков, ножей и экзотических шаолиньских боевых приспособлений, кроваво и героически погибая (или не погибая) в процессе.



ingamba

СВЕЖИЕ
ОБНОВЛЕНИЯ

КУЛЬТОВАЯ
MMORPG

НОВЫЙ
ИГРОВОЙ МИР



Возрождение легенды!

На правах рекламы

Компания Ingamba возрождает легендарную MMORPG «Рагнарк Онлайн»

Глобальные обновления игрового мира – эпизоды 13.3 «Эль Дикастес» и 14.1 «Бифрост» добавят множество новых карт, монстров и снаряжения.

Обновления игровой механики «Renewal» значительно упростит и ускорит развитие персонажей.

Новый сервер позволит всем игрокам начать в равных условиях.

Увеличение максимального уровня персонажа до 150 даст возможность изучить новые способности.

13 новых долгожданных профессий еще больше расширят список путей развития персонажа.

Улучшенный интерфейс, система поиска группы и интерактивная карта мира сделают игровой процесс комфортным.

Бездомные животные станут доступны для каждой профессии, значительно увеличив скорость передвижения.

Ежемесячные обновления наравне с оригинальным корейским сервером не дадут игрокам заскучать.

Специально настроенная система защиты от ботов и сторонних программ обеспечит честную игру.

Узнай последние новости официального сервера на renewal.ragggame.ru



TRACKMANIA²



CANYON

Трасса $E=mc^2$



Светлана Попова

Жанр
Аркадный автосимулятор
Издатель
Ubisoft Entertainment
Разработчик
Nadeo
Мультиплеер
Интернет
Split-screen
Платформа
PC
Сайт игры
trackmania.ubi.com
Дата выхода
Конец 2011 года

Как вы думаете, кто из разработчиков первым сумел добиться успеха, переложив создание игрового контента на плечи самих игроков? Media Molecule с LittleBigPlanet? Maxis со Spore? Нет. Еще в 2003 году французы из студии Nadeo выпустили гоночную аркаду TrackMania, позволявшую собственноручно собирать трассы в специальном редакторе, то есть делать заезды именно такими, какими всегда мечтали их видеть лично вы.

TrackMania² Canyon — первое испытание новой платформы ManiaPlanet, на основе которой Nadeo планирует выпустить подобные наборы «Сделай сам» для жанров FPS и RPG. Начать же французские разработчики решили с привычных гонок — так что от грядущей игры во многом зависит судьба всего проекта.

Как вы гонку назовете

Человеку, который хочет получить примерное представление о гонках в TrackMania, можно посоветовать десяток раз подряд прокатиться на американских горках. Элементы обычных гонок в игре доведены до абсурда. Если стартовая прямая — то столь длинная, что успеваешь набрать первую космическую скорость. Если горка — то такая, что взлетаешь до самого неба.



Новая система освещения — отдельный повод Nadeo для гордости.

Если поворот — то на 180 градусов, и проходится он с таким дрифтом, что Need for Speed: Shift и не снилось.

Законы физики в TrackMania были недействительны, можно было разогнаться до астрономических цифр на спидометре и совершать головокружительные маневры с минимальным риском для авто. Редактор только поощрял общее безумие, позволяя несколькими движениями мыши собрать из имеющихся блоков любой трек и завернуть его под самым невообразимым углом.

Упорно игнорируя порядковые номера в названиях (ни одно из многочисленных продолжений оригинальной игры так и не было отмечено цифрой), разработчики не делают исключения и для нового проекта. TrackMania² Canyon — именно так, «TrackMania в квадрате». «Мы не хотим, чтобы новая TrackMania принципиально отличалась от старых. Наша цель — сделать еще бо-

лее привлекательными те стороны игры, которые принесли серии популярность. Две важнейшие особенности — это взаимодействие между игроками и творчество», — рассказывает нам в интервью глава Nadeo Флоран Кастеньяк.

Элементы совместной игры закладываются даже в сингл — теперь, проходя трассу, вы сможете загрузить «призраки» машин других пилотов и бороться не с абстрактным лучшим временем, а с маячащими перед носом болидами друзей. Ну а потом выложить на всеобщее обозрение уже свой результат — пусть попробуют обогнать.

Даешь самоуправление

В многопользовательской игре разработчики делают ставку на командные соревнования, на режим ManiaTeam. Напомним, что нечто подобное Nadeo уже пыталась реализовать в

Наш собеседник

Флоран Кастеньяк



Должность:

Управляющий директор Nadeo

Предыдущее место работы:

Никакого. 11 лет назад основал Nadeo и по-прежнему руководит этой компанией.

О себе:

Все время, что выделено в его жизни на игры, уделяет TrackMania. И еще чуть-чуть оставляет для Crimsonland.

предыдущих эпизодах TrackMania. В этом режиме борьбу за высшие места в рейтингах вели не отдельные пилоты, а целые команды, а в зачет шли как индивидуальные достижения, так и успехи в специальных кооперативных режимах. Например, можно было проходить трассу одновременно с товарищем, а в итоговый протокол шло ваше среднее время (и если один из вас ошибался, то второй мог компенсировать это своей безупречной ездой).

Справедливости ради следует отметить, что первая ре-



Наличие только одного места действия не означает абсолютно одинаковых пейзажей.



Прямые участки в TrackMania — большая редкость. Дорога должна быть изогнута как минимум в одной плоскости.



То, что TrackMania 2 Canyon — аркадная гонка, еще не означает, что ее будет легко освоить.

дакция ManiaTeam в Сети не прижилась, и в итоге Nadeo прекратила ее поддержку из-за низкой популярности среди игроков. По мнению разработчиков, это случилось потому, что в игре не был отработан на нужном уровне социальный элемент.

В TrackMania² Canyon данный недостаток будет исправлен — силами самих игроков. Разработчики обещают специальный инструмент под названием ManiaScript, позволяющий создавать собственные режимы игры, настраивать условия гонки и принципы, по которым определяется победитель.

Более того, гонщики смогут сами предлагать различные испытания, за которые будут выдаваться награды. Согласитесь, смелое заявление для проекта со ставкой на сетевую игру, где основная цель — вскарабкаться повыше во всех имеющихся рейтингах и собрать максимальное число

медалей. Такой режим самоуправления является чем-то новым даже для TrackMania. Представьте только, какие возможности он открывает, — от организации соревнований по интересам (кто выше прыгнет, например) до создания трасс, специально подогнанных для установления различных рекордов.

Гранд-Каньон

Помимо пользовательских трасс игра предложит и заранее созданные локации в едином сеттинге, титульном Каньоне. Запоминается он резкими перепадами высоты, широкими автобанам и стильным сочетанием горных пейзажей с индустриальной тематикой (в трейлере часть гоночного маршрута проходит по огромной дамбе).

Автомобиль по традиции представлен лишь один — впервые за всю историю серии нам выпадает возможность по-

гонять на мощных мускул-карах, отличающихся высокой скоростью и хорошей устойчивостью. Как признаются разработчики, с маневренностью у них не очень — но кого и когда это останавливало?

Вслед за TrackMania² Canyon должны выйти еще два эпизода, с другими гоночными площадками и машинами (пока на этот счет даже сами сотрудники Nadeo не могут сказать ничего конкретного). Зато уже известно, что отныне езда по дорогам TrackMania будет больше походить на настоящие гонки. Никто не говорит, что игра превратится в полноценный симулятор, но, согласитесь, характерной чертой серии от Nadeo всегда было ощущение, что рулишь пластмассовой машинкой на пульте управления. Теперь в автомобилях как минимум будет чувствоваться вес, а также добавится косметическая система повреждений.

■■■

Более реалистичное управление, новая гоночная площадка, система повреждений — это, конечно, здорово. Но главное, что Nadeo обещает не только саму игру, а еще и отличный инструментарий для ее редактирования. TrackMania² Canyon должна стать чем-то вроде конструктора LEGO, который даст возможность собрать из готовых блоков то, что хочется именно вам. Сами придумываете режим игры, сами рисуете уровни, сами зовете участников... ■

Будем ждать?

Продолжение гоночного конструктора, из которого в ближайшее время может получиться конструктор всего на свете.

Процент готовности: **70%**

В РАЗРАБОТКЕ



Трассомания

Принципы построения реальных гоночных трасс

Из воспоминаний Джеки Стюарта, завоевавшего первый свой титул чемпиона мира из трех в «Формуле-1» в 1969 году, когда ему было 30 лет: «Старый Нюрбургринг был очень опасной трассой, имеющей 173 поворота и дающей ровно столько же возможностей сильно разбиться в аварии. Трасса в Спа была опасной из-за своей высокой скорости. Поломка ходовой части на машине могла стать фатальной для жизни гонщика, так как на обочине трассы стояли деревья, телеграфные столбы, дома и проходили кюветы — как на обычной дороге. Я позволял себе только один круг на пределе за весь гоночный уик-энд».

Старые трассы

Многие тоскуют по секции бэнкинга (наклонного поворота-виража), как на старой Монце или на АВУСе в Берлине. До сих пор помню фото с машиной, парящей за пределами наклонного трека на АВУСе на высоте трехэтажного дома. В результате того впечатляющего вылета гонщик не пострадал. Мало того, машина, приземлившись в паддоке настолько удачно, что гонщик в первый момент, с пылу с жару гонки, пытался даже снова выехать на трассу. Конечно, это было невозможно, так как автомобиль не на шутку пострадал при падении.

Подобные секции трасс в современных конфигурациях автодромов практически отсутствуют. Ограничения, накладываемые Международной автомобильной федерацией, не по-

зволяют делать на трассах опасных поворотов, подвергая риску жизни гонщиков, поэтому часто трассы становятся откровенно скучными — как для зрителей, так и для участников соревнования.

Ошибки проектирования

Отличный пример — Хунгароринг. Трасса получилась на удивление короткая и извилистая, своеобразный уличный трек в сельской местности — или, как метко охарактеризовал ее бывший гонщик «Формулы-1» Мартин Брандл, «трасса на улицах без домов». Обгоны были практически невозможны, и уже через три года после официального открытия организаторы пошли на первые изменения в конфигурации, удалив в 1989-м двойной S-образный поворот. От этого пострадала длина и без-

того непротяженной трассы, зато чуть более возросла скорость прохождения круга, а у гонщиков появилась еще одна ничтожная возможность для обгона. Следующие изменения имели место в 1997 году, когда в ходе перестройки боксов была отодвинута к главной трибуне прямая старт/финиш. Правда, на изменении характеристик трассы это не отразилось. Почему на такой трассе обгоны невозможны, ведь на схеме все выглядит отнюдь не так плохо? Проблема — в очень коротких прямых, оканчивающихся очень похожими поворотами, близкими к 90-градусным. С другой стороны, нескончаемая череда связок Хунгароринга, не разделенных прямыми участками, — это принуждение гонщиков ездить «паровозиком». Чтобы обогнать, нужно иметь намного лучшую разгонную динамику, чтобы успеть до следующего поворота

Михаил Горбачев



Редактор треков в TrackMania вполне можно сравнить с профессиональной программой по проектированию трасс, которые в основном используются в гоночном спорте. Какие принципы лежат в основе реального моделирования треков? Как сделать трассу по-настоящему захватывающей? По просьбе «Игромании» Михаил Горбачев, специалист по проектированию кольцевых гоночных трасс и центров контр-аварийной подготовки, известный энтузиаст автоспорта, в прошлом автогонщик, чемпион и мастер спорта СССР, а ныне тренер-инструктор, журналист и писатель, делится своими мыслями о том, какой должна быть гоночная трасса.



Яс Марина — роскошная трасса в эмирате Абу-Дабби. Примерная стоимость — более миллиарда долларов.



Точки обгона — залог зрелищности и увлекательности гонок, проходящих на вашем треке.

занять лучшую позицию на плотне трассы. А это невозможно, так как расстояния между поворотами здесь ничтожно малы. Искусство вождения здесь не поможет.

Точки обгона

Чтобы трасса была интересной для гонщиков и зрителей, необходимы точки обгона. Это участки трассы, представляющие в нормальных условиях гонки (то есть для двух близких по скорости и исправных автомобилей) возможность для атаки и последующего обгона. Именно наличие и возможность эффективного использования таких точек на трассе создает столь любимую зрителями интригу борьбы. Борьба колесо в колесо от старта до финиша с постоянно меняющимися лидерами, головокружительными обгонами и контактной борьбой практически на всех трассах Немецкого кузовного чемпионата — отличный пример профессиональной работы дизайнеров с точками обгона.

Помимо них, на каждой трассе обязательно должны быть «провоцирующие» повороты, в которых очень легко допустить ошибку. Как мы писали выше, там велика опасность потерять машину, а такие риски запрещены нормами Международной автомобильной федерации. Чтобы сохранить сложность поворота, но при этом обезопасить гонщиков, существует так называемые зоны вылета. Ведь совсем необязательно, ошибаясь при прохождении поворота, каждый раз разбивать автомобиль!

Зоны вылета

Зона вылета представляет собой поверхность, находящуюся рядом с полотном трассы в повороте, предназначенную для активной или пассивной остановки вышедшего из-под контроля гонщика автомобиля. Зона вылета служит для предотвращения



Большое число поворотов отнюдь не означает интересность трассы, а порой даже губит ее.

аварий с тяжелыми последствиями и защищает гонщика, маршалов и зрителей от возможных травм. В оптимальном варианте она должна останавливать вылетевший с трассы автомобиль. Неплохо справляется с этим гравийная ловушка, имеющая 25-сантиметровую толщину и состоящая согласно предписаниям Международной автомобильной федерации из круглых речных или морских камушков (а точнее, гравия) диаметром от 5 до 16 мм. Машина, попав в такую ловушку, просто вязнет, часто не долетая до отбойника, и гонщик получает шанс миновать аварии, чреватой повреждениями своего дорогостоящего спортивного снаряда.

На скоростных трассах или в скоростных поворотах трасс с 2006 года применяется новая технология ловушек High Speed Barrier, представляющих из себя трехслойную конструкцию из специальных блоков пены полиэтилена, многослойной конструкции из шин и отбойника или бетонной стены.

Последующим развитием искусственных ловушек High Speed Barrier стали двухслойные конструкции, успешно примененные на самом дорогом в мире «автодроме будущего» Абу-Дабби.

Трасса в Абу-Дабби

По признанию некоторых пилотов «Формулы-1», езда по трассе в Абу-Дабби напоминает городскую гонку: так близко к краям трассы и в поворотах, и на прямых участках расположены эти новые высокоскоростные барьеры безопасности. Это позволило приблизить зрителей максимально близко к мчащимся болидам. Многие предрекали высокую аварийность на этой трассе — но именно там удалось совместить зрелищность с безопасностью для гонщиков. Знаменитый проектировщик трасс Герман Тильке дает такую характеристику этому автодрому: «Гавань с пристанью, впечатляющий отель, архитектура

в национальном стиле, много проработанных деталей, которые не рассыпаются, а наоборот, сочетаются самым смелым образом в этом проекте, создавая специальную атмосферу. Одной из самых привлекательных черт является выход формул вниз со скоростью 300 км/ч к повороту на прямую старта/финиша. Это создает особые чувства и у гонщиков, и у зрителей и обещает в этом месте много событий. Затем трасса проходит по набережной пристани и пронзает здание отеля. Такого нет нигде в мире на стационарных трассах. Кроме того, прямая старта/финиша непривычно коротка, но это зато дает зрителям хороший обзор на первый и последний поворот трассы».

Подводя итог, можно сказать, что благодаря современным зонам вылета можно сохранить большое число зрелищных точек обгона, в то же время не подвергая гонщиков постоянному риску разбить свой автомобиль. ■

Available on the
App Store

Теперь журнал **Игромания**
можно читать не только
в **Игромании Digital**
на www.igromania.ru,
но и на устройствах
iPhone и **iPad**!



Бесплатный номер
«Игромания»
№5 2011

Журнал «Игромания»
\$3.99

Цифровая библиотека везде с вами

ЕЗ ТОЛСТЯКА

«Игромания»

с надеждой смотрит
в светлое завтра
игровой индустрии

Отмененные встречи, перенесенные презентации, стенды, которые оказываются совсем не там, где должны... и это не говоря уже о наших старых знакомых — давке, шуме и беготне. На ЕЗ всегда творится сущий хаос, куда более лютый, чем на кельнском gamescom. Единственный повод терпеть всю эту неразбериху — так это то, что здесь и только здесь концентрируется все лучшее, что может предложить индустрия интерактивных развлечений на ближайший год-другой. Что именно — расскажут на ближайших страницах редакторы «Игромании» и примкнувший к ним Александр Кузьменко.



**Максим
Еремеев**
Главный редактор
сайта



**Антон
Логвинов**
Продюсер
видеонаправления



**Александр
Кузьменко**
Специальный гость

МОСКВА 2011

Издательский дом «ТехноМир»



Издатель
Microsoft Game Studios
Разработчик
Epic Games
Жанр
Экшен
Дата выхода
20 сентября
2011 года
Платформа
Xbox 360



GEARS OF WAR 3

На пресс-конференции **Microsoft**, устроенной перед началом E3, дизайнер Клифф Блэжински появился в компании рэпера Айс-Ти, которому достался второй геймпад во время короткой демонстрации **Gears of War 3**. На закрытую презентацию игры на стенде Microsoft несколькими днями позже Клифф пришел уже один, но разочарован никто из присутствующих все равно не был. **Gears of War** — настолько большое явление, что при-

глашенные звезды ей в принципе не очень нужны. Она их все равно затмит.

На третий круг

Напомним, что со времени окончания **Gears of War 2** по внутренней хронологии сериала прошло два года. За это время человечество так и не сумело одолеть локустов — подземных жителей, война с которыми

практически уничтожила цивилизацию. Мало того — оказалось, что сами локусты прут наверх не просто так, а из-за проблем внизу: все это время им на пятки наступал еще более страшный враг. Это ламбенты — мутанты, появившиеся на свет в результате воздействия Эмульсии, таинственного источника энергии, текущего в недрах планеты. Теперь разрозненные осколки человечества прячутся где кто может. И только бес-



Если это не мутант, то что же могло так вырасти? А если оно от рождения такое, то как оставалось до сих пор незамеченным?



Экзоскелеты в действии. Обратите внимание, боец справа использует чужой доспех как укрытие.

сменные герои Gears of War, последние бойцы отряда «Дельта», не желают сидеть на месте.

Е3-презентация застает их на борту огромного корабля. У Маркуса Феникса и его спутников серьезные проблемы — снаружи их поджидает невероятных размеров тварь, чьи щупальца проходят сквозь толстые борта как нож сквозь масло. Поначалу даже не очень понятно, как именно герои собираются бороться с агрессивным великаном, но, выбравшись на верхнюю палубу, Маркус с помощниками обнаруживают два брошенных экзоскелета. Клифф рассказывает, что такие боевые костюмы смогут работать в двух разных режимах. В первом они оснащены пулеметами и могут передвигаться по уровню. Во втором же экзоскелет «окапывается» и теряет возможность ходить, но вместо пулеметов у него появляются гораздо более мощные ракетные установки. Кроме того, пешие персонажи тоже могут использовать экзоскелет — в качестве мобильного укрытия.

Пока Клифф рассказывает об этом, Маркусу при помощи доспеха и какой-то матери удастся в конце концов серьезно ранить левиафана. Слабым местом гиганта оказываются глаза: нескольких залпов из пулеметов достаточно, чтобы боевой пыл агрессора ослаб, но не выветрился совсем. Смерть (для Маркуса — спасение) приходит с неожиданной стороны. Вдруг раздается крик «Поберегись!», и с моста над кораблем прямо на чудовище сыплются бомбы локустов. Такого даже отожравшийся ламбент не способен перенести.

Дело в том, что, пока Феникс сражался на палубе, мост расчищали от локустов его товарищи — Коул Трейн и Бейрд. Они-то и сбросили бомбы. Тут происходит нечто неожиданное. Клифф прерывает игру и говорит: «А теперь мы посмотрим на ту же сцену с другого ракурса». И вот мы сами уже на мосту, охраняющие его локусты живы, а чудовище беснуется внизу. Разработчики Gears of War 3 решили поэк-

спериментировать с нарративом. Неизвестно, правда, часто ли будут попадаться в игре такие сцены, но вообще идея крайне неплоха. Абсолютно линейной Gears of War 3 наверняка пойдет на пользу такое сценарное оживление.

В процессе Клифф еще и демонстрирует одну из новых разновидностей оружия — пушку «Вулкан». Чтобы с ней управляться, нужно два человека: один держит собственно «Вулкан», а второй — патронную ленту. Врагов пушка косит запросто, но на время ее использования герои неразрывно связаны и должны везде передвигаться вместе.

Смех один

Но самые интересные изменения, кажется, произошли в дополнительных режимах игры. Например, популярный режим Horde был переработан и даже называется теперь Horde 2.0. Напомним, что в оригинальной версии вы с друзьями оборонялись против все более мощных и многочисленных волн врагов. Тем же самым предстоит заниматься и в обновленном варианте Horde, но это едва ли не единственное, что осталось неизменным.

Кроме локустов, в Horde 2.0 вам противостоят еще и ламбенты — гораздо более серьезные соперники. За успешную игру вас наградят специальной валютой, на которую можно будет понастроить на карте оборонительных сооружений, чтобы проще было защищаться. Укрытия, отвлекающие от вас внимание врагов, приманки, автоматические турели — в ход идет огромный арсенал спецсредств. В дальнейшем здания и машины можно будет усовершенствовать. Возможность воскрешения после гибели тоже планируют сделать платной, так что запас «жизней» будет полностью зависеть от ваших личных навыков истребителя подземной нечисти. Наконец, в Horde 2.0 появятся боссы. Особо мощные и коварные твари, по словам Клиффа, будут появляться в каждой десятой волне.

Вообще, когда слушаешь описание улучшенного режима, в первую очередь почему-то вспоминается не его оригинальная версия, а Tower Defense — многие новые элементы действительно смотрятся так, будто их пересадили из какой-нибудь Defense Grid: Awakening. Впрочем, на новой почве они прижились и кажутся вполне органичными на общем фоне. Да и своих, оригинальных идей у Epic хватает. Скажем, в Horde 2.0, в отличие от оригинала, можно будет без проблем меняться оружием и боеприпасами — все ведь построено на командной игре, значит, нужно иметь возможность поддерживать друг друга в любой ситуации.

Ну а на закуску Клифф рассказал о «мутаторах», которые разработчики собираются встроить в игру. Самый неожиданный, без сомнения, «аудитория за кадром». Всякий раз, как вы убиваете или калечите кого-нибудь, этот мутатор включает закадровый смех (причем интенсивность его, надо думать, будет напрямую зависеть от того, насколько жестоко вы расправились с врагом). Вроде мелочь, но уже сейчас хочется посмотреть, как это будет выглядеть Gears of War, превращенная в ситком.



Клифф Блэжински на E3 производил впечатление одного из самых уверенных людей на выставке. Видно было, что он абсолютно не беспокоится за судьбу проекта и абсолютно уверен в его успехе. И это не бравада и не глупая самоуверенность — просто Клифф и его сотрудники действительно знают, как делать классные шутеры. И в этом году собираются снова доказать нам это. ■ Максим Еремеев



Пушка «Вулкан» не оставляет противникам ни шанса, но пользоваться ей можно только в паре с кем-то.



С моста открывается прекрасный вид на бесчинство, творящееся внизу.



Издатель
Electronic Arts
Разработчик
EA DICE
Жанр
Шутер
Дата выхода
28 октября
2011 года
Платформы
PC, Xbox 360, PS3

BATTLEFIELD 3

Electronic Arts не дает покоя успех **Call of Duty**. Это заметно уже который год подряд — компания всячески пытается его повторить. **Battlefield** никогда не был прямым конкурентом сериала от **Activision**, а в последнее время он скорее стал альтернативой для тех, кого не устраивали скоростные сражения **Modern Warfare** и хотелось че-

го-то более спокойного и тактического. Но этим временам, похоже, настал конец. Как вы наверняка помните, в EA сначала попытались создать конкурента **Call of Duty** в лице прошлогоднего **Medal of Honor**, но эта попытка имела известный итог. При этом мультиплеер в **MoH** был чем-то средним между играми **DICE** и мясом **Modern Warfare**. Судя по тому, что мы

увидели на E3, **Battlefield** берет тот же курс — третья часть сочетает привычный геймплей сериала с динамикой **Call of Duty**.

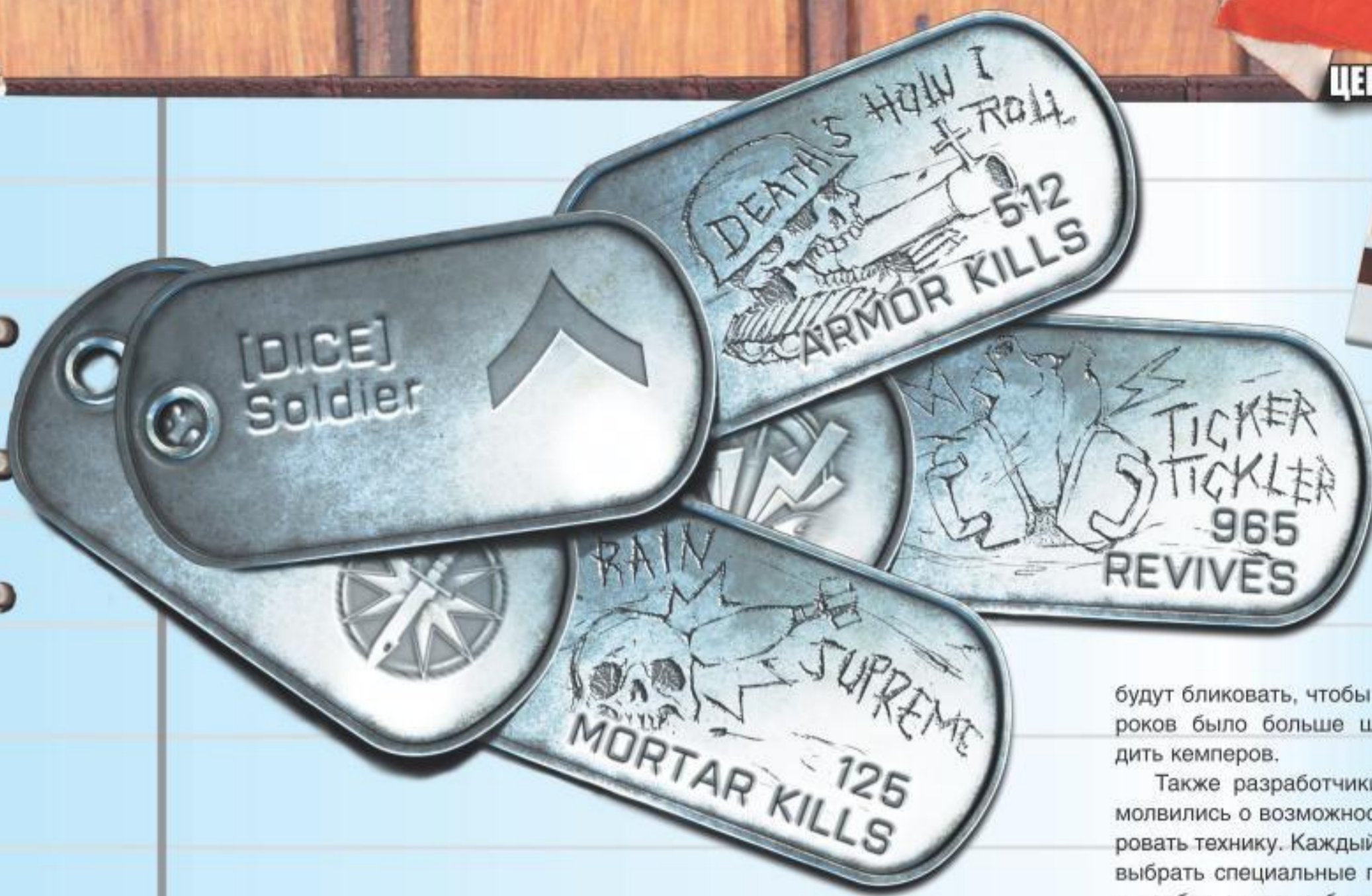
И вновь продолжается бой

Нам дали опробовать мультиплеер в режиме **Rush**. На карте практически не было техники (только БТР в начальном эпизоде) — в основном перестрелки на улицах и в помещениях. Уже одно это примечательно: **Battlefield** почти без техники — это все равно что **Валерий Леонтьев** почти без лосин и грима. Битвы в **Battlefield 3** теперь разворачиваются в реальных городах. На демокарте мы высаживались в центре Парижа, где уничтожали батареи ПВО, расставленные русским спецназом (!). После того как они были уничтожены, вызывали поддержку с воздуха и брали метро, после чего вновь выходили наружу около Парижской биржи.

Battlefield 3 — очень динамичная игра, инертность и некоторая «тяжесть» **Bad Company 2** канули в Лету. Начинаясь



Если иногда вам кажется, что **Battlefield** все больше приближается к узкокоридорным **CoD**-перестрелкам, взгляните хотя бы на этот скриншот. Все будет хорошо. Мы узнавали.



парижская карта на небольшом открытом пространстве, потом действие сужалось до двух туннелей метро, еще чуть позднее до трех проходов на станции, и в финале предстояла городская перестрелка также по трем направлениям. В тесных помещениях Battlefield 3 напоминает высокотехнологичный Modern Warfare — с градом спецэффектов, красивыми смертями и отлетающей штукатуркой. Но внутри это по-прежнему Battlefield: игроки подбрасывают друг другу аптечки и патроны, минируют точки А и Б, стараются играть слаженно. Честно говоря, поначалу мы пребывали в некотором культурном шоке, но быстро вошли во вкус. Появилось ощущение, что **Modern Warfare 3** уже может и не выходить. Вероятно, на других, более просторных картах Battlefield 3 будет ощущаться несколько иначе, но оно и к лучшему.

И юный октябрь впереди

В базовой механике игры также довольно много мелких, но важных изменений, которые назревали довольно давно. После анализа мультиплеерных баталий Bad Company 2 в DICE выяснили очевидное: слишком многие играют пулеметчиками и бегают на передовой благодаря возможностям медика. В Battlefield 3 разработчики решили уравнять в правах медиков и обычных пехотинцев — теперь последние также могут раскидывать аптечки и поднимать товарищей. А вот у пулеметчика несколько другая роль. Все ручные пулеметы оснащены сошками, и, как в старые добрые времена, можно развалиться с оружием на земле. Это выглядело бы бесполезно, если бы не одно геймплейное нововведение — подавление

огня. Теперь, когда по вам стреляют, экран начинает размываться. Пулеметчики могут мешать игрокам другой команды вести огонь и при этом будут получать за это очки (а не только за убийства). Посмотрим, как выйдет на практике, но от себя заметим, что наконец-то, спустя пять лет с момента появления блюр-эффектов, хоть кто-то додумался найти этому геймплейное, а не косметическое применение. До этого с подобными фишками экспериментировали только создатели модов.

У инженеров появились фонарики, которыми можно ослеплять врагов. Странно, что только у них, но посмотрим, как это скажется на балансе. За снайперов играть будет тяжелее — они будут медленнее бегать, а попасть из винтовки, целясь от бедра товарища, будет практически нереально. То есть играть за этот класс нужно как в старые добрые времена — лежа на земле, с зажатым шифтом (задержка дыхания), тщательно высчитывая траекторию и пристреливаясь. Еще одна немаловажная деталь: снайперские винтовки теперь

будут бликовать, чтобы у обычных игроков было больше шансов выследить кемперов.

Также разработчики немного обмолвились о возможности кастомизировать технику. Каждый игрок сможет выбрать специальные перки для нее, и подбор экипажа будет иметь более важное значение. Из приятных мелочей: личные жетоны, т.н. доггаги, отныне можно будет также улучшать — царапать на них всяческие надписи и добавлять индивидуальности прочими способами.

В Battlefield 3 движок Frostbyte 2 заиграет новыми красками: обещают возможность валить здания целиком. Не разрушать, а именно заваливать. Фасад зданий полностью разрушается — выглядит очень эффектно.



В целом Battlefield 3 — одна из самых ярких игр нынешней Е3. Это больше не альтернатива, а самый что ни на есть прямой конкурент Call of Duty. В плане завоевания масс разработчики выбрали правильное направление, однако смогут ли они угодить фанатам сериала — пока вопрос. Судя по увиденному, ответ на него вполне может быть утвердительным, с тремя восклицательными знаками.

■ Антон Логвинов



Как это сейчас нередко бывает, еще до выхода игры разработчики анонсировали DLC Back to Karkand. Те, кто играл в Battlefield 2, знают, куда именно им предстоит вернуться.

ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

Издатель
Electronic Arts
Разработчик
EA Black Box
Жанр
Гонки
Дата выхода
18 ноября
2011 года
Платформы
PC, Xbox 360, PS3



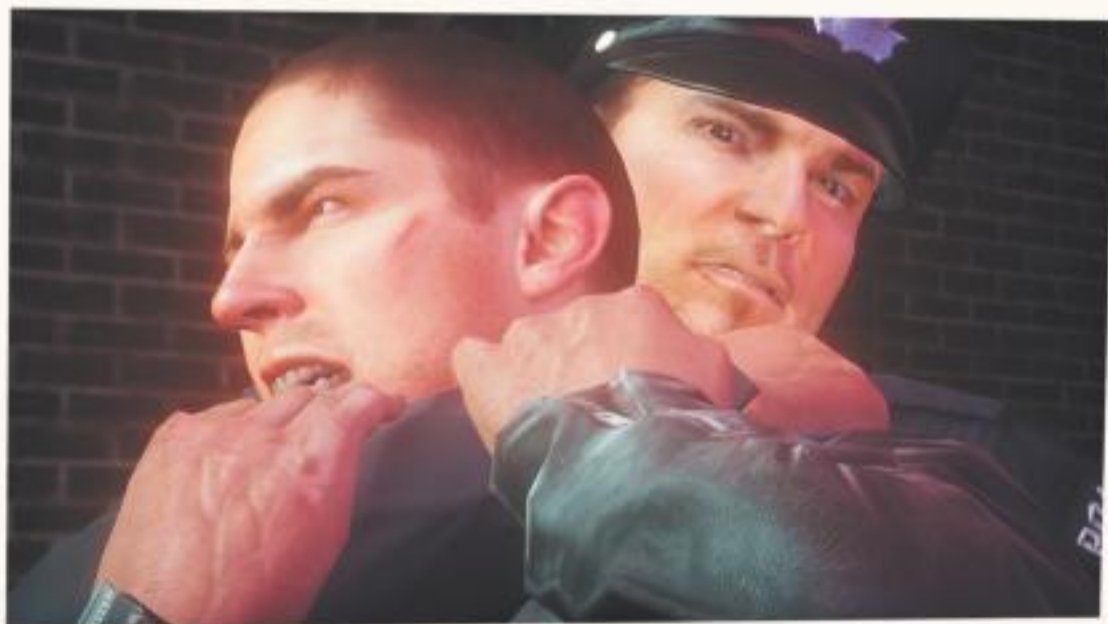
NEED FOR SPEED THE RUN

Need for Speed слишком долго паразитировал на собственном успехе и умудрился искренне надоесть миллионам, которые еще недавно его боготворили. Игроки все меньше понимают, что происходит с некогда любимым ими сериалом, который в луч-

шие годы по популярности в народе не уступал Call of Duty.

Сегодня творится и вовсе непонятное — новый NFS выходит раз в полгода и обретает при этом самые разные воплощения: от неожиданного возвращения аркадной классики до полухар-

дкорного симулятора и приключенческого кино. На самом деле **Electronic Arts** можно понять — в бизнесе это называется диверсификацией. Только в данном случае роль капитала играет аудитория. Need for Speed нравился слишком большому числу людей, и



Что именно предлагается делать в таких ситуациях — пока не сообщается, но, судя по всему, одна из опций — укунить копа за палец.



А вот чего в The Run почти наверняка нельзя будет сделать в сравнении с GTA — так это в труху разбить McLaren MP4-12C.

именно поэтому его формулу так боялись менять разработчики. Теперь, когда все и так потеряно, EA пытается удержать всех, кто помнит популярный бренд, и делает более узконаправленные проекты. Ну и, понятное дело, попутно ищет новую универсальную формулу, которая приглянется миллионам. The Run обращается, наверное, к самой казуальной части аудитории Need for Speed — к той, для которой стильность, эффектные заставки с рычащими моторами и сюжет важны куда больше правильно пройденного поворота.

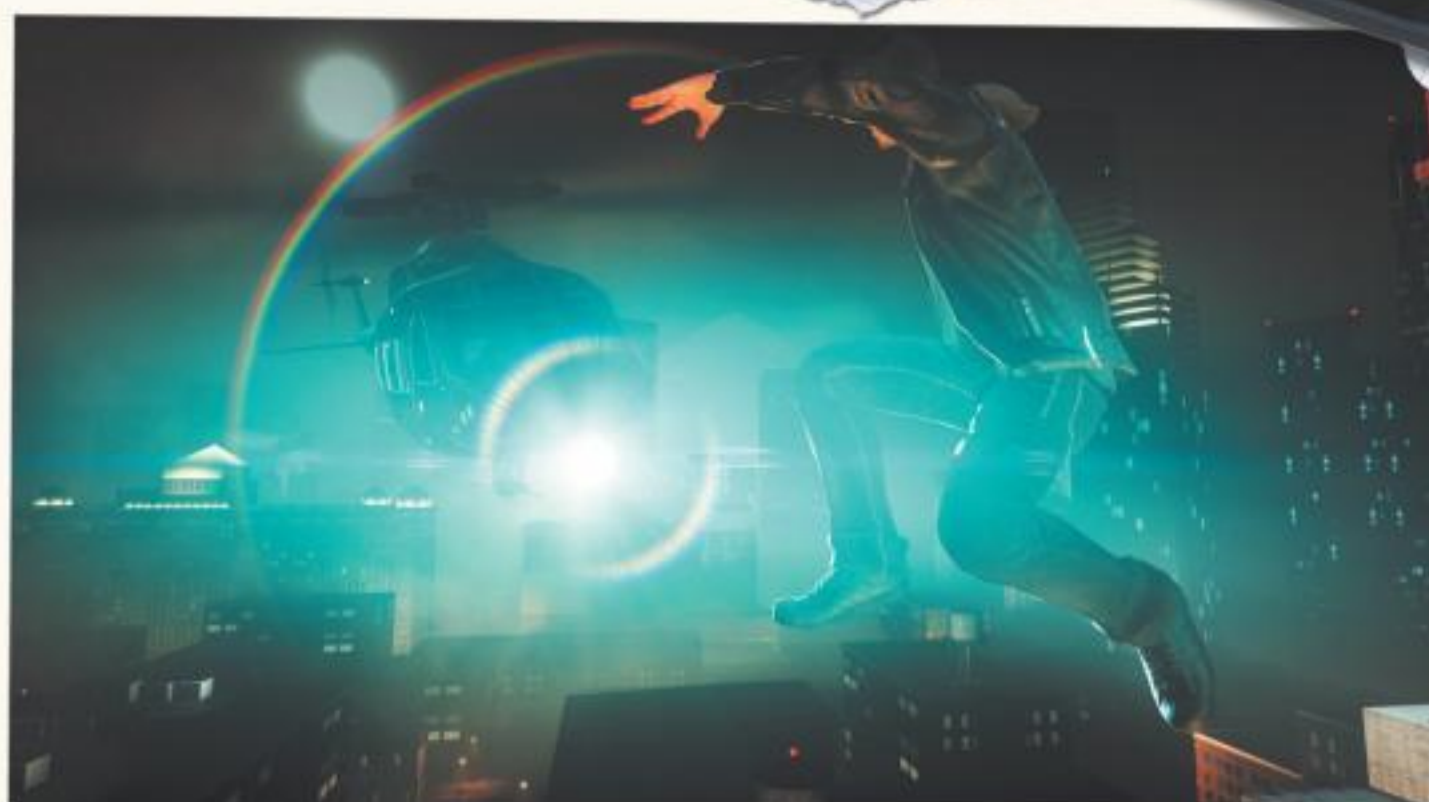
Банды Детройта

The Run — это эдакий интерактивный кинофильм, состоящий на 90% из сцен с погонями и на 10% из разговоров на сложных щцах. Здесь важно, что это первый Need for Speed, который переносит нас не в вымышленный мир, а предлагает покататься по копии настоящего. Согласно сюжету главный герой попадает в сложный переплет мафиозных разборок и становится участником скоростного автопробега от западного до восточного побережья США. Честно говоря, сама идея такой гонки завораживает, тем более что трасса пролегает по «не заезженной» части США — северу. Это означает, что, помимо привычных Сан-Франциско и Лас-Вегаса, нас ждут скоростные заезды на улицах Денвера, Чикаго и Детройта. Финиширует гонка в Нью-Йорке. Но не только улицы станут местом действия — в игре 300 километров дорог, от пустыни Мохаве до красивейших горных трасс Пенсильвании. Север Америки очень живописен и разнообразен, так что здесь авторы попали в самую точку. У разработчиков есть огромный простор для реализации самых смелых идей и постановки ураганного боевика.

Нужно понимать, что за последние годы Штаты очень сильно изменились. Например, Детройт сегодня практически превратился в то, что некогда показывал Пол Верховен в «Робокопе»: город по самое никуда погряз в преступности и фактически был брошен правительством. Практически все «белое» население города спешно мигрировало, сегодня там можно увидеть постапокалипсическую картину — пустующие небоскребы, грязные улицы, свирепствующие банды. Повернув не на ту улицу, можно запросто лишиться машины. Очень интересно, как авторы отразят это в игре.

Чики из Чикаго

На E3 нам удалось поиграть в небольшой фрагмент на улицах Чикаго. В нем герой несется на «мустанге»



Вообще, история знает очень мало примеров, когда разработчикам удалось бы грамотно совместить в игре гоночные и пешие этапы с упором в пользу первых. Одна из неудачных попыток, например, звалась Driver 2.

наперегонки с «порше» по центру города, пока его не сбивает «каен». Герой вылезает из машины и удирает от преследующих его мафиози. В этот момент игра напоминает Heavy Rain — персонаж несется по лестнице, выбивает дверь, перепрыгивает с крыши на крышу под огнем вертолета, а мы должны лишь вовремя давить на нужные кнопки. Следом он крадет полицейскую машину, и мы вновь несемся по знаковым местам Чикаго. В какой-то момент машина, например, влетает в туннель, в котором Джокер стрелял из РПГ по машине Бэтмена в «Темном рыцаре». Получается эдакий лихо поставленный боевик — все взрывы и тараны эффектно показывает камера, на ходу меняются задачи: когда в воздухе появился вертолет, надо обязательно вилить между трафиком и искать «крышу» над головой.

Игру делает команда Black Box — та самая, что когда-то подарила нам Underground и Most Wanted, но потом привела сериал к краху (правда, после провала Undercover разработчиков разогнали и собрали новую команду под старой вывеской). У созда-

телей Battlefield позаимствовали их передовой движок Frostbyte, что позволило сделать реалистичные разрушения и нормальные модели персонажей. При этом для гонок была написана собственная физика. Она напоминает старые игры Black Box, только машины стали более инертными — такое ощущение, что весят все десять тонн. Ставшая заслуженно популярной система Autolog получит в игре новое воплощение. Какое именно — пока не ясно, но на E3 сравнивалось время прохождения конкретной трассы между всеми стендами на выставке. Мы, кстати, пришли четвертыми.

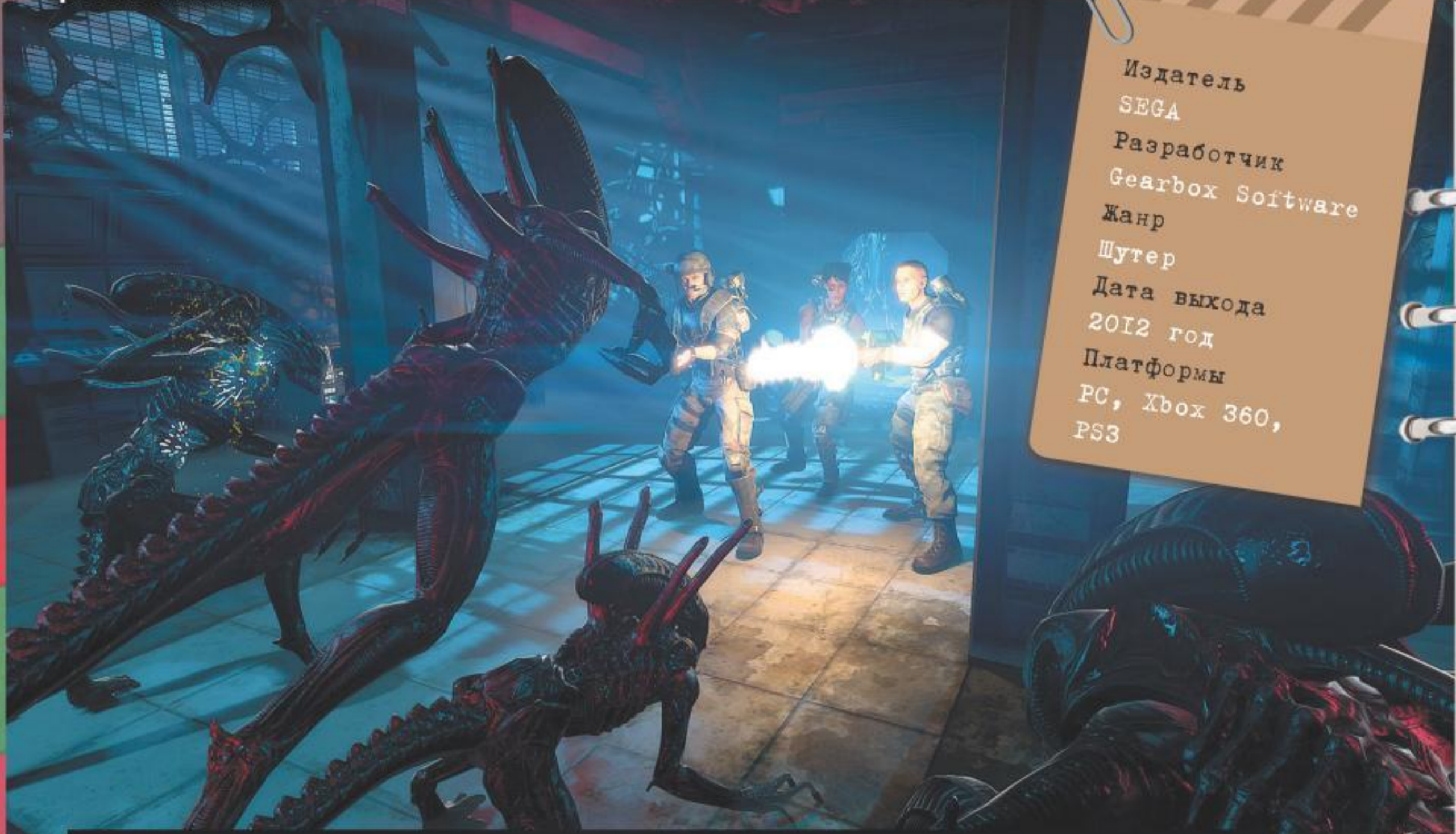


В целом нужно понимать, что The Run — это не новое видение популярного гоночного сериала, а просто отвлекенная игра на тему скоростных гонок с привычными для NFS внешними признаками. EA просто продолжает удовлетворять разные аудитории. Одно только не ясно — смогут ли они в потоке этих экспериментов найти новое лицо сериала или окончательно потеряют старое. ■ Антон Логвинов



Возможно, сцену городской погони с машиной и вертолетом вы не раз разыгрывали в GTA, но зато в NFS можно убежать на настоящем «мустанге».

ЦЕНТР ВНИМАНИЯ



Издатель
SEGA
Разработчик
Gearbox Software
Жанр
Шутер
Дата выхода
2012 год
Платформы
PC, Xbox 360,
PS3

ALIENS

COLONIAL MARINES

Наш старый знакомый Рэнди Питчфорд на E3 2011 передвигался исключительно как рок-звезда — в окружении стройных помощниц и под вспышками фотоаппаратов. Это не удивительно — ведь почти у каждого крупного издателя на выставке была игра от Gearbox. Начав с индустриальных наемников, которые делали аддоны для Half-Life и портировали Halo на PC, Gearbox выбились в люди благодаря собственному сериалу Brothers in Arms. Несколько лет назад у компании скопилось какое-то критическое количество важных проектов, находившихся в разработке. Студия одновременно работала над третьим Brothers in Arms, непонятным Borderlands и, не успев их выпустить, анонсировала проект Aliens: Colonial

Marines — каноническую игру по фильму Джеймса Кэмерона.

Вскоре дела у студии не заладились — вышедшая Brothers in Arms: Hell's Highway не снискала особой популярности, Aliens: Colonial Marines была заморожена, а Borderlands было решено переделать за несколько месяцев до релиза. Необычная помесь экшена и Diablo сменила крайне серьезную пафосную мину на черный юмор и мультипликационный стиль и, к удивлению многих, выстрелила — Borderlands стала одним из самых успешных проектов 2009 года. Gearbox были на коне. Новость о том, что компания подбирает полудохлое тело Duke Nukem Forever и доводит игру до ума, лишь прибавила ей популярности среди хардкорных игроков.

А совсем недавно Gearbox и SEGA вновь переанонсировали уже забытую многими Colonial Marines. Во всем этом смущал только тот факт, что ни одной по-настоящему крутой игры Gearbox так и не сделали.

Чужой среди чужих

И вот, на E3 2011, мы с нетерпением ждали показа одной из самых любопытных, как нам казалось, игр выставки. Сам Рэнди уже не вел никаких презентаций. Еще бы — он один, а проектов много. Возле шикарно оформленного стенда игры в виде блока колонии с LV-423 прогуливались пехотинцы из кинофильма Джеймса Кэмерона с любимыми с детства плазменными и пульс-вин-

товками. На огромных экранах крутился трейлер Aliens: Colonial Marines с характерным звуком детектора движения. Сами разработчики активно подогревали интерес — около пяти минут говорили о том, как гордятся работой над игрой, и заверяли, что это самый важный проект в истории компании. По их словам, они встречались как с Ридли Скоттом, так и с Джеймсом Кэмероном — узнавали у них, какие идеи не удалось реализовать в фильмах, и прикидывали, как их можно было бы применить в игре. В качестве контрольного выстрела по ностальгии они заявили, что наняли легендарного Сида Мида рисовать промдизайн (кто не знает — это автор зарисовок корабля «Сулако» из оригинального фильма, световых мотоциклов в Трон и многих других культовых дизайнов).

Наконец, когда журналисты были разогреты до предела, а гик внутри каждого был готов вырваться наружу с криками «Это игра моей мечты, покажите же мне ее!», началась презентация.

Поначалу ничто не предвещало беды. Заставка 20th Century Fox, логотип Aliens, зловещая музыка и проплывающий во мраке космоса корабль «Сулако» — все как в фильме, сюжет которого и продолжают Colonial Marines, показательно забывая на последовавшую за ним работу Финчера. Следом следует ролик-нарезка, из которого становится ясно: «Сулако» никуда не улетел и болтается на орбите планеты. На помощь ему прилетает военный корабль «Сепфора» и высаживается на борту. Показывают криогенный отсек и компьютер с именами — снова как в фильме. Со зловещим звуком открывается одна из капсул, после чего следует набор кадров: тревога, массовая эвакуация, суматоха,

один из десантных кораблей вышвыривает в космос, следом «Сулако» и «Сепфора» падают на LV-423.

Естественно, падение двух гигантских антропогенных булыжников не ведет к массовой гибели экипажа — очень многим пехотинцам удается выжить. Геймплей начинается с забавной сцены, в которой главного героя вытаскивают из обломков, а на вопрос напарника «Сколько пальцев ты видишь?» тот в ответ показывает ему крепкое армейское «отвали». Аудитория одобрительно смеется — солдатский юмор всегда был частью Aliens. Пока все хорошо, смущает лишь картинка: игра выглядит как средний шутер трехлетней давности.

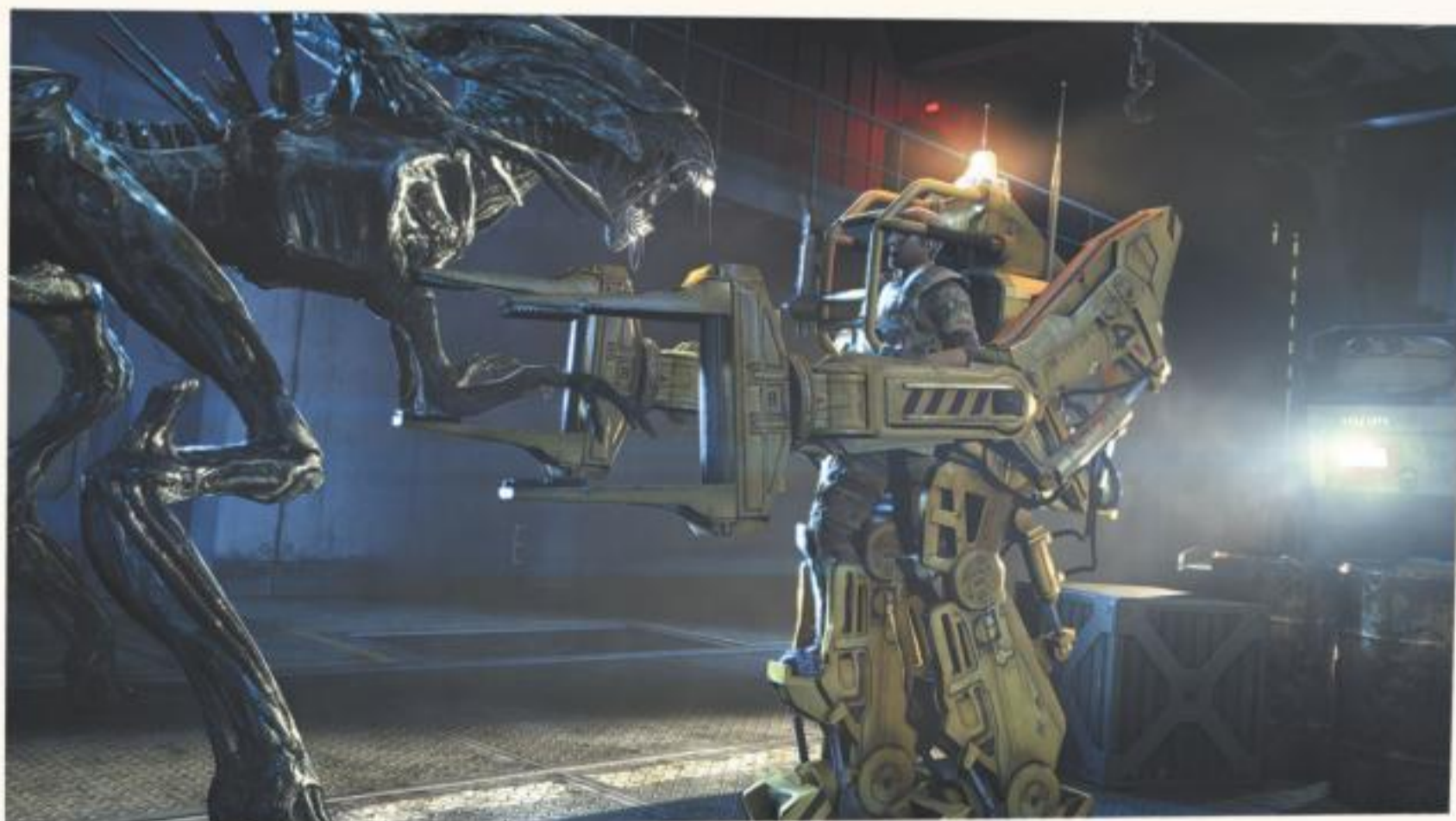
Но по ходу презентации вопросов возникает все больше. Пехотинцы почему-то передвигаются по полуразрушенной колонии. Да, термоядерного взрыва (случившегося в финале фильма) не хватило, чтобы уничтожить близлежащую колонию, — пострадала лишь ее часть. Таким же чудесным образом не задели ее и два гигантских корабля, упавших из космоса.

Ничто человеческое не чуждо

Aliens начинает всячески давить на ностальгию. Герои заходят в лабораторию с фейсхагерами — как в фильме; входят в разрушенный взрывом командный центр — снова как в фильме; осматривают стол с интерактивной картой комплекса — из фильма. Стены нет, и можно посмотреть на руины, оставшиеся после взрыва атмосферного процессора и двойного кораблекрушения. Некоторое время спустя начинается яростно пищать датчик движения. Чужие начинают лезть отовсюду. В этот момент радостная ухмылка на лице сменяется выражением, лучше всего

передающимся неприличным английским словосочетанием «WTF?!». Возможно, это лишь первое впечатление, но Aliens Colonial Marines по современным меркам просто плоха как шутер — она выглядит устаревшей. Чужие просто криво анимированы и нелепо ползают по округе, а атмосферы во всем действе — ну просто никакой. Все усугубляется тем, что все окружение видно как на ладони — ни тебе густых теней, ни полумрака, ни напряжения... Будто на экране не Aliens, а Call of Duty.

Меж тем разработчики сохраняют радостную ухмылку на лицах и продолжают сыпать цитатами из фильма, переговариваясь друг с другом. Да, вы правильно догадались, и это определенно светлое пятно проекта — все происходит в кооперативе. Причем игроки смогут подключаться и отключаться прямо по ходу игры. Вскоре один из врагов набрасывается на игрока и сталкивает его со второго этажа командного центра на землю. От тройных композитных челюстей удается защититься только дробовиком — снова привет фильму. Далее происходит совсем неожиданное: герои попадают в лабиринт из обломков кораблей, больше напоминающий свалку автомобилей, и навстречу им выходит новый вид Чужих, при первом взгляде больше напоминающий какого-то гигантского носорога. Тут у наблюдающих за презентацией журналистов выражения лиц становятся еще сложнее: «Эй, вы что сделали с моим любимым фильмом?!» Разработчики, не снимая радостной улыбки, продолжают обме-



За годы самые разные творческие люди сделали столько отсылок к этой сцене, что и не сосчитать. Но почему-то именно в новой канонической игре по «Чужим» она смотрится слабее всего.

ниваться цитатами из Aliens и убегать от назойливого животного со словами: «Это наш новый вид Чужих — мы зовем его «крашер», и от него нужно убегать». Спасибо, мы уже поняли.

Чужь собачья

Герои находят укрытие за неожиданно открывшейся гигантской дверью уцелевшей части колонии. Естественно, она успевает закрыться за секунду до того, как ее границ достигает «крашер». За дверью — целый арсенал оружия и еще больше выживших пехотинцев. Вновь игра начинает давить на ностальгию: герой идет в оружейную и берет комплекты самонаводящихся пулеметов. Следом он устанавливает их в туннеле, по стенам которого уже массово ползут враги. И вновь все как в фильме — патроны в пулемете постепенно заканчиваются, напарника утягивают в вентиляцию, а нам нужно отступать и заваривать двери. Вскоре вырубается свет, и вновь следует обмен цитатами из оригинала в духе «как они выключили свет — они же животные?!». Начинается бойня, всех некритичных участников потасовки картинно разрывают на части, а герои в панике отступают, заваривая двери. Финальная сцена вновь полна ностальгии: пехотинцы берут робот-погрузчик и поливают Чужих из огнемета. В этот момент в ангар врывается королева Чужих и пожирает всех, включая героя. Занавес.



Как утверждают разработчики, на уровнях всегда есть система вентиляции и за передвижения Чужих по стенам и воздуховодам отвечает AI, а не скрипты.



Aliens: Colonial Marines хочется очень многое простить. И странные сюжетные просчеты с полуразрушенной колонией, и безобидное падение двух гигантских кораблей... даже хочется закрыть глаза на устаревшую графику. Но терпеть вольное обращение с культовой вселенной и отсутствие всякой атмосферы в происхождении — сложно. В отвлеченном описании действие выглядит весьма интересно, но на деле — совсем нет. Почему-то **Monolith** в далеком 2001 году, на старых технологи-

ях, в совершенно новом сеттинге, с новыми персонажами и разгуливающим по станции Хищником смогли воссоздать все ощущения и атмосферу оригинального кинофильма Джеймса Кэмерона, а Gearbox спустя 10 лет, делая прямое продолжение, превращают культовую картину в цирк шапито с насильственно насаженной ностальгией.

Больше всего смущает, что почти все культовые моменты из фильма были процитированы за 30 минут презентации. Чем будут разработчики держать у экрана — большой вопрос. Мы очень хотим ошибаться, но пока ощущения от Colonial Marines описываются все тем же непристойным английским словосочетанием («WTF?!»).

Будем надеяться, играют Aliens лучше, чем



Если морпех успеет развернуться до того, как ему снесут башку, он и Чужой еще успеет разыграть сценку из первого «Человека-паука».

выглядят со стороны. Но кого мы обманываем? Ведь Gearbox были и остаются в лучшем случае честными хорошистами, а не создателями культовых игр. Возможно, Aliens: Colonial Marines стоило оставаться там же, где и **Duke Nukem Forever**, — в числе амбициозных и дорогих сердцу, но закрытых коварным издателем проектах. Так хоть было бы кого винить.

■ Антон Логвинов

Издатель
2K Games
Разработчик
Irrational
Games
Жанр
Экшен
Дата
выхода
2012 год
Платформы
PC, Xbox 360, PS3

BIO SHOCK INFINITE

На первой презентации в Нью-Йорке **BioShock Infinite** казалась достойной продолжательницей оригинального **BioShock** — не меньше, но и не больше. Для нынешней E3 **Irrational Games** приготовили абсолютно новую презентацию абсолютно новой игры. За год проект обрел более четкие очертания, и это что-то гораздо более современное, динамичное и зубастое.

Общая канва при этом осталась прежней. В роли бывшего пинкертоновского агента Букера Девитта мы пытаемся спасти из летающего города Колумбии девушку по имени Элизабет. В чем причина интереса, который проявляют к ней наши таинственные наниматели, — загадка, но в жизни Колумбии Элизабет играет весьма важную роль. Дело в том, что она обладает особыми способностями, которые желают обратить себе на пользу две фракции, бьющиеся за контроль над городом: националисты «Основатели» и коммунисты из группировки Vox Populi («Глас народа»).

Именно на то, как изменились по сравнению с первым показом Infinite силы Элизабет, обращаем внимание в первую очередь. На E3 девушка не швырялась во врагов огромными шарами раскаленного металла, но проделывала нечто гораздо более впечатляющее. Помимо гражданской

войны в Колумбии, есть как минимум одна серьезная проблема: по каким-то причинам ткань пространства-времени в пределах города «протерлась», и в местах наиболее широких прорех у вас появляется возможность просто взять и изменить мир. Например, указать спутнице на стену и попросить открыть в ней дверь, чтобы скрыться от врагов. Или обрушить противникам на головы огромный контейнер. Или вообще оказаться вдруг в другом времени и месте: примерно в середине презентации Элизабет и Букер на несколько секунд переносятся на ночную американскую улицу начала 80-х (афиша над входом в кинотеатр гласит «Мечь джедая»).

Но главный шок испытываешь, когда начинается драка. Например, выясняется, что система рельс, проложенных между островами, из которых состоит Колумбия, используется не только для перемещения на большие расстояния — это еще и важнейший инструмент в бою. Зацепившись за рельс и промчавшись над бездонной пропастью, вы оказываетесь у окопавшегося врага в тылу, ловко уходите от ответной атаки, пинком ноги на противоходе отправляете пару небесных коммунак в последний полет — навстречу земле. Ритм, в котором течет бой в **BioShock Infinite**, на несколь-

ко десятков ударов в секунду быстрее, чем мы ожидали. Мало того — в него органично интегрированы способности Элизабет, так что вы постоянно вынуждены прибегать к помощи хрупкой барышни.

Хотя и ей самой требуется помощь — ведь за Элизабет охотится Певчая птица. Этот огромный летающий робот был призван охранять девушку и на всякий случай запрограммирован таким образом, чтобы в случае ее побега испытывать сильнейшую ревность, так что встреча с бывшим другом и опекуном не сулит бедняжке ничего хорошего. Сама она говорит, что возвращение под крыло Птицы будет «хуже смерти». Впрочем, это пока все, что известно об отношениях между Элизабет и Птицей: разработчики по понятным причинам не торопятся раскрывать детали сюжета.

В целом новая встреча с Infinite оставляет чрезвычайно приятное впечатление. Игра пока не просто соответствует всем нашим ожиданиям — она их превосходит, будто авторы лучше самой аудитории знают, что той надо, и на шаг во всем опережают своих фанатов. Такого уровня творческого предвидения достигают очень немногие разработчики, и крайне отродно видеть, что это удалось **Irrational**. ■ Максим Еремеев



Элизабет — это не просто набор дополнительных способностей, а еще и полноценная личность. Во время игры чувствуешь, как крепнет связь между героями — не в последнюю очередь благодаря тому, что они постоянно общаются, комментируя происходящее и свои находки.



В лучших традициях **BioShock**, особой симпатии не вызывает ни одна из группировок Колумбии. Основатели — без пяти минут фашисты, а борцы за народное благо так озлобились за годы бесплодной борьбы, что к моменту нашего появления в городе напоминают окончательно отморожившихся Красных ххмеров.

RAGE

Издатель

Bethesda

Разработчик

id Software

Жанр

Экшен

Дата выхода

Октябрь 2011 года

Платформы

PC, Xbox 360, PS3

Про **Rage**, великий долгострой от компании **id Software** (еще пять лет назад это казалось невероятным, но сегодня уже многие не помнят, как называлась студия, придумавшая **Doom**, **Quake** и вообще открывшая жанр шутеров от первого лица), мы уже писали в стольких репортажах с игровых выставок, что, честно говоря, шли смотреть на эту игру с чрезвычайно кислыми минами.

Все последние годы, когда жанр, с одной стороны, становился умнее и глубже (**BioShock**) или же, наоборот, превращался в голливудский луна-парк со взрывами и аттракционами (**Modern Warfare**), старики индустрии

делали что-то камерное, старомодное и «про мутантов». На E3 2011 мы впервые за все годы, прошедшие с момента анонса, наконец-то смогли лично поиграть в **Rage** — и что бы вы думали? Отличный ведь оказался шутер!

С вашего позволения, мы оставим за скобками все стандартные присказки про постапокалиптический сюжет, огромный открытый мир и возможность вручную собрать себе стреляющую берданку из черенка лопаты, коробки гвоздей и ржавой консервной банки. Лучше поговорим о собственно экшене, который неожиданно получился у **id Software** как в старые добрые времена.

Это сложно точно передать словами, но уже очень давно в шутерах мы не видели настолько живых противников и оружие, которое можно чувствовать в руках. После картонных врагов и красивых, но незапоминающихся пушек из игр вроде **Modern Warfare** каждая секунда перестрелок в **Rage** — сплошная радость и ностальгия. Вы чуть ли не желудком ощущаете, как пули из револьвера впиваются в тело наступающего постапокалиптического упыря, как сводит отдачей плечо после залпа из дробовика или как подскакивает на кочках собранный из железного хлама вездеход. И дело тут даже не в функции обратной отдачи геймпада (на E3 мы играли в версию для Xbox 360), а в каком-то волшебном сочетании талантливой анимации, очень натуральной физики и стопроцентно реалистичного звука.

Благодаря всему этому, катаясь на багги, вы будете ис-

пытывать ровно такие же ощущения как, например, в **MotorStorm**, а вся живая очередную очередь в мутантскую морду, — невольно шарахаться по сторонам и морщиться от удивительной смеси животного отвращения и чисто человеческого злорадства.

Все остальное, впрочем, в **Rage** осталось на месте: в течение получаса, которые мы провели с игрой на E3, мы успели вырезать целый поселок каких-то особенно агрессивных зомби, поучаствовать в гонках рыванов (как и положено по сеттингу — со стрельбой и сброшенными на дорогу противотанковыми минами!), вынести из спящей деревни полтонны ценного цветного металла, а также собрать хитрый самострел из мотка проволоки, двух стреляных артиллерийских гильз и куска железнодорожной рельсы.

Несмотря на весь былой скепсис, только сегодня у нас вдруг снова проснулась вера в **Rage**. В наш век, когда все прилавки оккупированы бесконечными и скучными как полено «спецназовскими шутерами», мы уже радуемся не то что новым идеям в жанре — а просто любви к деталям, интересному игровому миру и диким забегам через толпы гадов с шотганом наперевес. Как мало, оказывается, нужно было для счастья.

Впервые за много лет выставочных показов у нас проснулась вера в **id Software** и **Rage**. Более живого и одновременно, простите, мясного шутера мы не видели уже очень давно.

■ Александр Кузьменко



Rage не просто местами похож на **MotorStorm**, здесь еще и точно такая же гениальная физика и анимация всех транспортных средств.



С таким нескрываемым кровавадным удовольствием мы не стреляли мутантов со времен, дай бог памяти, второго **Doom**.

SERIOUS SAM 3

BFE



Новую часть **Serious Sam** демонстрировали не в одном из залов Los Angeles Convention Center, а за закрытыми дверями в отеле неподалеку. Маленькая комнатка, компьютер и монитор на столе, примерно десять минут теоретической прокачки с обязательными акцентами на красоте нового движка и милых деталях вроде возможности вырвать глаз нападающему гнаару, а затем неожиданный вопрос: «Ок, кто хочет поиграть?»

До сих пор происходящее до боли напоминало закрытые презентации «1С» в номере «Космоса» на КРИ. Но, оказавшись за монитором, мы очень быстро забываем про все сравнения и внешние раздражители, потому что все, о чем нам рассказывали десять минут, всего лишь мишура. Да, в BFE есть куча нового оружия. Да, игра выглядит гораздо симпатичнее, а у Сэма теперь есть атака ближнего боя, индивидуальная для каждой разновидности врагов. Да, это приквел, благодаря чему мы (теоретически) сможем узнать, с чего началась война между землянами и межзвездным злодеем Менталом. Да, будет эпический кооператив на 16 человек. Но все это меркнет на фоне главного факта о Serious Sam 3: она не потеряла ни грамма своего дикого обаяния.

Начиная с первых секунд сознание бросает руль, и дальше играешь на одних рефлексх. Serious Sam 3 включает какие-то давно забытые когнитивные механизмы, образовавшиеся в голове еще во времена **Doom**. Внезапно тело вспоминает времена, когда в шутерах важнее всего было умение быстро стрейфиться и стрелять, а враги во время атаки следовали кратчайшему пути к точке назначения (то есть к вам) и просто бежали по прямой. Эту самоубийственную привычку по-прежнему воплощают в себе сэмовские безголовые камикадзе, которые с дикими воплями выскакивают из-за египетских дюн и стараются как можно быстрее добежать до главного героя, чтобы немедленно стать шахидами. Хотя противник этот давно знаком, в третьей части каждая встреча с ним все так же воспринимается как первая. Услышав леденящее кровь «AAAAAAAAAAAAA», начинаешь озираться по сторонам, пытаешься найти источник звука, прежде чем он найдет вас.

Остальные враги не отстают и подбавляют ностальгии. Быки-оборотни, те же гнаары — все старые знакомые, любимые и привычные. Когда встречаешь кого-нибудь из новичков, сперва даже немного кривишься: это еще что за фокусы? Впрочем, новые монстры оказы-

ваются ничем не хуже старых. Например, медлительные великаны-скрэпджеки неплохо работают на дальних дистанциях и в окружении свиты более мелких инопланетян и мутантов представляют довольно серьезную угрозу.

Напоследок нам демонстрируют один забавный трюк с пушкой, стреляющей гигантскими ядрами. «Глядите, если выстрелить вертикально вверх, сперва кажется, что произошел какой-то сбой и ядро зависло в воздухе». Так и есть — в небе над нашими головами замерла черная точка, еще мгновение назад бывшая ядром. «Все тут же начинают ржать, тыкать пальцами, лошить программистов... а зря». Точка внезапно увеличивается в размерах: ядро, улетев в стратосферу, наконец поддается гравитации и возвращается, чтобы с диким грохотом обрушиться на землю. «Так-то, — хлопают нас по плечу. — Не стойте под стрелой». Serious Sam 3 — весь в этом, что нескладно радует. ■ Максим Еремеев

Издатель
Devolver Digital
Разработчик
Croteam
Жанр
Хулиганский шутер
Дата выхода
6 марта 2012 года
Платформы
PC, Xbox 360, PS3



Современные локации вроде пыльных каирских улочек кажутся в Serious Sam 3 сущим анахронизмом.



Столько лет прошло, но по-прежнему остается открытым вопрос, каким именно местом кричат БЕЗГОЛОВЫЕ камикадзе.

Издатель
Sony Computer
Entertainment
Разработчики
Idol Minds
Sony San Diego Studio
Жанр
Ролевая игра
Дата выхода
6 марта 2012 года
Платформа
PS3



Ruin

Разработчикам социальной экшен/RPG **Ruin** на E3-презентации, которую мы посетили, везло: за всю презентацию ни разу не прозвучало вопроса о поразительном сходстве их игры с другим клоном **Diablo** — **Torchlight**. Хотя сравнение действительно напрашивается: это тоже очень яркий, очень быстрый фэнтезийный боевик с прокачкой, лутом и случайной генерацией подземелий. Даже внешне два проекта очень легко спутать. Но за пазухой у авторов **Ruin** есть несколько козырей, до которых создатели **Torchlight** не додумались.

Под неожиданным углом подана даже пресловутая «социальность». Если на пресс-конференции **Sony**, где игру анонсировали, еще казалось, что единственной фишкой **Ruin** станет возможность играть в одну и ту же игру на PS3 и PS Vita (при помощи облачной системы сохранений), то чуть позже, когда нам удалось подробнее познакомиться с игрой, выяснилось, что все совсем не так. Социальный компонент здесь не просто не раздражает — он, судя по рассказам авторов, отлично вписан в геймплей.

В процессе зачистки подземелий вы периодически находите могущественные артефакты. Они не дают непосредственных бонусов герою, но все же приносят серьезную пользу. Дело в том, что у каждого игрока в

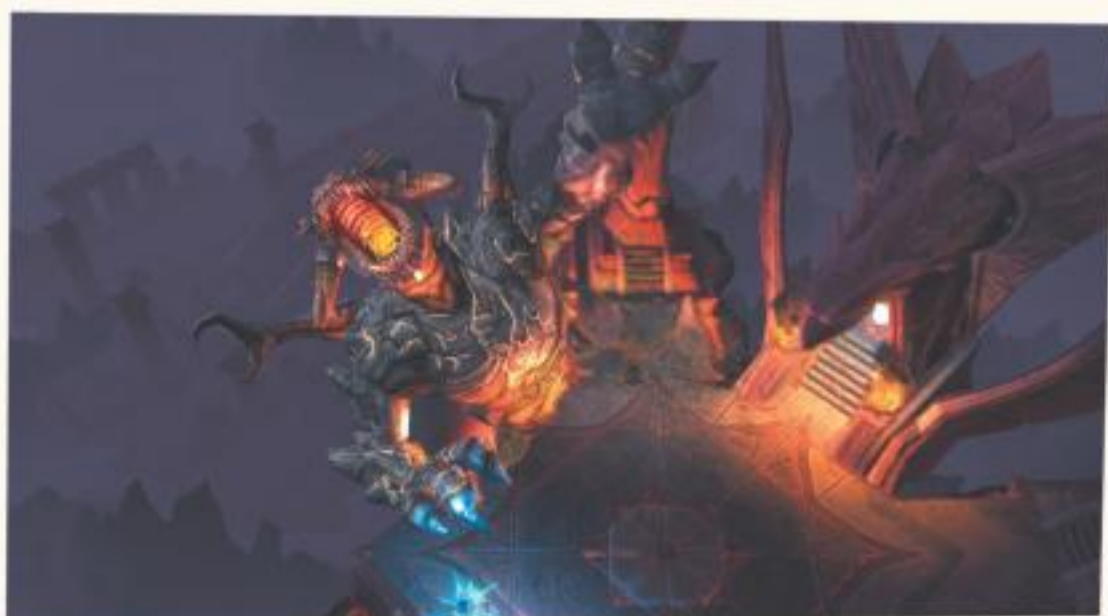
Ruin есть онлайн-логово. И на него в любой момент могут пойти войной другие игроки (предполагается, что это в первую очередь будут ваши собственные друзья). Так вот, если принести парочку артефактов домой и расположить в специальной комнате, то можно, например, заселить подземелье на подступах к штабу скелетами. Или даже приквартировать в последнем зале огромного босса в виде рогатого Сатаны. Чтобы было чем занять незваных гостей. Если вы в этот момент на связи, можно даже самому поучаствовать в обороне родного логова — **Ruin** настолько любезна, что автоматически уведомляет вас о каждом нападении.

Даже у интеграции с социальными сетями в игре есть четкое обоснование: информация о найденных артефактах, публикуемая у вас в фейсбуке, будет служить для подготовки потенциальных агрессоров. Надо же знать, чего ждать во время нападения, к чему готовиться!

Естественно, помимо PvP-контента, будет и PvE — например, многие подземелья можно будет проходить в

кооперативе, — но уже сейчас понятно, что плотью и кровью **Ruin** станут именно битвы за кровное добро. Впрочем, разработчики обещают, что не будут сильно наказывать тех, кто не преуспеет в обороне. Сами формулируют все довольно просто: «Победивший получает награду, но проигравший ничего не теряет». То есть вас не будут лишать опыта или части сокровищ — пострадает только онлайн-рейтинг (правда, он, возможно, будет отчасти определять, в какие подземелья вы сможете сходить прогуляться).

Даже если **Ruin** выглядит как клон клона успешной серии, у создающих ее людей явно хватает оригинальных идей относительно того, как бы так обставить знакомый геймплей, чтобы, с одной стороны, воспользоваться последними техническими и социальными наработками, а с другой — еще и сделать его более современным и увлекательным. Надо признаться, что **Ruin** очень похожа на проект, которому никогда не суждено стать реальностью, но выглядит он очень интересно. ■ Максим Еремеев



Вот такую тварь можно подселить в свое персональное подземелье. Правда, для этого сначала придется победить ее и овладеть неким «объектом силы», к которому чудиче привязано, как джинн в волшебной лампе.



Все-таки приятно, когда монстры работают на тебя, а не гадят на каждом шагу, как обычно.

Х С О М

Во «внутреннем дворике» стенда **2K Games** стоит, прислонившись к стене и сложив руки на груди, Джордан Томас — креативный директор **BioShock 2**. Его взгляд по странному совпадению устремлен на нескромных размеров вывеску у входа в комнату, где демонстрируют **BioShock Infinite**. Такое впечатление, будто Джордану немного обидно. Но это все зря, потому что новый его проект — фантастический шутер **XCOM** — сам, кажется, без проблем даст прокашляться всем «Бишокам», вместе взятым.

В альтернативной вселенной, где происходит действие игры, самое время настало для Карибского кризиса — он бы и грянул, если бы нормальное течение событий не прервало вторжение инопланетян. Пришельцы крайне агрессивны, обладают гораздо более продвинутыми технологиями, чем земляне, и уже начали трансформировать некоторые участки планеты — видимо, приспособлявая среду для своих нужд.

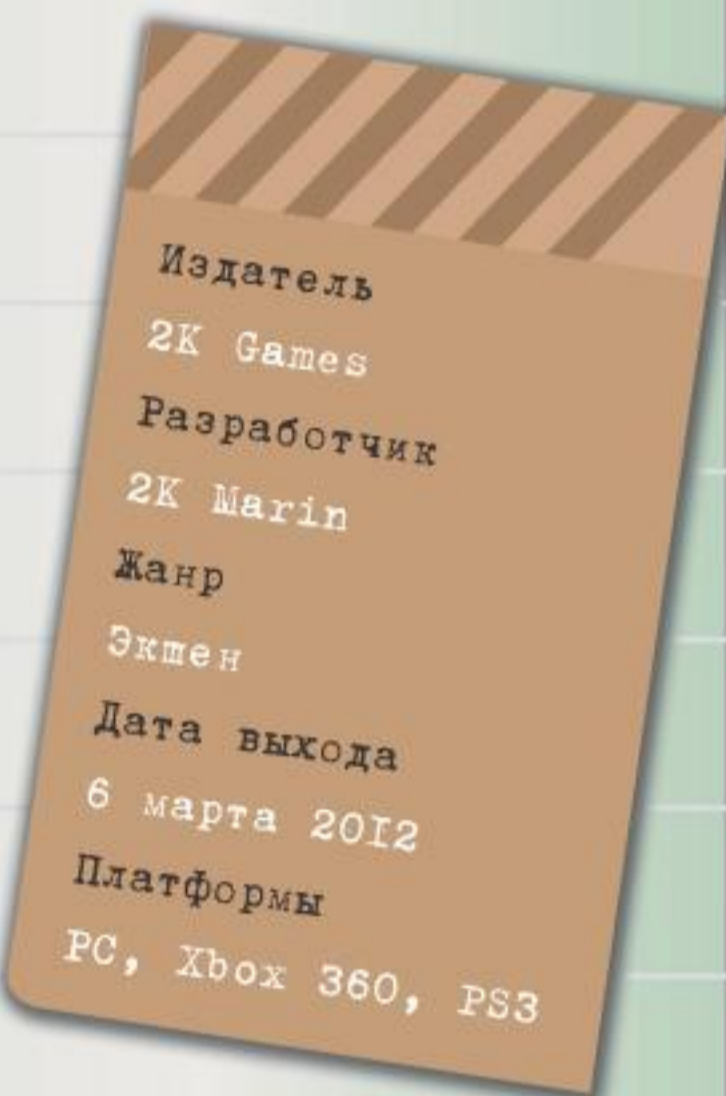
Под вашим началом — специальное подразделение, которое занимается борьбой с инопланетянами. По ходу игры вы сможете добавлять в команду новых бойцов и перед каждой миссией подбирать оперативный отряд, наиболее подходящий для новой ситуации. Это, наверное, первый отголосок оригинального **XCOM**.

Второй — возможность командовать членами отряда во время боя. Правда, тут голос бессмертной классики переплетается и с более современными мотивами: внешне кольцевой интерфейс, в котором вы

выбираете команды и специальные способности, мгновенно вызывает ассоциации с **Mass Effect**.

Зато чего в канадской RPG точно нет, так это возможности захватывать образцы инопланетных технологий и доставлять на базу, чтобы ручные ученые могли исследовать находку и разработать более мощное оружие, более надежную защиту или хотя бы какой-нибудь полезный в хозяйстве гаджет. Ну а чего не знала даже оригинальная **XCOM** — так это способности использовать чужеродные агрегаты прямо здесь и сейчас, в любой момент боя. Так, нам показали героя, деактивирующего вражескую турель, а потом развертывающего ее напротив позиции противника. Чуть позже тот же самый трюк нам продемонстрировали на гораздо более серьезном примере. На этот раз на сцене появился Титан, летающая машина пришельцев, вызывающая электрическую бурю и шпарящая земных бойцов лазером. Обходной маневр, пара минут боя, и вот устрашающая машина уже упакована в аккуратную коробочку. Из нее Титан высвобождается примерно через минуту, но уже с абсолютно новым настроем. Теперь он — один из членов отряда. Вы даже цели можете ему указывать, как простому двуногому. Естественно, использованные машины обратно не собираются и через некоторое время перестают работать, так что придется делать выбор между сиюминутной тактической выгодой и стратегическими интересами.

Кстати, стало еще известно, что странными геометрическими фигу-



рами инопланетная армия не ограничивается. Есть у пришельцев и обычные наземные войска — маскирующиеся под людей гуманоиды, которые в момент опасности скидывают личину, начинают светиться синим и принимаются жарить изо всех стволов.

Новая **XCOM** выглядит достаточно оригинально и обещает предоставить игроку массу возможностей для самореализации в рамках сюжета. Даже кампания будет нелинейной (или хотя бы не вполне линейной). Это не та **XCOM**, которую мы помним и знаем, — в этом нет никаких сомнений. Но судя по тому, как развиваются события, ближайший релиз **2K Marin** может и сам по себе стать событием. ■ Максим Еремеев



Карта кампании. Горячих точек на территории США много, а рук у нас всего две. Ну, плюс еще помощники.



Есть подозрение, что к концу сюжетной линии члены нашего отряда будут выглядеть, как герои сериала «Капитан Пауэр и Солдаты будущего».

The Elder Scrolls® V

SKYRIM

Издатель

Bethesda

Разработчик

Bethesda Studios

Жанр

Ролевая игра

Дата выхода

11 ноября 2011 года

Платформы

PC, Xbox 360, PS3

The Elder Scrolls 5: Skyrim — игра, которую в нашей стране ждет чуть ли не каждый первый человек, кто еще помнит, как расшифровывается аббревиатура RPG. Для той могучей армии старых хардкорщиков, которые искренне считают, что трехмерный **Fallout 3** — это ересь и беззаконие, а **Mass Effect** так и вовсе экшен, **Skyrim** должен стать истинным столпом веры и последней отрадой в мире казуалов, консолей и азиатских онлайн-игр.

Несмотря на то, что анонс **The Elder Scrolls 5** случился уже давно, а выход игры запланирован на ноябрь этого года, на этой E3 впервые **Skyrim** показывали вживую для избранной публики. Первое впечатление неожиданное: «Господи, наконец-то Bethesda научилась по-человечески собирать E3-демонстрации». Презентация всех предыдущих больших RPG компании — что **Oblivion**, что **Fallout 3** — неизменно кончалась зависаниями, страшными глю-

ками и сгоревшими прямо на глазах улюлюкающей публики «иксбоксами».

Второе впечатление ожидаемое: «**The Elder Scrolls** — он и в Африке **The Elder Scrolls**». Если не делать скидку на современную графику и прочий прошедший со времен четвертой части научно-технический прогресс, то отличить на первый взгляд **Skyrim** от **Oblivion** будет крайне затруднительно.

В плане игровой механики **Skyrim** продолжает традицию, заложенную третьей и четвертой частью. Это по-прежнему навороченная ролевая игра, где бои происходят в реальном времени с видом от первого или третьего лица, где характеристики главного героя растут в зависимости от частоты использования тех или иных умений и где неигровые персонажи корчат страшную обиженную рожу, если в разговоре вы вдруг выбираете неправильную реплику. Дьявол, как обычно, сидит в деталях: в первые десять минут вдруг выясняется, что художники Bethesda наконец-то научились делать нормальную анимацию. Это гораздо важнее, чем кажется, особенно для тех, кто помнит, что в **Oblivion** главный герой во время бега двигался так, будто вместо нижнего белья всю жизнь носил исключительно чугунные подштанники.

Дальше — больше. Впервые за всю историю **The Elder Scrolls** «большой открытый мир» стал действительно большим и открытым. Отныне никаких больше подгрузок при переходе из одной зоны в другую и никаких бутафорских декораций: если, например, вы видите на горизонте большую гору, то будьте уверены — до нее можно пойти и даже взобраться на самую вершину. Что касается размеров, то, по словам разработчиков, весь регион **Skyrim** можно проскакать на лошади не менее чем за десять часов (благо между уже открытыми зонами

можно мгновенно перемещаться при помощи карты), а одних только подземелий ожидается более 150 штук.

Несколько оригинальных изменений появилось и в боевой системе. Скажем, теперь за поведение правой или левой руки нашего героя отдельно отвечает левый или правый шифт геймпада (или кнопки мыши). То есть если в одном кулаке у вас зажат меч, а в другом вы держите щит, то по одной кнопке персонаж будет атаковать, а по второй — защищаться. В случае с магией, поместив в разные руки разные заклинания, можно создавать совершенно удивительные комбинации: смешали файербол с заклинанием шторма — вот вам огненный шторм, поместили на одну кнопку молнию, а на вторую порыв ветра — в лицо гаду полетит наэлектризованное миниатюрное торнадо.

Таких незаметных на первый взгляд оригинальных решений в **Skyrim** — тысяча! Скажем, все основные навыки персонажа представлены в виде карты звездного неба, где созвездия — ветки умений, а отдельные звезды — перки. Странные руны, которые тут и там встречаются на скалах во всем регионе, — отрывки заклинаний на древнем драконьем языке, обучившись которому можно завести собственного ручного ящера. И так далее, и так далее. E3-презентации явно недостаточно для того, чтобы оценить масштаб этой чудесной игры, полчаса хватает только на то, чтобы понять — новый **The Elder Scrolls** пока что выглядит как самый вероятный претендент на лучшую ролевую игру 2011 года.

Долгожданное продолжение чуть ли не самой ожидаемой хардкорной фэнтези/RPG. Все как обычно — только еще с мамонтами, драконами и, наконец, нормальной анимацией.

■ Александр Кузьменко



Мир **Skyrim** — лесотундра в вечной мерзлоте, где обитают преимущественно йети, мамонты и, куда уж без них, ледяные драконы.



Сражениям с драконами в новом **The Elder Scrolls** отведена чуть ли не половина экранного времени.

Издатель
Namco Bandai Games
Разработчик
From Software
Жанр
Ролевая игра
Дата выхода
Октябрь 2011 года
Платформы
Xbox 360, PS3

DARK SOULS

Любимый цвет дизайнеров From Software в последние годы — коричневый. А любимый творческий прием — отвесить зашедшему на огонек игроку саечку, сделать крапивку и, дав пендаля, оставить плакать под лавкой. Дело в том, что предыдущий проект студии назывался **Demon's Souls** и выделялся среди прочих японских экшен/RPG, во-первых, нехарактерным «западным» дизайном, а во-вторых, высокой (многие говорили — даже «запредельно» или «чудовищно» высокой) сложностью.

Драться здесь было в два раза сложнее, а умирать приходилось в три раза чаще, чем в обычных ролевых играх. И даже смерть не избавляла от мук: душе погибшего героя приходилось еще прорываться к трупу сквозь стройные ряды воскресших врагов. Потерпевшие неудачу лишались всех собранных к тому моменту денег (или, в терминах игры, «душ») и долго потом навестывали упущенное. Онлайн — и тот авторы умудрились приспособить для своих темных нужд, дав игрокам возможность вторгаться друг к другу в миры в виде Темных

фантомов. Уже по названию можно понять, что цели у виртуальных привидений были совсем не мирные.

Но то было почти два года назад (ну, или год — европейцам еще и пришлось дополнительно ждать возможности быть многократно жестоко убитыми). И разработчики не сидели все это время сиднем. О нет! Они придумывали новые способы поиздеваться над фанатами, новых монстров — еще более смертоносных, чем прежние. Они сочиняли новую игру.

В современной индустрии, где не любят раздражать игрока (все же он деньги заплатил), Dark Souls, как и ее духовная предшественница, стоит особняком. Даже презентация ее завершается словами: «Всем спасибо за внимание, приготовьтесь умереть». А когда речь заходит о масштабе, разработчики не забывают добавить, что «по сравнению с оригиналом всего будет в два раза больше — и смертей тоже». Главный предмет их гордости — это по-прежнему вызывающе, неприлично, бесподобно высокий уровень сложности. Взяв за основу уже знакомую формулу, авторы добавили в нее несколько новых эле-

ментов. Например, в Dark Souls появится так называемая «система веры». Игроки смогут поклоняться различным виртуальным божествам и, судя по всему, получать за это какие-то бонусы.

А главное — можно будет устраивать самые настоящие религиозные войны. Персонажи одной веры смогут кооперироваться для решения общих задач, а еретики и неверные станут объектом PvP-охоты. Еще одно новшество, о котором рассказывают на презентации, — это костры, они же точки воскрешения и места, где можно будет восстанавливать здоровье. Правда, разжигать огонь где угодно — нельзя, это было бы слишком просто и не соответствовало духу игры. Поэтому вам придется исследовать уровни в поисках готовых костровищ. Наконец, в отличие от **Demon's Souls**, новая игра выйдет не только на PS3, но и на Xbox 360. Возможно, хотя бы это поможет ей преодолеть статус «лучшего проекта, которого никто не видел» и войти в мейнстрим. Давно пора — таких, по-хорошему от замороженных и бескомпромиссных RPG нам очень не хватает. ■ Максим Еремеев



Как называется эта образина — пока неизвестно, но даже по скриншоту видно, что на уме у нее недоброе.



From Software не умеет, кажется, делать жизнерадостно и легко. Обязательно нужно как минимум мрачное пророчество с тяжким преодолением все оставшуюся игру.

THE DARKNESS II

Издатель
2K Games

Разработчик
Digital Extremes

Жанр
Шутер

Дата выхода
Конец 2011 года

Платформы
PC, Xbox 360, PS3

«Новый визуальный стиль, который мы выбрали для **The Darkness 2**, — рассказывают журналистам на E3-презентации игры, — называется «рисованным нуаром». То есть, с одной стороны, мы возвращаемся к корням **The Darkness**, которая начиналась как комикс, а с другой — стараемся сохранить фирменную мрачную атмосферу». Видно, что вопрос внешнего вида их нового проекта сильно волнует сотрудников студии **Digital Extremes**. Неудивительно — ведь у фанатов оригинальной игры к ним масса претензий: первую **The Darkness** делала другая компания (шведская **Starbreeze Studios**), сама **Digital Extremes**, как считают некоторые особенно радикальные критики, вообще не сделала за свою историю ни одной хорошей игры, а главное — в **The Darkness 2** есть cel-shading, который якобы мешает воспринимать игру серьезно и вообще крайне ей не идет.

На самом деле заочным оппонентам разработчиков стоило бы на секунду отвлечься от внешнего вида игры и повнимательнее приглядеться

к тому, что в ней, собственно, происходит. Потому что, будет ли **The Darkness 2** похожа на «мультик» или нет, пока неизвестно; но вот то, что ради новой визуальной сущности игры никто не собирается кастрировать геймплей, — это факт. Временами сиквел даже кажется более жестким, чем оригинал. Верные щупальца, извивающиеся по обе стороны экрана, все так же зубасты и с таким же наслаждением (и сочным хрустом) выгрызают у врагов Джеки сердца, выдергивают из рук оружие, разрывают бедняг на части. Противники (в данном случае — члены тайного братства, желающие заполучить силу тьмы в свои руки) сопротивляются как могут. Противостояние света и тьмы (при ярком освещении вы лишаетесь сверхъестественных способностей) будет играть в геймплее **The Darkness 2** гораздо более важную роль. Осведомленные о ваших слабых сторонах братья постоянно стараются держаться в освещенных местах и по ходу демонстрации даже заманивают Джеки в ловушку, заперев в тесном дворике и залив все вокруг светом прожектора.

Еще одно новшество — система прокачки героя. Уничтожая врагов и пожирая их сердца, вы постепенно накапливаете запас «сущности тьмы», которая служит валютой для покупки новых способностей. Всего обещано четыре ветки развития, а среди скиллов заявлено, например, нечто под названием **Black Hole Gun** и способность видеть и стрелять сквозь стены.

Ну и, конечно, на месте неподражаемый «голос» тьмы — музыкант Майк Паттон. Были случаи, когда люди покупали первую **The Darkness** ис-

ключительно ради его загробного хрипа и рычания за кадром, и участие Паттона в новом проекте почему-то представляется добрым знаком.

Вообще, на наш взгляд, новая **The Darkness** выглядит значительно лучше, чем некоторые о ней думают. История уже знает примеры того, как cel-shading-стилистика замечательным образом работала на атмосферу игры: стоит вспомнить хотя бы **MadWorld** и **Borderlands** — те еще, надо сказать, «мульттики». В свою очередь, глядя на первую **The Darkness**, не покидает ощущение, как будто игре чего-то не хватает. Со второй частью таких мыслей не возникает. Возможно, потому, что оригинальная игра вышла довольно давно и успела с тех пор порядком поустареть. Но не исключено, что именно с помощью гротескной анимированной жестокости **Digital Extremes** удалось нащупать единственно верный вектор развития игры. ■ Максим Еремеев



Не очень понятно, как именно братство собирается перебороть практически бессмертного Эстакадо, но в старании им не откажешь.



Ареной для противостояния Джеки и братьев стал местный луна-парк, поэтому вокруг — отключенные аттракционы и недобрые клоунские рожи.

MASS EFFECT 3

Может, кому-то это покажется странным, но BioWare (возможно, неосознанно!) со своим научно-фантастическим эпиком Mass Effect идет ровно по стопам компании Bungie и ее не менее великой космооперы Halo. Судите сами: в оригинальном Mass Effect мы, открыв рот, просто смотрели на современную RPG-механику (которая больше напоминает шутер, чем привычную многочасовую возню с выбором нового перка для персонажа), во второй — уже наблюдали грандиозную трансформацию смешного сюжета про космическую станцию Gagarin в настоящую sci-fi-драму, и, наконец, в третьей нас ожидает не более и не менее — интригующее противостояние двух вселенских сил и эпическое завершение одного из самых драматических игросериалов столетия.

На E3 авторы без всякого смущения заявляют, что Mass Effect 3 «станет лучшей игрой в серии», и после получасовой демонстрации мы начинаем охотно верить. Старая добрая action/RPG-механика была докручена практически до идеала. Вам не хватало человеческого менеджмента на парников? В третьей части вы можете отдавать своим подчиненным предельно точные приказы, вплоть до указания, за каким помойным баком им нужно держать оборону и из какого ствола отстреливаться. Вас, как и нас, бесила нудная мини-игра про сканирование планет в поисках ресурсов? Теперь нам обещают порядка десяти совершенно непохожих друг на друга способов планетарных исследований. Доставали подбегающие вплотную враги? Теперь командор Шепард смело поучает гадов встроенным в наручный передатчик световым кортиком. Основная сюжетная линия казалась слишком короткой? Теперь авторы обещают продолжительность главного квеста на уровне Dragon Age (на скоростное прохождение ко-

торого, напоминаем, обычно уходило не менее суток)... Создается такое ощущение, что BioWare делают никак не меньше, чем RPG мечты.

История Mass Effect 3 начинается с того, что командора Шепарда и его команду этапируют на Землю для показательного военного трибунала за все прошлые грехи. И если бы не внезапное вторжение риперов (древней инопланетной расы, без видимых причин раз в сколько-то тысяч лет уничтожающей все признаки жизни в видимом секторе галактики) в столицу человечества, то мотать бы славному капитану остаток жизни на какой-нибудь планете Воркута на задворках Млечного Пути. Дальше — как обычно. Звездной федерации нужны герои, Шепард заново собирает команду — и вперед, по накатанной.

Помимо прочих нововведений, в Mass Effect 3 авторы обещают довести до идеала «модель поведения» главгероя. Проще говоря, основную сюжетную линию можно по-прежнему проходить будучи «плохим» или «хорошим», причем в третьей части этот простой дуализм личностного роста Шепарда будет наконец-то серьезно влиять на сюжет и определять не только концовку игры, но и многочисленные сюжетные повороты.

Издатель
Electronic Arts
Разработчик
BioWare
Жанр
Ролевая игра
Дата выхода
Весна 2012 года
Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Ну и, наконец, главная новость для всех, кто еще помнит, что когда-то Mass Effect был «эксклюзивным» тайтлом для Xbox 360: третья часть появится в продаже одновременно на всех трех главных платформах нашего времени. PC- и PS3-игроки могут почувствовать себя как люди.

■ Александр Кузьменко



Присмотритесь внимательнее: за спиной адского мутанта можно разглядеть классические панорамы архитектурных памятников матушки-земли образца XXII столетия.



К третьей части Mass Effect окончательно «превратился в экшен», как бы по этому поводу ни ворчали все любители классических задувных RPG.

Издатель
Sony Computer
Entertainment
Разработчик
Naughty Dog
Жанр
Экшен
Дата выхода
Ноябрь 2011 года
Платформа
PS3



UNCHARTED 3

DRAKE'S DECEPTION™

Uncharted 3, безусловно, была одной из важнейших игр E3 — на пресс-конференции Sony при появлении на экране знакомого логотипа в зале разразились настоящие овации. Так не приветствовали, кажется, ни одну другую игру выставки. Но саму ее демонстрируют за закрытыми дверями и крайне дозированно, так что составить о проекте впечатление сложновато. Тем более что оно давно составлено и, судя даже по короткой демонстрации на стенде Sony, не нуждается в корректировке.

Для описания Uncharted 3 больше всего подходит определение «интерактивный блокбастер». Предыдущие две части тоже были отчаянно кинематографичны, но с каждой новой итерацией студии Naughty Dog удается повышать уровень режиссуры и зрелищности, так что к триквелу Uncharted окончательно стала напоминать «Индиану Джонса», переснятого в наши дни и превращенного каким-то таинственным образом в видеоигру.

Так, за время короткой E3-демонстрации Натан Дрейк успел прокрасть-

ся на охраняемое взлетное поле, прокатиться по ВПП на капоте джипа, преследуя взлетающий самолет, проникнуть внутрь последнего, запрыгнув на шасси, подрагаться с охраной в открытом грузовом отсеке (самолет, напомним, уже в воздухе). Это — приблизительно за десять минут. Менее щедрый разработчик выдавал бы те же самые ситуации в час по чайной ложке, растянув на пол-игры, а у Naughty Dog, судя по всему, идей столько, что только успевай реализовывать.

Они даже не особенно боятся покидать свою личную зону творческого комфорта. Например, известно, что разработчики пытаются сделать так, чтобы Drake's Deception временами казалась нелинейной («Если у нас герой потерялся в пустыне, надо, чтоб игрок это почувствовал»). Учитывая, что первые две Uncharted были абсолютно линейными, это довольно смелый ход. Хотя для Naughty Dog это и не совсем новый опыт: когда-то те же самые люди создали трилогию **Jak & Daxter**, которая от игры к игре стано-

вилась все более открытой, и уже во второй части напоминала не веселый мультяшный платформер, каким была изначально, а футуристическую версию **Grand Theft Auto**.

Главная претензия к Uncharted 3 заключается в том, что игра до сих пор не вышла, потому что поиграть в нее хочется прямо здесь и сейчас. Она отлично выглядит, и ее разрабатывают люди, которые не только понимают, как сделать геймплей увлекательным, но и ценят хорошую историю. Таких в индустрии почти не осталось. Интересно только, какая судьба ждет серию после третьей части. В конце концов, не вечно же Naughty Dog сочинять новые байки о приключениях молодого Дрейка. А справится ли с их работой какая-либо другая компания, не вполне очевидно. Хотя вот как раз это можно будет проверить относительно скоро — когда на PS Vita выйдет **Uncharted: Golden Abyss**, над которой трудится принадлежащая Sony студия Bend.

■ Максим Еремеев



Дрейк и его старый партнер Салли вечно попадают в какие-то переделки. Тоже талант, между прочим.



В отличие от многих коллег, Naughty Dog все еще не забыли, что такое настоящее приключение.

Издатель
Electronic Arts
Разработчик
BioWare
Жанр
Ролевая игра
Дата выхода
Конец 2011 года
Платформа
PC

STAR WARS

THE OLD REPUBLIC

Star Wars: The Old Republic — крайне смелый эксперимент по меркам BioWare. В конце концов, до сих пор компания работала только в однопользовательском секторе, и вдруг — даже не какой-нибудь мультиплеерный шутер, а целая MMORPG.

Главное, что собираются привнести в жанр создатели **Baldur's Gate** и **Mass Effect**, — внимание к сюжету. Об этом много говорилось, но по-настоящему понимаешь, что имелось в виду, лишь когда садишься за клавиатуру и начинаешь играть. Даже не углубляясь в историю, замечаешь важные отличия. Скажем, диалог с квестодателем в The Old Republic — это именно диалог, с разными вариантами ответов и возможностью разузнать о новом задании побольше, если есть время и желание. Для тех, кто играет в группе, предусмотрена возможность подключить к активному в данный момент диалогу остальных участников партии (нам, правда, пока

не удалось выяснить, кто в таком случае будет выбирать реплики).

Ну а о том, что абсолютно все персонажи, включая вашего, будут озвучены, и так было известно давно.

Правда, что касается собственно геймплея, то тут BioWare, кажется, решили обойтись малой кровью и не устраивать революций. The Old Republic — это именно MMORPG, в которой работают, кажется, все стереотипные жанровые механики. Пустыни Татуина, куда нас отправили на время демонстрации, заселены шатающимися без дела мобами, где-то примерно в километре к юго-западу, если верить карте, ждет инстанс. Внизу экрана болтается знакомая, как свои пять пальцев, панелька со способностями, а одним из важнейших понятий является пресловутое «агро». Просто теперь в руках у вас не посох или сабля, а световой меч, а за спиной ждет приказа не прирученный волк, а верный спутник-дроид.

Мы пока увидели лишь крохотную порцию игры и потому, возможно, не смогли достойно оценить многие важные элементы. Нам, к примеру, очень интересно было бы посмотреть, как будут переплетаться сюжетные линии разных персонажей в группе (если будут вообще). Или участвовать в космическом бою, до которых на нынешней E3 дело, к сожалению, не дошло. Да в конце концов — было бы неплохо полетать по галактике, не зря же BioWare обещают множество доступных планет (Корускант, Хот, Альдераан, Илум, Коррибан — на старте всего около двенадцати штук). Но пока The Old Republic выглядит как обычная MMORPG, которую просто обрядили в новые одежды. Это не обязательно плохо — все зависит от того, как вы вообще относитесь к жанру и нравится ли вам его нынешнее состояние. Но после амбициозных заявлений представителей BioWare мы как-то не ожидали, что сама игра окажется напрочь лишеной каких бы то ни было амбиций, кроме литературных. ■ **Максим Бремеев**



Коррибан — столица ситхов и сердце их Империи. Вы, возможно, помните эту планету по Knights of the Old Republic.



В бесконечной вселенной должно существовать бесконечное число смертельно опасных видов животных. Например, вот такой.

ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

TOMB RAIDER™



Лара Крофт — каноническая фигура игровой индустрии, которая проделала себе дорогу к славе гигантским бюстом, а потом неожиданно превратилась в опрятную харизматичную героиню. Совсем как начинающая актриса, которая снималась в порнографии, а потом стала звездой.

Tomb Raider уже 15 лет следует одной формуле: сначала выходит действительно хорошая игра, а потом несколько лет подряд аудиторию выдаивают похожими проектами, в которых меняются только уровни и наряды мисс Крофт. Лишь когда от Лары всех уже тошнит, авторы решаются что-то кардинально поменять. Сегодня нам повезло — мы становимся свидетелями очередного перерождения популярной героини.

Крыса Лариса

За прошедшие годы мода на девушек многократно менялась, менялась и Лара Крофт. Сначала ей уменьшили грудь и сделали акцент на другой привлекательной части тела. Но сегодня одной хорошей задницы недостаточно — нужен персонаж, который привлекал бы и вызывал эмоции. В 2011 году Лара Крофт, кажется, невероятно близка к тому, чтобы наконец-то стать нормальным человеком. Теперь она — хрупкая, но мужественная эротичная особа с чарующим взглядом, ищущая смысл жизни. На ее лице за секунду отображается тысяча эмоций, она правдоподобно морщится от боли, перевязывая рану, а когда смотрит опасности в лицо — искренне боится, но не отступает. Странно, но, именно глядя на **Tomb Raider**, понимаешь, какой громадный путь прошла игровая индустрия за последние 15 лет.

Вместе с героиней изменилась и игра. За последние годы **Uncharted** так унижил всех конкурентов в классическом приключенческом жанре, что Индиана Джонс стыдливо спрятал хлыст и шляпу в комод, а Ларе даже ноги раздвигать стало бесполезно. **Crystal Dynamics** мудро не стали конкурировать с **Naughty Dog** и увели свою игру в несколько другую сторону. Новый **Tomb Raider** — это невообразимо кинематографичный и атмосферный приключенческий хоррор, неожиданно напоминающий культовый фильм «Спуск» Нила Маршала и лучшие моменты «Кинг-Конга» Питера Джексона.

Игра рассказывает о самой первой экспедиции Лары. Корабль *Endurance* (т.е. «Выдержка») не выдержал океанского шторма и разбился на таинственном острове. Удалось спастись лишь Ларе и капитану, который по совместительству ее наставник и друг семьи. Тон игре задает экран загрузки — на нем Лара, забившись в угол, плачет на фоне скал и бушующего шторма. Сначала авторы более подробно демонстрируют эпизод игры, показанный ранее на конференции Microsoft (если вы смотрели онлайн-трансляцию, то можете пропустить следующую главу).

Карл у Лары украл кораллы

Лара оказывается подвешенной к потолку в странном мешке. Чтобы выбраться, ей придется раскататься и толкнуть мешок, висящий рядом, — тот загорается от костра, следом огонь перекидывается на мешок Лары. Когда-то иг-

Издатель

Square Enix

Разработчик

Crystal Dynamics

Жанр

Экшен/хоррор

Дата выхода

2012 год

Платформы

PC, Xbox 360, PS3

роки очень недооценили хоррор **Alone in the Dark**, в котором была масса революционных геймплейных идей, завязанных на физике. Мы в «Игромании» уже тогда говорили, что другие разработчики растащат их в свои проекты. **Tomb Raider** — очередное тому подтверждение. Все материалы в игре горят согласно законам физики, имеют свой запас прочности. Многие головоломки будут завязаны именно на реалистичной физике.

Когда мешок загорается, Лара падает с высоты нескольких метров. Кряхтя от боли, она достает вонзившуюся в бедро кость — в это время нужно усиленно долбить кнопку X. QTE применяются в игре довольно часто и очень толково — прежде всего, чтобы передать ощущения героини. В пещере очень много свечей, человеческих останков и распятых тел. Едва оправившись от шока, Лара берет факел и начинает искать выход: камера следует максимально близко к героине, чтобы передать дискомфорт, и кинематографично покачивается. Протиснувшись в расщелину, Крофт попадает под струю воды — факел гаснет. Поскольку окружение просто-таки наполнено самыми различными предметами, авторы облегчили игрокам процесс отделения зерен от плевел: зажав кнопку, можно включить так называемый **Survival Instinct** и подсветить самое необходимое.

Тем временем Лара вновь поджигает факел и идет дальше. Неожиданно на нее набрасывается некий абориген и... жестоко убивает ее — авторы не успели вовремя нажать кнопку. При повторном прохождении Лара яростно отбивается и убегает, а проход заваливает груда камней. Далее следует головоломка, завязанная на физике тел и огне: Ларе нужно поджечь бочки с порохом, чтобы взорвать завал, но этому мешает вода, стекающая с потолка. На помощь приходит непонятно кем построенная система для подъема грузов. Поджигая веревки и ящики, используя вес собственного тела, она добивается желаемого. Пещера начинает рушиться, а Лара — стремительно бежать. Когда выход уже совсем рядом, пол под ней проваливается, и девушка стремительно летит вниз по склону. Не успев перевести дух, она несется вперед, прыгает и уворачивается от падающих камней. Анимацию и игровой процесс вывели на современный уровень — они ни в чем не уступают **Uncharted**, а в плане работы камеры и передачи ощущений даже превосходят шедевр **Naughty Dog**.

Неожиданно Лару за ногу хватает выживший абориген. Снова следует QTE в духе **Heavy Rain** — героиня яростно убивает напавшего и несется дальше; на четвереньках карабкается по склону под падающими камнями (игроку нужно яростно нажимать поочередно «шифты» — снова привет **Heavy Rain**) и из последних сил выползает наружу. С трудом встав на ноги, Лара наблюдает красивейший закат на фоне целого кладбища разбитых кораблей: они не первые потерпели крушение на таинственном острове.

И это был лишь постановочный и очень атмосферный эпизод, не дающий представления о геймплее. Следом разработчики загружают еще один уровень, который, по их словам, более точно передает суть нового **Tomb Raider**.

А Лара у Карла украла лорнет

Ночь, идет жуткий ливень. Лара ведет видеодневник, рассеившись на полу. В голосе отчаяние, но она старается говорить обо всем с иронией — благодаря прекрасной актерской игре и анимации каждое слово героини проникает до глубины души.

Идет третья неделя, запасы на исходе, они с капитаном Ротом поочередно исследуют остров и останки кораблей, но находят крайне мало полезного. По ее словам, вокруг — сборник дурных примет о проклятых местах, даже компас не показывает направления. Вдруг издали слышится волчий лай и выстрелы — Лара срывается с места и бежит к близлежащей дерев-



Судя по головному убору черепа справа, остров пытались покорить по меньшей мере со времен конкисты.



Внешний вид Лары всегда был своеобразным отражением запросов игроков. Сейчас, судя по всему, все хотят настоящих персонажей и живых эмоций — очень похвальные желания.



Если бы не QTE, на которых выстроен весь бой, новый **Tomb Raider** можно было бы смело сравнить с **Condemned**.

не. Неподалеку она находит Рота, с опустошенными обоймами пистолетов и несколько волчьих трупов. Капитан без сознания — она пытается привести его в чувство, щупает пульс и оказывает первую помощь. Капитан приходит в сознание и рассказывает, что рюкзак с рацией и медикаментами утащили волки. Лара пытается поднять его и отвести в лагерь, но тот падает. Лара из последних сил тащит Рота по земле. И вновь все, от работы камеры до музыки, дает прочувствовать все отчаяние героини и паршивость ситуации.

Оставив Рота, Лара отправляется на поиски рюкзака. Включив Survival Instinct, мы видим следы волков. Крофт несется вперед, преодолевая многочисленные препятствия, — практически все героиня делает на ходу, с очень живой анимацией, в лучших традициях Uncharted. Под проливным ливнем она приближается к зловещей азиатской деревне: на крыше самого высокого дома воет волк — от этого звука по спине пробегают неприятный холодок, становится по-настоящему страшно. Неподалеку видны обломки самолета — Лара залезает на него, тот с натужным скрежетом кренится. Она пытается разбежаться, чтобы прыгнуть, но в этот момент неожиданно раздаются раскаты грома — Лара пугается, оступается. И все это, как ни странно, часть геймплея. Она делает еще одну попытку и забираться-таки наверх. Добравшись до пещеры, Лара находит аптечку и радио. Неожиданно на нее нападает один из волков — на вид он настолько отвратителен, что больше походит на какую-нибудь мутировавшую собаку из Resident Evil. Следует ожесточенная, очень долгая и яростная схватка на квиктайм-эвентах с валянием в грязи и истощным скулежом. Камера выбирает эффектные ракурсы и постоянно трясется — сомнений нет, Лара действительно борется за жизнь. Победив, героиня встает, отряхивается и трогательно просит прощения у животного: «Извини, либо ты, либо я». Возвращаясь назад, она падает с моста прямо в водопад и на огромной скорости ударяется об самолет, по которому залезала. Наконец, доковыляв до Рота, Лара приводит его в чувство. Следует крайне сентиментальный и небанальный разговор у костра. Именно в этот момент понимаешь — у Crystal Dynamics получается настоящий шедевр, игра с большой буквы.

В заключительной сцене Рот дает Ларе горную кирку. Разработчики поясняют — в игре мы сможем найти массу предметов, которые можно будет использовать в качестве оружия. Более того — нам предстоит создавать его самостоятельно из подручных материалов. Делать это можно только в лагере, сидя у костра. Отсюда же можно будет попасть в любую уже изведанную часть острова. Да-да, новый Tomb Raider — это игра в открытом мире. В открытом мире, в котором нам действительно предстоит выживать.



После презентации сомнений не остается — у нас уже намечен еще один, наряду с Mass Effect 3, претендент на звание лучшей игры 2012 года. Чтобы прочувствовать атмосферу нового Tomb Raider — посмотрите начальный эпизод на острове из «Кинг-Конга». Чтобы ощутить режиссерскую работу — изучите кинофильм «Спуск». Больше всего в новых приключениях Лары Крофт поражает отсутствие фальши. В каждый момент происходящего на экране веришь, будто это происходит с тобой. Впечатляет цельность и натуральность картинки — ролики плавно перетекают в геймплей и обратно, QTE идеально вписаны в происходящее, а каждый диалог восхищает своей живостью. Сомнений нет: перед тобой настоящие люди с настоящими чувствами. А новая Лара — она прекрасна. Каждый взгляд, каждая ухмылка, каждая фраза — все заставляет полюбить ее. Жаль, поиграть во все это мы сможем лишь в конце 2012-го. ■ Антон Логвинов



Гримаса боли на лице Лары действует отрезвляюще: начинаешь задумываться о том, как же ненатурально страдают герои большинства видеоигр.



Этот кадр неувольно напоминает арт из Uncharted 3 с Дрейком на фоне горящего самолета.



Мы не удивимся, если в процессе странствий Лара столкнется с каким-нибудь лавкрафтовским культом и найдет Неведомый Кадат.



Издатель
Electronic Arts
Разработчики
Big Huge Games
38 Studios
Жанр
Ролевая игра
Дата выхода
2012 год
Платформы
PC, Xbox 360, PS3

KINGDOMS OF AMALUR RECKONING

Сюжет **Kingdoms of Amalur: Reckoning**, новой игры Кена Ролстона (человека, придумавшего, например, **The Elder Scrolls 3: Morrowind**), начинается со смерти. Гибнет главный герой, но для него это не конец, а наоборот — начало долгого пути к мести. Воскреснув благодаря волшебному аппарату, способному оживлять мертвецов, протагонист получает второй шанс и одну очень важную уникальную способность. В мире **Kingdoms of Amalur** участь каждого человека predetermined судьбой, но в процессе воскрешения герой по какой-то причине оказался вырван из заданной для него колеи и обрел возможность самостоятельно выбирать путь в жизни и даже менять судьбы окружающих.

А развернуться будет где. «Все вы знаете, что такое игра в открытом мире, и представляете, насколько они огромные, — заходят издалека разработчики, — так вот, **Reckoning** не исключение». Впечатляет даже сухая статистика о

Kingdoms of Amalur. 120 подземелий. 6 фракций, к которым можно будет присоединиться (и, учитывая опыт той же **Morrowind**, скорее всего, возглавить), каждая — со своей историей и линейкой квестов. 60 способностей, открывающихся по мере прокачки героя. А еще — динамически генерирующаяся добыча (как в **Diablo** или **Borderlands**), несколько разновидностей крафтинга и — самое главное — абсолютно уникальная система динамических классов.

В начале игры у вас нет ни четко выраженных профессиональных навыков, ни заранее заданных параметров. Как не без гордости заявляют авторы, «у нас никто не заставляет еще до начала абсолютно незнакомой для вас игры выбирать, кем в ней быть». Вместо этого **Kingdoms of Amalur** автоматически генерирует класс героя по ходу того, как вы покупаете новые способности: разные комбинации скиллов дают на выходе разные «профессии». Игра будет как бы настраиваться на индивидуальную волну игрока и помогать

получить от процесса как можно больше удовольствия, поощряя именно тот стиль прохождения, который близок конкретному человеку перед телевизором.

Ядро **Reckoning** — суперпродвинутая ролевая система с кучей параметров, но когда настает пора вынуть меч из ножен, то игра преобразуется в быстрый экшен. Герой постоянно маневрирует, уворачивается от ударов, атакует, контратакует... вдруг на короткое мгновение включается рапид, чтобы мы лучше почувствовали силу только что нанесенного врагу удара. Такое впечатление, что смотришь на слэшер, а не на RPG.

Чем больше узнаешь о **Kingdoms of Amalur**, тем сильнее крепнет ощущение, что именно она станет следующим большим прорывом в жанре. RPG давно не хватает чего-то похожего: классической ролевки в открытом мире, в которую к тому же было бы просто весело играть. Ну а кому, как не «отцу «**Морровинда**», создать такую игру? ■ Максим Еремеев



Уже на стадии пре-альфы **Kingdoms of Amalur** производит впечатление идеальной экшен-RPG.



Можно стать воином, волшебником, фантазийным ниндзя — кем угодно. Все зависит от того, как вам больше нравится играть.

игромания

BATMAN

ARKHAM CITY

Издатель
Warner Bros.
Interactive
Entertainment
Разработчик
Rocksteady Studios
Жанр
Экшен
Дата выхода
Октябрь 2011 года
Платформы
PC, Xbox 360, PS3

«Бэтмен! — восклицает комьюнити-менеджер Rocksteady Сара Вэллок. — Темный рыцарь! Лучший в мире детектив! Гроза преступников Готема! Но даже лучшему детективу нужен отдых!» На экране в дальнем конце зала в этот момент запущена **Batman: Arkham City**. Бэтмен стоит на какой-то крыше и переминается с ноги на ногу. Вдруг он снимается с места, а на крышу запрыгивает Женщина-кошка, которую незадолго до E3 объявили вторым играбельным персонажем Arkham City. Несмотря на то, что игра называется Batman, сегодняшняя презентация явно посвящена совсем другим людям.

Моментально выясняется, что Кошка практически ничем не напоминает Мышку. У нее нет широкого плаща, на котором так удобно планировать над улицами, но зато есть хлыст — им она цепляется за горгулий на домах и перелетает между ними не хуже Человека-паука. Гораздо больший акцент делается на стелс-составляющей, и тут Женщина-кошка способна дать фору даже самому Бэтмену: скрываясь от глаз врагов, она ползает на четвереньках, двигается абсолютно бесшумно, даже запрыгивает под потолок, повисая вниз головой... и продолжает двигаться вперед уже в таком положении.

У нее, в конце концов, есть инфракрасное зрение — очень удобно для быстрой разведки. Ну а по проникновению в закрытые помещения Кошка и вовсе главный специалист в мире — у нас на глазах она без единого шороха спрыгнула с потолка за спинами у двух охранников, сторожащих некое хранилище, и, не поднимая тревоги, стянула у них из карманов ключи, открывающие доступ внутрь.

В Arkham City Женщина-кошка — это не просто еще один набор способностей, призванный разнообразить геймплей. У нее, как обещают разработчики, будет собственная сюжетная линия, вплетенная в общую

канву игры. Неудивительно, если даже приключения самого Бэтмена в тюремном районе Arkham City начинаются с попытки спасти старую подругу-соперницу от казни. Интересно только, можно ли будет чисто теоретически пройти игру за Бэтмена, ни разу не переключившись на Кошку?

Уже когда закончилась E3, стало известно, что Женщина-кошка будет не единственным новым играбельным персонажем. Третьим в этой теплой компании станет вечный помощник Бэтмена — Робин. Правда, играть за него можно будет только в особом режиме, а в сюжетном придется удовлетвориться двумя героями. Это, впрочем, все равно ровно в два раза больше, чем в оригинале, так что мы не в обиде.

Тем более что с каждой презентацией Arkham City кажется все интереснее и интереснее. Открытый мир, расширенный детективный режим, куча новых способностей, а теперь вот еще и новые герои (о новых злодеях вроде Пингвина и Двуликого все и так уже знали). Если дело так пойдет и дальше, Rocksteady Games имеет все шансы задать новую планку качества для комикс-игр. Остается только пожелать разработчикам удачи и дождаться осени: октябрь — это ведь совсем скоро, верно? ■ Максим Бремеев



Кошка предпочитает не показываться врагам на глаза и разбираться с ними поодиночке.



Хотя в честной драке она тоже не тухнет и раздает тумаки ничуть не хуже Темного рыцаря.

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

Рассказывая про **Revelations** очень, честно говоря, хочется выступить в жанре сверхкороткого репортажа: «Новый **Assassin's Creed** — это **Assassin's Creed**». То есть все, что мы и так ожидали увидеть от четвертой серии этой замечательной игры, нам показали на E3. Практически никаких сюрпризов — все основные секреты **Revelations** были уже известны заранее: действие игры происходит в Константинополе (который еще не привыкли называть Стамбулом), главный герой по-прежнему Эцио, а на вторых ролях выступают Десмонд и Альтаир, герой самой первой части. **Revelations** обещает стать логическим завершением истории всех предыдущих частей, и в следующем **Assassin's Creed**, скорее всего, уже будут новые действующие лица.

Действие игры разворачивается аж в трех временных эпохах. В наше время бывший бармен, а впоследствии неоассасин Десмонд пытается разгадать древние загадки ордена тамплиеров, путешествуя по воспоминаниям своих предков при помощи суперкомпьютера «Анимус». Постаревший, но не утративший былой прыти Эцио, далекий предок Десмонда, тем временем охотится на тамплиеров в эпоху Возрождения и прибывает в Константинополь в поисках загадочных «пяти тамплиерских ключей». Эти ключи на поверку, естественно, оказываются загадочными инопланетными артефактами, при помощи которых можно... путешествовать по генетической памяти своих предков! И Эцио, в свою очередь, проваливает-

ся в воспоминания своего средневекового пращура — Альтаира, который побывал в Константинополе еще в эпоху крестовых походов. Так вот, все у этих ассасинов непросто.

Что касается механики, то разработчики наконец-то начали понимать, что за три последних серии наворотили игру таким количеством мелких деталей, что дальше просто некуда. В итоге из **Revelations** исчезнет почти вся мелкохозяйственная суета вроде покупки недвижимости и картин, апгрейда кухни и ведения бухгалтерского учета оборотных средств. Вместо этого авторы обещают сконцентрироваться на форме подачи сюжета, а также невероятном разнообразии миссий и просто случайных ситуаций. Отныне тактика в духе «взять и перебить всех» автоматически ведет к провалу задания. В **Revelations** упор будет сделан на хитрость и незаметность, а любое заказное убийство в идеале вообще должно проходить без единой лишней жертвы.

В основной игровой механике все практически без изменений. Паркур, по нашим ощущениям, стал чуть более быстрым: Эцио больше не зависает на карнизах, по несколько секунд задумчиво раскачивая ногами, а, как натуральная мартышка, молниеносно прыгает, подтягивается, отталкивается ногами от стен и цепляется даже за самые незаметные выступы. Что же касается оружия, то в арсенале появился спрятанный в левом рукаве остро заточенный крюк (в правом, напомним, у каждого ассасина уже есть потаенный выдвижной нож). При помощи этого крюка Эцио лихо катается по натянутым между до-



мами бельевым веревкам, а также активно отбивается от тамплиерских прихвостней. На E3 мы наблюдали боевую сцену, в которой главгерой, как рыбу на крючок, подцепил одного из стражников, поднял его над головой и с ревом бросил в наступающих, сбив с ног не менее пяти вооруженных рыцарей.

Сейчас **Revelations** выглядит уже почти законченной игрой, и мы практически уверены в будущих «девятках» и «выборах редакции». Хоть мы и стараемся не говорить банальностей, но в случае с **Assassin's Creed** по-другому как-то и быть не может.

■ Александр Кузьменко



При помощи остро заточенного крюка врагов в бой можно подцеплять как карасей на рыбалке.



Виртуальный Константинополь обещает стать самым аутентичным и большим из всех городов, когда-либо появлявшихся в **Assassin's Creed**.



Издатель
 THQ
 Разработчик
 4A Games
 Жанр
 Шутер
 Дата выхода
 2012 год
 Платформы
 PC, Xbox 360, PS3

METRO LAST LIGHT™

«Метро 2033» — главное достижение в жанре шутеров на постсоветском пространстве. Можно было сколько угодно ругаться на корявость перестрелок, достав-

шихся игре по наследству вместе с программистами оригинального S.T.A.L.K.E.R., но не восхититься атмосферой было невозможно. Редко какая игра в наше время заставляет

настолько поверить в свой мир. «Метро 2033» не снискала громадного успеха на рынке, но была достаточно хороша и перспективна, чтобы издательство THQ профинансировало разработку сиквела.

У Metro: Last Light был один из самых ярких стендов на E3 2011 — естественно, в виде вагона московского метро. Сходство особенно усиливалось, когда зрители выходили из презентационного зала, а новая волна уже пыталась проломиться внутрь. Как ни удивительно, на показ привезли русскую версию игры, так что западным журналистам происходящее на экране до конца понятно не было. Но зато они понимали главное — все очень круто.

Представители THQ с ходу объяснили, что основная задача в сиквеле — сохранить сильную атмосферу оригинальной игры и сделать наконец-таки нормальный экшен с нетупыми противни-



На основе статистики «Яндекс.Пробок», затруднение движения в этом месте Садового кольца обычно составляет 9 баллов, 24 часа в сутки. Данные взяты за последние двадцать лет.



А иногда Last Light начинает болезненно походить на Call of Duty.



как заправский спецназовец — использует противников в качестве живого щита и толкает их на сослуживцев. Неожиданно Артем получает пулю, Хан подлавливает его и тащит на себе. В этот момент игроку остается только из последних сил отстреливаться. Действо напоминает аналогичную сцену из **Uncharted 2**, только от первого лица и с потрясающей работой камеры. Словом, постановка игры не просто возросла — она теперь находится чуть ли не на уровне **Call of Duty**.

Далее следует классическая для «Метро» погоня на вагонетках, которая запоминается эффектным взрывом и перелетом одной из них через головы героев — камера красиво провожает ее взглядом. В итоге Артем и Хан догоняют поезд, полностью увешанный какими-то рваными тряпками. Сцена поражает красотой — никто в зале не видел такой правдоподобной физики тканей. Пока герои зачищают поезд, все раскрыв рот восхищаются картинкой: камера, освещение, эффекты — все создает идеальный эффект присутствия. Вдруг поезд загорается, и Артем идет по фантастически красиво горящему вагону. Конец.



«Метро 2033» уже выглядела недурно. Last Light местами и вовсе удивляет своими технологиями. Но, как обычно это бывает у отечественных разработчиков, тряпка у них развевается хорошо, а враги картонные. Впрочем, нельзя отрицать — новое «Метро» как никогда близко подобралось к мировым стандартам. Если вся игра будет поставлена так, как показанный эпизод, — нас ждет незабываемое приключение. Но боевку все-таки нужно докрутить. ■ **Антон Логвин**

ками. Началось демо с пролета камеры над руинами Москвы. Разрушенный храм Христа Спасителя, Садовое кольцо, навсегда погребенное под грудой металлолома, когда-то стоявшего в пробке, — каждый план мгновенно погружает в фирменную атмосферу «Метро». Кстати, правильной была признана «плохая» концовка «Метро 2033», когда Артем все-таки решает уничтожить черных. Но это все не означает отсутствие мутантов на улицах Москвы.

Показав достопримечательности, камера приходит к Артему и Хану, которые спускаются с улицы в подземку — прямо во владения нацистов. Разработчики не стали делать игру по мотивам официального книжного сиквела «Метро 2034» — книга рассказывала совершенно новую историю с другими персонажами. **4A Games**, напротив, решили не расставаться с полюбившимися героями.

Артем использует зажигалку, чтобы подпалить паутину и протиснуться дальше по туннелю. Гигантские ворота станции начинают открываться, герой выкручивает лампочку неподалеку и стреляет в ту, что находится над дверью, — авторы решили сильно поработать над стелс-элементами. Из дверей выходят охранники, перешептываются и начинают исследовать окружение. Артем убивает одного, тихо подкравшись сзади, а другому стреляет в спину с надетым на винтовку глушителем. Пробравшись на станцию, авторы демонстрируют, насколько далеко они зашли со стелс-элементами. Артем выбивает все лампочки в зале и в довершение ко всему стреляет по кастрюле — та раскачивается, вода расплескивается и тушит костер.

Наконец, начинается бойня, и становится понятно, что, наверное, главной цели авторы Metro: Last Light так и не достигли: перестрелки стали явно

лучше, чем в предыдущей игре, но бесконечно далеки от современных стандартов и тем более от показанных на E3 2011 проектов. При этом авторы явно стараются развлекать игрока — в какой-то момент Артем находит миниган и перемальвает десятки врагов. Окружение также разлетается в щепки. Жаль, смерти по-прежнему корявые. Зато то, насколько детально герой перезаряжает миниган, вызывает у зала аплодисменты.

Герои продвигаются в глубь станции и попадают на собрание нацистов. Сцена поражает своими масштабами. Их на станции метро собрались сотни — они слушают своего вождя и зигуют ему в ответ. Артем и Хан осторожно пробираются через толпу. Умелая работа камеры многократно усиливает эффект присутствия. В итоге героев все-таки замечают, и они сломая голову начинают нестись сквозь жилые районы станции — и вновь камера от первого лица идеально передает ощущение побега.

Артем несется с однозарядной винтовкой и попутно эффектно стучит прикладом окружающим по морде и с подката выносит дверь. Хан работает



Вообще-то после событий 11 декабря 2010 года этим товарищам было бы логично собираться на станции «Охотный ряд».



Издатель
Bethesda Softworks
Разработчик
Human Head
Studios
Жанр
Шутер
Дата выхода
2012 год
Платформы
PC, Xbox 360, PS3

PREY 2

Сейчас об этом уже мало кто помнит, но компания **3D Realms** была известна не только тем, что больше 10 лет маршировала **Duke Nukem Forever** и обанкротилась. Когда-то они очень удачно умели вести бизнес, придумывать и подбирать перспективные франчайзы — с тем, чтобы вовремя продавать их жадным корпорациям. Очень ярким примером был **Max Payne**, который явно сложно было достойно продолжить, и 3D Realms очень вовремя продали его **Take-Two** (в которую входит и **Rockstar Games**) за внушительные деньги. Результат — **Rockstar** никак не могут придумать, как сделать достойный триквел. История повторилась с **Prey**, который был одним из самых ярких долгожителей конца 90-х, потом в середине 2000-х воскрес в совершенно новом виде, стал весьма популярным и был продан **ZeniMax Media**, в игровом мире более известной под вывесками **Bethesda Softworks** и **id Software**. В компании долго не могли решить, что делать с франчайзом. Но неожиданно придумали — одну из самых ярких игр E3 2011.

День зависимости

Prey 2 связывает с оригиналом столько же, сколько первый **Prey** связывало с некогда анонсированной в 90-х игрой, то есть — ничего. **Prey 2** — это история охотника за головами в киберпанк-городе, населенном самыми разными инопланетными существами. Мы играем за Килиана Сэмюелса — еще недавно он был простым военным армии США, но именно его самолет, пролетавший над Оклахомой, засосал злобный инопланетный корабль.

Игра начинается со сцены, где Килиан просыпается среди обломков самолета на каком-то пустыре внутри гигантского космического корабля и впервые видит родную Землю из космоса. Он пытается найти выживших, но вскоре появляются пришельцы — Килиан отбивается как может, кровь хлещет во все стороны, но в итоге они оглушают его.

Затем действие переносится на несколько лет вперед. Мы стоим посреди футуристического города Боувери, больше всего напоминающего поместь Корусанта из второго эпизода «Звездных войн» и Лос-Анджелеса из «Бегущего по лезвию бритвы». Теперь мы охотник за головами, которого все вокруг знают. У нас есть как друзья, так и враги. Но мы не помним, как попали сюда. Кроме того, Килиан — один из

немногих людей вокруг, а по большей части город населяют многочисленные инопланетные расы. Мы свободно путешествуем по нему, причем совершенно непривычным для шутера способом: авторы позаимствовали систему перемещений из недавнего мультиплеерного шутера **Brink** — герой умеет карабкаться по самым разным поверхностям (можно передвигаться как по крышам, так и по улицам).

Важный элемент геймплея — визор. Он позволяет смотреть через стены и заранее вычислять свою жертву. Все объекты и персонажи вокруг подсвечиваются разными цветами. Наведя визор на случайного прохожего, вы можете посмотреть, кто он и что у него в карманах, даже ограбить его. Но, как и во многих играх с открытым миром, полиция не дремлет — стоит не-



Методы ареста во внеземных мирах напоминают своеобразную садистскую версию зорбинга.

сколько раз попасться в объективы летающих вокруг камер, как вас начнут разыскивать.

В городе есть различные магазины, торговцы и другие персонажи. Среди них можно найти Томми — героя первой игры. Он сыграет в сюжете не последнюю роль. Миссии берутся в специальных терминалах для связи. Игра нелинейна, и на выбор всегда есть несколько заданий. Причем на многие из них можно просто-напросто забить.

Бегущий по лезвию брюквы

По своей сути Prey 2 — почти ролевая игра, только без поставленных диалогов и очков прокачки. При этом никто не лишает вас возможности выбора, но все это происходит прямо по ходу игры, а не в отдельных диалоговых сценах. Например, вам нужно выбить информацию из местного бандита, который восседает в стриптиз-клубе в окружении приспешников. Он соглашается рассказать все за 2000 кредитов. Но таких денег у вас нет. Встает выбор — выполнить несколько побочных заданий, чтобы накопить сумму, или действовать силой. Разработчики выбирают второй вариант. Килиан достает пушку и направляет ее на местного авторитета. Когда его охранники тянутся за оружием, он в два выстрела разносит им головы. Авторитет, дрожа от страха, рассказывает все, что нужно. В данном случае — местоположение жертвы.

Килиан отправляется в другой район города, чтобы выполнить заказ. Возле клуба, в котором находится «клиент», двое охранников избивают какого-то прохожего. Герой подкрадывается к одному из врагов, берет его в заложники, убивает второго и двигается внутрь помещения. Начинается перестрелка, и нашему «живому щиту» натурально сносят голову. Жертва бросается в бегство — начинается скоростная погоня по улицам города с массовым отстрелом приспешников бандита. Погоня идет сразу на нескольких уровнях — приходится на ходу придумывать маршрут в лучших традициях какого-нибудь **Assassin's Creed**. Только архитектура футуристического мегаполиса намного сложнее, чем подворотни Венеции. Большие пролеты Килиан может преодолевать паря в воздухе на джетпаке.

Взопрели

Как шутер Prey 2 великолепна — очень хорошо ощущается оружие, а герой вытворяет практически все, что только придет в голову. Он может стрелять из самых разных положений — даже повиснув на карнизе, может убивать в подкате, вслепую



Этот мужчина словно бы говорит нам: «Ну, чего уставился, урод?!»

из-за укрытий, на ходу перепрыгивать препятствия. Убегая, жертва оставляет повсюду мины-ловушки и постоянно телепортируется метров на сто вперед — в игре будет масса различных гаджетов, которые позволяют по-особенному выходить из самых разных ситуаций. Преследуя жертву, Килиан натывается на стационарный пулемет — герой мгновенно ставит энергетический щит, чтобы защитить себя от ураганного огня, и создает антигравитационное поле, чтобы поднять в воздух врага, спрятавшегося за толстой броней пулемета. Всего в Prey 2 будет около 20 гаджетов, 30 видов оружия и патроны с разными свойствами.

Погоня за жертвой идет по самым разным местам — через магазины, ночные клубы, рынки, по крышам пролетающих мимо товарных поездов. Наконец, жертва загнана в угол, молит о пощаде и даже предлагает больше денег, нежели нам готовы заплатить за ее поимку. Снова перед Килианом встает выбор. Разработчики решают захватить беглеца — тот погружается в энергетическую сферу. Однако у игрока даже здесь есть выбор: можно попытаться

жертву перед тем, как отправить ее заказчику. В процессе она может как выдать вам важную информацию, так и умереть. В нашем случае мы узнали, что за голову Килиана назначена награда, после чего на сцену вышел гигантский четвероногий мутант с огромной базуккой — в лучших традициях первого Prey.



В общем, несмотря на то, что окончательные выводы делать пока рано, Prey 2 воспринимается очень свежо. По духу эта игра родом из конца 90-х — когда начались эксперименты на стыке жанров. Но только по духу, в остальном — это суперсовременный шутер с красивой графикой и отличным эффектом присутствия. Конечно, в итоге Prey 2 может утомить однообразным геймплеем и заданиями, но тут есть одна обнадеживающая деталь: Human Head напрочь отказались от какого-либо мультиплеера, чтобы полностью сконцентрироваться на одиночной игре. Да и согласитесь, в наше время просто увидеть шутер, который отличается от остальных не только сюжетом, — уже радость.

■ Антон Логвинов



Кажется, Prey 2 придется часто и помногу сравнивать с Deus Ex: Human Revolution.

О спорт! Ты — жизнь!

Неофициальный девиз FIFA 12 — «больше естественности». Продюсер серии Дэвид Раттер с какой-то даже брезгливостью включа-

ет короткую сценку из FIFA 11 и цедит: «Вот так раньше у нас выглядела анимация игрока». Нажатие на кнопку, и на экране появляется уже новая часть FIFA. Лицо Дэвида светлеет, в голосе появляется энтузиазм: «А вот так она выглядит теперь».

К нашему удивлению, разница действительно довольно серьезная. Виртуальный футболист по мановению геймпада делает несколько резких поворотов, чтобы продемонстрировать, что каждое движение выглядит теперь абсолютно естественно. Анимация — лишь начало. FIFA 12 — это еще и новая физика, а все вместе позволяет разработчикам максимально реалистично обсчитывать, например, столкновения между игроками и реализовать новую, гораздо более точную систему дриблинга.

Но самое неожиданное и амбициозное нововведение — это так называемый EA Sports Football Club, целая социальная система, предназначенная специально для фанатов серии FIFA. Поми-

FIFA 12

мо привычных возможностей вроде мультиплеера и отслеживания активности друзей, «Спортклуб» предложит и нечто оригинальное. Так, здесь будут постоянно появляться новые сценарии-челленджи, которые будут основываться на реальных футбольных событиях. Причем — не позапрошлого года, а, условно говоря, позавчерашних. Electronic Arts обещает создавать новые задания буквально по мотивам свежих газетных заголовков. Ну и, наконец, результаты матчей фанатов разных команд в онлайн будут учитываться в общемировом командном рейтинге. То есть чьи болельщики лучше играют в виртуальный футбол, тот и поднимется на пьедестал почета. Идея как минимум интересная. ■ Максим Еремеев



Выходит новая FIFA, как всегда, осенью. Интересно, что скажут конкуренты из Konami со своим Pro Evolution Soccer.

Издатель
Electronic Arts
Разработчик
EA Canada
Жанр
Футбольный симулятор
Дата выхода
Осень 2011 года
Платформы
PC, Xbox 360, PS3, PS2, PSP, 3DS, iOS

SSX

Когда начинаешь знакомиться с SSX и разговаривать с ее авторами, сильнее всего впечатляет их находчивость и техническая смекалка. Скажем, все горные пики, с которых вам предстоит кататься, взяты

из реальности и воссозданы по фотоснимкам NASA. Но скалы не моделировали вручную — это было бы недостаточно изящно. Вместо этого авторы игры написали специальную программу, которая, по их словам, способна примерно за полминуты сгенерировать виртуальную версию любого горного хребта на свете — достаточно лишь ввести его координаты. Набор вершин планируется внушительный — от Камчатки до Эвереста (хотя «крыша мира» будет, конечно же, финальным пунктом назначения, который откроется только самым умелым ездокам).

Собственно, на склоне разворачивается классический SSX: много снега, большие скорости, трюки в воздухе. С одним важным отличием — игра честно рассчитывает давление вашей доски на снег и его «ответное поведение». Поэтому, особенно удачно покатавшись, можно вдруг спустить прямо на свою голову лавину.

Издатель
Electronic Arts
Разработчик
EA Canada
Жанр
Аркадный симулятор сноубординга
Дата выхода
Осень 2011 года
Платформы
PC, Xbox 360, PS3, PS2, PSP, 3DS, iOS



Реальные горы будут немного «кусовершенствованы» — на них появятся дополнительные маршруты объезда и кое-какие новые элементы. На одном из уровней это, например, куски Великой Китайской стены.

Еще борьбе со смертельными опасностями, подстерегающими сноубордистов в горах, посвящен отдельный режим — Deadly Descents (раньше такой подзаголовок был у самой игры, но от него было решено избавиться). Всего «смертельных спусков» будет девять, у каждого — своя «тема». Например, в случае со сходом лавины — снег. ■ Максим Еремеев

Фотостраница



Мутанты из Rage оккупировали не только часть одного из залов Центра..



..но и колонны у входа в Южный холл.



В галерее, соединяющей два больших корпуса, в которых проходила Е3, висели огромные баннеры с восторженными цитатами о Space Marine. А вот от консолей с игрой люди отходили со смешанными чувствами.

Фото — Александр Кузьменко, games.mall.ru



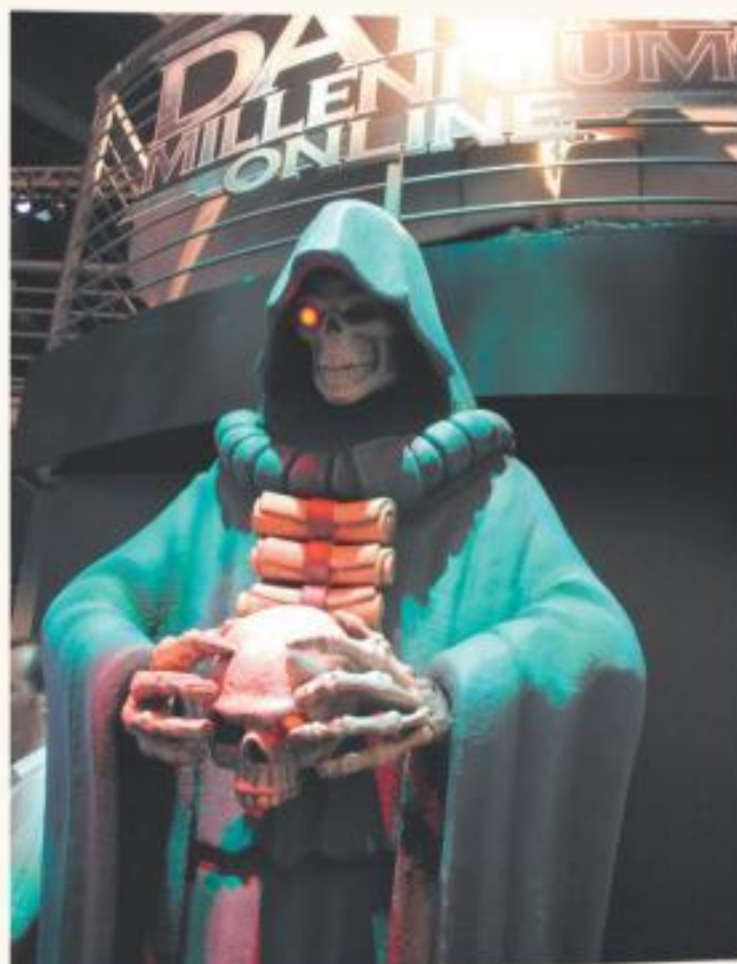
На пресс-конференцию Electronic Arts выстроились сразу две очереди.



Ярко выступила на Е3 белорусская компания Wargaming.net, пригnavшая в Лос-Анджелес самые настоящие танки.



Не успевший получить визу Георгий Курган на выставку не поехал и всю неделю просидел в Москве примерно с таким выражением лица.



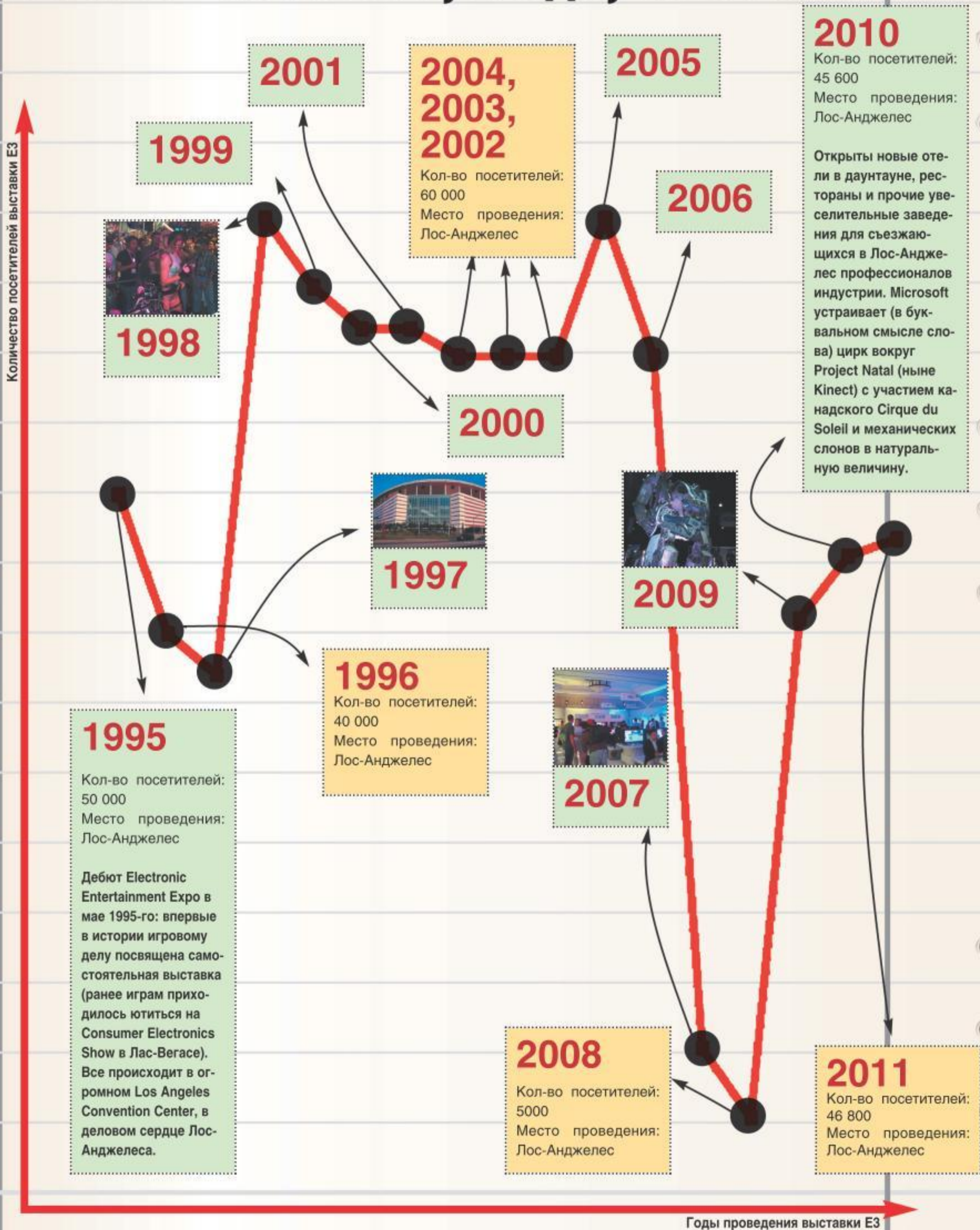
О ММО по мотивам Warhammer 40 000 мечтали давно, и вот на Е3 наконец продемонстрировали Dark Millennium.



Nintendo отгородила себе большую зону.

ГРАФИК ПОСЕЩАЕМОСТИ

16 лет E3: места, люди, события



1995

Кол-во посетителей:
50 000
Место проведения:
Лос-Анджелес

Дебют Electronic Entertainment Expo в мае 1995-го: впервые в истории игровому делу посвящена самостоятельная выставка (ранее играм приходилось ютиться на Consumer Electronics Show в Лас-Вегасе). Все происходит в огромном Los Angeles Convention Center, в деловом сердце Лос-Анджелеса.

1996

Кол-во посетителей:
40 000
Место проведения:
Лос-Анджелес

2004, 2003, 2002

Кол-во посетителей:
60 000
Место проведения:
Лос-Анджелес

2010

Кол-во посетителей:
45 600
Место проведения:
Лос-Анджелес

Открыты новые отели в даунтауне, рестораны и прочие увеселительные заведения для съезжающих в Лос-Анджелес профессионалов индустрии. Microsoft устраивает (в буквальном смысле слова) цирк вокруг Project Natal (ныне Kinect) с участием канадского Cirque du Soleil и механических слонов в натуральную величину.

1997

Кол-во посетителей: 37 000
Место проведения:
Атланта, Джорджия

Е3 перенесена в Атланту, штат Джорджия, и проходит на территории World Congress Center и монструозного стадиона Georgia Dome (через год после летней Олимпиады). 486 компаний-участников, 1500 игр, в числе анонсов — Prey, пока что неиграбельный Metal Gear Solid и первая трехмерная The Legend of Zelda: Ocarina of Time для Nintendo 64.



2000

Кол-во посетителей: 62 000
Место проведения:
снова Лос-Анджелес

И снова Лос-Анджелес. По части излишеств крупнейшие издатели могут поспорить с поздними римскими императорами: через 7 лет это приведет к серьезным переменам в жизни E3. Acclaim устраивает у себя клетку для велосипедистов-экстремальщиков и ринг с настоящими живыми рестлерами, крушащими друг друга во славу симулятора ECW Hardcore Revolution.

2006

Кол-во посетителей: 60 000
Место проведения: Лос-Анджелес

Организаторы ввели штраф в \$5 тыс. за демонстрацию моделей в купальниках, количество посетителей упало из-за более строгой проверки личных данных при аккредитации, а у входа в выставочный центр караулили переодетые гигантскими кустами вербовщики в американские рейнджеры (в связи с рекламой America's Army и войной в Ираке).

1998

Кол-во посетителей: 65 000
Место проведения: Лос-Анджелес

Выставка запомнилась первым роликом Duke Nukem Forever — посетившим стенд журналистам будет о чем шутить ближайшие 13 лет. А на стенде свежереструктурированной (и уже начавшей нести чудовищные финансовые потери) Sierra показывали маленький тихий шутер Half-Life от какой-то там Valve.



2001

Кол-во посетителей: 62 000
Место проведения: Лос-Анджелес

Прибыли американской игровой индустрии перевалили за \$6 млрд., у всех все хорошо. Внутри центра над зрителями возвышается светящийся зиккурат Nintendo с рекламой новой консоли — GameCube, — а снаружи зеленый грузовик с гигантскими колесами прессует полицейскую машину (реклама давно забытой игры Monster Jam: Maximum Destruction).

2007

Кол-во посетителей: 60 000
Место проведения: Лос-Анджелес

E3 на некоторое время превращается в индустриальный междусобойчик. Под давлением поиздержавшихся издателей (Sony, Microsoft и EA) Entertainment Software Association объявляет, что в этот раз на летнюю выставку можно будет попасть только по индивидуальным приглашениям. Для широкой публики была открыта осенняя E for All, собравшая 18 тыс. участников — в разы меньше, чем «ИгроМир» в том же году

1999

Кол-во посетителей: 65 000
Место проведения: Лос-Анджелес

E3 возвращается в Los Angeles Convention Center — но мероприятие омрачено апрельским расстрелом учеников в школе «Колумбайн». Издатели паникуют и прячут жестокие видеоигры с глаз долой; выставка проходит под знаком безобидной консоли Dreamcast (готовящейся к американском релизу) и выкаченного Nintendo желтого автомобильчика в форме Пикачу.



2005

Кол-во посетителей: 70 000
Место проведения: Лос-Анджелес

Рекордная для 2000-х выставка прошла под знаком антимодельной кампании американского паблишера Agetec. Вместо booth babes (которых русскоязычные журналисты к тому времени начали презрительно называть бубс-бабами) павильон компании окружал десяток здоровенных небритых мужиков в платиновых париках и женском белье поверх черных шортиков... прохожие нервно хихикали, а некоторые даже фотографировались с мужчинами.

2009

Кол-во посетителей: 41 000
Место проведения: Лос-Анджелес

ESA все отыгрывает обратно. E3 — снова гигантская выставка, открытая для любого целеустремленного человека. Приехало в 10 раз больше посетителей, все снова происходило в набитых играми бесконечных ангарах, вернулись улыбающиеся бубс-бабы и гигантские человекоподобные роботы, внутри которых можно сфотографироваться.

Герой номера

Жанр

Клон Mega Man

Издатель/разработчик

Capcom

Платформы

NES, Game Boy



МОНТЕР НОМЕРА

Darkwing Duck

Вообще-то героем этого номера мы собирались сделать одного из персонажей inFamous 2, но там взгляду зацепиться решительно не за что: Коул Макграт — недалекий и глуповатый тип, а его супернапарницы на поверку тоже оказываются удивительно одномерными. Поэтому мы решили вспомнить еще одного электрогероя — Элмо Искромета, больше известного как Мегавольт. В последний раз он появлялся в видеоигре в 1992 году, в платформере Darkwing Duck, но с тех пор нимало не утратил своей искрометности



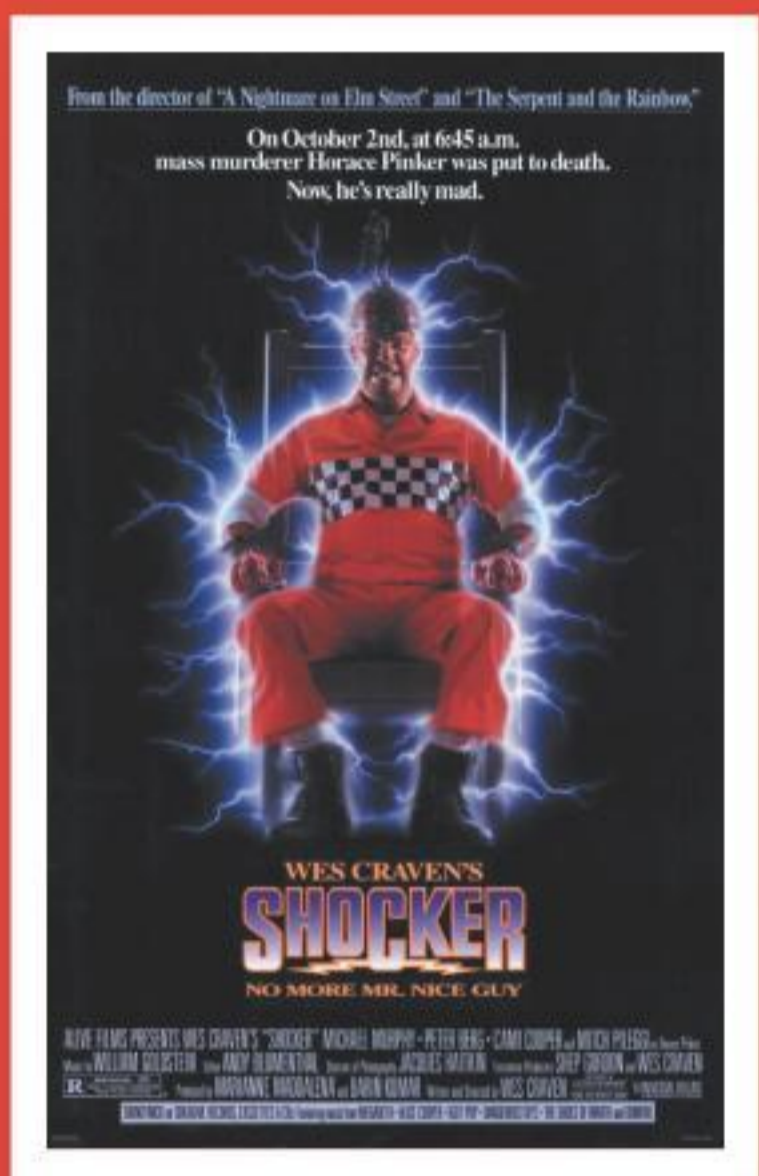
Пльви на свет

Истинное имя Мегавольта отсылает к огням святого Эльма (у нас они больше известны как огни святого Николая) — призрачному голубому свечению на флагштоках, громоотводах, шпильях, трубах, крыльях и других заостренных объектах...

Чаще всего огни появлялись на корабельных мачтах во время сильной грозы или метели и считались среди моряков хорошей приметой: «Видишь свет на бизань-мачте, салага? Не трусь, наш корабль взял под защиту сам святой Эльм, великомученик католической церкви, умерщвленный при помощи морской лебедки!»

Огни святого Эльма художественно воспеты у Воннегута, Шекспира и Гумилева, а в учебниках физики скучно зовутся коронным разрядом, возникающим в резко неоднородных полях и применяющимся в лазерных принтерах для переноса порошка с барабана на бумагу.

На иллюстрации: Еще один знаменитый тезка Мегавольта — Элмо из «Улицы Сезам».



Твердый стул

Со слов ЧП, задержанного им Мегавольта дважды казнили на электрическом стуле — очевидно, в профилактических целях.

В 1887 году дантист Альфред Саутвик стал свидетелем несчастного случая (пожилой алкоголик против электрического генератора) в городе Буффало, штат Нью-Йорк. Профессиональная деформация побудила Саутвика не только выдвинуть удар электрическим током как средство быстрой казни, но и предложить придать устройству форму зубоорубочного кресла...

С 1890 по 1973 год стулья отправили на тот свет 4000 человек. Но небрежная работа палачей (в Америке их называют «электриками штата») приводила к настолько жутким сценам (на одном клиенте загорелась одежда, другого пришлось возвращать из комнаты для вскрытий и казнить второй раз), что с 80-х годов электрический стул в США не основной метод казни, а альтернатива смертельной инъекции.

На снимке: Гораций Пинкер из фильма «Электрошок» (1989) Уэса Крэйвена был казнен 2 октября в 6 часов 45 минут утра. Но это его только разозлило...



Костюм цвета электрик

Сверхзлодейский костюм Мегавольта незамысловат: это украденное с ближайшей подстанции обмундирование электромонтера, дополненное гигантской батареей за спиной и штепсельной вилкой на голове.

В реальной жизни спецодежду электротехнического персонала составляют огнестойкая защитная куртка (ГОСТ 12.4.247-2008), диэлектрические резиновые галоши (ГОСТ 13385-78) или боты (ГОСТ 13385-78), латексовые диэлектрические перчатки (ГОСТ 12.4.183-91), прозрачные очки из ударопрочного поликарбоната с боковой и верхней защитой (ГОСТ Р 12.4.013-97) плюс инструментальный ящик или брезентовая сумка на монтерском поясе.

На иллюстрации: Мегавольт готов идти на работу по обслуживанию электроприборов, распределительных щитов и линий электропередач с зарплатой 15 000 — 75 000 рублей в месяц.



...кроме наших цепей

Самый простой для ЧП способ расправиться с Мегавольтом (как и любому другому супергерою с любым другим электрическим сверхспособностям) — это опрокинуть на него ведро воды. Почему? При непредвиденном электрическом соединении двух точек электрической цепи с различными значениями потенциала происходит короткое замыкание... проще говоря, если закоротить «плюс» и «минус» батарейки (неважно, при помощи скрепки или соленой воды), произойдет выплеск максимума энергии в минимум времени.

Короткое замыкание приводит к интенсивному повышению температуры проводки (пожару) и взрывам аккумуляторов с выбросом водорода и электролита (скажем, серной кислоты), а то и образованию электрической дуги, температура разряда плазмы в которой достигает 20 тысяч градусов Цельсия.

На иллюстрации: В доках Сен-Канара электрическая дуга — единственное средство защиты Мегавольта от разбушевавшегося Черного Плаща.

INFAMOUS 2

Георгий Курган

Жанр

Геройский экшен

Издатель

Sony Computer

Entertainment

Разработчик

Sucker Punch

Productions

Платформа

PS3

Сайт игры

infamous.thegame.com



ВТОРОЙ ЮНОШЕСКИЙ РАЗРЯД

Игры и комиксы — такие же неперемные атрибуты гиковского мира, как коллекционирование пластиковых фигурок и просмотр сериала «Теория большого взрыва». Их разделяет тончайшая перегородка. Некоторые издатели и разработчики даже показывают на летнем Comic-Con в Сан-Диего свои проекты и делают нестыдные анонсы: в прошлом году так, например, объявили о разработке **Street Fighter X Tekken**.

Казалось бы, что может быть естественнее и интереснее, чем видеоигра про героя комиксов? Тут и нечеловеческая мощь, и колоритные злодеи, и гаджеты, и пижонские костюмы. Однако в силу некоей космической несправедливости игр, которые могли бы более-менее точно смоделировать быт супергероя (давайте условимся, что

разговор о комиксах будет идти именно в этом контексте, оставляя в стороне всякую мангу и кровавые графические драмы Гарта Энниса), за все это время у нас толком и не было. Были и есть вагоны лицензированных полуфабрикатов и парочка действительно классных вещей, которые тем не менее общий ландшафт не меняли, — одних только **The Incredible Hulk** и **Crackdown** было мало.

Что ты не мой лопушок

И вот пару лет назад случилось неожиданное оживление: в течение года вышло сразу четыре супергеройских игры. Из них **Batman: Arkham Asylum** стояла особняком — это была довольно камерная игра, в которой номинальный открытый мир был не очень-то открытым. А вот остальные три

обладали рядом общих признаков — разгульный сендбокс, большой город, нелинейная прокачка. Одной из них, конечно, была **inFamous**, и только в ней все нужные элементы были смешаны в единственно правильных пропорциях и поданы в высоком стакане с ярким зонтиком. Что **Prototype**, что вышедший годом позже **Crackdown 2** звучали фальшивыми нотами, все в них было каким-то игрушечным. Картонные города, бестолковые жители, покалеченный сюжет и суперсилы на уровне сценического арсенала Амаяка Аюпяна: не то чтобы незрелищные, но не очень-то похожие на возможности настоящих сверхлюдей.

Совсем другое дело — **inFamous**. В этой игре человек-батарея Коул Макграт навел порядок в городе, который был разрушен не без его учас-

тия: Коул работал курьером и однажды обнаружил среди посылок неизвестное устройство, которое очень некстати активировал. Случившийся в результате взрыв сровнял с землей несколько кварталов, а взамен дал Коулу способности швыряться молниями и подкреплять здоровье, подзаряжаясь от уличных фонарей. Герой носился по проводам и карал бандитов разрядами, а геймпад в этот момент конвульсивно жужжал, передавая игроку тактильное ощущение от каждого ампера, проходящего через тело электрочеловека. Уже одно это задавало нужный тон — только в **inFamous** можно было физически почувствовать неистовую энергию, kloчущую в груди альтер эго.

Все сопровождалось подходящей анимацией: высасывая электричество из аккумулятора



Главный источник вдохновения выпирает из inFamous в каждой сцене вроде этой: в другом месте и времени фамилия героя наверняка была бы не Макграт, а Маклауд.

проезжающей мимо машины, Коул картинно разводил руки, парил над городом, управляя телом легкими движениями недобро светящихся предплечий, и заставлял искриться любую лужу, по которой случайно пробежал. Его приключения были обставлены в восхитительной позерской манере. Анимированные ролики-комиксы, нарочито утрированные моральные дилеммы, злодеи в длиннополых плащах, гигантские монстры, собранные из кучи мусора. Все то, что в других играх сошло бы за фатальные недостатки, в inFamous работало на стилистику. Сыграть в эту игру было все равно что пролистать какой-нибудь особенно классный выпуск «Человека-паука» (даром что ни один лицензированный продукт по приключениям П. Паркера не доставлял и сотой доли удовольствия), и именно это выделяло ее на фоне конкурентов. Последним аргументом был паркур, выполненный на уровне тогдашних версий **Assassin's Creed**.

В то же время у inFamous были проблемы, с которыми предстояло разобраться в сиквеле: не было нормальной физики, второстепенные задания быстро начинали повторяться, а жители вели себя хоть и ес-



Чтобы милый и славный главный герой случайно не поранил прохожих, с первым же уровнем позитивной кармы появляется способность, благодаря которой атаки не наносят прохожим почти никакого урона.

тественнее, чем в аналогичных играх, но все равно не шли ни в какое сравнение с обитателями образцового Либерти-Сити.

А я не твой Андрейка

Скажем прямо: ни один из этих спорных моментов inFamous 2 не разрешает. Более того, первую треть игры вторая часть как две капли воды похожа на первую. Сменилось разве что место действия. Эмпайр-

Сити разрушен чудовищным Зверем, огненной разгневанной версией Доктора Манхэттена из «Хранителей». Коул прибывает в скопированный с Нью-Орлеана город Нью-Маре, но вслед за ним выдвигается, сметая все на своем пути, недобитый в первой части Зверь. Макграт этого как будто и не замечает — прыгает себе по крышам домов, сражается с местной фашиствующей группировкой реднеков,

захватывает районы, совершает подвиги или, наоборот, мелко пакостит. Ваше поведение, как и прежде, влияет на набор способностей и второстепенных миссий. Два самых заметных нововведения в этой части игры — болотные чудища, похожие на человеко-богомолов, и огромная двузубая вилка, с помощью которой Коул с ними разбирается. В игре появилась новая система рукопашного боя, с комбо и до-



Никс — типичная обиженная на весь мир обительница болот. Из авторитетов признает только Коула и больше всего на свете любит сжигать людей в форме и/или с оружием.

бываниями. В остальном — все более или менее по-старому.

Но все меняется ко второй трети игры: к этому моменту Коула сопровождают сразу две экзотических суперженщины с редкими дарованиями и очень разным представлением о морали. В какой-то момент герой сможет объединить способности с одной из них, и с этого момента у игры открывается второе дно. Скажем, выбрав холодную моралистку Кво, Коул научится замораживать противников на месте, а знойная негритянка Никс даст возможность утопить все вокруг в море огня.

Что у любви у нашей

Новые возможности открывают непаханое поле для экспериментов. Вместе с ними все прочие изменения обретают смысл, хотя еще недавно казались мелкими правками. Новые побочные миссии включают в себя abordаж кораблей бандформирований, обезвреживание бомб, атаки на почтовых голубей и массовые разборки между враждующими фракциями. Имейте в виду: лихо оттолкнуться от ледяной колонны, свалиться на толпу врагов с неба и смести всех электрическим вихрем — это совсем не то же самое, что закидать

всех молниями в первой части. Способностей стало по-настоящему много, у каждой базовой суперсилы из первой части есть до пяти вариаций. Их можно и нужно комбинировать — для этого существует специальное контекстное меню, в котором гранаты-липучки всегда можно заменить на разрывные. Отдельным пунктом идут приемы повышенной убойности, для их активации нужно выбивать из врагов специальные фиолетовые сгустки. Общий набор способностей зависит от кармы и ваших выборов в процессе игры. Но со временем Коул так или иначе научится поднимать предметы телекинезом и летать по городу, цепляясь за уступы огромной силовой плетью, почти как в **Bulletstorm**.

Под конец игра и вовсе слетает с катушек: нам ненадолго дают неограниченный запас энергии и выводят навстречу сразу нескольких гигантских боссов подряд. В этот момент игрок чувствует себя настоящим полубогом — и покупка inFamous 2 кажется едва ли не лучшим решением последних недель. Беда в том, что этому крещендо предшествуют несколько часов все того же заикленного геймплея, который раздражал еще в оригинальной игре. Новых типов вторичных миссий немало, но и они

начинают быстро повторяться. Большие монстры поначалу заставляют задуматься, подбирая стратегию борьбы, но вскоре бои с ними начинают происходить по четыре раза за час и становятся рутинной.

Ну а те, кто проектировал набор способностей, за два года так и не удосужились посмотреть в словаре значение слова «баланс»: силы положительного и отрицательного героя вроде как должны быть симметричны относительно друг друга, но на деле пользоваться, например, «ледяным» способом быстрого перемещения намного удобнее и экономичнее, чем «огненным». А упомянутая силовая плеть, которая, по идее, призвана сделать ненужными оба приема, просто неудобно сделана. Для ее использования обязательно нажимать кнопку прицеливания, которая, в свою очередь, активирует режим применения спецспособностей и меняет раскладку геймпада. Проще говоря, очень легко забыться и вместо прыжка пустить в стену электроволну.

Села батарейка

Очевидно, Sucker Punch планируют компенсировать недостаток фантазии силами фанатов, предлагая им создавать собствен-

ные виды миссий, которые потом будут подгружаться другим игрокам. Но и здесь все непросто. Во-первых, лучшие на сегодняшний день задания сделаны силами самих сотрудников — есть и своеобразная версия арканоида, и ряд других мини-игр, непохожих на то, что мы привыкли видеть в inFamous. Славно, но все это не очень вписывается в определение «пользовательского контента». Ну а, во-вторых, такие миссии никак не продвигают героя по сюжету (а значит, и не приближают получение новых способностей — главную радость в inFamous), приносят до обидного мало опыта и, конечно, не отменяют необходимости раз за разом ввязываться в повторяющиеся батальные сцены, которые подсовывают во встроенных второстепенных заданиях.

Другие старые проблемы тоже на месте. Физика, несмотря на возможность разрушения балконов и цистерн, все еще работает избирательно, подсовывая игроку неразрушаемые бочки и гранитные столы со стульями. Горожане по-прежнему ведут себя как стая хаотически бегающих куриц с отрубленными головами, а искусственный интеллект противников впору назвать искусственным идиотизмом. Достаточно того, что враги не стесняются стрелять по герою в упор из РПГ.



У Коула-героя и Коула-мерзавца разный набор татуировок, цвет одежды и состояние кожного покрова. Набрать или подмочить репутацию легко можно с помощью специальных «случайных встреч», в которых мы спасаем заложников или пинаем уличных мимов.

■■■

Sucker Punch явно рассчитывали, что их игру будут проходить как минимум дважды и застрянут в ней надолго — чтобы увидеть все-все суперприемы и вволю наиграться в пользовательские миссии. Однако благодаря застарелым болячкам запала сиквела хватает в лучшем случае на один заход, после чего его хочется забросить раз и навсегда. Это все еще довольно сильный результат — в конце концов, восемь из десяти выходящих сегодня игр хочется забыть как страшный сон, не дойдя еще до середины.

И все-таки этого мало: inFamous 2 очень хочется обработать напильником или по редакторской привычке вернуть назад авторам с сердитым требованием немедленно довести все до ума. Игра все еще очень неплохо смотрится (прямых конкурентов по-прежнему нет: свежее объявленный **Prototype 2** уже сейчас



Паркур в игре выглядит значительно менее естественным, чем в Assassin's Creed. В этот раз Коул, кажется, особенно настырно «прилипает» к находящимся поблизости поверхностям.

выглядит бледнее), но в третий раз терпеть такие глупые ошибки будет уже решительно нельзя. Впрочем, триквел запросто мо-

жет не состояться — в обеих версиях финала в истории игры поставлена жирная точка. И очень жаль — мы с удовольствием дали

бы inFamous и третий шанс. Потому что если не она, то только Batman, а одному ему явно не справиться. ■

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Дождались?

Та же inFamous, что и два года назад; с новым сюжетом и суперсилами, а также старыми недостатками. В 2009 году все это выглядело завораживающе, сегодня — все еще хорошо, но не более того.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★ 7.0

Рейтинг «Мании»:

7,5

«ХОРОШО»

Мальчишки на побегушках

Известно, что до того, как стать ролевой моделью любого электрика, Коул Макграт работал велокурьером. Что и говорить, карьера у него получилась головокружительной. Но Макграт — не единственный курьер, сумевший добиться успеха. В подтверждение этого «Игромания» публикует топ-лист знаменитых представителей этой профессии.



Имя: Том Круз

Срок службы курьером: Не сообщается

Чем знаменит

Двенадцатилетний Том Круз, сын инженера и актрисы, был вынужден подрабатывать курьером после развода родителей, чтобы обеспечить мать и двух старших сестер. Впоследствии он сделал себе карьеру в Голливуде. Актер из него довольно средний, поэтому, на наш взгляд, в детстве ему следовало подумать о карьере в газетном бизнесе. Возможно, что, цитируя поэта Сашу Черного, «он, работая кассиром в тихой бане, гораздо б больше пользы всем принес» (фото @ MTV Live).



Имя: Барни Флэггерти

Срок службы курьером: С 4 сентября 1833 года

Чем знаменит

Первый из упомянутых в истории мальчиков-рассыльных, начал карьеру в газете New York Sun. Дальнейшая судьба не уточняется. Дата его первого рабочего дня сегодня отмечается в США как национальный день разносчика газет. (К сожалению, изображение Барни не дошло до наших дней, поэтому вместо иллюстрации используется случайная картинка его коллеги из XX века).



Имя: Фиддипид

Срок службы курьером: 490 год до н.э.

Чем знаменит

Согласно легенде, Фиддипид пробежал без остановки 34,5 километра, чтобы оповестить жителей Афин о победе греческой армии при марафоне. Осуществив доставку, скончался на месте. По исторической версии, Фиддипид был послан за подкреплением в Спарту и преодолел более чем двухсоткилометровую дистанцию за два дня, но все равно опоздал.



Имя

Тед Ингрэм

Срок службы курьером

С 1942 года по настоящее время

Чем знаменит

Сообщается, что Тед Ингрэм — старейший разносчик газет из ныне живущих. Начав карьеру в эпоху Второй мировой, сегодня 91-летний Тед все еще трудится на благо родной деревни в графстве Дорсет, Великобритания, — разве что из-за операции на бедре пересел с велосипеда на авто. За время своей службы доставил более полумиллиона газет.



Имя: Филип Джей Фрай

Срок службы курьером: С 1990-х по неизвестное время

Чем знаменит

Фрай из сериала Futurama работал доставщиком пиццы, пока однажды нечаянно не угодил в криогенную камеру, в которой пролежал тысячу лет, после чего остался работать на прежней должности. На сегодняшний день Тед Ингрэм, может, и самый долгоживущий курьер, но через 990 лет, когда Фрай, предположительно, оттаает, пальма первенства гарантированно перейдет к нему.

ПЛЕЕРЫ RITMIX

Ritmix[®]
moving sound
www.ritmixrussia.ru

NOIZE MC ВНУТРИ!*



**МУЗЫКА
В ДВИЖЕНИИ**

* ИЩИТЕ УПАКОВКУ СО ЗНАЧКОМ



BLADE
GROUP OF COMPANIES

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

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

F.E.A.R.

Жанр
Шутер**Издатель**
Warner Bros. Interactive
Entertainment**Разработчики**
Day 1 Studios
Monolith Productions**Мультиплеер**
Локальная сеть
Интернет**Платформы**
PC, Xbox 360, PS3**Сайт игры**
whatisfear.com

Системные требования

Необходимо:
2,4 ГГц, 2 Гб,
512 Мб видео**Желательно:**
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 4 Гб,
512 Мб видео

Артём Комолтов

Материнский капитал

История, произошедшая с игрой F.E.A.R. 3; чем-то напоминает российскую премьеру незабываемого фильма «Антихрист» Ларса фон Триера. Сильный, но крайне специфичный (одна из ключевых сцен — отрезание женских половых органов) фильм вышел широким прокатом и получил афишу в стиле молодежного хоррора про сатану, которым он, понятно, не являлся. В результате знакомые с творчеством культо-

вого датского режиссера первокурсницы, прихватив за руку прыщавых кавалеров, выбежали из зала примерно на середине, зажав рукою ротика.

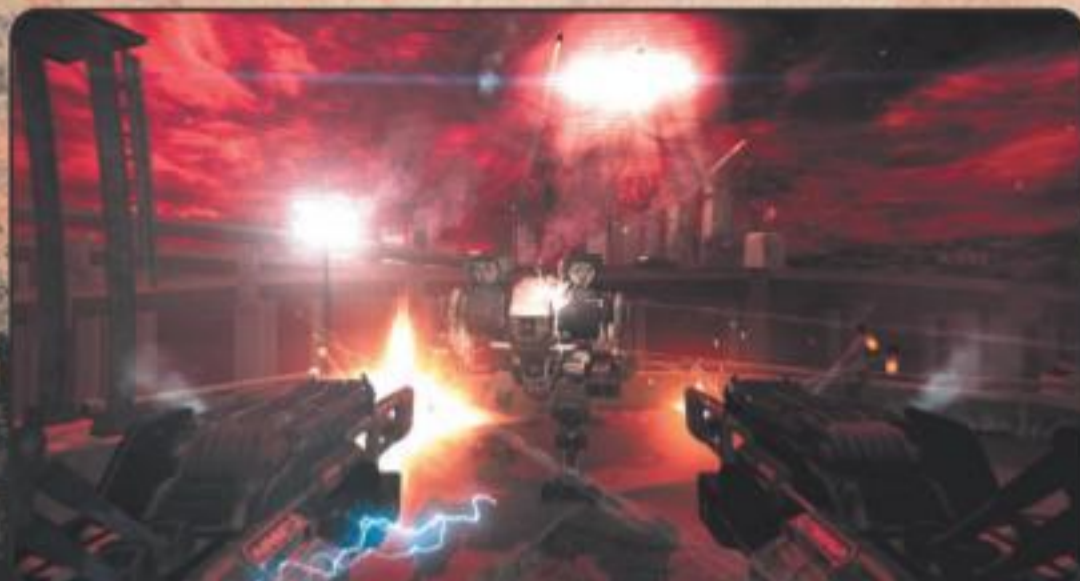
Хитрый маркетинговый трюк, безусловно, оправдался, но клюнувшая на него аудитория почувствовала себя, скажем так, побывавшей в использовании. Чтобы с вами не дай бог не случилось примерно того же, запомните: F.E.A.R. 3 — совсем не то, чем хочет казаться. Несмотря на присутствие на

обложке (в который раз) кровавых девочек; это отнюдь не хоррор и едва ли напугает даже сбежавших с Фон Триера первокурсниц.

И девочки кровавые в глазах

Конечно, в 2005 году оригинальный F.E.A.R. не однажды заставлял нас хорошенько взбодриться одним только видом девочки Альмы в темном коридоре (да и «Звонок» тогда посмотрели

еще далеко не все). Когда ровно та же сцена разыгрывается в вышедшей спустя шесть лет третьей части, это не вызывает ничего, кроме раздражения и вздоха. Day 1 Studios буквально из кожи вон лезут, лишь бы заставить вас вздрогнуть или хотя бы нервно поежиться, но приемы-то у них старые, еще из 2005 года: то расчлняют в кадре целый взвод солдат, наваливают горы трупов, то снова выталкивают на сцену многострадальную Альму.



Апокалиптическое небо, разрушенные города, летящие ракеты, стальные мехи... Роды у Альмы проходят крайне интересно.



У Альмы полно фанатов среди мирного населения. Например, вот этот любезно согласился предстать перед камерой в позе орла.



Свихнувшихся культивистов не особо интересует, что Пойнтмен — сын их богини. Им же хуже.



И хотя Феттел уже однажды умер, при неаккуратной игре он может сделать это еще раз.

Все примерно как в бестолковых молодежных ужастиках а-ля «группа студентов оказывается в глуши наедине со злом». Когда в самый тревожный момент кому-то обязательно приспичит отделиться от группы, уже становится понятно — он-то и станет следующей жертвой. Так и здесь: наперед знаешь, что в пустом коридоре с мерцающей лампочкой через секунду мелькнет Альма, что в тихой детской комнатке главного героя будут мучить галлюцинации и что вот-вот сейчас из-за угла выпрыгнет какая-нибудь потусторонняя зверушка. Какой уж тут страх.

Ма-а-ам, он первый начал!

Думается, что Day 1 Studios и сами все прекрасно понимали насчет хоррор-потенциала своей игры, поэтому, дежурно помигав светом и залив пару стен кетчупом, принялись делать из F.E.A.R. комедию. Действие начинается с того, что к Пойнтмену (так в американском спецназе называют того, кто первым заходит в помещение), протагонисту первой части, является в тюрьме тень его мертвого брата — маньяка-телепата Пакстона Феттеля. Несмотря на то, что мертвым Феттел стал именно по нашей воле, тот несколько не в обиде и даже помогает герою бежать.

Напомним, что в третьей части разработчики обещали раскрыть суть непростых взаимоотношений между Пойнтменом и Феттелом, однако этого не происходит — собственно, именно здесь и умирает надежда на серьезный, продуманный сюжет в триквеле. По ходу игры братья, которые должны ненавидеть друг друга всем сердцем, даже не спорят, не бранятся, их не заносит в интересные с точки зрения раскрытия характеров ситуации — нет, они просто целеустремленно



Пару раз за игру вам встретятся одаренные солдаты, способные открывать порталы и дезактивировать через них отряды союзников.

идут по сюжетным рельсам к Альме-матери. Да и как прикажете углубляться в психологические дебри, если один братец — злое привидение с сатанинским смехом, а другой, простите, вообще немой?

И так во всем. Плоские персонажи на полном серьезе сыпят фразами вроде «Ты — биологический мусор, ошибка! А я исправляю ошибки». Когда разработчикам кажется, что игрок немного заскучал, они применяют универсальный художественный прием любого экшена — взрыв на весь экран. Наконец, здесь есть несусветная дикость вроде призрака Альмы, забеременевшей от живого человека (!). Фильм «Атака куриных зомби» и рядом не стоял.

А пули летят, пули...

Но вот что странно. Будь вы хоть самым преданным адептом серии, готовым поносить Day 1 Studios за все их преступления против канонов оригинальной F.E.A.R., в нее все равно интересно играть. Можно бесконечно долго пле-

ваться от жалких попыток разработчиков нас запугать или от плоского сюжета, но то, что в F.E.A.R. 3 просто чертовски здорово стрелять, — отрицать никак нельзя. Хотя Day 1 Studios и прикончили остатки хоррора и во многом поступили элементарным здравым смыслом, они умудрились сделать и без того более чем исправный экшен во много раз краше и живее.

Причем сделали они это всего лишь с помощью одной (и притом не новой) идеи. Так, главный герой здесь постепенно становится сильнее — растет количество и скорость регенерации здоровья, увеличивается время нахождения в режиме обостренных рефлексов (то самое slo-mo) и так далее. Апгрейды выдаются за очки опыта, а опыт — за выполнение особых условий в перестрелках. Поощряются самые разнообразные аспекты боя: выстрелы в голову, грамотное использование замедления времени, успехи в обращении с разными видами оружия и так далее.

В результате для того, чтобы набрать на уровне макси-

мальное количество очков опыта, приходится задействовать абсолютно все возможности игры. Как и в **Bulletstorm**, становится мало просто перестрелять противников — важно сделать это красиво и при этом еще и заработать как можно больше. Разорвали в клочья двадцать солдат выстрелами из дробовика? Получите порцию опыта и смените оружие, чтобы заслужить медаль за виртуозное обращение с пистолетом или расквитайтесь с врагами голыми руками (и ногами). Мастерски отстреливаете противникам головы в slo-mo? Примите медаль «Охотник за головами» и попробуйте сделать десять убийств из укрытия или при помощи гранат.

Если помните, оригинальный F.E.A.R. здорово страдал от рутинного экшена — как правило, большую часть игры можно было пройти с универсальной связкой «дробовик + автомат» и до последнего ей не изменять. Здесь же вам приходится постоянно менять свой стиль игры и пользоваться раз-



Братьям достанется от оживших ночных кошмаров их матери.



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



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

ными видами оружия, чтобы в итоге получить еще более сумасшедшие апгрейды.

Благодаря простой системе развития персонажа игра превращается в один непрекращающийся танец под свинцовым дождем — разнообразный, убийственно красивый, да к тому же и хорошо оплачиваемый. Масла в огонь подливают регулярные wow-моменты (вроде тех же масштабных взрывов, красочных галлюцинаций и скриптовых сценок) и смысленный AI, который все так же способен обставить в шахматы не шибко проворного гроссмейстера.

Маменькин сынок

Игре можно простить даже теплые братские чувства, неведь откуда взявшиеся у Фет-

тела, если знать, ради чего разработчики пошли на такое насильственное воссоединение семьи. Пожалуй, главная особенность триквела заключается в удивительно толковом кооперативном режиме.

Относительно короткую кампанию F.E.A.R. 3 лучше всего проходить вдвоем — тогда вашему другу под контроль дается сам Пакстон Феттел. Механика призрака психопата-телепата (только вслушайтесь, как звучит!) кардинально отличается от игры за Пойнтмена: Пакстон не использует обычного оружия, отдавая предпочтение пси-атакам и трюкам. Два брата-сверхчеловека с диаметрально противоположными стилями игры вместе образуют идеальный дуэт, за который Day 1 Studios хочется вручить какой-нибудь орден.

Пойнтмен контролирует замедление времени для обоих персонажей, в то время как Феттел действует на порядок изящнее. Так, он может зайти к противникам в тыл и с помощью телекинеза поднять засевшего в укрытии врага, чтобы Пойнтмен смог с легкостью сделать в том пару дырок. Или, если брату приходится туго, укрыть его за энергетическим щитом. Но самый смак — это вселиться в тело любого противника и в два счета в упор перестрелять его же соратников. Надо ли говорить, что после каждого такого удачного финта из груди как-то сам собой рвется протяжный сатанинский смех.

Такая братская взаимопомощь, по сути, делает обычный, сингловый F.E.A.R. 3 и кооперативный F.E.A.R. 3 совершенно разными играми с очень

различающимся игровым опытом. В кооперативе вы постоянно экспериментируете со связками и комбинациями, ищите новые, все более изощренные способы умерщвления толп противников — и это не на шутку затягивает! К тому же с появлением второго игрока здесь появляется соревновательный элемент: в конце каждого уровня в зависимости от успехов каждого брата одному из них будет даваться звание «Любимый сын». Маленький намек: в конце игры из них останется только один, но кто именно — зависит от успехов каждого по ходу кампании.



Не совсем понятно, кем в итоге считать Day 1 Studios — хирургами с радикальными взглядами или безжалостными мясниками с большим тесаком. С одной стороны, из F.E.A.R. 3 полностью удален весь саспенс, нервные вздрагивания и липкий, пробирающий до костей страх. Морально устаревшие методы запугивания (среди которых — изрядно повзрослевшая и на порядок менее одетая беременная Альма) вместо ужаса вызывают какую-то христианскую жалость и сострадание к разработчикам, которые столь сильно и безуспешно пытаются вызвать у игрока хотя бы икоту.

Однако, глядя на действительно качественный экшен, завораживающую красоту перестрелок и кооператив плечом к плечу с призраком брата-маньяка, невольно задаешься вопросом: а так ли нужен F.E.A.R. этот страх? ■

- Рейгабельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
- Легко освоить

Дождались?
В F.E.A.R. 3 не страшнее, чем в цирке-шапито. Но еще более задорный экшен и на редкость увлекательный кооператив с лихвой компенсируют почти полное отсутствие того самого страха.

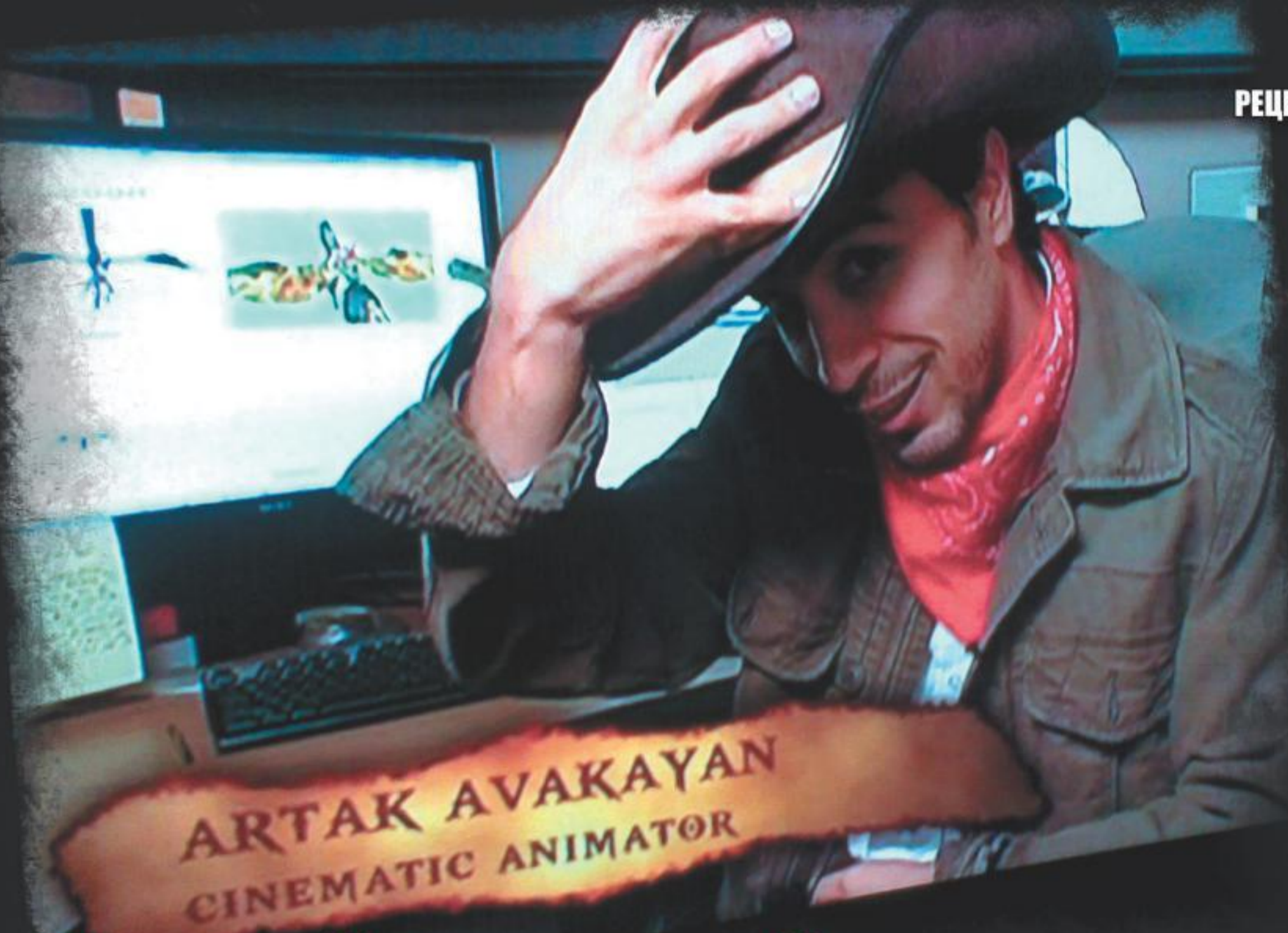
- Геймплей ★★★★★★★★
- Графика ★★★★★★★★
- Звук и музыка ★★★★★★★★
- Интерфейс и управление ★★★★★★★★

8
8
7
8

Рейтинг

8,0

«Отлично»



Самый хитрый из армян

Вот и символ современного пиратства собственной персоной. Для пущей конспирации говорящий попугай, «Веселый Роджер» и бутылка рома остались за кадром.

Вглядитесь в лицо человека на фотографии — именно так выглядит лицо современного игрового пиратства. Артак Авакян, до недавнего времени никому не известный дизайнер, вдруг стал настоящим героем для миллионов пользователей торрент-трекеров. Стараниями армянина-авантюриста на треках всего мира появились предрелизные версии **God of War 3**, **Deus Ex: Human Revolution** и **F.E.A.R. 3**, которые Авакян самым наглым образом украл из офисов разработчиков.

Первые шаги на пути к лихой корсарской жизни Авакян совершил еще в январе 2010 года. Тогда дизайнер работал в **Santa Monica Studios**, в то время занимавшейся разработкой **God of War 3**. Как только в студии собрали более-менее рабочий пресс-кит **GoW 3**, Артак Авакян решил приобщить народные массы к прекрасному и выложил его в Сеть на всеобщее обозрение. Примечательно, что когда начальство узнало о поступке

дизайнера, то его не уволили, а лишь пожурили штрафом.

Почему? Да потому, что, по заверениям бывших коллег Авакяна, тот был «отличным парнем», хорошо ладил с людьми и всем нравился. Правда, как разработчик он отличался ленью и безответственностью — заваливал все сроки сдачи материалов, мог целыми днями проходить свежесобранные уровни из **God of War 3** и мешать работать другим людям. Вероятно, именно из-за последнего недостатка в апреле 2011 года Авакяна все-таки уволили из **Santa Monica Studios**.

Впрочем, дизайнер недолго оставался безработным. В мае 2011 года Авакян устроился работать в **Nixxes Software**, занимающуюся портированием **Deus Ex: Human Revolution** на PC. Здесь начинающий флибустьер сделал нечто, завоевавшее ему широкую известность в игровом сообществе. 31 мая Авакян обиделся на расистское высказывание своего коллеги (и нашего соотечественника)

Ивана Бадаева, после чего вырвал жесткий диск одного из рабочих компьютеров и убежал из офиса. Очень кстати на том диске оказалась рабочая версия **DE: HR**, которая тем же вечером была выложена в Сеть. По оценкам экспертов, ущерб, нанесенный Авакяном, составляет от 25 до 35 миллионов долларов.

После исчезновения из офиса **Nixxes Software** Авакян, как и полагается любому успешному преступнику, ударился в бега: он не появлялся ни дома, ни на работе, а сразу переехал в Киркленд, штат Вашингтон. Здесь ему каким-то образом удалось устроиться в **Monolith Productions**, курирующую разработку **F.E.A.R. 3**. Видимо, на тот момент новообетенная слава Авакяна еще не успела добраться до монолитовцев, поэтому его приняли на работу, даже несмотря на то, что дизайнер находился в розыске за свои подвиги в **Nixxes Software**.

И вот 12 июня Артак Авакян с изяществом степной ла-

ни провернул свою последнюю на данный момент кражу. После рабочего дня ему удалось остаться в офисе после закрытия. Там он нашел сырую версию **F.E.A.R. 3**, до релиза которой оставалось еще две недели. Он провел ночь в офисе, а наутро, смешавшись с толпой, без всяких проблем покинул здание вместе с драгоценным билдом игры. Угадайте, где тем же вечером оказалась эта версия **F.E.A.R. 3**?

Сразу после последней кражи Артак Авакян ушел в глубокое подполье, потому что желающих встретиться с ним лично стало слишком много: сейчас его ищет полиция, ФБР, взволнованная супруга, главы потерпевших компаний и тысячи пользователей торрент-трекеров, желающих пожать руку пирату-армянину. Признаться, дизайнер оказался в крайне непростой ситуации: страну ему не покинуть, да и под настоящим именем его не возьмут на работу ни в одну компанию, так что, скорее всего, рано или поздно Авакяна арестуют. Другой вопрос — сколько еще игр ему удастся выкрасть до ареста? ■

Алексей Моисеев

Жанр

Экшен

Разработчик

Volition

Издатель

THQ

Мультиплеер

Интернет

Платформы

PC, Xbox 360, PS3

Сайт игры

redfaction.com

СИСТЕМНЫЕ
ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб,
320 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

Core i5, 3 Гб, 1 Гб видео

RED FACTION

ARMAGEDDON МАРСИАНСКАЯ ВПАДИНА

Только ленивый не ругал два года назад Volition за то, что в **Red Faction: Guerrilla** они сделали лучшую разрушаемость в индустрии электронных развлечений (к слову, их до сих пор так никто и не переплюнул), но при этом начисто забыли про все остальное: сюжет, персонажей, декорации и другие, очень важные для хороших игр вещи.

Но несмотря на то, что стрелять в **Guerrilla** было неинтересно,

миссии усыпляли однообразием, а половина игрового времени проходила в скучных поездках по пыльным марсианским пустыням, оторваться от игры было практически невозможно. Во всяком случае — тем людям, которые в детстве таранили игрушечной машинкой только что возведенную из конструктора башню или бережно соскребали со спичек серу, делали бомбочку и подсовывали ее в карточных домик, чтобы посмот-

реть, как он красиво рассыплется на кусочки.

Красные против белых

Казалось бы, все просто: физически корректная разрушаемость у Volition уже есть и прекрасно работает. Остается только додумать все то, чего не хватало предыдущей игре, — и можно пить шампанское в честь новоявленного хита. Но вместо того, чтобы на-

конец-то сделать нормальный, качественный GTA на Марсе с разрушениями, разработчики вдруг забуксовали. Дали задний ход и спешно ретировались в марсианские катакомбы, которые успели надоесть еще в самом первом **Red Faction** 2001 года выпуска.

Спуститься в туннели на несколько лет марсианских шахтеров заставила «Белая бригада», оккультная организация, которая с непонятными целями борется про-

тив «Красной бригады» (та самая Red Faction, устроившая революцию на Марсе 50 лет назад). В сюжете что-то говорится про истинных хозяев Красной планеты и звучат лозунги «Марс — для марсиан!», но толком разобраться во всем не хватает времени. Культисты сначала взрывают устройство для терраформирования планеты, а потом обманным путем заставляют вас, то есть Дария Мейсона, внука Алека Мейсона из Red Faction: Guerrilla, пробудить от вековой спячки настоящих марсиан. Те на поверку оказываются заурядными космическими тварями с лезвиями вместо рук и кислотой вместо слюны.

От своих собратьев из **Dead Space** марсианское коренное население отличается повышенной прыгучестью, отчего любая стычка в Red Faction: Armageddon напоминает отстрел кузнечиков из крупнокалиберного пулемета. Враги скачут по всему экрану, цепляются за стены и плюются оттуда какой-то гадостью. Самые смелые и безрассудные идут врукопашную — для них у Мейсона, кроме родной кувалды, припасены несколько высокотехнологичных трюков.

Благодаря устройству с романтическим названием «нанокузня», закрепленному на руке у главного героя, тот со временем получает возможность пускать перед собой поток энергии, сносящий все на своем пути, или устраивать врагам сеансы телекинеза, а затем расстреливать парящие над головой беспомощные марсианские тушки. Против дальнобойных тварей нанокузня тоже помогает: ненадолго прикрывает Мейсона непробиваемым куполом или наделяет его оружие божественной наносилой. Активировать можно только одну способность за раз, а затем приходится долго ждать, пока нанокузня перезарядит наноаккумуляторы.

В плену у Марса

Спустя час-другой монотонной пальбы в пещерах и штольнях сам собой возникает вопрос: зачем игру, в которой безумно красиво и натурально рушатся многоэтажные здания, огромные бараки и высоченные вышки, загнали в тесные подземелья? Физическому движку там просто негде развернуться! Особенно обидно делается в тот момент, когда вам в руки попадает магнитная пушка. Первый выстрел прикрепляет магнит почти к любой поверхности, а вторым указывается, куда эта поверхность со всеми привинченными к ней деталями полетит, снося не только врагов, но и оказавшиеся поблизости здания.

Мультиплеер тоже скукожился: со времен Red Faction: Guerrilla остались только кооперативный отстрел монстров и соревнование, кто больше разрушит зданий за отведенное время. И то и другое быстро надоедает.



Ради этой картинки мы временно возвращаем на страницы журнала некогда популярную подпись: «Простите, мы не будем комментировать то, что происходит на этом скриншоте».



Главная проблема полной разрушаемости звучит так: что делать, если игрок сломал единственный путь к выходу с уровня? Решение очень простое: научить нанокузню восстанавливать все сломанное в первоначальном виде.



С этим чудесным изобретением можно, слегка принаровившись, пройти почти всю игру, радостно хлопая в ладоши каждый раз, когда груда бетона, арматуры и стальные балки погребает под собой очередного марсианина. Со

временем магнитной пушке находишь все новые и новые применения — швырнуть красную бочку в монстра, ударить монстра в стену, кинуть монстра в монстра... развлекаться можно практически бесконечно.

Но на пути безудержного веселья встают темные, практически одинаковые туннели. Игра, в отличие от Red Faction: Guerrilla, абсолютно линейна, а акцент в ней с крушения всего и вся сместился на стрельбу. Чем дальше вы



Пару раз за игру вас все-таки выпускают на поверхность Марса, и там игра хотя бы отдаленно становится похожей на безумный Red Faction: Guerrilla.



Это, кстати, не босс, а рядовой монстр на поздних этапах игры. Убивается совершенно стандартно — сотней-другой пуль, выпущенных в любую часть тела.

углубляетесь в пещеры, тем меньше в них встречается разрушаемых элементов. В начале игры вы еще иногда заходите в обитаемые районы шахт, где можно развлечь себя сносом хибарок уцелевших шахтеров, да и то занимаешься этим не столько ради зрелищных падений зданий в клубах пыли, а чтобы выцарапать из их недр материалы для улучшения нанокузни. Ближе к середине игры вам на растерзание остаются преимущественно небольшие лесенки, мостики и инженерные коммуникации. А в конце вы вообще остаетесь один на один с практически голыми стенами подземелий, где изредка можно наткнуться лишь на разноцветные кристаллы, ломать которые совершенно неинтересно.

Забывать все

Зато врагов со временем становится все больше и больше, сами они обзаводятся бронированными панцирями и очень медленно умирают. Доходит до того, что на одного монстра уходит до десяти ракет или несколько портативных черных дыр. Это самое мощное оружие, которое засасывает все в радиусе своего действия, а потом взрывается, разбрасывая остатки металлолома вперемешку с перемолотыми марсианами. К толстолобым монстрам добавляются коконы — легализованные точки респауна, которые, к счастью, можно уничтожить. Но пока к ним пробьешься, истребишь как минимум полсотни живых враждебных организмов. В итоге игра

быстро скатывается к бесконечному и бессмысленному отстрелу тысяч хищных марсиан.

И опять непонятно, для чего же все-таки нас загнали под землю? В Red Faction: Guerrilla тоже был респаун и много врагов, а пейзажи на поверхности Марса по разнообразию не слишком отличались от пещер. Однако ж там чувствовался размах, а в воздухе витали революционные настроения. Любая более-менее крупная стычка превращалась в настоящее шоу: съезжались бронетранспортеры и танки, сбегались солдаты с ракетницами, игрок усаживался в робота, способного извергать из себя по десять ракет в секунду. Все это начинало стрелять, и экран быстро закрывали красивые взрывы, горелые остовы техники и элегантно оседающие в клубах пыли здания.

В Red Faction: Armageddon ничего даже близко похожего на такое безумие нет. Экшен совершенно будничным и ничем не выделяется среди других представителей жанра, а немногочисленные разрушения происходят как бы на заднем плане и не слишком обращают на себя внимание.

Игроки жаловались на слабый сюжет и не слишком разнообразные миссии, и этот недостаток теоретически можно было исправить линейностью. Избавившись от необходимости думать, куда игрок пойдет дальше и что будет делать,

разработчики могли бы добавить в игру необычные ситуации, зрелищные моменты и неожиданные сюжетные ходы. Но ничего этого почему-то нет. Мейсон — личность довольно безликая, он только и делает, что принимает приказы от разных людей или от своего же компьютера и безоговорочно их выполняет. С таким героем интересной истории не сварить.

Ситуации тоже вполне банальные. Иногда вам предлагают прокатиться на барже по лаве, обуздать паукообразного робота или полетать по пещерам на флаере. Но, честно говоря, от пеших прогулок эти эпизоды отличаются не сильно. Нам все так же предлагают монотонно истреблять обычных монстров из чуть более крупных пушек, причем внутри машины чувствуешь себя почти неуязвимым, и даже целиться точно не нужно — знай себе дави на гашетку.



Кажется, Volition просто не знает, что делать со свалившимся на нее счастьем в виде отличного физического движка, способного максимально достоверно отрисовывать на экране рушащиеся здания. Но даже в таком запущенном случае творческой импотенции есть один проверенный способ улучшить ситуацию: увеличить масштаб и добавить еще больше взрывов (сравните первую и вторую части «Трансформеров» Майкла Бэя). Достаточно было за те пятьдесят игровых лет, что прошли со времен предыдущей части Red Faction, возвести на Марсе хоть какой-нибудь мегаполис с небоскребами, жилыми кварталами и промышленными районами. Запустить туда игрока, вручить ему в руки родную кувалду и разрешить делать все, что взбредет ему в голову, — мы уверены, это бы сработало.

Взамен мы получили обычный, безликий, стерильный шутер в марсианских катакомбах, за которым можно убить пару вечеров. Вот только вместо того, чтобы делать такие ничем не примечательные игры, лучше бы Volition продала свою чудо-технологии какой-нибудь другой студии. Было бы интересно посмотреть, что бы с ней могли сделать более изобретательные и смелые люди. ■

× РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

× КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

× ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Дождались?

Игра, которая стесняется своего главного козыря — полной разрушаемости. Вместо того чтобы выставить все напоказ, Volition прячет ее за ничем не примечательным отстрелом марсианских монстров в душных катакомбах.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★ 8.0

Рейтинг «Мании»:

7,0

«ХОРОШО»

Сияет лампочка шахтера

Red Faction: Armageddon проливает свет на то, как живет шахтерам будущего на Марсе. Мы решили выяснить, что же интересного происходит в жизни шахтеров настоящего.

Шахтеры — это праздник

В последнее воскресенье августа шахтеры России и братских республик отмечают свой профессиональный праздник. Не будем углубляться в детали собственно празднования — оно мало чем отличается от традиционных возлияний. А вот история праздника довольно интересна. День шахтера организовали в честь Алексея Стаханова, который своим запланированным рекордом не только ввел моду в СССР на «превышение плана» и «социалистические соревнования», но фактически изобрел новую технологию шахтерского труда. Стаханов со своей бригадой в ночь с 30 на 31 августа 1935 года за стандартную смену (5 часов 45 минут) вместо 7 тонн угля добыл аж 102 тонны. Секрет заключался в умелом разделении труда: Стаханов только рубил уголь отбойным молотком и ни на что не отвлекался, а его помощники крепили за ним свод шахты бревнами.



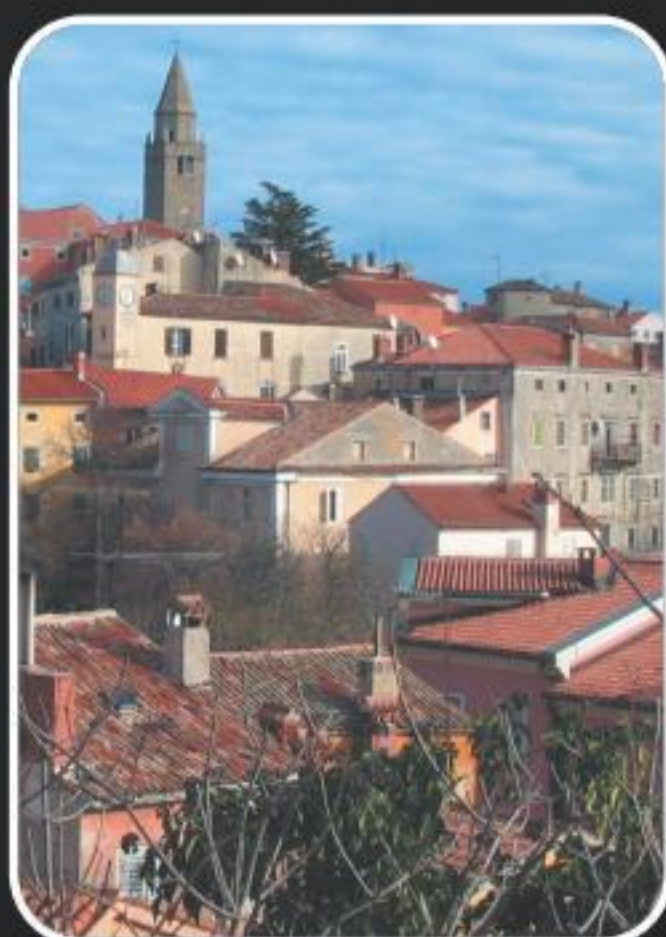
Шахтеры — это сила

В странах, где сильна добывающая промышленность, шахтеров частенько используют сильные мира сего для достижения своих целей. Ведь остановка добычи может серьезно ослабить экономику страны и привести к энергетическому голоду. Например, перед распадом СССР, в 1989 и 1991 годах, прошли забастовки в крупнейших шахтерских регионах — Кузбассе, Донбассе и Карагандинском бассейне. Отказывались работать сотни тысяч шахтеров, половина шахт страны простаивала, а среди традиционных требований повышения зарплаты и улучшений условий труда впервые зазвучали и политические лозунги. В 1998 году шахтеры несколько месяцев стояли лагерем на Горбатом мосту в Москве, стуча касками по асфальту, а их коллеги в регионах фактически перекрыли все грузовое железнодорожное сообщение по стране. Помимо выплаты долгов по зарплатам, шахтеры требовали отставки правительства. Иногда и действующая власть с помощью шахтеров давала прикурить оппозиции. В 1928-м вожди СССР организовали шахтинское дело, обвинив полсотни рабочих во «вредительстве» ради буржуазных контрреволюционеров. Этим правительство не только укрепило свою власть, но и сняло с себя ответственность за постоянные аварии на шахтах, объяснив их саботажем. В 2000 году всех проходивших по этому делу реабилитировали.



Шахтеры — это независимость

В 1921 году итальянские фашисты повздорили с шахтерским профсоюзом в Раше (хорватский город недалеко от Лабина, на тот момент входивший в состав Италии), в результате чего лабинские шахтеры восстали. Чтобы защититься от произвола, они решили ни много ни мало объявить Лабинский район независимой республикой, организовать самостоятельную добычу угля, продавать его и бед не знать. Итальянцы терпели чуть больше месяца, с 2 марта по 8 апреля. Потом попросту ввели в город войска и разогнали всех поганой метлой, попутно погубив двух шахтеров. Позже других рабочих пытались судить, обвиняя в сопротивлении войскам, оккупации шахты и установлению советского режима, но в результате оправдали.



Шахтеры — это мистика

Уже в XXI веке китайские шахтеры недалеко от поселка Хуангу раскопали нечто странное: при расчистке площадки для шахты обнаружили десять трехметровых камней в виде диска с выпуклостью посередине. Одним словом, десять каменных моделей летающих тарелок. Все бы ничего, да вот только Тибет славится еще и тем, что считается чуть ли не базой инопланетян на Земле. Например, еще в 1938 году археологическая экспедиция откопала странное кладбище: выдолбленные в скале пещерки с небольшими телами в каждой. Всего пещерок было больше 700, во всех лежали маленькие существа с отличающимся от китайцев и вообще азиатов строением тела. У каждого в ногах лежал подобный каменный диск, только маленький. На некоторых глыбах были надписи на древнекитайском о неких аппаратах, прилетавших сюда 12 000 лет назад.



ЖАНР

Экшен

РОЛЕВАЯ ИГРА

ИЗДАТЕЛЬ

SQUARE ENIX

РАЗРАБОТЧИК

OBSIDIAN ENTERTAINMENT

МУЛЬТИПЛЕЕР

Интернет

Локальная сеть

ПЛАТФОРМЫ

PC, Xbox 360, PS3

САЙТ ИГРЫ

dungeonsiege.com/language.php

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: 3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО: Core 2 Duo 2,5 ГГц, 1,5 Гб, 512 Мб видео

От мертвого осла уши

DUNGEON

SIEGE



КИРИЛЛА ВОЛОШИН

Прогуливаясь по лесам и долам **Dungeon Siege 3**, внимательный исследователь может набрести на обглоданную тушку мула. «Путники давным-давно бросили его здесь, унеся с собой тяжелые доспехи, мешки с золотом и огромные боевые топоры, под весом которых и погибла эта бедная тварь», — поясняет игра. Для поклонников серии, придуманной когда-то Крисом Тейлором и его **Gas Powered Games**, в этой шутке есть намек. Ведь нагруженный зельями и трофеями ослик был таким же символом **Dungeon Siege**, как улетающий Мишка — символом московской Олимпиады-80 или помешанная на орехах белка — символом «Ледникового периода». Поэтому не нужно удивляться тому, что прежняя, знакомая нам игра сгинула вместе с несчастной животной.

Гни свою линию

Сама возможность того, что спустя шесть лет эта серия получит полноценное продолжение, казалась маловероятной.

А уж особенно — с **Obsidian Entertainment** у руля. Эти люди когда-то в составе **Black Isle Studios** делали RPG, в которых даже финального босса можно было победить не силой, а словом (см. **Planescape: Torment** и **Fallout**).

Dungeon Siege на их фоне выглядит как рыжий германский варвар в шурах рядом с Юлием Цезарем. В 2002 году она была этаким партийной **Diablo**, где кровавая сеча не останавливалась ни на секунду, а сюжет был приравнен к фоновым помехам. Вместе с напарниками мы резали, рубили, жгли огнем, потом собирали трофеи, загружали ими уже известного осла и телепортировались в город на шопинг. И так повторялось десятки раз

вплоть до убийства главного гада. Вторая часть, вышедшая спустя три года, внесла косметические изменения в эту концепцию, но суть осталась прежней: сюжет такой же рудиментарный, а экшен безостановочный.

В третьей части **Obsidian** сделали из варвара человека — причесали, отмыли и обучили словесности, но меч все-таки не отобрали. Это по-прежнему экшен-RPG, где большую часть времени вы проводите за избиением врагов и подбором нового снаряжения. Однако кровавая баня уже не подминает под себя остальное: сюжет стал полноценным участником процесса, а напарники — не просто дополнительной боевой силой с зачат-

ками характера, а полноценными личностями.

История посвящена возрождению Десятого легиона, который когда-то строил и защищал империю Эб, а потом был обвинен в убийстве короля и почти уничтожен. Выбрав на старте одного из четырех потомков легионеров, вы узнаете, кто он и как дошел до жизни такой. Воин Лукас, ведьма-полукровка Катарина, маг Рейнхарт и представительница мифических архонтов Анджали — в разное время вы возьмете всех их с собой.

На пути к финальному бою будет много интересных событий и заданий. Начав с мелких услуг населению (отнеси еду



За многие ваши действия и решения выдаются т.н. «подвиги»: помимо высокого звания (например, герой рабочего класса), вы обязательно получаете определенную прибавку к характеристикам.

находящемуся в бегах мужу, найди пропавшие товары и пр.) и спасения небольших деревень, игрок потом будет заключать политические союзы, видеть странные сны и путешествовать по параллельному измерению.

Квесты при этом не всегда сводятся к простой формуле seek and destroy. Едва ли не лучшая часть игры — та, что проходит в огромном городе Каменномост, где мирно уживаются роботы, гоблины-технари и люди. Здесь, чтобы заручиться политической поддержкой городского совета, мы не только зачищаем старые склепы, но и участвуем в переговорах с бастующими рабочими-циклопами, решаем, как быть с узником в тюрьме и как делить землю между местными жителями.

У решений есть последствия. Некоторые проявляются по ходу игры: согласитесь оставить в живых одну агрессивную дамочку, и она ближе к финалу перевернется на вашу сторону, хотя даже там будет выбор, принять ее помощь или отвергнуть. О других последствиях мы узнаем в эпилоге, сделанном по аналогии с Fallout. Решать судьбу главной злодейки (дамы, 30 лет назад развязавшей гражданскую войну) особенно тяжело, но этот выбор явно отразится в продолжении, на которое намекает финал игры.

Ну и, конечно, Obsidian не забыла про систему влияния на напарников. У каждого из них некоторые ваши решения и реплики могут вызвать одобре-



Сценаристы Obsidian закрывают все пробелы оригинала. Теперь здесь можно найти массу книг, заметок и дневников, проливающих свет на историю игровой вселенной.



Анджали: [Повышение влияния: Анджали] Да, вы правы. Я сражалась с лесканци, не как солдат, а как палач.

Присутствие в партии конкретного персонажа может повлиять на содержание некоторых диалогов.

ние. Практичная ведьма Катарина, например, обожает, когда вы просите деньги вперед за помощь страждущим и решаете проблемы за их же счет.

Новый порядок

Хотя экшен в Dungeon Siege традиционно все-таки важнее. Чтобы сделать его динамичнее и современнее, авторы решили отказаться от некоторых особенностей серии. Так, теперь одновременно путешествовать с вами может только один напарник (а не до восьми, как раньше, и никаких осликов), остальные ждут своей очереди в меню группы, откуда их можно вызвать в любой момент. То есть процесс шинковки врагов больше не вязнет постоянно в микроменеджменте группы.

Чтобы не сбиваться с ритма и не заставлять игроков постоянно телепортироваться в город «по магазины», теперь на каждом шагу раскинулись торговые лавки. С той же целью сохраняться можно не один раз (чтобы, как раньше, возродиться после смерти в городе), а у специальных точек, дефицита в которых нет. Думать о массовой закупке зелий больше не надо: теперь за восстановление здоровья и маны отвечают специальные умения. Не надо возиться со свитками заклинаний — магия приравнена к активным умениям.

Здесь масса интересных локаций (от темных склепов до рудников, морозных вершин и горящих лесов), табуны разнообразных противников и взвод колоритных боссов. Плюс ва-

гоны припрятанных сокровищ, трофеев и экипировки различной ценности.

Динамичнее стала и ролевая система. В ней, конечно, теперь меньше свободы, но зато больше наглядности. Если раньше каждый персонаж, независимо от класса, мог свободно изучать способности во всех школах, от магии до ближнего боя, то теперь у героев есть четкая специализация: Лукас ставит на владение мечом, Катарина обожает дробовики и винтовки, Анджали меняет облик ради того, чтобы в образе человека больно бить ногами, а в образе демона жарить огнем. Чем занимается маг Рейнхарт, вы и сами догадываетесь. На определенных этапах игры авторы сами открывают доступ к трем новым пассивным навыкам и трем



По мере использования умений становится доступна их продвинутая версия. Применять такие приемы в бою можно, когда зарядится специальная сфера.



Серьезные проблемы с боссами могут возникнуть даже на нормальном уровне сложности, а уж уровень «Хард» и вовсе заставит ностальгически всплакнуть тех, кто помнит драки-марафоны в Baldur's Gate.

активным умениям персонажей (всего их будет по 9 на каждого). Так, Лукасу можно выбрать одну способность для одноручного меча (например, мощный удар в прыжке), одну для двуручника и одну защитную ауру.

Подобный подход больше присущ экшенам с легкими ролевыми элементами, чем RPG. Впрочем, сами сражения теперь и так отдаленно напоминают слэшеры: героем можно управлять с клавиатуры, ставить блок и кувыряться в стороны, уклоняться от ударов. Вместе с этим появились и такие пошлые для классики жанра вещи, как необходимость нарезать круги вокруг неприятеля и перекачываться, ожидая, когда восстановится здоровье (живительных зелий-то больше нет!).

Однако такое чаще всего случается лишь в самых жарких боях на высших уровнях сложности. В основном же драки только развлекают: герои поминутно используют спецумения и вытворяют с врагами такое, что невольно присвистываешь. При этом игра, как ни парадоксально, не стала сильно проще — даже, наоборот, сложнее. Финальные битвы и вовсе испытание только для сильных духом.

Поэтому воевать нужно с умом. Во-первых, подбирать оружие для разных ситуаций, одним движением меняя боевую стойку: одноручный меч или винтовка, например, подходят для одиночных врагов, «двуручник» или дробовик — для толпы. Во-вторых, учитывать новые бонусы, которые теперь дает каждый посох или меч, — это так называемые «характеристики хаоса», способные вызвать эффект оглушения, поджечь врага, вернуть урон, отравить и т.д. Причем все вещи одни показатели повышают, а другие снижают, и вот тут как раз возникает простор для творчества и разнообразных комбинаций эффектов.

Ну а если игра кажется слишком сложной, можно позвать живого напарника или присоединиться к открытой сессии: кооперативный режим по-прежнему в строю. С реальными людьми играть интереснее и проще — они могут быстрее оживить вас, грамотно отвлечь врага, использовать целительную ауру, поэтому и ходить кругами вокруг врагов не придется.



При всем при этом здесь важно сделать одну ремарку. Если



В игре есть здоровая ирония и юмор. Вот, например, роботы-автоматы в Каменномосте через слово выдают что-то в духе: «Ваш ответ слишком уклончив и не дает мне оснований расстрелять вас, поэтому проходите!»

вы вдруг ортодоксальный фанат серии, то Dungeon Siege 3 у вас, скорее всего, вызовет изжогу: ролевую систему сократили и упростили, бои местами больше похожи на слэшер с видом сверху, да к тому же (о ужас!) больше нельзя улучшать оружие и собирать «сеты» брони.

Для всех остальных это скорее хорошие новости — пускай здесь больше нет ослика и возни с четырьмя напарниками одновременно, зато

есть интересный сюжет, возможность влиять своими действиями на мир и лихие бои. Только предупреждаем: игра затачивалась под консоли, поэтому к управлению в PC-версии нужно привыкать. Непослушная камера и слишком близкое друг к другу расположение клавиш смены стойки/выбора умений здорово нервируют. Поэтому лучше сразу подключить геймпад или играть на консолях — там все в порядке. ■

- Рейгабельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
- Легко освоить

Дождались?
Diablo от авторов Planescape:
Torment — с нелинейными диалогами
и моральным выбором.

- Геймплей ★★★★★★★★
- Графика ★★★★★★★★
- Звук и музыка ★★★★★★★★
- Интерфейс и управление ★★★★★★★★

8
7
7
7

Рейтинг
7,0
«Хорошо»



Двойная экспа – каждый день!

Современный портал

на базе «Игромании.ру», посвященный онлайн-играм



Сильная команда

Журналисты и игроки с большим опытом в MMO

оперативность

общение

мнения экспертов

ежедневно

советы и тактики

репортажи

профессионализм

специальные материалы

авторские колонки

онлайн-анонсы

конкурсы

горячие новости

оригинальная подача

бета-тест

обзоры

и превью игр

уникальный контент

Продemonстрировать, что онлайн-игры – просто, весело, для всех!



Миссия выполнима

Весь онлайн

Условно-бесплатные игры и подписные, клиентские и браузерные, отечественные и зарубежные



ИГРОМАНИЯ
ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ



Почему XP?

XP (experience)
Опыт, ключевой термин в MMO

Олег Ставицкий

Жанр
Рельсовый
музыкальный шутерИздатель
UbisoftРазработчик
EntertainmentПлатформы
Xbox 360, PS3Сайт игры
child-of-eden.uk.ubi.com

PS@IGROMANIA.RU

Child of Eden

Прячь таблетки, шухер, милиция

Во славу японского геймдизайнера Тетсуя Мицугути, автора **Space Channel 5**, **Rez** и **Lumines**, было сложено немало текстов (включая написанные автором нижеследующих букв). Мицугути практически единолично придумал, как сделать музыку активным геймплейным элементом — во всех его играх саундтрек издается под стать геймпаду.

Когда год назад он, находясь в статусе большого автора, водил руками перед огромным экраном, анонсируя таким образом **Child of Eden**, «Игромания» радостно рапортовала: грядет новая игра мастера, готовьтесь. Мы, к сожалению, предпочли оставить без внимания тот факт, что ни в одной предыдущей работе Мицугути не вдохновлялся собственным творчеством.

Отплясывающая в виниловой юбке героиня

Space Channel 5 была списана с вокалистки великой группы Deee-Lite (по этому поводу с ней даже случилось судебное разбирательство), внешний вид Rez диктовало суровое техно — за звук там отвечали Кен Иши, Underworld и прочие герои 90-х, а саундтрек Lumines смело можно было выпускать под обложкой «лучшая клубная музыка образца середины нулевых».

Child of Eden Мицугути, очевидно, рассматривает как свой персональный шедевр, поэтому взялся не только придумывать геймплей, но и сочинять музыку. И это, как выяснилось, стало роковой ошибкой.

Дискотека авария

Для того чтобы понять, как неудачный саундтрек серьезно подпортил целую игру, нужно разобраться с механикой и устройством Child of Eden. А она дословно копирует великую видеоигру Rez. То есть это рельсовый шутер, крепко завязанный на музыку.

Там символическая фигурка человека неслась через пульсирующее в такт ритму абстрактное пространство, отстреливая нападающих врагов. Последние были представлены набором переливающихся геометрических примитивов: агрессивные сферы, какие-то змеи, составленные из конусов, распадающиеся на тысячи осколков эллипсы и т.п. Тонкость в том, что любое действие игрока — выстрел, меткое попадание, взрыв или ранение — сопровождалось специально подобранным семплом. В итоге каждая партия в Rez становилась ремиксом на заранее написанные композиции.

Учитывая нехитрый геймплей, все специфическое обаяние Rez заключалось в ее эстетике. Беспощадное техно 90-х задавало тон всему — графике, настроению, общему ощущению от происходящего на экране. Мицугути очень метко попал в образный ряд, механику и музыку: Rez был не столько игрой, сколько аудиовизуальным опытом, ее транслировали в клубах и использовали в своей работе виджеи.

Музыка и продиктованная ей эстетика — ключевые понятия для игр Мицугути, так как всерьез разбирать происходящее на экране с точки зрения геймплея не представляется возможным. И именно поэтому Child of Eden так разочаровывает.

Вместо того, чтобы заняться интерактивной визуализацией современной передовой электроники (а там, мягко говоря, есть что визуализировать), Мицугути полностью составил саундтрек из треков подшефной ему группы Genki Rockets. И вот тут выяснилось, что у мудрого японца, который рассуждал о Кандинском и эффекте синестезии, все это время в голове играл немислимый, пошлейший хаус из девяностых. Оказывается, Мицугути во снах грезятся тысячные рейвы, стробоскопы, диско-шар, неоновые браслеты и метафорический журнал «Птюч». Такой поворот событий можно было списать на желание автора оседлать модную сегодня ностальгию по девяностым, но Мицугути сконструировал Child of Eden без тени иронии.

В итоге, мягко говоря, неудачный саундтрек тянет за собой все остальное. Тут, например, есть ка-

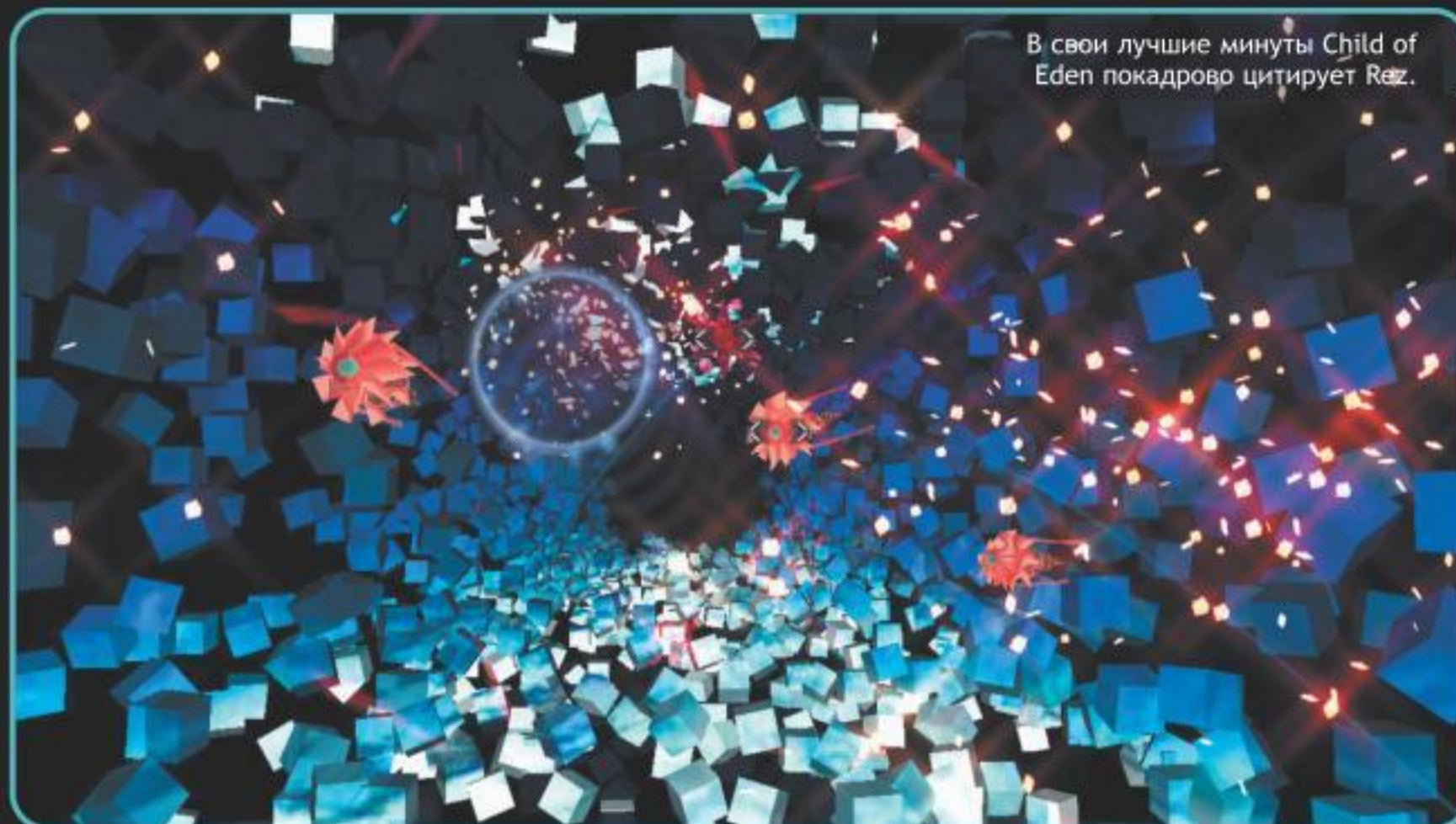
кой-то немыслимый, неясно за каким чертом придуманный сюжет про компьютерный вирус, атакующий девушку-программу Люми. Child of Eden исполнена пластмассового экстази-позитива: игра взрывается тысячей стробоскопических спецэффектов, выстреливает вам в лицо хлопушкой с конфетти и лепестками, переливается, как розовый блог на liveinternet.ru, в самый неподходящий момент выводит на экран живое видео с танцующей девой в ситцевом платье.

Весь местный психодел устроен схожим образом — это выхолощенные, глицериновые HD-узоры, будто придуманные на досуге измученным моушен-дизайнером рекламы майонеза. Это тот тип психоделического видеоарта, под которым в интернете принято оставлять остроумные комментарии в стиле «что курил автор?». На деле же на экране творится довольно привычный клубный видеоарт: плывут трехмерные киты, переливаются фракталы, распускаются цветочки. В жанре интерактивного природоведческого искусства уже обстоятельно высказался Йенова Чень со своим Flower, а до патентованного японского безумия узоры Мицугути явно недотягивают: спорить, скажем, с Nobi Nobi Boy, где фигурирует гигантская морковка на треугольных колесах и лев в кителе, у него не получается.

Чугунный скорострел

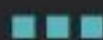
Сомнительную художественную ценность Child of Eden можно было бы простить ради звания «первой арт-игры для Kinect». Мне стоило больших усилий не потратить половину отведенного журнального места под текст о том, как я настраивал Kinect для работы на проекторе. Но итог, в общем, ожидаемый: стоя среди увитой проводами комнаты и ритмично дергая руками под дурацкий хаус на фоне трехмерных цветочков, думаешь только о том, что домашнее интерактивное искусство в мечтах представлялось несколько по-другому.

Но Kinect действительно мог сослужить геймплею Child of



В свои лучшие минуты Child of Eden покадрово цитирует Rez.

Eden добрую службу. Когда на вас со всех сторон валят киты, цветочки и агрессивно настроенные кубы, очень хочется иметь возможность выстрелить сразу в две точки пространства одновременно. Тем более что Child of Eden теоретически предусматривает такую возможность: в отличие от Rez, тут существует два типа выстрела — слабой очередью или более мощным одиночным залпом. Но прицел, даже в Kinect-версии, у вас один, так что приходится поочередно тыкать в пространство то одной, то другой рукой. В общем, пройдя два уровня, зацепившись за провод и свалив всю конструкцию на пол, я в гневе выключил Kinect и провел остаток игры с геймпадом.



В итоге Мицугути обернулся таким Богданом Титомиром от мира видеоигр: про его заслуги очень интересно читать и слышать от знающих людей, но когда он всерьез берется за микрофон и начинает петь про «девочку под метр девяносто», то ничего, кроме неловкости, это не вызывает. Проблема в том, что Мицугути все-таки талантливый геймдизайнер с потрясающим, уникальным чувством музыки. Но для того, чтобы убедиться в этом, совершенно не



Психоделика в новом представлении Мизогучи напоминает нечто среднее между продвинутым скринсейвером и трансвым видеоклипком.



Сегодня подобные игры тысячами продаются на iPad по цене в 99 центов — и нет ни одной причины, почему вы должны тратить на них в 50 раз больше.

нужно покупать Kinect и тратить \$50 на Child of Eden. Достаточно обойтись 800 Microsoft Points и приобрести в Xbox Live Rez HD. Толку и удовольствия будет значительно больше. ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Дождались?

Child of Eden выглядит и звучит как ода позитивному ревью девяностых. И это, к сожалению, не комплимент.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★ 5.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★ 7.0

Рейтинг «Мани»:

7,0

«ХОРОШО»

Кирилл Волошин

Жанр
Тактическая стратегия
Издатель
Matrix Games
Разработчик
Mod 7 Games
Мультиплеер
Интернет
Локальная сеть
Платформа
PC
Сайт игры
frozensynapse.com

PS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 512 Мб видео

FROZEN SYNAPSE

ИДИТЕ НА ЗЕЛЕНЫЙ

Жанр пошаговой тактики умер, не приходя в сознание. Имена вроде **X-COM** или **Syndicate** сегодня используются лишь в качестве громкой вывески для шутеров-

новоделов, пусть и с ролевыми элементами (см. **X-COM** от **2K Marin** и новый **Syndicate** от **Starbreeze Studios**). Классические игры с маленькими человечками, которым нужно отдавать

какие-то приказы и терпеливо следить за их выполнением, банально не успевали за темпом нового века. А погубила их собственная избыточность — в них приходилось учитывать каждый

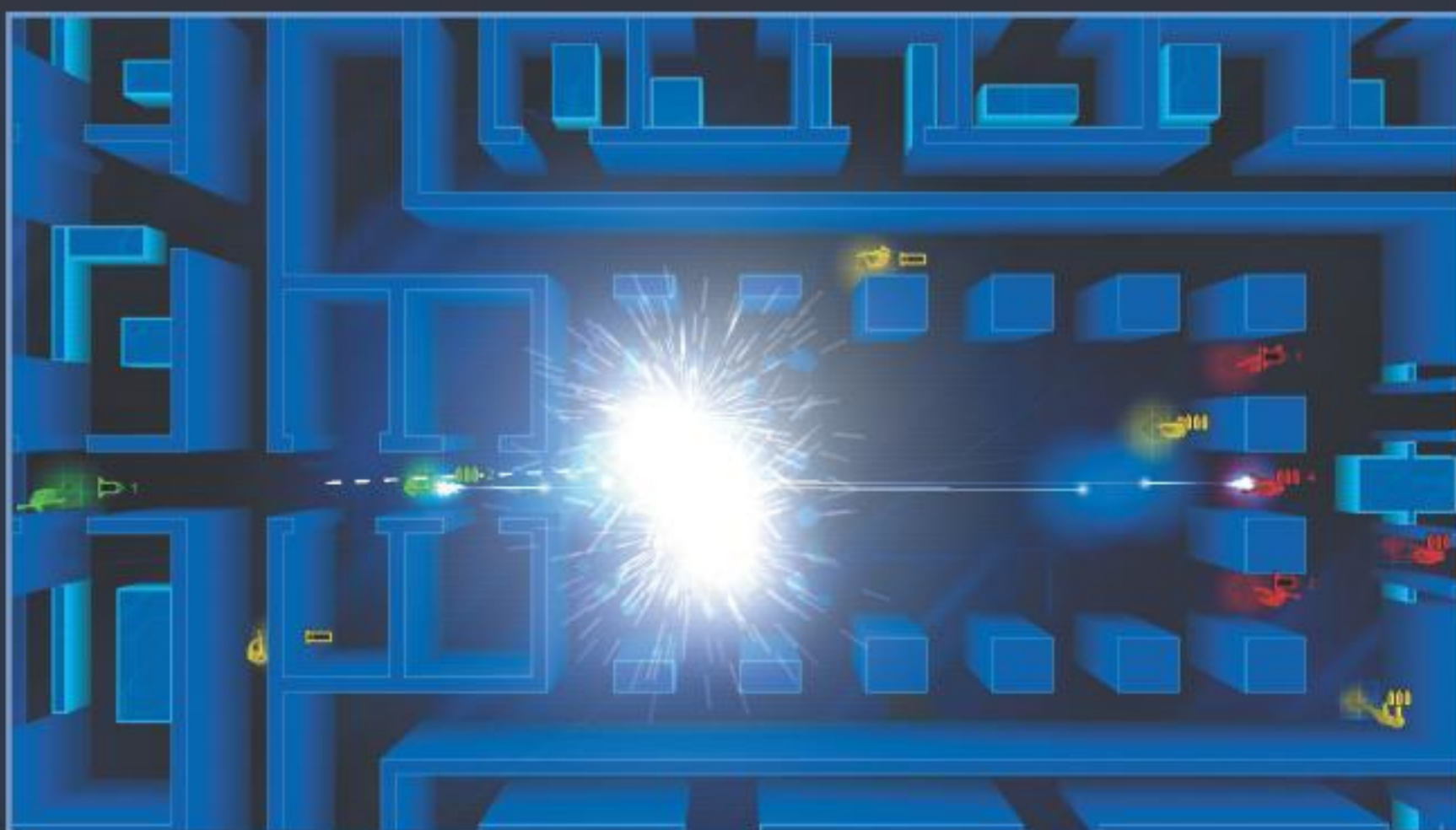
чих, каждую каплю крови своих бойцов, и это уже было слишком.

Присесть, развернуться, пальнуть в потолок, измучиться циклами сохранений-загрузок в попытке с вероятностью в 2% попасть в голову фрицу, который в этот момент ложится по-пластунски, бросает гранату и одновременно тихо кровоточит от тяжелого ранения в правую ягодицу, которое могут вылечить только специальные аптечки, занимающие четыре слота в инвентаре, из-за чего, кстати, не получалось взять с собой пулемет «Максим». Это были типичные будни игрока в какую-нибудь «Операцию **Silent Storm**».

В отличие от тактических коллосов прошлых лет, **Frozen Synapse** (созданная тремя британцами и, скорее всего, за три фунта стерлингов) — это чистая тактика с нулем лишних примесей, настоящая битва умов.

Отличный план!

На синем поле мы видим максимально обезличенных бойцов, а точнее, их макушки (камера смотрит на происходящее ис-



Каждый сетевой режим делится на два варианта: в «темном» мы не видим перемещения противника на карте, в светлом — видим.

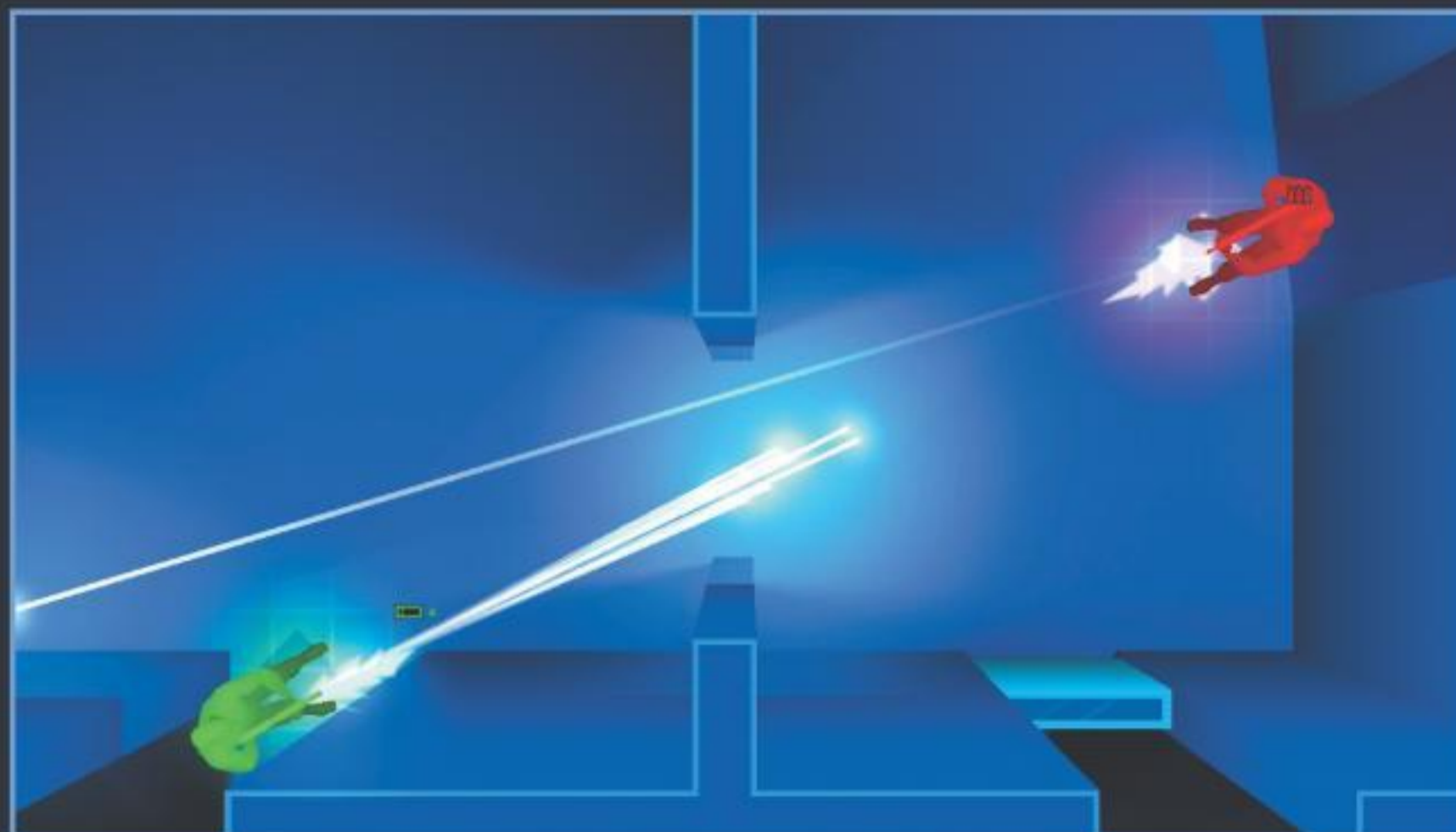
ключительно сверху вниз). Зеленые — наши, красные — враги. Между ними такие же условные стены и препятствия, которые могут образовывать условные коридоры и комнаты с дверными проемами и окнами. Одни укрытия более прочные (выглядят темнее), другие — менее (они, соответственно, светлее). Через окна можно стрелять.

У солдат нет характеристик, есть лишь специализация: пулеметчики палят быстро, но не кучно, снайперы долго целятся, но убивают с одного выстрела, штурмовики с шотганами открывают огонь только вблизи. Что делают гранатометчики и ракетчики, думаем, пояснять излишне. Разрушения максимально простые: стены от прямого попадания из РПГ разлетаются на щебень и хоронят под собой тех, кто оказался рядом. Никаких взрывоопасных емкостей и детонирующих транспортных средств, не говоря уже о виртуозном разборе по кирпичикам и этажам целых уровней в духе *Silent Storm*, нет и в помине.

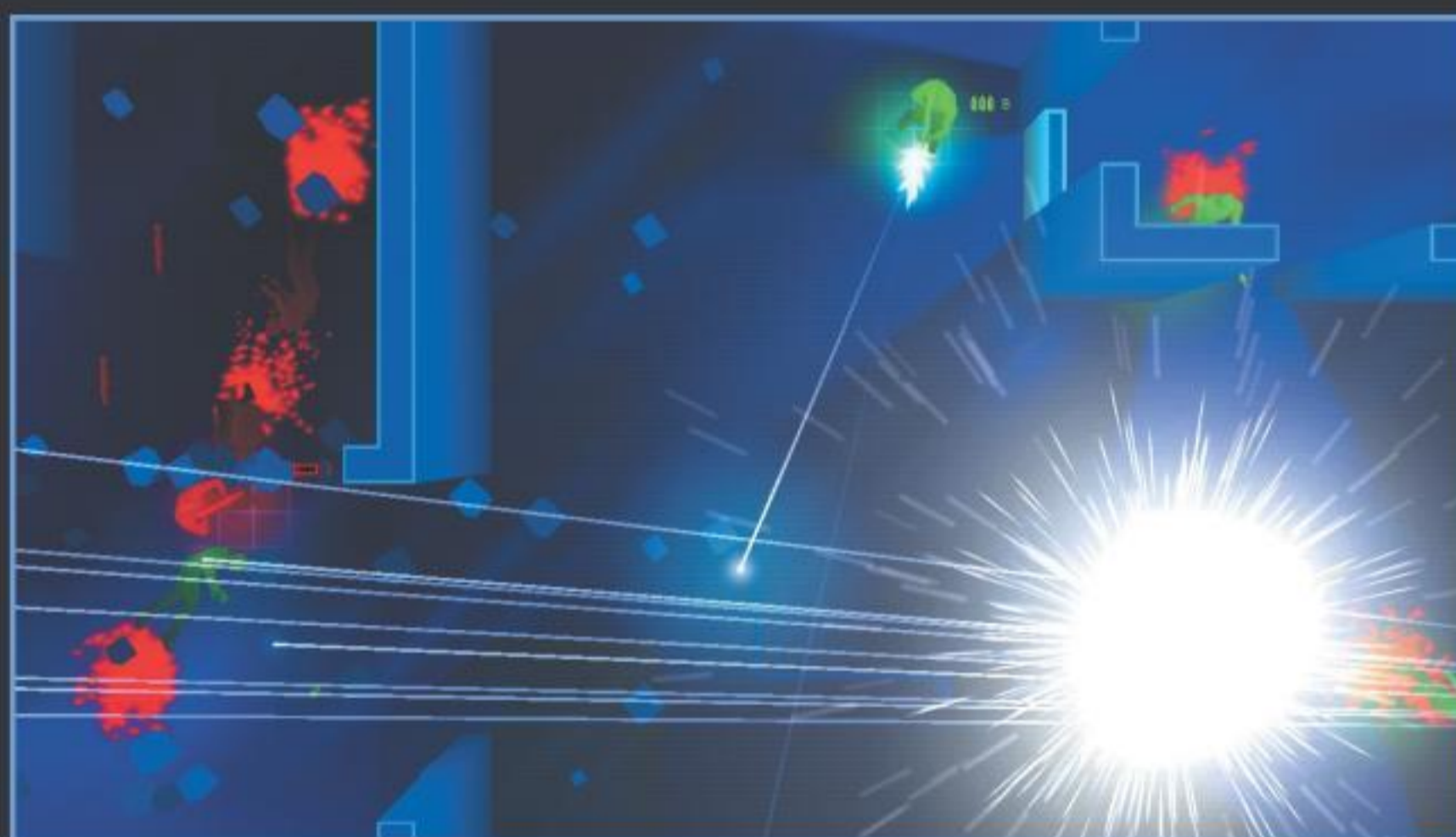
Успеть за 5 секунд

«А что же здесь вообще есть?» — спросит удивленный читатель. На самом деле — немало. *Frozen Synapse* использует систему, впервые опробованную в 2003-м в *Laser Squad Nemesis*, а потом в том или ином виде использовавшуюся (и дорабатывавшуюся) в играх «Альфа: Антитеррор» и «Бригада Е5: Новый альянс». Вместо абстрактных очков хода в расчет берутся конкретные секунды времени. Каждому бойцу дается 5 секунд, и вы можете с точностью до десятых распланировать, чем он будет заниматься все это время. Можно приказывать двигаться в определенную точку (стоя или присев). Остановиться у дверного проема, через полсекунды посмотреть направо, через 0,3 секунды чуть сдвинуться в ту же сторону и взять на мушку уже левый угол, еще через 1,5 встать и быстро переместиться в другой угол. Завершив планирование (так нужно раздать приказы каждому солдату), вы смотрите, что получилось.

В течение 5 секунд ваши бойцы и враги совершают запланированные действия, и вмешаться в этот процесс нельзя. Между тем противники ведут себя совершенно непредсказуемо. Может получиться так, что ваш подопечный, удачно взяв на мушку тот самый дверной проем, сначала



В скірмише можна установити рівень агресивності AI і навіть сгенерувати приміщення для розборки, визначив товщину, розміри і кількість стін, вікон і дверних проемів.



Пальнуть із РПГ в землю нельзя: щоб досягти бажаного руйнівного ефекту, потрібно стріляти істотно в стіну, інакше снаряд грустно улетить за межі карти.

ла расстрелял появившегося в нем неприятеля, а потом вовремя отступил в другой угол и избежал взрывной волны от брошенной туда же гранаты. Но может выйти и по-другому: враг решил не идти в дверь, а обойти помещение с тыла, поэтому он без труда снял вашего солдата через окно. Значит, нужно было запланировать, что на такой-то секунде подопечный бросит взгляд в окно. А еще лучше, чтобы другой юнит страховал его.

Есть и другие тактические возможности. Можно приказывать двигаться из одной точки в другую, игнорируя врагов. Если вас заметят первым, то будет шанс быстро проскочить за спасительную стену, — иначе, пока

боец развернется и прицелится, его уже 20 раз превратят в решето. И, напротив, можно заставить союзника во время движения останавливаться каждый раз при виде врага, чтобы попытаться подстрелить того. Главное, чтобы боец держал на прицеле нужное направление: на затылке и висках глаз нет, и это может оказаться для него роковым упущением. Поэтому эффективнее действовать двойками или тройками юнитов, которые перемещаются рядом друг с другом и контролируют разные сектора. Отсутствие распределения по отрядам усложняет такую задачу, но вовсе не отменяет саму возможность действовать синхронно.

Впрочем, по сравнению с другими представителями жанра (или с тактическим планированием в играх серии *Rainbow Six*) многих инструментов все равно не хватает: нет отрядов, нельзя приказывать бойцам аккуратно открыть дверь, бросить туда гранату, выглянуть за угол, нет четкого разграничения по режимам стрельбы и атаки (штурм, защита и пр.). Двери вообще открывать не надо: кто-то предусмотрительный сделал это заранее.

Можно, как и в «Бригаде Е5», двигаться в разных направлениях (хоть задом, хоть боком) с оружием наизготовку, но нельзя приказывать подчиненному принудительно пальнуть в ту сторо-



Через открытые двери и окна бойцы палят насквозь, поэтому лучше долго не задерживаться в таких простреливаемых зонах.

ну, откуда вы ждете появления неприятеля. Более того, приказ стрелять куда-либо отсутствует как класс. Юниты делают все сами, и в ситуации, когда враг уже показался напротив вашего бойца, а тот явно опаздывает толком прицелиться, вы не сможете приказать ему стрелять на опережение от бедра. Единственный выход — отменить фокусировку на противника (или сектор) и быстрее уйти за ближайший угол.

То есть, по сути, вся тактика сводится к простой схеме: кто вовремя заметил врага (читай — грамотно и в нужное время взял на прицел нужные зоны) и у кого в этот момент оружие оказалось скорострельнее, тот и в дамках.

Сетевая тактика

Тем не менее, когда привыкаешь к новым правилам, выясняется, что такая система не просто работает, она оказывается во многом достовернее и живее. По сути, перед нами чистое голое планирова-

ние на местности, лишённое многих условностей. Представьте, что вы командир какого-нибудь отряда S.W.A.T., а в вашем подчинении — исключительные профи, все как на подбор меткие и крепкие (не случайно, по легенде, все ваши юниты в игре — клоны). В таком случае не нужно заботиться об их характеристиках и прокачке, не нужно лично нянчиться и уточнять, как, куда и когда стрелять (главное — грамотно, по-командирски направлять бойцов). А уж о подрыве взрывоопасных емкостей, тотальном разрушении зданий и сборе трофеев применительно к реальным операциям и вовсе говорить смешно.

Получается чистая дистиллированная тактика. Да, в ней нет некоторых привычных нам инструментов, но это с лихвой компенсируется динамикой и непредсказуемостью действия, что опять же приближает игру к жизни. Здесь не нужно заучивать расположение врагов, придумывать, куда пойти в следующий раз, когда оттуда выскочит вот тот дядька, а здесь пройдет вот этот

патруль, чтобы потом, ловко используя магию «save/load», за 4 часа все-таки одолеть неприступную миссию. В реальных операциях частенько приходится действовать гибко, по ситуации, не имея на руках четкого плана с заботливо нанесенным расположением врагов. Вот и во Frozen Synapse мало того, что противники действуют непредсказуемо, так еще и их расположение на карте меняется каждый раз, когда вы начинаете операцию заново. Фактор случайности оживляет рутинное стационарное планирование почти как неожиданно брошенная граната во время переговоров с террористами.

При этом игра делает ставку на мультиплеер, а там к динамике и непредсказуемости AI добавляется непредсказуемость живого человека. И вот вы уже не замечаете, как провели за компьютером полночи и истерично требуете реванша в чате у соперника. Местные сетевые батальи — едва ли не лучшие в жанре. Разнообразные режимы (от дефматча и защиты/штурма опре-

деленной точки до сбора ящиков и спасения заложников) дополняются возможностью лично создать карту и определить, у кого какие бойцы будут в подчинении.

К тому же здесь можно вести несколько боев сразу: вас в любое время (даже ночью, по электронной почте) проинформируют, когда враг сделал ход, и любезно предложат посмотреть, что получилось. Онлайн-рейтинг, возможность набирать уровни и тут же отправлять записи своих боев на YouTube, удобный поиск соперников и друзей, отсутствие долгих загрузок и «пингов» — все это уже обеспечило интернет-популярность Frozen Synapse.

Но и тем, кому не хочется влезать в социальные дебри, здесь есть чем заняться. В игре на удивление увлекательная одиночная кампания, чем-то напоминающая по духу культовую серию Syndicate, а также мистлендовские «Код доступа: РАЙ» и «Власть закона». Авторы придумали и неплохо проработали свой киберпанк-мир. В нем мы на протяжении пяти десятков миссий боремся с бездушными корпорациями, планируем диверсии и восстания, а в перерывах общаемся с ключевыми персонажами и даже читаем новости.



Frozen Synapse — идеальная тактика нового поколения. Сложносочиненная возня с юнитами, каждому из которых нужно было лично вручить аптечку, гранату и чистить инвентарь сегодня выглядит страшным анахронизмом, интересным лишь хардкорным фанатам жанра. А хардкор сейчас, мягко говоря, непопулярен. И вот тут на сцене появляется игра, которая, с одной стороны, идеально укладывается в модный тренд на всеобщее упрощение: здесь правит динамика, простые ясные правила (кто первый увидел — тот и подстрелил!) и отсутствует отягощающий игру микроменеджмент. И в тоже время она сохранила главную прелесть тактических игр — ощущение, будто именно твоя умная голова в масштабе вселенной оказывается в сто крат важнее пулеметов и гранат пяти крепких бойцов спецназа. ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✗ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Дождались?

Простая на вид, но сложная внутри тактическая стратегия, сочетающая традиции Laser Squad Nemesis с идеальным мультиплеером.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★ 7.0

Рейтинг «Мании»:

8,0

«Отлично»

Мир фантастики

МИР ФАНТАСТИКИ

РЕТРОСПЕКТИВА

Планета обезьян

Сорок лет рабства
и это не конец

ОСМОТРЕЛИ САМОЛЁТ КАМИКАДЗЕ

Сесть за штурвал не решились
и вам не советуем

ОЦЕНИЛИ ЗАПАСЫ

ПОЛЕЗНЫХ ИСКОПАЕМЫХ

Железо составляет треть массы Земли.
А если б его не было?

МЫ НЕ ЖАЛКИЕ БУКАШКИ!

ПРО НАС СТАТЬЯ В «МФ»!

Черепашки-ниндзя
в рубрике «Комикс о комиксе»

МАЛЬЧИК ЗАИГРАЛСЯ И УНИЧТОЖИЛ ВСЕЛЕННУЮ

Это не новость в жёлтой прессе,
а сюжет книги
Орсона С. Карда

ИСТОРИЯ ОДНОЙ ЛЕГЕНДЫ

Махабхарата
и Рамаяна

Мудрость В СТИХАХ

Не для

слабо**нервных!**

ПРОФЕССИИ

Журналистика в фантастике

Фантастический
рассказ

Ника
Батхен
Борцы

В ПРОДАЖЕ
С 12 ИЮЛЯ



Возвращение высокого блондина
DUKE NUKE FOREVER

Почему мы ждали 14 лет и чего дождались?

9 177 181 2 11008 >

HAMILTON'S GREAT ADVENTURE

Индиана Джонс и зов Ктулху

Благодаря современной массовой культуре тело Говарда Лавкрафта весьма успешно можно использовать в качестве маленького вечного двигателя: потому что, скорее всего, создатель мифологии Ктулху последние несколько лет регулярно переворачивается в гробу. Знал ли писатель, что его леденящие душу произведения, его собственные интимные ужасы, которые он переносил на бумагу,

через сто лет станут едва ли не самым цитируемым интернет-мемом? Ктулху приветливо машет щупальцами со страниц ЖЖ, разрушает города вместе с Эриком Картманом в мультсериале South Park, противостоит Шерлоку Холмсу в квесте **Sherlock Holmes: The Awakened** и даже спасает мир в пародийной инди-RPG **Cthulhu Saves the World!** С выходом **Hamilton's Great Adventure** частота

вращений Лавкрафта рискует сильно увеличиться: здесь злобные рыболоды и древний хтонический бог с осьминожьей головой выступают главными антагонистами в солнечной детской головоломке. Что называется, приехали.

Выбравшиеся из воды рыболоды зачем-то крадут критически важную деталь от только что собранного изобретения профессора Филемона ван Винкля. И хотя никто не знает, для чего вообще нужна эта машина (включая самого профессора), деталь нужно вернуть в кратчайшие сроки. Ответственная миссия поручается давнему другу профессора, Эрнесту Гамильтону, который на досуге любит прикидываться матёрым Индианой Джонсом.

Как вы понимаете, они все это не всерьез: Fatshark очень здорово перенесли в HGA атмосферу короткометражного мультфильма Pixar. Невинный юмор, совершенно нестрашные рыболоды и злодеи, милительные ужимки персонажей и соответствующая картинка наполняют игру ощущением детского дружелюбия, и волей-неволей от неё начинаешь тихо млеть.

Наша задача проста: на каждом этапе нужно провести Гамильтона до выхода, попутно собирая ключи, активируя хитроумные механизмы и собирая разбросанные всюду сокровища. В этом авантурному археологу помогает его ручная птица по кличке Саша — пернатая помощница умеет дёргать рычаги и привлекать внимание врагов. Так и проходит каждый уровень: Гамильтон бежит по земле, собирая ключи и исторические ценности, а Саша открывает ему нужные двери и привлекает стражей гробниц. **Hamilton's Great Adventure** не пытается быть сложным пазлом — как правило, если не идти на поводу у

собственной жадности и желания попасть в таблицу рекордов за сбор ювелирки, то даже самый сложный этап проходит за минут за пять-семь. Основная сложность — это правильный расчёт времени и поиск верного пути: где-то по шатким платформам можно пройти лишь один раз, после чего они рассыпаются, где-то нужно в определённый момент отвлечь неуклюжего стража, чтобы Гамильтон смог добраться до ключа, а где-то в правильном порядке дёрнуть за Сашу рычаги.

Механика HGA постоянно усложняется и обрастает новыми нюансами: то разработчики дадут Саше возможность телепортироваться, то на уровнях обнаружатся платформы-трамплины, бассейны с пираньями или дороги-акведуки. В результате, несмотря на относительную простоту геймплея, скучно здесь не бывает даже взрослому игроку. К тому же желание собрать все драгоценности на уровне и получить высший рейтинг здорово подстёгивает на поиск способов полной зачистки уровня — то есть вы сами устанавливаете себе сложность каждого этапа.

Hamilton's Great Adventure рождена, чтобы стать подарком на чей-то шестой или седьмой день рождения. Этот милый, добрый и забавный платформер хоть и не потрясает какими-либо революционными геймплейными идеями, но зато прекрасно использует сказочный визуальный стиль, гибкую сложность загадок и богатую игровую механику. Правда, у HGA есть побочный эффект: после неё скользкие, мертво-холодные ужасы Говарда Лавкрафта уже не так впечатляют — уж очень уморительным здесь получились Ктулху сотоварищи. ■



Охота за сокровищами — занятие совершенно необязательное, но подсаживаешься на него очень легко.



Если неправильно продумать путь, Гамильтон может остаться вот в таком безвыходном положении — все мосты обрушились, пути назад нет. Придётся начинать уровень сначала.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Образцовая детская головоломка — на лицо прекрасная и добрая внутри. Ктулху и выводок рыболодов Лавкрафта прилагаются.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

BACK TO THE FUTURE

THE GAME — EPISODE 4 & 5

Временная остановка

Рецензию на третий эпизод **Back to the Future** мы закончили обещанием не жаловаться, если действие следующего развернется в той же временной реальности — то есть в стерильном будущем, где доктор Эммет Браун со своей супругой Эдной Стрикленд промывают жителям Хилл-Уолли мозги и формируют из них новое, лишённое грешных страстей общество.

Однако когда выяснилось, что в этом дивном новом мире мы задержимся совсем недолго, а потом снова вернемся в 1931 год, да так и пробудем в нем до конца сезона (там же, напомним, разворачивалось действие первых двух эпизодов), то глаз у рецензента начал невольно подергиваться.

От сериала по мотивам культовой трилогии Роберта Земекиса, согласитесь, ждешь более активных перемещений во времени — чтобы, например, вечером они бежали в туниках по древним Афинам, а утром открывали вместе с Колумбом Америку.

Хорошо — будем думать, что авторы решили не расплытаться и сосредоточиться на одной

увлекательной истории, ограничив ее временными рамками. Но почему тогда практически вся четвертая серия и половина финальной, пятой, выстроены вокруг одного события (выставки технологий будущего в Хилл-Уолли) и разворачиваются фактически в пределах двух локаций? То, что в фильме Земекиса было бы одним из эпизодов в череде ярких событий, тут переживается до неприличия — так, словно этим хотят прикрыть отсутствие новых сценарных идей.

На две последних серии авторы приготовили лишь одного (!) нового героя. Зато они с удовольствием цитируют сами себя и тысячу других квестов, в который уже раз заставляя нас подсыпать снотворное в стакан, подкладывать газету под дверь, записывать на диктофон компрометирующие разговоры, прятаться за стойкой бара, сбрасывать на головы «плохишам» какие-нибудь бочки и пудовые мешки. А уж сцена, где Марти Макфлай вертится вокруг мчащегося на полном ходу DeLorean, кажется, повторяется третий раз за сезон. Только теперь ее разбавили

простенькой аркадной вставкой (жалкое зрелище в сравнении с мини-играми из первых сезонов **Sam & Max**).

Рука невольно тянется написать слово «халтура», а в голове возникают крамольные мысли о том, что, получив 7 млн долларов инвестиций на разработку новых проектов, **Telltale Games** на радостях решили не шибко утруждать себя доведением до ума текущих. Да и зачем, если сериал **Back to the Future**, продающийся сразу целым сезоном, а не отдельными сериями, уже разошелся рекордным для студии тиражом в 800 тысяч копий? И качество последних эпизодов на этих цифрах никак не скажется.

Но вот парадокс: то, что для одних кажется халтурой, для многих других остается недостижимым идеалом. Талант сотрудников студии чувствуется даже там, где они работают спустя рукава. В череде самоповторов поблескивают бриллианты действительно интересных ситуаций и загадок. Например, в четвертом эпизоде нам нужно создать ошибочный психологический портрет молодого Эммета, провоцируя у него отрицательную реакцию на положительных персонажей, и наоборот. А в пятом разыгрывать перед престарелой Эдной целый спектакль с использованием огня и кактуса, чтобы заставить ее вспомнить все. Тут авторам и их фантазии хочется аплодировать стоя.

Как всегда, **Telltale Games** удаются диалоги. А в финальных эпизодах они получились особенно богатыми — практически с каждым персонажем можно поболтать за жизнь, а не только на сюжетно-важные темы. В какой-то момент Марти даже вынужден работать посредником на переговорах между молодым

доктором Брауном и его отцом. В одном эпизоде с помощью диалогов авторы умудряются расшутить (надо видеть, как пытаются общаться отец и сын!) и растрогать нас, когда они все-таки обнимают друг друга.

Удались и персонажи. Пусть новеньких мало, зато те, что есть, проработаны неплохо, а их образы частенько меняются — особенно не повезло Эдне, которая успеет побывать и молодой деятельной журналисткой, и наводящей ужас на округу старухой-отшельницей. Да и фантазия у авторов на финише, наконец, просыпается: в какой-то момент на экране одновременно мелькают две DeLorean, два дока (молодой и старый), причем один из них усыпляет хлороформом другого, и аж четыре Марти Макфлая. Финал вообще получился в духе кинотрилогии — неожиданный, с юмором и тонной оптимизма, обещающий новые путешествия во времени.

■ ■ ■

И все же до самых титров не покидает ощущение, что игре чего-то не хватает, что авторы могли интереснее, ярче распорядиться таким материалом. Исправлять ошибки им придется уже в других играх. Несмотря на финал, оставляющий место для продолжения, в ближайшее время **Telltale Games** едва ли вернется к **Back to the Future**. Собранные ими инвестиции пойдут на запуск других проектов — мультиплатформенных сериалов **Jurassic Park** и **The Walking Dead**. Будем надеяться, что там авторы сумеют не только точно передать оригинальную атмосферу, но и постараются сами игры сделать более разнообразными и без лишних упрощений в механике. ■



В обоих эпизодах есть действительно смешные ситуации, а иногда даже звучат замечательные песни.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Два финальных эпизода как квинтэссенция всех пороков и достоинств **Telltale Games**: отличные диалоги, юмор и интересные (иногда) загадки соседствуют с самоповторами и не шибко разнообразными локациями.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

NAVAL WARFARE

Наутилус в стране кошмаров



Оружие в Naval Warfare странное. Ракетницы и шотганы — это хорошо, а вот для чего нужен тот же огнемет — непонятно.



Кажется, очередной подбитый враг оказался нефтяным танкером.

Видимо, благодаря нескончаемому потоку игр на iOS, разобратся в котором мало кто способен, у разработчиков привычных и понятных скачиваемых игр сбились ориентиры и вообще понимание того, как и где надо продавать. **Naval Warfare** (также известна как **Aqua: Naval Warfare** — это, очевидно, для тех, кто с ходу не смекнул, что в игре много воды), например, почему-то продается за десять долларов вместо пяти. Думается, не в последнюю очередь из-за желания выделиться на фоне низкопробного мусора за 99 центов. Из других странностей: исключительно приставочная (хотя бы из-за управления) аркада продается на PC, ловко минуя PS3 и Wii, где она смотрелась бы в разы уместней.

При должном старании **Naval Warfare** вообще могла бы стать хитом цифровых сервисов: это яркий и злой экшен в популярном жанре «перекрашенный **Alien Shooter**» (о котором, кажется, никто не вспоминал добрых полгода!), где вместо вышедших из моды зомби на вас прут лодки с пушками. Сами вы плаваете на быстроходном катере, который оснащен пулеметом, ракетницей и способен выбрасывать мины.

Главная особенность **Naval Warfare** — игра ловко обходится без напускной военщины, хотя именно она приходит в голову, стоит только взглянуть на название. Это, как ни странно, китч, собранный из произведений Жюль Верна, намеков на стимпанк и неовикторианского дизайна, которому к лицу пришелся бы какой-нибудь романтический заголовок в духе «Пять недель на водной глади». Малоанимированные комиксы между миссия-

ми, напоминающие карандашные наброски, только усиливают сходство с настоящим книжным приключением, и только глупые диалоги режут глаз.

Как бы там ни было, в горячке боя тут не до романтики: обычно ваш жалкий кораблик пытаются потопить сразу полчища крейсеров, быстроходные корабли-торпеды, деревянная авиация, а порой еще и какой-нибудь гигантский червь. Спасают только редко выдаваемые по сюжету подкрепления, но напарники на дырявых шляпках убить никого, кажется, не способны, зато внимание противника отвлекают.

В контексте военно-водных процедур формула «убивай, вид сверху» смотрится на удивление свежо и ярко, но портит все довольно бестолковая кампания. То, что она вообще есть, — неоспоримое достоинство, но в большинстве случаев каждая миссия после небольшой прогулки превращается в обычный скормиш, где нужно лишь стоять на месте и отражать волны противников. Даже если ваша цель — что-то защищать или кого-то спасать.



Возвращаясь к ценам: в теории **Naval Warfare** способна не только отработать свои 10 долларов, но и потребовать пятерку сверху. Просто авторы так и не поняли, к чему же они стремятся — к **Crimsonland** про кораблики или к полноценному шутеру в изометрии. А мы бы, если честно, предпочли RTS: игра, может, и работает на каких-то неприлично древних технологиях, но все же слишком красива для неяркого таймкиллера. ■

РЕЙТИНГ

6,0

СРЕДНЕ

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Типовой изометрический экшен, где вместо зомби — сказочный флот.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 5.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

DUNGEONS & DRAGONS DAGGERDALE

Легенды столичной подземки

Игру **Dungeons & Dragons: Daggerdale** сделала студия с интересным названием **Bedlam Games**. Именно это слово лучше всего позволяет ответить на вопрос, что же получилось из первой за много лет самостоятельной RPG по вселенной **Dungeons & Dragons**. Предыдущие две выходили аж 5 лет назад — это были **Dungeons & Dragons Online** и **Neverwinter Nights 2**. Естественно, многие до последнего надеялись на третью часть NN, но **Atari**, владеющая правами на создание видеоигр во вселенной «Подземелий и драконов», явно не хочет делать классику в духе **Baldur's Gate**, предпочитая вместо этого экшен с QTE и добиваниями. К сожалению, одна такая игра в этом месяце у нас уже есть — это **Dungeon Siege 3**. Успей **Daggerdale** выйти хотя бы на полгода раньше нее — сгодился бы на роль «второго пилота» для отвлечения внимания. Но сейчас это — мало кому нужный бедлам.

Daggerdale не прикидывается глубокой RPG, а сразу настраива-

ет на яростную резню: четверо героев (если вы играете в онлайн) или один спаситель-индивидуалист (если предпочитаете сингл) отправляются на зачистку Башни пустоты, где бесчинствуют представители знакомой всем поклонникам **Dungeons & Dragons** криминальной организации «Зентарим» во главе со своим одержимым лидером магом Резлусом. Тут, конечно, сразу вспоминается **The Temple of Elemental Evil** от **Troika Games**, где фабула почти идентична (и к тому же взята из классического модуля создателя D&D Гари Гигакса).

Однако сходство с классикой на этом заканчивается. У **Troika Games**, помимо блужданий по Башне первородного зла, все-таки были и нелинейные диалоги, и определенная свобода действий, и разные стартовые квесты для разных героев. А в **Daggerdale** всего этого нет. Мы просто идем вперед по кишкообразным темным коридорам (действие происходит или под Башней, или на

верхних ее этажах), выносим все на пути да выполняем прямолинейные сюжетные и редкие побочные квесты (убей тех, найди и принеси это, освободи четверых шахтеров, сломай восемь выходов, откуда прут гоблины, и т.д.). С напарниками можно общаться только в чате, а реплики в диалогах сводятся к сложной моральной дилемме «принять/не принять задание».

Впрочем, это все цветочки. Авторы покусались на святое — на процесс создания персонажа. Мы, конечно, понимаем, что **Daggerdale** основана на облегченной, 4-й редакции правил **Dungeons & Dragons**, но это не повод подменять двухчасовые сиделки над экраном генерации собственного героя крайне ущербным выбором между четырьмя (всего лишь!) странноватыми сочетаниями: эльфийка-вор, карлик-клерик, человек-воин (тут как раз все по классике) и полурослик-маг. Мировоззрения ни у кого нет в принципе (да и зачем оно в такой игре?). Спасибо хоть на старте дают возможность выбрать некоторые расовые и классовые способности: воин, например, может бить щитом, а воровка плевать на огненными стрелами.

Понятно, что истинные поклонники именитой настольной вселенной после этих строчек смачно выругались и бросили читать: для них **Daggerdale** — одно сплошное недоразумение. Но для менее придирчивой публики, которая пришла сюда в поисках экшена, все не так плохо. Драться, прокачиваться и ходить по магазинам местами даже интересно. Боевая система в целом удобная (смущает разве что дефицит горячих клавиш под зелья и активные умения), в коридорах регулярно попадаются ответвления с сунду-

- Издатель
Atari
- Разработчик
Bedlam Games
- Мультиплеер
Интернет
Локальная сеть
- Платформы
PC, Xbox 360, PS3
- Сайт игры
atari.com/daggerdale

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

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

ками и планктоном для прокачки, из поверженных врагов выпадают всякие редкие и легендарные предметы. А уж сколько здесь бочек с золотишком или зельями внутри — любители разбивать эти хозяйственные предметы сойдут с ума от изобилия.

В отличие от многих других RPG, в **Daggerdale** действительно увлекательно и полезно ходить по магазинам: там можно часами выбирать, какую булаву себе прикупить, роняя слюни вот на тот легендарный, но пока слишком дорогой одноручный меч с кучей сказочных бонусов. Не меньше времени занимают и сиделки в инвентаре, где так приятно разбирать и примерять собранные трофеи, сравнивая, как меняются показатели персонажа.

То есть определенное удовольствие от **Daggerdale** получить можно. Особенно в кооперативе на четверых, где, как водится в таких случаях, и враги сильнее (в сингле умереть реально лишь пару раз за игру), и веселья больше, и чувство локтя дисциплинирует (павших товарищей нужно вовремя реанимировать, а карлик может собирать друзей в круг и лечить).



Мешает этому бедлам, творящийся с техническим исполнением: то модели персонажей пропадут, то вместо брони на вас окажутся какие-то фиолетовые текстуры. И вот когда ваш герой в таком фиолетовом шлеме приходит к похожему на полено гному, а тот начинает что-то мычать — кажется, сейчас сюда ворвется злая старшая сестра и принудительно поделит всех на «острых» и «хроников». ■



У каждого героя есть одно активное классовое умение: воин блокирует щитом, карлик лечит, воровка кувыркается, а полурослик теплепортируется за спины врагов.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Кооперативное **Diablo** в мире **Dungeons & Dragons**: без многих особенностей настольной системы, зато со множеством багов.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 5.0

ГРАФИКА

★★★★ 4.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 5.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

4,0

ПЛОХО

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры с 27 мая по 24 июня 2011 г

| A | B | C | D |
|----|-----|---|--------|
| 1 | NEW | The Witcher 2: Assassins of Kings | 11,3 % |
| 2 | | Assassin's Creed: Brotherhood | 10,6 % |
| 3 | ▼2 | Crysis 2 | 9,8 % |
| 4 | ▼1 | Portal 2 | 5,4 % |
| 5 | ▲1 | Call of Duty: Black Ops | 4,9 % |
| 6 | ▼2 | Dead Space 2 | 4,2 % |
| 7 | ▼2 | Bulletstorm | 4,1 % |
| 8 | | Pro Evolution Soccer 2011 | 3,3 % |
| 9 | ▲1 | Mafia 2 | 3,2 % |
| 10 | ▼3 | Mortal Kombat | 3,0 % |
| 11 | | World of Tanks | 2,8 % |
| 12 | | Fallout: New Vegas | 2,7 % |
| 13 | NEW | L.A. Noire | 2,6 % |
| 14 | ▲2 | Fable 3 | 2,5 % |
| 15 | NEW | DiRT 3 | 2,4 % |
| 16 | ▼7 | Dragon Age 2 | 2,2 % |
| 17 | ▼2 | Battlefield: Bad Company 2 — Vietnam | 1,8 % |
| 18 | ▼1 | FIFA 11 | 1,7 % |
| 19 | NEW | Brink | 1,6 % |
| 20 | | StarCraft 2: Wings of Liberty | 1,2 % |
| 21 | ▼3 | World of Warcraft: Cataclysm | 1,2 % |
| 22 | ▼3 | Total War: Shogun 2 | 1,2 % |
| 23 | ▲1 | Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Retribution | 0,9 % |
| 24 | ▼1 | Gran Turismo 5 | 0,9 % |
| 25 | ▲1 | Need for Speed: Hot Pursuit | 0,8 % |
| 26 | ▼1 | Killzone 3 | 0,7 % |
| 27 | | Dead Rising 2 | 0,7 % |
| 28 | NEW | Splatterhouse | 0,7 % |
| 29 | ▼8 | Shift 2 Unleashed | 0,6 % |
| 30 | NEW | Star Wars: The Force Unleashed 2 | 0,6 % |

По состоянию на 24 июня в голосовании приняли участие 45 532 человека.

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

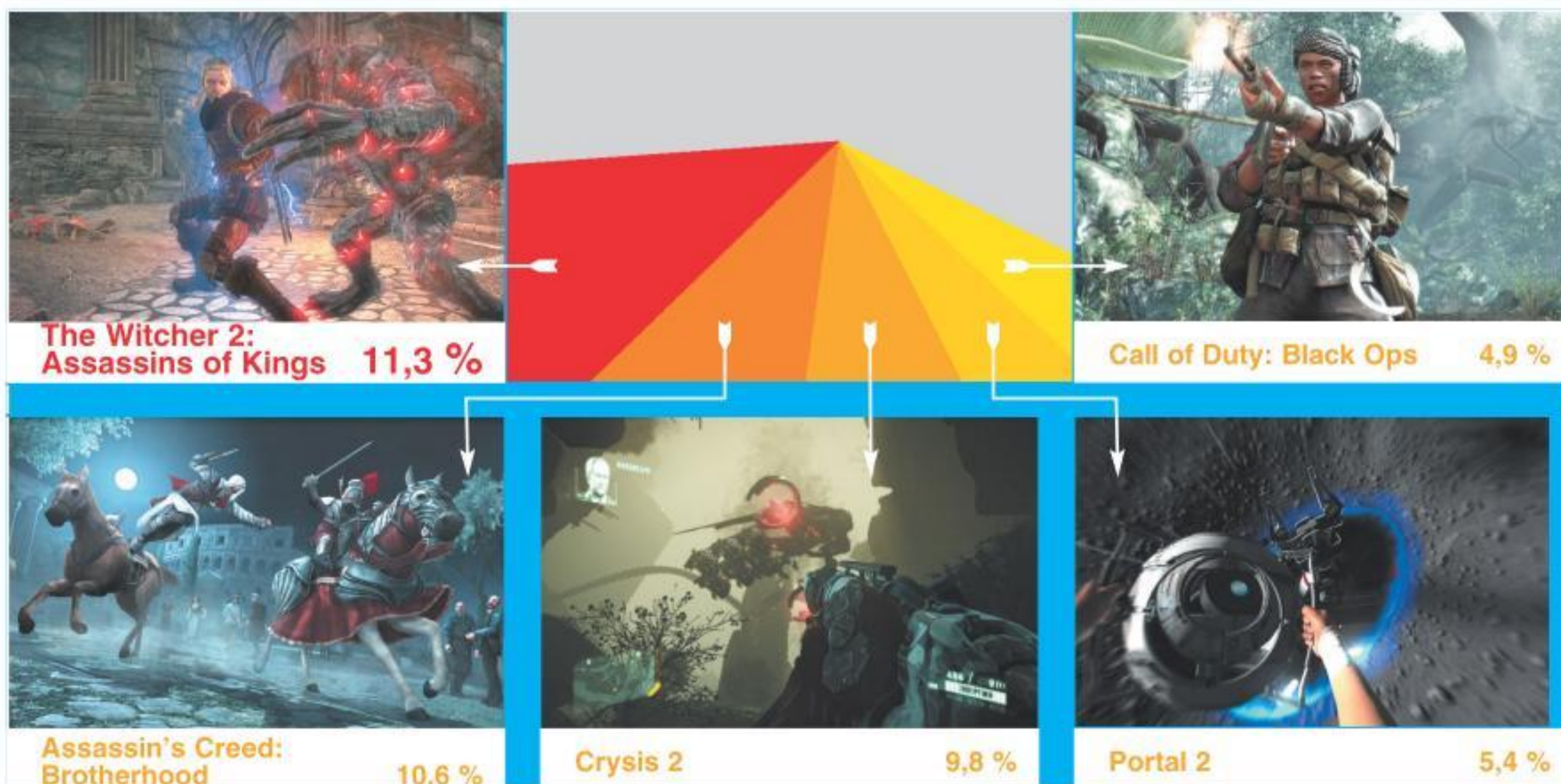
C. Название игры.
D. Процент голосов, который получила игра, от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта.

Раз в месяц на сайте «Игромании» (www.igromania.ru) 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 июня 2010 г. по июнь 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».



«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.

Crysis 2



Рейтинг: 8,0 > «Игромания» №5/2011

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

Шутер • Crytek • Electronic Arts

Terraria



Рейтинг: 9,0 > «Игромания» №7/2011

Потеряв одно измерение, концепция Minecraft обогатилась чем-то несравненно большим — внятным геймплеем. Кажется, для полного счастья только его и не хватало. Terraria — это по-настоящему бездонная игра, в которой с каждым часом открываешь для себя что-то новое.

Песочница • Re-Logic

DIRT 3



Рейтинг: 8,0 > «Игромания» №7/2011

Лучшая аркадная внедорожная гонка на сегодняшний день, но не очень хороший кандидат для покупки любителям серьезных автосимуляторов. Серьезные лицензии и настоящее ралли мало сочетаются с калейдоскопической скоростью и детской сложностью игры.

Гонки • Codemasters

Shadows of the Damned



Рейтинг: 8,5 > «Игромания» №7/2011

Игра от трех мэтров восточной игровой индустрии (Гоити Суды, Синдзи Миками и Акиры Ямаоки) получилась совсем как Big Bone главного героя — валит наповал.

Загробный шутер • Grasshopper Manufacture • Electronic Arts

Beyond Good & Evil HD



Рейтинг: 9,5 > «Игромания» №4/2011

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: 9,0 > «Игромания» №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: 9,0 > «Игромания» №4/2011

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

Mortal Kombat



Рейтинг: 9,5 > «Игромания» №5/2011

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.

Файтинг • NetherRealm Studios • Warner Bros. Interactive Entertainment

Portal 2



Рейтинг: 9,0 > «Игромания» №5/2011

Несмотря на все голливудские ужимки, безупречный юмор и возмужавший геймплей, Portal 2 остался герметичным набором пазлов, театральной научно-фантастической пьесой от первого лица. Но любим мы его от этого ничуть не меньше.

Головоломка • Valve

The Witcher 2: Assassins of Kings



Рейтинг: 9,0 > «Игромания» №5/2011

Динамичная экшен/RPG, которая не боится наделять игроков властью решать, как должна развиваться история. Как раз то, что нужно истосковавшемуся по таким играм сердцу.

Ролевая игра • CD Projekt RED • 1C-СофтКлуб

Shift 2 Unleashed



Рейтинг: 8,5 > «Игромания» №4/2011

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: 8,0 > «Игромания» №4/2011

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



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

Задать нам вопрос можно письмом на games@igromania.ru или смской на номер 1121. Сначала вводите слово #games и только потом — текст самого сообщения.

Стоимость одного сообщения — около трех рублей.

Почему под приключенческими играми сейчас понимают консольные экшены типа *Uncharted*? Ведь адвенчуры (англ. *adventure game* — приключенческая игра) — это же квесты! И их до сих пор делают.



Ролики с E3 демонстрируют Натана Дрейка из *Uncharted 3* и Лару Крофт из перезагрузки *Tomb Raider* в подозрительно сходной ситуации — на тонущем корабле. Да, любое настоящее приключение обязано начинаться с кораблекрушения... а теперь вспомните, когда вы в последний раз тонули в адвенчуре? Не вспомнили? В 1990 году в *Monkey Island!*

```
You are standing at the end of a road before a small brick building. Around you is a forest. A small stream flows out of the building and down a gully.
>enter building
That's not something you can enter.
>east
Inside Building
You are inside a building, a well house for a large spring.
There are some keys on the ground here.
There is tasty food here.
There is a shiny brass lamp nearby.
There is an empty bottle here.
```



Adventure на домашних консолях привела нас к *Uncharted 3* и новому и улучшенному *Tomb Raider*; *Adventure* на университетских мейнфреймах — к *Amerzone*.

Новый оксфордский словарь американского английского трактует слово «adventure» как «необычное, стимулирующее и, как правило, опасное переживание или вид деятельности». Ну что необычного или стимулирующего (не говоря уж об опасном) может быть во флэшевом квесте про побег из запертой комнаты?

Слова «приключенческий жанр» в кино и литературе подразумевают совсем иные вещи, чем в компьютерных играх. В книгах все началось с Дюма, Вальтера Скотта, Жюль Верна, Райдера Хаггарда и Роберта Луиса Стивенсона, в кино — с голливудских киносериалов 30-х годов.

Выпускавшиеся Republic Pictures с 1934 по 1959 год двадцатиминутные короткометражки (в год выходило по 12-15 эпизодов) с душераздирающими названиями вроде «Похождения капитана Марвелла», «Барабаны Фу Манчу» или «Женщина-тигр» успешно конкурировали с настоящей киноклассикой вроде «Багдадского вора» (1924), «Сокровищ Сьерра-Мадре» (1948), «Африканской



королевы» (1951) и в конечном счете вдохновили Стивена Спилберга, Джорджа Лукаса и Лоуренса Касдана на создание *Индианы Джонса* — а значит, и лучшей в мире адвенчуры *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*.

Но в название игрового жанра слово «приключение» попало по недоразумению: не добавь автор *Colossal Cave Adventure* (1975) Уилл Кроутер последнее слово в имя игры, мы бы с вами знали адвенчуры как «пещерные игры»! В 1979 году на Atari 2600 вышла одноименная *Adventure*, где вместо текстового спелеотуризма отважный зеленый квадратик таскал на себе ключи и уворачивался от змей. Сами судите, что больше напоминает похождения *Индианы Джонса*: перебор вариантов действий в командной строке или головокружительный протозкшен.

King's Quest ввел в обиход графику и второе, более удобоваримое (но крайне редко используемое на Западе) жанровое имя, абсолютно статичный *Myst* перевел определение «адвенчура» в откровенно издевательские.

Серии *Gabriel Knight* и *Broken Sword* — это географические детективы, *Sam & Max* и *Full Throttle* — дорожные фильмы, *Grim Fandango* и *The Longest Journey* слишком затянuty и меланхоличны, чтобы попасть под словарное определение. Настоящими приключенческими квестами, помимо *Fate of Atlantis*, можно назвать разве что игры Бенуа Сокаля (особенно *Amerzone*) и *Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure* на Wii — потерянное звено между квестами и великолепием *Uncharted*.

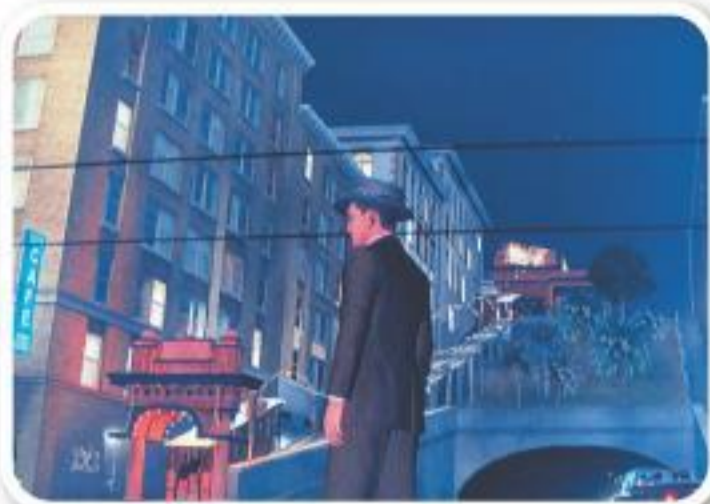
Лучшая в мире приключенческая серия — это откровенно неквестовая *The Legend of Zelda*, а лучшая игра — *The Wind Waker*.



Мне очень нравится игра L.A. Noir... Правда ли, что все локации в ней реальные — и что многие из них можно посетить, не нарочно оказавшись в современном Лос-Анджелесе?



В основе даунтауна L.A. Noir лежат снимки бульвара Уилшир (больше известного как «Миля чудес»), сделанные фотографом Робертом Спенсом с биплана в 1949 году. Полный список локаций можно посмотреть на lanoire.wikia.com/wiki/landmarks.



Слева — знаменитое Брэдбери-билдинг в черно-белом 1944 году, ремейке фильма «М» (1951) и сегодня. Справа — не менее знаменитый фуникулер в Банкер-Хилл в 1940-м и в L.A. Noir.

Многие из достопримечательностей действительно сохранились (некоторые внесены в Национальный реестр исторических мест США) и удобно расположены рядом с остановками красной линии лос-анджелесского метро. Для пешего тура по черно-белому Лос-Анджелесу нужно выходить на конечной Юнион-стейшен, любоваться ее архитектурой в стиле ар-деко, а потом брести через дорогу к историческому памятнику Эль-Пуэбло-де-Лос-Анджелес — старейшей части даунтауна.

Никуда не делись Чайнатаун (из «Чайнатауна»), фуникулер «Полет ангелов» (из чандлеровского «Высокого окна»), Брэдбери-билдинг (то самое, из «Бегущего по лезвию» и «Двойной страховки») с лифтами-клетками и железными завитушками, пагодообразный Китайский театр Граумана (место премьеры многих славных нуаров) и отель «Голливуд Рузвельт» с призраками актрисы Мэрилин Монро и актера Монтгомери Клифта.

На официальном сайте даунтауна www.downtownla.com лежат исторические подкасты (слушать на ходу), а служба Esotouric (esotouric.com) предлагает автобусные туры, посвященные теневой стороне

Чайнатауна, убийству начинающей актрисы Элизабет Шорт (больше известной как Черный Георгин), детективам Рэймонда Чандлера, творчеству Джеймса Кейна (автора «Страховки» и «Почтальон всегда звонит дважды») и — почему-то — Чарльза Буковски.

К примеру, «Одинокий Лос-Анджелес Рэймонда Чандлера» (60 долларов) — это четыре часа по даунтауну и взгляд на ворота студии «Парамаунт», где в 1943 году Чандлер писал сценарий «Двойной страховки» по Кейну. Ну а в туре Буковски «По местам грязного старикана» показывают его любимый винный магазин.

После просмотра роликов The Legend of Zelda: Skyward Sword (жду не дождусь!) меня заинтересовал вопрос: а какие еще были игры с нестандартной механикой полета?



Седловые птицы — это не так уж оригинально и интересно... Вот летающие люди — это да!

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОСТАВЛЕНИЮ ВОПРОСОВ

КАК И КУДА ОТПРАВЛЯТЬ ВОПРОСЫ

- По электронной почте, прислав письмо на ящик games@igromania.ru.
- По SMS на номер 1121 с префиксом #games (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово #games и только потом, через пробел, ввести сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — около трех рублей.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «Горячая линия: игры».

ЧТО НУЖНО СДЕЛАТЬ, ЧТОБЫ НА ВАШ ВОПРОС ОТВЕТИЛИ

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.

- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае **не транслитом**.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковырированное место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?



Помните экспериментальный экшен **Dreams to Reality**, выпущенный **Cryo Interactive** в 1997 году? Летать там можно было свободно, и мотивировка была прекрасная (все происходило во сне), но удовольствия от процесса игрок не получал ни малейшего.

Ведь ощущение полета — это не только подвешенный на невидимых тросах персонаж... это еще и управление! В **NiGHTS into Dreams** (1996, Sega Saturn) свободы полета не было, герой летел сквозь кольца по заранее заданному маршруту (фактически это была воздушная версия **Sonic the Hedgehog**). Но для этой игры SEGA выпустила отдельный контроллер.

С помощью Sega Saturn 3D Control Pad в **NiGHTS** достигалась полная гармония механики полета и управления: герой нарезал петли и спирали по мановению аналоговой рукоятки и утапливанию шифтов.

Сиквел **NiGHTS: Journey of Dreams** (2008) для Wii собирались делать с открытым миром и в полном 3D, но благоразумно отказались от этой идеи в пользу рельсовых перемещений при иллюзии свободы полета. Во только управлять при помощи Wii-пульта и нунчака не получается — нормально летать во снах можно лишь с классическим контроллером.

Nintendo с каждым новым поколением консолей старательно изобретает новый способ полета для Марио: в **Super Mario Bros. 3** был костюм енота, в **Super Mario World** — суперменский плащ, в **Super Mario 64** — крылатая кепка, в **Super Mario Sunshine** — гидроджетпак, в **Super Mario Galaxy** — красная звезда.

Прочие герои видеоигр использовали функциональные крылышки (**Messiah**), джетпаки и прочие хитрые приспособления (парашют и метательный крюк из **Just Cause 2**), антигравитационные платформы (**Unreal Tournament 3** и любой босс из любого платформера), манипуляции погодой (Шторм из **X-Men Legends**), трансформацию в летающих животных (Алукард-летучая мышь из **Castlevania: Symphony of the Night**), магию (левитирование из **Elder Scrolls: Morrowind** и всех остальных RPG), полеты по закону Архимеда (Кирби из одноименной серии игр летает потому, что плотность газа внутри него меньше плотности воздуха) и просто полеты без всяких объяснений (игры про Супермена).

Только что узнал о смерти рестлера Рэнди Сэвиджа... Не могли бы вы рассказать об этом борце и его роли в истории компьютерных игр?

Рэнди «Мачо» Сэвидж — он же Рэндалл Марио Поффо — погиб 20 мая 2011 года в возрасте 58 лет во Флориде в автокатастрофе (потеряв управление автомобилем в результате сердечного приступа). В биографии Сэвиджа много общего с героем Микки Рурка в фильме «Рестлер» — того тоже звали Рэнди, да и финал у фильма был не менее трагический...



Рэнди «Мачо» Сэвидж (1952-2011) наряду с Халком Хоганом и Бретом «Хитманом» Хартом был самым влиятельным персонажем в рестлинг-индустрии 80-90-х.

Сэвидж дебютировал в федерации WWF 9 июля 1985 года в амплуа Плохого Рестлера. Видео можно найти на YouTube: Рэнди вышел на ринг в блестящей хламиде и солнцезащитных очках, три минуты проругался с судьей и быстро проиграл мускулисту красавцу Риду Макгроу.

Прославился Сэвидж в 1987-м, объединившись в команду «Мега-Сила» с Халком Хоганом, — но быстро поссорился с Халком (по рестлинговой драматургии, между ними встала невеста-менеджер Сэвиджа). Бывшие партнеры стали архиврагами, причем Халк обидно побеждал Рэнди во всех матчах.

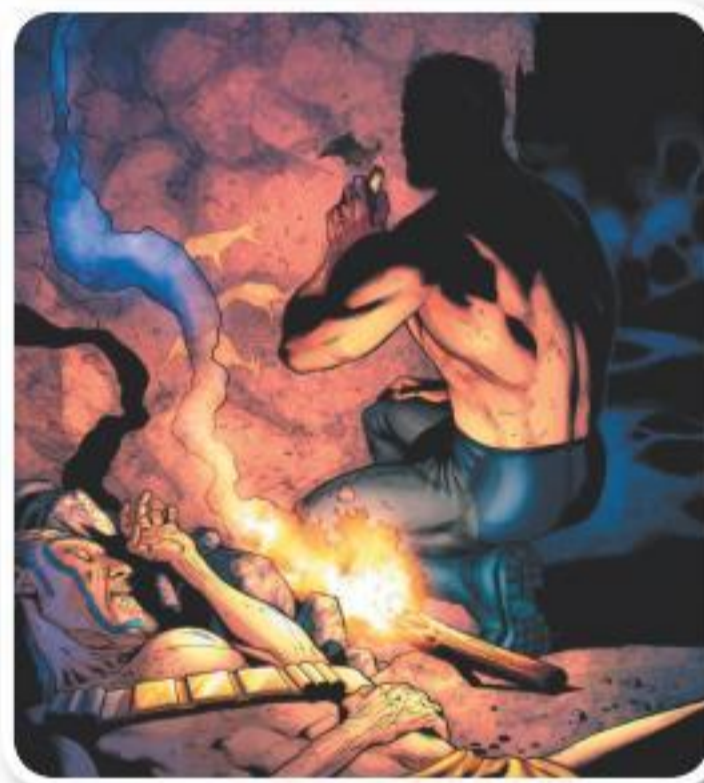
В 1991-м Сэвидж ушел в отставку и стал комментатором, но в этом же году вернулся на ринг, чтобы сразиться с коварным Джейком «Змеей» Робертсом (по вине которого Сэвиджа на собственной свадьбе укусила настоящая живая кобра). В 1992-м Сэвидж развелся с женой-менеджером, в 1994-м перешел в федерацию WCW, где был предан Халком Хоганом (после этого в реальной жизни Сэвидж с Хоганом 10 лет не разговаривали) и успел подраться с Деннисом Родманом. В 2002-м Сэвидж боролся с Человеком-пауком в первом «Спаyderмене» Сэма Рэйми — а от большого рестлинга отошел в 2004-м, поругавшись с федерацией TNA.

Основная масса рестлинг-симуляторов с участием Рэнди вышла с 1987 (**WWF Wrestlemania**) по 1999 (**WCW Mayhem**) год; потом был долгий перерыв (не считая cameo в провальном **Showdown: Legends of Wrestling** в 2004-м) до недавних **WWE All Stars**.

Полный список игр с участием Сэвиджа длинен, как чемпионский пояс федерации WWE: на Nintendo 64 были **WCW/nWo Revenge**, **WCW Nitro**, **Virtual Pro Wrestling 64** и

WCW vs. nWo: World Tour, на Sega CD — **WWF Rage in the Cage**, на SNES — **WWF Royal Rumble** и **WWF Super Wrestlemania**, и только на NES — **WWF Wrestlemania: Steel Cage Challenge**, **WWF Wrestlemania Challenge**, **WWF King of the Ring** и **WWF Superstars**.

Узнав о скором выходе игры **Spider-Man: Edge of Time**, я задумался... а кто еще из супергероев путешествовал во времени?





Брюс Уэйн (и Бэтмен) — первые кроманьонцы; Бэтмен-ведьмак, Бэтмен-пират и Бэтмен-ковбой в истории человечества.

Во вселенной комиксов Marvel на путешествия во времени смотрят косо (там и без того все невероятно запутано). В различных побочных выпусках в прошлое путешествовали Фантастическая четверка и Капитан Америка (который хотел убить Гитлера), а в будущее — Натан Кристофер Чарльз Саммерс (также известный как Кабель) и его сестра Рэйчел Саммерс (из Людей Икс).

В злостных нарушениях пространственно-временного континуума замечены самые быстрые из супергероев DC: Супермен (см. хотя бы концовку фильма «Супермен» 1978 года) и все четыре Флэша (Джей Гаррик, Барри Аллен, Уолли Вест и Барт Аллен).

Флэш-второй (Аллен) даже изобрел космическую беговую дорожку для сверхточных темпоральных перемещений. Но тут нужно быть осторожным — по правилам DC Comics за звуковым, световым и временным барьером есть еще барьер между измерениями, так что вместо будущего или прошлого можно угодить на какую-нибудь там Землю-3.

Самым ярким путешественником во времени является Бэтмен. В сочиненном Грантом Моррисоном кроссовер-сериале Final Crisis сверхзлодей Дарксайд поражает Бэтмена омега-лучами из глаз и переносит его в доисторическую пещеру, где лишенный памяти Брюс Уэйн немедленно начинает рисовать на стене символ летучей мыши.

В отдельной комикс-серии «Возвращение Брюса Уэйна» рассказывается, как скачущий во времени Бэтмен позиционирует себя среди неандертальцев, пуритан (недавно основавших колонию Готэм), пиратов и на Диком Западе — прежде чем попасть в 30-е годы двадцатого века и выяснить, что особняк Уэйнов был построен над той самой пещерой (ставшей, разумеется, пещерой Бэтмена).

По складыванию изящных темпоральных пазлов Моррисону равных нет, — а там ведь еще и будущее, и Конец Вечности, и сквозной детективный сюжет.

В детстве моей любимой игрой была Front Mission 3 — благодаря ей я заинтересовался боевыми роботами. Расскажите, какие еще существуют стратегические игры про гигантских мехосов! — Владислав Калмыков



Сверху: в мегакроссоверах Super Robot Wars встречаются (в среднем) роботы из 33 аниме-сериалов. Снизу: главгерои Sakura Wars — небольшие экзоскелеты, умеющие рубиться на мечах и превращаться в истребители.

Лучший представитель жанра «бесконечно болтающие аниме-персонажи на фоне боевых роботов» — это серия **Sakura Wars** на Sega Saturn (вполне доступная через эмулятор), PS2 и Wii.

Игра **Sakura Wars: So Long, My Lovely** даже переведена на английский. К тактическим боям тут подмешаны RPG и дейтинг-симулятор: в свободное от схваток роботов-трансформеров время главному герою нужно выяснять отношения с обольстительной ковбойшей, целеустремленной адвокатшей, депрессивной докторшей и холодной аристократкой.

В JRPG **Xenogears** на первой PS обычные пошаговые бои маленьких полигональных человечков перемежаются дуэлями гигантских роботов — как и в трилогии сиквелов **Xenosaga** на PS2.

Бесконечная (пять основных веток, порядка сотни игр) серия пошаговых стратегий **Super Robot Wars** выходила в основном на мобильных платформах (и на PS2) и посвящена боям роботов из «Гандама», «Евангелиона», «Макросса» и десятков других аниме-сериалов и игр — ходячие мехосы всех возможных форм, сортов и размеров... которые друг с другом еще и комбинируются!

Остаются 13 серий **Front Mission** и настольный жанр «боевые роботы на гексах»: долгоиграющий варгейм BattleTech и ролевые MechWarrior и Heavy Gear (лучший сеттинг для масштабных боев с воздушной и артиллерийской поддержкой, настольный вариант Supreme Commander 1-2).

Кто и зачем делает пасхалки в играх? И знают ли разработчики о том, что их герои появляются в качестве easter eggs в чужих играх — как, например, это делает Распутин из Psychonauts в свежей Alice: Madness Returns?

Сначала про Распутина. Во взятом в Facebook микроинтервью Американ Макги объяснил, что Тим Шейфер о шутке знает: Макги попросил у него разрешения на использование персонажа. Но Шейфер, скорее всего, Раза еще не видел...

Большая статья «Саботажники, контрабандисты и безбилетники» на Gamasutra (www.gamasutra.com) посвящена причинам, толкающим разработчиков на мелкие должностные преступления.

Часть easter eggs — это завалированные акции протеста девелоперов против собственных компаний: от имени программиста Уоррена Робинетта в Adventure для Atari (первая известная человечеству пасхалка) до целующихся мужчин-моделей в **SimCopter** (партизански борющийся с сексизмом программист Жак Сервин был уволен из **Maxis**)... В романе «Джей-Под» Дуглас Коупленд описывает тайный уровень со взбесившимся Рональдом Макдональдом, вживленный разработчиками легко узнаваемой **Neotronic Arts** в смутно узнаваемую игру **SpriteQuest** как раз по такому случаю.

Другие — безобидные внутренние шутки (как голова Джона Ромеро в **Doom 2**), третьи (как Hot Coffee в **GTA: San Andreas**) — элементарный недосмотр со стороны девелоперов. Самую большую коллекцию пасхалок всех трех типов можно посмотреть на сайте eeeggs.com.



Сверху вниз: имя программиста в Adventure; не те модели в SimCopter; скелетообразный Раз в Alice Americana Макги.



Автор:
Илья Янович

ПРОТИВ ЛОМА НЕТ ПРИЕМА

Как защищали и взламывали
домашние игровые консоли прошлого и настоящего

PlayStation 3 могла стать первой в истории игровой приставкой, которую ломали-ломали, да не выломали. Но не стала. При этом до Sony, кажется, вообще никто не заботился о том, чтобы на корню пресечь пиратство на своей системе: любая консоль начиная со второго поколения с тем или иным успехом поддавалась хакерам. И пока саму PS3 все еще насилуют, «Игромания» вспоминает, как именно ломали 13 самых известных домашних игровых систем. И, конечно, напоминает, что пиратство — это плохо!

Fairchild Channel F

1976 год

Fairchild Channel F (она же **Video Entertainment System**) принято считать первой картриджевой консолью, но это не совсем справедливо: картриджи были еще у **Magnavox Odyssey**, но представляли собой лишь пластик с набором перемычек, активизирующих те или иные команды системы.

Но Fairchild первая в том смысле, что ее картридж содержит непосредственно код игры, то есть что-то, что можно украсть. Именно поэтому мы начинаем нашу хронику со второго поколения приставок: раньше и ломать-то было, по сути, нечего.

Разумеется, именно VES порождает такую вещь, как нелегальный картридж. Систем защиты нет ни на носителе, ни на самой системе, поэтому теоретически сделать копию игры несложно. А вот практически — весьма трудоемко. Картридж — штука новая и малопонятная, и наладить массовое производство тяжело. А те копии, что все же производятся, кропотливо маскируются под оригинал и продаются по схожей цене (а иногда и в тех же самых магазинах). Первый и единственный в истории случай, когда отличить лицензионное от пиратского практически невозможно.

ВТОРОЕ ПОКОЛЕНИЕ



Atari 2600

1977 год

Atari 2600 — первая консоль второго поколения и первая игровая приставка, для которой хоть в какой-то мере применимы понятия «легально» и «нелегально».

Под «нелегальной» (хотя это, конечно, громко сказано) в первую очередь подразумевается деятельность, как говорят сейчас, third party-студий, то есть тех компаний, которые выпускают картриджи для Atari 2600 без ведома самой **Atari**. Только вот разрешения спрашивать совершенно необязательно. Консоль воспринимается лишь как бытовой проигрыватель видеоигр и продается выше себестоимости. Никто ведь сейчас не спросит у ВВК, можно ли выпустить DVD с фильмом, который будет работать на ее видеоплеере?

Соответственно, устройство чтения картриджей вообще не защищено: если код написан под конкретное железо и залит

на микросхему, он запустится. Но хакеры все равно находят себе занятие: расковыряв Atari 2600 до винтика, они учатся запускать игры вообще безо всяких картриджей, оснатив приставку внут-ренней памятью. И делается это вовсе не забавы ради.

Официально Atari 2600 запущена только в США, затем во Франции, Германии и (с большим опозданием, уже в восьмидесятых) Японии. Развозить серым импортом приставки и тем более картриджи по всем остальным странам не представляется возможным, а вот клон, **RAMBO**, — пожалуйста! Аутентичный корпус, джойстики удобнее оригинальных, Space Invaders, Pac-Man, Pitfall! и несколько десятков игр калибром поменьше (включая, вы будете смеяться, E.T.) — и никакой необходимости покупать что-то еще. Из других неоспоримых достоинств — с коробки на вас пялится Сильвестр Сталлоне.



Atari 5200

1982 год

Запуск **Atari 5200** сопровождается целой чередой просчетов. Во-первых, мало стартующих игр (да и потом ничего интересного на платформе не будет). Во-вторых, нет обратной совместимости с Atari 2600 — при том-то, что железо похоже. В-третьих, зачем вообще нужна новая приставка, когда старая — в самом соку?

Одну из этих проблем в Atari устраняют: выпускают специальный адаптер, который позволяет 5200-й модели переваривать картриджи 2600-й — равно как и все пиратские копии, и самописный код. А собственного контрафакта на новой Atari не наблюдается, все по той же простой причине: нердам в гараже новая консоль не приглянулась. Старую еще не доковыряли.

ТРЕТЬЕ ПОКОЛЕНИЕ

Nintendo Entertainment System/Famicom

1983 год

Здесь, конечно, должен быть очередной подробнейший рассказ про девяностые, про славную компанию «Стиплер», одного известного слоненка и желто-оранжевые кирпичики, но мы, право, побережем журнальные страницы: про «Денди» вы или сами все прекрасно знаете, или уже читали в «Игромании». Поэтому сосредоточимся на прочих примечательных деталях.

Dendy, в отличие от некоторых других клонов Nintendo Entertainment System, способна читать и лицензионные картриджи, причем всех регионов. Именно поэтому она пользуется спросом у коллекционеров из США и Европы (рядовых западных пользователей NES к концу 1992 года осталось мало), где достать оригинальную NES сложно — а только на ней можно запустить и по сей день единственную выдающуюся игровую игру Back to the Future.

Dendy предпочитают всем копиям и еще по одной важной причине: внешний вид у нее сдержанный. Джойстики и световой пистолет полностью копируют оригинальные, корпус слегка перекрашен.

Другой известный на постсоветском пространстве клон, Subor, выглядит точно так же, только покрашен в черный цвет (что чем-то даже круче), но проигрывает в одной важной детали — контроллеры там отчего-то впаяны прямо в корпус, заменить их невозможно. А затем идет совсем уж жуткая дичь: железо несчастной NES пристраивают и в корпус PS one, и в корпус от PC-клавиатуры.

Однако пиратство на NES начинается отнюдь не с Dendy: делать копии оригинальных картриджей учатся еще 1983 году, сразу после запуска консоли. Но пользуются этим в основном в благородных целях — для запуска самописного кода и лю-



бительских портов. И ладно бы это были бесконечные вариации Mortal Kombat, где подвох мы чувствовали даже в шесть лет. Но знаете ли вы, что платформер Aladdin, в который на Dendy переиграли все, никогда

официально не выходил на восьмибитных консолях?

И последнее: именно в 1983 году вводится такое правовое понятие, как «платформодержатель». Платите отчисления или проваливайте!



SEGA Master System

1985 год

SEGA впервые выходит на консольный рынок, но со сдержанным успехом: во времена вселенского господства NES все воспринимают Master System примерно так же, как во времена

PlayStation 2 будут воспринимать Xbox: ну да, любопытная штука, есть хорошие игры, но зачем она мне, когда у меня есть моя прелесть? На постсоветском пространстве ее вообще

нет, как и во всех прочих развивающихся странах.

Соответственно, приставка, которая не интересна государству «контрафактного блока», не интересна и самим пиратам. Сей-

час на eBay можно встретить нелицензионные картриджи для Master System, но это скорее экзотика, которая появилась через несколько лет после самой приставки.

SEGA Genesis/Mega Drive

1988 год

Пиратство на **SEGA Genesis** (для близких друзей — **Mega Drive**) примечательно в первую очередь неоправданно широкой временной ямой между тем моментом, когда картриджи на ней научились копировать — случилось это, по неподтвержденным данным, лишь после запуска в США в 1989 году, — и тем моментом, когда контрафакт запустили в массовое производство, в 1993 году. На постсоветское пространство консоль приходит как раз во время этого глухого отрезка, и все удивительным образом привыкают к лицензии. Да, дорого — но это воспринимается как естественная плата за элитарность перед теми, кто только-только купил себе Dendy. А играми, в конце концов, можно и меняться!

В тот переломный момент, когда пиратских картриджей на пол-

ках магазинов становится больше, чем лицензионных, вся так называемая core-аудитория уже ломится на PlayStation или PC. Да и пиратство на Genesis дрянное: маленькие коробочки, глупые иллюстрации на обложках, бестолковые сборки вида «одна приличная игра и три плохих» (при этом цены на них о-го-го какие!), нередки зависания. А главное — аутентичного запаха нет!

Тем не менее взлом Mega Drive примечателен как минимум по двум причинам. Первая — именно на этой консоли появились первые приставочные игры, переведенные пиратами на русский язык. Вторая — зародился термин «прочиповать консоль», хотя чип здесь и нужен лишь для того, чтобы запускать игры чужих регионов.



Последняя услуга была крайней непопулярна, потому что проще было купить клон под названием **BITMAN** (загримированный именно под Genesis, то есть в американском

корпусе), который и так это умел. Или провернуть один легендарный фокус: вставлять и вынимать чужеродный картридж десятки или даже сотни раз. Иногда работало.



Super Nintendo Entertainment System

1990 год

Одной солнечной пятницей 1994 года Сергей Супонев в эфире ОРТ рассказал об игре **Donkey Kong Country**: «Посмотрите на обложку! Качество картинки, которое вы сейчас видите на обложке картриджа, абсолютно точно — и это не слова сейчас! — соответствует качеству изображения в самой игре! Давайте мы сегодня с вами отведем времени чуть больше, для того чтобы познакомить вас с самой популярной сегодня в мире игрой для приставки Super Nintendo. Коллектив из 170 человек работал над этой игрой! Интересно посмотреть, чего же они там такого натворили...» После этого следовало всего пять минут геймплея, после которых каждый человек с сердцем и душой начинал стра-

стно желать картридж с двумя обезьянами на этикетке.

Но пиратская база к нахлынувшему спросу оказывается не готова, хотя с момента запуска системы идет четвертый год: девяностые — эпоха заката картриджевых носителей, и копировать ожившие микросхемы все сложнее и сложнее (на **Nintendo 64**, последней в мире консоли на картриджах, массового пиратства вообще не было). Немногочисленные (особенно в сравнении с NES) клоны SNES появляются лишь после выхода slim-версии консоли, а пиратские игры из-за дороговизны производства стоят прилично. В СНГ, чтобы не слишком путаться, возят преимущественно легальные копии, но ни они, ни сама консоль особенно не приживаются.

ПЯТОЕ ПОКОЛЕНИЕ



PlayStation

1994 год

Еще до выхода **PlayStation** пираты жадно потирают руки. Провозившись без малого два десятилетия с картриджами, они наконец дорываются до приставки, которая работает с форматом, без проблем тиражируемым хоть в домашних условиях. Даже в середине девяностых CD-диск — это штука, которую можно скопировать. Может, не у себя, конечно, но у брата друга соседа — точно!

Впрочем, выясняется, что все не так просто. Игры печатаются на дисках из черного пластика (просветить их на домашнем CD-приводе невозможно) и шифруются специальным кодом. Пираты легко учатся читать данные и даже копировать их на копеечные болванки, но вот с тем, чтобы эти самые болванки читались приводом консоли, мороки побольше. Первые чипы для этого появ-

ляются еще в первой половине 1995-го, но вшить их могут только супермастера, и похоже это на хирургическую операцию: человек сосредоточенно возится со странными приборами несколько часов, а помощники подают ему инструменты и смахивают пот со лба. Зато потом чипы становятся такими простыми, что взломать консоль может даже школьник.

Именно PlayStation порождает ту особую пиратскую культуру (если не сказать романтику), которой в детстве проникся каждый из нас, со всеми этими подпольными русскими озвучками и сборками с вырезанными роликами. Да, нельзя купить CD на черном пластике и сделать себе копию. Но можно купить пиратский диск и перепиратить его еще сотню раз. Из других приятных сюрпризов: возможность посмотреть все ролики из игры, не пройдя и уровня.

ШЕСТОЕ ПОКОЛЕНИЕ

SEGA Dreamcast

1998 год

Последняя попытка **SEGA** доказать, что она еще чего-то стоит на консольном рынке. **Dreamcast** не становится хоть сколько-то популярной — в том числе и из-за сложностей с пиратством. Вместо обычных CD или DVD игры для приставки выходят на GD-ROM, довольно специфическом носителе объемом 1,2 Гб. Приводов GD-RW в свободном доступе просто нет, поэтому игры приходится уместать на обычных CD,

ужимая их или вырезая часть контента. А чтобы консоль не возмущалась, нужен чип, и найти мастера по Dreamcast — совсем не то же самое, что найти мастера по PS или PS2.

В таких ужасных условиях пираты умудряются даже делать сборки (правда, не больше двух игр на диске), но смысла в массовом пиратстве немного: консоль существует только для Shenmue и файтингов.



PlayStation 2

2000 год



После цирка с дорогим черным пластиком Sony решает не выпендриваться и выпускает игры для PS2 на самых обычных DVD. Чипы для приводов появляются даже раньше, чем для первой PlayStation, потому что создаются на их основе.

Взломать PlayStation 2 проще простого, и в том числе это «заслуга» самой **Sony**: предыдущая ее консоль стала такой популярной во многом потому, что доступные диски лежали в каждом ларьке. Но качество чипов различается: если раньше оно определялось только тем, как долго устройство проработает, то теперь появились и другие критерии. Какие-то чипы, например, могут читать диски от PS, а какие-то не мо-

гут. Каким-то подавай только диски от Verbatim. И у большинства — проблемы с двухслойными DVD: если фильмы еще кое-как работают, то **God of War 2** зависает у каждого второго.

Но одним только запуском пиратских дисков дело не ограничивается. Среди homebrew-приложений есть эмуляторы, MP3-плееры, кодеки для MPEG-4, текстовые редакторы и бог знает что еще. К концу жизненного цикла приставки пираты совсем наглеют и обучают ее запускать игры с винчестера (который, конечно, нужно еще подключить особым способом). Правда, возможно такое только на оригинальной консоли, в slim дыру штопают.

Xbox

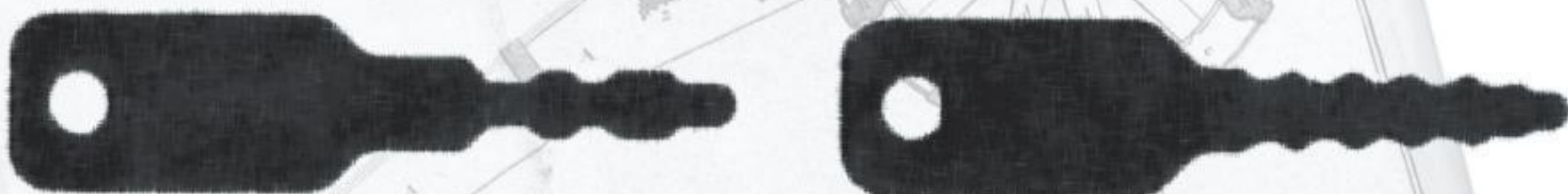
2001 год

Xbox не особенно интересует пиратов по той же самой причине, что и **Dreamcast**: мультиплатформу проще запустить на приставке **Sony**, а эксклюзивов так мало, что их можно и купить.

Чипы, конечно, делают, но контрафактные диски выпускаются довольно скромными тиражами, а заплатки для некоторых зависающих в пират-

ской копии игр не появились до сих пор.

Да и хакеров волнуют вовсе не игры, а операционная система консоли, модернизированная **Windows 2000**. Сняв все зашитые в ОС и жесткий диск (которого до этого у консолей никогда не было) ограничения, умельцы превращают Xbox в настоящий медицентр.



Xbox 360

2005 год

Рекламная кампания **Xbox 360** омрачается скандалом: еще до официальной даты запуска консолей кто-то похищает несколько девкитов, а для консольных хакеров это — все равно что мешок с алмазами. Но, как оказывается позднее, взломщики тратят такую удачную фору впустую: по старинке сосредотачиваются на разработке чипа, которым пользуются считанные месяцы, потому как выясняется, что проще и безопаснее программно перешить привод.

Не то чтобы Xbox 360 надежно защищена, но с хакерами в **Microsoft** борются всеми силами: плановые волны банов в Xbox Live, новые (якобы непрошиваемые) версии дисководов... До определенного момента все это походит на стандартные свистопляски вокруг интеллектуальной собственности: одни защищают как могут, другие ломают как могут. Но потом появляется система под названием **JTAG**, которая позволяет путем не слишком сложных хирургических и софтверных манипуляций запускать

самопальные приложения. Важное условие — дашборд приставки не должен обновляться с лета 2009 года (после установки JTAG его все же можно обновить, но по-особому). Повозившись с настройками, можно сделать Xbox 360 совершенно универсальной. Запуск игр с жесткого диска — как внутреннего, так и по USB. DLC, аркады и вообще любой контент из Live — бесплатно. Кодеки, эмуляторы — вообще любая программа, которая только может понадобиться домашнему медиacentру. Плюс суперсекретная экспериментальная возможность разбанить самого себя в Live. Слишком круто — жаль, что слишком незаконно.

Сейчас в Microsoft предпринимают последнюю, отчаянную попытку защититься — освобождают на дисках с играми зарезервированный под нужды файловой структуры 1 Гб данных и пакуют архивы по-другому. Но нет сомнений, что хакеры одержат победу: поддалась уже даже **Xbox 360 Slim**, некоторое время считавшаяся неприступной.

СЕДЬМОЕ ПОКОЛЕНИЕ



Wii

2006 год

В шестом поколении приставок мы не упомянули **GameCube**, и неспроста. По-настоящему эту странную и сложную консоль, работавшую на восьмисантиметровых дисках, разработанных специально для нее, взломали только с появлением **Wii**.

Революционная консоль **Nintendo** — самая незащищенная приставка современности. Прототипы чипов для привода появляются уже через несколько дней после старта продаж, и это лишь прелюдия для крупномасштабного софтверного взлома. Чтобы запускать хакерские программы, не нужно никаких особых умений и даже отвертки, достаточно копии **The Legend of Zelda: Twilight Princess**, скачанной с интернета, специального сохранения и файлов Homebrew Channel. Позже процедуру, названную Twilight Hack, упрощают донельзя, упаковав файлы канала в ISO-образ, — и никакой «Зельды» не надо!

Дисковое пиратство на Wii теперь отсутствует как класс. Самопальные программы позволяют



запускать с внешнего винчестера не только Wii-игры, но и кубовские, которые до этого было чрезвычайно сложно копировать. Можно также устанавливать WAD-

файлы с проектами WiiWare, бесплатно скачивать всю классику из Virtual Console, а главное, Wii — единственная на сегодняшний день приставка, способная после

взлома воспроизводить видео-файлы в Matroska (MKV), самом популярном на сегодняшний день пиратском контейнере, пришедшем на смену AVI.

Интервью и фотографии:
Сергей Климов



Играем что хотим

Продолжаем прошлономерный разговор с Максом Шафером — об игровых журналистах, позитивной роли пиратства и о том, кому готовы отдаться все киберспортсменки Южной Кореи

Десять лет назад про него говорили с придыханием: «Это парень, который сделал Diablo!» Пять лет назад — с разочарованием: «Это разработчик Hellgate». Сегодня почти не говорят, а просто пожимают на выставках руку: «О, Макс, спасибо за Torchlight». Макс Шафер, икона инди-движения, человек, продавший миллион копий игры во всели любимом, но почти забытом жанре, во втором интервью рассказывает Сергею Климову, когда он выпустит Torchlight Online, зачем под рукой всегда иметь рабочую версию и почему Blizzard ни за что не удастся Diablo 3

Автора!

Сергей Климов — постоянный автор журнала «Игромания». Игры 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 изда-

тельского рынка, компанией «1С-СофтКлуб». С тех пор Сергей работает в новой компании директором по развитию нового бизнеса и мечтает так развить этот самый новый бизнес, чтобы перебраться, наконец, в деревню на берегу моря.

В свободное от ворочания миллионами и подписания ме-

гахитов 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**.



[Сергей:] Макс, в прошлом интервью ты несколько раз сказал, что Runic Games способна делать хорошие игры ровно потому, что вы — независимая студия. Этот самый вопрос независимости меня уже давно интересует, так как я на своей собственной шкуре чувствую, как различаются культуры небольших компаний и корпораций: когда человек сто работает — это уже другая история совершенно.

Так вот. Для обычного человека просто взять и сделать собственную компанию — это серьезный шаг, и, как правило, для него должны быть какие-то внешние причины. Например, «Аманита» появилась после того, как Якуб Дворски отучился в Академии искусств, архитектуры и дизайна в Праге, где он познакомился с будущими коллегами и узнал, как можно «творческим коллективом» работать (*подробнее о Якубе — в «Игромании» №3/150*).

Свен Винке сделал «Лариан», ориентируясь на своего отца — у того 20-30 компаний уже, он такой предприниматель-джентльмен (историю Свена читайте в «Игромании» №11/146. Студия TaleWorlds Армагана Явуза основана по университетским правилам — Армаган так и остался профессором, у него разработка протекает как обучение (*интервью с Армаганом — в «Игромании» №5/152*).

Итак, вопрос: откуда



у тебя и у Эрика появилось желание свою собственную студию сделать? Где вы этому научились?

[Макс:] И у мамы, и у папы были свои собственные компании, родители всю жизнь занимались бизнесом. Я думаю, что лучший урок, который я из этого извлек, — это понимание, что ты можешь создать свой собственный мир, свою собственную реальность. Нет никаких стен, нет никаких ограничений — по крайней мере здесь, в Америке. Если ты способен придумать что-то новое — ты способен это осуществить. С этим пониманием мы и начали разрабатывать игры.

[Сергей:] Это чисто американская черта?

[Макс:] Да нет. Ты сам привел в пример студии из Тур-

Подходит ко мне двоюродный племянник и говорит: «Чувак, а ты правда Diablo придумал?» Я говорю: «Да, а что?» А он в ответ: «Бли-и-ин! Кру-у-у-то! Я не могу поверить... Diablo! И чтобы его создал мой дядя!» А чего удивительного-то?

ции, из Чехии. В Аргентине одна такая есть.

Знаешь, у меня родственники в Мичигане, в американской глубинке. Недавно на одном семейном вечере подходит ко мне двоюродный племянник и говорит: «Чувак, а ты

правда **Diablo** придумал?» Я говорю: «Да, а что?» А он в ответ: «Бли-и-ин! Кру-у-у-то! Я не могу поверить... Diablo! И чтобы его создал мой дядя!» А чего удивительного-то? Все, что мы видим вокруг, — это кто-то конкретный ведь соз-

Благодаря родителям мы поняли, что провал не делает тебя лузером. Результат одного проекта не характеризует тебя как человека. Всегда есть вероятность, что дело провалится. Надо просто это понимать



Не надо раньше времени себя забивать собственными страхами. Самый ужасный проигрыш — это когда ты себе заранее говоришь «у меня не получится, я не справлюсь» и даже и не начинаешь ничего делать

дал, правда? Кто-то придумал «Стим», кто-то придумал «Тетрис», кто-то придумал и сделал мой скутер, если уж на то пошло.

[Сергей:] Ну да. Кто-то придумал и «Игроманию», в которой печатается это интервью. И я даже знаю, что тот, кто его напишет, и тот, кто будет редактировать, — ни разу не академики.

[Макс:] Ну точно. Как говорит мой брат: «Это все реальные люди придумали, а не гномы из швейцарских гор». Второй момент, которой мы поняли благодаря родителям, — это что провал не делает тебя лузером.

Результат одного проекта не характеризует тебя как человека. Каждый раз, когда ты ввязываешься в новую историю, ты понимаешь риск: всегда есть вероятность, что дело провалится. Это нормально. Не надо себя раньше времени забивать собственными страхами, самый ужасный проигрыш — это когда ты себе заранее говоришь «у меня не получится, я не

справлюсь» и даже и не начинаешь ничего делать. Сколько людей говорили о цифровой дистрибуции? Сколько сервисов уже открылось?

[Сергей:] И все равно пока побеждает Гейб и его команда со «Стимом»...

[Макс:] ...потому что он начал тогда, когда никто другой не решался. Мои друзья иногда шутят, что у меня есть свой, особенный способ парковки у ресторана. Пока все едут искать места за квартал-другой, я еду прямо к дверям и ищу свободные места именно там. Знаешь почему? Потому что никто не верит, что они там могут быть, — а я верю, и очень часто их там и нахожу, ибо никто другой туда даже не добирается. Это как на экзаменах: половина успеха уже в том, чтобы просто прийти вовремя.

У меня есть свой, особенный способ парковки у ресторана. Пока все едут искать места за квартал-другой, я еду прямо к дверям и ищу свободные места именно там. И очень часто их там и нахожу, ибо никто другой туда даже не добирается

[Сергей:] А не беспокоит тебя стабильность, вернее — ее отсутствие в рамках независимой студии? Вот работал бы ты в Electronic Arts — получал бы тысяч двадцать долларов в месяц, а то и все тридцать. И не знал бы проблем.

[Макс:] Стабильность — это хорошо. Я вот новую машину купил (показывает на парковку, там стоит небольшой Ford — в России на таком не будет ездить даже заместитель помощника советника второго министра). Но я точно не смогу работать с девяти утра до шести вечера, такой график меня просто убьет. Да и в плане реализации проектов в больших компаниях — большие проблемы. Дело в том числе и в философии. Мне уже не двадцать пять, для меня вопрос «как я хочу умереть, что я хочу после себя оставить» стоит ребром. В чем история моей жизни — в том, что я побоялся сделать собственную игру и десять лет лизал чей-то издательский зад за зарплату? Или в том, что я

сделал такой проект, за который мне готовы отдать все киберспортсменки Южной Кореи? (смеется)

[Сергей:] Слушай, но ты же продал в свое время студию Blizzard — то есть уже не был прямо-таки инди?

[Макс:] Даже когда мы объединялись с Blizzard, — а мы ведь продали студию не ей, а ее акционерам, компании Davidson & Associates, которая занималась образовательными программами, — так вот, даже тогда у нас был свой офис и нам никто не говорил, что и как делать.

Денег было полно, хватало и на Blizzard North, и на Blizzard South. То же самое я могу сказать и про Runic сейчас: часть студии принадлежит китайской компании (Perfect World), но это стратегический инвестор, он ни разу мне не сказал, что и как надо делать. За мной, Эриком и Тревисом — все места в совете директоров.

Своя собственная реальность

[Сергей:] Скажи, а где тогда место издателя в этом процессе? Независимой студии вроде твоей вообще нужен издатель?

[Макс:] Нужен, конечно. Для нас издатели — это «Стим» и наши европейские партнеры (хотя некоторые из них совсем уж нехорошо себя ведут, и мы скоро их будем менять).

Издатель нужен. Надо быть реалистом. Допустим, ты разработчик, ты круто разрабатываешь, ты большой специалист по дизайну. Но вряд ли ты еще и специалист по переводу на китайский, а также способен быстро и с первого раза получить правильный возрастной рейтинг в Германии!

[Сергей:] Кто у тебя занимается продвижением Torchlight?

[Макс:] Мы сами. Продвижением своей игры по-



любому надо заниматься, каким бы ты крутым парнем ни был. Игра может быть лучшей в мире, но никто ее не купит, если о ней не будут писать, если ее не будут обсуждать.

[Сергей:] Меня в свое время подкупило, что практически все независимые разработчики очень корректно себя ведут с прессой. Вы вообще отказываетесь от каких-нибудь интервью? Например, если русский фан-сайт Torchlight пришлет тебе вопросы, ты ответишь? Там читателей — тысяч десять, а у «Игромании» — полмиллиона!

[Макс:] Я не отказываю ни одному журналисту. У меня принципиальная позиция — надо отвечать на каждый вопрос, который тебе присылают, даже если у статьи будет только один читатель. Потому что в нашей индустрии нет других способов донести информацию об игре до аудитории.

Мы для себя три причины вывели, по которым Runic занимается именно пиаром, работает с прессой. Во-первых, у нас не очень-то хорошо со стратегией продвижения. Я, может, и хотел бы сказать по-другому, но давай я буду честен: я ни черта не понимаю в том, что сейчас лучше — потратить \$25 000 на рекламу в журнале, в социальной сети, на выставке или на конференции. А с пиаром, в отличие от маркетинга, такие вопросы не встают. Не приходится выбирать — ты просто всем подряд рассказываешь про свою игру, и все. Единственная проблема —

В чем история моей жизни — в том, что я побоялся сделать собственную игру и десять лет лизал чей-то издательский зад за зарплату? Или в том, что я сделал такой проект, за который мне готовы отдать все киберспортсменки Южной Кореи?

иногда времени не хватает, отвечаю с задержкой.

[Сергей:] Я уже заметил.

[Макс:] Да ладно (улыбается). Во-вторых, когда мы занимаемся пиаром и показываем людям свою игру, мы сами лучше ее понимаем. Ты можешь подумать, что мы столько играем в свои проекты, что все про них знаем — однако нет! Каждый раз, на каждой выставке меня ждет сюрприз, когда я вижу, как в мою игру играют на стенде.

Мы сейчас в Torchlight вводим новые классы. Мы можем предполагать, какой из них будет самым популярным, — но я уверен, что на выставке будет совсем другая картина. Ну и, кстати, пресс-показы и демонстрация игры на выставках — это хорошая причина все время держать под рукой версию без багов. Это дисциплинирует. Ты не можешь сказать: «Мы потом все пофиксим, через месяц», — потому что к тебе каждую неделю кто-то приходит на игру посмотреть.

[Сергей:] Это я как раз помню со времен, когда мы сами разрабатывали. Что ни Е3 — то две ночи без сна.

[Макс:] А еще есть GDC, GC, PAX Prime, PAX East,

Comic-Con... понимаешь, да? Проще держать под рукой стабильную версию. Ну и, наконец, нам просто нравится рассказывать про свою игру. Это третья причина, почему мы сами пиаром занимаемся. Я думаю, что любой настоящий разработчик любит внимание — когда его проектом интересуются, когда про него пишут... Это половина мотивации, это объясняет, зачем мы вообще игры делаем.

[Сергей:] Ладно, одну из издательских задач — продвижение, хотя ты и говоришь «пиар», ограничиваясь прессой, — вы на себя взяли. А что с деньгами? Традиционно ведь именно издатель обеспечивает финансирование. Я не раз слышал, что опытные разработчики все-таки предпочитают разрабатывать проекты на чужие деньги.

[Макс:] Я тоже слышал, но я думаю, что сколько людей —

столько и мнений. Если бы у нас в начале разработки Torchlight было достаточно денег, чтобы сделать проект на свои, то мы бы свои и вкладывали. Потому что со своими деньгами свободнее дышится. Сейчас же, когда мы работаем на деньги инвесторов, мы беспокоимся гораздо сильнее, чем если бы разрабатывали на собственные средства.

[Сергей:] Почему — потому что инвесторы нервничают?

[Макс:] Да нет, инвесторы как раз у нас спокойные. Просто игровая индустрия, сам бизнес — это вообще довольно рискованное предприятие, если брать не конкретный проект, а индустрию в целом. И если не дай бог какой провал — я свои готов терять, а чужие было бы неприятно.

[Сергей:] А может Torchlight 2 провалиться?

[Макс:] Нет, я не думаю. Хотя так все разработчики говорят. (смеется) Сейчас нам куда проще. Когда мы первую часть начинали, там все новое было — студия, серия, игровой процесс. А сейчас мы улучшаем уже удачное решение, у нас есть неплохая платформа для старта.

[Сергей:] А что вообще бывает в случае провала —

Я не отказываю ни одному журналисту. У меня принципиальная позиция — надо отвечать на каждый вопрос, который тебе присылают, даже если у статьи будет только один читатель



драма, скандал, годы каторги?

[Макс:] Да ты что! Если ты работаешь с профессиональными инвесторами — а это те, кто помогал нам запускать в производство Torchlight, — то для них это далеко не последние деньги. И никто не будет голодать, если проект провалится. Ни для кого трагедии не будет. Из десяти проектов семь приносят убытки. Пока наши — в выигрышной тройке. Может, когда-то будет и наоборот, но это нормально. Для нас самое важное сейчас — это то, что интересы инвесторов совпадают с нашими. Они тоже хотят сделать хорошую игру, развить студию, а не просто «заработать немножко кэша».

Деньги не на первом месте

[Сергей:] К вопросу про «заработать»: а как ты относишься к пиратству? Волнует тебя это или нет, если деньги не на первом месте?

[Макс:] Ты знаешь, пиратство — оно просто есть, это данность. Это часть жизни, часть индустрии. Как ураганы в Канзасе, например. Не нравятся ураганы — переезжай в Мэн. Да и ситуация с пиратством неоднозначная. Кто-то скачал игру с торрентов, поиграл, оставил позитивный отзыв, — и другой игрок, прочитав его, игру уже купил. Так ведь тоже бывает.

Нам часто, особенно во время распродаж, приходят отзывы

со словами: «Чуваки, я качнул вашу игру, всю прошел, проперся — ловите мои пять баксов». На пять баксов много не сделаешь, но, быть может, это все, что он может себе позволить? Кто знает. Пиратство — это такой суп... Мир ни мне, ни тебе переменить не удастся. Качает тот, кто не может купить, качает и тот, кто может, но не хочет.

[Сергей:] Вот-вот! Я думаю, все согласятся с тем, что игры в Перу, например, должны продаваться по настолько низкой цене, чтобы легальные копии были доступны. Или в России — по местным, российским ценам. Но что, если цены уже адаптированы, а люди все равно качают? Тебя вот такая ситуация ранит?

[Макс:] Ранит, чего уж там. Для маленькой Runic и для гигантской корпорации пиратство — разные вещи. Потому что у нас своя студия, свой бизнес — настоящие люди с настоящими проблемами.

Я беру на работу художника, и я ему обещаю, что он будет работать над успешными играми. Он делает классную игру с прекрасными отзывами. Но если при этом из-за скачавших бесплатно мы денег не соберем на бюджет, то нам придется закрываться. Из-за проблем в нашей прошлой студии, **Flagship Studios**, я должен был увольнять 120 человек. Большинство были моими друзьями, и это было очень тяжело. Я не хочу второй раз через подобное проходить. Поэтому мы и Torchlight по двадцать долла-



ров продавали, кстати, а не по сорок.

[Сергей:] Кто у вас сейчас занимается всем, что касается такой ерунды, как пенсионные отчисления, налоги, аренда офиса?

[Макс:] Я занимаюсь, и я это ненавижу. (смеется) А что поделывать? Когда у тебя своя студия, ты должен думать уже не только об играх, но и о бизнесе в целом. Приходится планировать, считать бюджет, работать с банком... Это не самая увлекательная часть разработки игр, но без этого никак.

Во времена Blizzard North у нас все, что бы мы ни делали, превращалось в золото, были огромные бюджеты, и нам тогда по барабану была стоимость разработки. На моей памяти несколько практически готовых проектов, которые Blizzard закрывала, клала на полку, потому что не было задачи заработать немножко — была задача сделать новый хит, новую бомбу.

[Сергей:] У нас многие вспоминают Warcraft Adventures: Lord of the Clans, потому что в Питере графику рисовали. У меня скриншо-

ты до сих пор на ноутбуке валяются.

[Макс:] Да, Warcraft Adventures вообще уже в состоянии мастер-кандидата была — и ничего, не выпустили, потому что это был бы успех... но не прорыв. Вот такой был подход. Я не знаю, хорошо это или нет, это просто такой способ работы. Когда ты покупаешь коробку с логотипом Blizzard, ты не смотришь на цену, потому что то, что внутри, — это на сто процентов круто.

В то же время **Diablo 3** уже третий раз начинают, ожидания у аудитории — выше некуда, и, что бы сейчас Blizzard ни выпустила, все будут ругаться. Часть команды уже десять лет над игрой работает. Я очень уважаю то, что Blizzard не поступает качеством и принципиально делает игру столько времени, сколько надо, но сам я очень рад, что над ней не работаю. Я бы так не смог — я бы устал и впал в депрессию.

Слишком много менеджеров

[Сергей:] Макс, ты как-то обмолвился, что идея в игре — это 1% успеха. Это от-

Я ни черта не понимаю в том, что сейчас лучше — потратить \$25 000 на рекламу в журнале, в социальной сети, на выставке или на конференции. А с пиаром не приходится выбирать — ты просто всем подряд рассказываешь про свою игру, и все

носятся и к бизнесу тоже или только к дизайну?

[Макс:] И к дизайну, и к бизнесу. Между пришедшей тебе в голову идеей сделать студию и ее первой готовой игрой — годы, и, чтобы игра все-таки вышла, надо решить тучу задач. Тем более в игровой индустрии.

Фильмы, книги, автомашины — сложившиеся области. А игры все еще ищут бизнес-модели. Все время появляются новые технологии, возникают новые жанры, новые сегменты, изменяются ожидания игроков, студий, издателей... Если бы бизнес был простым, то у нас не было бы ситуации, когда хорошие игры без нормального издателя остаются незамеченными, а часть абсолютной ерунды показывает серьезные коммерческие успехи.

[Сергей:] Я как раз вчера читал пресс-релиз одной конторы, международной, которая рапортовала о продажах 2 600 000 копий своей последней игры. У которой Metacritic — 66%. На мой взгляд, это победа продвижения над качеством — старые добрые времена, когда известный нам с тобой деятель говорил: «Положите кусок дерьма в коробку — и я его продам». Из-за таких деятелей, собственно, мы и получили кризис доверия у покупателей, у игроков.

[Макс:] Мне кажется, что маркетинг, да и вообще вся эта издательская часть становится злом, когда решения по вопросам разработки начинают принимать люди без опыта такой разработки. Все эти вице-президенты, исполнительные продюсеры со стороны издателей — они не понимают, что такое игра, они не участвуют в процессе обсуждения, в процессе переосмысления игрового процесса и, будучи вне команды, по определению не могут предложить нормальных решений.

У них познания — теоретические. Если вспомнить аналогию про клинику, которую мы с тобой проводили в прошлой беседе, то можно сказать,



Тorchlight 2 не может провалиться. Хотя так все разработчики всегда говорят

что все эти люди читали учебник, но не были в операционной. И вот представь, что такой товарищ тебе по телефону дает инструкции «Давайте резать!» или «Пора зашивать». А ты видишь, что и резать не надо, и зашивать не пора, и вообще что-то другое надо предпринимать.

В нашей индустрии в крупных компаниях слишком много менеджеров. Даже в рамках нашей студии, где тридцать человек всего, я, как только взял на себя бизнес-направление, перестал пробивать собственные решения по разработке. Я только советую, но не навязываю. Потому что я не хочу быть тем самым козлом, который не понимает хода мыслей команды, но при этом имеет мнение по вопросу.

[Сергей:] Ты встречал хороших издателей?

[Макс:] Да, встречал. Тут дело в людях, а не в компаниях. В той же Electronic Arts есть редкостные уроды, а есть и нормальные люди, с которыми я был бы рад поработать. Надо просто найти группу людей, с которыми у тебя общая точка зрения, и постараться только с ними взаимодействовать.

Я бы не сказал, что все большие компании — плохие. Нет. Три четверти — уроды, а остальные — наши ребята. Тут еще надо добавить, что такие же серьезные проблемы есть и со стороны разработчиков. Бывает, что команда не может закончить проект, все время что-то добавляя, что-то докручивая, — чтобы пирожок вышел и сладким, и кислым, и для вегетарианцев, и для мясоедов, и мягкий, и хрустящий... В попытках достичь невозможного можно столько миллионов сжечь, о-го-го!

На форумах все разработчики плохие

[Сергей:] Послушай, есть три понимания того, что такое дизайн игр. Либо это искусство — и тогда надо искать прирожденные таланты; либо это ремесло — и тогда надо брать сто стажеров, из которых через пять лет оста-

нутся десять самых способных; либо это профессия — и тогда надо открывать сто университетов, и через пять лет появится тысяча новых команд. Ты как думаешь, можно научить разработке игр?

[Макс:] Я тебе честно скажу: из того, чему учат студентов, 95% — это бурда. Не только в играх, а вообще по жизни. Мы с братом учились делать игры сами. Мы сначала говорили издателям: «Нет проблем, сделаем!» — а потом садились и думали, как конкретно мы можем это сделать. (смеется)

У меня у самого — диплом архитектора. И я должен тебе сказать, что в этой области все очень заскорузло. Кто жалуется на игровую индустрию — пусть пойдет поработает архитектором. Тебе надо вкалывать 10-12 лет, прежде чем тебе дадут возможность придумать дизайн какой-нибудь дверной ручки, и все эти 10-12 лет ты будешь рисовать ступеньки для заднего входа в какой-нибудь

Для инвесторов деньги, выделенные на игру, далеко не последние. И никто не будет голодать, если проект провалится. Чи для кого трагедии не будет. Из десяти проектов семь приносят убытки. Пока наши — в выигрышной тройке



Из того, чему учат студентов, 95% — это бурда. Не только в играх, а вообще по жизни

Best Buy (российский аналог — «Пятерочка»).

От такой работы вскрыться можно. Однако я доволен тем, чему меня научили в плане визуализации, пространственного мышления — это помогло. Но, ей-богу, это 5-10% всего обучения. Поэтому я, конечно, рад, что сейчас возникли все эти институты, где хотя бы 20-30% времени не впустую тратится, где и впрямь работе с играми студентов пытаются научить.

[Сергей:] Ты кого-нибудь из таких студентов уже на работу брал?

[Макс:] Я — нет, но слышал неплохие отзывы. Я бы сказал, что все технические навыки — это хорошо. Я верю, что можно научить с графикой работать, с освещением. Это очень круто, что не с нуля человек приходит в индустрию. А вот что касается обучения дизайну... я не уверен, что можно таким вещам научить.

[Сергей:] Что ты думаешь о форумах, да и вообще — о связи со своей аудиторией?

[Макс:] Лично я много времени провожу на фору-

мах, очень много. Но за чистую монету мнение игроков я бы никому не советовал принимать, потому что слишком много некорректных жалоб, много всего не по адресу.

Например, если ты зайдешь на форумы Blizzard, то ты увидишь дикое количество негатива, ненависти по отношению к разработчикам, и если будешь составлять впечатление о компании по отзывам на форумах, то здорово обманешься. Допустим, инвестор Джо заходит почитать про StarCraft — и думает: «Боже ты мой, Blizzard, наверное, самый худший разработчик в индустрии — так много жалоб!» (смеется) Но это не связано с качеством игры, это связано с тем, что игроки слишком погружены в проект. Как с телесериалами — чем больше серий, тем больше зрителей лучше режиссера знают, какому персонажу что нужно делать.

Нам часто приходят отзывы со словами: «Муваки, я качнул вашу игру, всю прошел, проперся — ловите мои пять баксов». На пять баксов много не сделаешь, но, быть может, это все, что он может себе позволить? Кто знает. Пиратство — это такой сун...

[Сергей:] А что насчет предложений от игроков?

[Макс:] Если послушать vox populi, глас народа, то в нашей игре игрокам больше всего не хватает кнопки «Убить всех монстров на уровне!» — чтобы ничто потом не мешало собирать шмотье. (смеется) Хотя бывают и дельные советы.

Для меня основная задача — это быть на связи, быть готовым выслушать игроков. И, отсеивая несущественное, решать реальные проблемы, которые мешают им получать удовольствие от нашей игры. Я как доктор: мне нужен пульс, дыхание — и чтобы пациент был здоров и счастлив. Если при этом он будет весь прием триндеть про рыбалку и свою вторую жену, я готов послушать, но не буду принимать это слишком близко к сердцу.

Есть много способов сделать хорошую игру

[Сергей:] Тебя часто просят сделать на основе Torchlight онлайн-игру — что скажешь?

[Макс:] Рано или поздно сделаем, без вопросов. Но пока мы еще не готовы. Может быть, после Torchlight 3.

[Сергей:] И что это будет за онлайн-игра?

[Макс:] Сегодня я вижу ее как смесь Ultima Online и Minecraft. Мой подход отличается от подхода большинства разработчиков онлайн-игр. Те хотят побольше и побыстрее заработать, а я не верю в подписку, в распродажу шмотья... Посмотри на Minecraft — там есть еще столько возможностей сделать что-то особенное, что-то новое.

По сравнению с перспективой изобрести что-то свое эксплуатация старой денежной темы совсем неинтересна. Я скучаю по Ultima Online, по тому ощущению отыгрыша, которое там было; если там и была анархия, то это была настоящая анархия, а не подобие какое-нибудь.

Но, конечно, есть много способов сделать прекрасную игру. Все зависит от команды, и все команды — разные. Ну, помнишь, что мы про Valve говорили в прошлый раз?..

Я далек от того, чтобы считать всех вокруг идиотами. Вот парень, который сделал Minecraft, он может считать нас всех идиотами, и он будет прав. (смеется)

[Сергей:] Макс, что ты думаешь о том, что лучший мотиватор — это давление обстоятельств? Вот мы с тобой сидим сейчас в Сан-Франциско, в порту, на лавке под солнцем. Мы, может, и хотим изобрести следующий большой хит, — но нам ничего плохого не будет, если не изобретем. А какой-нибудь парень, который в Уфе на последние деньги компьютер купил, — он изобретет, потому что ему надо. Что скажешь?

[Макс:] Все не так просто, мой друг. Иначе мы бы с тобой играли сплошь в проекты из Уфы, верно?

С одной стороны, ты прав. Давление, страх — это отличные мотиваторы. Гораздо



труднее решиться на что-то новое, экспериментальное, если у тебя в банке 10-20 миллионов и тебя ничто не заставляет в пятницу вечером сидеть на работе. У меня этих миллионов нет, и сейчас, например, я иногда приезжаю в студию по субботам какие-то вещи завершить, а почту вообще круглые сутки читаю, и не то чтобы мне это нравится... просто надо — значит надо. На меня команда рассчитывает. А если бы я был богат, я бы в субботу утром лучше с собаками поехал в горы.

С другой стороны, если ты слишком скован поисками финансирования, если ты живешь на минимальный бюджет, то у тебя гораздо меньше возможностей, придумав что-то клевое, такую идею потом реализовать. Потому что у тебя голова от проблем пухнет. Каждый день ты думаешь о деньгах, о команде, о зарплатах, и этот страх провала, страх того, что не хватит бюджета, — он парализует, заставляет выбирать самые безопасные варианты, даже если ты видишь что-то, что должно сработать лучше.

И ты себе скажешь: «Minecraft? Ребята, если мы попробуем и провалимся — это конец команде. Давайте лучше еще социалочек настрагваем». Посмотри на все эти студии, которые пять-шесть лет работают над игрой и которым подрезают финансирование, — у них уже нет свободы, у них есть только усталость и желание хоть как-то избавиться от этого долгостроя. И что мы в результате получаем? Очередной отстой.

[Сергей:] Что же делать?



[Макс:] Истина где-то посередине — в балансе между позитивной и негативной мотивацией. Между ответственностью и свободным временем. Например, моя негативная мотивация такая: если я облажаюсь и выдам второй Torchlight с рейтингами ниже первого, мне будет стыдно перед партнерами, перед коллегами по индустрии. И мне этого достаточно в плане стресса.

А позитив — это то, что я совладелец студии и финансовый успех проекта станет финансовым успехом и для меня. И то, и другое меня подталкивает к тому, чтобы сделать игру как можно лучше. Я не очень понимаю, как такое возможно за зарплату. Я игрокам душу отдаю, потому что я хочу, чтобы они меня полюбили. А какая любовь за зарплату?

[Сергей:] Последний вопрос. Представь, что мы с то-

Во времена Blizzard North все, что бы мы ни делали, превращалось в золото, были огромные бюджеты, и нам тогда по барабану была стоимость разработки. И даже готовые проекты закрывали, потому что не было задачи заработать немножко — была задача сделать новый хит, новую бомбу

бой встречаемся через год и я тебя спрашиваю, достиг ли ты успеха с Torchlight 2. Что ты скажешь? Что такое для тебя успех применительно к этому проекту?

[Макс:] О, это очень просто. Это мы уже обсуждали с ребятами. Значит так. Раз — мы продали миллион копий. Два — нашу игру любят игроки. Три — нашу студию любят и игроки, и индустрия, потому что мы делаем клевые игры, которые всем нравятся.

Ну и, конечно, у нас осталась та же команда, никто не ушел, никто не перегорел, все счастливы со мной работать, и мы вовсю уже ковыряемся в следующем проекте. Вот это будет успех.

И — можно пару слов читателям?

Ребята, если вы поиграете в нашу игру и она вам понравится — купите ее, пожалуйста! Хотя бы на распродаже. Нам будет очень, очень приятно! ■

Автор: Александр Башкиров

Весь этот MAME

Как поиграть на PC в игры с игровых автоматов

Разобравшись с эмуляторами домашних платформ — как популярных, вроде Super Nintendo или PlayStation, так и легендарно неудобных или дорогих, вроде Virtual Boy да 3DO, — мы расскажем теперь об эмуляторах игровых автоматов... Точнее, об одном эмуляторе, самом главном и большом — MAME

Универсальный эмулятор аркадных автоматов **Multiple Arcade Machine Emulator** (он же **MAME**, <http://mamedev.org>) не предназначен для того, чтобы на нем играли. Цель создателей — добиться максимально полного воссоздания всех происходящих в эмулируемом автомате процессов, а не по-

лучить в итоге нечто со звуком, картинкой и приемлемой скоростью игры.

Этот историческо-образовательный проект по охране забытых игр для давно исчезнувших систем был запущен итальянцем Николой Салмориа 5 февраля 1997 года и регулярно обновляет-

ся. Последняя на момент сдачи номера версия, MAME 0.142u5, вышла 6 июня 2011-го. MAME был портирован на «Макинтош» в виде **MAME OS X** (mameosx.sourceforge.net), а также на все известные консоли и портативные устройства, имеющие экран.

Точность эмуляции настолько ювелирная, что компания **Namco** пользовалась MAME (а не собственными исходниками) при создании версии **Pac-Man** для компиляции Namco Museum, а господин Салмориа числился одним из программистов сборника **Taito Legends**.



Alien vs. Predator, 1994. Не FPS, а изометрический боевик, в котором морпехи и Хищники бок о бок расправляются с ордами Чужих, других морпехов и боевых роботов. Эксклюзив MAME.

Шесть шедевров для MAME

Среди тысяч низкопробных жетоновыжималок на игровых автоматах набралось полдюжины игр, достойных вашего внимания и в домашних условиях

Star Wars

1983, Atari. Единственный приличный игровой автомат американского производства (до выхода *Mortal Kombat* в 1992-м). Симулируется атака на первую «Звезду смерти» — в векторной графике, с голосом Дарта Вейдера за кадром. Эксклюзив.

**Space Harrier**

1985, SEGA. Экспериментальный псевдо-3D-шутер со свободно летающим героем. Вторая игра Ю Сузуки (создателя *Virtua Fighter* и *Shenmue*) и один из первых аркадных блокбастеров компании. Портирован на всё. Всё еще гениален.

**Bubble Bobble**

1986, Taito. Розовая девчонка-аркада гениального покойного дизайнера Фукио Мицуджи. Несмотря на мыльные пузыри и кawaiiных дракончиков, это лучшая игра, существующая на игровых автоматах. Портирована на все платформы.

**Assault**

1988, Namco. Танковый симулятор, для управления которым требовались два рычага для независимого включения гусениц (можно приспособить аналоговые рукоятки геймпада от Xbox 360). Выпущен в японском отделении Virtual Console на Wii.

Garou: Mark of the Wolves

1999, SNK Playmore Corporation. Из всех многочисленных файтингов плодотворной фирмы (создавшей серию *Fatal Fury* и *Samurai Shodown*) этот — лучший. Анимация, герои, система ударов, легкость освоения... Портирован на Dreamcast, PlayStation 2 и Xbox 360, но это первый файтинг, который вам стоит скачать для MAME.

**Progear**

2001, Cave. Лучший представитель дико красивого жанра Bullet Hell Shooter (вражеских пуль на экране так много, что от них физически невозможно увернуться). Отличается от прочих горизонтальным скроллингом картинки. Эксклюзив для MAME — порт задерживается из-за проблем с авторскими правами.





Х-Men, 1992. Самая эпическая драка про Людей Икс в истории, рассчитанная на шесть (!) толпящихся вокруг автомата человек. Недавно портирована на Xbox 360 и PS3.

Своими руками

MAME поддерживает порядка восьми тысяч игр: более точную цифру во всей этой мешанине игровых версий и модификаций автоматов вам никто найти не возьмется. Начинается все со **Space Invaders** (1978), а заканчивается где-то в ранних 2000-х.

Четкого горизонта эмуляции нет, автоматы вроде трехмерного файтинга **Virtua Fighter 4: Final Tuned** (2004) поддерживаются. Но на самом деле чем ближе к современности, тем чаще рядом с названиями игр встречаются буквы GNS (GAME_NO_SOUND — нет звука), GIG (GAME_IMPERFECT_GRAPHICS — нет картинки) и GNW (GAME_NOT_WORKING — не работает). **Virtua Fighter 4** и его ревизии — типичное GNW.

Системные требования у MAME ничтожные (любой PC), но в сложных трехмерных играх вам никто ничего не гарантирует. Поскольку авторов волнует точность, а не играбельность, в MAME

нет программистских фокусов, ускоряющих игровой процесс (как в ранних эмуляторах N64 или современных — PS2 и GameCube). Экспериментируйте на свой страх и риск.

Для успешного пользования вам понадобится не только сам эмулятор, но и графическая оболочка к нему (скажем, **MameUI** с www.mameui.info). В первоизданном виде все игры запускаются из командной строки — и отдельные фрики даже предпочитают такой вариант нормальному меню с шотами и артом.

Обращаться с MAME надо очень осторожно — или можно увлечься и превратиться в коллекционера. Оглянуться не успеете, как начнете выпиливать из фанеры компоненты аркадного кабинета, а потом поставите внутрь получившегося монстра старый PC с MAME и будете приглашать друзей на аркадные вечеринки.

Чужой против кулака

Настроек в MAME — суровый минимум. Разрешение

картинки выбирается автоматически, от вас требуется лишь указать размер изображения (там есть хитрости с широкоэкранными играми и шутерами, ориентированными на вертикально развернутый монитор). Останется только переназначить управление на геймпад от Xbox 360 — и можно пользоваться.

Размер ромов для игровых автоматов варьируется. Протогонка **Rally-X** (1980) занимает 14 килобайт, красочные файтинги — от 14 (**Samurai Shodown 2**) до 70 (**Samurai Shodown: Warrior's Rage**) мегабайт. **Dragon's Lair**, один из первых игровых автоматов с CD-приводом, занимает свыше гигабайта и на MAME, к сожалению, GNW: для автоматов с CD-приводами вам придется качать эмулятор **DAPHNE** (www.daphne-emu.com).

Среди всех возможных ревизий игр (а только у **Street Fighter 2** существует 95 вариантов) надо выбирать международные, World-версии, они самые стабильные. Игры фирмы **SNK** для автоматов и консолей **Neo Geo** (вроде серии Metal Slug) тре-

буют скачивания **Neo Geo BIOS** — вот, пожалуй, и все технические подробности.

Практически все проекты для автоматов рассчитаны на игровые сеансы по 10-12 минут (потом нормальный человек просто устает стоять перед кабинетом), тут очень быстро убивают (см. **Metal Slug 3**), но для продолжения банкета достаточно опустить в виртуальный слот виртуальный жетон (подвешивается на отдельную кнопку геймпада). Жанры: файтинги, вертикальные и горизонтальные шутеры, пазл-аркады. Во все можно играть как минимум вдвоем — а то и втроем, вчетвером или вшестером, как в грандиозный скролл-файтинг **X-Men**.

Большинство игр для MAME портировано на домашние консоли — если не по одиночке, то в составе компиляций аркадной классики. Но есть и пара эксклюзивов: скажем, beat 'em up версия **Alien vs. Predator** 1994 года выпуска.

Все ваши любимые франчайзы представлены на MAME в виде изометричес-



The Simpsons, 1991. Один из лучших beat 'em up Konami: играть имеет смысл только вдвоем, потому что персонажи хорошо дерутся в тандеме. Портирована (в дико урезанном виде) на PC в начале девяностых.

ких игр из жизни молотящих друг друга огромных ярких спрайтов: помимо Людей Икс и Чужих с Хищниками есть еще **The Simpsons**, **Michael Jackson's Moonwalker** (не путайте с платформером для Genesis) и пара серий **Dungeons & Dragons: Shadow over Mystara** и **Tower of Doom** (с неожиданными ролевыми элементами).

Аркадные версии рыцарского beat 'em up **Knights of the Round** или знаменитого ковбойского шутера **Sunset Riders** гораздо сильнее портов на Super Nintendo (и не только в плане графики — в **Sunset Riders** можно играть вчетвером!), в то время как аркадная версия **Golden**

Ахе выигрывает у версии для Sega Genesis по картинке, но отстает по количеству уровней.

Ну а аркадная **Contra** выглядит и играется неизмеримо хуже версии для NES — что лишний раз доказывает, что дело все-таки не в мощности платформы (по мощности игровые автоматы всегда будут выигрывать у консолей), а во внимательности дизайнеров и умении программировать.



Если вам не нравятся шутеры, файтинги или жанр «побей их всех», играть на MAME вам будет не во что. Игры на автоматах столь же

великолепно оформлены, сколь и однообразны — 98% ромов осточертеют уже через полчаса.

Отдельные шедевры вроде гениальной **Bubble Bobble** (о ней — на врезке) только подчеркивают общую убогость игрового дизайна, ориентированного на выжимание из пользователей максимального количества жетонов за минимальное время. Ну а во все шедевры вы уже переиграли в домашних портированных версиях...

Все-таки создатели правы, и основная ценность MAME — не игровая, а коллекционная. Без ностальгии в наше время трудно оценить даже Pac-Man. ■

И снова про 3DO

В июньском номере мы публиковали статью «Тотальная эмуляция», в которой рассказывали, как поиграть на PC в игры консолей-аутсайдеров, в том числе консоли **3DO Interactive Multi-player**. И написали там, в частности, что 3DO известна тотальным отсутствием эксклюзивов, — что заметил наш читатель ALEXEVIAN, большой знаток 3DO, и прислал нам несколько уточнений.

Итак, приносим извинения всем эмуляторщикам!

Во-первых, эксклюзивы на 3DO все-таки имеются. Это вышедшая эксклюзивно в Японии FPS **Iron Angel of the Apocalypse** (1994), о которой мы, признаться, не имели ни малейшего представления (чай, не японцы). Также эксклюзивно на 3DO вышли игры по лицензии AD&D — **Slayer** (1994) и **DeathKeep** (1995).

Во-вторых, существует более свежая версия эмулятора FreeDO (помимо описанной v2.1) — **FreeDO v2.1a**, которой не требуется прошивки консоли 3DO для запуска.

Еще ALEXEVIAN пишет, что в PC-версиях игр **Killing Time** и **Need for Speed** содержатся другие ролики, звуки и спрайты, — это мы и сами знаем, но мы не видим, как это влияет на эксклюзивность, если сама игра та же самая. И **Lucienne's Quest** не является эксклюзивом — игра выходила на **Sega Saturn**.

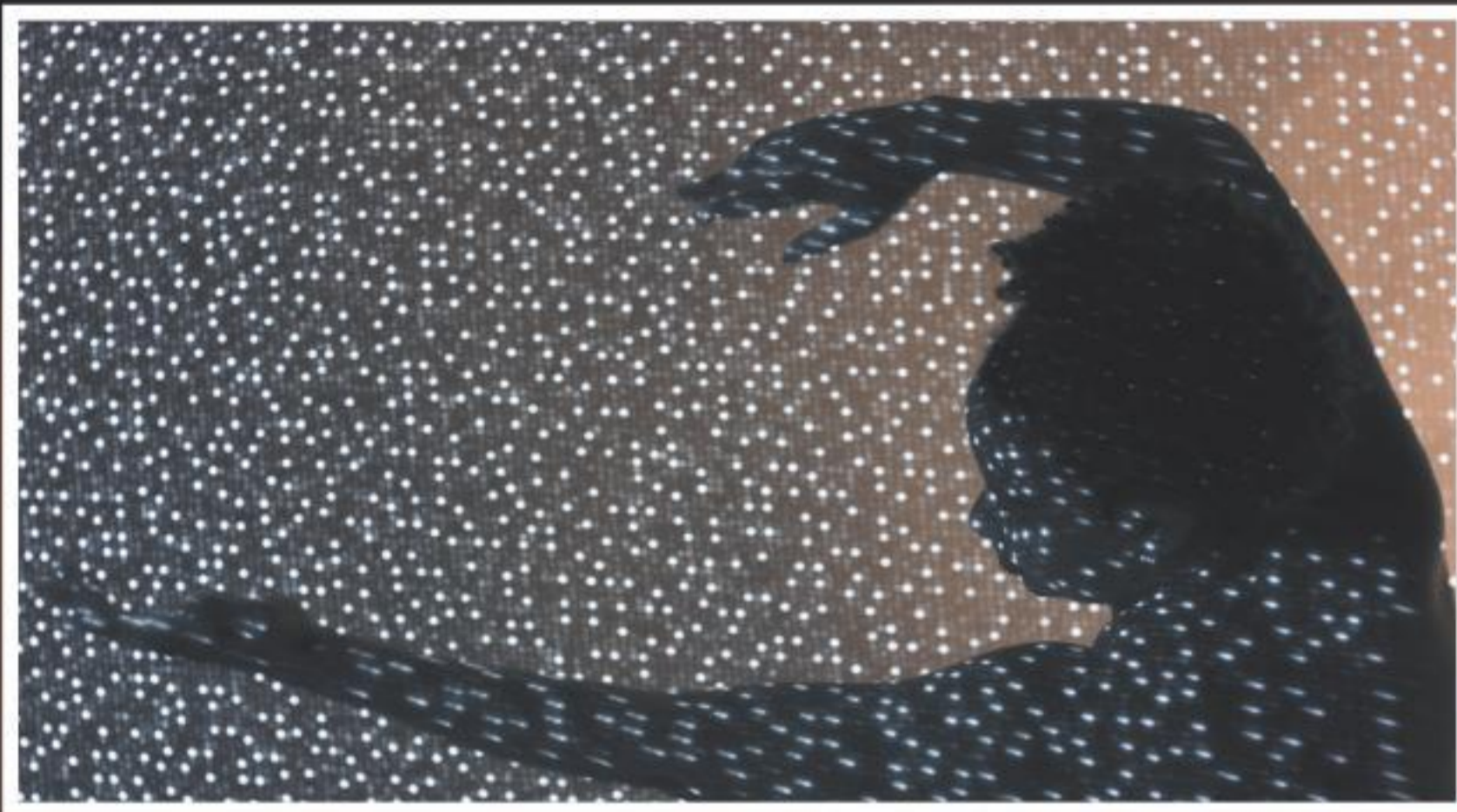
Автор: Павел Бажин



ОБРАТНАЯ СТОРОНА KINECT

Высадка показала, что в Kinect полезных ископаемых нет, воды нет, растительности нет, населен роботами

На E3 2010 контроллер Kinect был в центре внимания, хотя реагировали на него скептически: да, интересно, но явно не для серьезной аудитории — и уж точно ничего общего с ранними демонстрациями, где Kinect презентовали как Project Natal. С тех пор прошел год. За это время было куплено более 10 миллионов контроллеров, а Книга рекордов Гиннеса официально признала Kinect самым быстро продающимся электронным устройством. И хотя серьезных игр к нему нет до сих пор, Kinect взял другим — оказалось, что контроллер отлично подходит для создания дешевых домашних роботов



Все началось с шокирующих новостей: «Награда \$3000 первому, кто взламывает Kinect», «Kinect взломан», «Microsoft будет тесно сотрудничать с правоохранительными органами», «Microsoft подает на хакеров в суд». Впрочем, шумиха улеглась довольно

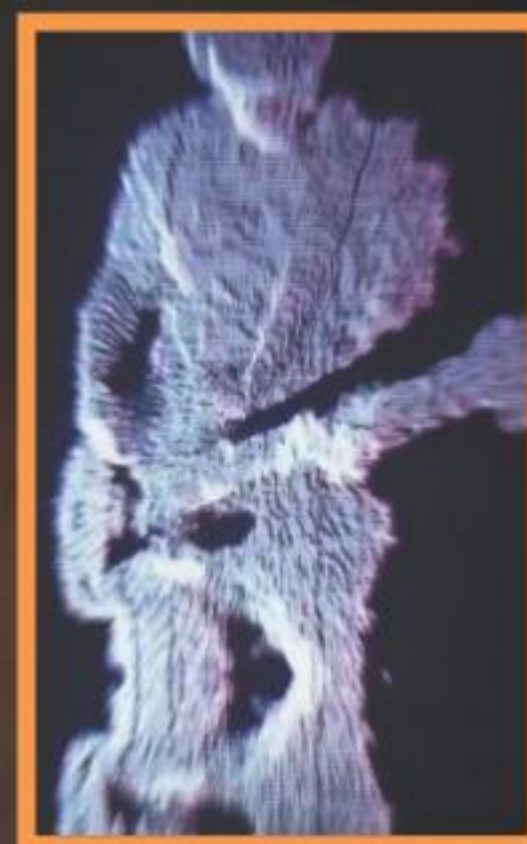
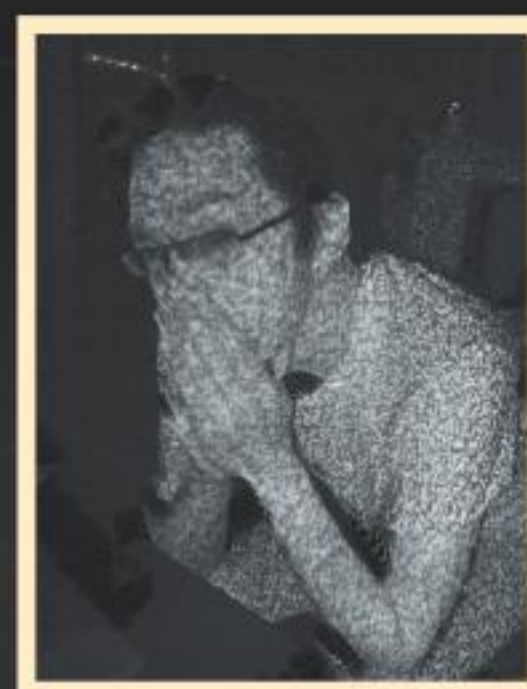
быстро. Оказалось, что устройство никто не взламывал: программисты просто написали драйвера, перехватывающие информацию с USB-порта консоли.

«Kinect никто не взламывал. Взлом — это когда кто-то добивается до алгоритмов, использующихся на Xbox 360, а ничего

такого не было. Люди просто написали PC-драйвер, который перехватывает данные, передаваемые на USB-порт Xbox 360. А это совсем не хакерство», — пояснял представитель Microsoft и добавлял, что компания специально не шифровала протокол передачи данных. Тем не менее людей, занимающихся

самодеятельностью на Kinect, часто называют хакерами.

Вскоре произошло еще одно открытие. Многие помнят, что в коллекционном издании **Call of Duty: Modern Warfare 2** находился прибор ночного видения. Как-то один из владельцев такого ПНВ случайно посмотрел на комнату, в которой работал



Kinect, и поразился: по всем поверхностям были рассыпаны тысячи и тысячи световых пятен. У него в квартире было настоящее лазерное шоу! Оказалось, что Kinect имеет инфракрасный проектор, испускающий множество лучей, рисующих в окружающем пространстве координатную сетку из миллионов световых точек. Инфракрасная камера снимает эту невидимую обычным глазом картинку и строит по ней трехмерную модель. «Да ведь это же настоящий 3D-сканер», — подумали хакеры. И не ошиблись.

Шеф, а я вас вижу!

Как только неофициальные драйвера попали в общий доступ, в Сети начался настоящий кинектобум. Стартовало неофициальное соревнование — кто

придумает Kinect самое оригинальное применение.

Одним из первых важных «изобретений» стала программа, делающая из Kinect 3D-камеру. При помощи инфракрасного датчика строилась трехмерная модель, а сверху в качестве текстуры накладывалось изображение с обычной камеры. Первые результаты были жутковаты: так как Kinect видит все только с одной стороны, на экране была видна лишь половина трехмерной модели человека. Рваные, колеблющиеся из-за недостаточной точности датчика контуры, пляшущие чернильные тени в тех местах, куда не могут проникнуть инфракрасные лучи... но лиха беда начало.

В другом эксперименте использовали уже два контроллера, которые слепляли две половинки

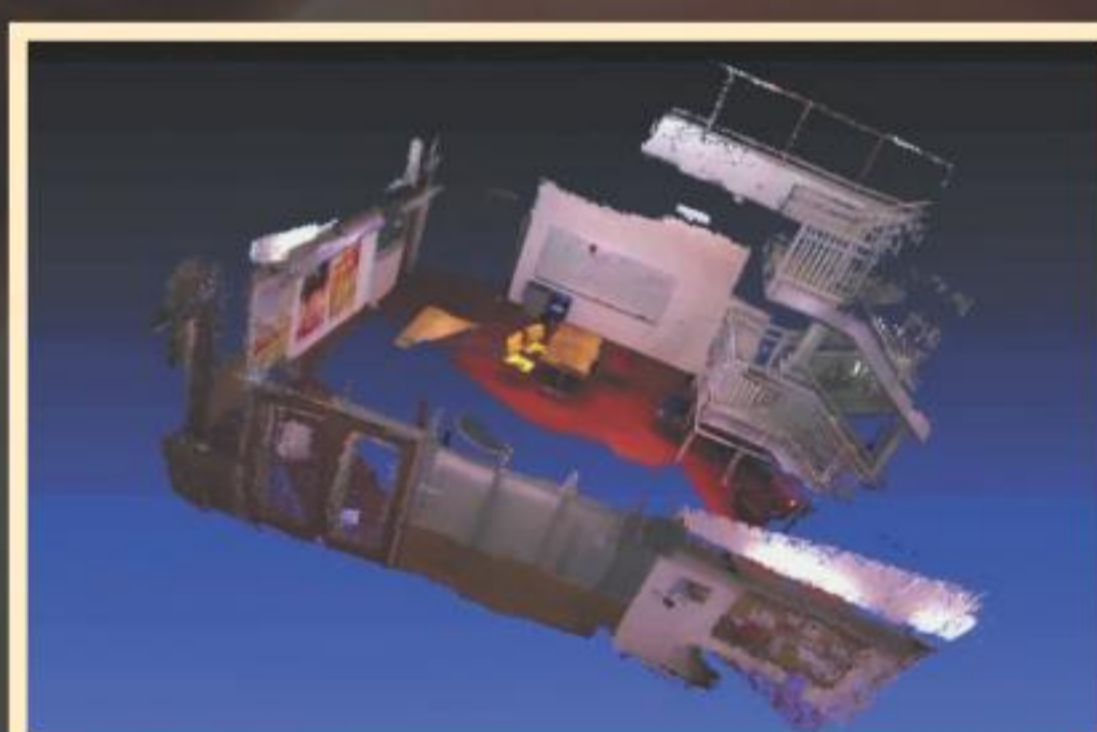
человека в единое целое и выдавали в реальном времени вполне приличную 3D-сцену, причем транслировали ее напрямую в Сеть. Так получился первый в мире трехмерный видеочат, где можно было рассмотреть своего собеседника с разных сторон, как героя видеоигры. Моделька помещалась в виртуальное окружение: позади нарисованное окно, впереди нарисованный стол с лампой, а за столом сидит странно мерцающая фигура девушки, посередине которой проходит такой же мерцающий разрыв (место склеивания данных с двух контроллеров).

Но самые впечатляющие вещи были впереди. Создатель 3D-камеры сделал целую виртуальную локацию с коридорами, дверьми и полноценной обстановкой. И поместил туда виртуальные проекции себя и своего дру-

га. Симулируя ходьбу, они могли разгуливать по «локации», а когда встречались, то играли друг с другом в крестики-нолики и даже сражались на световых мечах. Конечно, все это — явно нецелое использование устройства, уж слишком мала его точность для построения качественного изображения. В играх этот алгоритм использовать пока нельзя, но в будущем подобные технологии позволят довести погружение в киберпространство до невероятного уровня.

Глаз — алмаз

Люди видят окружающий мир — комнату, дверь, диван — и понимают, что есть что. Компьютер же видит лишь набор бессмысленных пикселей, опознать которые ему невероятно сложно.



Kinect дал компьютеру мощный инструмент для познания мира: теперь он может оцифровать окружающее пространство и представить его в виде понятной трехмерной модели. «Так это же настоящий глаз для робота!» — подумали хакеры. И не ошиблись.

Kinect оказался идеальным инструментом для создания автономных роботов, думающих своими «мозгами», а не действующих по указке оператора. Посмотрите на четырехвинтового робота-вертолета на иллюстрациях. С помощью Kinect он строит модель ближайшего окружения — на картинке видно, как выглядит комната с его точки зрения. К нему подходит человек, и вертолет плавно отлетает назад, избегая столкновения. А что будет, если отпустить его в свободное плавание? Создатели записали на компьютер алгоритм поиска пути и запустили вертолет исследовать дом. Летел

он очень медленно: слишком много информации приходилось обрабатывать. Но сантиметр за сантиметром он продвигался по коридорам и комнатам, нашел лаз на второй этаж, исследовал там все и спустился обратно. При этом вся информация об увиденных объектах передавалась на компьютер, так что в конце полета на экране красовалась полная трехмерная модель всех комнат и коридоров.

Подобные разработки появляются постоянно. Например, в лаборатории National Instruments сделали неказистого робота с Kinect и сонаром. Дело в том, что Kinect может видеть небольшие объекты типа ножек стульев, но не может видеть препятствия, которые слишком близко от него. Сонар же ликвидирует это слепое пятно. А один фанат «Звездных войн» построил точную копию R2-M5 (это R2-D2, но красный), которому Kinect позволяет не только

видеть препятствия, но и распознавать лица людей и их голос.

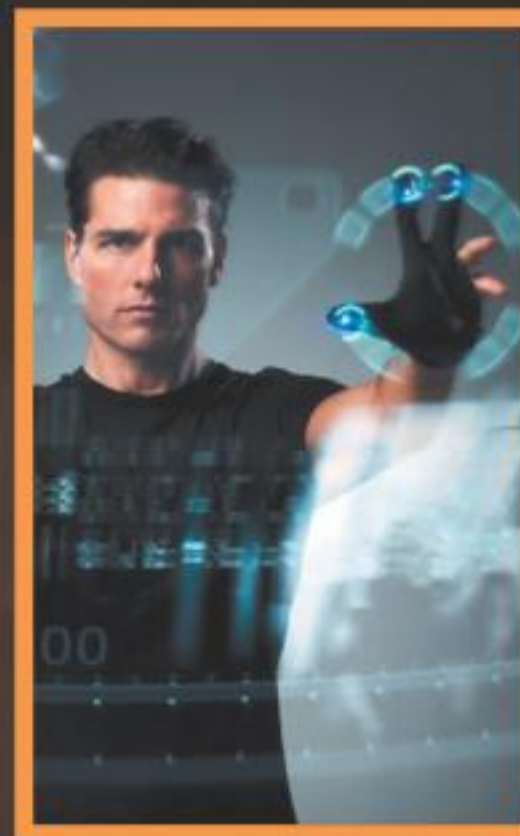
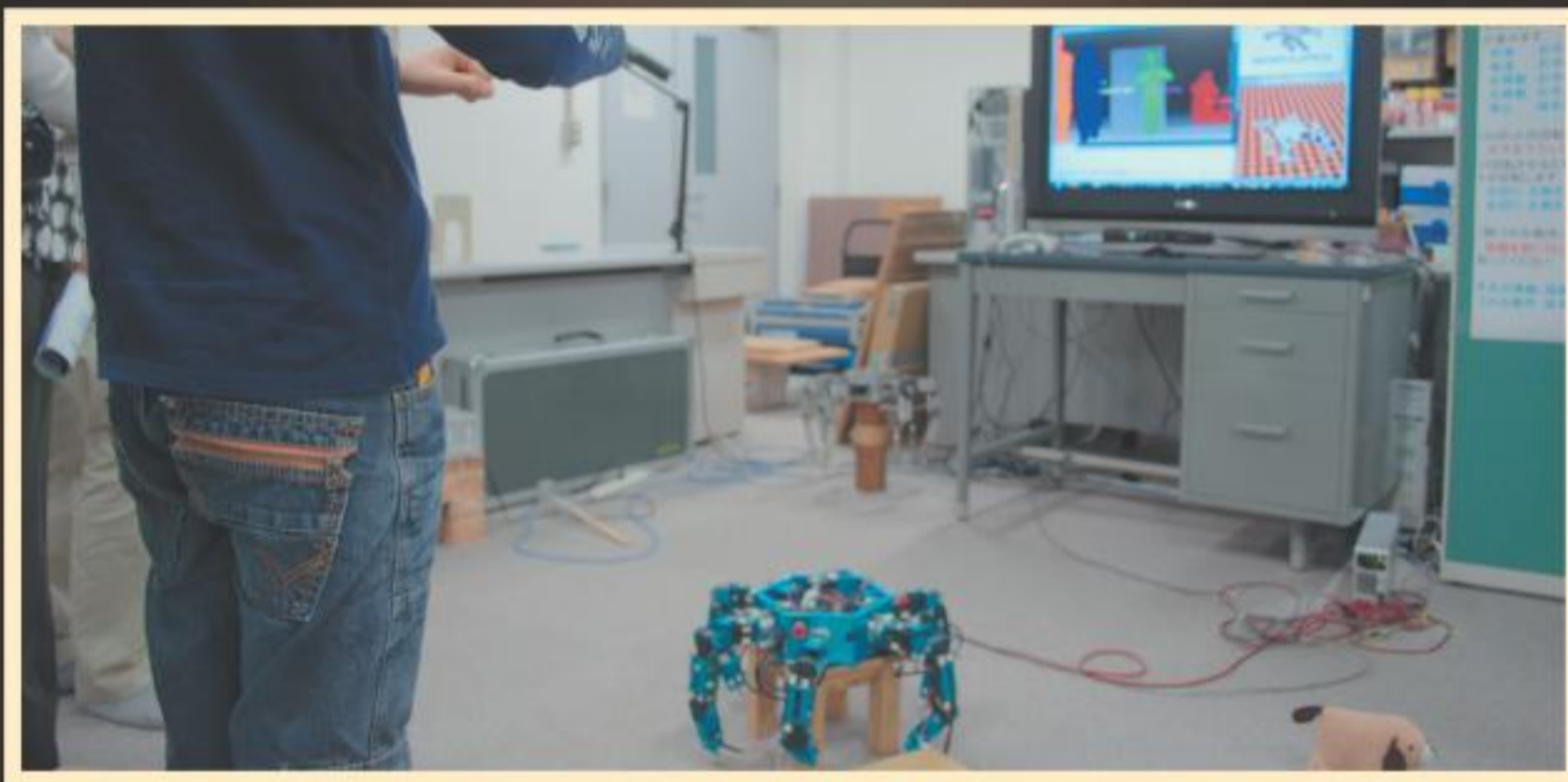
Какая от этого польза? Самая прямая! Kinect дал мощный толчок разработке дешевых, но умных роботов. А для тех, кто не умеет собирать их сам, уже появилась первая коммерческая модель робота под названием TurtleBot (от 500 до 1200 долларов за штуку!). Он самостоятельно ездит по дому, знает, что где находится, и может доставить на подносе завтрак прямо к креслу хозяина. Если бы он еще умел сам открывать холодильник и доставать оттуда пиво, продажи исчислялись бы миллионами.

У меня стальные нервы. Нет, правда, — стальные

Количество созданных с помощью Kinect роботов-машин просто не поддается исчисле-

нию. Но студенты из Великобритании подошли к делу гораздо серьезнее: они построили настоящий вездеход, предназначенный для спасения людей. Он занял первое место в немецком Чемпионате роботов-спасателей. Во время демонстрации вездеход лазил по препятствиям и благодаря мощному мотору бодро тащил за собой по полу одного из разработчиков. Как и описанный выше вертолет, он мог составлять трехмерную карту пройденного маршрута, которая наверняка нужна при разработке плана спасения.

Еще одно полезное изобретение — прототип хирургического комплекса для проведения операций, сделанный в Вашингтонском университете. Для тонких работ врачи давно пользуются роботами, но вот беда — у механической руки нет органов чувств, равно как нет и тормо-



зов. Нажали не на те кнопки — отрезали чего-нибудь лишнего. Трехмерный сканер позволяет добавить в программу обратную связь. Например, хирург двинул скальпель чуть дальше, чем нужно, а его останавливают и дают сигнал: нельзя, там у больного печенка, она ему еще понадобится! С таким помощником можно будет уверенно проводить операции удаленно, за тысячи километров от больного. Это очень актуально во время стихийных бедствий и других катастроф, когда нехватка квалифицированных врачей особенно ощутима. Разумеется, никто не будет встраивать Kinect в серьезные медицинские приборы, но понимание его технологий позволит здорово удеше-

вить устройства, которые стоят сейчас десятки тысяч долларов. Незадолго до выхода Kinect компания Microsoft запатентовала технологию, позволяющую контроллеру распознавать язык жестов и даже читать по губам. «Настоящий автоматический переводчик для глухонемых!» — раскатали губу рядовые пользователи. И ошиблись, так как ничего такого Kinect не умеет. Скорее всего, Microsoft просто отложила идею в долгий ящик. Зато программисты из Технологического института Джорджии не поленились и научили контроллер переводить множество слов и выражений: в ходе тестирования программа перевела 500 простых предложений, ошибившись всего 6 раз, — удиви-

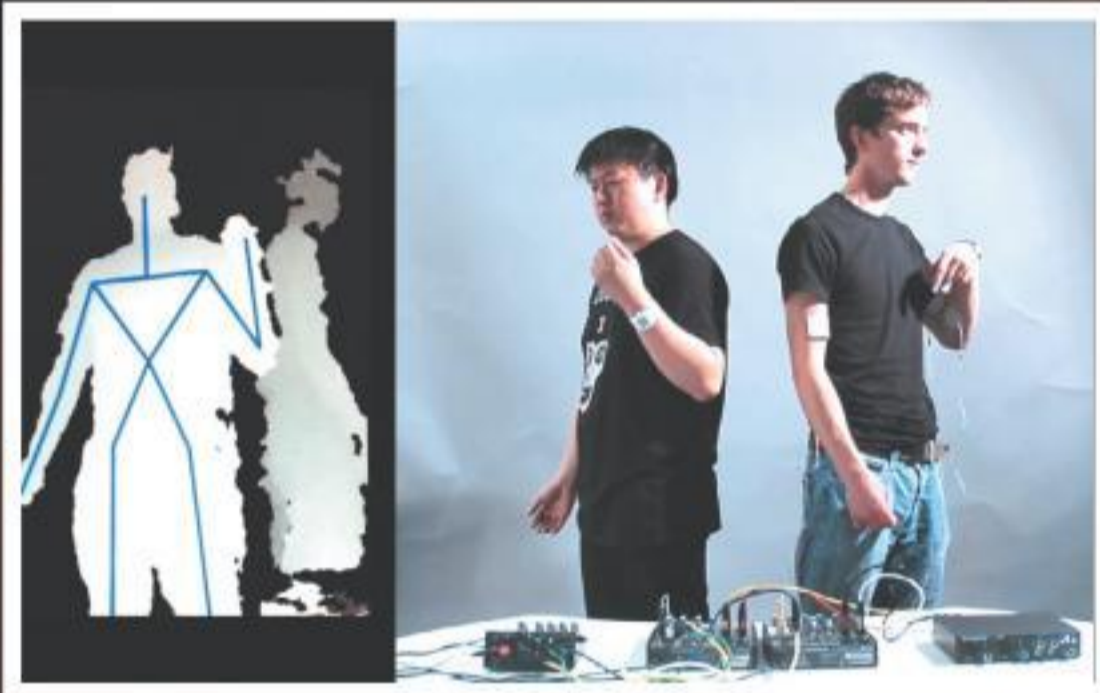
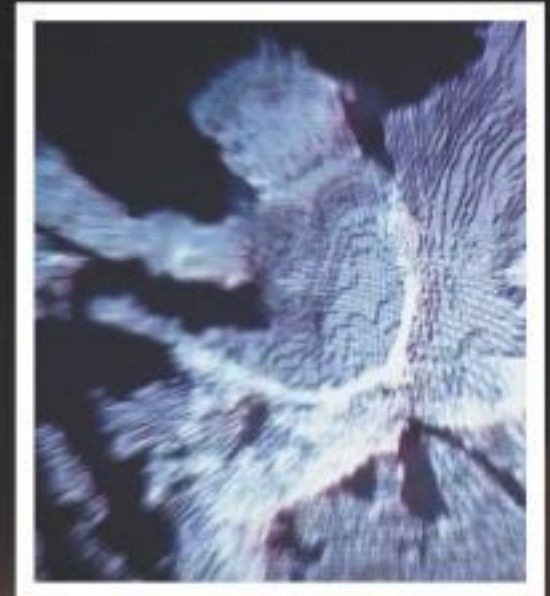
тельный результат. Аналогичные исследования сейчас ведутся и в других странах, так что Kinect уже изучает французский, арабский и другие языки. Делаем вывод: технологии трехмерного сканирования даже в нынешнем примитивном состоянии пригодны не только для игр, но и для очень важных исследований в области робототехники и для повышения качества жизни простых людей.

Как у Спилберга

Помните фильм Стивена Спилберга «Особое мнение»? Еще бы вы его не помнили, мы столько раз о нем писали: там герой Тома Круза работал с компьютером, пасса-

жи рук выбирая видеофайлы — просматривал их, ставил на паузу, увеличивал картинку. Одной из первых самодельных программ для Kinect как раз оказался прототип такого интерфейса. За пару месяцев специалисты Массачусетского технологического института собрали вполне рабочую демонстрацию — устройство распознавало даже движения пальцев. Подобные системы управления вполне можно выпускать уже сейчас, только никто не хочет: выглядит эффектно, да махать руками очень утомительно, елозить мышкой гораздо удобнее.

Впрочем, это лишь начало. Вы наверняка слышали, что консоль Xbox 360 не могла в полной мере использовать мощности Kinect: выпущенная еще в 2005 году,



приставка имела крайне неудачный контроллер USB-порта с пропускной способностью в 2-3 раза ниже обычного. Раньше на это никто не обращал внимания, но для работы Kinect понадобилось передавать двойной поток видео (с обычной и с инфракрасной камеры), разрешением 640x480 точек каждый и скоростью в 30 кадров в секунду. Xbox 360 с таким потоком данных не справлялась, и Microsoft пришлось снизить разрешение сенсоров вдвое и отказаться от массы идей.

А ведь планы были грандиозные — сканирование, распознавание жестов и мимики, то же чтение по губам! В то же время на PC никаких ограничений не было, и энтузиасты принялись за разработку альтернативных методов управления. Сначала были написаны программы по распознаванию движений головы (удобно использовать в разного рода симуляторах для управления обзором), но затем пошли дальше. А что, если сделать виртуальную клавиатуру? Попробовали: не-

удобно, точности все-таки не хватает. Обычная клавиатура гораздо лучше. А если сделать виртуальное пианино? Это уже гораздо интереснее! И вот появилась программа, которая позволяет в несколько кликов превратить любую поверхность в музыкальный инструмент. Хотите исполнить «Лунную сонату» на коврикe мыши? Без проблем! Сыграть «Мурку» на крышке стола? Тоже можно. Закончилось все тем, что изобретатели спроецировали гигантскую MIDI-клавиатуру в несколько метров длиной прямо на пол и станцевали на ней вдвоем Шопена (фальшивили, надо сказать, просто кошмарно).

Эй, это не летающая тарелка!

За свой недолгий век Kinect отметился не только в играх и научных исследованиях, но и в искусстве. Известно как минимум два видеоклипа, снятых при помощи контроллера: это композиция

Spalter немецкой группы Genepool, а также хип-хоп Sum of it all австралийской группы The Herd. Очень рекомендуем найти их на YouTube (словосочетания «Genepool — Spalter (Video)» и «THE HERD — The Sum of it All» соответственно). Есть даже фотосессия «Dancing with Invisible Light» (частично в стиле ню), где использовался инфракрасный свет от Kinect.

Оценив, как народные умельцы совершенно бесплатно рекламируют их продукт, Microsoft выпустила официальные драйвера для PC. Их главным достоинством оказалась система распознавания частей тела человека. Тут же появилось множество роботов, управляемых движениями тела. Идея не нова, зато теперь не надо нацеплять на себя кучу разных датчиков. «А что, если управлять не роботом, а человеком?» — подумала пара студентов. И вскоре создала совершенно жуткую систему: первый встал перед Kinect, а второй добровольно нацепил на себя кучу электродов. И началось: первый поднимает руку — систе-

ма распознает движение и шлет электричество на мускулы второго, заставляя его тоже поднять руку. Если машины все-таки завоюют человечество, эти методы управления им очень пригодятся.



На PC энтузиасты воплотили в жизнь множество идей, которые Microsoft еще только собираются предоставить пользователям Xbox 360. Дошли они и до Москвы. В бутике Topshop торгового центра «Европейский» появилось зеркало, да не простое, а с секретом: покупатели могут примерять на свое отражение разные модели одежды. Конечно же, это всего лишь большой телевизор, подключенный к компьютеру с Kinect, и подобную виртуальную примерочную вскоре обещают дать и пользователям приставок... Но и сейчас уже очевидно, что Kinect — это не только занятные и необычные устройства, а попытка заглянуть в будущее и выяснить, что может ждать нас там. А ждет нас там все что угодно. ■



НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

МЕЧТА ОВЕРКЛОКЕРА

ASUS Matrix GTX 580 Platinum

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Ядро: GF110
- Количество транзисторов: 3 млрд
- Техпроцесс: 40-нм
- Количество потоковых процессоров: 512 шт.
- Частота графического ядра: 816 МГц
- Частота потоковых процессоров: 1632 МГц
- Тип, объем памяти: GDDR5, 1,5 Гб
- Частота памяти: 4008 МГц
- Шина данных: 384 бит
- Количество текстурных блоков: 64 шт.
- Количество блоков растеризации: 48 шт.
- Разъемы питания: 2x 8-pin PCIe
- Длина платы: 29,2 см
- Интерфейс: PCIe 2.0 x16
- Цена: 18 000 рублей

На прошедшей выставке **Computex 2011** компания **ASUS** порадовала фанатов очередной видеокартой из серии **ASUS Matrix**: в продажу отправили разогнанную **GTX 580 Platinum**.

На первый взгляд технические характеристики не впечатляют: подросла только скорость процессора. Но номинальные частоты для GTX 580 Platinum — это только начало. Ведь основная задача серии ASUS Matrix — обеспечить оверклокеров всем необходимым для установки рекордов. И для этого новая плата подходит как нельзя лучше.

Система питания GTX 580 Platinum насчитывает 19 фаз вместо 8 у стандартных моделей. А это говорит не только о качественном и стабильном сигнале, но и о гибком управлении. Крутить напряжение на процессоре и памяти можно до бесконечности: ASUS позволяет не только изменять значения, но и снимать все ограничения, введенные **NVIDIA**. Для этого есть специальная площадка с контактами, замкнув которые можно обойти систему сигнализации о перегреве или увеличить частоту регуля-

тора напряжения памяти с 200 до 500 кГц. Для разгона попроще ASUS предусмотрела на плате кнопки «+» и «-», с помощью которых можно на лету изменять питание процессора.

Чтобы остудить такого монстра, для GTX 580 Platinum разработали трехслотовую (!) систему охлаждения под кодовым названием DirectCU 2. Цепи питания и заднюю сторону платы закрыли толстыми алюминиевыми пластинами. На процессор поставили два больших радиатора с пятью медными теплопроводными трубками. Обдувает все это пара 90-мм вертушек, которую в критической ситуации можно раскрутить до 100% — для этого на нижнем правом краю платы стоит специальная кнопка.

При неудачном разгоне или прошивке все настройки GTX 580 Platinum можно сбросить до стандартных значений: рядом с видеовыходами есть клавиша «Safe Mode». обойдется Matrix GTX 580 Platinum в 18 000 рублей. Для рядового пользователя это слишком (плюс 1500 рублей — и можно купить GTX 590), но для оверклокеров — в самый раз.





БЕСПРОВОДНАЯ ИГРОВАЯ МЫШЬ

Speedlink Axon Desktop Mouse — Wireless USB

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** беспроводная
- **Радиус действия:** 8 м
- **Материал:** пластик
- **Сенсор:** оптический, 1600 dpi
- **Кнопки:** 2 основных, 2 боковых, колесико-кнопка
- **Питание:** 2x AA-батарейки
- **Дополнительно:** подсвеченный переключатель dpi для быстрого изменения чувствительности
- **Цена:** 1500 рублей

Хорошая игровая мышка необязательно должна стоить под 3000 рублей и иметь 18 кнопок. В продаже можно найти куда более дешевые и практичные устройства: например, **Speedlink Axon Desktop Mouse — Wireless USB**. Это симпатичный грызун с мощным сенсором, беспроводным соединением и ценой 1500 рублей.

Выглядит мышка хорошо. Дизайн не назовешь оригинальным — мягкие обводы, высокая левая кромка, углубление под безымянный палец, — но и придраться не к чему. Грызун уверенно держится в руке, не проскальзывает и не напрягает кисть. Кнопок у Axon Wireless пять: две основные, две под большим пальцем и одна под колесиком. Сенсор — оптический, с разрешением 1600 dpi. На фоне монстров от **Razer** с их 4000 dpi выглядит не очень. Но на практике этого с лихвой хватает и в динамичных шутерах, и в неторопливых стратегиях. Тем более что разрешение можно менять на лету: кнопка позади колеса переключает сенсор на 800 или 1200 dpi. Очень удобно, когда в шутерах нужно прицелиться.

С компьютером мышка общается без проводов. Подключение простое: в USB-порт — маленький передатчик, в грызуна — две пальчиковые батарейки, и можно приступать к работе. Правда, из-за батареек Axon Wireless прилично весит, и таскать ее по коврику понравится не каждому.



ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ СМАРТФОН СРЕДНЕГО КЛАССА

HTC Desire S

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 2.3
- **Дисплей:** 3,7 дюйма, Super LCD (емкостной, мультитач), 480x800
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon MSM8255 (1 ГГц)
- **Оперативная память:** 768 Мб
- **Встроенная память:** 1,1 Гб
- **Карта памяти:** microSD (8 Гб в компл.)
- **Камера:** задняя — 5 Мп (автофокус, вспышка), передняя — 0,3 Мп
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, UMTS 900/2100 МГц (WCDMA)
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11b/g/n, Bluetooth 2.1 + EDR
- **Навигация:** GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 1450 мАч
- **Время работы:** GSM: разговор — 9,8 ч, ожидание — 7,3 ч, WCDMA: разговор — 430 ч, ожидание — 455 ч
- **Габариты:** 11,6x6x1,2 см
- **Вес:** 130 г
- **Цена:** 15 000 рублей

Компания **HTC** продолжает обновлять старые линейки телефонов. Вслед за **HTC Incredible** косметический ремонт сделали **HTC Desire**. Изменили дизайн, обновили начинку, добавили в название букву «S» — и отправили в продажу.

Внешний вид **Desire S** соответствует современным стандартам HTC. Перед нами овальной формы смартфон с загнутой верхней частью. От старого Desire его отличает цельный алюминиевый корпус без швов и две большие пластиковые вставки на задней стороне. Плюс к этому телефон заметно похудел, стал короче и лишился аппаратных кнопок.

Под экраном теперь стоит сенсорная панель, а оптический трекбол канул в небытие.

К AMOLED-экранам в HTC решили не возвращаться: как и в последних ревизиях Desire, в новом телефоне под защитным стеклом установлена матрица Super-LCD диагональю 3,7 дюйма и разрешением 480x800. Не стали мудрить и с технической начинкой: припаяли современную версию процессора Qualcomm Snapdragon с пониженным энергопотреблением и частотой 1 ГГц, увеличили объем оперативной памяти с 512 до 768 Мб и добавили фронтальную камеру на 0,3 Мп. Работает все это на последней версии **Android 2.3** и управляется изпод фирменной оболочки **HTC Sense 2.1**.

Стоит новый Desire S от 15 000 рублей — разумная цена за симпатичный телефон с достойной начинкой.





РУКАМИ ТРОГАТЬ

Обзор двухэкранного тачбука Acer Iconia

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 2x 14 дюймов (1366x768, 16:9), ЖК, сенсорные (емкостные, до 8 одновременных касаний), LED-подсветка
- **Процессор:** Core i5-480M (2,66 ГГц, L3-кэш 3 Мб)
- **Чипсет:** Intel HM55
- **Оперативная память:** 4 Гб DDR3-1066 МГц
- **Графика:** Intel HD Graphics
- **Жесткий диск:** 640 Гб (5400 об/мин)
- **Оптический привод:** нет
- **Разъемы:** 2x USB 2.0, USB 3.0, HDMI, VGA, LAN, аудио
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11b/g/n, Bluetooth 3.0 + HS
- **Аккумулятор:** 4-секционный, 3000 мАч
- **Время автономной работы:** до 3 ч
- **Дополнительно:** веб-камера (1,3 Мп), USB-кардридер
- **Операционная система:** Windows 7 Home Premium 64-bit
- **Размеры:** 34,7x24,9x3,2 см
- **Вес:** 2,72 кг
- **Цена:** 55 000 рублей



В «Игромании» №3/162 мы рассказывали о двухэкранном мини-ноутбуке **Toshiba libretto W100** и некоторых других компьютерах, создатели которых постарались использовать преимущества двух экранов. Представленный в конце прошлого года ноутбук **Acer Iconia** — современный и жизнеспособный представитель этого необычного вида.

В Асег называют «Иконию» не ноутбуком, а тачбуком, подчеркивая, что устройство полностью ориентировано на сенсорный ввод: два его экрана поддерживают до восьми одновременных касаний — а это в корне меняет и принцип управления, и потенциал портативного компьютера.

Под завязку

Acer Iconia укомплектован 4 Гб DDR3-памяти и работает на базе процессора **Intel Core i5-480M** с тактовой частотой 2,66 ГГц и графическим чипом **Intel HD Graphics**. Такого железа вполне хватает для воспроизведения HD-видео и работы со статичной графикой, тем более что тут есть где развернуться: объем жесткого диска 640 Гб.

Для ноутбука своего класса «Икония» весит многовато — 2,7 кг. Веса прибавляет второй экран, и он же делает Iconia не очень компактным компьютером. Толщина устройства больше трех сантиметров, и, даже несмотря на это, инженерам пришлось пожертвовать оптическим драйвом, а модуль для чтения флэш-карт вынести в отдельный комплектный кардридер.





Качеству экранов, естественно, разработчики уделили максимум внимания. Iconia располагает двумя четырнадцатидюймовыми сенсорными дисплеями с разрешением 1366x768, хорошими углами обзора, LED-подсветкой и прекрасной цветопередачей. Экраны защищены особо прочным, стойким к царапинам стеклом Gorilla.

Тачбук выполнен в стиле хай-тек. Корпус закован в полированный металл, на верхней крышке гравировка — «Асер». Боковые грани и внутренняя сторона устройства выполнены из черного пластика, незаметно переходящего в стекло экранов. Открывается «Икония» на все 180 градусов и в развернутом виде напоминает два склеенных планшета. На нижней стороне корпуса довольно высокие резиновые ножки, которые не дают ноутбуку скользить.

Аппаратных кнопок у Iconia всего две — это кнопка питания и кнопка вызова виртуальной клавиатуры; расположены они на торцах петли, скрепляющей половинки устройства. Все остальное управление сенсорное: положили две руки на экран — появилась клавиатура, сделали пятью пальцами одной руки хватательное движение — открылась фирменная оболочка **Acer Ring** в виде кольца.

Все разъемы стандартно размещены на боковых гранях: слева — два USB 2.0 и разъем HDMI, справа — аудио-разъемы, порты USB 3.0, D-sub и LAN. Синие светодиодные индикаторы питания, статуса аккумулятора и активности жесткого диска традиционно находятся на передней стороне ближе к левому краю тачбука.

Подключиться к внешним сетям или устройствам можно не только сетевым кабелем: если проводное соединение не подходит, можно использовать Wi-Fi или Bluetooth — Iconia поддерживает самые современные версии этих стандартов.

Ноутбук работает под управлением 64-битной версии **Microsoft Windows 7 Home Premium** — совместимость с любыми медиаформатами прилагается, и, как сказано выше, с такими техническими характеристиками просмотр видео в высоком разрешении не проблема. И поскольку смотреть высококачественное видео на четырнадцатидюймовом дисплее не так приятно, как на большом экране, инженеры предусмотрели разъем HDMI, через который устройство можно подключить к телевизору.

Так как стандартный интерфейс Windows не очень удобно использовать для пальцевого ввода, разработчики придумали пару ценных дополнений для ОС. На черенке каждого окна появились две дополнительные кнопки, одна из которых перекидывает окно на второй экран (работает, только если там не запущена экранная клавиатура), а другая запускает режим оконного менеджера. В этом режиме у выбранного окна углы подсвечиваются большими кругляшками, за которые его удобно растягивать как душе угодно, и появляются кнопки, позволяющие быстро перемещать окно между экранами.



В полный контакт

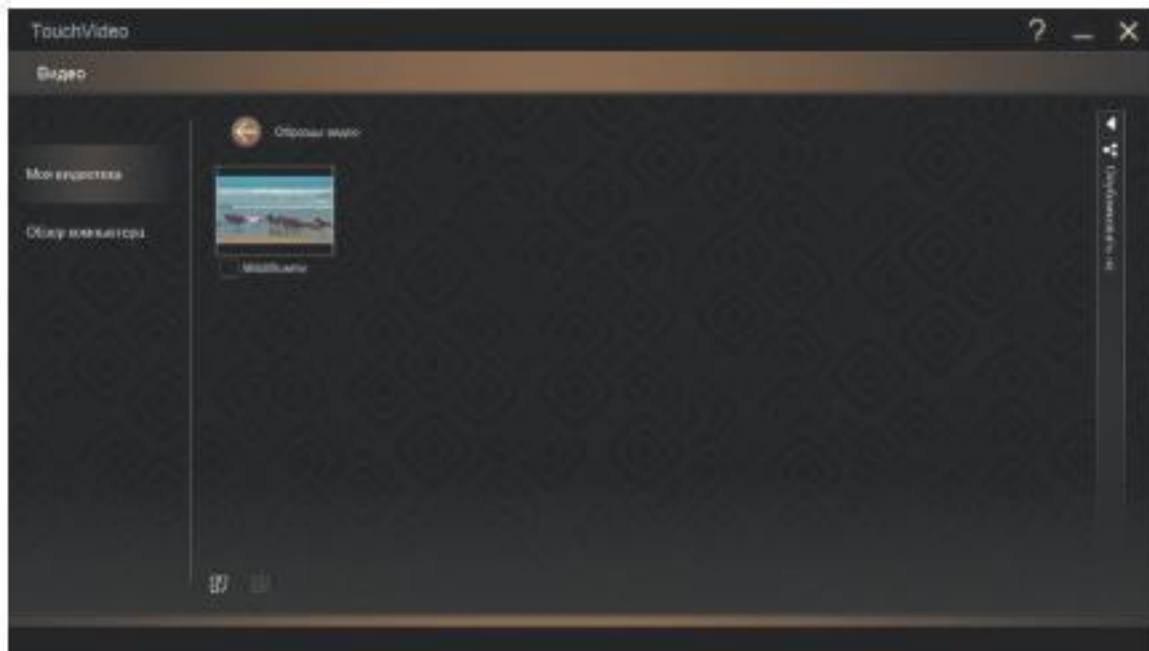
Впрочем, таская окна с одного экрана «Иконии» на другой, вы не увидите и десятой доли ее богатого функционала.

Ноутбук оснащен отличным набором приложений, делающих работу с сенсорными экранами очень комфортной и приятной. Самая приметная особенность интерфейса Iconia — оболочка Acer Ring. Это толстое золотисто-песочное кольцо, которое появляется на экране, когда вы касаетесь его пятью пальцами. Ring дает доступ к обособленным менеджерам иллюстраций, видео и музыки, которые помогают не заблудиться в залежах медиафайлов и не заморачиваться с установкой дополнительных программ вроде ACDSee. Есть у тачбука и свой тач-браузер, интерфейс которого ориентирован на пальцевой ввод благодаря удобному размещению и укрупненным элементам. Браузер отлично дополняется функцией webclip, которая позволяет делать вырезки из веб-страниц и сохранять их — так когда-то поступали с газетами.

Многим пользователям могла бы понравиться еще одна штучка из арсенала Acer Iconia — **SocialJogger**. Это программа для быстрого доступа к социальным сетям. Она позволяет просматривать и добавлять сообщения и медиаматериалы, но, к сожалению, работает только с Facebook, YouTube и Flickr. А если вы, к примеру, захотите обвести себя на фотографии красным кружочком и написать рядом «Это я!», то вам пригодится **ScrapBook**. Это простая и очень приятная рисовалка — приложение, без которого невозможно представить ни одно сенсорное устройство с более-менее крупным экраном.

И, конечно, сенсорному ноутбуку типа «Иконии» никуда не деться от редактора жестов. Эта программа позволяет записать набор жестов, которые потом можно будет использовать для быстрого доступа к различным приложениям. Открываете Acer Ring, из центра кольца рисуете заранее записанный знак, а программа его распознает и запускает соответствующее приложение.





Кнопки, которых нет

Экранная клавиатура, к слову, отдельная тема для разговора — не так-то просто сделать виртуальные клавиши удобными, ведь их нельзя найти на ощупь и нельзя нажать. И тем не менее клавиатура Iconia удобна почти так же, как и обычная, физическая.

Мы уже говорили, что экраны тачбука поддерживают до восьми одновременных касаний. Эта особенность даже позволяет печатать слепым методом, но заглядывать под пальцы время от времени все равно придется: без тактильных ощущений они так и норовят убежать в сторону. Умная клавиатура «Иконии» распознает, когда вы нажимаете клавиши, а когда ваши руки просто лежат на сочетаниях «ФЫВА» и «ОЛДЖ». Удобства добавляет и то, что наиболее часто используемые сочетания клавиш вроде Ctrl+C или переключения языка выведены в отдельный блок по верхнему краю экрана.

Виртуальная клавиатура эмулирует клавиатуру ноутбука во всех деталях, включая отсутствие блока дополнительных клавиш, узкие кнопки F1-F12 и мультимедийные функции, доступные с нажатой клавишей «Fn». Смысл такой аутентичности не очень понятен — оправдать можно разве что отсутствие цифрового блока (чтобы его уместить, пришлось бы сделать основные кнопки значительно мельче). Есть и цветовая разметка: кнопки-модификаторы и функциональные клавиши помечены серым цветом, а кнопки «А» и «О», на которые кладут указательные пальцы для слепой печати, — голубым.

Настроек у экранной клавиатуры немного. Например, можно сменить шкурку. Доступны несколько темных и светлых вариантов расцветки со стильными узорами, но при желании можно добавить и свою иллюстрацию. Можно настроить и аудиосигнал при нажатии клавиш, но толку от него немного и он больше раздражает, чем помогает (да и выбрать звук нельзя, можно только включить/выключить или задать громкость). Есть также функция T9. Она работает как на телефоне: набрали несколько символов — появилась всплывающая подсказка со словом из встроенного словаря. Наконец, поддерживает-

ся рукописный ввод, только рисовать символы придется не стилусом, а пальцем.

Интересная деталь: под экранной клавиатурой находится окошко тачпада. Это прекрасная, хотя и неожиданная идея — ведь многие привыкли управлять ноутбуком именно мышкой. Да и выцеливать крошечные кнопки в несколько пикселей проще курсором, чем пальцем. А если тачпад вам не нужен, его можно убрать, разместив на освободившемся пространстве клавиатуру на более удобном расстоянии от края экрана.

Энергетический кризис

По всей видимости, дефицит внутрикорпусного места сказался не только на начинке тачбука, но и на емкости его аккумулятора. А как иначе объяснить, что столь ресурсоемкий агрегат был укомплектован аккумулятором на жалкие 3000 мАч?

Тем не менее время автономной работы Iconia нас удивило: если не выкручивать яркость экрана на полную катушку, вполне можно посмотреть средней продолжительности фильм — аккумулятора хватит на полтора-два часа. И это несмотря на два прожорливых экрана! А вот смотреть кино на максимальной яркости без внешнего источника питания действительно не стоит — полный заряд батареи будет проглочен минут за сорок. Если же притушить экран и не напрягать электронную начинку, то можно без проблем почти три часа сидеть в чате или читать новости в интернете.

Показатели не самые лучшие, но это больше, чем мы ожидали от подобного ноутбука. Во всяком случае не возникает желания постоянно находиться в непосредственной близости от розетки — мобильное устройство остается мобильным.



Acer Iconia — гаджет уникальный. Он существует для того, чтобы радовать своей новизной. Его хочется продемонстрировать и гордо смотреть, как все восхищаются непривычными возможностями. А когда окружающим надоест восхищаться, тачбук останется для вас отличным мультимедийным центром.

И хотя полноценно работать на экранной клавиатуре не очень удобно (несмотря на все усилия разработчиков), а время работы ограничено слабым аккумулятором и зверским аппетитом, тачбук вполне способен заменить планшет и подойдет не только тем, кто любит серфить по интернету с дивана, но и тем, кто часто бывает в дороге.

Однако в первую очередь Acer Iconia предназначен для ценителей необычных и самых современных технологий. Только они готовы будут потратить 55 000 рублей на инновационное устройство, не очень подходящее для работы, для игр и для развлечений. Остальные же на эту сумму купят два планшета от Apple или один, но мощный игровой ноутбук. ● **Антон Шерстнёв**

Плюсы

- + концептуальная штука
- + первая удачная серийная модель двухэкранного тачбука
- + очень грамотный и продуманный софт
- + хорошая начинка, разнообразные порты
- + полноценная Windows 7

Минусы

- сравнительно дорогой
- малое время автономной работы
- сравнительно толстый и тяжелый

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Читайте
в августовском номере...

DUKE NUKEM FOREVER

ВСЕ РУГАЮТ,
А НАМ
ПОНРАВИЛОСЬ!

СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

MINECRAFT

Как запустить
свой сервер?



TOTAL WAR: SHOGUN 2

Должен ли
генерал
уметь
воевать?



DRAGON AGE 2

Кого стоит
брать
в команду?



ЛЕТОПИСЬ

ЗАРИСОВКИ ИЗ ЖИЗНИ ПОНТИФИКОВ

Мог ли папа
Римский быть
женщиной?



СОВРЕМЕННОЕ ОРУЖИЕ

РАЗМИНИРОВАНИЕ



Почему
бесполезно
резать
зелёный
провод?

ПЕРВЫЙ В РОССИИ НАУЧНО-ПОПУЛЯРНЫЙ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ИСТОРИЯ МАГИИ

ШАМАНЫ

ОРУЖИЕ

ИСТРЕБИТЕЛИ МИН

№8(117)
АВГУСТ
2011

СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

WORLD OF TANKS

CIVILIZATION V

DRAGON AGE 2

ASSASSIN'S CREED

БРАТСТВО КРОВИ

AION

REQUIEM ALIVE

MINECRAFT

РЕЦЕНЗИИ

❖ HUNTED:
КУЗНЯ ДЕМОНОВ

❖ TERRARIA

❖ RED FACTION:
ARMAGEDDON

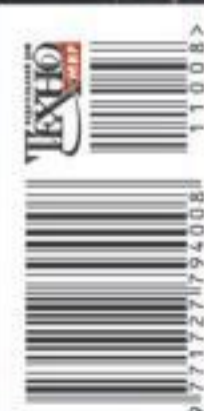
❖ ALICE:
MADNESS RETURNS

❖ FROZEN SYNAPSE

❖ DUNGEON SIEGE III

DUKE NUKEM *forever*

И Г Р А Н А В Ы С Ш Е М У Р О В Н Е



Номер в продаже с 12 июля.
Спрашивайте в киосках вашего города!



МЕХАНИЧЕСКИЙ ПАУК

Тестирование механической игровой клавиатуры Razer BlackWidow Ultimate



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип клавиатуры:** механическая
- **Количество клавиш:** 104 основных + 5 дополнительных
- **Раскладка:** латиница, кириллица, оптимизирована для игр
- **Частота опроса:** 1000 Гц
- **Время отклика:** 1 мс
- **Подключение:** проводное
- **Подсветка:** сине-белая, 5 режимов
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Разъемы:** USB, аудио
- **Размеры:** 47,5x17,1x3 см
- **Вес:** 1,5 кг
- **Цена:** 5200 рублей

Мода на механические клавиатуры пришла на рынок игровой периферии около года назад, когда устройства с щелкающими длинноходными клавишами анонсировали почти одновременно сразу три компании — **SteelSeries**, **Razer** и **Thermaltake**. Но если **SteelSeries 6Gv2** и **Tt eSPORTS MEKA G1** добрались до России сравнительно быстро (их мы тестировали в «Игромании» №12/159 и №4/163), то две механические клавиатуры Razer — **BlackWidow Ultimate** и **BlackWidow** — к нам попали только сейчас.

Мы с трудом притащили в тестовую лабораторию громадную тяжеленную коробку со старшей моделью и оценили, стоит ли отдавать за **BlackWidow Ultimate** в два раза больше, чем за прочую игровую «механику».

Логово черной вдовы

Клавиатуры названы в честь черных вдов — ядовитых пауков, обитающих в основном в Америке. Самки этого вида пожирают после оплодотворения своих самцов — за что и прославились на весь свет. Не удивимся, если выяснится, что наша **BlackWidow Ultimate** съела половину своего комплекта поставки: набор дополнительных причиндалов у нее довольно скудный. За исключением самой клавиатуры, в коробке можно найти только конверт с инструкцией, каталогом продукции и прочей привычной макулатурой. Нет диска с драйверами и программным обеспечением и, к сожалению, отсутствует подставка для рук. Подробная инструкция по установке и использованию ПО не переведена на русский язык — как и раздел официального сайта, откуда предлагается загрузить драйвера. Впрочем, разработчики сравняли счет, создав интуитивно понятное ПО и полностью его русифицировав.

Немного о технических характеристиках. Привычное для механических клавиатур подключение по PS/2 не поддерживается. Ради макросов и дополнительных клавиш инженеры пожертвовали функцией, позволяющей обрабатывать бесконечное количество одновременных нажатий, — а ведь это одно из главных достоинств механических клавиатур.

Зато заявлена функция подавления фантомных нажатий — она позволяет правильно распознавать нажатия вокруг WASD-блока, даже если задействовано много кнопок сразу. Кроме того, компьютер распознает шесть одновременно зажатых кнопок, если среди них нет модификаторов («Alt», «Ctrl», «Shift» и «Tab»), и четыре — если есть.

Роковая красота

BlackWidow Ultimate — это настоящий сплав эргономики и стиля: глянцевый пластик корпуса дополняется резиновыми клавишами, цифры и латинские символы подсвечиваются изнутри синим цветом и выполнены фирменным шрифтом Razer. Тут, правда, есть побочный эффект: к этому нестандартному шрифту придется долго привыкать. Так, латинская «r» выглядит точь-в-точь как кириллическая «г», которая находится всего двумя клавишами правее, и это очень сбивает.

В то же время раскладка у **BlackWidow**, на наш взгляд, наиболее удачная — с низкой кнопкой «Enter». В этой раскладке рядом с клавишей «Z» нет неудобной и бесполезной кнопки-дублера слэша, а правая кнопка «Windows» заменена на «Fn», которая позволяет использовать мультимедийные функции в сочетании с соответствующими клавишами. С помощью «Fn» можно отключить кнопку «Windows» или сохранить макрос на лету (запускается специальный режим, во время которого все нажатия записываются в макрос, который можно потом привязать к любой кнопке, и все это — без ковыряния в ПО).

Дополнительные кнопки макросов расположены по левому краю, впритирку к основному блоку, чтобы их было легче нажимать. С той же целью группы функциональных клавиш с «F1» по «F12» стоят ближе друг к другу. Кроме того, они смещены немного вправо, чтобы кнопка «F1» располагалась строго над «W» и к ней было проще тянуться от сочетания WSAD.

Особого внимания заслуживает дизайн индикаторов «Num Lock», «Caps Lock» и «Scroll Lock». Они выполнены в виде стилизованных значков, причем значки эти как будто мерцают сквозь толщу корпуса и отлично гармонируют с подсвеченными символами на кнопках. Кстати, о



МЛАДШЕНЬКАЯ

Не каждый может себе позволить потратить пять тысяч рублей на клавиатуру. Разработчики это понимают, поэтому в продаже имеется относительно бюджетный вариант, Razer BlackWidow, — без слова «Ultimate» в названии. От старшей модели клавиатура отличается отсутствием аудио- и USB-разъемов на корпусе и подсветки клавиш (от подсветки логотипа в Razer отказаться не смогли).

подсветке кнопок — она может быть просто выключена, может медленно мерцать и может гореть с тремя уровнями яркости.

От BlackWidow к компьютеру идут два провода USB — один для клавиатуры, другой для подсветки — и два аудиокабеля (аудиопорты и USB-хаб находятся на правой боковой клавиатуре). Провода затянута в одну тканую обмотку — современный стандарт; при этом кабель очень длинный, больше двух метров, и достаточно гибкий, не мешает. На днище находятся нескользящие резиновые и выдвижные опоры, которые поднимают корпус на пару сантиметров (хотя клавиатура и так выполнена с наклоном к пользователю).

К сожалению, без недостатков не обошлось. Выдвижные ножки оказались очень неустойчивыми, и если легонько двинуть клавиатуру вперед, то они сложаются и с грохотом уронят BlackWidow на пузо (к слову, чтобы этого не происходило, некоторые производители делают ножки поперечными). К тому же клавиатура отличается синдромом iPad: глянцевая поверхность в момент заляпывается, и с нее все время хочется стирать тряпочкой отпечатки пальцев и разводы.

Впрочем, это мелочи по сравнению с самым большим промахом — неудачной подсветкой. На всех кнопках подсвечены только верхние символы, нижние нанесены белой краской. В итоге дополнительные символы на цифровых клавишах и значки мультимедийных функций на функциональных кнопках остались без подсветки, как и большая часть кириллической раскладки, за исключением попавших в верхний ряд «Х», «Ъ», «Ж», «Э», «Б» и «Ю», отчего вся идея с подсветкой выглядит еще несуразнее. Получается, что пользоваться клавиатурой в полной темноте будет удобно разве что любителям шутеров.

Назад к механике

Мы уже упоминали, что BlackWidow — механическая клавиатура. Но это еще не все. Производители игровых механических клавиатур обычно используют свитчи Cherry MX Black — тихие, с мягким ходом. И хотя бесшумность считается главным плюсом Cherry MX Black, производитель BlackWidow считает это свойство скорее недостатком, чем достоинством. Действительно, на бескликовой клавиатуре не всегда понятно, сработала ли клавиша, что приводит к двойным нажатиям и опечаткам. В итоге Razer применила свитчи Cherry MX Blue. Они обладают практически теми же свойствами, что и MX Black, но при этом щелкают под пальцем на середине хода.

И поскольку выбор клавиатуры — дело сугубо индивидуальное, в коробке BlackWidow есть специальное отверстие, через которое можно понажимать кликающие курсорные клавиши. Мелочь, а приятно! Однако мы советуем не поддаваться минутному восторгу и перед покупкой распаковать клавиатуру целиком и попробовать на ней попечатать. Дело в том, что у BlackWidow своеобразной формы клавиши — высокие и суженные сверху. То есть размер самой кнопки стандартный, а вот площадка, на

Отказ от этих не слишком нужных опций сэкономит вам порядка двух тысяч рублей — при этом весь функционал и эргономика высококлассной механической игровой клавиатуры сохранятся. К тому же обычная BlackWidow займет не два разъема USB, а один. Ну и если вас раздражают особенности подсветки BlackWidow Ultimate, подробно описанные на этой странице, а попонтоваться дорогой механической клавиатурой все-таки хочется, то младшая версия станет для вас настоящим спасением.

которую ложится палец, меньше и другой формы. Кому-то это неважно, а кто-то не сможет из-за этого печатать.

О клавишах и макросах

Программное обеспечение выполнено в узнаваемом стиле Razer: зазубренные края и фирменная черно-зеленая гамма. Интерфейс стандартен. В окне три закладки: «Назначить клавиши», «Управление профилями» и «Управление макросами» — их названия говорят сами за себя.

Настраивать клавиши очень удобно. Можно выбрать нужную прямо на изображении клавиатуры и повесить на нее функцию другой кнопки, привязать макрос или настроить запуск любого exe-файла. Так же настраиваются клавиши для быстрой смены профилей. А вот мультимедийные функции перенастроить не удастся, да это и не нужно.

Всего программа поддерживает до 10 отдельных профилей, каждый из которых содержит свои настройки клавиатуры и может запускаться как вручную, так и автоматически при старте какого-то приложения.

Комбинации клавиш в макросы записываются как с задержкой, так и без. Кроме того, можно привязать к макросу такие команды операционной системы, как «Свернуть все окна» или «Заблокировать компьютер».

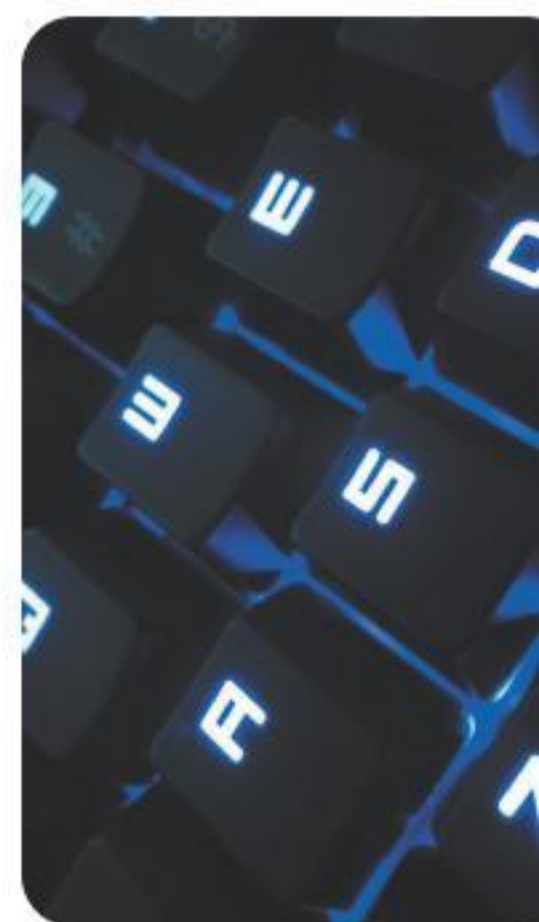
Kill, loot, repeat

На деле BlackWidow Ultimate показала себя отлично — поиграв на ней несколько часов, уже не хочется использовать другую клавиатуру: прорезиненный пластик и механические свитчи Cherry MX Blue создают невероятный эффект привыкания. Все дополнительные клавиши, которые могут понадобиться в бою, находятся в зоне досягаемости, нажатия отрабатываются очень четко и очевидно.

Кому-то может не хватить пяти дополнительных клавиш под макросы, кому-то не понравится, что для управления проигрывателем нужно зажимать две кнопки вместо одной, а кто-то не сможет привыкнуть к кнопкам необычной формы, но в целом эргономика клавиатуры предельно выверена и просто не может не понравиться. Да и текст набирать одно удовольствие: вся эта статья была напечатана именно на BlackWidow.



Несмотря на некоторые недочеты, Razer BlackWidow Ultimate, пожалуй, одна из лучших на сегодня игровых клавиатур. Отличный дизайн и выдающаяся эргономика — все на месте и ничего лишнего. К тому же механическая клавиатура с подсветкой — большая редкость. Да и прослужит она в пять раз дольше своих мембранных товаров (даром что и стоит в пять раз дороже): если мы в будущем не перейдем, скажем, на виртуальные интерфейсы или моушен-контроллеры, кто знает, может, она еще и внукам сгодится! ● **Антон Шерстнёв**



+ ПЛЮСЫ +

- + отличная эргономика
- + стильный дизайн
- + есть подсветка
- + щелкающие механические клавиши

— МИНУСЫ —

- нет подсветки нижних символов
- своеобразная форма клавиш
- своеобразный шрифт
- глянцевый пластик легко пачкается
- щелкающие механические клавиши



ШЕСТЬ ПЛЮС ВОСЕМЬ

Тестирование нового чипсета Intel Z68 Express



Процессоры на архитектуре **Sandy Bridge** — несомненный успех **Intel**. Быстрые, холодные, недорогие, новые **Core i3/5/7** пришлись по вкусу не только прессе, но и пользователям. Картину портили всего три вещи. Первая: Intel перекрыла разгон по шине, оставив только множитель процессора. Вторая: медиадвижок **QuickSync** работал только при активированном графическом ядре **Intel HD Graphics**. Третья: чипсеты Cougar Point слишком сильно отличались друг от друга. Сегодня Intel исправляет свои ошибки, отправляя в продажу набор логики **Z68 Express**.

Вместе веселее

До сегодняшнего дня под процессоры Sandy Bridge было всего два чипсета. Первый, **P67 Express**, был оснащен двумя слотами PCIe 2.0 x16 и умел разгонять разблокированные процессоры. Вторым, **H67 Express**, мог работать со встроенной в кристалл видеокартой, но имел только один PCIe 2.0 x16 и процессоры не разгонял.

Новый **Z68 Express** — это P67 и H67 Express в одном флаконе. Больше никаких ограничений. Хотите использовать HD Graphics и менять частоту процессора — пожалуйста. Хотите работать с двумя видеокартами — и это можно. Мало того, в Z68 Express есть еще функция параллельной работы дискретной и встроенной видеокарт и необычная технология кэширования данных на SSD.

Рассказывать о стандартных возможностях чипсета не будем — это точная копия P67 Express: поддерживаются все процессоры на ядре Sandy Bridge, есть 14 портов

USB 2.0, четыре SATA 2, пара SATA Rev. 3 и 24 линии PCIe 2.0. Все это мы уже подробно рассматривали в «Игромании» №03/2011 (см. статью «Буря в песках»), так что сегодня займемся исключительно обзором новых технологий Z68 Express. И начнем с самого интересного — с параллельной работы двух графических ядер.

Как и **Clarkdale** в свое время, серия Sandy Bridge получила встроенные графические ядра **HD Graphics**. Игры они не тянули, зато оснащались потрясающим движком **QuickSync** — специальным набором блоков для работы с видео. Процесс перекодирования фильма в другой формат занимал у движка в три раза меньше времени, чем у мощнейшей **GeForce GTX 570**. К сожалению, QuickSync был доступен только при активированной Intel HD Graphics: как только в системе появлялась дискретная видеокарта, медиадвижок отключался. Таким образом, главная особенность Sandy Bridge так и осталась тайной для подавляющего большинства пользователей. В Z68 Express ее раскрыли.

Военная хитрость

Параллельная работа двух разных видеокарт — та еще задача. Даже **NVIDIA** с **AMD** ее до сих пор не решили: для SLI и CrossFire нужны одинаковые платы. Intel же требовалось подружить две разные архитектуры. За помощью компания обратилась к фирме **Lucid**, которая давно занимается проблемами параллельной работы разных видеоархитектур и активно двигает свои решения в массы.



Так, примерно полтора года назад в нашей тестовой лаборатории побывала материнская плата **MSI Big Bang Fuzion** со специальным чипом **LucidLogix Hydra**. Эта плата, только не смейтесь, могла заставить видеокарты **NVIDIA** и **AMD** работать вместе! Но, к сожалению, тогда все функционировало из рук вон плохо, и обзор технологии так и не вышел. Сегодня — другое дело. В игру вступила **Intel**.

Технология для **Sandy Bridge** называется **LucidLogix Virtu**. Это чисто программное решение, не требующее вмешательства в железную часть чипсета. Суть в том, что софт следит за тем, какое приложение запущено в данный момент. Например, щелкаем по иконке «Ведьмак 2: Убийцы королей» — **Virtu** перехватывает действие, отслеживает, какие загружаются библиотеки, и отправляет запрос на дискретную видеокарту. Наигрались и хотим скачать фильм на **iPad**? Запускаем **CyberLink Media Espresso 6.5** для конвертации видео — и **Virtu** тут же отправляет запрос на активацию ядра **HD Graphics** и включение **QuickSync**.

Иными словами, **Virtu** — прослойка между программой и драйверами устройств. Все игры она отправляет на видеокарту, простые приложения рассчитывает на встроенном ядре **Intel**. Удобно и экономично, хоть и не без недостатков.

Во-первых, для полноценной и стабильной работы **Virtu** необходимо часто обновлять, чтобы нормально функционировали новые приложения. Во-вторых, **Virtu** немного притормаживает систему. Получение и передача запроса занимает порядка 1 мс. А это значит, что если видеокарта в **Resident Evil 5** показывает 105 fps и каждый кадр считает за 9,5 мс, то при включении **Virtu** это время увеличится до 10,5 мс и мы получим уже 95,2 fps. В более серьезных играх потеря будет куда меньше — при 30 fps мы недосчитаемся примерно 0,9 fps. Правда, это все лишь в теории, реальные цифры покажут тесты.

Пока же про **Virtu** можно сказать только одно: это очень интересная технология, которая наконец-то откроет игровым системам доступ к **QuickSync**. Причем работает **Virtu** не только на новых **Z68 Express**, но и на уже выпущенных **H67 Express**.

Кэш или не кэш

Вторая новинка **Z68 Express** — технология **Intel Smart Response**, призванная подогреть интерес к **SSD**. Твердотельные накопители вышли на массовый рынок с триумфом, но так и не смогли завоевать популярность. Причин тому много, и основные — высокая цена и слишком маленький объем.

В то время как один гигабайт памяти на обычном жестком диске стоит примерно 1,6 рубля, на **SSD** за него просят 55 рублей. Разница огромная и неоправданная. Да, **SSD** действительно работает быстрее: **Windows** загружается за десять секунд, программы запускаются мгновенно — в общем, система становится значительно отзывчи-

вее. Только на 32 или 64 гигабайтах особо не развернешься. Когда большая часть программ и файлов хранится на медленном жестком диске, все преимущества **SSD** сходят на нет.

В **Intel** прекрасно понимают проблему и со **Smart Response** предлагают отказаться от **SSD** как хранилища данных и использовать его для ускорения жесткого диска. Для этого **Smart Response** делает твердотельный накопитель кэш-памятью **HDD**. Все запрошенные данные с жесткого диска копируются на **SSD** и при повторном обращении считываются с быстрого накопителя. Таким образом повышается общая отзывчивость системы и увеличивается производительность приложений вроде **Photoshop**, **3DS Max** и т.п. В играх технология тоже может дать некоторые преимущества — к примеру, повторная загрузка уровня должна проходить быстрее, так как файлы берутся с быстрого накопителя.

Smart Response поддерживает **SSD** объемом до 64 Гб. Чтобы не тратить место зря, технология записывает на твердотельный накопитель не все данные. К примеру, она не будет хранить на **SSD** файлы, скопированные с одного носителя на другой, или записывать только что просмотренный фильм. **Smart Response** сохраняет только ту информацию, которая реально может понадобиться для дальнейшей работы.

Интересно, что технология **Smart Response** — тоже программное решение. Но, в отличие от **LucidLogix Virtu**, ее использование ограничено только чипсетами **Z68 Express**, установить софт на другие наборы логики невозможно.

Хаос номер два

С выходом **Z68 Express** путаница с материнскими платами и используемыми в них технологиями не исчезла.





Подготавливая тестовое оборудование для этой статьи, мы заказали у **Gigabyte** топовую **GA-Z68X-UD7-B3**, типичного монстра с продвинутыми возможностями и огромной системой охлаждения. Каково же было наше удивление, когда оказалось, что **GA-Z68X-UD7-B3** не поддерживает технологию **Virtu** и использовать **QuickSync** на ней невозможно. **Gigabyte** сознательно отказалась от **Virtu**, чтобы не ставить на панели ввода/вывода порты для встроенной в процессор графики, а использовать место под дополнительные разъемы. В итоге, чтобы протестировать **Z68 Express** по полной программе, нам пришлось заказывать еще одну материнскую плату — на этот раз у **ASRock**. На стенд приехала **Z68 Pro3**, простенькая плата с минимумом возможностей, зато с поддержкой всех новых технологий.

Ядерный бум

На обе материнские платы мы устанавливали топовый **Sandy Bridge** — **Core i7-2600K**, четырехъядерный камень с разблокированным множителем и крейсерской скоростью 3,4 ГГц. Оперативную память набирали двумя планками **Kingston HyperX DDR3-1666** по 2 Гб каждая, брали видеокарту **ZOTAC GeForce GTX 570** и жесткий диск **Seagate ST3320820AS** со скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин. Для тестов **Smart Response** компания **Gigabyte** прислала нам твердотельный накопитель — **Kingston SV100S2/64G** на 64 Гб.

Тесты мы проводили по стандартной для процессоров схеме. Помимо синтетических бенчмарков **PCMark05**, **3DMark Vantage** и игр **Resident Evil 5** и **Aliens vs. Predator**, в список попали **WinRAR**, **SuperPi 1.5** и рендер **CineBench 11.5 (64-bit)**. Плюс к этому у нас был отдельный тест на конвертацию 15 Гб Full HD-фильма в формат 720p, который проводился в программе **CyberLink Media Espresso 6.5**.

С бубном наперевес

Начнем тесты с технологии **Virtu**. Чтобы заставить ее работать, необходимо установить на компьютер одноименную программу. Но прежде, чем запустить инсталляцию, придется немного побегать вокруг компьютера, поставив драйвера сразу и на дискретную видеокарту, и на встроенное ядро **HD Graphics**. Для этого сначала нужно воткнуть кабель от монитора в выходы на материнской плате и установить драйвера на **HD Graphics**, а затем переставить кабель в видеокарту и повторить процесс. И только после этого — установить **Virtu**.

Работает программа в двух режимах. Первый, **d-Mode**, выводит изображение с видеокарты. Второй, **i-Mode**, работает с выходами встроенного в процессор ядра. Разница в том, что при переходе в **i-Mode** изображение с видеокарты выводится на экран не сразу, а только после попадания в буфер **Intel HD Graphics**, что приводит к падению **fps** в играх. В **d-Mode** производительность остается в норме, но потребляется больше энергии, ведь одновременно работают и **HD Graphics**, и дискретная плата.

Сразу скажем, что экономить не стоит, производительность системы в **i-Mode** заметно проседает. В том же **3DMark Vantage** переключение на выходы графического ядра приводит к потере 1501 очка в графе **GPU**. В играх это в среднем минус 10-15% от итогового результата.

Что касается режима **d-Mode**, то к нему претензий нет. Хотя в теоретической части мы и предсказывали падение производительности, на практике оно оказалось не столь заметным. В **Resident Evil 5** мы теряли 0,5 **fps**, а в **Aliens vs. Predator** — 0,3 **fps**.

Проверка в **Media Espresso 6.5** прошла удачно. Программа определила наличие **QuickSync** и предложила

использовать его для ускорения процесса. Результаты тестов получились неожиданными. Так, в **d-Mode** фильм у нас перевелся за 20 минут, в **i-Mode** — за 16 минут, а когда мы вообще отключили **Virtu** и оставили только ядро **HD Graphics**, то перекодирование заняло уже 14 минут. Без **QuickSync** перевод фильма в другой формат на процессоре занял 45 минут, при подключении **GTX 570** — 32 минуты.

Большой кэш

Следующим этапом тестов стала проверка технологии **Intel Smart Response**. Включается она не менее хитро, чем **Virtu**. Для начала придется отформатировать **SSD** и **HDD**. Затем при запуске системы установить в **BIOS** специальный режим **RAID** (название зависит от платы). Потом поставить **Windows** и сверху программу **Intel Rapid Storage**, в которой и настраивается кэширование данных на **SSD**.

Перед началом работы нужно установить, какой объем **SSD** вы собираетесь использовать под кэш и в каком режиме он будет работать. На выбор есть два варианта, **Enhanced** и **Maximized**. В первом случае данные будут постоянно дублироваться и на **SSD**, и на **HDD**. Второй вариант предлагает синхронизацию от случая к случаю, что в теории должно увеличить скорость работы.

К сожалению, на практике все это не имеет значения. В сравнении с работой системы на одном **HDD** увеличение производительности видно только в синтетических тестах **PCMark05**: результат в графе **HDD** у нас вырос с 5415 до 14 120 очков. В остальных тестах изменений не было, только в играх мы почему-то потеряли по одному **fps**. Справедливости ради надо заметить, что при использовании **SSD** как хранилища данных результаты оказались похожими. В стандартных приложениях никаких изменений, зато в синтетике — 20 410 очков **HDD**.

Пожалуй, единственный заметный плюс — ускорение загрузки **Windows** на 12 секунд и небольшое повышение отзывчивости системы. В остальном **Smart Response** не дает никаких преимуществ.

Взрослые игры

Три недели потратив на тест новых технологий **Intel**, мы про них можем сказать только одно: работают. Больше никаких эмоций. Ну серьезно, **Intel Smart Response** — это еще один маркетинговый ход для популяризации **SSD**. В реальной жизни он практически не дает никаких преимуществ, и платить больше 3000 рублей за более быструю загрузку **Windows** все еще не хочется. Конечно, **Smart Response** — это хороший подарок тем, кто уже купил **SSD**: можно его наконец-то отформатировать, поставить в качестве кэша и больше не мучиться с нехваткой места.

С **Virtu** тоже без восторга. Да, нам наконец-то разрешили использовать главную технологию **Sandy Bridge**. Но почему это произошло спустя полгода после появления процессоров в продаже — непонятно.

Не радует и то, что все эти технологии сложно настраивать. Беготня с переключением монитора напрягает, а то, что для работы **Smart Response** нужно заново ставить операционную систему, для многих вообще не приемлемо. И это значит, что подавляющее число пользователей опять не увидит всех преимуществ новинки.

Еще один минус **Z68 Express** — производительность компьютера не отличается от производительности на **P67** или **H67 Express**. Сюда же можно записать и отсутствие новой системы разгона. Ввиду технических ограничений самих процессоров разгон по шине так и остался недоступным, и пользоваться можно только разблокированным множителем.



Синтетические тесты

PCMark05

| Режим работы | CPU | Memory | HDD | Overall | Соотн. |
|-----------------------------|---------------|---------------|---------------|---------------|--------|
| Z68 Express (HDD) | 12 801 | 12 540 | 5415 | 12 404 | 100% |
| Z68 Express (SSD) | 12 890 | 12 488 | 20 410 | 14 645 | 118% |
| Z68 Express (HDD + SSD) | 12 820 | 12 534 | 14 120 | 13 245 | 107% |
| Z68 Express (Virtu, d-Mode) | 12 912 | 12 820 | 5414 | 12 597 | 102% |
| Z68 Express (Virtu, i-Mode) | 12 848 | 12 482 | 4757 | 10 182 | 82% |

3DMark Vantage

| Режим работы | GPU | CPU | Overall | Соотн. |
|-----------------------------|---------------|---------------|---------------|-------------|
| Z68 Express (HDD) | 21 949 | 23 763 | 22 376 | 100% |
| Z68 Express (SSD) | 21 854 | 23 834 | 22 317 | 100% |
| Z68 Express (HDD + SSD) | 21 494 | 23 743 | 22 219 | 98% |
| Z68 Express (Virtu, d-Mode) | 21 970 | 23 780 | 22 370 | 100% |
| Z68 Express (Virtu, i-Mode) | 20 469 | 23 496 | 21 150 | 93% |

WinRAR (файл 100 Мб)

| Режим работы | x1 | xN | Соотн. |
|-----------------------------|------------------|------------------|-------------|
| Z68 Express (HDD) | 1149 K6/c | 3147 K6/c | 100% |
| Z68 Express (SSD) | 1170 K6/c | 3213 K6/c | 102% |
| Z68 Express (HDD + SSD) | 1167 K6/c | 3101 K6/c | 99% |
| Z68 Express (Virtu, d-Mode) | 1147 K6/c | 3131 K6/c | 100% |
| Z68 Express (Virtu, i-Mode) | 1136 K6/c | 3067 K6/c | 98% |

CineBench R11.5 (64-bit)

| Режим работы | x1 | xN | Multi | Соотн. |
|-----------------------------|------------|----------|-------------|-------------|
| Z68 Express (HDD) | 1,5 | 6,9 | 4,6x | 100% |
| Z68 Express (SSD) | 1,5 | 6,7 | 4,53x | 97% |
| Z68 Express (HDD + SSD) | 1,5 | 7 | 4,7x | 102% |
| Z68 Express (Virtu, d-Mode) | 1,5 | 6,8 | 4,63x | 100% |
| Z68 Express (Virtu, i-Mode) | 1,5 | 6,9 | 4,6x | 96% |

Приложения

SuperPi 1.5 (32 Мб, Loop 10)

| Режим работы | Время | Соотн. |
|-----------------------------|-------------|--------|
| Z68 Express (HDD) | 9,21 минуты | 100% |
| Z68 Express (SSD) | 9,21 минуты | 100% |
| Z68 Express (HDD + SSD) | 9,21 минуты | 100% |
| Z68 Express (Virtu, d-Mode) | 9,26 минуты | 99% |
| Z68 Express (Virtu, i-Mode) | 9,26 минуты | 99% |

CyberLink Media Espresso 6.5 (1080p (15 Гб) в Apple 720p)

| Режим работы | Время | Соотн. |
|-----------------------------|-----------------|-------------|
| Core i7-2600K (HDD) | 45 минут | 100% |
| Core i7-2600K (SSD) | 44 минуты | 102% |
| Core i7-2600K (HDD + SSD) | 44 минуты | 102% |
| ZOTAC GeForce GTX 470 (HDD) | 32 минуты | 140% |
| QuickSync | 14 минут | 321% |
| QuickSync (d-Mode) | 20 минут | 225% |
| QuickSync (i-Mode) | 16 минут | 282% |

Resident Evil 5 (DX 10)

| Режим работы | High, 1680x1050 | Соотн. |
|-----------------------------|-----------------|-------------|
| Z68 Express (HDD) | 147,3 | 100% |
| Z68 Express (SSD) | 149 | 101% |
| Z68 Express (HDD + SSD) | 146,2 | 99% |
| Z68 Express (Virtu, d-Mode) | 146,8 | 100% |
| Z68 Express (Virtu, i-Mode) | 127,7 | 87% |

Aliens vs. Predator (DX 11)

| Режим работы | VeryHigh, 1680x1050 | Соотн. |
|-----------------------------|---------------------|-------------|
| Z68 Express (HDD) | 76,6 | 100% |
| Z68 Express (SSD) | 74,3 | 97% |
| Z68 Express (HDD + SSD) | 75,1 | 98% |
| Z68 Express (Virtu, d-Mode) | 76,1 | 99% |
| Z68 Express (Virtu, i-Mode) | 68,6 | 90% |

Соотношение производительности

| Режим работы | Синтетические тесты | Приложения | Игры | Общая производительность |
|-----------------------------|---------------------|-------------|-------------|--------------------------|
| Z68 Express (HDD) | 100% | 100% | 100% | 100% |
| Z68 Express (SSD) | 104% | 102% | 99% | 102% |
| Z68 Express (HDD + SSD) | 102% | 101% | 99% | 101% |
| Z68 Express (Virtu, d-Mode) | 100% | 100% | 100% | 100% |
| Z68 Express (Virtu, i-Mode) | 91% | 98% | 98% | 96% |



+ ПЛЮСЫ +

- + хорошая система охлаждения
- + достаточно места для большого процессорного кулера
- + опции разгона и для новичков, и для энтузиастов
- + шесть разъемов SATA Rev. 3
- + звуковой чип Creative X-Fi с поддержкой EAX 4.0

- МИНУСЫ -

- нет интерфейса IDE
- две видеокарты в слотах PCIe x16 перекрывают оба PCI
- цену можно было бы снизить, отказавшись от ряда ненужных функций

Z68 Express вроде как и не за что ругать — все работает, производительность на высоте. Но и хвалить его не хочется: основные функции не изменились, скорость работы не увеличилась. В общем, если вы уже купили процессор Sandy Bridge и установили его на P67 или H67 Express, то бежать в магазин за обновкой не стоит. Но если вы собираете систему с нуля, то **Z68 Express** — хороший выбор. ● *Дмитрий Колганов*





ЭТИ КРЫЛЬЯ НЕ ДЛЯ СКУКИ

Тестирование игрушечных вертолетов Func HGI-33F и Func HGR-44

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип вертолета:**
HGI-33F — 3-канальный,
HGR-44 — 4-канальный
- **Тип управления:**
HGI-33F — ИК-сигнал,
HGR-44 — радиосигнал
- **Гироскоп:**
есть в обеих моделях
- **Направления полета:**
вперед/назад,
вверх/вниз, поворо-
ты налево/направо,
вращение на месте;
боковые крены толь-
ко для HGR-44
- **Лопастей основного винта:**
HGI-33F — 18 см,
HGR-44 — 24 см
- **Время полета:**
HGI-33F — 5-7 мин.,
HGR-44 — 6-8 мин.
- **Среднее время зарядки:**
HGI-33F — 40 минут,
HGR-44 — 60 минут
- **Радиус действия пульта ДУ:**
8 м
- **Питание:**
HGI-33F — 6 батареек AA,
HGR-44 — 4 батарейки AA и аккумулятор
- **Дополнительно:**
функция боя для HGI-33F, автоматическая система перекося для HGR-44
- **Размеры:**
HGI-33F — 22x18x9 см,
HGR-44 — 24,5x14x4 см
- **Вес:**
HGI-33F — 90 г,
HGR-44 — 95 г
- **Цена на июль 2011 года:**
HGI-33F — 3490 рублей,
HGR-44 — 2990 рублей



Серия игрушечной техники **Func Control** для подростков и кидалтов — взрослых детей — знакома нам не понаслышке: в «Игромании» №12/159 мы уже тестировали краш-машинки этого бренда. Теперь же, летом, когда на небе ни облачка, самое время опробовать игрушечные вертолетики.

Насмотревшись на парад, проводимый в День Победы, редакция «Игромании» тоже захотела взбить винтом небо над Красной площадью, разыскала два опытных образца и приступила к изучению их летного потенциала.

Авиаторы нам завещали

Из всего лопастного парка компании **Digital Function** мы выбрали две старшие модели — **Func HGI-33F** и **Func HGR-44**. Они принадлежат одной серии, но управляются разными способами: HGR-44 использует радиосигнал, а два компактных вертолета из набора HGI-33F работают от инфракрасного сигнала. Все особенности моделей зашифрованы в названиях игрушек: «H» — это сокращение от слова «helicopter», то есть «вертолет», «G» подтверждает наличие гироскопа в обеих моделях, «I» и «R» обозначают тип сигнала, а «F» — функцию стрельбы (о ней ниже).

Почетное право быть протестированным первым досталось комплекту HGI-33F. Это самый дорогой продукт Func Control. В наборе два вертолета — они позволяют играть вдвоем и худо-бедно имитировать воздушный бой. В коробке за 3490 рублей спартанский, честное слово, минимум: два маленьких, девяностограммовых вертолетика, два джойстика к ним и руководство по эксплуатации на русском языке.

Комплект рекомендован детям от 8 лет и старше (в отличие от более сложной модели HGR-44, которую советуют давать подросткам от 14 лет). Чтобы управлять HGI-33F, не требуется абсолютно никаких технических познаний, необязательно даже разбираться в авиации.

Лечу куда могу

А вот терпения на то, чтобы собрать и настроить вертолеты, у восьмилетних пацанов хватит едва ли. Перед первым полетом мы провозились с HGI-33F почти час! За это время мы успели сходить в магазин за 12 AA-батарейками (в спартанский комплект они не входят) и зарядить по 6 штук в каждый из джойстиков. Тогда же выяснилось, что вертолеты тоже нуждаются в дозаправке: в каждом джойстике предусмотрен шнур подзарядки, подключаемый к днищу вертолета. Подсоединив игрушку к столь необычному источнику питания, необходимо включить джойстик и дождаться, пока на нем не потухнет зеленый индикатор, и лишь затем — заправить вертолет. Когда все готово, остается лишь перевести в положение «On» переключатели на обоих джойстиках и обоих вертолетах.

Итак, джойстики в руках, вертолеты на стартовой площадке, шасси-лыжи поставлены на ровную поверхность, и... «Боже, они действительно летают! Но уж как-то слишком криво...»

Непослушные, норовящие выйти из-под контроля, свалиться на землю или врезаться в дерево вертолеты способны очень быстро разочаровать. Чтобы научиться управлять девяностограммовым кусочком пластика (хотя в инструкции почему-то заявлен «корпус из металла»), придется потратить немало времени. Органов управления на джойстике всего ничего, но даже через полчаса тренировок вертолет будет лететь туда, куда вам нужно, совсем не по той траектории, по которой вы рассчитываете.

За маневры отвечают две рукоятки. Левая, рукоятка оборотов, контролирует акселерацию и мощность работы винтов, правая позволяет перемещать вертолет по двум осям. В отличие от джойстика HGR-44, у пультов HGI-33F есть некоторые проблемы с рукояткой оборотов. По крайней мере, у нас сложилось впечатление, будто она понимает только положения «вкл» и «выкл» — ни о какой чувствительности речи не идет. Заставить вертолет висеть в воздухе с помощью этой рукоятки



очень сложно: игрушка то и дело набирает высоту, а если давление на рукоятку чуть ослабить, норовит свалиться на землю.

Зато с помощью правой рукоятки мы смогли не только вертеть игрушку вокруг оси, но и наклонять нос для полета вперед и назад. При таком наклоне включается горизонтальный хвостовой винт и вертолет летит в заданном направлении.

Также каждый джойстик снабжен верньером гироскопа — прокручиваемым колесиком в центре геймпада, позволяющим настроить чувствительность гироскопа и правильность ориентирования игрушки в пространстве. Смещенный влево или вправо верньер заставляет вертолет бесконтрольно клониться в сторону перекоса. Баланс нужно выравнять прямо в воздухе — во время полета.

Но самая интересная особенность — это, конечно, режим воздушного боя. Недоработанный, к сожалению.

Под указательным пальцем правой руки на джойстике находится кнопка «Огонь». Даже если включен и работает лишь один из вертолетов, можно нажать эту кнопку и насладиться плохо оцифрованным грохотом выстрела.

Правда, единственный динамик расположен не очень удачно — конструкторы отвели ему место в тыльной стороне джойстика, и большую часть времени он прикрыт ладонью или пальцами, которые заглушают звук.

В носовой части каждого из вертолетов расположены инфракрасные датчики-«пушки». Если повернуть один вертолет носом к другому и выстрелить, будет зафиксировано попадание — после трех попаданий поверженный вертолет начнет медленно падать, а проигравший игрок потеряет над ним контроль. На перезарядку «пушки» требуется пять секунд.

Чтобы синхронно работающие вертолеты не конфликтовали, производитель рекомендует использовать разные частоты инфракрасного сигнала. Переключаются они прямо с пульта кнопками «А», «В» и «С».

Время полета без подзарядки составляет 5-7 минут, но и этот недолгий период может сократиться за счет активной стрельбы. Разряжающийся вертолет выглядит немного комично — лопасти винтов крутятся, а оторваться от земли он уже не может. В таком состоянии у вертолета остаются силы лишь на то, чтобы ездить по полу в разные стороны и поднимать пыль.

Краш-вертушки

Между прочим, вертолеты из комплекта HGI-33F не являются близнецами. Они оба могут похвастаться армейской ка-





КАК ЛЕТАЮТ ВЕРТОЛЕТЫ?

Несмотря на кажущуюся сложность, на вопрос «Как же оно летает?» ответить очень просто. Все дело в большом несущем пропеллере, который стоит на крыше конструкции. Вращаясь, лопасти винта отправляют весь окружающий воздух под себя, что приводит к созданию тяги и стремительному движению лопастей вверх с последующим поднятием самого вертолета. Этот процесс можно сравнить с плаванием. Когда в воде вы делаете гребок руками, вы как бы проталкиваете свое тело через жидкость и движетесь вперед. С вертолетом то же самое — он проталкивает сам себя через воздух. Только из-за того, что плотность воздуха гораздо меньше плотности воды, на это приходится затрачивать гораздо больше усилий. Поэтому для нужного эффекта производители делают большие винты и увеличивают их скорость вращения.

Однако поднять вертолет в воздух — это полдела. Нужно им еще и как-то управлять, и удерживать его в воздухе в одном положении. Тут все посложнее.

Когда вертолет поднимается в воздух, вращающийся винт начинает раскручивать кабину вокруг своей оси. Тут тоже как в плавании: делаете гребок правой рукой, а вас поворачивает налево, и, чтобы плыть прямо, нужно компенсировать этот реактивный момент и делать гребок второй рукой. То же и с вертолетом. Движение одного винта компенсируется движением второго. Способов реализации несколько.

Первый — ставить маленький пропеллер на хвосте вертолета, который будет работать в противоположную сторону и не давать вертолету



крутиться вокруг своей оси. Вертолетами с такой схемой очень сложно управлять, и пользуются ими только профессионалы.

Второй способ — ставить два несущих винта на одной оси. Лопасти будут крутиться в противоположных направлениях, компенсируя реактивный момент вращения. Такая схема называется соосной и используется в подавляющем большинстве игрушечных вертолетов. Главный ее плюс — повышенная устойчивость в полете. Минус — низкая маневренность.

Заставить игрушку лететь вперед/назад можно тоже несколькими способами.

Самый простой — установить горизонтальный винт на хвосте (как у HGI-33F), который, вращаясь, будет наклонять вертолет вперед и перенаправлять воздушный поток от большого пропеллера немного назад (или наоборот).

Более сложный способ — изменять угол наклона лопастей основного винта (угол атаки). Можно сделать так, чтобы воздух от несущего пропеллера шел не строго вниз, а немного назад, и тогда вертолет полетит вперед. Так, к примеру, работает HGR-44.

Следующий маневр — повороты вокруг оси (рысканье). Для этого используется либо хвостовой винт (как в HGI-33F), который раскручивает вертолет, либо изменение скорости вращения соосных винтов.

Ну и последний элемент управления — крен. Чтобы заставить вертолет лететь вбок, пользуются основными винтами, изменяя их угол наклона так, чтобы воздух направлялся в нужную сторону и сдвигал вертолет в выбранном направлении.

муфляжной раскраской, но на корпусе одного вертолета доминирует зеленый цвет, а другого — черный. Для лучшей дифференциации раскраска различается и у джойстиков. Удобно!

Для полетов HGI-33F вполне хватит комнаты площадью пятнадцать метров с потолком высотой метра три. Только имейте в виду, что после подобных забав вам придется менять побелку на потолке — вовремя остановить ретиво взлетающий вертолет удастся не всегда (мы вас предупредили!). С этой же проблемой мы столкнулись трижды во время пилотирования вертолета HGR-44, который, как вы могли догадаться, честно дочитав до этого места, понравился нам куда больше, чем комплект из двух юрких мини-вертушек.

Вертолет HGR-44 за 2990 рублей — старшая модель линейки Func Control. У него нет инфракрасной пушки, зато есть поддержка четырехканальности: вдобавок к трем базовым действиям (вверх/вниз, вперед/назад, влево/вправо) вертолет HGR-44 способен совершать боковые крены.

Кроме того, вместо ИК-управления вертолет контролируется радиосигналом, а он, как известно, обладает большим радиусом действия и несколько менее чувствителен к погодным условиям, солнечному свету и отражающим поверхностям.

Это по любви

Мы смело называем HGR-44 профессиональным вертолетом для энтузиастов игрового пилотирования. Назвать его просто «игрушкой» не повернется язык. HGR-44 в полтора раза крупнее HGI-33F, щедрее укомплектован и может подзарядиться от USB-порта. Преимущества HGR-44 не исчерпываются одним лишь наличием крена и радиосигнала. Он также снабжен встроенным пьезоэлектрическим гироскопом, время полета после полной зарядки у него варьи-

руется от 6 до 8 минут, а лопасти основного винта раскидываются на 24 см — против 18 см у младших моделей.

В комплектации HGR-44 также отсутствуют батарейки — не беда, мы опять сходили в магазин и купили еще четыре пальчиковые, уложили их в пульт управления и подключили к нему телескопическую антенну. Далее нам пришлось зарядить встроенный аккумулятор вертолета: мы совместили USB-кабель с комплектным сетевым адаптером и запитали вертолет от энергосети. Среднее время зарядки нового аккумулятора — час.

К сожалению, в руководстве по эксплуатации недостаточно подробно описана процедура включения вертолета, и мы какое-то время искали кнопку включения — а надо было просто шнур от аккумулятора вставить в гнездо на боковой части вертолета! Инструкция об этом умолчала.

После включения пульта понадобилось синхронизировать его с вертолетом. Это заняло несколько секунд, во время которых бортовой фонарь вертолета мигал, устанавливая связь. Когда синхронизация завершилась, фонарь продолжил гореть уже без подмигиваний.

Вертоворот

Мы тестировали HGR-44 в два этапа — на улице и в квартире.

Мощности винта HGR-44 хватает на то, чтобы прижимать к земле траву в радиусе четырех метров от места взлета. Возможно, из-за опасных лопастей доступ к этой модели и разрешен только подросткам с 14 лет. Также достаточно сложно устроен пульт управления: помимо двух программируемых ручек, у него есть кнопки подстройки оборотов и настройки тангажа.

Пугают все эти термины? Зря! Достаточно поднять левую рукоять пульта вверх — и пропеллеры закрутятся. Кроме того, в пульт управления встроен ЖК-дисплей. На нем отобра-



СЛОЖНОСТИ ВЫБОРА

Вертолетов на радиоуправлении в магазинах столько, что прямо глаза разбегаются. Вот несколько советов, как выбрать подходящую именно вам модель.

Для начала нужно решить, где вы собираетесь летать. Если дома, то лучше всего искать маленькие вертолетики с небольшими несущими винтами. Таким и площадь для полетов нужна небольшая, и скорость у них невысокая, успеете остановить набор высоты до встречи вертолета с потолком.

Дальше необходимо честно ответить на вопрос, насколько профессионально вы управляетесь с вертолетами. Если для вас это первая встреча с летательными аппаратами, то лучше не покупать дорогие и большие модели с кучей возможностей. В неумелых руках они разбиваются гораздо быстрее своих более дешевых собратьев.

Определить, на кого рассчитана та или иная модель, просто. Надо посмотреть, сколько каналов управления у выбранной игрушки.

● Двухканальные модели. У таких есть только неуправляемый несущий винт и пропеллер на хвосте. Это самые скучные варианты, которые не понравятся даже маленькому ребенку. Такой вертолет может только взлететь и покрутиться вокруг своей оси. О полетах вперед/назад и каком-либо маневрировании не может быть и речи.

● Трехканальные вертолеты — оптимальный выбор. Такие уже могут оснащаться горизонтальным винтом на хвосте или функцией управляемого угла атаки лопастей. Подобные модели не только взлетают и крутятся вокруг своей оси, но и уверенно двигаются вперед/назад. Именно такие вертолеты рекомендуют покупать начинающим пилотам.

● Четырехканальные «стрекозы» — самые продвинутые устройства на рынке. У них добавляется возможность летать вбок, что позволяет выполнять фигуры высшего пилотажа (к примеру, перевернуть вертолет вверх дном и зависнуть в воздухе). Но надо иметь в виду, что управлять четырехканальным вертолетом значительно труднее, а сложную механику на несущих винтах сломать гораздо легче. Так что брать продвинутые модели нужно, только если вы уверены в своих силах, ну или как минимум потренировались в специальных вертолетных симуляторах.

Затем следует посмотреть на способ связи вертолета и пульта управления. Варианта бывает два. Самый дешевый — инфракрасный



(HGI-33F). Это, по сути, как пульт для телевизора: лампочка подает световые сигналы, вертолет их принимает и реагирует. Работает только в условиях прямой видимости. Залетит вертолет за стол — и связь будет потеряна. Гораздо лучше покупать модель на радиоуправлении (HGR-44). Тут препятствия практически не влияют на качество связи, да и дальность действия у радиоволн гораздо выше, чем у ИК-датчиков.

Ну и последний пункт — наличие гироскопа. Не будем вдаваться в механику и просто скажем, что гироскоп придает вертолету дополнительную устойчивость в полете. По сути, это небольшая микросхема, которая регистрирует отклонения от заданного курса и принимает меры по их устранению — к примеру, выправляет движение хвостовым винтом. Начинающим пилотам на модели без гироскопа лучше не смотреть.

жаются высота (за нее отвечает левая рукоятка), скорость и направление (они зависят от правой рукоятки), а также имеются индикаторы мощности сигнала и заряда батареи.

Зачем-то на дисплей выводится даже напряжение батарей, которое у нас равнялось 6 вольтам. Еще на экране отображается используемый канал («1», «2» или «Автомат») — выбирать его имеет смысл, только если рядом летают два вертолета одной модели. Наконец, на корпусе пульта есть отсек для запасного аккумулятора вертолета.

Моторчик не в состоянии поднять вертолет в воздух мгновенно, после старта «двигателя» ему требуется порядка 3-5 секунд на отрыв от земли. Но ожидание стоит результата — HGR-44 мощный, он способен за три секунды вознестись на высоту до десяти метров. Управлять им также удобно, потому что, не в пример HGI-33F, он способен зависать в воздухе, не смещаясь в какую-либо сторону.

Wait for me

Но прежде, чем вертолет начнет вас действительно слушаться, придется немного поколдовать над балансировкой. Она позволит на лету настраивать тангаж (наклон вперед/назад) и сервомеханизм, отвечающий за крены (наклон влево/вправо). Направление полета тоже может быть отрегулировано дополнительно, через меню. Связанный с балансировкой инструментарий называется автоматической системой перекоса. Именно она позволяет управлять угловым положением лопастей вертолета, регулирующих как угол крена, так и тангаж. Эти настройки в любой момент можно сбросить на заводские с помощью команды «Reset».

Чувствительность вертолета в воздухе потрясающая, этим он похож на контроллер Move для PS3, который откликается на малейшие движения владельца. Пару раз, правда, вертолет глючил и продолжал набирать высоту, хотя мы уже отменили команду. В отличие от HGI-33F, модель HGR-44 не производит впечатления хрупкой игрушки, которая специально склеивается так, чтобы рассыпаться на запчасти после пары падений. Старший вертолет у нас даже пережил два падения с трехметровой высоты — мы потеряли управление, когда он запутался в ветвях деревьев. Тем не менее руководство пользователя справедливо советует не сажать игрушку со всего маху.

А вообще для закрытых помещений HGR-44 подходит с натяжкой. Чтобы не ободрать мебель и не поранить домашних животных гигантскими лопастями, мы рекомендуем запускать вертолет на открытом пространстве в безветренную погоду.



На время тестирования вертолетов квартира автора превратилась в летную академию. В итоге рецензент, отлетавший на Funс-вертушках неделю, успешно квалифицировался на роль летчика-любителя и в будущем планирует продолжать обучение трюкам воздухоплавания.

Вертолет для детей постарше нам понравился, комплект из двух мелких вертушек — не очень. А вывод, как обычно, простой: если вам уже исполнилось 14 лет (мы на это сильно надеемся!) и вы всем сердцем любите анимационную ленту «Порко Россо», покупайте HGR-44 и учитесь кружить на высоте. Впечатления от этих полетов — когда задираешь голову и видишь, как вертолетики подчиняются твоим рукам, — просто фантастические. ● **Антон Белый, Дмитрий Колганов**

+ ПЛЮСЫ +

- + невысокая цена на обе модели
- + HGI-33F: возможность играть вдвоем
- + HGR-44: прочность и отзывчивое управление

— МИНУСЫ —

- малое время автономной работы
- нет противоударной защиты
- вертолеты из комплекта HGI-33F неманевренные и особенно хрупкие



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших
игровых конфигураций
на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Вот так тратишь тучу времени на подбор комплектующих, спускаешь на них приличную сумму денег, тащишь домой, настраиваешь, радуешься... а потом приходит какой-нибудь **Computex**, и ты понимаешь, что собрал не суперкомпьютер, а сверхмощный паровоз, который еще неплохо тянет составы, но уже отживает свое. И только изображение на мониторе, становящееся от каждого апгрейда все более реалистичным, в очередной раз доказывает, что вся эта гонка вооружений проходит не зря.

Основные изменения этого месяца:

- ✳ ускорим память. В бюджетных конфигурациях используем двухгигабайтные модули памяти **Kingston HyperX** с таймингами 9-9-9-27 и рабочей частотой 1600 МГц. В компьютерах среднего ценового сегмента используем еще более шустрюю память с таймингами 8-8-8-24;
- ✳ подберем новые мышки и клавиатуры — хорошие модели с прошлого раза заметно подешевели. Только не забудьте перед покупкой примерить устройство к себе, а то может оказаться, что старая проверенная щелкающая **Mitsumi** с длинноходными клавишами будет гораздо удобнее тонкой стильной **Razer Arctosa**;
- ✳ не единой **Cooler Master** жив кулерный рынок! У конкурентов — например, у **DeepCool** — есть более дешевые модели с похожими характеристиками;
- ✳ в конфигурации «Тебя я видел во сне» вернемся к видеокартам **NVIDIA**. Абсолютная скорость вычислений — фактор, конечно, немаловажный, однако мы за комфорт работы. Система с двумя разогнанными **ASUS GeForce GTX 590 ENGTX590/3DIS/3GD5** почти не теряет в производительности, но получается более тихой и энергоэффективной, чем компьютер с двумя **Gigabyte Radeon HD6990**.

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) | 31 000 |
| Кулер: Thermalright Archon (алюминий + медь, 14 см, 900-1300 об/мин, 19-21 дБ) | 2900 |
| Системная плата: Gigabyte G1 Assassin (XL-ATX, LGA1366, Intel X58 Express, 6x DDR3-800/1066/1333/2200 МГц до 24 Гб, 4x PCIe x16 (3-way SLI/CrossFireX), 2x PCIe x1, PCI, 2x SATA Rev. 3, 6x SATA 2, 2x PS/2, 6x USB 3.0, 4x USB 2.0, eSATA/USB Combo, LAN, S/PDIF-out, аудио) | 15 300 |
| Память: 3x Kit 2x 2 Гб Corsair Dominator GT DDR3-2133 МГц PC3-17000 (CMT4GX3M2A2133C9) | 14 580 |
| Видеокарты: 2x ASUS GeForce GTX 590 ENGTX590/3DIS/3GD5 3 Гб GDDR5 (612/1224/3420 МГц, PCIe 2.0 x16, 3x DVI, 1x mini-DisplayPort) | 46 400 |
| SSD: 2x 480 Гб OCZ Vertex 3 VTX3-25SAT3-480G (SATA Rev. 3) в режиме RAID0 | 100 560 |
| HDD: 2x 3 Тб Hitachi Deskstar 7K3000 HDS723030ALA640 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 Мб) в режиме RAID1 | 9160 |
| Blu-ray: Plextor PX-B940SA (SATA, BD-ROM/R/RE DL, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW DL) | 8220 |
| Корпус: Lian Li PC-P80 Armorsuit (mATX, ATX, eATX, XL-ATX, 4x14 см, 1x12 см, 4x USB 2.0, FireWire, eSATA, аудио) | 8850 |
| 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 (проводная, 105 осн. + 30 доп. клавиш, ЖК-экран 320x240, 2x USB-хаб) | 6690 |
| Мышь: Razer Mamba (5600 dpi, проводная/беспроводная) + коврик Razer Vespula | 3950 |
| 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 |
| 3x Acer HN274H 3D (TFT TN, LED-подсветка, 27 дюймов (1920x1080), 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, 120 Гц, 3x HDMI 1.4a, DVI, VGA, 3D Ready, стереоколонки 2x 2 Вт) + комплект NVIDIA 3D Vision | 73 500 |
| Со всеми наворотами: | 351 890 |

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ!



| | |
|---|---------------|
| ЦП: AMD Phenom II X6 1090T (ядро Thuban, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб) | 5400 |
| Кулер: Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ) | 880 |
| Системная плата: ASUS M5A88-V EVO (ATX, Socket AM3+, AMD 880G, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 МГц до 16 Гб, 2x PCIe 16x, 1x PCIe x1, 3x PCI, 5x SATA Rev. 3, IDE, PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, eSATA, 2x FireWire, LAN, S/PDIF-out, аудио; интегрир. Radeon HD 4250, HDMI, DVI, D-sub) | 3960 |
| Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Kingston HyperX PC12800 CL8 (KHX1600C8D3K2/4GX) | 2300 |
| Видеокарта: Gigabyte Radeon HD6970 GV-R6970C-2GD 2 Гб GDDR5 (900/5500 МГц, PCIe 2.1 x16, HDMI, 2x DVI, DisplayPort) | 11 000 |
| Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 Мб) | 2700 |
| Blu-ray: Samsung SH-B123L/BSBP (SATA, BD-ROM/R/RE, CD±R/RW, DVD±R/RW, DL) | 2290 |
| Корпус: Thermaltake V5 Black Edition (ATX, 1x12 см, 1x20 см, 2x USB, eSATA, аудио) | 2750 |
| Блок питания: FSP Epsilon 85PLUS 800W (800 Вт, 1x12 см, разборный 20+4-pin коннектор, 4x 6/8-pin (разборные), 1x 4+4-pin, 1x 4-pin) | 3700 |
| Системный блок: | 34 980 |
| Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade (1800 dpi, оптическая светодиодная, проводная) | 1390 |
| Клавиатура: SVEN Multimedia EL 4005 MH (проводная, 104 осн. + 14 доп. клавиш, подсветка) | 1800 |
| Колонки: SVEN IH00 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, D-sub, компонентный, SCART, ТВ-тюнер, стереоколонки 2x 3 Вт) | 13 550 |
| Системный блок и периферия: | 57 220 |
| Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1100T (ядро Thuban, Socket AM3, 3,3 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб) | 1200 |
| Замена видеокарты: Gigabyte Radeon HD6990 GV-R6990D5-4GD-B 4 Гб GDDR5 (830/5000 МГц, PCIe 2.1 x16, 4x mini-DisplayPort, 1x DVI) | 11 470 |
| Доп. память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Kingston HyperX PC12800 CL8 (KHX1600C8D3K2/4GX) | 2300 |
| Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 7.1) | 2320 |
| Со всеми наворотами: | 74 510 |

ЗАЙМИ, НО КУПИ!



| | |
|---|---------------|
| ЦП: Intel Core i5-2500K (ядро Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб) | 6850 |
| Кулер: Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ) | 880 |
| Системная плата: Gigabyte GA-P67A-D3-B3 (ATX, Socket LGA1155, Intel P67 Express, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 МГц до 32 Гб, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, S/PDIF-out, LAN, COM, LPT, аудио) | 3900 |
| Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Kingston HyperX PC12800 CL8 (KHX1600C8D3K2/4GX) | 2300 |
| Видеокарта: Gigabyte GeForce GTX 570 GV-N5700C-13I 1280 Мб GDDR5 (780/1560/3800 МГц, PCIe 2.0 x16, mini-HDMI, 2x DVI) | 11 000 |
| Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 Мб) | 1600 |
| Blu-ray: Samsung SH-B123L/BSBP (SATA, BD-ROM/R/RE, CD±R/RW, DVD±R/RW, DL) | 2290 |
| Корпус: Thermaltake V5 Black Edition (ATX, 1x12 см, 1x20 см, 2x USB, eSATA, аудио) | 2750 |
| Блок питания: FSP Epsilon 85PLUS 800W (800 Вт, 1x12 см, разборный 20+4-pin коннектор, 4x 6/8-pin (разборные), 1x 4+4-pin, 1x 4-pin) | 3700 |
| Системный блок: | 35 270 |
| Мышь: Gigabyte GM-M8000X (6000 dpi, лазерная, проводная) | 1800 |
| Клавиатура: Razer Arctosa Black (проводная, 104 основных клавиши) | 1800 |
| 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: | 56 320 |
| Замена ЦП: Intel Core i7-2600K (ядро Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб) | 2700 |
| Замена видеокарты: Gigabyte Radeon HD6990 GV-R6990D5-4GD-B 4 Гб GDDR5 (830/5000 МГц, PCIe 2.1 x16, 4x mini-DisplayPort, 1x DVI) | 11 470 |
| Доп. память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Kingston HyperX PC12800 CL8 (KHX1600C8D3K2/4GX) | 2300 |
| Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 7.1) | 2320 |
| Со всеми наворотами: | 75 110 |



ДЕШЕВО И СЕРДИТО



| | |
|---|---------------|
| ЦП: AMD Phenom II X2 565 OEM (ядро Callisto, Socket AM3, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб) | 3000 |
| Кулер: DeepCool IceEdge 200T (алюминий + медь, 9,2 см, 2200 об/мин, 35 дБ) | 500 |
| Системная плата: ASRock 880G Pro3 (ATX, Socket AM3+, AMD 880G, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/1866/2000 МГц до 32 Гб, 2x PCIe 2.0 x16, PCIe x1, 3x PCI, 5x SATA Rev. 3, PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, eSATA, FireWire, S/PDIF-out, LAN, аудио; интергр. Radeon HD 4250, HDMI, DVI, D-sub) | 2990 |
| Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Kingston HyperX PC12800 CL9 (KHX1600C9AD3K2/4G) | 1600 |
| Видеокарта: Gigabyte Radeon HD6870 GV-R6870C-1GD 1 Гб GDDR5 (915/4200 МГц, PCIe 2.1 x16, 2x mini-DisplayPort, HDMI, 2x DVI) | 6300 |
| Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 Мб) | 1600 |
| DVD: Sony Optiarc/NEC AD-7260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL) | 600 |
| Корпус: Gigabyte Luxo X140 Black (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио) | 1300 |
| Блок питания: FSP Group FSP550-80GLN (550 Вт, 1x12 см, разборный 20+4-pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4+4-pin) | 1890 |
| Системный блок: | 19 780 |
| Мышь: A4-Tech XL-747H (3600 dpi, лазерная, проводная) | 600 |
| Клавиатура: A4-Tech X7-G800 (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиши) | 600 |
| 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, D-sub) | 8900 |
| Системный блок и периферия: | 31 880 |
| Замена ЦП: AMD Phenom II X4 965 OEM (ядро Deneb, Socket AM3, 3,4 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб) | 800 |
| Замена видеокарты: Gigabyte Radeon HD6950 GV-R6950C-1GD 1 Гб GDDR5 (870/5000 МГц, PCIe 2.1 x16, HDMI, 2x DVI, DisplayPort) | 1500 |
| Доп. память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Kingston HyperX PC12800 CL9 (KHX1600C9AD3K2/4G) | 1600 |
| Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 7.1) | 2320 |
| Со всеми наворотами: | 38 100 |

ДЕШЕВО И СЕРДИТО



| | |
|---|---------------|
| ЦП: Intel Core i3-2120 (ядро Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 3Мб) | 3700 |
| Кулер: DeepCool IceEdge 200T (алюминий + медь, 9,2 см, 2200 об/мин, 35 дБ) | 500 |
| Системная плата: MSI P67S-C43 (ATX, Socket LGA1155, Intel P67 Express, 4x DDR3-1066/1333/1600/2133 МГц до 32 Гб, PCIe x16, 3x PCIe x1, 3x PCI, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, PS/2, 10x USB 2.0, LAN, 2x S/PDIF-out, аудио) | 3400 |
| Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Kingston HyperX PC12800 CL9 (KHX1600C9AD3K2/4G) | 1600 |
| Видеокарта: Gigabyte Radeon HD6870 GV-R6870C-1GD 1 Гб GDDR5 (915/4200 МГц, PCIe 2.1 x16, 2x mini-DisplayPort, HDMI, 2x DVI) | 6300 |
| Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 Мб) | 1600 |
| DVD: Sony Optiarc/NEC AD-7260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL) | 600 |
| Корпус: Gigabyte Luxo X140 Black (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио) | 1300 |
| Блок питания: FSP Group FSP550-80GLN (550 Вт, 1x12 см, разборный 20+4-pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4+4-pin) | 1890 |
| Системный блок: | 20 890 |
| Мышь: A4-Tech XL-747H (3600 dpi, лазерная, проводная) | 600 |
| Клавиатура: A4-Tech X7-G800 (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиши) | 600 |
| 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, D-sub) | 8900 |
| Системный блок и периферия: | 33 990 |
| Замена ЦП: Intel Core i5-2300 (ядро Sandy Bridge, Socket LGA1155, 2,8 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб) | 1200 |
| Замена видеокарты: Gigabyte Radeon HD6950 GV-R6950C-1GD 1 Гб GDDR5 (870/5000 МГц, PCIe 2.1 x16, HDMI, 2x DVI, DisplayPort) | 1500 |
| Доп. память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Kingston HyperX PC12800 CL9 (KHX1600C9AD3K2/4G) | 1600 |
| Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 7.1) | 2320 |
| Со всеми наворотами: | 40 610 |

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



| | |
|---|---------------|
| ЦП: AMD Phenom II X4 965 OEM (ядро Deneb, Socket AM3, 3,4 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб) | 3800 |
| Кулер: Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ) | 880 |
| Системная плата: ASRock 880G Pro3 (ATX, Socket AM3+, AMD 880G, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/1866/2000 МГц до 32 Гб, 2x PCIe 2.0 x16, PCIe x1, 3x PCI, 5x SATA Rev. 3, PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, eSATA, FireWire, S/PDIF-out, LAN, аудио; интергр. Radeon HD 4250, HDMI, DVI, D-sub) | 2990 |
| Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Kingston HyperX PC12800 CL8 (KHX1600C8D3K2/4GX) | 2300 |
| Видеокарта: Gigabyte Radeon HD6950 GV-R6950C-1GD 1 Гб GDDR5 (870/5000 МГц, PCIe 2.1 x16, HDMI, 2x DVI, DisplayPort) | 7800 |
| Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 Мб) | 1600 |
| DVD: Sony Optiarc/NEC AD-7260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL) | 600 |
| Корпус: Thermaltake V3 (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио) | 1670 |
| Блок питания: FSP Group FSP600-80GLN (600 Вт, 1x12 см, разборный 20+4-pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4+4-pin) | 2350 |
| Системный блок: | 23 990 |
| Мышь: A4-Tech XL-747H (3600 dpi, лазерная, проводная) | 600 |
| Клавиатура: A4-Tech X7-G800 (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиши) | 600 |
| Колонки: SVEN STREAM Mega (2.0, 2x 60 Вт, 35-27 000 Гц) | 4300 |
| Монитор: LG Flatron W2363D (TFT TN, 23 дюйма (1920x1080), 3 мс, 400 кд/м², 70 000:1, 2x HDMI, DVI, 3D Ready) | 13 400 |
| Системный блок и периферия: | 42 890 |
| Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1090T (ядро Thuban, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб) | 1600 |
| Замена видеокарты: Gigabyte GeForce GTX 570 GV-N5700C-13i 1280 Мб GDDR5 (780/1560/3800 МГц, PCIe 2.0 x16, mini-HDMI, 2x DVI) | 3200 |
| Доп. память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Kingston HyperX PC12800 CL8 (KHX1600C8D3K2/4GX) | 2300 |
| Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 7.1) | 2320 |
| Со всеми наворотами: | 52 310 |

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



| | |
|---|---------------|
| ЦП: Intel Core i5-2300 (ядро Sandy Bridge, Socket LGA1155, 2,8 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб) | 4900 |
| Кулер: DeepCool IceEdge 200T (алюминий + медь, 9,2 см, 2200 об/мин, 35 дБ) | 500 |
| Системная плата: Gigabyte GA-P67A-D3-B3 (ATX, Socket LGA1155, Intel P67 Express, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 МГц до 32 Гб, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, S/PDIF-out, LAN, COM, LPT, аудио) | 3900 |
| Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Kingston HyperX PC12800 CL8 (KHX1600C8D3K2/4GX) | 2300 |
| Видеокарта: Gigabyte Radeon HD6950 GV-R6950C-1GD 1 Гб GDDR5 (870/5000 МГц, PCIe 2.1 x16, HDMI, 2x DVI, DisplayPort) | 7800 |
| Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 Мб) | 1600 |
| DVD: Sony Optiarc/NEC AD-7260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL) | 600 |
| Корпус: Thermaltake V3 (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио) | 1670 |
| Блок питания: FSP Group FSP600-80GLN (600 Вт, 1x12 см, разборный 20+4-pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4+4-pin) | 2350 |
| Системный блок: | 25 620 |
| Мышь: A4-Tech XL-747H (3600 dpi, лазерная, проводная) | 600 |
| Клавиатура: A4-Tech X7-G800 (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиши) | 600 |
| Колонки: Microlab Solo 7C (2.0, 2x 55 Вт, 50-31 000 Гц, 85 дБ) | 6700 |
| Монитор: LG Flatron W2363D (TFT TN, 23 дюйма (1920x1080), 3 мс, 400 кд/м², 70 000:1, 2x HDMI, DVI, 3D Ready) | 13 400 |
| Системный блок и периферия: | 46 920 |
| Замена ЦП: Intel Core i5-2500K (ядро Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб) | 1950 |
| Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 570 Sonic Platinum 1280 Мб GDDR5 (800/1600/4000 МГц, PCIe 2.0 x16, HDMI, DisplayPort, 2x DVI) | 3200 |
| Доп. память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Kingston HyperX PC12800 CL8 (KHX1600C8D3K2/4GX) | 2300 |
| Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 7.1) | 2320 |
| Со всеми наворотами: | 56 690 |

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



Года полтора назад все носились с 3D-технологиями, а сейчас поутихли, вообще никаких новостей. Ведутся ли новые разработки? Что нас ждет в будущем?



Конечно, разработки ведутся! Активные затворные 3D-очки типа тех, что входят в комплект **NVIDIA 3D Vision**, стали первым по-настоящему массовым продуктом, доставившим 3D прямо на дом. И интерес к таким очкам лишь подстегнул многочисленных исследователей, работающих над созданием альтернативных решений.

Для начала посмотрим, что доступно уже сегодня. В конце прошлого года в продаже появились первые модели 3D-телевизоров, работающих на эффекте параллакса (такая же технология используется в **Nintendo 3DS**). Эти дисплеи позволяют зрителю избавиться от очков — согласно опросам, именно очки являются одним из главных препятствий на пути широкого распространения 3D-технологий.

Первой стала **Toshiba**, которая использует в своей продукции экраны с лентикулярными растровыми линзами. К сожалению, дисплеи не очень большие: есть 20-дюймовая модель с разрешением 1280x720 пикселей и 12-дюймовая модель с разрешением

466x350 пикселей. Других недостатков тоже хватает. Главная проблема в том, что для созерцания стереокартинки на лентикулярном дисплее зритель должен спокойно сидеть в определенном месте.

Чуть лучше дела у компании **EIZO**, которая вскоре представит первый 3D-монитор **DuraVision FDF2301-3D**, использующий эффект параллакса и технологию направленной подсветки. Этому экрану тоже не нужны очки, а разрешение составляет 1920x1080 пикселей. Дисплеи EIZO дают зрителю несколько большую свободу, чем экраны Toshiba, — плюс, в отличие от зрителей ТВ-программ, пользователю компьютера гораздо легче оставаться в зоне действия стереоэффекта. Весьма интересный аппарат, только стоять наверняка будет как звездолет.

Но это технологии дня сегодняшнего. А завтра, как ни странно, нас могут вернуть к старым добрым очкам. Те активные затворные 3D-очки, которые продают сейчас, имеют множество недостатков: дорогие, неудобные, сильно снижают яркость картинки, да и качество не на высоте — бывает, заметны различные артефакты, особенно если вертеть головой. Части этих проблем лишены поляризационные очки, но они тоже не без греха, да еще и уменьшают разрешение вдвое. Сейчас ученые создают новые очки, работающие на принципе мультиплексирования с разделением по длине волны — когда источник посылает кадры на разной длине волны, а сверхточные фильтры пропускают только те данные, что нужно.

Ну а что может ждать нас послезавтра? Большое внимание сейчас уделяют голографии, которая за последние годы достигла больших успехов. Недавно компания **Zebra Imaging** провела впечатляющую демонстрацию, показав цветную и весьма детализированную модель города Сиэтла. Наберите в поисковой строке YouTube слова «Zebra Imaging ZScape Holographic Print: Seattle Hologram» и посмотрите сами. Кажется, что перед вами действительно трехмерная модель с объемными зданиями, приклеенными на кусок картона. Иллюзия пропадает лишь тогда, когда лист поворачивают боком. Только если с показом статичного изображения у голографии все в порядке, то качество движущейся голографической картинки пока оставляет желать лучшего. Достижением считается показать несколько кадров в секунду при совершенно ужасном качестве картинки.



Где-то слышал, что появилась новая платежная система от Google. Расскажите о ней, пожалуйста. Я пользуюсь многими сервисами этой компании, хотелось бы быть в курсе.



Действительно, **Google** начала внедрение платежной системы **Google Wallet**, которая превращает мобильник в кредитную карту.

Принцип прост: вы подносите к специальному терминалу **MasterCard PayPass** мобильный телефон, снабженный чипом NFC (Near Field Communication — технология беспроводной связи между устройствами, находящимися на расстоянии 10-12 см). Между телефоном и терминалом устанавливается безопасное соединение, и производится платеж. Разработчики говорят, что такой метод существенно безопаснее обычных кредиток. Максимальный счет — всего \$100, используется стандартный набор PIN-кода, а в случае потери мобильника «карточку» легко можно заблокировать.

Но не обольщайтесь. Телефонов с чипом NFC практически нет, и даже Apple не хочет использовать его в **iPhone 5**, считая, что разумно будет подождать принятия общих стандартов. Терминалов PayPass тоже не густо: 124 тысячи в США, еще 187 тысяч разбросаны по остальному миру. Так что это технология завтрашнего дня даже для Запада, а уж когда она дойдет до России — и вовсе не понятно.

Однако не одна Google работает в этом направлении. Точно такую же систему под названием **Isis** создают несколько крупнейших мобильных провайдеров — **AT&T**, **T-Mobile** и **Verizon**. Правда, действовать Isis будет лишь в США, но интерес сотовых операторов говорит о большой перспективности мобильных платежей. Предполагается, что они сначала заменят, а затем полностью вытеснят привычные кредитные карты.



Можно ли подключить контроллер движения от приставки (типа PS Move) к PC?

Несмотря на кажущуюся абсурдность вопроса, ответ положительный — да, можно. В «Спецматериалах» этого номера есть целая статья о том, что люди делают, подсоединяя к PC майкрософтовский **Kinect**. А любите-

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОСТАВЛЕНИЮ ВОПРОСОВ

Двадцать четыре часа в сутки я мысленно с вами — в остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hotline@igromania.ru. В теме сообщения сделайте пометку «Горячая линия» или «Совет читателя» — так мне будет легче найти ваше письмо в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Если с компьютером возникла какая-то неполадка, подробно расскажите, что происходило с ним до и после: какие программы устанавливались и удалялись, менялись ли комплектующие, скакало ли напряжение и т.д. Не забудьте указать конфигурацию системы и версии установленных драйверов — чем детальнее описана проблема, тем больше вероятность, что мы ее решим.

Обратите внимание, что мы не отвечаем на вопросы, связанные с вылетающими и зависающими играми, контентными патчами, внутригровыми багами, сохранениями, уровнями сложности. Для всего этого, сами понимаете, есть форумы и служба поддержки.

ли авиасимуляторов давно научились приделывать **Wiimote** к самодельному устройству управления обзором. Так что консольные контроллеры давно верой и правдой служат владельцам персоналок, правда, не совсем по целевому назначению.

А что насчет игр? Тут ответ, увы, отрицательный. В теории-то, конечно, приспособить можно все что угодно. С помощью Kinect, например, управляли разными играми, той же MMORPG **World of Warcraft** или стратегией **R.U.S.E.** Но официально ни одна игра такие контроллеры не поддерживает, а на все самодельные опыты без слез и глядеть нельзя.

Но не торопитесь огорчаться. Ведь у PC есть собственный контроллер движения, причем даже лучше, чем на приставках. Речь идет о **Razer Hydra**, очень похожем на PlayStation Move. Hydra — это две рукоятки с кнопками и стиками. Устройство использует электромагнитные сенсоры, обеспечивающие высочайшую точность отслеживания: разработчики обещают фиксировать перемещения до 1 мм и повороты до 1 градуса. В России Razer Hydra появится осенью. Контроллер уже сейчас поддерживают 125 игр, а в Portal 2 есть даже специальное дополнение для Hydra, состоящее из шести уровней. Неплохо — по крайней мере не хуже, чем у консольных игроков.



ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

Ответы на самые интересные и актуальные письма

mail@igromania.ru



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Пламенный привет из патентного бюро. Вся работа над этим выпуском «Почты» прошла под эгидой идиотских и абсурдных патентов на

самые различные IT-технологии и решения. В промежутках между ответами на ваши письма мы со Светой копались в интернете и обнаружили там немало забавного. Патенты на тыкание стилусом и пальцем в экран, патент на печатание на клавиатуре, патент на мультитач и даже патент на безотрывное рисование символов на экране любого мобильного устройства.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, дорогие читатели! Старпом все верно описал. Поняв, что, просто работая над рубрикой, мы парал-

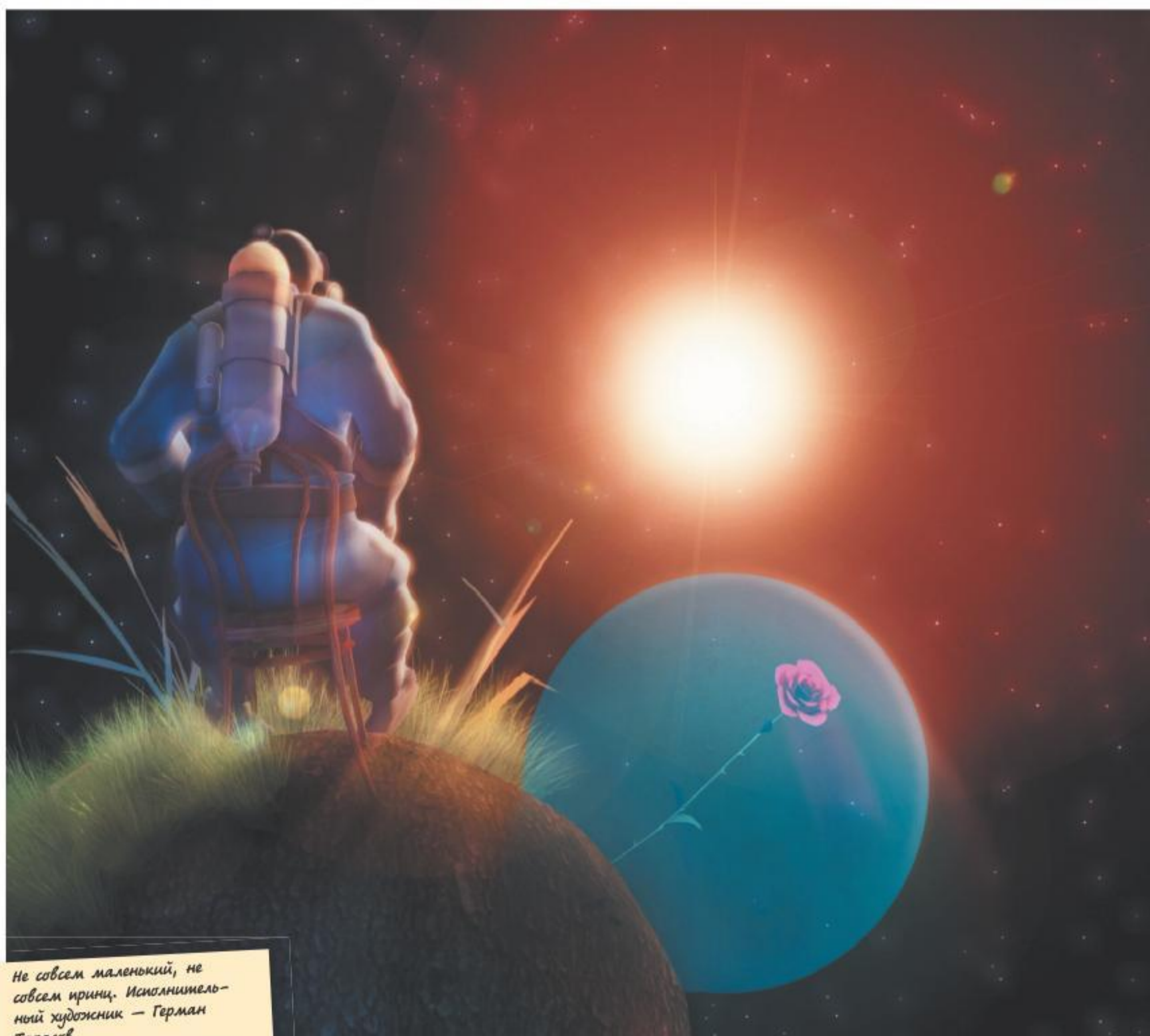
лельно умудряемся нарушить немало самых разных патентов, мы решили не обращать на них никакого внимания и надеяться, что владельцы патентов не решат засудить нас за то, что мы пользуемся мышкой, клавиатурой, набираем текст... да еще — о ужас! — иногда используем телефон и наушники, чтобы связаться со специалистами и получить у них консультацию по какому-

нибудь наиболее каверзному вопросу, заданному в письме.

Возможно, в ближайшее время мы даже напишем статью о самых глупых высокотехнологичных патентах, а пока самое время перейти к ответу на самые интересные письма, которые вы прислали нам за прошедший месяц.

ПИСЬМО НОМЕРА НОВАЯ ЭРА ИГРОСТРОЕНИЯ

Мы с друзьями разрабатываем игру. RPG. Уже придумали концепцию, написали сценарий, художник рисует арт. Мы отсылали наш дизайн-документ и арты почти во все отече-



Не совсем маленький, не совсем принц. Исполнительный художник — Герман Тарасов.

Издатель Ubisoft Разработчик Blackhole Games

ИГРО
МАНИЯ

MIGHT & MAGIC HEROES VI

| 2011 | Август August | | | | | | |
|-------------|--------------------|-----------------|-----------------|------------------|----------------|------------------|--------------------|
| Неделя Week | Понедельник Monday | Вторник Tuesday | Среда Wednesday | Четверг Thursday | Пятница Friday | Суббота Saturday | Воскресенье Sunday |
| 31 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 32 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 33 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 34 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 35 | 29 | 30 | 31 | | | | |



ивенные издательские компании, но ни одна нам даже не ответила. Почему так происходит? Вам решили написать, потому что вы постоянно общаетесь с издателями и можете знать, по каким принципам они отбирают проекты. Мы явно что-то делаем не так, но не можем понять, что именно. Может, еще есть какой-то способ получить деньги? — Егор Бидный



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

порол правду-матку

Ребят, очень хочется сказать, что надо пробовать еще, обращаться в инвестиционные

фонды и так далее. Но... реальность чуть более сурова. Поэтому давайте начистоту. Прошли времена, когда наивные издатели давали деньги под идею. Хотя... и не было никогда этих времен. Могли дать деньги под идею команде, которая уже хорошо себя зарекомендовала и выпустила несколько удачных проектов в срок. Но и там платят ведь не за идею, а за то, что ты такой хороший, умеешь делать классные игры и наверняка еще одну сделаешь.

А команде, которая еще ничего не выпустила, доверия нет. Что они умеют — неясно, умеют ли вообще — непонятно, не разбегутся ли через месяц — узнать невозможно. Под такое сочетание денег не даст никто. Поэтому нужен прототип. То есть какая-то версия игры, которую можно запустить, посмотреть и за достаточно короткое время понять, может ли из этого что-то вырасти или нет. Без версии к издателю можно даже не соваться. Идей на бумаге у них и без того миллион с хвостиком, а вот качественных прототипов мало. Это, кстати, лишний раз доказывает, что очень небольшой процент задумок доживает... не то что

ПРИЗ



Традиционно мы премируем автора письма номера. На этот раз в качестве приза у нас высокоскоростной жесткий диск WD Caviar Black, объемом 1Тб, с интерфейсом SATA 3. Два процессора, 64 Мб кэш-памяти. Винчестер отлично подходит для игровых систем.



В недрах базы. Евгений TakeOFFFLY Бублей.

до релиза, а просто до сколь-либо игровой версии.

Нет, бывают случаи, когда кому-то везет и деньги находятся. Но тут речь не о профильных издателях, а людях со стороны. Есть у какого-нибудь бизнесмена деньги, он не знает, во что их еще вложить, но слышал, что игры вроде бы перспективное направление. И вот такие люди иногда могут спонсировать игру, находящуюся на стадии идеи. Но надо понимать, что это же не от большого ума делается. И хорошо, если вы игру в итоге закончите. И если ее у вас в итоге купит нормальный издатель (если нет, ее ведь как-то самому продавать придется, а это сложно). Тогда вы и спонсору деньги вернете, и сами в накладе не останетесь.

Но случалось и так, что игру команда не заканчивала, а хороший дядя переставал излучать нежность и человеколюбие. И приходил требовать свои деньги назад. Раздавая направо и налево тяжкие телесные. Это маловероятный, но возможный расклад.

Поэтому на сегодня совет начинающим командам выглядит примерно так. Пользуйтесь трендом на социальные игры, инди, онлайн и мобильные платформы. Делайте небольшие игры, показывайте прототипы, выбивайтесь в люди. Еще несколько лет назад всего этого не было, стартовать с нуля было необычайно сложно. Сейчас же ситуация близка к той, что была на заре игростроения. Небольшими силами можно расчистить себе место под солнцем, заработать имя и даже выйти в большое игростроение.

Но стартовать с большой игры — смерти подобно. Не хватит ни сил, ни денег довести проект до ума — слишком высокую планку задали уже существующие игры. Даже если

вы готовы несколько лет в ущерб здоровью, бюджету и семье впахивать, скажем, над глобальной RPG — это все равно ничего не гарантирует. Нужный уровень на коленке вытянуть почти нереально.

Сейчас есть возможность эволюционировать с малого. Так пользуйтесь.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

мечтала о большем

Мне кажется, Старпом, ты чуть неверно расставил приоритеты. Ты говоришь, что не получится начать сразу с большой игры. Но ведь инди-игры — это уже взрослая, самостоятельная отрасль. Там есть тайтлы очень серьезного уровня. Единственное, по чему они могут не вытягивать, так это по графике. Но это и логично: в инди не крутятся многомиллионные бюджеты. По всем же прочим параметрам инди-сектор — вполне взрослая, состоявшаяся индустрия. Обладая талантом, здесь можно продвинуться если не в одиночку, то очень малой командой.

Получается, что совсем необязательно начинать с игр для социальных сетей и мобильных платформ. Не понаслышке знаю, что хардкорных игроков от них с души воротит. Раз ребята трудятся над серьезной RPG, есть подозрение, что они именно хардкорщики.

ПИСЬМО №1
ЗЛОВЕЩАЯ ДОЛИНА

Привет, «Игромания». Я часто, читая тексты про роботов (в частности, на вашем сайте), встречаю термин «зловещая долина». Старпом даже в каком-то интервью его использовал. Не

могли бы вы пояснить, что это такое и имеют ли какое-то отношение к играм. — Влад Машин



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

таскала роботов за джойстик

«Зловещая долина» — явление, которое впервые описал японский робототехник Мисахиро Мори. Суть «зловещей долины» заключается в том, что по мере того, как роботы становятся похожими на людей, они все больше и больше нам нравятся, вызывают все большую симпатию. Иными словами: если взять робота в виде обычного куба и робота в виде, скажем, круга с глазами и ртом, то второй понравится нам гораздо больше.

Но в какой-то момент, когда сходство робота и человека достигает определенной грани, роботы, похожие на людей, начинают вызывать у нас отторжение. Вплоть до ненависти и омерзения. По мере увеличения сходства отторжение резко нарастает, а потом в какой-то момент переваливает определенную грань и снова начинает нарастать. Причем очень резко. Зона резкого падения симпатии как раз и называется «зловещей долиной».

Единогласного мнения, почему люди начинают испытывать отвращение к похожим на себя роботам, у ученых пока нет. Но если немного подумать, то ответ становится довольно очевидным. Пока робот не очень похож на человека, мы в голове делаем для себя поправку, что это все же робот. И умиляемся тому, что он пытается быть на нас похожим.

Но потом, когда сходство становится очень близким, наш мозг уже не способен убедить сам себя в том, что перед нами робот. Мы начинаем мыслить в рамках концепции, что перед нами человек. И вот тут-то и

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 шупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, 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.



Соратники на поле боя. Творил — Данила.

начинается самое интересное. Мы начинаем обращать внимание на мельчайшую моторику, на мимику, на все то, что привыкли видеть в настоящих людях. Но пока ни один робот не способен имитировать все эти мелкие движения достоверно. Мозг понимает, что его обманывают, и начинает злиться.

Более того. Самая большая проблема современных человекоподобных роботов — плохая мимика. Она не только недостоверна, но еще и очень бедна. Лицо такого робота напоминает нам лицо трупа, что вызывает дополнительное отторжение.

Иными словами, просто шар с глазами интерпретируется мозгом как более живой, чем очень достоверно смоделированная голова, но с бедной мимикой.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
смотрел в дырку на спине

Самое важное, что вся эта хитрая концепция напрямую соотносится с современным анимационным кино и играми. По сути, она отражает разницу между некой мультяшной анимацией и анимацией реалистичной. Нарисовать и заставить достоверно двигаться мультяшных персонажей намного проще, чем сделать героев похожими на настоящих людей.

Заметьте: в играх мы продолжаем мириться с тем, что «как в реальности» пока картинка не получается. Точнее, почти получается, но лишь когда дело касается общих планов. Но стоит какому-нибудь персонажу повернуться к нам лицом — и мы сразу понимаем, что что-то здесь не так.

В результате разработчики все чаще пытаются тем или иным способом выскочить из

«зловещей долины». Например, нарисовать героев гротескно или сделать анимацию нарочито игровой, мультяшной, чтобы игрок не пытался проводить параллели с реальной жизнью.

Впрочем, анимация в кино уже почти достигла того дальнего края «зловещей долины». Аниматоры научились рисовать людей так, что мы безоговорочно верим в их реалистичность. К сожалению, технологии пока слишком дороги, а специалистов не хватает. Так что играм еще долго предстоит болтаться где-то между «еще не верю» и «уже похоже».

ПИСЬМО №2 И СНОВА ПИРАТСТВО

Старпом, скажи, а почему у нас в стране так плохо идут цифровые продажи? Народ предпочитает качать пиратку, хотя, если уж в магазин лень идти, возьми да купи цифровую версию. Не так уж дорого они стоят. — Чел



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
тыкал в труп палочкой

Откуда, собственно, информация, что цифровые продажи идут плохо? Издатели, мягко говоря, не горят желанием делиться сводками с фронтов. Уж если Steam не озвучивает цифры, то от отечественных продавцов этого и вовсе ждать не стоит. Тем не менее, по косвенной информации, полученной из общения с самыми разными людьми, так или иначе связанными с онлайн-продажами, можно сделать вывод, что чис-

ло реализованных цифровых копий с каждым годом увеличивается.

Главная же проблема — вовсе не пираты, на которых все давно привыкли смотреть как на данность. Главная проблема — простота и удобство доставки. То есть эргономика. Если человеку для того, чтобы купить игру, надо открыть десяток страничек, прочитать кучу инструкций, пару раз зарегистрироваться, а потом выяснить, что самый удобный для него способ оплаты не поддерживается, то на цифровых продажах можно ставить крест.

Увы, у нас чаще всего схема построена именно вот таким кривобоким образом. Веб-магазины, которые устроены иначе, продают в десятки, а то и сотни раз больше тех, у кого схема переусложнена.

Ко всему прочему у нас до сих пор не налажена схема «игровой сайт — магазин». Казалось бы, это так логично: зашли вы на любимый сайт, прочитали новую рецензию, а потом кликнули на кнопку рядом и сразу перешли к покупке игры. Увы, ничего похожего нет (точнее, есть, — но мало у кого).



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
отгружала онлайн ведрами

Меня больше всего расстраивает, что в России до сих пор нет масштабного аналога «Стима». Сам «Стим», к сожалению, выбирают лишь немногие, потому что цены там европейские, мало кто отваживается покупать игры по полторы-две тысячи, если их же в магазине можно купить в три-семь раз дешевле. Понятно, что продавать через «Стим» прицельно под наш регион по более



Две превосходные работы, выполненные в Garry's mod 10 нашим читателем [Baker].



бую игру по выгодной цене. Тогда цифровые продажи выросли бы у всех.

ПИСЬМО №3
ТРУБКой В ЖАБРУ!

В некоторых играх главные герои иногда используют аппарат, который позволяет им дышать под водой. Не акваланг со сжатым воздухом, а просто жабры, которые сразу извлекают кислород из воды. В фантастической литературе такая штука тоже часто описывается. Я не раз слышал, что похожие разработки существуют и в реальности. Это байка или на самом деле уже есть замена аквалангу? Это же настоящий прорыв в дайвинге. Я сам иногда ныряю на Черном море с аквалангом и, признаться, не отказался бы от нового девайса, который позволил бы находиться под водой неограниченно долго. — Алексей Splash Тихомиров



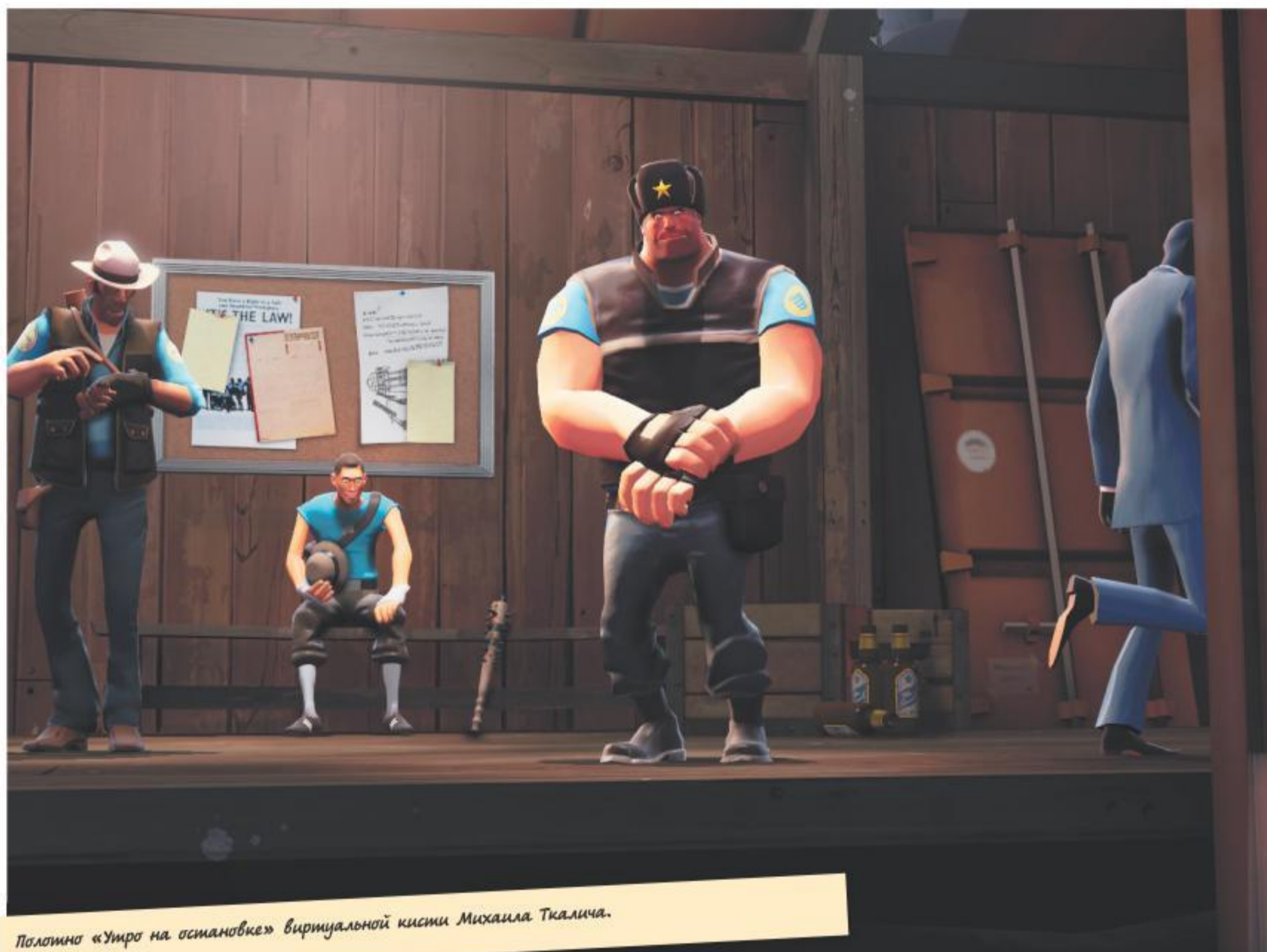
АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
дышал через соломинку

Вживить человеку что-то жабры — занятие бесполезное. Ни анатомически, ни физиологически, ни, в конце концов, генетически из этого ничего не выйдет. Это только на бумаге жабры на шее выглядят легко и просто. В реальности совместить человеческую кровеносную систему и биологическую конструкцию для извлечения из воды кис-

низким ценам никто не станет. Значит, нужно придумывать что-то свое. Наметки есть, но единой системы до сих пор не создано. В частности, потому, что издатели иногда ведут себя как те самые лебедь, рак и щука, тянут

одеяло на себя и хотят продавать только свои игры и только через свои каналы.

А нужна именно единая сеть, в которой любой игрок мог бы выбрать практически лю-



Полотно «Утро на остановке» виртуальной кисти Михаила Ткалича.

лорода не проще, чем достать рукой до солнца. На современном этапе развития науки, разумеется. Когда-нибудь что-то похожее обязательно станет возможным.

В нынешней же ситуации куда более реалистичным выглядит аппарат, который сам извлекает кислород из воды. Нарботок в этом направлении много. Но все сталкиваются примерно с одними и теми же проблемами. Первая: аппарат должен быть компактным, а получаются в основном огромные махины. Вторая: чистым кислородом человек долго дышать не может, отравится, а значит, придется брать с собой под воду запас азота, — а это рушит всю идею свободного плавания без баллонов. Третья проблема: скорость извлечения кислорода из воды должна быть высокой.

Больше всего ученые носились с идеей избирательно проницаемой мембраны, которая бы «фильтровала» внутрь кислород, а наружу выводила углекислый газ. Существовали прототипы, которые, например, позволяли хомячкам и даже собакам проводить под водой по несколько часов. Но, чтобы обеспечить кислородом человека, площадь мембраны должна быть слишком уж большой. С собой такое не потаскаешь.

Современные разработки основаны на принципе центрифугирования воды и создания над ней области низкого давления. В результате из воды, как из только что открытой минералки, выходит даже не кисло-

род, а готовый к дыханию воздух. По расчетам, чтобы обеспечить воздухом одного человека, нужно за минуту центрифугировать около трехсот литров воды. Подобные аппараты уже есть. Только весят они очень много. Миниатюрные прототипы нам обещают примерно лет через пять.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

всплывала за воздухом

Всегда мечтала, что можно будет погружаться без всякого акваланга. Наверное, я бы даже на операцию согласилась по пересадке жабр ради такой возможности. На мой взгляд, Старпом, в описанной тобой схеме есть только один недостаток. Вот что делать, если центрифуга под водой сломается. Дайверы обычно плавают парами, и если у одного проблемы с баллоном, то он всегда может подышать через запасной загубник компаньона. А если что-то случится с новой системой, то у друга подышать не попросишь — центрифуга ведь не станет производить больше воздуха от того, что к ней «присосался» еще один жаждущий подышать.

Как стратегическую военную разработку подобный аппарат, наверное, можно сделать. Но до массового производства, боюсь, дело дойдет не скоро.

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.

ПИСЬМО №4 КУПИ МЕНЯ

Почему издатели не стремятся купить перспективных разработчиков? Это же логично — брать их под крыло? А часто приходится видеть, что разработчики продолжают функционировать самостоятельно. — NVM



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

орудовал плеткой

Один знакомый продюсер однажды метко заметил. «Если компания



Адам Джонсон из Deus Ex: Human Revolution. Ленил Михаил Петраков.

игромания | август 2010

не твоя, ты даешь им деньги на зарплату, а потом тратишься на рекламную кампанию и тираж. А если ты хочешь купить кого-то, то сначала тратишь чудовищные деньги на сделку, а потом все равно продолжаешь сливать бабло на зарплаты, рекламу и тираж». Замечание это не отражает множества нюансов во взаимоотношении разработчика и издателя, но главную идею описывает довольно точно.

Есть и другие нюансы. Если ты издатель и студия не твоя, то ты можешь по контракту довольно жестко регулировать производство. Не укладываются, скажем, в сроки — урежешь финансирование и заставляешь людей держаться хоть в каких-то рамках приличия.

Если же студия твоя. То в ситуации, когда все сроки провалены, тебе приходится либо увольнять, по сути, своих же сотрудников (ты же купил студию), либо давать еще денег. У внутренней студии всегда чуть больше мотивации затягивать разработку, чем у самостоятельной, которая после релиза получает весомые барыши.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

находила компромиссы

И все же из разговоров с издателями у меня сложилось впечатление, что своя студия для них очень привлекательна. Потому что договариваться, распределять бюджеты, запускать рекламную кампанию и потом делить заработанное несравненно проще, если все свои люди, а не удаленный рабочий, с которым можно взаимодействовать строго в рамках контракта.

И не забывайте, что если студия — превосходная, но при этом не собственность издателя, то никто не гарантирует, что следующий контракт не будет заключен с кем-то еще. Битвы за разработчиков случаются регулярно, и иногда издателям приходится волосы на себе рвать, что они не купили какие-то студии, когда можно было сделать это заранее и намного дешевле.

ПИСЬМО №5
И СНОВА О СТАРТАПАХ

Сейчас стало модным делать стартапы. Куда ни плюнь, везде кто-то что-то стартаним. Как думаете, эта мода пройдет в обозримом будущем или все эти сайтики так и будут продолжаться появляться, как грибы, еще много лет? — Николай Чижов



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

думала, что бы замутить

Знаете, Николай, когда мне говорят о моде на стартапы, для меня это звучит примерно так же, как мода на, скажем, торговлю. Может быть на нее мода?! Да нет, конечно. Это бизнес — некий процесс, который разным людям позволяет осуществлять разные задачи. Кто-то торгует жильем, кто-то картошкой, а кто-то зарабатывает на компью-



Композиция со сложным названием «Mortal Kombat Scorpion Fatality: вперед, вниз, вперед, У». В работе использовалась пластика «Сонет» с добавлением черниша. Автор — TEPON.

терных играх или экстремальном спорте. Объединяет все эти на первый взгляд малосвязанные вещи то, что они — товар. И посредством торговли продавец доносит их до покупателя.

К чему я это все говорю? К тому, что стартап — это как торговля. Стартап не может быть сам по себе. Стартап — это механизм продажи самых различных вещей, услуг, идей. К сожалению, очень многие сейчас оказываются в плену терминологии. Действительно, стало модно «делать стартапы». При этом люди не понимают, что нельзя создать механизм продажи и этим ограничиться. Стартап может выступать как средство, но не как самоцель. Вы же не пойдете продавать что-то ради того, чтобы продавать. А вот сделать стартап ради того, чтобы сделать стартап («ну, все ведь делают, так и я буду» — знакомо?), многие пытаются.

И, конечно, жестоко обламываются. Потому что если ты не знаешь, чего именно ты хочешь добиться и каким образом потом будешь превращать свой стартап в деньги (а 99% людей делают стартапы, чтобы заработать), то лучше за такое начинание даже не браться.

Отсюда и огромный процент неудачных стартапов. Специалисты говорят, что один удачный из тысячи попыток — это уже хорошо.

Закончится ли бум? Я бы сказала, что не бум закончится, а придет, наконец, понимание, что стартап — это средство и не самоцель. Как только люди начнут ставить перед собой четкие задачи и идти к их осуществле-

нию, а не пытаться сделать «что-то, что все делают», все нормализуется.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

лопал пузыри

Локальная вакханалия у нас в стране вокруг стартапов очень напоминает пузырь доткомов. Напомню, речь о финансовом буме вокруг сайтов: примерно с 1995 по 2001 год масса бизнесменов, не разбираясь толком в том, как функционирует интернет, вкладывались в сайты. Покупали, платили за разработку непонятно чего и так далее и тому подобное. При этом зарабатывать на сайтах тогда толком никто не умел.

В результате рейтинг акций интернет-компаний взлетел до невиданных высот, а затем очень быстро рухнул на самое дно. Сотни, если не тысячи компаний обанкротились. Со стартапами ситуация похожая, но с существенной разницей. Пузырь в данном случае не надувается, поглощая огромное количество денег инвесторов, а равномерно размазан во времени. Придумали, запустили, не заработало, провалилось. И так раз за разом.

Хороша ситуация тем, что не будет никакого краха несуществующей «индустрии стартапов». Плоха тем — что не будет единомоментного кризиса, который научит миллионы не очень умных людей, что вкладывать деньги в пустоту бессмысленно.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

На этом мы заканчиваем наши веселые посиделки. Всех обнимаю и прощаюсь с вами, дорогие читатели, до следующего номера. Как и всегда летом, игр выходит немного, но на то, чтобы занять себя на пару-тройку недель в месяц, вполне хватит. Я побежала проходить с большим опозданием inFamous 2, а вам желаю пробежать что-нибудь более свеженькое.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Надеюсь, за то время, что мы работали над номером, который вы держите в руках, вы все уже успели покрыться здоровым шоколадным загаром. А читающие нас жители знойной Африки (нам два месяца назад написал один читатель, постоянно проживающий в Ботсване; мы, мягко говоря, удивились) просто сохранили свой естественный цвет кожи. Потому что до начала сезонного игропада остался всего месяц. Осталось откупаться, отзагорать, отбегать и отпрыгать всего несколько недель, после чего снова можно будет засесть за клавиатуры, джойстики, геймпады... ну, или что вы там привыкли сжимать в потных ладонках. До встречи в следующем номере. Не кашляйте! ■

ИГРОМАНИЯ КОДЕКС

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками и набираются обычно либо в консоли, которая вызывается специальной клавишей, либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать из-за различия версий игры. Например, читы к американскому изданию могут не подходить к русскому.

MOUNT & BLADE: ОГНЕМ И МЕЧОМ — ВЕЛИКИЕ БИТВЫ (PC)



Чтобы можно было использовать читы, в игровом лаунчере выберите пункт **Конфигурация**, на вкладке **Игра** отметьте пункт **Включить чит-коды**. Далее в игре нажимайте следующие сочетания клавиш (в скобках указаны экраны, на которых работает каждый код):
Ctrl + X — 1000 динаров (инвентарь)
Ctrl + X — 1000 опыта
Ctrl + W — повышает навыки владения оружием (экран персонажа)
Ctrl + X — улучшает выбранный юнит (экран вашей группы)
Ctrl + T — можно видеть все, кроме скрытых убежищ (глобальная карта)
Ctrl + левая кнопка мыши — ваша группа телепортируется в место, куда указывает курсор (глобальная карта)
Ctrl + H — восстанавливает здоровье (битва)
Ctrl + Shift + H — восстанавливает здоровье лошади (битва)
Ctrl + Alt + F4 — все враги теряют сознание (битва)
Ctrl + Shift + F4 — все враги в поле зрения (прижатой кнопке приближения камеры) теряют сознание (битва)
Ctrl + F5 — вашим персонажем управляет компьютер (в битве)
Ctrl + F9 — включает slo-mo

NBA 2K11 (WII)

Коды набираются в специальном меню, доступном на экране **Extras**.

icanbe23 — открывает режим MJ: Creating a Legend
payrespect — мячи ABA era
ronoilnm — открывает второстепенные команды
 Jersey: Orlando, New Orleans, Minnesota
wydololoh — открывает новую униформу
2kchina — открывает команду 2K China
2Ksports — открывает команду 2K Sports
vcteam — открывает команду Visual Concepts

RASKULLS (XBOX 360)



Во время игры включите паузу и нажмите **Y**, затем набирайте:
вверх, вниз, влево, вправо — режим больших голов
X, X, X, Y, Y, Y — прическа афро
RB, вверх, вниз, RB, вверх, вниз — вы играете персонажем Shapeasaurus
вверх, вверх, вверх, вниз, вниз, вниз — яблоко вместо головы
RB, RB, RB, LB, LB, LB — усы
влево, вправо, влево, вправо, влево — на голове бумажный пакет
LB, LB, Y, LB, LB, Y — строительный блок
вправо, влево, вниз, вверх — маленькая голова
LB, RB, LB, RB, LB — темные очки
вверх, вниз, вверх, вниз, вверх — борода

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

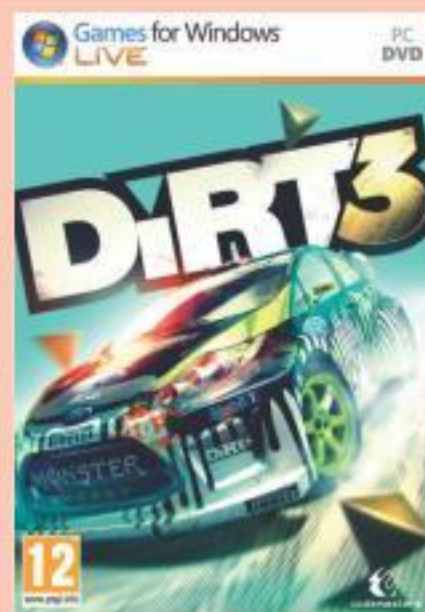
Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

DUKE NUKEM FOREVER



В начале уровня в стриптиз-клубе Дюк спрашивает себя, не сон ли это. В одном из служебных помещений на столе вертится маленький волчок, такой же был у главного героя фильма «Начало», с помощью него можно было проверить, во сне ты или нет. Поскольку в игре волчок не останавливается, уровень в стриптиз-клубе — всего лишь сон. — Александр Горшков

НАШИ ПРИЗЫ



Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру **DIRT 3** от компании «Бука». Чтобы получить приз, напишите по адресу info@igromania.ru или позвоните в редакцию по телефону (495) 231 23 65.



На уровне The Hive, в пещере, можно найти труп, подозрительно похожий на Айзека Кларка из **Dead Space**. — *Виктор Ноговицин*

HALO: REACH



Мини-игра Reach Racer ждет вас на уровне Oni: Sword Base (миссия 3). Чтобы ее отыскать, вам понадобится напарник. В начале миссии первый участник должен встать на небольшой пригорок рядом с берегом. Ищите место, в котором на экране появится надпись **Hold X to Open Door**. Второй игрок должен забраться на горку рядом с зенитками и так же найти невидимую дверь. После того как оба участника одновременно нажмут кнопку **X**, вы перенесетесь на трассу, где сможете погонять на джипах.

На девятом уровне игры (The Package) есть секретная комната доктора Халси. Чтобы попасть туда, придется изрядно постараться, но оно того стоит. Вам потребуется напарник и реактивный ранец (хотя можно и без него, но гораздо муторнее). Сложность игры должна быть **Legendary**.

Когда вы перебьете всех противников в самом конце уровня, не спешите входить в лабораторию через центральные ворота. Обойдите здание справа и обратите внимание на боковую дверь. Чтобы ее открыть, нужно отбежать на противоположный конец карты, к мосту, и аккуратно спуститься к его основанию на реактивном ранце, при этом успеть нажать кнопку, не касаясь земли. После этого можно смело умирать и возрождаться возле своего напарника. Кнопка открывает боковую дверь, которую мы обнаружили раньше, но будьте готовы к тому, что оттуда выскочат несколько сильных противников. Внутри комнаты вы найдете целую уйму отсылок к предыдущим играм компании **Bungie**. — *Сергей Артемьев*

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

Данную пасхалку можно найти во второй главе, если в первой вы отправитесь в путь вместе со скоя'таэлями. В пещере находит-

ся мертвый гном Балин (у Гимли из «Властелина Колец» был кузен с таким именем). У него вы найдете аж три дневника, в первых двух ничего интересного нет, а в третьем обнаруживаются такие слова: «Чудовища! Повсюду чудовища! Предки не лгали — это погибель Дюрина! Мы слишком глубоко врылись в землю и разбудили силы, которым нет имени. Все это из-за меня, а значит, я должен задержать их. Бегите, глупцы!» Все это тоже отсылает нас к LotR, а именно к битве Гэндальфа с демоном Балрогом (Гэндальф остался, чтобы задержать Балрога, а остальным крикнул как раз: «Бегите, глупцы!»). — *Александр Кругляков*

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.

CRYSIS 2

Маскировку можно использовать бесконечно долго, если после ее включения открыть меню совершенствования оружия: энергия костюма не будет тратиться. Правда, в таком состоянии нельзя передвигаться, но переждать, пока мимо пройдут враги, очень даже можно. — *Виктор Болтенков*

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 №8

АВГУСТ

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 Каким из перечисленных ниже способов нельзя увеличить эго Дюка Ньюкема в Duke Nukem Forever?

- А. Помочиться в писсуар
- Б. Посмотреться в зеркало
- В. Бросить летающую тарелочку с небоскреба
- Г. Пожевать жвачку
- Д. Выкурить сигару

❷ Тим Шейфер — очень известная в игровой индустрии личность. Хорошо ли вы знаете, к каким играм он приложил руку? Мы вспомнили некоторые — проверьте, не затесалась ли в список ошибка.

- А. Full Throttle
- Б. Grim Fandango
- В. Psychonauts
- Г. Brutal Legend
- Д. The Curse of Monkey Island

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Устройство Wii U, которое Nintendo показала на E3 2011, — это всего лишь новый контроллер для приставки Wii, а не новая консоль, как все надеялись.

А. Верно. Nintendo изо всех сил старается привлечь внимание к теряющей популярность консоли.

Б. Ерунда. На выставке показывали контроллер для новой приставки, а не для старой.

❹ Версия шутера Battlefield 3 для компьютеров ничем, кроме графики, не будет отличаться от версии для PS3 и Xbox 360.

- А. Все правильно пишете.
- Б. Совершенно неверно. Как минимум они будут отличаться количеством игроков в мультиплеере на одной карте.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ He is obsessed with time. Find him or your own time may be short.

(«Он одержим временем. Найди его, или времени не останется у тебя».)

- А. Alice: Madness Returns
- Б. Back to the Future: The Game — Episode 4: Double Visions
- В. inFamous 2

Г. Dungeon Siege 3

Д. Child of Eden

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?



А. Amnesia: The Dark Descent

Б. Crysis 2

В. F.E.A.R. 3

Г. Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Д. Duke Nukem Forever

❼ Кувалда — хорошо узнаваемый символ Red Faction. А в какой игре серии нам впервые разрешили использовать ее как оружие?

- А. Red Faction
- Б. Red Faction 2
- В. Red Faction: Guerrilla
- Г. Red Faction: Battlegrounds
- Д. Red Faction: Armageddon





НАШИ ПРИЗЫ

Целых **четыре** видеокарты: GTX480, GTX 470, GTX 460 1 GB Extreme и GTS 450 Extreme. Призы предоставлены компанией **Leadtek** (www.leadtek.com/ru).

СКАНВОРД №8

АВГУСТ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

| | | | | | | | | | | |
|---|--------------------------------------|---|---|------------------------------|--|-----------------------|------------------------|---------------------------|--------------------------------|----------------------------------|
| | Место действия игр серии Red Faction | | 3 | |  | 2 | | | Частое занятие в GTA | |
| | Коул Макграт может пускать ее из рук | Профессия Гарри Поттера | Главный герой Deus Ex: Human Revolution | Орудие противозушной обороны | | RAM по-русски | | | | |
| 1 | | | | | | | | В него сплетаются интриги | Фамилия Пакстона из F.E.A.R. 3 | Главная героиня технодемки Wii U |
| 2 | Фракция из Tribes: Ascend «... меч» | | | | Несколько соединенных вагонов | Отечественный самолет | Старушка из Fahrenheit | | | |
| 3 | Один из уровней The First Templar | | | | | | 5 | | | |
| 4 | | Создатель Rez и Child of Eden | 4 | | | | | | | Создатель Mortal Kombat |
| 5 | |  | | | | Прощание в MMORPG | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | И птица, и лучший друг | | | | 1 | |

НАШИ ПРИЗЫ

Два блока питания: **Hiper K800** мощностью 800 Вт и **Hiper M650** мощностью 650 Вт. Призы предоставлены компанией **Hiper**

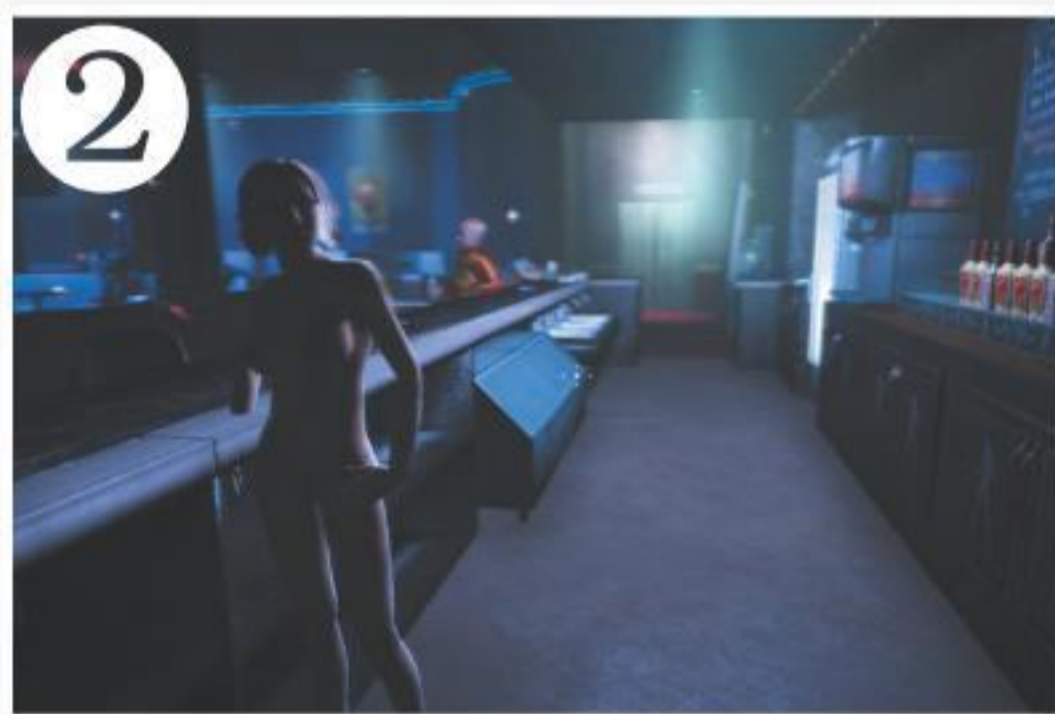
(www.hiper-power.com/ru).



ФОТОПАМЯТЬ №8

АВГУСТ

Вам нужно расставить картинки из игры **Duke Nukem Forever** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Конкурс**.



НАШИ **ПРИЗЫ**

Пять коробк с игрой DiRT 3
от компании «Бука».



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№6/2011

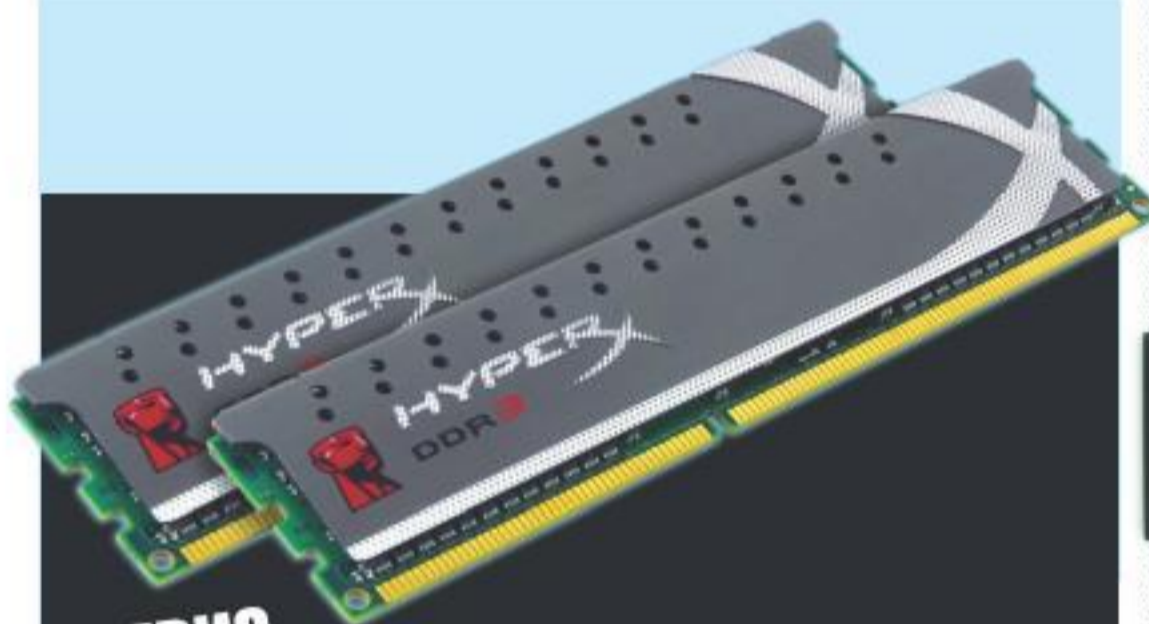
ТЕСТ

Правильные ответы

- 1 В (кинокомпания решила снимать семейные фильмы)
- 2 А (цензуре подвергалась обложка Left 4 Dead 2)
- 3 Б (Activision не проводит конкурсов по поеданию гамбургеров)
- 4 А (BioWare действительно выиграла спринтерский заплыв)
- 5 Любой (цитата из Portal 2)
- 6 Д (скриншот из The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay)
- 7 В (маг Азар Явед в книгах о ведьмаке Геральте не появлялся)

Победитель

1. Алексей Голубев (Ростов-на-Дону)



ПРИЗ

Набор из 4 Гб оперативной памяти новой серии HyperX от компании Kingston.

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Кайдановский, гипноз, Ментал, слава, Камчатка, ковер, Уитли, клан, токсин, крен. По вертикали: Геральт, птичник, Нага, неолит, седло, аватар, скаут, мачо, иск, лье, ион. Ключевое слово: **Вернон**.

Победитель

1. Константин Козлов (Москва)



ПРИЗ

Акустическая система TDE122 из двух колонок и сабвуфера от компании «Верс».

ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

Правильные ответы:

(Portal 2)

- 2, 1, 4, 3

Победители

1. Иван Липин (Сыктывкар)
2. Дарья Горянинова (Красногорск)
3. Александр Димов (Хабаровск)
4. Кирилл Чикунов (Тюмень, тел. +7 905 *** 43 73)
5. Грант Айрапетян (Ставрополь)



ПРИЗЫ

Победителям доставляется по коробке с игрой «Ведьмак 2: Убийцы королей» от компании «1С-СофтКлуб».

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом. «Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).

«Сканворд»: ключевое слово.

«Фотографическая память»: 4, 3, 2, 1

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

1 Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «Тест 8. Август»). Также не забудьте написать ваши настоящие имя, фамилию и город, в котором вы живете.

2 Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 8. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: **CONTEST@IGROMANIA.RU**

ТЕМА: **Тест №8. Август**

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 8. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на августовские конкурсы принимаются до 29.08.2011. Итоги будут подведены в октябрьском 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).

ВЫНЬ ТРУСЫ ИЗ @#\$%

Георгий Курган о том, почему нужно перестать относиться к шутерам серьезно и почему *Duke Nukem Forever* — одна из важнейших игр в этом году



Ужасно утомляет, когда отдельные ура-критики с журнального форума возмущаются оценкой *Duke Nukem Forever*, утверждая, что 7,5 балла — это, мол, слишком много. Пугает, что так, похоже, думает примерно две трети мировых критиков — посмотрите средний балл игры на *gamerankings* и убедитесь сами. Игру ругают (да что там, я сам ругал) за предсказуемые вещи: устаревший геймплей, нищенскую графику, физику... список можно продолжать. Складывается ощущение, как будто кто-то всерьез ждал от нее прорывов и откровений.

В какой-то момент начало казаться, что разработку *Duke Nukem Forever* нарочно затягивали именно для этого — чтобы позлить эстетствующих снобов и белоручек. Как показывают наблюдения, лучше всего Дюка принимает особая прослойка людей — быдловатые небритые интеллигенты, которые с удовольствием слушают Чайковского и Лазертского, читают Толстого и Сорокина, — такие люди как никто способны оценить пещерную иронию *3D Realms*.

Дело именно что в иронии, точнее, в самоиронии, качестве, которого очень не хватает современным играм и прежде всего — шутерам. Это особенно показательно: популярнейший жанр, локомотив индустрии наглухо увяз в бутафорской милитаристской романтике и виртуальных войнах с виртуальными террористами.

И тут вдруг — Дюк Ньюкем, хам, развратник и дебошир, который трогает в сортире кашки. Но не в этом его главный козырь (в конце концов, на самодовольных качков, мочащихся мимо писсуара, можно посмот-

реть в пятницу вечером в любом городском ночном клубе). Дюк — особый случай. Он абсолютно не меняется в своих привычках. Со всем. Так же, как и полтора десятка лет назад, он сально шутит, жрет пиво и давит наружу кишки. И, поверьте, если ему это позволить, то он может заниматься тем же самым еще и десять, и двадцать лет.

Именно это обстоятельство ставит Дюка вне современных жанровых стандартов, вне категорий. За время его отсутствия жанр очень изменился, но он остался верным себе и самим фактом своего существования напоминает, зачем были нужны шутеры. Живой музейный экспонат, реалистичная экскурсия во вторую половину девяностых. Тогда не нужно было выдумывать обоснование для выдуманного же конфликта, не надо было вымучивать какие-то социальные комментарии, заботиться о достоверной баллистической модели. Тогда все просто искренне валяло дурака — сейчас этого ужасно не хватает.

Задумываясь, ретроспективно, о том, чем же мне так понравился *Duke Nukem Forever*, я пришел к интересным выводам. Во-первых, потому, что шутки там хоть и сортирные, но действительно смешные (если вы другого мнения, отправляйтесь в тот салон благородных дам, из которого явились). Ну а, во-вторых, потому, что Дюк не просто по-деревенски эпатирует публику шутками про фекалии и ягоды, но делает это сочно, со вкусом, непрерывно, без какой-либо оглядки на чужое мнение, но и без ненужного пафоса. И от этот вот деревянный геймплей и кое-как нарисованная графика — все это часть позиции, все это игре просто необходимо, как не-

обходимы в музее вельветовые красные заграждения и строго кашляющие старушки-смотрительницы на входе в каждый зал. Разработчики не только не стесняются замшелости собственного произведения, они выпячивают ее, акцентируют на ней внимание — это и есть их самоирония, и именно за нее игру оценили вышеупомянутые небритые личности. За мясистый кукиш, который Дюк показывает всем, кто привык нудеть про геймплей, сложносочиненную драматургию и шейдеры третьей версии.

Убежден: хотя критики и ругают *Duke Nukem Forever* на чем свет стоит, как минимум некоторые из них все равно бестолково ржут над шутками, пересказывают их друзьям и втайне перепроходят игру ночами. Профессиональный долг заставляет оценивать ее, оглядываясь на текущие реалии, это нормально. Но в то же время нужно осознавать, простите, культурологическую значимость DNF. Хотя ее неизбежно приходится сравнивать с *Bulletstorm*, идеологически они не конкурируют друг с другом, а, наоборот, дополняют — *People Can Fly* приносит в жанр нечто совершенно новое, *3D Realms* напоминают о старом. Но вместе они стремятся донести до всех нас очень важную мысль: шутеры стали слишком серьезными, все давно от этого устало, давайте срочно что-то менять. Буквально через пару недель выйдет *Serious Sam 3*, и если *Croteam* не подкачают, то, возможно, некоторые издатели, наконец, уловят наши настроения и перестанут кормить трехнедельными щами с нестиранными портянками. Консервы из *Duke Nukem*, правда, на вкус как-то посвежее.



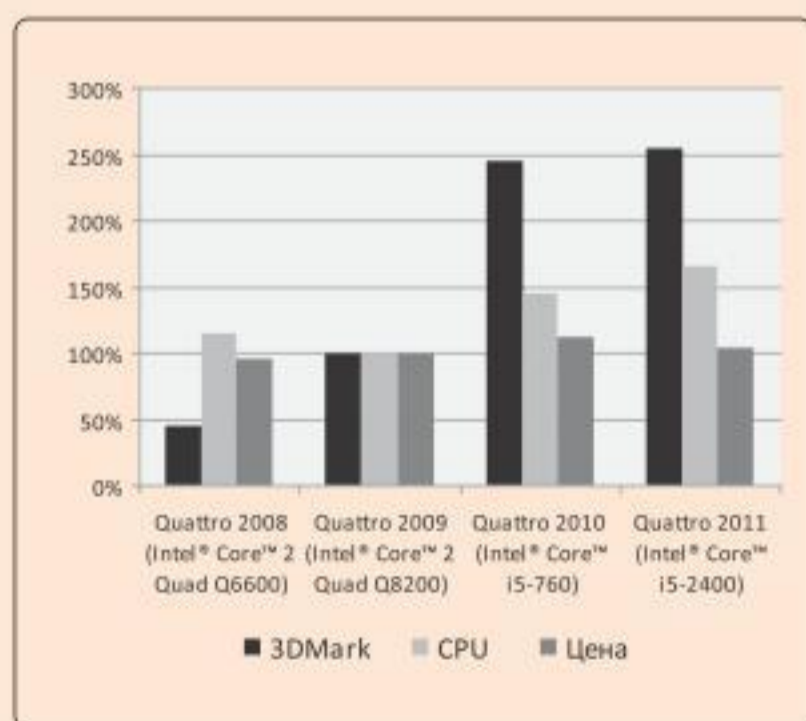
ЧЕТВЕРТОЕ ПОКОЛЕНИЕ КОМПЬЮТЕРОВ FLEXTRON® Quattro

на базе процессора Intel® Core™ i5-2400:

УДВОЕННАЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ПО МЕНЬШЕЙ ЦЕНЕ!



Сравнительная производительность различных поколений FLEXTRON® Quattro (по тесту 3DMark Vantage):



ФLEXTRON® Quattro – универсальный высокопроизводительный компьютер, одинаково хорошо работающий с самыми современными компьютерными играми и в мультизадачных средах, характерных для современного сценария использования компьютера.

Первый компьютер FLEXTRON® Quattro был выпущен в апреле 2008 года и стал первым на российском рынке массовым компьютером с четырехъядерным процессором. За историю развития модели инженеры компании «Ф-Центр» неоднократно совершенствовали конструкцию для достижения максимальной возможной производительности при жестко ограниченной цене.

Эти изменения позволили более чем в пять раз увеличить общую производительность компьютера, благодаря чему современный пользователь FLEXTRON® Quattro получает не только высокую проверенную временем надежность, но может быть уверен в том, что его компьютер справится со всеми существующими задачами и имеет достаточный запас для любых будущих приложений!

Состав и технические характеристики FLEXTRON® Quattro:

| | |
|----------------------|---|
| Процессор | Intel® Core™ i5-2400 (4x3.10ГГц) |
| Материнская плата | iH67, SATA III, SATA II, RAID, SB, 1Гбит LAN, USB2.0, USB3.0 |
| ОЗУ | 4ГБ DDR3 SDRAM (PC10600, 1333МГц, CL9) |
| Жесткий диск | 1000ГБ, 7200об./мин., 32МБ |
| Видеокарта | 1024МБ GeForce GTX 460, DDR5, D-Sub, 2xDVI, HDMI |
| Приводы | DVD±RW, устройство чтения карт памяти ALL-in-1 |
| Корпус | In-Win J-серии ATX, 460Вт |
| Операционная система | Microsoft Windows 7 Home Premium Russian |
| Прикладное ПО | Microsoft Office 2010 (trial) Коммуникационный пакет Microsoft iLive Бесплатный антивирус Microsoft Essential |



Единая справочная: **(495) 925-64-47**
www.fcenter.ru www.fcshop.ru

Адреса салонов-магазинов:

м. «Бабушкинская» ул. Сухонская, 7А м. «Беляево» ул. Миклухо-Маклая, 55
м. «Владыкино» Алтуфьевское ш., 16 м. «Улица 1905 года» ул. Мантулинская, 2



РЕВОЛЮЦИЯ НАЧНЁТСЯ
В КИНО С 4 АВГУСТА



ВОССТАНИЕ
ПЛАНЕТЫ
ОБЕЗЬЯН

#apeswillrise

WWW.APES-FILM.RU



© 2011 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.

