

И
Г
Р
О



ВЕРДИКТ

- Call of Juarez
The Cartel
- From Dust
- Dead Block
- Insanely Twisted
Shadow Planet

В РАЗРАБОТКЕ

- Oil Rush
- Of Orcs and Men
- R.A.W.
Realms of Ancient War
- Iron Front

ВИДЕОМАНИЯ

- Эпический репортаж с E3 2011
- 10 лучших зомби-игр
- В гостях у Blizzard:
вся правда о Diablo 3

ОБЛОЖКА: ДИАБЛО 3

DIABLO

ВСЕ ТИРАЖ С
2 DVD

А ТАКЖЕ: НАКЛЕЙКИ И ПОСТЕР



ТЕХНО
МИР



9 771560 258026 1 1009 >



ЧЕТВЕРТОЕ ПОКОЛЕНИЕ КОМПЬЮТЕРОВ FLEXTRON® Quattro

на базе процессора Intel® Core™ i5-2400:

УДВОЕННАЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ПО МЕНЬШЕЙ ЦЕНЕ!

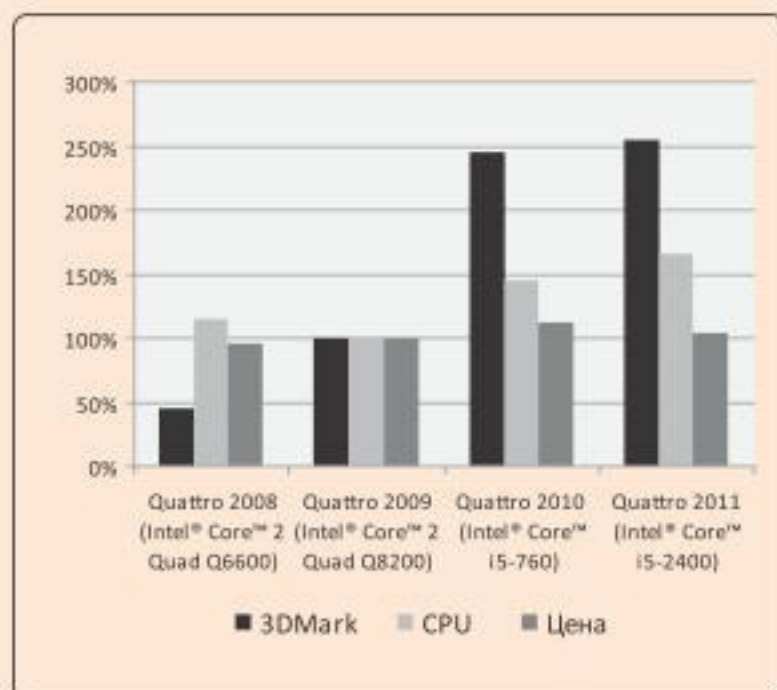


ФLEXTRON® Quattro – универсальный высокопроизводительный компьютер, одинаково хорошо работающий с самыми современными компьютерными играми и в мультизадачных средах, характерных для современного сценария использования компьютера.

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!

Сравнительная производительность различных поколений FLEXTRON® Quattro (по тесту 3DMark Vantage):



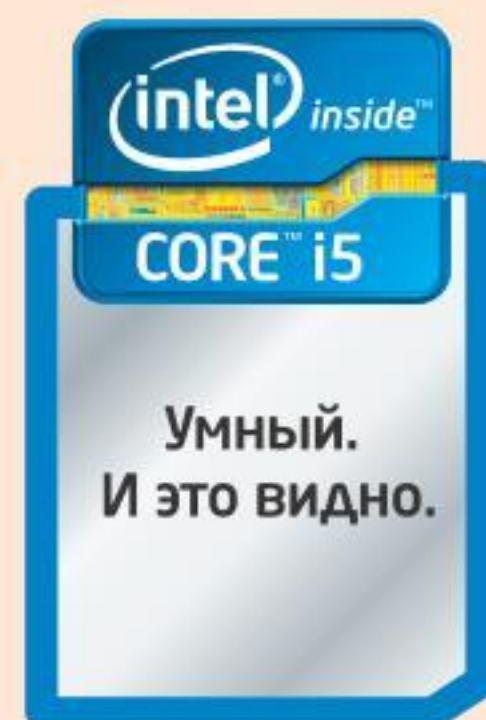
Состав и технические характеристики FLEXTRON® Quattro:

| | |
|----------------------|---|
| 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



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

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

Редакторы Алексей Моисеев
 Линар Феткулов
 Игорь Асанов
 Алена Ермилова
 Дмитрий Колганов

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

Корректур Мария Луговская
 Дмитрий Зайцев

WWW.IGROMANIA.RU
 Руководитель проекта Александр Трифонов
 Главный редактор сайта Максим Еремеев

ИЗДАТЕЛЬ ООО «Издательский дом «ТехноМир»
Адрес редакции 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32
Генеральный директор Азам Данияров
Директор издательства Денис Давыдов
Учредители Евгений Исупов
 Александр Парчук

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ ООО «Игромедиа»
 www.igromedia.ru
Тел./факс (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы Дарья Новоторцева (dn@igromania.ru)
Реклама Мария Королева
 Анастасия Муравьева
 Светлана Попова
 Елена Данилюкова
 Анастасия Елагина

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ ООО «Авитон Пресс»
 www.aviton-press.ru
125466, г. Москва, ул. Родионовская, д. 12, стр. 1
Тел./факс (495) 231 2368
E-mail: sales@aviton-press.ru
Менеджеры Юлия Воробьева
 Сержан Смакаев
 Ирина Ефимова
 Яна Афанасьева

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

IGROMANIA MAGAZINE Published by TechnoMir PH Ltd since 1997
Editor in Chief Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor George Kourgan (kourgan@igromania.ru)
Contacts 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123
 Tel/fax +7 495 231 2365

АВТОРА!

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

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

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с 2 DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

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

© «Игромания», 1997-2011 © Igromania, 1997-2011
 Тираж 157 200 Circulation 157 200

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

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 27 сентября!

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



Приветствую!

В августе случилось интересное событие, которое почти все заметили, но не придали ему серьезного значения. Valve сделала пересчет стоимости игр в Steam для России. Теперь большинство тайтлов у нас будет стоить заметно дешевле. По крайней мере, это касается продукции Valve. Остальных разработчиков/издателей, разумеется, никто не заставляет сразу снижать цены, но, скорее всего, они тоже подтянутся.

Казалось бы, что в этом такого?! На первый взгляд — ничего, но если все игры в Steam для России начнут стоить сравнимо или тем паче дешевле джевелов, то это может привести к настоящей переделке рынка. Сегодня по уровню цифровых продаж мы сильно отстаем от Запада. Основные причины — отсутствие централизованных онлайн-магазинов и высокие цены. Новая политика Steam может выбить с рынка мелких онлайн-ритейлеров и пошатнуть опоры под издателями, зарабатывающими в основном на продаже коробок. Будет крайне интересно посмотреть, какотреагируют крупные игроки рынка на появление такого серьезного конкурента.

А теперь к реалиям текущего выпуска журнала. В прошедшем месяце нам удалось вырваться в солнечную Калифорнию, чтобы провести там несколько часов наедине с Diablo 3. Свидание прошло успешно: стало окончательно понятно, что Diablo 3 — гениальная игра, но в целом у серии есть вполне конкретные проблемы. Подробности — на стр. 20.

Помимо этого нам удалось побывать в Бельгии и взглянуть на новую игру Larian Studios, создателей серии Divinity. Их новый проект — Dragon Commander — это, пожалуй, самый комплексный и самый необычный... симулятор дракона, какой нам только доводилось видеть. Детальный рассказ о буднях огнедышащих ящеров — на стр. 24.

Среди вышедших за отчетный период игр безоговорочные хиты были замечены только в стане инди — читайте нашу рецензию на Insanely Twisted Shadow Planet на стр. 60. Из больших же проектов обязательны к просмотру Call of Juarez: The Cartel (стр. 50), Bastion (стр. 64), а для обладателей Nintendo 3DS еще и The Legend of Zelda: Ocarina of Time (стр. 66).

Оставайтесь на связи!

Алексей Макаренко
makarenkov@igromania.ru

**MADE IN CHINA,
 MADE IN KOREA**



Как и почему российские компании импортируют онлайн-игры из Китая и Южной Кореи. «Игромания» допрашивает специалистов Mail.Ru Group, ведущего российского оператора онлайн-игр, и выясняет, почему китаец русскому друг, где операторы знакомятся с разработчиками, сколько стоит MMOG и почему Star Wars: The Old Republic может провалиться на отечественном рынке.

Подробности на стр. 96.



Diablo 3 Черт знает что



Dragon Commander И драконов командир

10-19 НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

- 10 Новостной меридиан
- 19 Даты выхода игр

20-26 ИЗ ПЕРВЫХ РУК

- 20 Diablo 3
- 24 Dragon Commander

28-29 ИГРА ЗА МИНУТУ

- 28 Gears of War 3

30-46 В РАЗРАБОТКЕ

- 30 **Рейтинговая система игровых рубрик**
- 32 Of Orcs and Men
- 36 Iron Front: Liberation 1944
- 40 Take on Helicopters
- 42 R.A.W.: Realms of Ancient War
- 44 Oil Rush

48-49 ГЕРОЙ НОМЕРА

- 48 Бенджамин Маккол

50-88 РЕЦЕНЗИИ

- 50 Call of Juarez: The Cartel
- 56 From Dust
- 60 Insanely Twisted Shadow Planet
- 64 Bastion

- 66 The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

- 70 Earth Defense Force: Insect Armageddon

- 74 Dead Block

- 78 Dungeons of Dredmor

- 80 Pirates of Black Cove

- 84 Cars 2: The Video Game

- 85 Storm: Frontline Nation

- 86 Puzzle Agent 2

- 87 Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2

- 88 Resident Evil: The Mercenaries 3D

90-91 ИГРА МЕСЯЦА

- 90 Итоги голосования за период с 24 июня по 5 августа 2011 года
- 91 «Игромания» рекомендует

92-95 ПЕТРО

- 92 Leisure Suit Larry 7: Love for Sail!

96-125 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

- 96 Импорт онлайн-игр
- 104 Интернет-премия Webby Awards
- 110 Твоя рука в виртуальном мире
- 118 Фото на память



Oil Rush Если есть своя скважина



Call of Juarez: The Cartel Запад нам поможет

| | |
|--|-------------|
| Ace Combat: Assault Horizon | 19 |
| Alice: Madness Returns | 90, 171 |
| Assassin's Creed: Brotherhood | 90 |
| Assassin's Creed: Revelations | 19 |
| Bastion | 64 |
| Batman: Arkham City | 19 |
| Battlefield 3 | 19 |
| Battlefield: Bad Company 2 — Vietnam | 90 |
| Beyond Good & Evil HD | 91 |
| BloodRayne: Betrayal | 19 |
| Bodycount | 19 |
| Brink | 90 |
| Bulletstorm | 90, 91 |
| Burnout Crash | 19 |
| Call of Duty: Black Ops | 90 |
| Call of Duty: Modern Warfare 3 | 19 |
| Call of Juarez: The Cartel | 50 |
| Cars 2: The Video Game | 84 |
| Catherine | 170 |
| City of Transformers | 128 |
| Crimson | 11 |
| Crisis in the Kremlin | 176 |
| Crysis 2 | 90, 91, 171 |
| Dark Souls | 19 |
| Dead Block | 74 |
| Dead Space 2 | 90 |
| Deus Ex: Human Revolution | 19 |
| Devil May Cry | 176 |
| Diablo 3 | 20 |
| DIRT 3 | 90, 91 |
| Dragon Age 2 | 90 |
| Dragon Commander | 24 |
| Driver: San Francisco | 19 |
| Duke Nukem Forever | 90, 171 |
| Dungeons of Dredmor | 78 |
| Earth Defense Force: Insect Armageddon | 70, 170 |
| F.E.A.R. 3 | 90 |
| F1 2011 | 19 |



56

From Dust В моей душе неосторожно вы разбудили вулкан

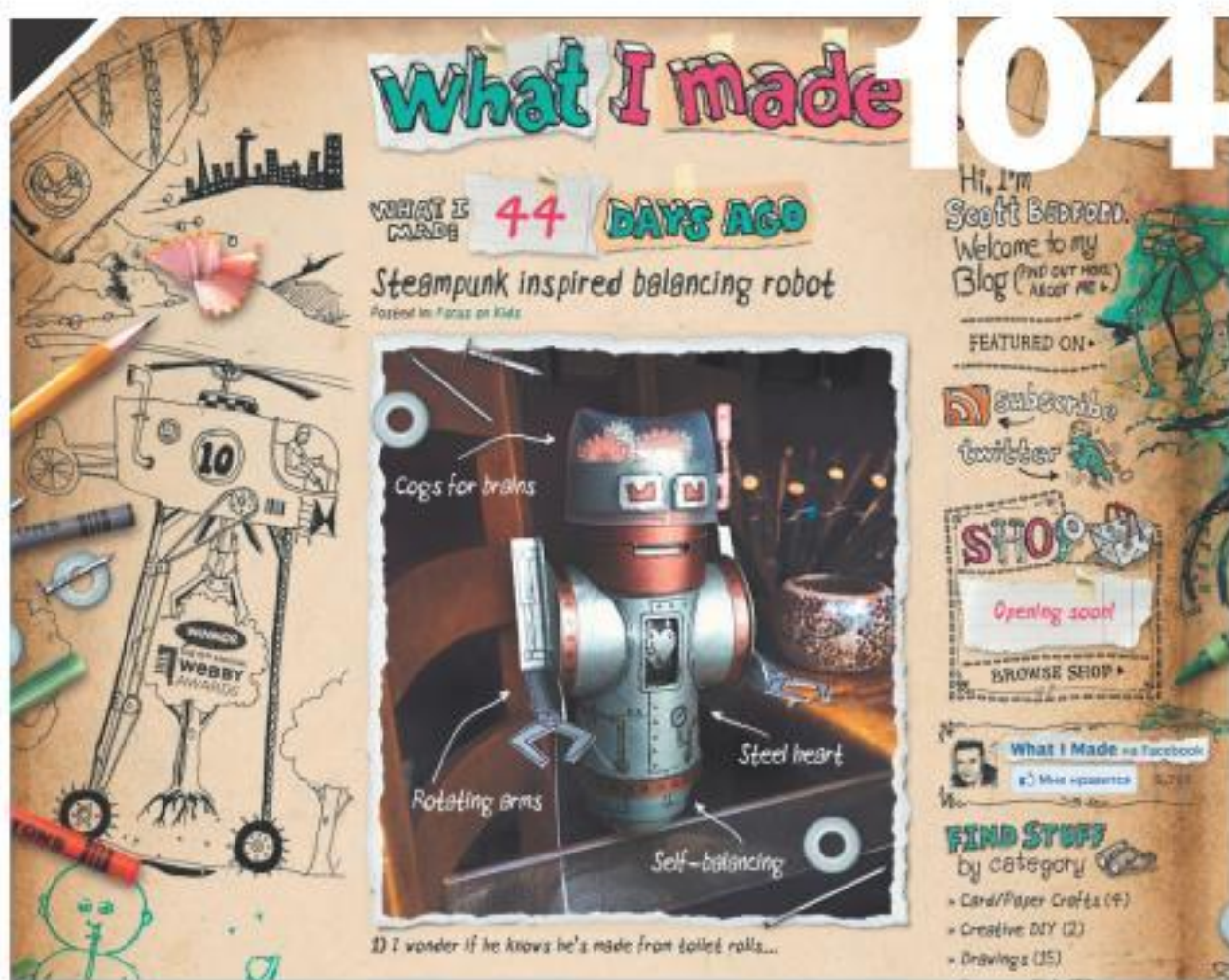
| | | | | | | | | |
|----------------|--|---|---------------------------------------|---|--|-------------------------------------|--------------------------------------|---------------------------------------|
| Книги | 124 | Star Wars: The Old Republic — Threat of Peace | 125 | Star Wars: The Old Republic — Blood of the Empire | 154 | Горячая линия: железо | | |
| 122-139 | ОНЛАЙН | 126 | Дайджест онлайн | 134 | Дух дракона | 135 | Чибики | |
| 136-155 | ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ | 136 | Железные новинки | 156-158 | ИГРОСТРОЙ | 160-169 | ПОЧТА «ИГРОМАНИИ» | |
| Тесты | 140 | Реобасы — регуляторы для корпусных вентиляторов | 144 | Игровой контроллер Razer Onza Tournament Edition Ultimate | 146 | Корпус Cooler Master Storm Enforcer | 148 | Электронная книга ASUS Eee Note EA800 |
| 150 | Игровая консоль Defender SHARKY TVmate | 152 | Разумный компьютер за разумные деньги | 161 | Guild Wars 2 | 162 | Twisted Metal | |
| 172-175 | МОЗГОВОЙ ШТУРМ | 172 | Тест № 9. Сентябрь | 173 | Сканворд № 9. Сентябрь | 174 | Фотографическая память № 9. Сентябрь | |
| 175 | Подведение итогов за №07/2011 | 176 | GAME OVER? | 176 | Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад | КАЛЕНДАРЬ | | |

Алфавитный список игр в номере

| | |
|--|--------|
| Fable 3 | 90 |
| Fallout: New Vegas | 90 |
| FIFA 11 | 90 |
| FIFA 12 | 18 |
| Forza Motorsport 4 | 19 |
| From Dust | 56 |
| Gears of War 3 | 19, 28 |
| Global Resistance | 15 |
| Gran Turismo 5 | 90 |
| Hard Reset | 19 |
| Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2 | 87 |
| Hunted: The Demon's Forge | 170 |
| I Love bees | 11 |
| inFamous | 11 |
| inFamous 2 | 90 |
| Insanely Twisted Shadow Planet | 60 |
| Iron Front: Liberation 1944 | 36 |
| Jagged Alliance: Back in Action | 19 |
| Killzone 3 | 91 |
| L.A. Noire | 10, 90 |
| Leisure Suit Larry 7: Love for Sail! | 92 |
| Mafia 2 | 90 |
| Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds | 91 |
| Mass Effect 3 | 19 |
| Max Payne 3 | 19 |
| Medieval 2: Total War | 176 |
| Metal Slug | 176 |
| Might and Magic Heroes 6 | 19 |
| Mortal Kombat | 90, 91 |
| Need for Speed: Hot Pursuit | 90 |
| Need for Speed: The Run | 19 |
| Of Orcs and Men | 32 |
| Oil Rush | 44 |
| Orcs Must Die! | 19 |
| Panzer Corps | 170 |
| Pirates of Black Cove | 80 |
| Plants vs. Zombies | 14 |
| Portal 2 | 90, 91 |



Insanely Twisted Shadow Planet Теория большого взрыва



Webby Awards Короли крутизны

**МЕГАПОСТЕР
«ИГРОМАНИИ»**
World of Tanks
Diablo 3

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Tom Clancy's Ghost Recon:
Future Soldier
Forza Motorsport 4
Kingdoms of Amalur: Reckoning
Call of Juarez: The Cartel

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

| | | |
|----------------------|-----------------------|---------------------------|
| Обложка: | Pringles | 13, 15 |
| Ф-Центр | Razer..... | 59 |
| Edifier | Ritmix | 73 |
| Мегафон | Samsung | 27 |
| В номере: | Softclub | 35, 47, 54-55, 63, 69, 83 |
| Dell | Speed-link | 31 |
| GameNet..... | Thermaltake | 17 |
| Hewlett-Packard..... | КРИ..... | 123 |
| HTC..... | Телеканал А-One | 145 |
| Ingamba | ТехноМир | 159 |

| | |
|--|---------|
| Pro Evolution Soccer 2011 | 90 |
| Puzzle Agent 2 | 86 |
| R.A.W.: Realms of Ancient War | 42 |
| Rage | 19 |
| Red Faction: Armageddon | 171 |
| Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad | 19 |
| Resident Evil: The Mercenaries 3D | 88 |
| Resistance 3 | 15, 19 |
| Serious Sam 3 | 19 |
| Shadows of the Damned | 91 |
| Shift 2 Unleashed | 91 |
| Sly Cooper | 11 |
| Star Wars: The Old Republic | 19, 126 |
| StarCraft 2: Wings of Liberty | 90, 128 |
| Storm: Frontline Nation | 85 |
| Stronghold 3 | 19 |
| Take on Helicopters | 40 |
| Terraria | 90, 91 |
| The Darkness 2 | 19 |
| The Getaway | 11 |
| The Last Guardian | 19 |
| The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D | 66 |
| The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth | 11 |
| The Witcher 2: Assassins of Kings | 90, 91 |
| Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier | 19 |
| Torchlight 2 | 19 |
| Total War: Shogun 2 | 90 |
| Trine 2 | 19 |
| Tropico 4 | 19 |
| Uncharted 3: Drake's Deception | 19 |
| Warhammer 40000: Dawn of War 2 — Retribution | 90 |
| Warhammer 40000: Space Marine | 19 |
| World of Tanks | 90 |
| World of Warcraft: Cataclysm | 90, 127 |
| Дух дракона | 134 |
| Чибики | 135 |


... A New Beginning
ДЕМОВЕРСИИ

A New Beginning
Chantelise

ИГРОВЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ
Темы DVD

Half-Life 2: Dear Esther
Fallout: New Vegas — Monster Mod
The Elder Scrolls 4:
Oblivion — Dibella's Watch

Подборки

Crysis 2
DiRT 3
Fallout: New Vegas
Left 4 Dead 2
Portal 2
StarCraft 2: Wings of Liberty
Super Meat Boy
The Witcher 2: Assassins of Kings

БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ

Beret
Blood of the Divines
Hades 2

ОНЛАЙН-ИГРА

Чибики

ПАТЧ

The Witcher 2: Assassins of Kings

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)

Cars 2: The Video Game
Duke Nukem Forever
Harry Potter and
the Deathly Hallows: Part 2
Saints Row 2
Samurai Warriors 2
Sonic Adventure DX Director's Cut
Spider-Man: Web of Shadows
Super Meat Boy
The Witcher

Сохранения (PS3)

Dynasty Warriors: Gundam 3
Final Fantasy XIII
Harry Potter and the Deathly
Hallows: Part 2
inFamous 2
James Bond 007: Blood Stone
Killzone 3
L.A. Noire
LEGO Harry Potter: Years 1-4
Midnight Club: Los Angeles
WWE All Stars

Сохранения (PSP)

Final Fantasy IV:
The Complete Collection
Final Fantasy Tactics:
The War of the Lions
LocoRoco: Midnight Carnival
Phantasy Star Portable 2

X-Men Origins: Wolverine

Трейнеры

Alice:
Madness Returns
American McGee's Alice
Brink
Cars 2:
The Video Game
Crysis 2
Deep Black
Duke Nukem Forever
Dungeon Siege 3
Dungeons of Dredmor
F.E.A.R. 3

Fable 3

Harry Potter and the Deathly
Hallows: Part 2
LEGO Pirates of the Caribbean
Magicka
Operation Flashpoint: Red River
StarCraft 2: Wings of Liberty
Super Street Fighter 4 Arcade
Edition
Total War: Shogun 2
Virtua Tennis 4
W4K: Dawn of War 2 — Retribution

База кодов «Игромании»


... **Чибики.** Клиент красочной двухмерной MMORPG с пошаговыми поединками, как в Final Fantasy, и системой питомцев, как в «Покемонах».

HP рекомендует ОС Windows® 7.

intel inside™

CORE™ i5

Умный.
И это видно.

ЗВУК
решает **Все**



ТЕПЕРЬ МУЗЫКА ЗВУЧИТ ПО-НОВОМУ.

СИСТЕМА  beatsaudio. ТОЛЬКО В НОУТБУКАХ HP.

Купите компьютер HP для развлечений (напр.: HP Pavilion dv6-6152er с процессором Intel® Core™ i5-2140M второго поколения), и **скачивайте бесплатно музыку от Universal Music в течение года на HP Music club†.**

Everybody On* 

Подробности на hp.ru

*Все Включены.

†Начиная с 15 сентября 2011. HP Music club – Музыкальный клуб HP. ©2011 Hewlett-Packard Development Company, L.P. Все права защищены. Информация в настоящем документе может быть изменена без предварительного уведомления. Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel в США и/или других странах. Microsoft и Windows 7 являются зарегистрированными товарными знаками группы компаний Microsoft.

Реклама



... В гостях у **Blizzard** и вся правда о **Diablo 3**

ВИДЕОНОВОСТИ

Поток

Новое видео:

Anarchy Reigns
Battlefield 3
Star Wars: The Old Republic
The Secret World
Batman: Arkham City
Binary Domain
Saints Row: The Third
Gotham City Imposters
Jagged Alliance: Back in Action
Prototype 2
Rayman Origins
Resistance 3
Spider-Man: Edge of Time
Starhawk
Street Fighter X Tekken
X-Men: Destiny

Из первых рук:

Forged By Chaos

Во что играли

5, 10, 15, 20 лет назад:

Okami, ICO, Meridian 59, Fatal Fury: King of Fighters
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:

20 лет Соник
PlayStation Pass
Bungie прощается с Halo
Comic-Con 2011
Nintendo снижает цену на 3DS

Анонсы:

Dishonoured
PlanetSide 2
Theatrhythm Final Fantasy
Burnout Crash
Ixion Saga
Rune Factory 4
Hard Reset
Lollipop Chainsaw
The Binding of Isaac
Voltron: Defender of the Universe
Aliens: Infestation
Dr. Momo's Island
Borderlands 2

Port Royale 3

Call of Duty: Black Ops — Reurrection
The Sims 3: Hidden Springs
League of Legends: Dominion
All Zombies Must Die!
Kung Fu High Impact
Worms: Ultimate Mayhem
Double Dragon 2 HD
The Book of Unwritten Tales
Kinectimals: Now with Bears!
Supremacy MMA PS Vita
Red Dead Redemption: Myths & Mavericks
Duke Nukem Forever: The Hail to the Icons Parody Pack

SPECIAL

Prototype 2 — дневник разработчиков «Сила щупалец»
Deus Ex: Human Revolution — мир в 2027 году
Driver: San Francisco — рассказ об одиночной кампании и функции Shift
Rage — разработчики о разных аспектах игры
Resistance 3 — эволюция химер
SoulCalibur 5 — знакомство с командой разработчиков
Starhawk — о вселенной игры
X-Men: Destiny — актеры о своих ролях

ДЕМОТЕАТР

Мультиплатформа

Ace Combat: Assault Horizon
Asura's Wrath
Batman: Arkham City
BioShock: Infinite
Black Death
Cabela's Survival: Shadows of Katmai
Dead Rising 2: Off the Record
Dragon's Dogma
F1 2011
GoldenEye 007: Reloaded
Metro: Last Light
Need for Speed: The Run
Renegade Ops
Resident Evil: Operation Raccoon City
Silent Hill: Downpour
Sonic Generations
SoulCalibur 5

Street Fighter X Tekken

The Lord of the Rings: War in the North
Warhammer 40K: Space Marine
Warlords

PC

Real Warfare 2: Northern Crusades
Stronghold 3

PS3

House of the Dead: Overkill Extended Cut
Ratchet and Clank: All 4 One
Resistance 3
Sly Cooper: Thieves in Time
Uncharted 3: Drake's Deception

Xbox 360

Rise of Nightmares

Online

Blacklight Retribution
Journey
Need for Speed World
PlanetSide 2
The Secret World
Transformers Universe
Warface
War Inc. Battlezone

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Большой репортаж с E3
10 самых лучших зомби-игр
Легенды игровой индустрии: Deus Ex

Капитан Америка в играх
В гостях у Blizzard и вся правда о Diablo 3

НА ПРИЛАВКАХ

Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

Мнения

Shadows of the Damned
Dead Block
Transformers: Dark of the Moon
Call of Juarez: The Cartel
From Dust
Captain America: Super Soldier
Ms. 'Splosion Man
Outland
Child of Eden
F.E.A.R. 3

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Фильм «S.T.A.L.K.E.R.: Сердце оазиса»
Тим Шейфер о своей новой игре
Mortal Kombat: FAILtality
Тяжело ли быть камикадзе в Serious Sam 3?
Ситком Mortal Kombat
Кролик-америка
Фильм «Half-Life: Сингулярность»
Mortal Kombat Legacy: заключительный, девятый эпизод



... 10 лучших зомби-игр



Прорыв в другое измерение HTC EVO 3D

с интерфейсом **HTC Sense**

... ПОТОМУ ЧТО
тебе понравится
добавлять объем в свои
фотографии и видео

С новым HTC EVO 3D ты можешь
снимать 3D-видео и просматривать его
без специальных очков. Переключайся
между 2D и 3D режимами в любое время,
чтобы сохранить каждый яркий момент
жизни в полном объеме.





Рубрику подготовил: Антон Мухатаев, Павел Шубский, Ольга Анциферова

ИНДУСТРИЯ

Бондиана

СОЗДАТЕЛИ L.A. NOIRE ЗАКРЫВАЮТСЯ ПОСЛЕ ПУБЛИЧНОГО СКАНДАЛА



Права на L.A. Noire принадлежат Rockstar, поэтому продолжение будет делать совсем другая студия.

Еще в конце мая **Team Bondi**, команде, проработавшей над долгостроящим **L.A. Noire** 7 лет, было что праздновать. Их игра собирала достойную критику, неплохо продавалась и вроде бы должна была окупить затянувшуюся разработку. Но когда, спустя всего пару месяцев, стало известно, какой ценой далась эта игра сотрудникам команды, отношение к ней в индустрии изменилось моментально. Rockstar — издатель L.A. Noire — разорвал отношения с Team Bondi, а все осталь-

ные компании отказываются работать с ней. Все потихоньку движется к банкротству.

Как оказалось, большинство сотрудников Team Bondi на протяжении многих лет в нарушение всех трудовых норм не покидало офис даже в выходные, а многие разработчики не задерживались на своих местах и нескольких месяцев. Конечно, для индустрии, где большинство студий работает в условиях ограниченного бюджета и жестких временных рамок, едва ли можно

обойтись вообще без сверхурочных. Создание игр нельзя сравнить с налаженным конвейером: даже в условиях жесткого планирования здесь возможен почти любой форс-мажор, и предусмотреть их почти невозможно. Редко разработка продвигается так, как надо, даже в лучших игровых студиях, но там обычно предусмотрена возможность переноса даты релиза — приоритетом всегда является качество финального продукта. У Team Bondi, на первый

взгляд, не было особых проблем с бюджетом и сроками (игра переносилась бесчисленное количество раз, а стоимость разработки, по слухам, составила \$100 млн), но получилось это не столько из-за сложности и масштаба игры, сколько из-за бардака, творящегося в студии.

Скандал начался с публикации австралийского отделения IGN. Журналисты сайта задались вопросом: почему разработка L.A. Noire заняла семь лет? Это далеко не самый



Bungie представила программу Aerospace, в рамках которой студия будет помогать молодым разработчикам продвигать свои игры для мобильных платформ. Первым участником программы стал Джордан Вайсман, автор игры *I Love Bees*, использовавшейся в рекламной кампании Halo 2. Его проект *Crimson* для iOS и Android должен выйти уже вот-вот.



Студии **Novorama**, **Double Eleven** и **Sucker Punch** (**Sly Cooper**, **inFamous**) стали частью так называемой «семьи PlayStation» и в будущем будут выпускать игры только для консолей **Sony**. Sucker Punch вошла в состав Sony Computer Entertainment, а с двумя другими компаниями дело ограничилось эксклюзивным соглашением.

главный долгострой в истории и уж точно не единственный случай произвола работодателей, но в случае с Team Bondi важную роль сыграла страна, где базируется студия. В Австралии сравнительно мало игровых разработчиков, все более-менее друг друга знают. Поэтому неудивительно, что над L.A. Noire за семь лет успела поработать внушительная часть местных специалистов, и после ухода им было что рассказать.

Поэтому, когда дюжина бывших сотрудников команды заговорила в интервью австралийскому IGN на условиях анонимности, наружу вылезло много интересных подробностей. Кто-то был в гневе от того, что его труд так и не отметили в титрах (ради восстановления справедливости даже открыли специальный сайт), кто-то просто был в шоке от того, что их лишили личной жизни, никак не компенсировав сверхурочные, а другим захотелось вступить за бывших коллег и, сложись все удачно, наконец-то покончить с произволом.

Первая информация о нечеловеческих условиях работы в Team Bondi появилась чуть раньше лета этого года. Еще в 2010-м Twitter-аккаунт **@veracious_shit**, посвященный нарушениям условий труда в игровых компаниях, сосредоточил свое внимание на Брендане Макнамаре, основателе Team Bondi. Неизвестный источник в студии обвинил босса в том, что тот фактически саботировал разработку, тратя деньги попусту и принимая неверные решения, обоснованные лишь его неадекватными амбициями.

Первыми это поняли еще Sony (для которых Макнамара и его тогдашняя студия Team Soho сделали очень средний GTA-клон *The Getaway*). После этого в 2003 году Макнамара и несколько других выходцев из Team Soho основали Team Bondi, но Sony разорвала контракт со студией в 2005 году, когда L.A. Noire еще значилась PlayStation-эксклюзивом. Макнамара достаточно быстро договорился со своими главными конкурентами, и весной 2006 года издавать L.A. Noire взялась Rockstar. За 5 лет, прошедших до релиза, игру несколько раз переде-

ДОСКА ПОЧЕТА

История Team Bondi только подтверждает, что подобные случаи в индустрии — обычное дело, просто об этом никто не говорит. Зачастую разработчики слишком боятся рассказать правду: из-за этого они могут не только потерять работу, но и приобрести в индустрии неприятную репутацию «стукачей». Тем не менее некоторые случаи нарушения трудовых прав все-таки всплывают на поверхность.



Gameloft

В одном из крупнейших разработчиков мобильных игр к подчиненным относятся не многим лучше, чем в Team Bondi. Бывший программист компании Гленн Уотсон рассказал сайту games.op.net, что ему приходилось работать по 100-120 часов в неделю: порой он возвращался домой незадолго до рассвета, а в 8:30 уже был в офисе. И это еще цветочки: на финальных стадиях разработки игр некоторые программисты проводили на работе 24 часа подряд. Зачастую случалось, что невыполнимые дедлайны брались с потолка высшим руководством, желающим «подогнать» своих подчиненных. Что характерно, Уотсон тоже австралиец — похоже, в стране кенгуру лучше сразу выбирать другую профессию.



Square Enix

Достойных работодателей в японской игровой индустрии немного, да и те, что есть, переживают не лучшие времена — как, например, Square Enix. В этом обвиняют неэффективный менеджмент и стремление компании анонсировать как можно больше игр, чтобы потом не успеть выполнить в сроки ни один из проектов. Когда бывшего продюсера MMORPG Final Fantasy XI и XIV Хиромити Танаку спросили, что бы он сделал, став главой компании, тот ответил, что сосредоточился бы на улучшении жизни сотрудников и вернул практику совместных путешествий. Ведь сейчас даже нынешний продюсер Final Fantasy XIV, Наоки Ёсида, приходит на работу рано утром, покидает офис поздно ночью и зачастую спит не больше 2-3 часов в день.

львали почти с нуля, пробовали портировать на разные платформы, а дату ее выхода в общей сложности откладывали 4 раза. Позднее анонимные комментаторы подтвердили все обвинения в сторону Макнамары, назвав его беспощадным к сотрудникам самодуром.

Кому-то это напомнило историю с ЖЖ-блогом **EA_spouse**, где жена одного из сотрудников Electronic Arts, работавшего над *The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth*, пожаловалась, что ее муж почти все время проводит на работе. Тогда все закончилось масштабным скандалом, а также целыми тремя исками к EA и итоговой компенсацией в размере 30 миллионов долларов. Но в случае с Team Bondi весь сыр-бор затих достаточно быстро, и вплоть до лета этого года жизнь австралийских разработчиков никого особо не интересовала.

Тем не менее последний год выдался для них самым тя-

желым. Сотрудники студии, многие из которых пришли туда сразу после колледжа, работали по 12 часов в сутки без выходных. По словам ветеранов команды, менеджмент Team Bondi не отличался дружелюбием даже в первые годы, когда разработка велась еще под руководством Sony. Особенно выделялся Макнамара: босс студии не стеснялся кричать на сотрудников студии, заставляя их по многу раз переделывать что угодно так, как он считает нужным, без консультации с другими руководителями проекта. Он принимал на работу совсем молодых людей без опыта, которыми было куда проще управлять. Когда в Team Bondi брали на работу новичка, сверхурочные и семидневная рабочая неделя подразумевались для него изначально, ни о какой дополнительной оплате труда речи не шло. Это правило не касалось только особой группы стариков-основателей, пришедших сюда еще из лон-

донской Team Soho, — ко всем остальным, как утверждают бывшие сотрудники, в команде относились как к расходному материалу. Представители Rockstar, время от времени приезжавшие в Австралию убедиться, что все идет по плану, были в шоке от подобного отношения. Они своими глазами видели, как один неопытный программист мог работать за четверых. Но менять что-то было уже поздно: деньги, причем немалые, уже вложены, и терять их Rockstar явно не хотелось.

После того как игра поступила в продажу, Rockstar не стали церемониться с Team Bondi. Все контакты со студией были разорваны, и возможным продолжением L.A. Noire теперь будет заниматься уже другая команда. Team Bondi, которая вот-вот должна объявить о банкротстве, по слухам, станет частью кинокомпании Kennedy-Miller Mitchell, которой владеет режиссер «Безумного Макса»



НОВОСТНОЙ

М Е Р И Д И А Н

Ужаснувшись последними финансовыми отчетами, Nintendo снизила цену на 3DS по всему миру более чем в 1,5 раза. По новой цене (в Европе — примерно 170 евро) консоль будет продаваться начиная с 12 августа. Тем, кто купил консоль по старой цене, Nintendo предложит 20 бесплатных игр для NES и GBA в Virtual Console — многие из них останутся эксклюзивными для первых покупателей.

Nintendo®



Из L.A. Noire, мягко говоря, не получилось великой игры (см. рецензию Олега Ставицкого в июльской «Игромании»), да и продажи оказались на много ниже ожидаемых.

Джордж Миллер. Учитывая напроць испорченную репутацию Team Bondi в игровых кругах, такое поглощение — далеко не худший вариант. Сам же Макнамара не упустил случая проехать по «сдавшим» его разработчикам: бывший босс обвинил их в том, что те просто не выдержали давления и теперь хотят отомстить. К тому же, по мнению босса Team Bondi, текучка кадров была связана с тем, что уровень программистов и дизайнеров, принимаемых им на работу, не

совпадал с уровнем амбиций, заданных руководством, — только есть подозрение, что виноват в этом как раз сам Макнамара.

За расследование условий работы в Team Bondi уже взялась Международная ассоциация игровых разработчиков, но, возможно, после закрытия студии дело уже не сдвинется с места. В этом плане показателен комментарий единственного признанного аналитика индустрии Майкла Пахтера. В очередном выпуске своей

программы Pach Attack на GameTrailers.com он предложил всем разработчикам, которых не устраивают сверхурочные, поискать работу в другой индустрии. Пахтер не знает ни одного сотрудника игровой компании, которому бы не пришлось работать больше, чем стандартные девять часов и пять дней в неделю. По его мнению, те люди, которые осознанно работали сверхурочно и не получили за это дополнительной платы, не заслуживают сочувствия. Как бы

лицемерно ни звучали комментарии аналитика, доля правды в них есть. Пока разработчики сами не научатся отстаивать свои права, ничто им не поможет — в том числе большой общественный резонанс. Так что сегодня, когда история с Team Bondi постепенно уходит в прошлое, разработчикам по всему миру пришло самое время задуматься о настоящих профсоюзах — пускай многие, включая Пахтера, убеждены, что в этой индустрии они не работают.

В руководстве Sony перестановки. Каз Хирай, который, как предсказывают, в будущем сместит нынешнего президента корпорации Говарда Стрингера, возглавил самое большое подразделение Sony — потребительских товаров и услуг. Освободившее место главы Sony Computer Entertainment занял Эндрю Хаус, который ранее был президентом европейского подразделения SCE.



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ



Фрукты против роботов

APPLE НАЧАЛА АКТИВНО АТАКОВАТЬ ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ ANDROID-СМАРТФОНОВ



Что и говорить, телефоны линейки Samsung Galaxy действительно похожи на Apple iPhone. И в этом нет ничего плохого — создать более универсальную форму в наше время уже невозможно.

В начале марта 2011 года компания Apple выпустила пресс-релиз, где легендарный директор Стив Джобс высказался по поводу воровства интеллектуальной собственности: «Мы можем просто сидеть и смотреть, как конкуренты крадут наши патентованные разработки, или мы можем с этим что-нибудь сделать. Мы решили с этим что-нибудь сделать». Сразу после этого американский разработчик подал в суд на крупного производителя смартфонов, тайваньскую компанию HTC. Чуть больше чем через месяц юристы Apple обрушились на корейского гиганта Samsung. И если с претензиями к HTC все более или менее понятно, то нападения на Samsung уж точно никто не ждал.

По официальной версии, Apple просто надоело смотреть на происходящий беспредел с «кражами» патентованных технологий — разработчик начал агрессивно защищаться. В случае с HTC компания Apple указывает сразу на 20 патентов, незаконно используемых в двенадцати смартфонах.

Юристы компании настроили 700-страничный документ, описывающий нарушения, и отнесли его в окружной суд штата Делавэр. Часть обвиняемых устройств работает под управлением операционной системы Google Android, еще часть — под управлением Windows Mobile. Разработчик считает, что HTC неправомерно использовала наработки Apple в дизайне графического интерфейса, а также архитектуре и аппаратном обеспечении смартфонов. В качестве компенсации Apple добивается полного запрета на продажу некоторых устройств HTC на территории США, а также возмещения причиненного ущерба в тройном размере.

Что интересно, пресс-релиз Стива Джобса застал тайваньских разработчиков врасплох — представители HTC сообщили, что Apple не постаралась предоставить документы с обвинениями и сразу же обратилась в суд. По сути, компания узнала о грядущем судебном разбирательстве из новостей. Впрочем, тайваньцы не сдаются и собираются защи-

щать собственные технологии, цитата, «созданные в течение тринадцати лет бесконечных инноваций».

Последующая атака на Samsung стала еще большей неожиданностью для аналитиков — в один прекрасный день Apple заявила, что почти вся линейка устройств под брендом Galaxy нарушает те или иные патенты и паразитирует на зарегистрированных торговых марках. Под опалу попадают смартфоны Galaxy S 2 (плюс устройства Droid Charge, Infuse 4G, Nexus S 4G для американского рынка), планшетные компьютеры Galaxy Tab 10.1 — разработчик из Купертино уверен, что Samsung, как выразился один из представителей компании, «раболопно» копирует внешний вид телефонов iPhone третьего поколения и понятно каких планшетов.

Претензии Apple к корейскому гиганту выглядели бы вполне обоснованно, если бы не одно «но» — компания производит процессоры A4 и A5 (для iPhone 4, iPad, iPad 2) на мощностях все той же Samsung. Более того, у них же закупаются

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



13 июля состоялась одна из самых значимых сделок лета. **Electronic Arts** приобрела казуального гиганта **PopCap Games** (*Plants vs. Zombies*). Сумма сделки составила 1,3 миллиарда долларов: из них половина будет выплачена сразу, а другая — в том случае, если будут выполнены контрактные обязательства.



Эрик Шмидт из Google как бы говорит: «Apple, займись лучше инновациями! Хватит нападать на несчастный Android». И мы склонны согласиться, ведь конкуренция — главный двигатель прогресса.

дисплеи, чипы памяти и многие другие компоненты. В последнее время Apple начала подыскивать нового производственного партнера, что, в общем-то, вполне

объяснимо в условиях патентной войны.

В то время, как Apple прикрывает свои действия пафосными речами о защите интел-

лектуальной собственности, аналитики бьют тревогу — исследователи рынка уверены, что американская компания наносит удары совсем не по Samsung и

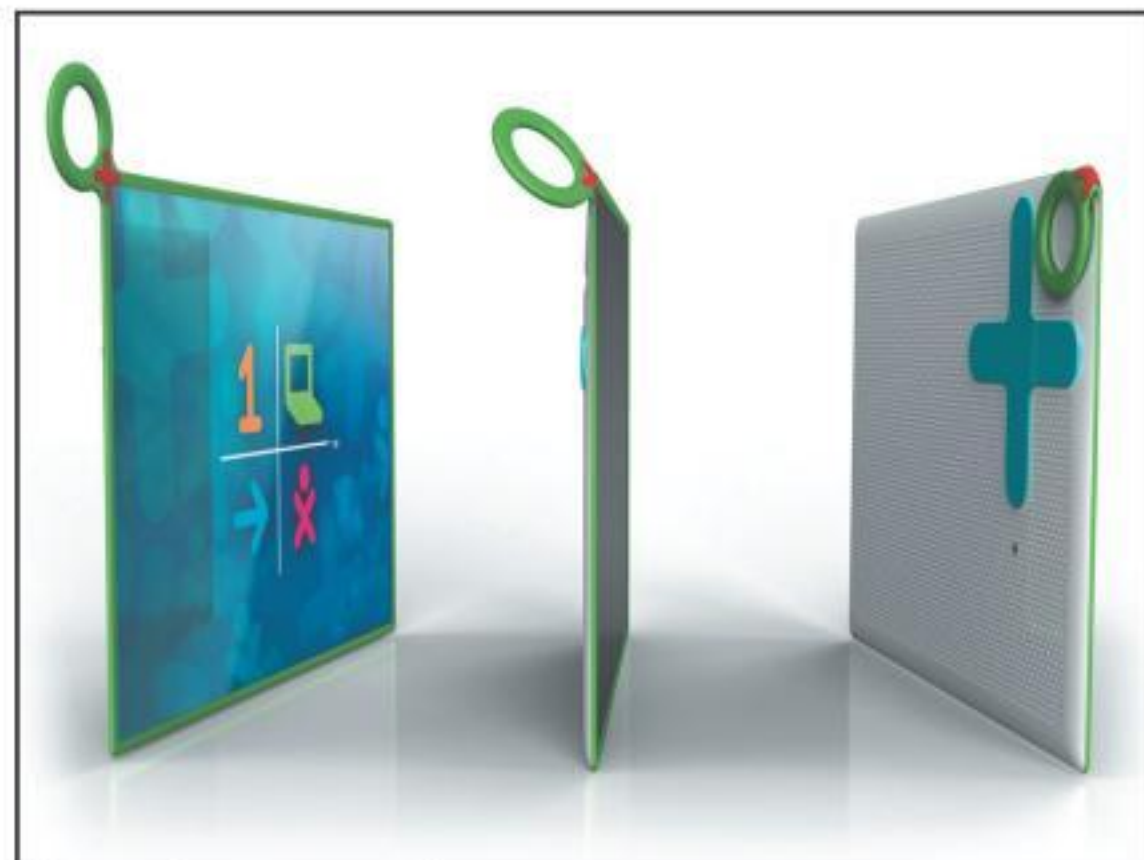
HTC, а по операционной системе Google Android. Устройства на основе Android завоевывают все большую популярность — аналитическое агентство Gartner считает, что доля рынка Android-телефонов в 2011 году составит 39%, тогда как уже в следующем году конкурирующие с Apple iPad планшеты завоюют до 53% рынка, оттеснив Apple в нишу более дорогих, нишевых устройств для поклонников марки.

Разумеется, «фруктовой» компании все это очень не нравится — экосистема Apple продает сама себя, и, если популярность iPhone продолжит увеличиваться, многие пользователи телефонов в итоге купят iPad, а затем и полноценный компьютер под управлением Mac OS X. Но, как мы видим, Android уже начал победоносное шествие и не собирается замедляться. И это очень мешает планам Apple. Логично предположить, что судебные иски в адрес Samsung и HTC — лишь упреждающие удары, которые должны показать всем остальным, что с Apple шутки плохи. Заметим, волноваться за судьбу двух обозначенных компаний особо не стоит — подобные громкие дела обычно решаются отстегиванием некоторой суммы денег за лицензирование используемых технологий.



Ё-компьютер

ОЧЕРЕДНОЙ ДЕШЕВЫЙ КОМПЬЮТЕР OLPC, КОТОРЫЙ НЕ ПОЯВИТСЯ В ПРОДАЖЕ



Фотографировать друзей, заряжать от солнца, выходить в интернет через спутник — и все благодаря одному тончайшему стоцолларовому планшетному компьютеру OLPC XO-3? Нет, не верится.

Примерно шесть лет назад на всемирной IT-сцене появился некий немолодой мужчина, который предложил выпустить очень дешевый ноутбук для детишек из развивающихся стран. Родители этих детишек, понятное дело, не могут позволить себе покупку компьютера, в то время как жить без доступа к цифровым технологиям в наше время все сложнее. Таким образом, субсидированием компьютеров должны были заняться заинтересованные правительства государств третьего мира, а цена каждой системы не должна была превышать \$100. Мужчина (а зовут его, кстати, Николас Негропonte) представил концепт устройства, анонсировал кампанию One Laptop Per Child (OLPC) и даже привлек

нужные инвестиции. Инициативу поддержали, но самая первая версия OLPC XO-1 появилась с большой задержкой и в итоге представляла собой не совсем то, что обещали изначально. Господин Негропonte не стал останавливаться на достигнутом и анонсировал сумасшедшее по характеристикам второе поколение OLPC, а затем и третье. Да только воз, как говорится, и ныне там: благотворительная ассоциация все еще пытается насытить мир маломощными первыми моделями, показывая революционные следующие версии.

Финальная версия системы XO-1 появилась лишь в 2009-м. Ноутбуки в небольших корпусах задействовали поворотный, но не сенсорный дисплей, самые

Insomniac представила **Global Resistance**, бесплатную стратегию, приуроченную к выходу **Resistance 3**. Желающие могут принять сторону фракции людей или химер и попытаться захватить мир. Победители получают доступ к эксклюзивному контенту для Resistance 3. Сыграть в Global Resistance можно на myresistance.net/global, воспользовавшись своим логином в PlayStation Network или Facebook.



Говорят, OLPC XO-1 до сих пор не прижились в школах развивающихся стран — шрекоподобные компьютеры постоянно зависают и отвлекают детей, вместо того чтобы улучшать процесс обучения.

простые на свете 433-мегагерцевые процессоры AMD Geode, модули Wi-Fi и работали под управлением измененной версии Fedora Linux с интерфейсной надстройкой под названием Sugar. К моменту начала принятия заказов каждая такая машинка стоила по \$190, в 2007 году цена увеличилась до \$200 и остается на том же уровне сейчас. В итоге уроженцам развивающихся стран приходится пользоваться ничтожно слабыми системами по вдвое большей цене, но и это, наверное, лучше, чем совсем ничего.

Не особо волнуясь за репутацию, Николас Негропonte представил второе поколение OLPC — невероятное даже на сегодняшний момент устройство XO-2. Машинка вдвое меньших размеров должна была задействовать сразу два сенсорных дисплея без физической клавиатуры. По задумке создателей ноутбук можно было бы раскладывать в горизонтальное положение и пользоваться как планшетом для рисования. Или же

сгибать и удобно читать книгу. Черт возьми, да от такого ноутбука не отказались бы даже взрослые во вполне себе развитых странах. Но мечты так и остались мечтами: побаловав публику красивыми рендерами, OLPC убрала проект на полку и сконцентрировалась на разработке куда более скромной модели XO-1.75 в том же корпусе, что и самый первый XO-1, но уже с гигагерцевым процессором на основе архитектуры ARM.

Уже в этом году Негропonte порадовал публику еще более сумасшедшим концептом — энтузиаст от мира благотворительности представил XO-3. На этот раз устройство выполнено в формфакторе очень тонкого планшетного компьютера, где почти всю переднюю панель занимает достаточно большой сенсорный дисплей. Но подождите удивляться — в комплекте с XO-3 будет поставляться особый чехол с прицепляемой клавиатурой, солнечным аккумулятором для подзарядки прямо под пальцем аф-

риканским солнцем, а также модулем для подключения к интернету через... спутник. И ничего, что такую функциональность не могут предложить даже современные планшеты от самых серьезных разработчиков. Не стоит сомневаться в том, что в итоге и это устройство отправят под нож.

Ответить на вопрос «почему так происходит?» совсем непросто. Вероятно, главная причина — тотальное непонимание рыночных технологий. Трудно представить, какой контрактный производитель сможет выдать партию таких вот XO-3 стоимостью менее \$200 за штуку. Кроме того, OLPC явно не хватает опыта — пару лет назад компания Microsoft собиралась выпустить очень смелый электронный блокнот Courier. Увы, даже у софтверного гиганта не хватило сил довести дело до конца. Куда уж тут справиться благотворительной организации с очень ограниченными ресурсами (как денежными, так и умственными).

НОВЫЙ ВКУС



Pringles XTREME!



Открой свой внутренний Xtreme



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

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



НОВОСТНОЙ

М Е Р И Д И А Н

Microsoft выпустит в ноябре новые беспроводную гарнитуру и пульт управления для Xbox 360. Гарнитура стоимостью \$60 будет работать с любым другим устройством с Bluetooth на борту, а пульт управления (\$20) поддерживает функции воспроизведения CD и DVD, включения и выключения телевизора, регуляции громкости и смены устройства ввода.



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ



Рыбка по имени Васик

ВИРТУАЛЬНЫЕ ШАХМАТНЫЕ ЧЕМПИОНЫ ТЕПЕРЬ ИСПОЛЬЗУЮТ ВИРТУАЛЬНЫЙ ДОПИНГ



Создатель программы «Рыбка» Васик Райлих не рассказывает, почему он выбрал такое название для своего виртуального шахматиста, но можно предположить, что ему очень нравятся рыбки.

игромания | сентябрь 2011



Еще один человек, арестованный британской полицией, подозревается в принадлежности к хакерским группировкам Anonymous и LulzSec и организации их крупнейших атак. Реальное имя задержанного не сообщается, но известно, что ему 18 лет и что в Сети он скрывался под никнеймом Toriary.

Спортивный мир повидал немало мошенников, использующих всевозможные допинги для достижения лучших результатов. Поэтому пловцы, бегуны, велосипедисты, баскетболисты — все спортсмены проходят обязательный допинг-контроль во время участия в самых важных чемпионатах. Похоже, во многом аналогичная процедура теперь будет проводиться над продвинутыми виртуальными чемпионами — Международная ассоциация компьютерных игр (ICGA) обнаружила чужеродные алгоритмы в коде сильнейшей шахматной программы «Рыбка». Поклонники интеллектуальных игр с фигурками на размеченном поле уже окрестили подобные выкрутасы новыми цифровыми стероидами и раздули грандиозный скандал.

Упомянутая ассоциация устраивает турниры World Computer Chess Championships (WCCC), где проводятся матчи между шахматными программами. Выигрывает обычно та, что наиболее хорошо предсказывает последующие ходы противника, умеет грамотно применять известные тактические ходы и блокировать атаки. Среди общепризнанных чемпионов таких вот виртуальных соревнований значатся программы Fruit, Crafty, Houdini, провинившаяся Rybka и некоторые другие. Подобные программы запускаются на мощных компьютерах с несколькими процессорами в матчах друг против друга, а также против живых чемпионов.

Над мощнейшими логическими приложениями трудятся лучшие умы — настоящие профессионалы шахматного мира. К примеру, «Рыбку» создал Васик Райлих, признанный международный мастер по шахматам родом из США с чешскими корнями. В команде Райлиха значатся многие известные спортсмены: международный гроссмейстер Ларри Кауфман, женщина-гроссмейстер Ивета Райлих (жена главного разработчика), сильнейшие игроки Йерун Номен и Даг Нильсен. Но даже эти люди не смогли помешать создателю использовать чужеродные алгоритмы, ставшие причиной скандала. Виртуального игрока вычислили на одном из турниров — кто-то из шахматных специалистов заметил, что «Рыбка» произво-

дит ходы, очень характерные для программ-конкурентов, известных под названиями Fruit и Crafty.

Возможным мошенничеством заинтересовались на высшем уровне — президент ICGA Дэвид Леви начал расследование о клонировании чужого кода. Реверсивная инженерия и другие методики позволили ученым определить нарушение. Сразу четырнадцать известных шахматных программистов подписались под открытым письмом ICGA, где рассказывалось, какие именно алгоритмы позаимствовал Райлих из аналогичной программы Fruit за авторством Фабьена Летузи. Создатель, как это водится, все отрицает — Райлих неоднократно утверждал, что «Рыбка» не используетворованный код и не опирается на чужие алгоритмы во время анализа игровой ситуации. Правда, заявления разработчика вряд ли смогут убедить комиссию.

Важно подчеркнуть, что недовольство ICGA связано не столько с плагиатом (коды Fruit все равно выложены в свободном доступе по лицензии GPL), сколько с утаиванием информации. В правилах WCCC черным по белому прописано, что каждая программа-участник должна быть полностью разработана собственными силами представляющих ее людей — в ином случае авторы обязаны сообщить обо всех использованных алгоритмах, назвать оригинальных авторов или хотя бы источники. Если комиссия решит, что программа играет почти все ходы точно так же, как оригинал, разработчиков никогда не допустят к турниру.

В итоге господина Васика Райлиха с позором лишат всех почестей — все как в большом спорте. Автор «Рыбки» обязан вернуть все наградные статуэтки, собранные за победы в WCCC 2006, 2007, 2008, 2009 и 2010 годов. Все остальные участники соревнования будут перемещены по списку вверх (те, кто был на втором месте, переедут на первое и так далее). Кроме того, разработчику придется отдать все выигранные деньги. Комиссия WCCC запретила Райлиху участвовать в последующих чемпионатах и предлагает всем организаторам других турниров сделать то же самое.

Tt **Thermaltake**
COOL all YOUR LIFE

К БОЮ

ВСЕГДА ГОТОВ!



«Дышащая» подсветка

реклама



Chaser MK-II



Возможность установки СВО



Встроенная док-станция



Вешалка для наушников

www.thermaltakerussia.ru
www.ttesports.ru

©2011 Thermaltake Technology Co., Ltd. Все права защищены



Sony объявила о том, что PlayStation Vita можно будет использовать как контроллер для PlayStation 3. Под этим подразумевается как функция, аналогичная Remote Play для PSP, так и синхронизация двух консолей, позволяющая использовать Vita примерно в том же ключе, что и контроллер Wii U. О том, как игры будут поддерживать эту функцию, пока говорить рано: до этой идеи в Sony додумались не так давно.



Фром май харт

ЛИЦО РУССКОЙ ВЕРСИИ FIFA



15 июля в «Лужниках» состоялась закрытая презентация **FIFA 12**. Она началась с небольшой экскурсии по стадиону, в ходе которой мы поглазели на поле из комментаторской кабинки и посидели на скамейке запасных. Затем гостей разместили в VIP-зале, где Василий Соловьев, один из комментаторов FIFA 12, под аплодисменты представил новое лицо русской версии игры. Им стал защитник ЦСКА и сборной Василий Березуцкий, который появится на обложке вместе с полузащитником мадридского «Реала» Кака (он же — Рикардо Изексон дос Сантос Лейте). Два Василия развлекали публику постоянными шутками друг над другом, а под конец презентации даже сыграли по-

казательный матч, нулевой ничьей примирив ЦСКА и московский «Спартак».

Рассказать об основных особенностях FIFA 12 в Москву прилетел продюсер проекта Ян Джарвис. Больше всего разработчики гордятся новым движком под названием Player Impact Engine, который позволит виртуальным футболистам гораздо лучше взаимодействовать друг с другом. В предыдущей части мы нередко наблюдали, как в ходе силовой борьбы рука одного игрока то и дело проходила сквозь тело другого. В FIFA 12 такая ситуация полностью исключена, здесь просчитывается все, вплоть до точки соприкосновения при ударе. А это значит, что теперь футболисты не только падают

на газон по всем законам физики, но и что анимация каждого столкновения уникальна.

Еще одно важное нововведение FIFA 12 — Precision Dribbling, система, значительно повышающая точность дриблинга (перебрасывание мяча с ноги на ногу). Игрок сможет контролировать мяч в очень ограниченном пространстве, что позволит выиграть время и провести более обдуманную и результативную атаку. Другая система — Tactical Defending — меняет игру в обороне. Движение защитника без мяча теперь тоже просчитывается вплоть до шага, а для того, чтобы совершить отбор, достаточно просто вплотную подойти к сопернику.

Также обещают убедительный режим карьеры, основанный

на сюжетах из реальной спортивной жизни, в котором придется уделять много внимания характерам футболистов и их физическому состоянию. Например, выпустив на поле слегка травмированного игрока с недостаточной мотивацией, стоит ожидать серьезных претензий в свой адрес. Визуально игра практически не изменилась, но серьезно поменялся внешний вид меню, а угол наклона камеры в телетрансляции стал удобнее. И — в завершение — одной из главных новостей стало заявление Яна о том, что PC-версия игры наконец-то ничем не будет отличаться от консольной (раньше это были, по сути, две разные игры). Напомним, что FIFA 12 выйдет на всех основных платформах уже в конце сентября.

Исправляемся

«Игромания» № 8/2011

● Рецензия на игру **F.E.A.R. 3**, стр. 91, врезка «Самый хитрый из армян». На самом деле Артак Авакян не крал F.E.A.R. 3 — как, впрочем, и две другие упомянутые в тексте игры. Приносим наши искренние извинения ему и всему армянскому народу, а в качестве наказания обязуемся один день ставить в редакции только альбомы Шер (урожденной Шерилин Саркисян).



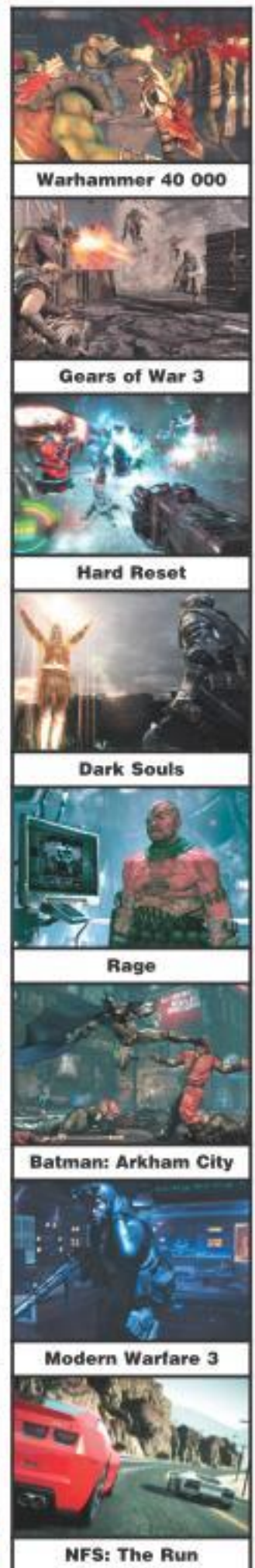
Microsoft и Nintendo грозят судебные разбирательства, связанные с патентами. Компания Impulse Technology обвинила создателей Kinect и всех разработчиков игр для устройства в том, что они нарушили патент на «отслеживание движений игрока и их отображение без использования контроллера», а один из бывших инженеров Sony, ныне глава компании Tomita Games, считает, что своей 3DS Nintendo нарушает его патент на стереоскопический дисплей без использования очков.



3DS лишилась двух потенциально сильных эксклюзивов. Ubisoft отменила **Assassin's Creed: Lost Legacy**, переведя все сюжетные наработки по игре в Revelations, а **Capcom** закрыла проект **Mega Man Legends 3**. SEGA решила так радикально не поступать и просто перенесла две свои игры для платформы — **Shinobi** (ноябрь) и **Crush3D** (2012). За SEGA последовала Konami, задержавшая релиз **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D** до следующего года.

Даты выхода игр*

| Дата выхода | Название игры | Описание | Рейтинг ожидаемости** |
|----------------|---|--|-----------------------|
| 6 сентября | 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% |
| 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% |
| 13 сентября | Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad | Реалистичный шутер о Сталинградской битве — самом, наверное, страшном сражении Второй мировой войны (PC). | 75% |
| 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 | Hard Reset | Киберпанковский шутер-неожиданность от польских разработчиков, появившийся неизвестно откуда и взбудораживший всех PC-игроков планеты (PC). | 75% |
| Сентябрь | Serious Sam 3 | 2011-й явно войдет в историю как год возвращения классических безбашенных шутеров. Очередной возвращенец — Серьезный Сам. Встречайте (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% |
| 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% |
| 13 октября | Might and Magic Heroes 6 | Рожиревка слов в названии игры Heroes of Might and Magic — самое большое изменение в шестой части мегапопулярной пошаговой стратегии. И это здорово (PC)! | 85% |
| 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% |
| Осень | Stronghold 3 | Кто бы мог подумать, что популярная некогда замкостроительная стратегия Stronghold все еще живее всех живых (PC)? | 70% |
| Осень | Torchlight 2 | Пока Blizzard все никак не может доделать свою Diablo 3, Runic Games скоро выпустит уже вторую часть весьма качественного дьябло-клона (PC). | 75% |
| 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). | — |
| 7 февраля 2012 | 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% |
| 6 марта 2012 | Mass Effect 3 | Шепард завершает свою эпическую битву против космических захватчиков. Поле битвы — Земля (PC, 360, PS3). | 90% |
| 6 марта 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 |
|----------------------------------|---|---------------------|
| Bodycount | Шутер, который от себе подобных отличается слегка повышенным градусом безумия на экране (360, PS3). | 70% |
| Burnout Crash | Огрызок большого Burnout, призванный напомнить игрокам о существовании серии, пока полноценная пятая часть находится (по слухам) в разработке (360, PS3). | 65% |
| 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% |
| Orcs Must Die! | Игра в жанре Tower Defense от создателей Halo Wars и Age of Empires. Орки должны умереть! (PC, 360) | 70% |
| Tropico 4 | Очередная часть симулятора диктатора банановой республики (PC, 360). | 60% |
| Trine 2 | Продолжение прекрасного кооперативного (до трех игроков) экшена с изрядно похорошевшей графикой. Герои все те же: рыцарь, маг и воришка (PC, 360, PS3). | 80% |



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

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

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

ЖАНР
Ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ/
РАЗРАБОТЧИК
Blizzard Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ПЛАТФОРМА
PC
ДАТА ВЫХОДА
2012 год

DIABLO

ЧЕРТ ЗНАЕТ ЧТО

«Игромания» отправляется в Калифорнию, чтобы увидеть Diablo 3 и лишиться чувств

Георгий Курган

ЧТО? Diablo 3, ролевая игра про геноцид рогатых чертей и поиск эпических кирас.

ГДЕ? Ирвин, Калифорния, США.

- ...А потом что было?
- Ну, после тура по студии был хэндс-он, ты четыре часа играл в Diablo 3.
- А мне хоть понравилось?
- Тебе — да, мне — не очень...

Так сложилось, что в памяти автора этих строк презентация титульной игры началась в больнице города Ирвина, штат Калифорния. Таким образом я попал в историю как первый журналист, который увидел **Diablo 3** и потерял сознание. Временно пропавшие воспоминания пришлось восстанавливать при помощи двух пиар-менеджеров **Blizzard** и одного Антона Логвинова. И хотя сотрудники корпорации, лукаво улыбаясь, утверждали, что я называл игру «лучшей на все времена», всплывшая в памяти картина смотрелась несколько менее радужно.

Оставаясь одной из немногих здравствующих легендарных компаний из 90-х, сегодня **Blizzard** выглядит так, как будто вот-вот начнет терять позиции. Это особенно заметно в контрасте между внешним видом студии и их последней игрой, которую они собрались показывать журналистам, а вскоре — и некоторым пользователям.

Во дворе **Blizzard**-городка стоит четырехметровая статуя орка на оскалившемся волке. Вокруг нее — корпоративные ценности компании: «Геймплей — прежде всего!», «Научись принимать своего внутреннего гика!» и прочие очень

здоровые вещи. В музее на первом этаже целый стеллаж занимают вполне заслуженные награды — прославленной студии и ее играм от благодарного мира.

Презентация в кинозале, обед при свечах, экскурсия по территории — первая половина дня проходит с таким пафосом, будто нам действительно вот-вот покажут лучшую игру всех времен. Внутреннее напряжение нарастает в геометрической прогрессии: скоро мы узнаем новые подробности о третьей части легендарной серии. Но вот приходит время сесть за компьютер — и после нескольких часов яростного насилия над левой кнопкой мыши в голове оседает назойливая фраза из словаря интернет-мемов: «Diablo 3 такая Diablo».

Черты портрета

StarCraft 2 дружно критиковали за то, что он выглядел и игрался в точности как первая часть. Трудно винить в этом разработчиков — в конце концов, именно **Blizzard** задала каноны жанра на много лет вперед и имеет полное право их эксплуатировать. В случае с **Diablo** ситуация повторяется самым драматическим образом: десять лет назад вторая часть этой игры совершила маленькую революцию в ролевом жанре, став фактически **MMORPG** с офлайновым режимом. С тех пор десятки разработчиков не только воспроизвели эту концепцию, но и попытались ее развить: в **Sacred** были лошади и огромный бесшовный мир, в **Titan Quest** — оригинальный сеттинг, в **Torchlight** — многофункцио-



Монах должен стать без пяти минут персонажем из файтингов: обещается возможность объединить атаки в смертоносные комбо.



Финальным боссом беты стал наш старый знакомый, безумный король Леорик; с первой части он так и не приучился смирно лежать в гробу. Большая ошибка.



Доктор-ведун наносит сокрушительный урон, но практически беспомощен без компаньонов. В число последних входят зомби и взрывоопасные жабы.

нальные животные-компаньоны. Все эти игры были не хуже, а местами и лучше прародителя. Что в ответ на это готовят Blizzard? На первый взгляд, не так уж и много.

Пожалуй, ключевая особенность Diablo 3 — это недавно анонсированная система рун в сочетании с обновленной ролевой механикой. Итак, ветки навыков из второй части отправляются на свалку истории — вместо это-

го герой с каждым новым уровнем будет получать новый скилл. Воспользоваться всеми сразу не получится: в распоряжении игрока есть несколько слотов для активных умений общим числом до шести штук (три отдельных слота предназначены для пассивных навыков) — новые открываются по мере прокачки. Вроде бы выбор игрока сильно ограничен, но вот пикантная деталь: каждое умение

можно видоизменить при помощи одного из пяти видов цветных камней. Модификации не ограничиваются простым изменением числовых характеристик навыка: меняется внешний вид, а иногда и предназначение каждого скилла.

К примеру, у волшебника есть умение под названием Arcane Orb — в базовой форме это такой заурядный фаербол. Но в сочетании с белым камнем сфера превращается

в своего рода магическую броню, которая наносит урон всем вертящимся рядом недругам. А если вставить туда зеленый или, скажем, красный бульжник, получатся совсем другие эффекты. Или вот, например, заклинание, которое в базовой форме всего лишь замедляет врагов, — в сочетании с одной из рун оно трансформируется в своего рода ледяное минное поле, находясь на котором враги получают урон.



Завязка игры следующая: на заброшенный собор в городе Новый Тристрам обрушился не то метеорит, не то звезда. Как известно из Откровения Иоанна Богослова, это очень недобрый знак.



В текущей версии некоторые низкоуровневые способности работают эффективнее высокоуровневых. Мы намекали об этом разработчикам, и они пообещали исправиться.

Сами персонажи при этом отличаются друг от друга куда сильнее, чем раньше. Мана — больше не универсальный ресурс, теперь у каждого класса свой источник сверхчеловеческих способностей. Скажем, сила варвара предсказуемо заключается в ярости, которую он накапливает по мере того, как получает урон. Монах, напротив, становится богаче духом, когда сам больно дергает демонов за вибриссы. Вол-

шебник и доктор-ведун оперируют более-менее точными аналогами маны, зато у охотника на демонов расходных ресурсов сразу два — отдельно для атакующих и защитных приемов.

В итоге привычная система боя при ближайшем рассмотрении очень сильно изменилась. Вместо того чтобы с карандашом и калькулятором высчитывать оптимальную схему распределения очков

навыков, игрокам нужно выработать оптимальное сочетание способностей и типов камней. Количество потенциальных комбинаций огромно, специализацию персонажей можно менять прямо на лету — несколькими кликами мыши варвара можно превратить из бойца ближнего боя в тяжелобронированного танка, а хрупкую волшебницу — научить злобно огрызаться на коротких дистанциях.

Черт разберет

Все эти тонкие настройки, конечно, становятся особенно востребованными в мультиплеере, работе над которым в Blizzard традиционно уделяют особенно много внимания. Вообще, со всеми нововведениями, которые заявляют разработчики, третья Diablo становится практически неотличимой от MMORPG, и, пожалуй, главное различие между ней и **World of Warcraft** — количество игроков на сервере.

В остальном — сплошные сходства. Мы уже рассказывали про PVP-арены и разветвленную систему крафтинга: любой ненужный вам предмет можно прямо на месте разобрать на запчасти (чем более ценной была исходная вещь, тем выше шанс получить редкие ингредиенты) и при помощи одного из специальных NPC собрать из них что-нибудь полезное. А вот онлайн-аукцион — это что-то новенькое: в Diablo 3 можно будет покупать и продавать золото, компоненты для крафтинга и игровые предметы за реальные деньги.

В момент, когда продюсер Роб Пардо объявил это со сцены, некоторые из присутствующих в зале нервно задергались. Пардо, однако, быстро оговорился, что эта система нужна только для того, чтобы облегчить и обезопасить торговлю между игроками, — сами Blizzard не будут дополнительно наживаться на пользователях, сбывая им эпические секиры.



У вселенных Blizzard очень узнаваемый стиль: вы, например, узнали Abomination из Warcraft?



Издадала эту картинку запросто можно принять за скриншот из Torchlight. Во время беты такое дежавю случалось у нас регулярно.

Условия для предпринимательства будут максимально комфортными: полная анонимность, опции автоматической ставки и покупки предметов и, конечно, возможность торговли строго за игровое золото, без привлечения реальных средств, — чтобы лишней раз не раздражать игроков, разработчики даже запрещают вкладывать в игру деньги персонажам, созданным в Hardcore Mode, где все вещи теряются в случае смерти. Также — отдельные аукционы для каждой страны (чтобы избежать издержек при переводе из одной валюты в другую) и принцип «один аккаунт — один сундук», благодаря которому вы сможете сбывать вещи, добытые любым из ваших персонажей, или просто передавать лут собственным героям.

Некоторые комиссионные сборы все-таки планируются: в данный момент разработчики собираются взимать определенную сумму денег за выставление предмета на аукционе (чтобы игроки не тащили туда всякий хлам; несколько раз в неделю, однако, можно будет выкладывать предметы безвозмездно) и за завершённую сделку (чтобы все-таки немного заработать). Пардо, впрочем, тут же уточняет, что ставки будут строго фиксированными и у работников Blizzard не будет возможности влиять на спрос и предложение, взвинчивая процентные ставки на особенно ценные предметы.

Если сейчас в вас пробудился внутренний Киса Воро-

биянинов и вы все-таки считаете такую систему сборов несправедливой, то вы всегда можете сами нажать на Blizzard. Если вам удалось продать какой-либо предмет, то средства можно либо оставить на аккаунте в Battle.net (чтобы тратить их на что угодно в пределах сети — хоть на покупки в Diablo, хоть на абонентскую плату в WoW), либо перевести в какую-нибудь полностью конвертируемую валюту. В последнем случае, однако, придется заплатить третью комиссию, которая отходит оператору внешней платежной системы.

Говоря о том, почему такая система возможна в Diablo и невозможна в том же World of Warcraft, Пардо поясняет: дело в самой системе организации лута в игре. Согласно традиции, в Diablo максимальное количество параметров задается случайным образом: устройство подземелий, набор противников и, конечно, вещи. То есть, если вы убиваете даже самого Дьявола, никто не сможет предсказать, какие именно вещи выпадут из него на этот раз. А значит, все редкие предметы будут редкими в равной степени и у игроков будет еще меньше возможности для манипуляций рынком и ценами.

Какого черта?

Но пока все это лишь обещания и анонсы. От беты, надо признать, остаются куда более пресные ощущения. На

десятом-одиннадцатом уровне (больше в рамках одного прохождения набрать было проблематично) Diablo 3 неотличима от любого аналогичного опыта — один из западных сайтов даже опубликовал превью игры, в котором фактическая информация подавалась в виде обрывочных фраз между повторенным сотню раз словом «клик».

Выходим в поле, кошмарим зомби, спускаемся в катакомбы, драконим чертей, спускаемся глубже, собираем лут, продаем лут, спускаемся еще глубже... Если Blizzard хотели продемонстрировать преимущества своей новой игры, то они выбрали для этого самую неподходящую ее часть. Где-то на заднем плане в это время маячит сюжет — к третьей части разработчики внезапно про него вспомнили, поэтому теперь в игре появились озвученные диалоги и кузнецы, которые рассказывают слезливые истории о своих женах, превратившихся в зомби.

Но диалоги — это все-таки несколько не то, чего ждешь от Diablo 3. Нам очень хочется узнать, насколько разными получились персонажи, достаточно ли сбалансирована новая ролевая система, как работает на практике система рун, — но ничего этого пока не показывают, и вряд ли Blizzard дадут поэкспериментировать с этим до релиза. Остается только надеяться на профессионализм калифорнийской студии.

В том, что Blizzard не подведут, можно быть уверенным если не на сто, то на девяносто процентов — в конце концов, они знамениты своей тщательной работой с балансом и умением полировать игры до ослепительного блеска. Но уже сейчас появляются первые признаки того, что подход компании «делаем проект столько, сколько считаем нужным» начинает работать против нее.

Пока разработчики неспешно и степенно вытаскивают каждый винтик в концепции новой игры, их технологии потихоньку устаревают (Diablo 3 уже сейчас выглядит, скажем так, не гениально), а менее известные и более голодные коллеги экспериментируют и наступают друг другу на головы — терять-то им нечего. Diablo-подобных игр сейчас развелось столько, что даже Blizzard нужно очень постараться, чтобы выделиться на этом фоне. Пока что перевес остается на стороне легендарной студии и Diablo 3 остается лучшей Diablo среди всех Diablo. Но рано или поздно, в соответствии со вторым законом диалектики, из этого первобытного супа может появиться такая игра, после которой садиться за «классику от Blizzard» будет попросту скучно. StarCraft 2 уже был тревожным звоночком, но его выручали великолепные миссии. Что выручит Diablo 3 — пока не до конца понятно.

ЧТО? Dragon Commander — игра, в которой есть все, что вы хотели знать о драконах, но боялись спросить.



Жанр
Симулятор дракона
Издатель
Не известен
Разработчик
Larian Studios
Издатель в России/локализатор
IC-СофтКлуб/Snowball Studios
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, консоли (возможно)
Дата выхода
Не объявлена

Dragon Commander И ДРАКОНОВ КОМАНДИР

«Игромания» отправляется в гости к разработчикам серии Divinity и знакомится с их новой игрой про драконов, где у каждого героя будут руки-крылья, а вместо сердца — пламенный мотор.

Линар Феткулов

В песне Road to Mandalay Робби Уильямс грустил о том, что не осталось больше драконов, с которыми можно было бы сражаться. В современной игровой индустрии ситуация диаметрально противоположная: у драконов демографический взрыв. **Dragon Age 2** с ходу встречала игроков сердитой гигантской рептилией, во втором «Ведьмаке» крылатая тварь преследовала Геральта вплоть до финальных титров, на подходе **Dragon's Dogma** и, конечно, **The Elder Scrolls 5: Skyrim**, где герой впитывает в себя мудрость поверженных гигантских ящеров. Вот и **Larian Studios** туда же: прямо сейчас бельгийская студия работает над **Dragon Commander**, игрой, целиком посвященной этим священным коровам фэнтези. Но Larian можно. Драконами они занимаются уже очень давно.

Ego Draconis

Приехав в Гент, мы застали глав студии в замешательстве. Они как раз готовились к презентации на gamescom и никак не могли решить, с чего же начать свое выступление. Что бы они ни делали, всем «тестовым» слушателям кажется, что это все та же **Divinity 2**, только с перламутровыми пуговицами. Запутаться нетрудно: в центре внимания по-прежнему Пламенные рыцари (герои, способные превращаться в драконов), по-прежнему огромное внимание уделено воздушным битвам. Кто-то в Larian предложил начать презентацию словами: «Нет, все не так, как вы думаете!»

Во-первых, новая игра принципиально отличается от **Divinity 2** в плане базовой механики. А во-вторых, аналогов этому проекту сегодня просто не существует. **Dragon Commander**

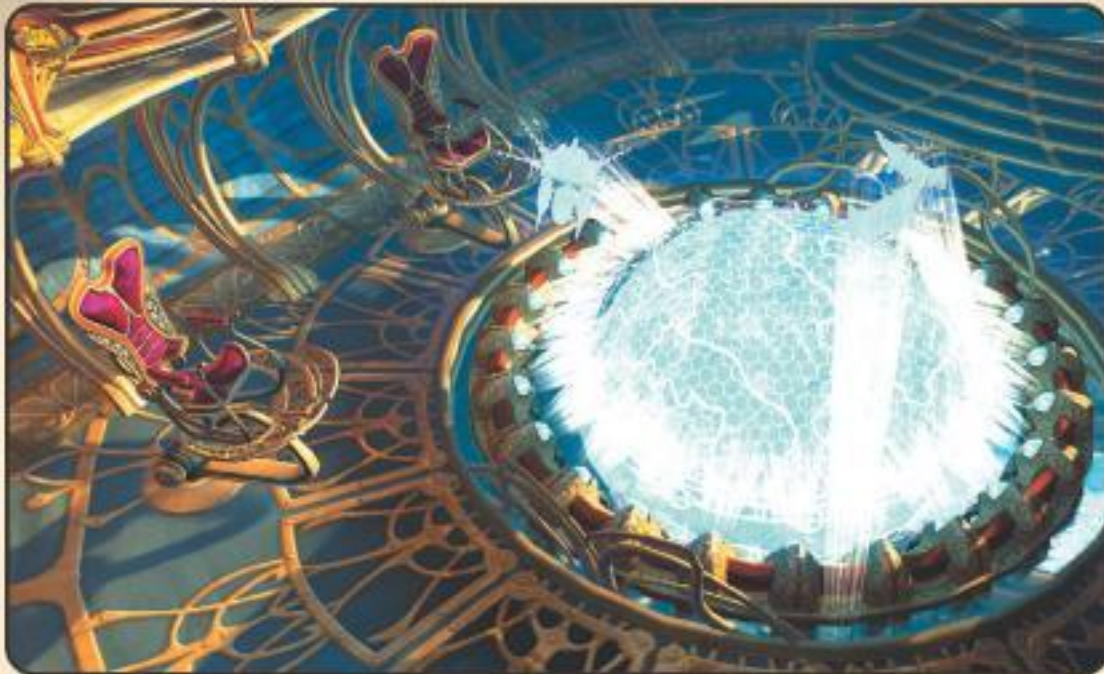
всецело посвящена драконам, с ног до головы покрыта чешуей, там есть только драконы и ничего, кроме них.

На первый взгляд, однако, игра действительно напоминает **Divinity 2**, из которой удалили «лишнее»: героев, квесты, пешие прогулки и вообще все, что

находится под небесами, а не в них. Вместо этого — разделенная на шестиугольники глобальная карта, неуловимо напоминающая **Total War**. В вашем распоряжении фигурки-юниты, которые можно двигать по полю, захватывая территории. Как только вы попадаете на вражес-



Турбина на спине позволит вашему монстру делать стремительные рыбки. Проще говоря, это аналог нитро из гоночных игр.



Так выглядит ваш тронный зал, здесь вы общаетесь с советниками и принцессой.



Игра сейчас на самой ранней стадии разработки, все скриншоты сделаны на движке Divinity.

кую клетку, игра переходит в режим реального времени, начинается драконий бой, знакомый по последней игре Larian.

Дальше начинаются всевозможные тонкости. Бои происходят только на небесах, земля служит лишь декорацией — понятно, что каким бы ни был размах сражений, в абсолютной пустоте летать было бы просто скучно. Именно поэтому каждый бой должен быть уникальным. Larian готовят массу сценариев — как постановочных, так и случайно сгенерированных.

Total Dragon War

Ключевая задача разработчиков — оставить как можно больше простора для тактики, чтобы игрок не просто носился в облаках и плевался огнем, а постоянно принимал важные боевые решения. Выбор есть всегда.

Прямо на ваших глазах по небу летит дирижабль с боеприпасами для линкора противника, и вы точно знаете, что враг держит в заложниках героя, который даст вам бонус к атаке. Что делать? Перерезать путь для вражеских подкреплений? Попробовать выручить героя? Или наплевать на все это, с разгону налететь на базу противника и испепелить мерзавца пламенным дыханием? В зависимости от выбранного стиля игры каждое решение может оказаться правильным.

Дополнительную тактическую глубину придают юниты поддержки. Непосредственно контролировать вы их не можете, ваше дело — махать крыльями и жечь огнем, а за подчиненных отвечает AI. Всевозмож-



В летающем замке также есть лаборатория, где вы сможете изготовить новые устройства для своего монстра. Некоторые, например, позволяют замедлять время.

ные турели, установки ПВО и наступательные юниты помогут в боях и, что не менее важно, зададут соответствующий антураж битвам. Представьте: пока силы mosquito-авиации выясняют отношения с истребителями противника, турели сбивают вражеские бомбардировщики, вдали полыхают небесные крейсеры, а посреди всего этого парит ваш дракон, сея хаос, смерть и разрушение. После такого заявленная в Skyrim возможность вызывать дракона кажется детским лепетом.

Наконец, третий элемент боевой механики Larian — это заклинания. Их огромное количество, каждое можно разыгрывать на клетке глобальной карты перед битвой, и оно немедленно изменяет рисунок боя. Одни замедляют вражеские юниты, другие ускоряют ваши, третьи усиливают дракона, чет-

вертые переманивают врагов на вашу сторону.

Милые бранятся

Заклинания, в свою очередь, выдают советники. Всего таких министров у вас четверо: один отвечает за оборону, другой — за экономику, третий и четвертый — за магию и политику. Каждый выражает свою позицию, спорит с другими, требует от вас определенных действий. Естественно, советники будут часто ругаться, устраивать скандалы, но главное — дарить вам новые заклинания в том случае, если вы действуете в их интересах. Своеобразным пятым советником можно считать супругу главного героя.

Здесь нужно в двух словах объяснить, откуда у огнедышащих ящеров берутся жены. Делая всеобъемлющую игру о

драконах, Larian, конечно же, не могли пройти мимо столь важного аспекта драконьего быта, как похищение принцесс. В мире игры несколько рас, у каждой есть своя наследница, и каждый династический брак может улучшить или ухудшить ваши межнациональные отношения. Геополитические отношения тут же отражаются в игре: в небесах всегда полно нейтральных монстров, которым покровительствуют разные расы, и если вы умудрились с кем-то из них поссориться, то вассалы ответят на это агрессией.

Нужно отметить, что, выкрадв принцессу, вы получите не только расположение ее родственников, но и ворох проблем. Девушки капризны и будут постоянно требовать от вас новых подвигов.

Вся вышеописанная политика творится на глобальной кар-



Анимация в такой игре имеет принципиальное значение. Пока драконы выглядят не слишком изящно, даже в старенькой Lair для PS3 они смотрелись живее. Впрочем, у Larian еще много времени.



Мелкие монстры не только создают эффект массовки, но и реально помогают в битвах. В теории можно вообще отказаться от прокачки дракона и сконцентрироваться на юнитах поддержки.

те, а также на вашем летающем авианосце «Ворон». Именно там заседают министры, там живет принцесса, там ваш дом и оттуда можно спланировать дальнейшие действия. По сути, это все тот же замок героя из Divinity 2 (ну или обитель Властелина из Overlord). Одновременно «Ворон» — ваш главный юнит на глобальной карте, вы управляете им, передвигая от клетки к клетке.

Был один такой... Крылья сделал

Таким образом, Dragon Commander предлагает очень комп-

лексный геймплей. Глобальная карта, сценарии, заклинания, поддержка различных рас — амбиции у Larian остались на уровне 90-х, когда каждый первый разработчик считал своим долгом сделать гигантскую игру с кучей возможностей. Лишнее подтверждение этому — виды драконов.

У каждой расы — свой ящер. Какими они будут — предмет жесточайших споров. Прямо сейчас в стенах студии ведется обсуждение финального набора рас и их драконов. Рисуются скетчи, меняется концепция, все новые особи рождаются на бумаге, а потом от-

правляются в мусорное ведро или же на рабочие столы дизайнеров и аниматоров. Драконы — важнейшая часть игры, и разработчики хотят с самого начала добиться идеального баланса.

На данный момент известны три типа чудищ: дракон-человек — классический, грациозный ящер; гном — пузатый динозавр с крыльями; а также дракон-имп. С последним случился казус: когда Пылающий рыцарь этой расы впервые попробовал себя в звероформе, оказалось, что превращается он в дурацкого водяного змея. Без крыльев. Герой не растерялся и сделал их сам — из металла. Смотреть на то, как нелепо извивается этот монстр в небе, отчаянно размахивая самодельными крыльями, без смеха невозможно — зато такой дракон превосходно разбирается в технике. Это важная особенность мира игры: здесь магия соседствует с самыми передовыми военными технологиями. Драконы взмывают с палубы авианосца, словно боевые самолеты, а отличную компанию огненному дыханию составит пара пулеметов и ракетных установок. Апогеем технократии в игре является мощная турбина, которую можно

прицепить к спине монстра, — с ней он будет летать как ракета. Как говорит глава Larian Свен Винке: «Драконы — это эталон боевой мощи. Стремительные, как истребители, маневренные, как вертолеты, и разрушительные, как боевые крейсера». Обвешанный ракетометами летающий огнедышащий ящер — кажется, именно этого нам не хватало все эти годы.



В ближайшее время дракономания явно не пойдет на убыль, и Dragon Commander придется в этих условиях как-то пробиваться. В лобовой атаке бельгийская студия вряд ли смогла бы справиться с монстрами вроде Bethesda, но Larian идут по своему, особенному пути. Они — профессиональные романтики, которые доказали, что могут не только задумать «игру мечты» с огромным количеством элементов, но и заставить их работать на вполне приемлемом уровне. Вот и Dragon Commander — не легкомысленный экшен про ящеров с пулеметами, но вдумчивая тактическая игра с богатым внутренним миром. И мода на драконов тут совершенно ни при чем. ■

SAMSUNG



Новая глубина ощущений с 3D LED-мониторами Samsung.



S23A700D



S23A750D
T23A750*



S27A950D
T27A950*



Активные 3D-очки входят в комплект поставки



Официальный монитор Российского
Финала Киберигр WCG 2011



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

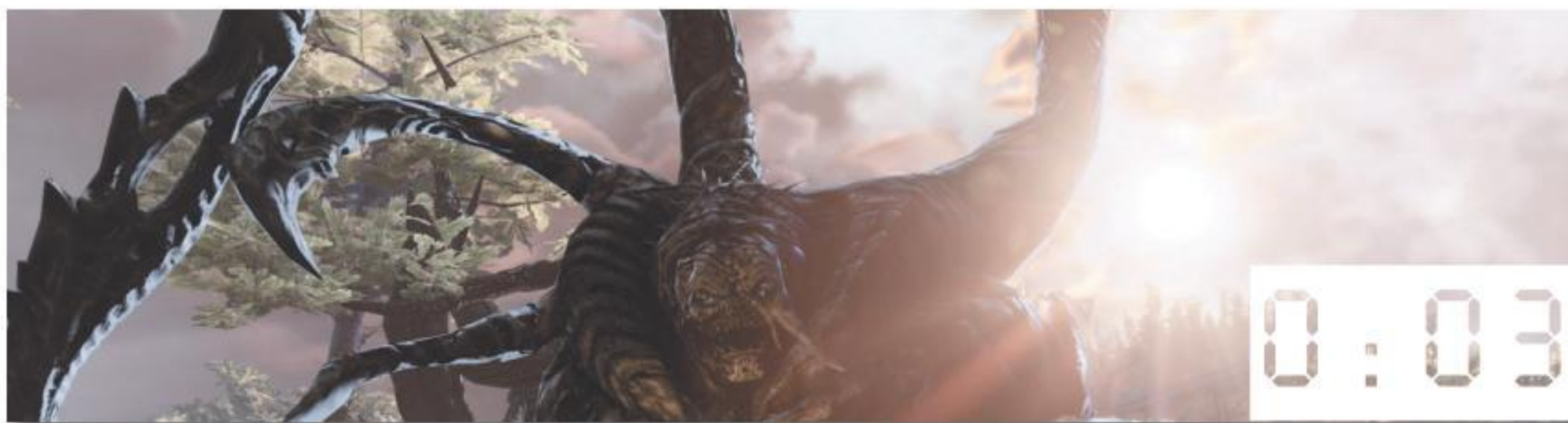
*При использовании 3D-очков. *Модель с ТВ-тюнером.

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

Товар сертифицирован. Реклама.

GEARS OF WAR 3

Про *Gears of War* мы писали не раз, но все же не смогли устоять перед соблазном лишней раз взглянуть на игру на презентации в Париже, которая состоялась в гигантском региональном офисе Microsoft. В компании Клиффа Блежинского мы прошли два первых эпизода. Ниже — подборка наших самых свежих впечатлений от практически финальной версии главного эксклюзива Xbox 360.



0:03

ЩУПАЛЬЦА

В *Gears of War 3* их ужасно много. Исполненные с душераздирающим треском ломают пополам гигантский корабль, из специальных десантных щупалец вылупляются новые враги, громадные боссы сплошь увиты щупальцами, а если прикончить одного такого, то после взрыва из груды его останков на дикой скорости выскользнет одно маленькое щупальце — как таракан, оно будет носиться под ногами игрока, пока его не раздавят. Надо ли говорить, что щупальца вырываются и из самих врагов? Локусты преобразуются на ваших глазах, геометрия моделей меняется в реальном времени — как говорят в Epic, это был мощный вызов движку, с которым он успешно справился.

0:15

ИМУЛЬСИЯ

Причина щупальцевых мутаций — отравление инопланетным минералом. Один такой отросток может вырваться прямо из головы несчастного локуста и, извиваясь, немедленно извергнет на игрока мощную струю Импульсии. В прошлых играх она была зеленой — а теперь желтая, ядовитая и разъедающая броню. После того как Маркуса обольют этой дрянью, у вас самих точно возникнет желание помыться.

0:30

КОУЛ

Как вы уже знаете, в *Gears of War 3* мы сможем играть не только за Маркуса Феникса. В Париже нам удалось пройти эпизод за его темнокожего напарника, здоровяка Коула. До Маятниковых войн он был знаменитым игроком в трэшбол, местный аналог американского футбола. В прошлых сериях была масса отсылок к спортивному прошлому Коула, а в *GoW 3* мы лично сможем пройти по заброшенному стадиону, где когда-то блистал этот атлет. Наверняка подобные эпизоды будут и для Дома с Бердом, но в центре внимания — по-прежнему Маркус. Кстати, появится и третий брат из четы Кармайнов (которые известны тем, что всегда умирают в числе первых). Погибнет он или нет, неизвестно: по мнению Клиффа Блежинского, ему все же суждено умереть, например, поскользнувшись на кусочке мыла в ванной.





0:33

КЛИФФ БЛЕЖИНСКИ

«Импульсия закипает внутри локустов, они сходят с ума от боли, а потом перерождаются. Изуродованное полипами тело лишено разума, но сохраняет базовые моторные функции», — Клифф, как всегда, не скупится на эпитеты. По его словам, лишь первую треть игры мы будем иметь дело с щупальцами, а дальше в игру вступят еще два подвида локустов. Если первые вылезли из самых глубоких пропастей Серы, то на более поздних этапах мы повстречаем локустов-дикарей, живущих близко к поверхности планеты. Их мобильное вооружение соответствует кочевому образу жизни и дикому нраву. Еще Клиффу понравилось название нашего журнала: «Igro — звучит круто».

0:50

УКРЫТИЯ

Когда мы сказали, что система укрытий совсем не изменилась, Клифф почти обиделся: «На самом деле была проведена колоссальная работа по балансировке. Анимации героя, движения камеры, угол обзора... Видел ли я приличную систему укрытий в другой игре? Да, в Vanquish». От себя можем добавить, что теперь стало гораздо больше хрупких укрытий, поэтому героям нужно активнее маневрировать. Вместо военных ограждений в ход обычно идут предметы быта, такие как ящики. Когда они раскалываются под огнем локустов, их содержимое вываливается на спрятавшегося Маркуса.

0:58

МЯСО ПО-ФРАНЦУЗСКИ

Gears of War продолжает курс, выбранный во второй части. При всем пафосе оригинальная игра была довольно мрачным армейским боевиком. В GoW 2 ребята лихо прыгали в пасть к громадному червю, и в третьей серии веселье продолжается. Огромные монстры, яркие цвета, взрывы... Gears of War 3 — это скорее «Трансформеры», чем «Спасти рядового Райана». То, что презентация прошла в Париже, наложило своеобразный отпечаток на все это. Из соседних мониторов то и дело раздавались вопли на французском, а от того, как под рев взрывающихся локустов Маркус изящно произносил витиеватые ругательства, просто бежали мурашки. Знаменитое «Nice!» во время распила врага тут звучало как «Jolie!».

0:33





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

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

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

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

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

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

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

ДОЖДАЛИСЬ?
Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

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»



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

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

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

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.



SPEEDLINK®

MEDUSA NX

5.1 ИГРОВАЯ ГАРНИТУРА

SPEEDLINK®

НАСТОЯЩИЙ 5.1
МНОГОКАНАЛЬНЫЙ ЗВУК

360° объемное звучание — звук в игре становится реальным

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

Серия наушников Medusa полностью обновлена

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

5.1 звук или Stereo звук — на ваш выбор

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

Общение на новом уровне

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



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

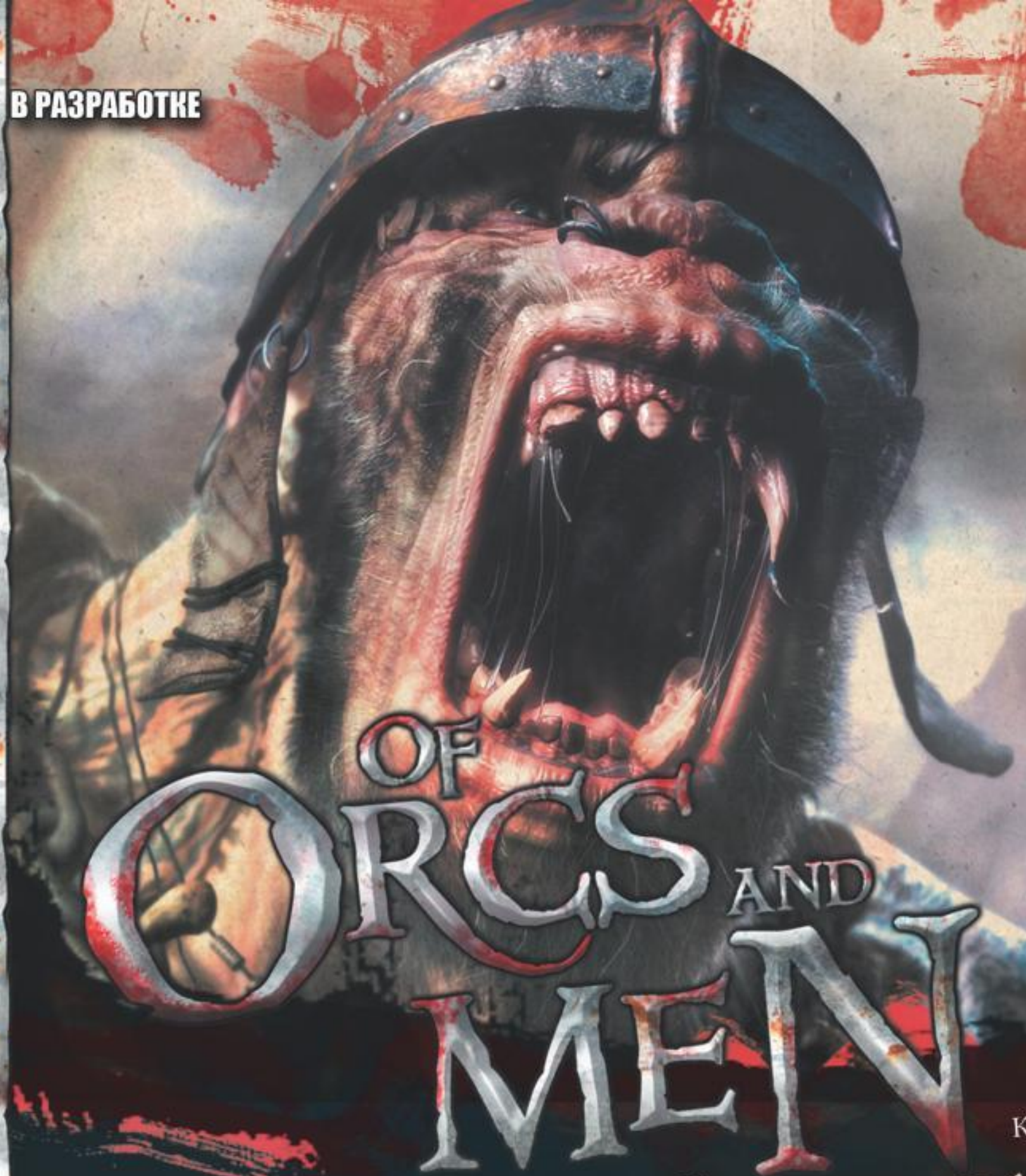


SL-8793-SBK



www.speedlink.ru

В РАЗРАБОТКЕ



OF ORCS AND MEN

Кирилл Волошин

Свободу оркам!

Жанр

Экшен

Ролевая игра

Издатель

Focus Home Interactive

Разработчик

Cyanide Studios

Spiders

Платформа

PC

Сайт игры

[spiders-games.com/
games/of-orcs-and-men](http://spiders-games.com/games/of-orcs-and-men)

Дата выхода

Весна 2012 года

Наш собеседник

Том Воклин



Должность:
Артдиректор

Предыдущее место работы:
Никакого. Проработал в Cyanide 11 лет, в данный момент также возглавляет разработку Game of Thrones RPG.

О себе:

«Я ростом три метра, у меня по шесть пальцев на каждой руке, а по ночам я пью кровь. Ладно, если серьезно, то скажу вот что: мы в Cyanide занимаемся только безумными проектами, которые может подписать только такой же безумный издатель, как мы. Например, Focus».



«Мы сначала хотели назвать игру Dragon Hammer of the Genesis of the Age of the Death of the Dungeon of the Reckoning, но потом решили, что это слишком длинно».

«Как я уже говорил, первая волна людей неплохо ладит с древними расами... Вторая волна была уже другой. Они скорее напоминали потоп. — Моббс издал короткий смешок, как бы оценивая собственное остроумие. Лица орков оставались неподвижными, как гранит. — Да, вторая, и более крупная волна пришельцев-людей была другой. Они грабили и оскверняли землю, а на нас смотрели в лучшем случае как на досадную помеху. Вскоре они начали бояться и ненавидеть нас».

Вы не встретите этого монолога в игре **Of Orcs and Men**, потому что он взят из трилогии Стэна Николса «Орки: Первая кровь». Но главные герои новой RPG от французского тандема **Cyanide Studios** и **Spiders** подписались бы под каждым словом. У одного из них зеленая кожа и клыки, а второй — вороватый гоблин, и объединяет их ненависть к людям-эксплуататорам.

«Мы любим делать нестандартные вещи, но это не главное. Главное, что нам самим ближе волосатые и потные ор-

ки, чем рыцари в сияющей броне», — рассказывают нам разработчики из Cyanide Studios.

Крепкие орешки

Естественно, после такого ждешь, что **Of Orcs and Men** окажется какой-нибудь пародией в духе **DeathSpank**. Все предпосылки вроде бы налицо.

Во-первых, сами герои. Играть мы будем за могучего свирепого орка по имени Аркэл и маленького хитрого гоблина Стикса, причем в бою первый сможет буквально кидаться вторым. Вдвоем им нужно убить Императора людей, попутно истребив огромное число имперских воинов, магов и даже воинственных представительниц ордена Сестры сожаления. Во всем этом без труда угадываются отсылки ко вселенной **Warhammer**, где орки тоже воют с Императором, а среди самых отчаянных бойцов числятся Сестры битвы.

Кроме того, как мы уже знаем, Cyanide сейчас делает RPG по «Песни льда и пламени» Джорджа Мартина — и вот в **Of Orcs and Men** появляется своя Стена. Она делит континент надвое, отгора-



В трилогии будут представлены люди, орки, гоблины, эльфы и карлики — французы досконально проработали каждую из рас.



Вопрос, станем ли мы свидетелями ситуаций, когда герои рассказывают о себе и своих детских комплексах, а brutальный орк вдруг начинает рыдать на плече перепуганного гоблина, остается открытым.

живая земли людей от нечисти, и именно через нее Аркэл и Стиксу предстоит перебраться, чтобы выполнить свою задачу.

Само название будущей игры явно отсылает к знаменитой повести Джона Стейнбека *Of Mice and Men* («О мышках и людях»), причем и тут ирония налицо. В повести, напомним, героями были два бродяги: один сильный, но туповатый, второй умный и осторожный — Аркэл и Стикс как раз такие.

Ну и, наконец, еще один факт, от которого не знаешь, плакать или смеяться: орки в мире игры приравнены к обезьянам Дарвина — именно от зеленокожих здесь произошли все остальные расы, включая карликов и эльфов.

Так что же, французы решили сделать кросскультурную пародию в духе «Монти Пайтона» с элементами фэнтезийного трэша? Авторы уверяют, что это не так: «Здесь не будет brutального пафоса вселенной *Warhammer*. Но это и не юмористическая игра. По атмосфере она ближе к первой части «Крепкого орешка»: то есть наши герои не будут паясничать и балагурить, они живут в мрачном взрослом мире, они разочарованы и циничны, но и не лишены иронии».

Обыкновенный фашизм

Чем разочарованы в жизни Аркэл и Стикс, нетрудно догадаться. В мире *Of Orcs and Men* Империя людей занимается геноцидом остальных рас: гоблины целенаправленно уничтожаются, а орки либо гибнут в бою, либо становятся рабами, которых ценят за физическую силу.

Аркэл принадлежит к легиону элитных орков «Кровавые челюсти», бойцам которого поручают самые опасные миссии. Но Аркэл не слишком популярен даже среди коллег: он часто теряет самообладание и впадает в ярость, что уже принесло ему немало проблем в прошлом.

Стикс же прославился тем, что он не просто профессиональный вор, а старый профессиональный вор. Обычно в этом мире гоблины умирают молодыми, поэтому Стикс стал легендой среди сородичей, хотя в последнее время и о нем стали забывать.

«Аркэл и Стикс — не друзья детства. Когда они встречаются в начале игры, их объединяет общая цель, но не взаимная симпатия. Жестокий мир приучил их не доверять никому, и даже друг к другу они относятся с подозрением. Однако по мере того, как они будут проходить через страшные испытания, герои научатся доверию к товарищу», — рассказывают французы.

Мир, в котором этим двоим предстоит выполнить свою миссию, в Cyanide обещают проработать достаточно глубоко, чтобы дать каждой расе свою культуру, экономику и веру (этого в свое время как раз не хватило Николсу). Мы, конечно, сразу представили, как герои помогают молодым сородичам пройти ритуал посвящения в воины и приготовить людишек на обед, но никаких конкретных деталей пока нет.

Зато известно, что авторы планируют трилогию, а в первой части наиболее детально проработают расу людей, на землях которых и развернутся основные события. «Да, люди — враги наших героев, но это отнюдь не значит, что все они злодеи. Наша задача — максимально реалистично показать каждую расу», — уточняют авторы.

Бросок гоблина

Дуэт сильного орка и вороватого гоблина... Это не только яркие персонажи и источник провокационных диалогов, но и отличный плацдарм для тактического геймплея. У каждого героя есть свои ветки навыков и способностей, которые можно разучивать и прокачивать. Аркэл, естественно, ставит на грубую силу (он может бук-



Авторы обещают, что история будет «сильной и глубокой», а результаты миссии наших героев отражаются на всем окружающем мире.

вально переламывать людишек об колено), а Стикс — на хитрость и ловкость (для него обещают проработать полноценную стелс-механику). И все это придется комбинировать.

То есть пока Аркэл рубится на передовой, Стикс сможет подкрадываться к врагам сзади или тайно пробираться в недоступные коллеге места, чтобы, к примеру, открыть неприступную дверь. А на досуге обчищать карманы и сундуки.

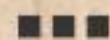
Помимо обычных «классовых» навыков, у героев будут и специальные способности, заточенные под взаимодействие друг с другом. О том, что Аркэл сможет кидаться гоблином в бою, мы уже сказали. Авторы приводят конкретный пример: «Сначала Стикс скрытно убивает двух человек, потом начинается шум и драка, в битву вступает орк, а когда их начинают поливать стрелами, Аркэл хватается гоблина и бросает его на балкон здания, где засели два лучника».

Разработчики хотят всячески обыграть разницу в размерах между героями и уверяют, что бросок гоблина во врагов — это лишь один из примеров.

Естественно, сразу напрашивается вывод, что *Of Orcs and Men* затачивается под кооперативное прохождение, но и тут французы удивили: «Нет, кооператива не будет. Мы поначалу хотели его реализо-

вать, но потом решили, что настоящая ролевая игра ценится личным, интимным опытом».

Игрок сам будет отдавать приказы каждому из героев, свободно переключаясь между ними. Для этого в бою будет использоваться активная пауза, которая не останавливает время, а замедляет его.



В прошлом номере в превью мы назвали *A Game of Thrones RPG* «фэнтезийным *Kane & Lynch*». Теперь на это звание появился второй, еще более дерзкий претендент. Настораживает только одно — и ту и другую игру разрабатывает студия Cyanide, у которой на этот год еще запланированы *Pro Cycling Manager* и стратегия *Confrontation*, о которой мы обязательно расскажем в ближайшее время. Орки и люди, огненные жрецы и монахи-пограничники — все очень интересно, ужасно фактурно и свежо. Один вопрос — выдержат ли французы темп? ■

Будем ждать?

Нестандартная экшен-RPG на грани пародии и драмы про то, как со злодеями-людьми сражаются бешеный орк и летающий гоблин.

Процент готовности: **50%**

ОРКИ

Героем можешь ты не быть,
но злобным орком
быть обязан

Играть за орков можно в массе проектов. Другое дело, что часто раса влияет разве что на набор уникальных навыков или реакцию окружающих на клыкастого героя. Сегодня речь пойдет об орках куда более колоритных. О тех, которые смогли стать главными героями, затмив и людей, и даже остроухих эльфов.



Скандар Граун

Ролевая игра World of Chaos была сделана по мотивам романа венгерского писателя Джона Колдуэлла. Главный герой — полуорк Скандар Граун, могучий воин и жрец бога Хаоса. Его родителей убили еще в детстве, после чего он возненавидел людей (и иногда приносил их в жертву понятно кому). В поисках божественного артефакта ему пришлось пройти массу испытаний, чтобы в итоге понять, что не все люди такие уж сволочи. Жаль только, что сама игра (вместе с русской версией от «Акеллы») из-за багов оказалась практически непроходимой.



Тралл

Один из главных и самых любимых героев Warcraft 3 — орк Тралл, за которого была предусмотрена своя сюжетная кампания. Бывший раб, он вырос образованным, имевшим понятие о чести и благородстве гладиатором, который после побега решил возродить былую славу и культуру сородичей. Он освободил их от власти демонов, но потерял в битве брата. Создававшийся питерской студией Animation Magic квест во вселенной Warcraft тоже был посвящен Траллу. На языке point & click механики он рассказывал историю становления молодого вождя и его борьбы за самоопределение сородичей. Судя по бета-версии, получалось просто замечательно: авторы детально проработали мир зеленокожих. Но проект почему-то закрыли.



Горбаш

Warhammer: Mark of Chaos — Battle March, первое и единственное дополнение к тактической стратегии от Black Hole, предлагала взять на себя роль свирепого орка по имени Горбаш, который повел орду своих зеленокожих товарищей на ослабленную Империю, сметая все на своем пути. Его вела мечта объединить разрозненные племена, обеспечить им могущество и процветание, выполнив свое мистическое предназначение. Но глупый воевода даже не подозревал, что его использовали темные эльфы.



Орки из Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura

В культовой игре от создателей Fallout действительно можно было играть полуорком, но суть не в этом. В игре потрясающе отработали тему дискриминации зеленокожих. Орки здесь представляли типичный пролетариат, которому нечего терять, кроме своих цепей. Они работали на заводах, устраивали стачки, дрались, боролись за свои права, но от безысходности часто пускались в криминал. Могли попытаться ограбить главного героя, но если тот сам орк — отпускали с миром.

ОЩУТИ АЗАРТ ПОГОНИ

2 СЕНТЯБРЯ 2011



> ГОЛЛИВУДСКИЕ ПОГОНИ



ИСПЫТАЙ НАСТОЯЩИЙ ОХОТНИЧИЙ АЗАРТ

> СВЫШЕ 200 ЗАДАНИЙ И 120 ЛИЦЕНЗИРОВАННЫХ МАШИН



НАСЛАЖДАЙСЯ СКОРОСТЬЮ НА ЛУЧШИХ АВТО ИЗВЕСТНЫХ МАРОК

> ОТКРЫТЫЙ МИР — РОСКОШНЫЙ САН-ФРАНЦИСКО



ПОКОРИ БОЛЕЕ 210 КМ ДОРОГ В ГОРОДЕ У ЗАЛИВА

+ 19 ДИНАМИЧНЫХ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ РЕЖИМОВ

DRIVER

САН-ФРАНЦИСКО

www.softclub.ru



1С-СофтКлуб



UBISOFT

DRIVER® San Francisco © 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Driver, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "B", "PlayStation", "PS3", "P3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Apple, the Apple logo, Mac, Macintosh, the Mac logo, and Mac OS are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. © 2011 1С-СофтКлуб. Все права защищены.

Жанр
Шутер
Издатель
Deep Silver
Разработчик
Awar
X1 Software
Платформа
PC
Мультиплеер
Онлайн
Сайт игры
deepsilver.com/en/game-view/view/game/accessall/iron-front/
Дата выхода
Неизвестно



Александр Башкиров

IRON FRONT

LIBERATION 1944

Operation Flashpoint в августе 44-го

Наш собеседник

Василий Пателарос



Должность:
Арт-директор
Предыдущая работа:
Дизайнер, иллюстратор
О себе:
Люблю работать много!

С тех самых пор, как вышла **Operation Flashpoint**, в воздухе витает идея сделать такой же хардкорный шутер, только в декорациях Второй мировой. Все мы знаем историю **Red Orchestra**, развившейся из любительской игры в профессиональную, а теперь по ее стопам идет **Iron Front: Liberation 1944**. Это выросший из мода проект на движке **ArMA 2**. Потихоньку он обрастает сюжетом, проработанным сеттингом и физическим движком буксировки артиллерийских орудий.

Говорят по-немецки

Впервые в истории шутером про Вторую Мировую войну (действие которого происходит на территории Южной Польши) занимаются немецкая и русская компании. Финансовая поддержка и промодеятельность — на немецкой команде **X1 Software**, более-менее известной аддонами к **Silent Hunter 3** и «Ил-2: Штурмовик». Сотрудничают с ними российские разработчики из **Awar**.

Оригинальный мод был изготовлен еще для первой

Armed Assault, а потом адаптирован под **ArMA 2** (занимались этим будущие учредители **Awar**). Новый мод привлек внимание немецкого издателя и теперь гордо выйдет в отдельной коробке.

Перенести боевые действия **ArMA 2** из Черноруссии 2009 года в Польшу 1944-го не так просто, как кажется. У этой войны иные правила, иные дистанции применения огнестрельного оружия, иная техника. Тут нельзя просто замаскировать американских морпехов под немецких **Die Soldaten**, а чернорусских по-



Чтобы добиться достоверной физики танков, разработчики внесли ряд изменений в движок **ArMA 2**.



Удивительно, почему полноценный «OFP про Вторую мировую» выходит в свет только сейчас, а не десять лет назад.



Масштаб и детализация впечатляют. Смогут ли разработчики сохранить такую картинку до релиза?



Вы сможете не только сражаться с немцами, но и поиграть за них. Если захотите.



Фирменных километровых перестрелок из ArmA лучше не ждать — оружие семидесятилетней давности куда менее точное, чем современное.

встанцев — под советских бойцов. «Да, задача у нас сложная, — соглашается Василий Пателарос, арт-директор проекта. — Ведь мы делаем предельно аутентичный военный симулятор. Весь физический движок переделан, наши танки должны вести себя именно как машины Второй мировой, а не те, что вы видели в ArmA».

Освобождение

Главная особенность, о которой разработчики готовы рассказать уже сейчас, — это полноценная сюжетная кампания за немцев (в некоммерческом моде были только 10 миссий за Советский Союз). В общих чертах сюжет можно представить по историческим документам: мы станем свидетелями разгрома немецкой группы армий «Центр».

Итак, Польша жарким летом 44-го... По книгам вроде «Момента истины» Владимира Богомолова легко вообразить себе битвы в крохотных оккупированных городках: стоим спиной к стене и палим в окно из «шмайсера», пока в помещении не закинут гранату, а когда подходит вражеское подкрепление — отступаем в густой польский лес.

«Южная Польша — это в основном поля, холмы и деревни, но городские бои у нас тоже будут — объясняет Василий. — Биться придется за каждую постройку, практически в каждый дом вы сможете зайти. Также можно будет тактически использовать особенности местности: скажем, нападать на вражеский конвой из леса. Учтите, что в условиях Второй мировой все перестрелки ведутся на средних и

близких дистанциях — оружие в то время было неточное и ненадежное».

В советской кампании можно будет пилотировать пикирующие бомбардировщики «Пе-2» (знакомые по «Ил-2» «пешки») и управлять тяжелыми танками «Иосиф Сталин»; также обе стороны сойдутся в бессюжетном мультиплеере.

Парад Победы

«Обе сингл-кампании новые: оригинальные карты, эксклюзивная техника, свежие боевые сценарии. Количество миссий за немцев и за русских — одинаковое». Масштабы сражений — самые разные: в одних миссиях немецкие соединения будут вариться в русском «котле», в других мы будем управлять маленькими группами советских

разведчиков во вражеском тылу.

Хотя половину ArmA 2 мы проводили в танке «Абрамс», физическая модель там мало чем отличалась от той, что была в Battlefield. В Liberation 1944 боевые машины вермахта и Красной армии используют новую, куда более продвинутую модель повреждений.

Вот как это описывают разработчики: «У каждой боевой единицы есть несколько уязвимых мест. Скажем, можно израсходовать уйму боеприпасов, даже не поцарапав танк. А можно убить экипаж, разрушить двигатель, поджечь бак с горючим... а то и взорвать машину одним удачным попаданием в возимый боезапас — у танка даже башня отвалится! Учитывается масса параметров: например, толщина брони, угол по-



Сюда явно напрашивается бросить гранату.

НАСТОЯЩИЙ ЖЕЛЕЗНЫЙ ФРОНТ

Слушай нас, молодежь
оккупированных Гитлером стран!



В судьбоносном для Германии 1932 году на основе боевых отрядов социал-демократической партии и немецких профсоюзов была создана организация «Железный фронт». С ее помощью действующий президент Пауль фон Гинденбург выиграл выборы у Адольфа Гитлера и Эрнста Тельмана (в своих предвыборных махинациях опиравшихся на коричневые рубашки штурмовых отрядов и стиснутый кулак запрещенного Союза красных фронтовиков).

Железные фронтовики занимались демонстрациями, уличными боями в рабочих кварталах Берлина и рисованием чер-

ного круга с тремя белыми стрелками. Придуманный русским эмигрантом Сергеем Чахотиним образ символизировал трех основных противников фронта: национал-социалистов, коммунистов и веймарскую аристократию. Также им было очень удобно аннулировать уже нарисованные свастики.

Антифашистская организация утратила актуальность в 1933-м, после приглашения Гинденбургом Гитлера на пост рейхсканцлера; но символ и в наше время мелькает на молодежной одежде. Все на разгром гитлеровской Германии!

падения снаряда и расстояние до цели».

...

ArmA 2 в историческом сеттинге — эта идея давно просилась в игру (с которой, согласитесь, познакомилось бы в разы меньше людей, если бы мод так и остался некоммерческим).

Разработчики подходят к вопросу настолько серьезно, что узнать в Iron Front черты ArmA 2 можно разве что по фирменному спартанскому интерфейсу. У Liberation в комплекте будет даже собственный редактор, в котором можно конструировать миссии и кампании. В общем, пока Red Orchestra буксует на пути к релизу, у нее появился очень опасный конкурент. Вместе с сезонным противостоянием Call of Duty и Battlefield нас ждет куда более редкая борьба двух хардкорных военных шутеров. ■

Будем ждать?

Выросший до полноценной игры мод, превращающий ArmA 2 в хардкорный шутер о Второй мировой.

Процент готовности:

60%

Dell рекомендует Windows® 7.



The power to do more



Dell™ Inspiron™ N5110

Легко быть разным

SWITCH
by design studio

И вот почему:

- Процессор Intel® Core™ i7, Intel® Core™ i5 или Intel® Core™ i3 второго поколения*
- Уникальные сменные панели Dell Switch**
- HD-дисплей для видео высокой четкости
- SRS Premium Sound обеспечивает удивительное качество звука
- Воспроизведение 3D-видео на внешнем 3D-экране (3D TV)***
- Интерфейс USB 3.0 для супербыстрой передачи данных
- Технология PowerShare USB для зарядки устройств, даже когда ноутбук выключен!

Подробнее на www.dell.ru



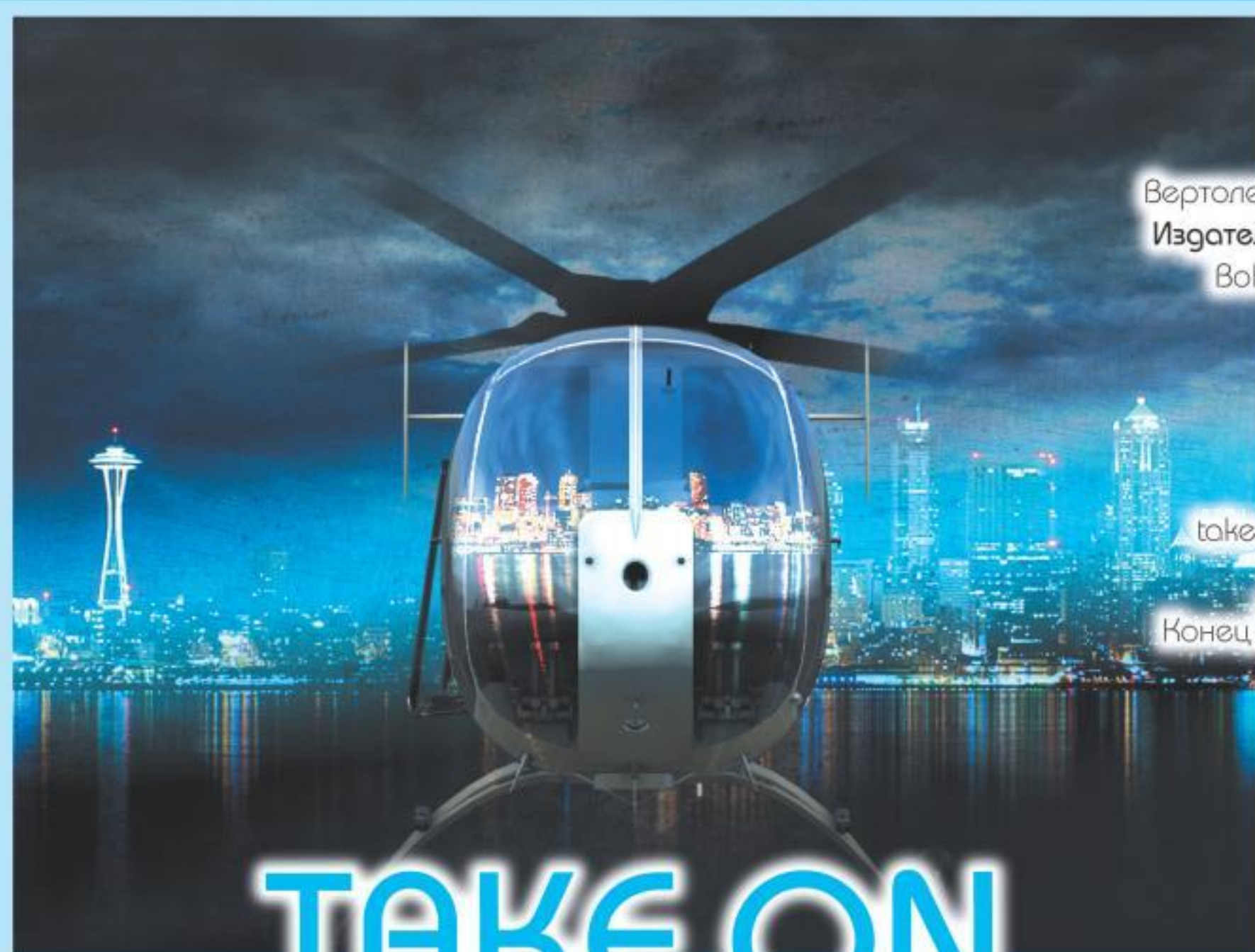
*Уточняйте конфигурацию при покупке. **Только в конфигурации с опцией сменных панелей, дополнительные сменные панели Dell Switch можно приобрести отдельно. ***Поддержка 3D TV: требуется телевизор с 3D и кабель HDMI (оба продаются отдельно); 3D-очки, совместимые с вашим 3D-телевизором. The power to do more – стремись к большему. Switch by design studio – сменные панели от дизайн студии, SRS Premium Sound – высококачественный звук, PowerShare USB – подзарядка периферийных устройств от USB порта.

Dell, логотип Dell, Inspiron, Studio, XPS – товарные знаки Dell Inc.

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

Microsoft, Windows, Windows 7, Windows Vista и логотип Windows Vista являются товарными знаками Microsoft Corporation на территории США и других странах. Упомянутые торговые марки других компаний являются собственностью соответствующих владельцев. © 2011 Dell Inc. Все права защищены.

Реклама.



Жанр
Вертолетный симулятор
Издатель/разработчик
Bohemia Interactive
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC
Сайт игры
takeonthegame.com
Дата выхода
Конец 2011 года

TAKE ON HELICOPTERS

Сергей Колокольников

Дембель «Черного ястреба»

Наш собеседник

Джей Кроу



Должность:
Глава разработки
Take on Helicopters.
Предыдущая работа:
Никакого, присоединился к коман-
де во время разработки ArmA 2:
Operation Arrowhead.
О себе:
«Я фанат Operation Flashpoint,
в свое время эта игра буквально
изменила мою жизнь».

Честно, мы долго боролись с искушением заменить какой-нибудь из скриншотов на фотографию голых женщин. Симулятор гражданской авиации — даже писать такое страшно, а уж картинки целых, не горящих вертолетов без намека на вооружение вызывают сокрушительные приступы зевоты. Но при более близком знакомстве оказалось, что **Take on Helicopters** отнюдь не так проста, как кажется поначалу.

Армейский магазин

Судьба Take on Helicopters интересным образом связана с **ArmA 3**. Дело в том, что в процессе создания третьей «Армы» чехи настолько увлеклись шлифовкой физики вертолетов, что в какой-то момент поняли, что материала хватит еще на одну игру. Опыты с запредельной дистанцией прорисовки ландшафта и эксперименты с физической моделью в итоге вылились в... полноценный вертолетный симулятор. Take on Helicopters, в свою очередь, окажет услугу «Арме» — изолировав вертолеты от всех лишних элементов геймплея, разработчики надеются добиться идеального ба-

ланса пилотирования, а потом вернуть их из «лаборатории» обратно на поля сражений.

«Мы были поражены тем, сколько применений находится гражданским вертолетам в реальном мире, — говорят чехи, когда речь заходит о том, чем заняться игроку в их новом проекте, — каждый день происходит масса удивительных событий, в которых они участвуют». И тут же приводят ряд игровых примеров: помимо ожидаемой работы воздушным извозчиком

(каждый пассажир непременно будет обладать уникальным характером, а иногда даже качать права), мы займемся исполнением трюков на авиашоу, высадим спецназ на крыше небоскреба с заложниками и попадем в подчинение военного подрядчика, буквально притягивающего неприятные для пилота ситуации.

Задания в режиме карьеры разбросаны по игровой песочнице, так что в свободное от работы время никто не помешает вам заняться исследованием



Из развлечений предусмотрен мультиплеер, в котором можно будет как конкурировать с другими пилотами, так и сообща выполнять задания.



Торчать все время в кабине не придется — разработчики говорят, что по ходу кампании игроки смогут покинуть машину, взаимодействовать с персонажами, подписывать контракты и расширять свой вертолетный бизнес.



Разработчики в лучших традициях российской школы авиасимов обожают хвалиться супердетализированными кабинами.



В случае успеха проекта не удивимся, если чехи захотят выпустить отдельный танковый и самолетный симулятор.

окружающего мира. Благо посмотреть будет на что: в Bohemia сейчас работают сразу над двумя большими территориями. Первая — район американского Сизтла: реки, фьорды, леса, небоскребы и двухсотметровая башня Спейс Нидл. Вторая — Южная Азия, величественные горы которой напоминают Такистан из **ArmA 2: Operation Arrowhead**, что, по словам разработчиков, может стать поводом для забавных отсылок к предыдущим проектам.

От винта!

«У нас будет три категории вертолетов, — продолжают разработчики из Bohemia. — Во-первых, легкие машины. Они очень быстрые, на них интересно участ-

воваться в гонках. Во-вторых, средние вертолеты. Они массивнее, но позволяют перевозить больше груза и пассажиров. И, наконец, рабочие лошадки тяжелого класса». У каждой категории — свое поведение в воздухе и свой вариант с вооружением. Дело в том, что по сюжету мы играем за двух братьев, хозяев небольшой компании, занимающейся грузоперевозками. Один из них когда-то был пилотом боевого вертолета, так что без военных флэшбеков мы явно не обойдемся.

Ну а чтобы летать было интересно даже в мирное время, чехи берут консультации у настоящих пилотов, а уже упомянутая физическая модель действительно стоит того, чтобы посвятить ей целую игру. Учитывает-

ся, кажется, все: ветер, погода, вес (не только пассажиров или груза, но и экипажа, топлива и оборудования), притяжение, турбулентность.... При этом чехи стараются охватить максимально большую аудиторию. Чтобы поднять и удержать машину в воздухе, хардкорные летчики будут следить за показаниями каждого прибора, а новички смогут настроить сложность под себя, включить систему помощи и при необходимости обойтись без джойстика.



Открытый мир, внимание к деталям, гибкая сложность и полеты в компании ворчливого милитариста, кажется, могут привлечь даже самых придирчивых скеп-

тиков. Ну а тех, кто забеспокоился о дальнейшей судьбе фирменных тактических шутеров, чехи просят не волноваться — над серией ArmA сейчас трудится подразделение из Брно. ■

Будем ждать?

Авторы ArmA и Operation Flashpoint идут на гражданку, неся под мышкой вертолетный симулятор для людей. Будет интересно.

Процент готовности: **70%**



Жанр
Скоростное Diablo
Издатель
Focus Home Interactive
Разработчик
Wizarbox
Мультиплеер
Интернет
Локальная сеть
Платформы
PC, Xbox360, PS3
Дата выхода
Начало 2012 года

R.A.W. REALMS OF ANCIENT WAR

Дьявольски быстрое Diablo

Кирилл Волошин

Согласно древнему пророчеству, в 2012 году должен состояться релиз **Diablo 3**. Многие разработчики наивно верят в эту легенду, игры жанра hack & slash снова входят в моду, соответствующие анонсы идут один за другим, и даже старушка **Dungeon Siege** по такому случаю вылезла из могилы.

Неожиданным на этом фоне стало известие о разработке **R.A.W.: Realms of Ancient War** французской **Wizarbox**. Студия уважаемая и известная — только отнюдь не благодаря RPG. Совсем недавно

французы делали отличные квесты, включая **So Blonde** и, на минуточку, **Gray Matter**, а теперь вот собираются выпустить игру, которая на первый взгляд напоминает этакий **Alien Shooter** в фэнтезийной упаковке.

На троих

R.A.W.: Realms of Ancient War — это все тот же Diablo, только ускоренный в десятки раз. В дебютном трейлере герои переводили на фарш толпы монстров с такой неестественной скоростью, что даже

возникли сомнения — уж не с ошибкой ли это видео записано. Впрочем, сами французы в нашем интервью не скрывают, что делают ставку именно на скоростные бои с участием сотен монстров.

Проходить R.A.W. предполагается втроем. Состав команды классический: девушка-разбойница, воин и волшебник. Причем каждый из классов ориентирован на активные сражения — защите придется уделять минимум внимания. Авторы делают все, чтобы заставить игрока постоянно идти на риск и яростно сражаться,

стоя по колено в крови — причем в собственной.

Вопреки традициям, лук в руках разбойницы не так уж и эффективен. Чего не скажешь о кинжалах, которые на коротком расстоянии обладают огромной мощностью, но одновременно делают их владелицу крайне уязвимой. Воину тоже придется рисковать и чуть ли не специально подставляться под удары: чем меньше здоровья остается в богатырском теле, тем разрушительнее режим гнева. Про волшебника французы говорят просто: он использует



Поиск сундуков с сокровищами, торговцы — все это здесь тоже будет.



В игре планируется пять боссов, и к каждому придется найти свой подход.



Если все вещи в игре генерируются случайным образом, то все уровни, наоборот, сделаны вручную. «Для нас важнее качество, а не фактор неожиданности», — комментируют французы.



Среди врагов много старых знакомых: помимо троллей и гоблинов будут летучие мыши, волки, василиски, воры, агрессивная стража.

только боевую магию, никаких щитов и уклонений.

Чтобы сражаться еще эффективнее и эффективнее, троица будет взаимодействовать друг с другом — кооперативный режим в буквальном смысле заставляет игроков объединять усилия. «У вас будет возможность накладывать заклинания, воздействующие на всех героев, и составлять комбинированные атаки из навыков и умений разных персонажей. Например, воин сможет так испугать врагов, что они на время оцепенеют, и тогда волшебник быстро добьет их карающим огнем», — рассказывают авторы.

Экспресс-троллинг

Впрочем, это не значит, что вы сможете играть только за разбойницу, воина или мага. Едва ли не главная особенность R.A.W. — умение на время перевоплотиться в выбранного монстра. На глазах у огромного ошарашенного тролля сражающийся с ним мужчина в латах вдруг превращается в... огромного тролля и бьет его по голове его же дубиной. Во время действия навыка герой, естественно, не может использовать свои классовые способности (и одновременно теряет все текущие бонусы), но зато получает в свое распоряжение весь арсенал способностей монстра. Особенно эффективен такой подход в схватках с боссами: там, по словам авторов, подобные фокусы с перевоплощением открывают совершенно новые тактические возможности.

В любом случае — играете ли вы за воина, мага, разбойницу или перевоплощаетесь в какую-нибудь тварь — управлять ими всегда придется напрямую. «Это позволит вам интенсивнее чувствовать ритм и

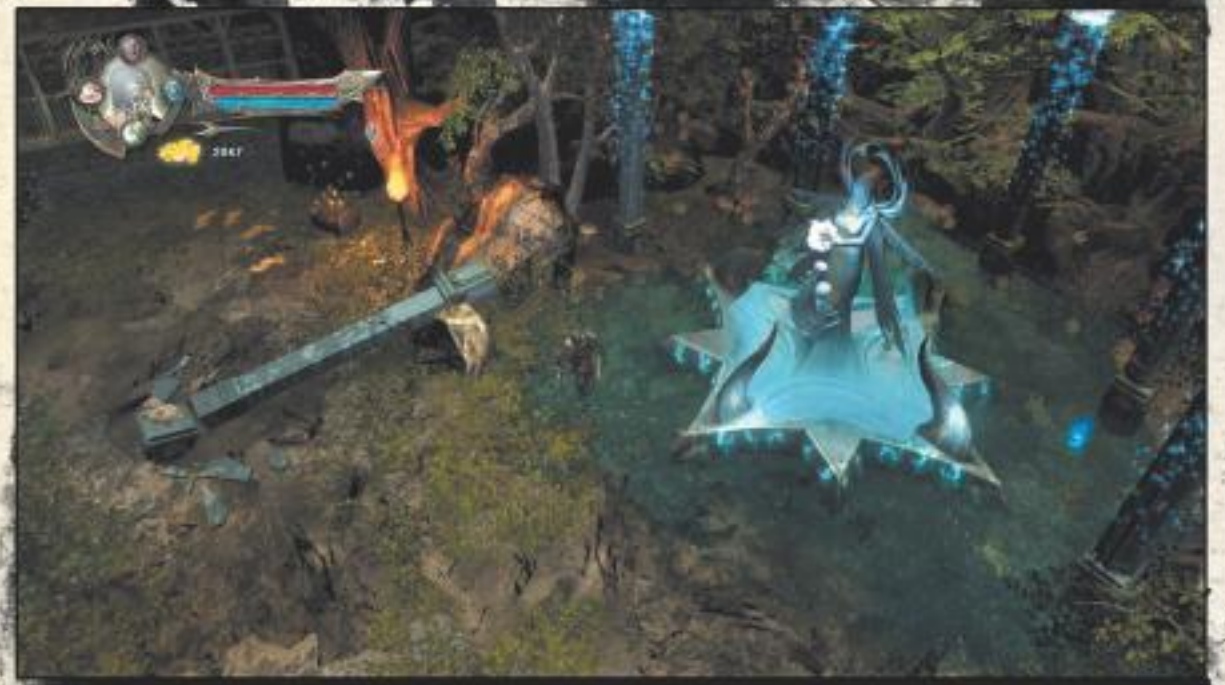
вибрацию боя. Враги текут, суетятся вокруг вас, и вы буквально кожей ощущаете, как герой проходит сквозь толпы противников», — мечтательно закатывают глаза французы.

Превращения, как и все другие умения, придется использовать в бешеном ритме. Ему здесь подчинено все, даже интерфейс, который позволяет мгновенно переключаться между целыми группами навыков, заточенных под разные ситуации. Так, разбойница, сражаясь с крупным врагом, использует один набор умений (куда входят критический удар, способность увернуться и атакующая аура), а когда ее окружают толпы монстров — тут же переключается на второй сет, где в ее распоряжении оказываются ловушки и особенно мощная дальнебойная атака.

Из поверженных врагов непрерывно валяются груды вещей. Все награбленное в игре, как и в Diablo, генерируется случайным образом, с учетом множества различных параметров и условий. Но и тут ничто не должно отвлекать вас от безостановочного экшена. «Мы не хотим, чтобы игрок тратил время, копаясь в разноцветном ворохе трофеев. Поэтому интерфейс разработан так, чтобы вы сразу видели, полезен ли для вас выпавший из очередного гоблина меч или нет», — уверяют в Wizardbox.

А он с начинкой!

Казалось бы, все ясно. Да и список игр, которыми вдохновлялись французы, не оставляет сомнений в общей направленности R.A.W.: помимо дилогии Diablo, авторы вспомнили Titan Quest, Sacred и Torchlight. Однако, как выясняется, игра на самом деле глубже, чем кажется на первый взгляд.



Редчайший скриншот: в кадре каким-то чудом не оказалось ни одного монстра.

Вселенная проработана куда подробнее, чем это принято в обычных Diablo-клонах. Действие разворачивается в мире, измученном постоянными войнами между царствами эльфов, людей и гномов. Нам обещают не обычное остроухое фэнтези, а вдохновленный темным Средневековьем мрачный реалистичный мир. Большинство мужчин погибло на войне, на дорогах бесчинствуют мародеры и разбойники, а недавно пошли слухи о появлении на Севере новых врагов, и это не люди, не эльфы и не карлики. Посланные разведать ситуацию отряды не вернулись, и именно в этот момент вы вступаете в игру.

Как в породистых партийных RPG, у каждого из трех героев будет своя завязка истории и свой финал. Авторы обещают немало сюрпризов в сюжете. В игре запланировано немало побочных квестов, и многие из них будут завязаны именно на нравственных дилеммах. «Здесь можно совершать ужасные поступки только ради того, чтобы сорвать хороший куш. Вы пойдете на это? Но будете ли потом чувствовать себя комфортно? Решайте сами!» — интригуют французы.

Сегодня создавать экшен-RPG без интересного сюжета и морального выбора нельзя. Над сценарием Diablo 3 работает легендарный Леонард Боярский, который когда-то в составе Black Isle Studio писал сюжет для Fallout. Нелинейный сюжет мы совсем недавно видели и в Dungeon Siege 3. Так что тут авторы R.A.W.: Realms of Ancient War все делают правильно. Яростный экшен, украшенный оригинальной идеей воплощения в любого монстра, кооператив, сценарий с разными сюжетными линиями для трех героев и моральным выбором. Осталось грамотно реализовать задуманное. ■

Будем ждать?

Высокоскоростная экшен-RPG, в которой герои останавливаются только для того, чтобы обратиться в какого-нибудь монстра или принять непростое моральное решение.

Процент готовности: **60%**

Жанр
Стратегия
Издатель
Не объявлен
Разработчик
Unigine Corp.
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC
Сайт игры
oilrush-game.com

Дата выхода
2012 год



OIL RUSH

Денис Мурин

Если есть своя скважина — значит, жизнь налажена

Наш собеседник

Денис Шергин



Должность:
Генеральный директор компании Unigine

Предыдущее место работы:
До этого в игровой индустрии не работал: был менеджером проектов, программистом, системным администратором, преподавателем, монтажником радиоаппаратуры.

О себе:
Первый раз в разработке компьютерной игры участвовал в 15 лет (тогда все очень быстро заглохло), следующий — уже в 27.

Разработчики из Unigine Corp. в интервью сообщили дословно следующее: «Наша студия находится в Сибири, где «сидеть на нефтяной трубе» считается единственным достойным занятием». Сами они в каком-то смысле тоже на ней сидят: важнейшим источником их дохода на ближайшие годы должна стать стратегия о нефти Oil Rush.

Мы провели много часов за текущим билдом игры, взяли интервью у продюсера проекта Дениса Шергина и спешим сообщить, что в Oil Rush вы и впрямь можете усестись на трубу... Вот только без грамотной тактики, продуманной обороны и спланированных атак вас с нее быстро спихнут.

Нефтяной мир

Действие Oil Rush разворачивается в постапокалиптической вселенной в духе фильма «Водный мир». В результате некоего катаклизма суша ушла под воду, а оставшиеся в живых люди ведут войны за ресурсы, главным из которых является, разумеется, нефть. Сценаристы все еще работают над сюжетом, поэтому о кампании на данный момент известно ровно одно — она будет.

Поскольку в мире игры почти не осталось суши (на некоторых картах есть скалы и ледники, но на них никто не живет), большинство людей в игре обитает либо на кораблях, либо на нефтяных платформах или плавучих заводах.

Вокруг них-то и завязан весь геймплей.

Юниты не могут свободно перемещаться по карте — только между платформами. Система управления напоминает инди-стратегию Euforia. Здесь нельзя обвести десяток героев рамкой и послать в атаку. Зато можно выделить платформу, вокруг которой плавают ваши суда, выбрать нужное количество бойцов и отправить их... нет, не в атаку, а к другой платформе. Если они найдут противника, то попытаются уничтожить. Не найдут — захватят платформу и будут нарезать вокруг нее круги.

Платформер

Платформы бывают разные — производственные и нефтя-



Подводные лодки — суперюниты, однако в одиночку даже три субмарины долго не протянут.



Оборонительные башни долго строятся, еще больше улучшаются, а если их оставить без присмотра во время реконструкции — сдаются противнику без боя.

ные. С последними все понятно: пока вышка под вашим контролем, вы добываете нефть. Производственные же делятся по типу машин, которые они выпускают. На одних штампуются боевые вертолеты, на других — гидроциклы с автоматчиками или еще какие-то «водолюбивые» юниты.

Вокруг производственных платформ можно строить оборонительные башни трех типов: легкие, артиллерийские и противовоздушные. Каждый тип можно улучшать. Обновленные версии становятся не только мощнее и крепче, но и начинают эффективнее отражать атаки не свойственных им видов вражеской техники. Например, системы «земля — земля» получают возможность вести огонь по воздушным целям. Если с самого начала вкладываться в оборону, то вышки вполне можно будет оставлять вообще без охраны.

По мере прохождения обязательно придется прокачивать какую-то одну особенность ваших войск — вспомогательную, защитную или атакующую. Прокачав какое-то направление до максимума, вы откроете доступ к суперору-

жию. Вспомогательная ветка увеличивает скорость передвижения судов и позволяет вызвать гигантский вертолето-самолет, защитная — увеличивает броню ваших войск, поднимает из пучины подводную лодку и пассивно увеличивает скорость добычи нефти. Совершая атаку, несложно усилить орудия на кораблях и башнях, а развил умение до максимума — обрушить на врага ядерный удар.

На нефтяной игле

По словам Дениса Шергина, «в Unigine Corp. постарались максимально разнообразить геймплей, чтобы каждая новая миссия удивляла не только новыми юнитами и сменившимся окружением, но и различными задачами и новыми тактическими приемами». И в уровнях из нашего билда это действительно было заметно.

Иногда нам предлагают сыграть не в RTS, а в Tower Defense. Вы управляете вышкой, которую надо защитить любой ценой. Вариантов решить задачу — масса. Построить множество дешевых орудий по всей карте. Возвести всего несколько, зато полнос-

тью укомплектованных. Поставить башни в начале карты или в самом конце. Можно и вовсе забыть про развитие башен, прокачаться до вызова суперюнитов и вызвать сразу несколько подводных лодок.

В режиме «Супербоссы» нам предлагается уничтожить уникального юнита противника. В той версии игры, которую тестировали мы, боссом была особо прочная подводная лодка, в одиночку потопившая весь редакционный флот.

Но даже на обычных RTS-миссиях расслабиться не получается. Искусственный интеллект довольно ловко наносит точечные удары по флангам, где обычно нет оборонительных построек, запросто может развернуть свою базу у вас в тылу и начать прессовать уже с двух сторон. Разработчики, отвечая на наш вопрос о глобальной игровой концепции, очень точно подметили: «Выкачивать нефть, не вкладываясь в развитие остальных индустрий, — это очень недальновидно. Она же вот-вот закончится, еще дожить до этого успеем! Именно эту мысль мы и хотим донести через свою игру».



Oil Rush сделана на мультиплатформенном движке Unigine, который не только хорошо выглядит (в основном за счет освещения), но и великолепно оптимизирован. Пресс-версия Oil Rush на средней машине легко выдает 60 кадров в секунду при максимальных настройках. На дорелизных билдах такое можно встретить нечасто.

До знакомства мы относились к игре с изрядной долей скепсиса, на деле же Oil Rush оказалась увлекательной стратегией. Пока одни сибиряки поставляют со своей родины лишь сырье, у Unigine есть все шансы собрать полноценный законченный продукт. ■

Будем ждать?

Умные геополитические мысли, возвращенные в потенциально лучшую постсоветскую стратегию со времен «Периметра».

Процент готовности: **60%**



Грамотно выставленные оборонительные сооружения разорвут в клочья почти любого противника.



В режиме Tower Defense вы сможете почувствовать себя синими индейцами из «Аватара», которых забивают тяжелой техникой, ударными вертолетами и конвертопланами (на переднем плане).

Водный мир



Сотрудник РГУ нефти и газа им. И.М. Губкина Никита Шумков рассказывает, как на сегодняшний день обстоят дела с добычей углеводородов на шельфе и какие опасности подстерегают отважных морских нефтяников.

Перед тем как начать наш краткий экскурс в историю шельфовой добычи, давайте разберемся с основными понятиями. Итак.

Шельф — это материковая отмель, которая примыкает к суше и очень похожа на нее своим геологическим строением.

Границы шельфа — с одной стороны, это берег моря или океана, а с другой — бровка (резкий перегиб поверхности морского дна, переход к материковому склону). Глубина в районе бровки колеблется от 100 до 200 м (но иногда доходит и до 500-1500 м).

Плавучая буровая платформа — плавучее сооружение с оборудованием для бурения скважин в морском дне.

Начало морскому бурению дал Генри Л. Уильямс в 1896 году. Буровые установки располагались на насыпях, которые соединялись с берегом деревянными помостами. С тех времен промысел необычайно разросся. На сегодняшний день в мире функционируют 256 плавучих нефте- и газодобывающих платформ. Из добытых в 2010 году 3913 млн тонн нефти и 3193 млрд м³ газа на шельф приходится порядка 33 и 25 процентов соответственно.

Несмотря на то, что разработка шельфа (особенно арктического) является наиболее перспективным направлением как

нефтяной, так и газовой промышленности, добыча углеводородов на воде до сих пор необычайно опасна.

Все помнят катастрофу платформы Deepwater Horizon, случившуюся 20 апреля 2010 года и унесшую жизни тринадцати человек. Было потеряно 4 млрд баррелей нефти, нанесен чудовищный ущерб экологии. Чистый убыток BP составил \$4914 млрд (это только за 2010 год).

Случай, безусловно, ужасный, но, увы, не единственный. С 1969 года на нефтяных вышках произошло более 180 катастроф разной степени тяжести. Пять из них были просто чудовищны.

Страшнейшая авария случилась на платформе Piper Alpha, построенной в 1975 году (добычу вела компания Occidental Petroleum). 6 июля 1988 года в результате выброса и последующего взрыва газа погибло 167 человек. Это самый настоящий «черный рекорд» по количеству погибших.

Платформа Alexander L. Kielland, эксплуатируемая Phillips Petroleum, служила своеобразным отелем для работников соседней платформы (обе платформы были соединены мостиком). 27 марта 1980 года опоры вышки вследствие усталости металла подломились. Платформа почти мгновенно накренилась на 30 градусов.

Всего через 15 минут после разрушения первой опоры на поверхности воды находились две из пяти опор. Из 212 человек погибло 123.

Страшными были две аварии на платформе Echova, в 1984 и 1988 годах. Инцидент 1984 года случился из-за неисправности систем эвакуации персонала и унес 42 жизни: тридцать шесть человек погибло при срыве спасательных плотов с высоты в два десятка метров, еще шестеро умерло, прыгнув в воду с высоты сорока метров. В 1988-м платформа сгорела полностью, но, что удивительно, обошлось вообще без жертв.

По степени воздействия на окружающую среду нельзя не упомянуть аварию на платформе Sedco 135-F (добычу вела компания Pemex). 3 июня 1979 года из-за неисправности системы циркуляции бурового раствора произошли выброс и возгорание нефти. До окончательной консервации скважины 23 марта 1980 года в воды Мексиканского залива вылилось 3,5 млн баррелей нефти. Нефтяное пятно покрыло площадь 180 на 80 км. В результате чуть полностью не вымер редкий вид морских черепах Lepidochelys kempii. Тысячи детенышей пришлось перебрасывать на самолетах в незагрязненные районы Мексиканского залива — только так вид удалось спасти. ■

«Реалистичный шутер про Великую Отечественную:
с сюжетом, тактическими элементами и почти физически
ощущаемой болью от ранений»
PC ИГРЫ

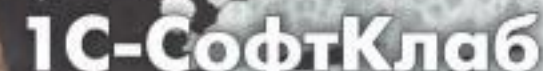
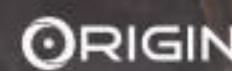
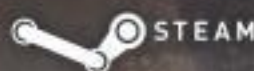
«... многогранный, по-хорошему сложный шутер»
Игромания

«... воплощение идеи реализма в боевиках»
ЛКИ

RED ORCHESTRA 2

ГЕРОИ СТАЛИНГРАДА

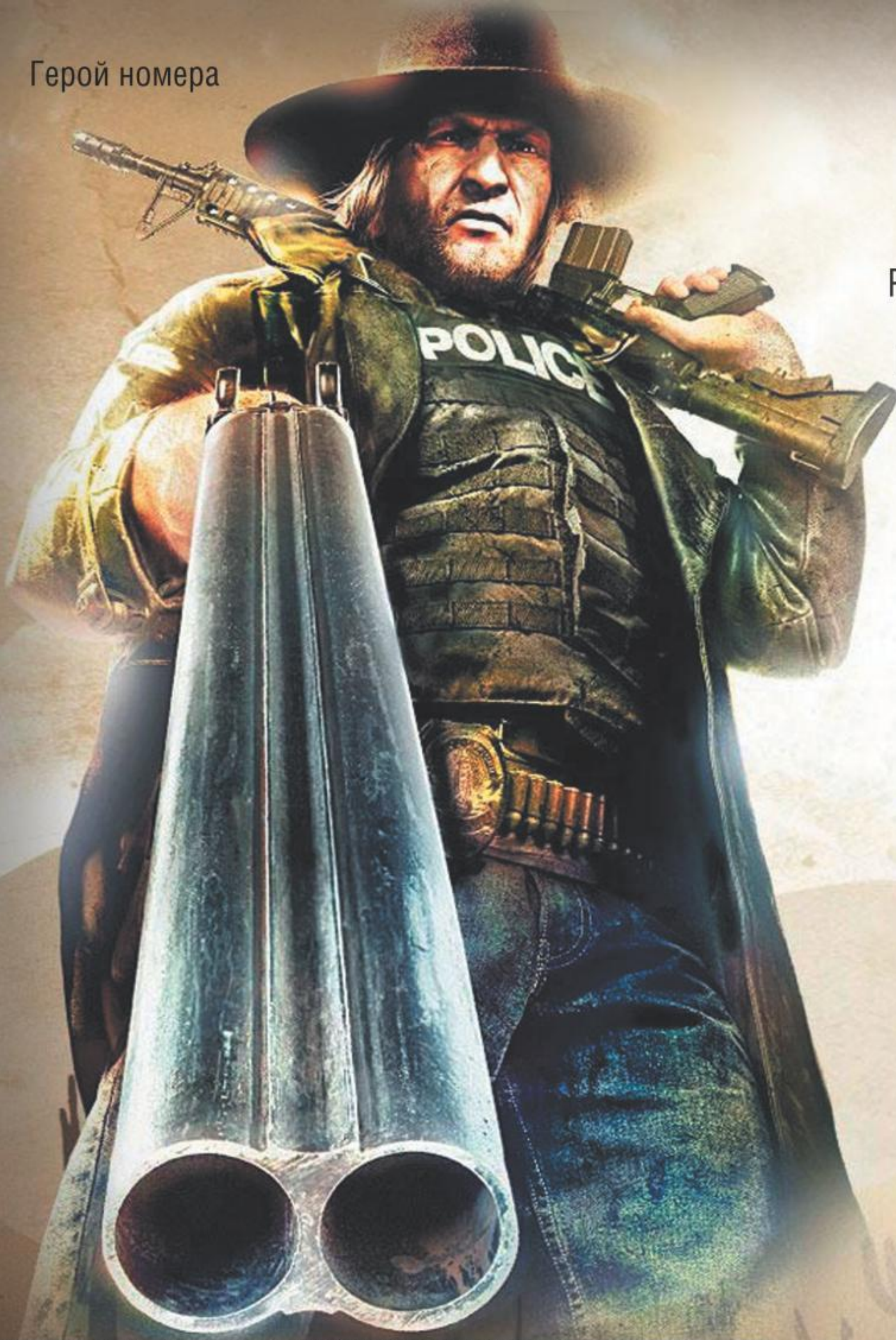
ГЕРОИЧЕСКИЙ ШУТЕР НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ



РЕКЛАМА

© 2011 ООО «1С-СофтКлаб». Все права защищены. Red Orchestra © 2006-2011 by Tripwire Interactive. Red Orchestra® is a registered trademark of Tripwire Interactive in the USA and other countries. All rights reserved. This product includes codes licensed from NVIDIA; Utilizes Umbra Software, ©2007 Umbra Software; Uses Bink Video. Copyright (C) 1997-2011 by RAD Game Tools, Inc. This software product includes Autodesk® Human IK® property of Autodesk, Inc. ©2008, Autodesk, Inc. Autodesk, "Autodesk® Human IK®" is a registered trademark or trademarks of Autodesk, Inc. All rights reserved. Unreal® Engine, Copyright 1998 - 2011, Epic Games, Inc. All rights reserved. Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc. Steam, Steamworks and the Steamworks logo are registered trademarks of Valve Software Inc in the USA and other countries. All rights reserved. ©2011 Valve Corporation.

Герой номера



Жанр

Экшен

Издатель

Ubisoft

Разработчик

Techland

Платформы

PC,

PS3,

Xbox 360

МУСОР НОМЕРА

Call of Juarez: The Cartel

Главный герой Call of Juarez: The Cartel — Бенджамин Маккол — совершает много противоправных действий. Такого мы не ожидали даже от потомка преподобного Рэя Маккола. Но прежде всего Бен — детектив полиции, поэтому вместо биографических фактов сосредоточимся на служебных подвигах нашего героя и его коллег

Вся королевская рать

Бен Маккол является членом межведомственного спецподразделения, созданного для борьбы с мексиканским наркобароном Хуаном Мендозой и возглавляемым им картелем.

После 11 сентября 2001 года особые группы с участием полицейских, агентов Управления по борьбе с наркотиками, ФБР и еще примерно двух десятков организаций создаются в США по малейшему поводу (в том числе для борьбы с нелегальными иммигрантами, террористами и хакерами из группы Anonymous).

Десятью годами раньше союз рекордного количества организаций охотился на реального наркобарона Пабло Эскобара: УБН, ЦРУ, рейнджеры из подразделения «Дельта», колумбийская полиция, спецслужбы и народное ополчение из конкурирующих наркоторговцев. В результате Эскобар был застрелен на крышах Медельина 2 декабря 1993 года. Причудливое сборище из шпионов, солдат и преступников подробно описан в книге Марка Боудена «Убивая Пабло».

На иллюстрации: Пабло Эскобар, один из богатейших жителей планеты Земля в 70-80-х годах, наркобарон, террорист и архетип.



Увози за сто морей

Перед началом боевых действий Маккол отправляет в программу защиты свидетелей Джессику Стоун, дочку агента УБН, погибшего при взрыве штаб-квартиры Управления.

Знаменитая программа была основана в 1970 году и с тех пор успела обработать свыше 7500 свидетелей и 9500 членов свидетельских семей. Служба федеральных маршалов меняет свидетелю фамилию (в одной из серий «Симпсонов» принятый в программу Гомер стал Томпсоном), перевозит в новый город, помогает устроиться на работу, дает дом и \$60 000 в год. Поскольку большинство ценных свидетелей — гангстеры и наркодилеры средней руки, 17% участников программы рано или поздно возвращаются к преступной жизни. Скажем, известный вам по фильму «Хорошие парни» Генри Хилл имел больше неприятностей с полицией после начала своего участия в программе, чем до.

На иллюстрации: В 1980 году мелкий гангстер Генри Хилл (в исполнении Рэя Лиотты) растворился в программе защиты свидетелей, но в начале 90-х был с позором исключен из программы за торговлю наркотиками.



Ограбление по-полицейски

В лос-анджелесских трущобах Маккол с партнерами крадет полную сумку грязных денег у банды негров — не забыв разрисовать стены граффити банды мексиканцев.

В 90-х годах особый отдел C.R.A.S.H. полиции Лос-Анджелеса занимался и подобными, и куда более интересными вещами. У отдела даже была собственная гангстерская символика (череп в ковбойской шляпе, окруженный тузами и восьмерками), кружки и футболки с которой до сих пор продаются в магазине сувениров при полицейском управлении.

В числе «подвигов» отдела — торговля наркотиками, отстрел негров-бандитов и случайных прохожих, участие в ограблениях банков и кража трех килограммов кокаина из хранилища вещественных доказательств (что привело к аресту офицера Рафаэля Переза и началу самого громкого коррупционного скандала в истории американской полиции).

На иллюстрации: Перез и его коллеги из отдела по борьбе с бандитизмом вели себя в жизни так, как герои фильма «Тренировочный день» и сериала «Щит» стесняются вести себя на экране.



Дорожное правосудие

В финале третьей главы The Cartel детектив Маккол помогает агенту ФБР Кимберли Эванс и агенту УБН Эдди Гуэре в течение пяти минут избивать подозреваемого на разделительной полосе оживленной автомагистрали.

3 марта 1991 года похожая судьба постигла Родни Кинга — слегка нетрезвый негр-уголовник оказал сопротивление при задержании после долгой автопогони и удостоился 56 ударов полицейскими дубинками, пока простой гражданин Джордж Холидей снимал происходящее на видеокамеру. Трое из четырех участвовавших в инциденте офицеров были оправданы судом присяжных, что привело к шестидневным массовым беспорядкам, завершившимся только со вводом в город 10 000 бойцов Национальной гвардии и 4000 военнослужащих.

Родни Кинг отделался травмами лица, переломом ноги и многочисленными гематомами; Лос-Анджелес понес ущерб на \$1 млрд вследствие поджогов, погромов и мародерства.

На иллюстрации: Лучшее всего подробности бунтов 1992 года отображены не врезках из новостей, а в последней миссии Grand Theft Auto: San Andreas.

Через границу

В двенадцатой главе Маккол переходит мексиканскую границу по подземным туннелям. Граница между Мексикой и США тянется от Мексиканского залива до Тихоокеанского побережья: это черта в 3200 км, которую в год пересекают до 1 млн нелегальных иммигрантов.

С 2005 года вдоль границы построено 1000 км заградительных сооружений со всевозможными камерами и сенсорами — хотя некоторые радикально настроенные законодатели мечтают о возведении сплошной трехметровой стены с электрифицированной колючей проволокой поверху (стоимость проекта оценивается в \$8 млрд).

Но ничто не мешает контрабандистам рыть туннели под заграждения: в марте 2007-го пограничники обнаружили коридор из Сан-Диего в Тихуану — длиной в километр, на глубине в 20 метров, с цементным полом, освещением и вентиляцией, калифорнийский вход в который был замаскирован под офисное здание.

На иллюстрации: Фразу «Мы не переходили границу. Граница перешла нас!» вслед за Мачете повторяет каждый мексиканский контрабандист.





ЖАНР

ШУТЕР

ИЗДАТЕЛЬ

UBISOFT ENTERTAINMENT

РАЗРАБОТЧИК

TECHLAND

МУЛЬТИПЛЕЕР

ИНТЕРНЕТ

ПЛАТФОРМЫ

PC, XBOX 360, PS3

САЙТ ИГРЫ

CALLOFJUAREZ.UBL.COM/THE-CARTEL

CALL OF JUAREZ The CARTEL

Запад нам поможет

АРТЕМ КОМОЛЯТОВ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: CORE 2 DUO 2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб ВИДЕО

ЖЕЛАТЕЛЬНО: CORE 2 DUO 3 ГГц, 4 Гб, 512 Мб ВИДЕО

Есть мнение, что не выпусти **Rockstar** в прошлом году **Red Dead Redemption** — польская студия **Techland** могла бы и дальше не беспокоиться за свое будущее, делая по новой части **Call of Juarez** раз в два года. Но рядом с мастодонтом RDR этой серии делать откровенно нечего: по сравнению с миром

и персонажами, придуманными **Rockstar**, любой **Call of Juarez** выглядит детской дворовой игрой в «ковбойцев и индейцев».

Так что **Call of Juarez: The Cartel** — это такой белый флаг **Techland** и попытка уйти на другие поля. Вернее, даже не уйти, а бежать — в дикой спешке сверкая пятками, ро-

няя тюки и чемоданы. В результате умение делать хорошие шутеры и какой-никакой талант **Techland** умудрились растерять где-то по дороге.

Плохой лейтенант

Нужно сказать сразу: проблемы **The Cartel** происходят вовсе не от резкой смены деко-

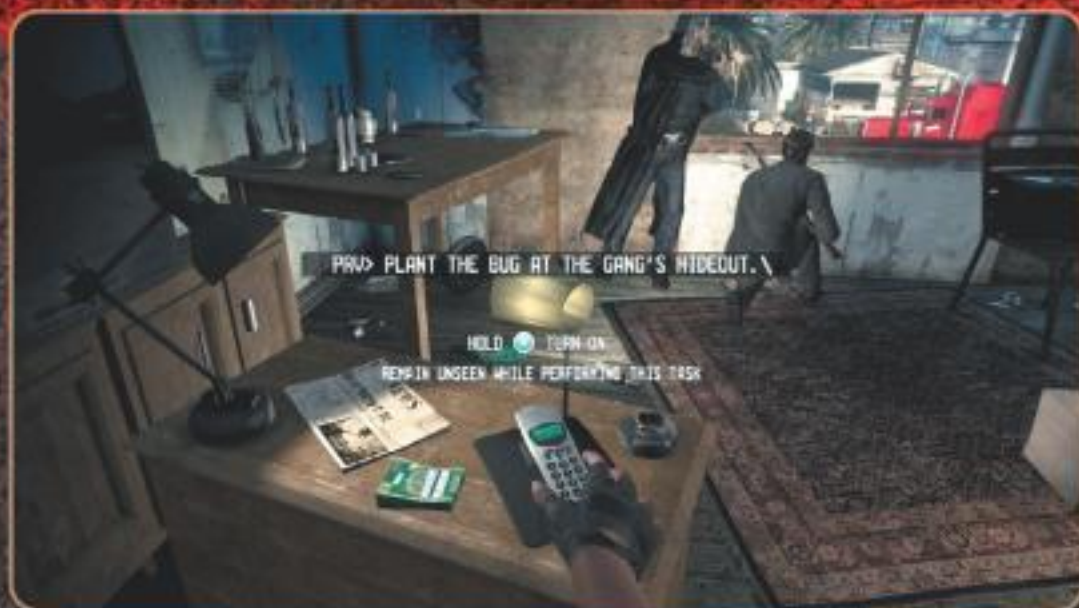
раций. Променяв эстетику спагетти-вестерна на дух боевика со Стивеном Сигалом, **Techland** не совершили ничего фатального. Даже наоборот: в свете последних новостей из Мексики сюжет про борьбу плохих копов с наркокартелями выглядит в разы свежее поеденного молью наследия **Серджио Леоне**.



Движок игры держится молодцом на пейзажах, но с отрисовкой персонажей у него наблюдаются явные проблемы.



Дополнительные очки в кооперативе выдаются за соревнования в духе «кто быстрее взорвет пять машин» или «кто быстрее убьет пять бандитов врукпашную».



Момент для маленькой операции за спинами напарников просто идеальный. Жаль, что в реальном кооперативе таких ситуаций почти не встречается.



Картина Репина «Не ждали».

Героев снова несколько штук. Эдди — из Управления по борьбе с наркотиками, Ким — из ФБР, Бен — из полиции Лос-Анджелеса. И как это всегда было в серии, каждый из них представляет интересы только своей организации и преследует сугубо личные цели. Они не особо любят друг друга, и уж точно не доверят напарнику свою жизнь. Ситуация обостряется еще и тем, что начальство заставляет их копать под своих же напарников: например, Ким получает задание глаз не спускать с Бена, подозревая его в связях с местным главредиской, а Бен следит за Эдди, в прошлом отличившемся кражей наркотиков с места преступления.

Образы персонажей еще больше оживляются маленькими, но перченными фактами. У Ким есть брат, который состоит в одной из уличных банд Лос-Анджелеса, и ради него ей самой приходится нарушать закон. Эдди, в прошлом бывший хорошим детективом, пристрастился к азартным играм и по уши увяз в долгах. А Бен (к слову, потомок того самого преподобного Рэя из первых двух частей) регулярно пользуется услугами проститутки и очень хочет отомстить мексиканскому «авторитету» лично.

Изыди, твою мать!

Словом, если бы *The Cartel* повезло стать фильмом, то снимал бы его точно Роберт Родригез. Но сейчас это всего лишь набор отличных, захватывающих роликов, кое-как скрепленных плохим шутером.

И это, если честно, просто обескураживает: вот уж с чем, а с экшеном у Techland ранее проблем не наблюдалось — палить из двух стволов на скаку в



Назначение стрельбы с двух рук нам так и не удалось выяснить. Прицеливаться нельзя, точность низкая. Зато выглядит эффектно.

первых двух частях было бы интересно и сейчас. Замена кольтов на пистолеты и М4 сказала не только на внешнем виде игры: ощущение «настоящего» оружия в руках тоже кануло в небытие. Стрельба в *The Cartel* скучна как похороны. Более того, уровни построены таким образом, что у контуженного AI остается только два варианта — либо стрелять, либо отсиживаться в укрытии. Поэтому все здешние перестрелки сводятся к тому, чтобы дождаться, пока какой-нибудь бандит высунет голову из-за бочки, а затем снести эту голову выстрелом из револьвера. Враги не умеют окружать или просто действовать слаженно, они даже укрытие поменять не в состоянии, поэтому во время перестрелок игроку остается только зевать да постреливать из-за угла. Что обидно: любые попытки разбить тяготины рэмбо-забегом в тылы противника караются быстрой смертью (при всей неосторожности стреляют враги метко и больно).

Не спасает ситуацию и *slo-mo*. Все вполне ожидаемо: убивая бандитов, мы наполняем специальную шкалу «сосредоточенности». Как только она заполнится, можно будет на пару секунд погрузить мир в тягучий рапид и развешать гадам прицельные хедшоты. Это хоть и старо как мир, но все еще работает и слегка разбавляет скуку. К тому же, играя за Бена, мы можем слышать, как тот исполняет былинный трюк своего прапрапрадедушки Рэя — в режиме замедления цитирует стихи из Библии (правда, с изрядной долей отсебятины и отборного мата). Но этого окошка в четыре секунды совершенно не хватает, чтобы разбавить долгие минуты убийственно пресных перестрелок.

The Cartel честно пытается как-то разнообразить действие, но делает это настолько неуклюже и неумело, что на глазах наворачиваются слезы жалости. Так, перестрелки здесь во все не единственный вид экшена. Периодически игра сажает

вас в автомобиль — либо за руль, либо заставляет высунуться из окна и помогать отстреливаться на ходу. Все бы ничего, только корявое управление низводит все удовольствие от поездки к минимуму, да и длятся такие эпизоды от силы минут две. Еще здесь есть сцены в духе *Call of Duty: Modern Warfare 2*, когда бравый отряд вышибает дверь и в эффектном рапиде отстреливает находящихся внутри. Та же беда, что и с обычным замедлением, — таких сцен недостаточно, чтобы как-то расшевелить игрока. Есть эпизоды, в которых нам приходится махать кулаками: тогда становится понятно, что перестрелки по сравнению с этим — сушая благодать.

Все эти эпизоды выступают в роли типичных сборочных блоков любого уровня. То есть почти на каждом этапе нам предложат сначала прокатиться на машине, затем немного пострелять, попробовать изувечить кого-нибудь врукопашную, еще немного постре-



Собственно, сам городок Сьюдад-Хуарес мы посетим лишь в рамках одного уровня — все остальное время будем мучительно туда добираться.



Лицо Бена ясно дает понять, что он не слишком одобряет заработок на стороне.

лять, вломиться в комнату с замедлением, пробежаться под огнем противника и благополучно уехать (допустимы вариации, но незначительные). Вместо того чтобы создавать впечатление цельного приключения, The Cartel больше смахивает на лоскутное одеяло с постоянно повторяющимися кусками-эпизодами или какой-то набор мини-игр.

Не верь, не бойся, не проси

За некоторые идеи Techland до жути обидно, потому что они оказались погребены под аляповатой реализацией. Главным образом это касается режима совместного прохождения, который при лучшем стечении обстоятельств мог бы стать крохотным откровением в среде кооперативных экшенов.

The Cartel можно проходить вдвоем — каждый игрок берет под управление одного из агентов. Интересно здесь то, что каждый агент работает прежде всего на себя и на свою организацию, а потому и задачи у всех разные. Если примешать к этому сквозящее в коллективе недоверие и перенести такие взаимоотношения в «кооп», может получиться нечто занятное.

Каждый агент может зарабатывать дополнительные очки, если выполнит пару дополнительных заданий: например, забрать образцы оружия, поставить жучки и так далее. Важная



Может показаться, что в The Cartel есть система укрытий, но вы не питайте иллюзий: вся система укрытий заключается в нажатии кнопки «Присесть», стоя у мусорного бачка.

деталь — все это нужно умудриться сделать, не попав на глаза другому игроку (у которого тоже есть свои задания и который тоже будет пытаться выполнить их втихаря). Очки выдаются как за выполнение специальных условий, так и за разоблачение союзников. Так нагнетается искусственное напряжение в команде: все приглядывают друг за другом, внимательно смотрят, кто чем занимается, и одновременно пытаются незаметно стащить что-нибудь с места преступления для себя. Без пяти минут гениально.

Однако на практике все оказывается гораздо более приземлено. Все ключевые

объекты появляются на одних и тех же местах, так что если вы проходите игру с бывальыми напарниками, то они уже наперед будут знать, куда вы захотите отлучиться в первую очередь. Да и то, если только сильно захотят вас подловить, — проще всем троим закрыть глаза на индивидуальные расследования друг друга и спокойно выполнять свои задания. И это будет, наверное, самым правильным выходом: в стремлении подобрать какой-то важный предмет кто-то будет попросту сбегать от команды во время жаркой перестрелки, чтобы под шумок расправиться с личным квестом. Спрашивается, кому

нужен кооперативный режим, в котором игроки бросают друг друга под огнем, чтобы стать на пару сотен очков богаче?



Для Call of Juarez путешествие во времени не прошло без серьезных осложнений. Наивный, слегка бутафорский, но любовно сделанный вестерн превратился в типовой полицейский боевик из 80-х, а хороший, цельный шутер деградировал до неказистого и тупого тира. Единственный вопрос, который хочется задать Techland в этой связи, — зачем? ■

- Рейгабельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
- Легко освоить

Дождались?

Неожиданно блеклый шутер, почему-то носящий имя Call of Juarez. Псалмы из Библии со стрельбой присутствуют, но уже ничуть не радуют.

- Геймплей **5** ★★★★★
- Графика **7** ★★★★★
- Звук и музыка **7** ★★★★★
- Интерфейс и управление **6** ★★★★★

Рейтинг

6,0

«Выше среднего»

Не ходите, дети, в Мексику гулять



Упомянутый в игре картель «Хуарес» — вполне себе реальный наркокартель, который поставляет за границу вполне реальные наркотики и создает вполне реальные проблемы как мексиканскому, так и американскому правительству. Базируется он главным образом в городе Сьюдад-Хуарес, милом мексиканском городишке с курортным климатом и самой скверной криминогенной обстановкой в мире.

Именно так: Сьюдад-Хуарес по праву считается криминальной столицей мира. Виной тому специфическое географическое положение города — он находится почти на самой границе Мексики с США, а потому является одним из важнейших транспортных узлов. Все это создает идеальные условия для процветания наркобизнеса и контрабанды, а потому поголовье преступников в городе прямо-таки зашкаливает. Раньше этот скорбный титул принадлежал столице Венесуэлы, Каракасу, где на каждые 100 тысяч человек приходилось около 130 случаев насильственной смерти. Но после того, как новый президент Мексики Фелипе Кальдерон в 2006 году объявил войну наркомафии, Сьюдад-Хуарес отнял пальму первенства со значительным отрывом — здесь концентрация убийств

составляет 190 случаев на 100 тысяч населения.

В городе царит почти полное беззаконие. Сьюдад-Хуарес — центр давней войны наркокартелей, «Хуареса» и «Синалоа», поэтому жертвы есть и среди бандитов, и среди полиции, и среди мирных жителей. Причем убийства поистине жестокие: мафиози используют всю свою фантазию, чтобы не только доставить своим жертвам как можно больше страданий, но и запугать конкурентов и местное население. Здесьние полицейские уже привыкли находить трупы людей, которых расчленили, сожгли заживо или утопили в кислоте.

Преступные синдикаты делают все возможное, чтобы установить свой собственный тотальный контроль над городом, причем с большим успехом. В ход идет все: и запугивание, и подкуп, и устранение неудобных или несговорчивых элементов. Высокая коррумпированность государственных структур крайне затрудняет борьбу с преступностью в Сьюдад-Хуаресе, а если и находятся честные герои, то их скоро настигает незавидная участь. Когда банды Сьюдад-Хуареса решили избавиться от главы полицейского департамента Роберто Ордуња, они поставили жесткий ультиматум властям: либо Ордуња покинет город и свой пост, либо каждые два

дня в городе будет лишаться жизни кто-то из служителей закона. Роберто Ордуња не стал испытывать судьбу и подставлял под удар своих коллег и уехал из города. Правда, синдикаты все равно выследили его и убили. Вот такое оно, подлинное мексиканское коварство.

Со сложившейся обстановкой власти пытаются бороться, но пока без особых успехов. Да, коррумпированных чиновников арестовывают, в городе постоянно присутствуют военные силы и ежегодно для защиты Сьюдад-Хуареса выписываются лучшие кадры из спецподразделений. Однако все это лишь разжигает пламя войны между преступным миром и законом, в результате чего число жертв растет — причем по большей части среди мирного населения и полиции, а не наркокартелей. А уже во время написания этой статьи из Мексики пришла новость о задержании одного из главарей картеля «Хуарес» — Хосе Антонио Агосту Эрнандеса по прозвищу Эль-Диего. За информацию о нем мексиканские власти давали 15 миллионов песо (около 1,25 миллиона долларов США), и первое, что наверняка сделает их возможный получатель (если такой вообще объявится), — купит себе билет на самолет в какую-нибудь далекую и более безопасную страну.

WARHAMMER
40,000

SPACE MARINE

ВОЙНА — ЭТО Я



СЕНТЯБРЬ 2011



ЯРОСТЬ БИТВЫ

Отправляйтесь на передовую и докажите, что никто и ничто не может остановить космодесантника.



МРАЧНОЕ БУДУЩЕЕ

Вас ждет завораживающая своей жестокостью вселенная Warhammer 40,000.



БЕСКОМПРОМИССНЫЕ БАТАЛИИ

Сражайтесь в онлайн, прославляя Императора, или сеите смерть, примкнув к Космодесантникам Хаоса.



Warhammer 40,000: Space Marine – Copyright © Games Workshop Limited 2011. Space Marine, the Space Marine logo, GW, Games Workshop, the Games Workshop logo, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Device, 40,000, the Double-headed Eagle device and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products, illustrations and images from the Space Marine game and the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2011, variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All Rights Reserved. AMD, the AMD Arrow logo, ATI, the ATI logo, AMD Athlon, Radeon and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. Developed by Relic Entertainment. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners.

THQ

1С-СофтКлаб



Жанр
Симулятор
тропического бога
Издатель
Ubisoft
Разработчик
Ubisoft Montpellier
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
fromdustgame.com

СИСТЕМНЫЕ
ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 1,8 ГГц, 1 Гб,
256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core i7 920 2,66 ГГц, 4 Гб,
512 Мб видео

FROM DUST

В моей душе неосторожно вы разбудили вулкан

Говоря о том, что представляет собой **From Dust**, и зная человека, который ее сделал, трудно не сорваться на монолог о роли одинокого автора в ожиревшей и осоловевшей игровой индустрии образца начала XXI века. Эрик Шайи — именно такой автор, с полным комплектом признаков латентной гениальности: в 80-х участвовал в создании ряда классических игр (вы наверняка видели **Frog**), а в начале девяностых единолично разработал **Another World**, игру настолько прекрасную, что немногие, даже современные проекты могут сравниться с ней в том, что касается атмосферы.

Если вы до сих пор не верите в исключительность Эрика Шайи,

посмотрите хотя бы одно интервью с ним: перед вами предстанет энергичный француз с детской улыбкой, который чуть не выпрыгивает из штанов, пытаясь донести до собеседника суть своей новой игры. Сразу видно, что человек искренне любит свое дело и предан ему до конца. Или еще лучше — переиграйте в **Another World**. Очень скоро вам станет ясно, почему Александр Кузьменко на прошлогодней gamescom рвался на презентацию **From Dust** как молодой лосось на нерест, громко восклицая при этом: «Да вы что! Это же новая игра Эрика Шайи!»

Проблема этого автора заключается вот в чем: в середине девяностых он отошел от созда-

ния игр и на несколько лет посвятил себя фотографированию вулканов (его работы можно увидеть на anotherworld.fr). За это время требования к видеоиграм довольно сильно изменились. Эрик Шайи этого предсказуемым образом не заметил.

Плачут, богу молятся

Авторские игры сейчас востребованы как никогда: никому, кажется, не надо напоминать почти голливудские истории разработчиков **Braid** и **Minecraft**. Обе этих игры были сделаны одним-двумя людьми, и обе выглядели по-своему великолепно. Та же самая история с **Another World**. Различие в

том, что современные инди-хиты принято еще и сопровождать инновационным геймплеем, ради которого все и затевается. И **Braid**, и **Minecraft** заставили нас взглянуть на интерактивные развлечения под совершенно новым углом. **Another World** при этом могла похвастаться парой оригинальных дизайнерских идей, но в основном брала за счет визуального стиля и режиссерских приемов, с которыми в то время все еще был острый дефицит.

Ровно та же участь постигает титульный проект. Несмотря на вклад **Ubisoft Montpellier**, во **From Dust** чувствуется определяющая роль Эрика Шайи, это именно его игра. У нее есть довольно свежая механика (в той или иной форме,

По признанию автора, идея **From Dust** пришла к нему во время наблюдения за извержением вулкана.



Извержения и наводнения случаются в игре строго по расписанию, раз в несколько минут.



впрочем, виденная сразу в нескольких классических играх). Есть красивая легенда в основе. Есть и визуальный стиль, каких поискать, а также песнопения под аккомпанемент каких-то тихоокеанских аналогов вузузеп. Свежего и интересного геймплея — нет.

Крокодил не ловится

Завязка следующая: на некотором проклятом острове живут весьма несчастные люди-дикари, которые однажды решили отправиться искать следы и мудрость неких Древних — последние очень удобно расположили по всему архипелагу систему порталов, между ними туземцы и путешествуют. Чтобы активировать очередной портал, нужно возвести и удерживать деревни вокруг всех тотемов, расположенных на острове. Условия тем временем не благоприятствуют. И без того тесные клочки суши заливают цунами. Их затапливают бешено бьющие из-под земли источники. На них извергаются вулканы. На них растут огненные и взрывоопасные деревья, которые в считанные минуты могут уничтожить все живое.

Тут бы и пришел конец несчастным мумба-юбмам, но у племени есть коллективная воля — Дыхание, которым мы и управляем. С его помощью дикари возводят новые горы. Меняют течения рек и переходят по опустевшим руслам на ранее недоступные участки. Засыпают источники и пересаживают деревья. А контроль над тотемами дает им возможность использовать магию, с помощью которой можно на время превратить воду в желе или вызвать управляемую миниатюрную черную дыру, чтобы поглощать любую материю в неисчислимых количествах.

Еще на картах встречаются специальные камни со знаниями — пассивными заклинаниями, которые, как правило, дают деревьям защиту от огня или воды. Нюанс в том, что, чтобы знание заработало, его должен доставить в соответствующее поселение гонец, которому, конечно, тоже нужно предварительно расчистить дорогу.

Не растет кокос

Маршрут пилигримов пролегает по дюжине островов. В это время голос закадрового дикаря-лето-



Только на последнем уровне разработчики объявляют-таки вольницу и позволяют игроку свободно управлять стихиями.

писца рассказывает убаюкивающую историю о том, как племя училось налаживать диалог с окружающей средой, — такая скромная экологическая ода малым народам Океании. Шайи, очевидно, пытается донести до всех понятную любому хиппи идею о том, что окружающая нас среда — хрупкое и ненадежное место, что с природой нужно уметь бережно обращаться, а не пытаться прогнать ее под себя. Этому наивному послышу просто нельзя не умиляться.

Шайи в форме, и опыт наблюдения за вулканами явно не прошел для него зря: ему удалось создать не только красивую, но работающую экосистему. Вокруг захваченных тотемов немедленно начинает распространяться растительность — некоторые земли, впрочем, нужно предварительно полить водой. Лава немедленно затвердевает до каменного состояния при контакте с почвой или любой лужей. На пригодных для жизни участках суши начинает плодиться мелкая животная сволочь. Этот мир буквально ломится от собственного потенциала, он, кажется, только и ждет, чтобы показать вам разрушительные катаклизмы, удивить новыми чудесами или даже, чем черт не шутит, лютыми боссами, которых нужно заманивать в каньоны и затапливать водой или заливать раскаленной лавой...

Ничего этого здесь, как вы догадываетесь, нет: то ли утрированным катастрофам и чудищам нет места в экологическом манифесте Шайи, то ли он просто не знает,



Управление во From Dust довольно неудобное: то и дело курсор захватывает вместо песка воду, и наоборот.

что современная публика избалована и ее нужно развлекать не зрелищами, так геймплеем. Он, вероятно, считает, что природа и возня с ней прекрасны сами по себе. И они действительно прекрасны — первые три-четыре уровня. После этого игра превращается в мутную череду головоломок — порой сложных и довольно оригинальных, но очень и очень похожих друг на друга. Заклинания хороши, но их тоже мало. За аборигенами наблюдать неинтересно: в свободное время они бесцельно слоняются по деревьям и бормочут несуразности. После нескольких первых миссий хочется пожать уважаемому автору руку и выключить игру насовсем — концепция изучена, смысл понятен, к чему дальше тратить драгоценные часы жизни?



Шайи страдает тем же синдромом, что и другая индустриальная

знаменитость с французской фамилией — некто П. Молиньё. Его представления о современных играх происходят из позапрошлого десятилетия, прекрасного и трогательного времени, когда не было сенсорных контроллеров и поддержки 3D-телевизоров, а культовыми играми считались квесты про говорящих собак и маниакальных кроликов, а также шутеры с демонами и резней на Марсе. Сегодня все по-другому: целевая аудитория From Dust ждет от разработчиков экспериментов не с формой, а с содержанием, а тут у Ubisoft Montpellier сплошные наметки да перспективы. А этого, конечно, мало: по уровню впечатлений From Dust находится где-то на уровне двухдолларового приложения из iTunes, а компания Ubisoft почему-то оценивает ее примерно в 15 долларов, и многие наверняка трижды подумают, прежде чем их тратить. Но эту оплошность мы оставим на совести маркетологов. К Эрику Шайи у нас претензий нет. ■

× РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

× КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

× ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Дождались?

Игра про терраморфинг и управление стихиями оказалась куда однообразнее, чем звучала на словах. From Dust была бы потрясающей игрой, если бы была в два раза короче и стоила бы в четыре раза дешевле.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★ 6.0

Рейтинг «Мании»:

7,0

«Хорошо»



Игорь Асанов

Поворот не туда

Один из самых крупных и авантюрных проектов управления стихией

Начало шестидесятых: улыбчивый советский парень в скафандре облетает вокруг Земли, угнетаемые африканские колонии получают независимость, женщины с восторгом примеряют первые капроновые колготки. Кажется, что еще совсем чуть-чуть — и наступит мир во всем мире, а на Луну под звуки песен Муслима Магомаева начнут курсировать регулярные космические трамваи.

Проект разворота крупнейших сибирских рек — Оби, Иртыша и других — в жаркие казахские и узбекские степи как нельзя лучше соответствовал своей эпохе. Ученые из Министерства водного хозяйства утверждали, что слишком много рек текут не туда, куда нужно, по ошибке впадая в Северный Ледовитый океан, где их вода оказывается трагически никому не нужна. Взамен предлагалось «подкорректировать» природный замысел и направить могучие водные потоки туда, где они больше всего нужны, — на засушливый юг страны. К тому же в 60-х внезапно начало мелеть Каспийское море, для поддержания уровня которого планировалось направить туда воды Северной Двины. Правда, через десять лет Каспий без посторонней помощи вернулся на прежний уровень и даже начал выходить из берегов, поэтому эту часть замысла положили на полку.

Советская экономика подчас охотно выступала не только против природы, но и про-

тив здравого смысла: очередной циклопический и безумно дорогой проект с неясными экологическими последствиями и никак не рассчитанной финансовой выгодой был вполне в ее духе. Система, которая мерила эффективность работы своих ведомств размерами их трат и угроханных ресурсов, была вполне готова закатать в землю еще несколько миллиардов рублей — и это при полной неспособности обеспечить людей простейшими потребительскими товарами (упомянутые капроновые колготки привозили из ГДР и Чехословакии).

Впрочем, до конца 60-х дискуссии о проекте не выходили за рамки профессиональных кругов, пока в 1968 году пленум ЦК КПСС не дал поручение Госплану и Академии наук СССР разработать план перераспределения стока северных рек. К тому времени в Средней Азии грянула настоящая экологическая катастрофа — массовая распашка целинных земель приводила к опустыниванию и засухам, а чрезмерный забор воды для полива хлопковых посевов из рек Амударьи и Сырдарьи — к высыханию Аральского моря.

В 1971 году был запущен спроектированный еще в 1962 году оросительный канал Иртыш — Караганда, который обеспечивал водой центральный Казахстан, его же можно рассматривать как единствен-

ный выполненный этап мегaproекта. Меж тем к концу 70-х даже стареющему верховному руководству СССР стало понятно, что с бедственным положением сельского хозяйства нужно что-то делать, причем срочно. Все чаще на съездах партии стало звучать слово «мелиорация», и о повороте сибирских рек заговорили вновь — уже на самом высшем уровне. В 1976 году, на XXV съезде КПСС, было принято решение о начале работ.

Один из вариантов решения задачи предполагал переброску 32 кубических километров воды из Оби до устья Иртыша и далее вверх по реке Тобол до Тургайского прогиба. Затем вода поступала бы через русло пересыхающей реки Тургай в бассейн Сырдарьи, а далее, при желании, и в Ургенч. Для реализации этого проекта необходимо было прорыть судоходный канал длиной 2555 километров, шириной 200-300 и глубиной 15-16 метров. Главную сложность в реализации этого проекта представлял водораздел Западно-Сибирской равнины и Северного Приаралья, через который пришлось бы прокачивать воду мощными насосами. По проведенным в советское время расчетам энергопотребление этих насосов было бы сравнимо с Москвой. Предварительная стоимость такого канала вместе с инфраструктурой равнялась бы 32,8 млрд рублей.

Но из-за наступившей перестройки оскудевшая казна уже не могла себе позволить подобные траты, и в середине 80-х проект по-тихому положили под сукно. По словам критиков, его реализация могла бы иметь катастрофические последствия для экологии как Сибири, так и Средней Азии — заболачивание почвы, образование солончаков, гибель ценных пород рыбы, изменение климата и границы вечной мерзлоты, исчезновение некоторых видов животных, а также затопление населенных пунктов и угодий водохранилищами. И это не считая разрушения традиционного для Русского Севера «речного» образа жизни. Отдельные сомнения сейчас вызывает также способность ставших в 90-е независимыми государств Средней Азии платить за российскую воду.

Тем не менее даже сейчас периодически раздаются призывы реанимировать советский проект — о нем регулярно вспоминает казахский президент Назарбаев, даже обратившийся с соответствующим предложением к Дмитрию Медведеву. А в 2008 году тогдашний мэр Москвы и последовательный поклонник хрущевских идей Юрий Лужков представил собственную книгу «Вода и мир», в которой заново обосновывал необходимость поворота сибирских рек в Среднюю Азию, только уже в условиях современной России.

RAZER

Anansi

expert mmo gaming keyboard



Стань Жмьб

- 3500 dpi Razer Precision 3.5G инфракрасный оптический сенсор
- Пять независимо программируемых кнопок HyperResponse
- Нескользащие обрезиненные бока

Спрашивайте в магазинах:



FOR GAMERS. BY GAMERS.™

RU.RAZERZONE.COM

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

реклама

INSANELY TWISTED SHADOW PLANET

ТЕОРИЯ БОЛЬШОГО ВЗРЫВА

Артем Комолятов

ЖАНР
СКРОЛЛ-ШУТЕР
ИЗДАТЕЛЬ
MICROSOFT STUDIOS
РАЗРАБОТЧИК
SHADOW PLANET
PRODUCTIONS
МУЛЬТИПЛЕЕР
ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
XBOX 360
САЙТ ИГРЫ

INSANELYTWISTEDSHADOWPLANET.COM

За всеобщим страхом перед злобными пришельцами как-то принято забывать, что наша планета для них — все равно что муравейник, населенный примитивной, но предельно забавной формой жизни. Клешни так и тянутся поджечь кого-нибудь лупой или вытащить на белый свет да хорошенько распотрошить. В крайнем случае можно просто понаблюдать за тем, как жалкие муравьи придумывают себе любовь, дружбу, национальных лидеров, а также религию и начинают друг дружку за них резать. Главное — случайно не сесть на этот муравейник голым задом, не пощадят ведь.

Основная заслуга *Insanely Twisted Shadow Planet* состоит как раз в том, что эта игра лучше всего позволяет почувствовать себя пилотом маленького НЛО, случайно севшего голым задом

на огромный, враждебный и малоисследованный муравейник.

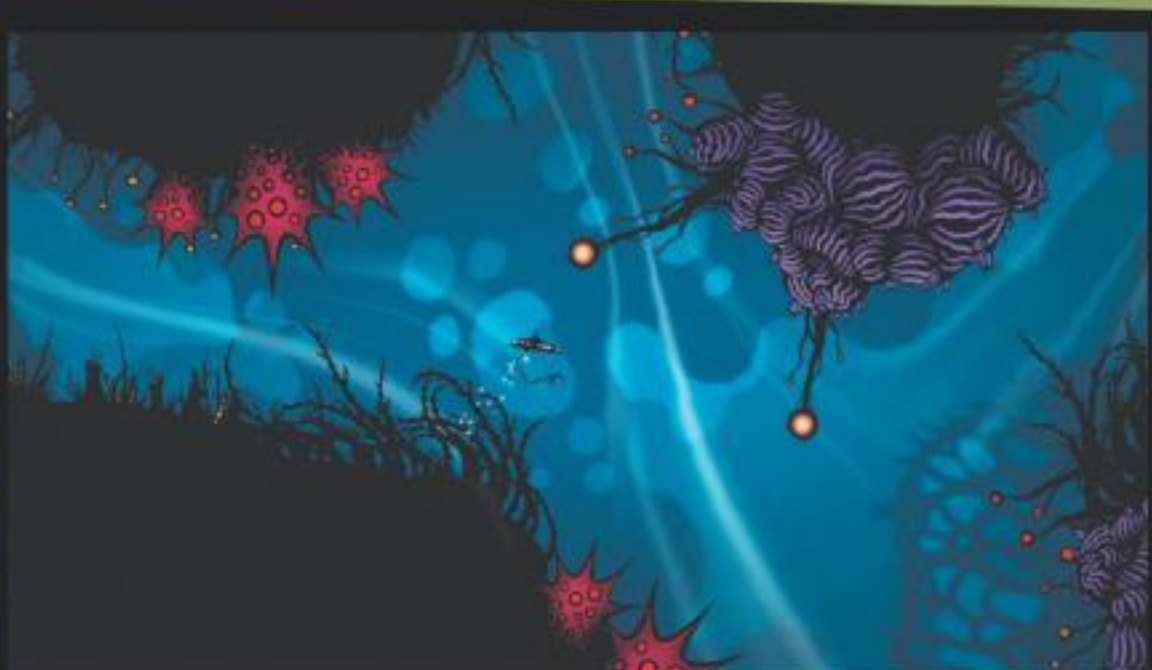
Первичный бульон

По сюжету некая неназванная высшая раса становится свидетелем рождения титульной Безумно Странной Темной Планеты. Для изучения этого феномена снаряжается исследовательский корпус маленьких летающих тарелок, в чьи ряды входите и вы. Пока ваши товарищи занимаются исследованием поверхности, сбором проб и первых представителей местной фауны, вы забредаете дальше всех и оказываетесь изолированы от других тарелок-исследователей. Пути назад нет, а впереди — только огромный враждебный мир и собственная маленькая одиссея, которую еще предстоит написать.

С самых первых секунд *Insanely Twisted Shadow Planet* дает понять, что это не просто скролл-шутер, разыгранный в чернильных декорациях. Прежде всего ITSP — это такое неспешное путешествие-исследование. Вы изначально знаете об окружающем мире ровно столько же, сколько пилот маленькой летающей тарелки, а потому и открывать вам его предстоит вместе. Эта игра не сюсюкается с вами и не спешит раскрывать свои секреты прямым текстом. Собственно, текста здесь нет и в помине: сюжет подается посредством немых роликов, а вся информация по геймплею и подсказки к головоломкам — с помощью пиктограмм и символов. Для того чтобы считывать мир ITSP, у нашего корабля есть специальный сканер: навели луч на непонятный объект — получили картин-

ку-подсказку. Вроде бы мелочь, но каждое такое маленькое открытие заставляет почувствовать себя настоящим ученым-естествоиспытателем.

Благо названный сканер лишь один из девяти доступных приборов в нашем инструментарии. Для продвижения по миру *Insanely Twisted Shadow Planet* приходится преодолевать множество препятствий, применяя тот или иной инструмент: перетаскивать небольшие предметы можно выдвигающейся клешней или лучом местной гравипушки, разгребать завалы следует циркулярной пилой, а добираться до труднодоступных мест — с помощью ракеты-зонда. Почти все инструменты можно использовать не только как методы мирного воздействия на мир, но и как оружие в борьбе с монстрами. Но, право, схватки с обитате-



Благодаря клешне и корректной физике *Insanely Twisted Shadow Planet* здесь можно буквально пощупать каждую травинку.



Игра любит так делать — в спокойный момент внезапно отдалить камеру, чтобы вы оценили титанический масштаб и остались с разинутым ртом.

лями планеты здесь — совершенно второстепенная вещь. Встречаются они нечасто, так что если вы ждете от ITSP лихого bullet-hell, то вам лучше обратиться внимание на любой другой скролл-шутер на просторах Xbox LIVE.

Чапаев и Пустота

Ведь Insanely Twisted Shadow Planet — в первую очередь про исследование мира. Уровни огромные, полные необязательных ответвлений и тайников с бонусами. И хотя карта всегда подскажет путь к главной цели, куда интереснее летать по этапам «вслепую» — так можно наткнуться на множество интересных вещей. При желании все факультативные закоулки можно упорно игнорировать, но тогда вы останетесь без полезных апгрейдов и напроць убьете все удовольствие от игры.

ITSP удастся постоянно вас удивлять. Каждые пять минут на экране обязательно возникает нечто такое, от чего как-то само собой вырывается протяжное «Ух ты!». Вот вы спокойно дрейфуете под водой, как откуда-то сверху падает огромный плотоядный краб и начинает тянуть вас к себе в пасть вместе с комьями земли. Или невзрачное с виду нагромождение камней вдруг открывает десятки глаз и начинает шевелить щупальцами.

В другой раз то, что казалось обычным течением, вдруг приводит вас прямо в пасть к огромному моллюску. В такие моменты лишний раз убеждаешься, что находишься в совершенно незнакомом мире, от которого можно ожидать чего угодно.

Все эти диковатые существа, населяющие мир Insanely Twisted Shadow Planet, образуют замкнутую экосистему. Наша главная задача состоит в том, чтобы разгадать ее законы и использовать их для продвижения по уровням. Скажем, рой смертельно опасных насекомых ведет себя подобно мотылькам, следующим за горящими камнями. А огромную водоплавающую змею можно выманить куском гриба. Создания, похожие на губок, на воздухе взрываются и отлично подходят для забивания водопроводов. Более того — все эти свойства вам предстоит открывать исключительно методом проб и ошибок, интуитивным использованием инструментов и умением в правильный момент задавать вопрос «А что, если...».

Чернильное сердце

Insanely Twisted Shadow Planet можно было бы покротить на несколько частей и из каждого уровня сделать отдельную игру — настолько она разнообразна. Этапы не просто различаются визуальным стилем —

в пределах каждого уровня ITSP предлагает совершенно разный геймплей. Жизнь на Донельзе Странной Темной Планете развивается в миллионы раз быстрее, чем на Земле, поэтому в пределах одной игры мы застаем и ступень «первичного бульона» с простейшими микроорганизмами, и ледниковый период, и даже индустриальный век. Постоянно меняются и существа, населяющие каждый из этих мини-миров, и игровые условия. Скажем, если на первых уровнях от нас требуется отбиваться от вездесущих щупалец и давить первых ракообразных, то век развитого океана предложит решать загадки, связанные с балансом воды и кислорода, а в ледниковый период наша летающая тарелка будет играть с преломляющими свет кристаллами. Прибавьте ко всему этому упомянутые вау-моменты — и вам станет понятно, что заскучать в ITSP попросту невозможно.

Но, наверное, главная черта, за которую в Insanely Twisted Shadow Planet до неприличия легко влюбиться, — это уникальная атмосфера. Мишель Ганье, известный канадский дизайнер и мультипликатор, нарисовал для ITSP неповторимый визуальный стиль. Все эти щупальца, лапки, отростки и ложноножки, которыми увиты здешние стены, клацающие челюсти и моргаю-

щие в темноте глаза, костяные шестерни, вибрирующие зубья и иссиня-черные пасти огромных монстров одновременно бросают в дрожь и завораживают. Физически правильная анимация каждой травинки заставляет поверить, что мир действительно живет, а оттого еще острее почувствовать одиночество маленькой летающей тарелки на неизведанной агрессивной планете. Закрепляет эффект отличный саундтрек — потусторонний депрессивный эмбиент с техновкраплениями. Жаль, что композиций норвежской блэк-метал-группы Dimmu Borgir (чья мощная Blood Hunger Doctrine венчала трейлер ITSP) на всю игру набралось лишь две штуки — да и то лишь оркестровые версии.



Честно говоря, даже если бы у Insanely Twisted Shadow Planet вообще не было бы геймплея, ее с не меньшим интересом можно было бы изучать как завораживающую интерактивную экосистему. Но в нынешнем виде — это практически «Одиссея команды Кусто», где водолазам дали не только камеры и клетки для наблюдения за образом жизни белых акул, но и пару гранатометов, чтобы в случае чего зарядить им промеж глаз. Именно таким хочется видеть лицо современного инди. ■



Схватки с боссами в ITSP запоминаются надолго: как и полагается, к каждому чудовищу нужен свой подход.



Каких-то два часа назад первая рыба на этой планете только-только выбралась на сушу, а теперь вот полюбуйте — построила первые заводы.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Дождались?

Чертовски стильный интерактивный мультфильм, завернутый в оболочку физически корректного скролл-шутера и сборника головоломок. Уже благодаря одной ITSP можно сказать, что лето на Xbox LIVE Arcade прошло не зря.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★ 9.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★ 7.0

Рейтинг «Мании»:

8,5

«ОТЛИЧНО»

Хочу верить

Несколько фактов о летающих тарелках, которые должен знать каждый Фокс Малдер.



Случай в Каскадных горах

Кеннет Арнольд с репродукцией одной из тех летающих тарелок. Знал бы он, что станет отцом одного из самых популярных терминов второй половины XX века, придумал бы что-нибудь получше.

Само понятие «летающая тарелка» сложилось именно благодаря этому случаю, произошедшему в 1947 году над Каскадными горами (штат Вашингтон). Гражданский летчик и предприниматель Кеннет Арнольд облетал на личном самолете местность у Каскадных гор, как внезапно заметил девять странных объектов, похожих на блестящие металлические тарелки. Летчика удивила их манера передвижения в воздушном пространстве — они летели со скоростью, превышающую скорость звука, и отличались необычайной маневренностью.

Рассказ об этом случае сделал из Арнольда мировую знаменитость, а сам он спустя пять лет даже написал книгу об этом инциденте. Что характерно, сразу после того, как эта история стала достоянием общественности, около 850 людей за следующие два месяца «вдруг» тоже стали свидетелями НЛО.

Термин «летающая тарелка» настолько полюбился журналистам и уфологам, что используется до сих пор как в сомнительных таблоидах, так и в серьезных научных работах.



Розуэлльский инцидент

Кадр из кинохроники, показывающей вскрытие пилота разбившейся в Розуэлле летающей тарелки. О достоверности пленки споры не утихают до сих пор.

Но, наверное, самым громким и известным случаем, связанным с НЛО, стал так называемый Розуэлльский инцидент. В июле того же 1947 года около города Розуэлл, штат Нью-Мексико, потерпел крушение некий объект. По официальной версии правительства США, в тот день проводился тест особого сверхсекретного летательного аппарата — поэтому на место крушения была немедленно выслана группа зачистки, а всех свидетелей очень убедительно попросили держать рот на замке.

По неофициальной же версии, упавший объект — не что иное, как летающая тарелка пришельцев, чьи приборы были выведены из строя мощным военным радаром, расположенным неподалеку. В подтверждение этой теории в течение последующих 50 лет постоянно всплывали различные доказательства разной степени достоверности — от сомнительных свидетельств очевидцев до фотографий с места крушения и даже документальных съемок вскрытия пришельцев. Все это заставило миллионы американцев убедиться, что их родное правительство скрывает от них правду.



Зона 51

Если очень сильно захотеть, то на этом снимке можно увидеть летающую тарелку. Даже две.

Само понятие «летающая тарелка» По мнению большинства начинающих уфологов и просто повернутых на тему НЛО личностей, «Зона 51» — это такой огромный склад, где в кучу навалены тела упавших с неба инопланетян, ангары хранят десятки летающих тарелок, а в подсобных помещениях пылятся бластеры, мозгощупы и пространственно-временные двигатели.

На самом же деле это вполне ординарная авиабаза, хоть и весьма секретная, находящаяся в пустыне Невада. Поскольку это военный объект, воздушное пространство над «Зоной 51» огорожено, да и внутрь обычным смертным попасть никак нельзя — отсюда и домыслы о том, что там непременно складируют все инопланетное. ВВС США официально подтвердили, что на базе проводятся испытания сверхсекретных военных технологий, чем можно объяснить не раз замеченные «странные огни» в небе над «Зоной-51».



Мистификации

И хотя британские шутники давно сознались в содеянном, остается непонятным, как такую красоту можно сделать за одну ночь с помощью палки и веревки, да еще и так, чтобы тебя никто не заметил?

Скорее всего, к теме НЛО современная общественность относилась бы с куда большим пиететом и вниманием, если бы не катастрофическое количество надувательств, подделок и откровенного вранья, которое неизменно сопровождает любое явление НЛО народу. Каждый день мировая желтая пресса публикует истории «очевидцев», которые застали корабль пришельцев у себя на заднем дворе, а то и вовсе подверглись увлекательному зондированию на орбите Земли. Все это сдобривается огромной порцией видео- и фото-подделок разной степени мастерства, так что материала для страшных историй в духе «Инопланетяне похитили мою собаку и переместили ее мозг в тело моей трехлетней дочки!» хватает с избытком.

Но, наверное, успешнее всех на этом поприще проявили себя британцы Дэвид Черлей и Дуглас Бауэр, которые поставили весь мир на уши своими рукотворными кругами на полях. Эти два мистификатора занимались тем, что выходили ночами на пшеничные поля и с помощью примитивных приспособлений приминали колосья. С высоты птичьего полета такие картины казались посланиями внеземного разума или местом приземления НЛО. Деятельность этого дуэта послужила отличной пищей для желтой прессы всего мира, пока те, наконец, не сознались.

КРУТОЙ СЭМ 3



КРУТАЯ ГРАФИКА



КРУТЫЕ МОНСТРЫ



КРУТЫЕ БОССЫ

СКОРО В ПРОДАЖЕ

КРУТОЙ СЭМ – РУССКИМ СТАЛ СОВСЕМ!

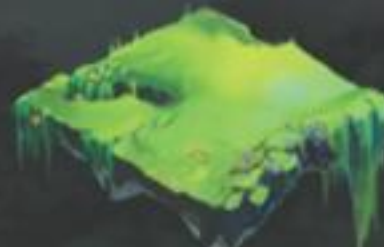
www.snowball.ru/sam3

1С-СофтКлаб

SNOWBALL

DEVOLVER
DIGITAL



**ЖАНР**

Ролевая игра

ИЗДАТЕЛЬ

Warner Bros. Interactive Entertainment

РАЗРАБОТЧИК

Supergiant Games

ПЛАТФОРМЫ

PC, Xbox 360

САЙТ ИГРЫ

darkenergydigital.com/hydro.php

ИЛЬЯ ЯНОВИЧ

BASTION

Укрепить и забыть

В свое время первая часть **Mass Effect** породила новую волну рассуждений о том, должны ли ролевые игры становиться проще и понятнее (в предыдущий раз провокатором выступила **Fable**). Понятно, что даже ортодоксальные фанаты механизма, внутри которого все работает по велению магических цифр,

хотят, чтобы со стороны их любимая RPG выглядела как не самый плохой слэшер. Именно поэтому в **The Witcher 2**, последнем бастионе классических ролевых игр для тех, кто моет волосы хотя бы пару раз в месяц, можно кому-нибудь эффектно выколоть глаз клинком. Тем не менее все тот же **Mass Effect**, который от части к части

все больше становится похож на космический шутер (и никто не говорит, что это плохо!), не желает раз и навсегда избавиться от того, что какими-то тонкими нитями все еще роднит его с **Baldur's Gate**.

Так что вся идеологическая оппозиция, без устали высмеивающая занудство и штампы RPG, ожидаемо дислоцируется

в инди-квартале. Рон Гилберт обсмеял **Diablo** и все фэнтези разом в **Deathspank**, дуэт **Penny Arcade** промышлял короткими ролевыми зарисовками по несколько долларов за эпизод, а у Тима Шейфера, например, была **Costume Quest**, где авторы вдоволь поглумились над пошаговыми боями.



Обычно перед появлением новых врагов или каких-то ловушек вам предлагают поучаствовать в тренировке, по результатам которой дарят один из трех артефактов.



Состоял ли этот мир из кучи разноцветных кубиков до катастрофы, так и не прояснят.

Дремота

Bastion со стороны можно принять именно за такую игру. Но разница заключается в том, что все вышеперечисленные комедии, по сути, сами унаследовали все то, над чем они посмеиваются. Тот же *DeathSpank*, при всем его очаровании, является точно таким же стереотипным закликиванием, как и все остальные экшен-RPG, хоть и доводит их идеи до гротескного абсурда. А *Bastion*, хотя игра эта во многом забавная, ни над кем открыто не гогочет, зато делает кое-какие реальные шаги к предельному удобству и здоровому упрощению. Придумал ее, к слову, Грег Касавин, в прошлом — главный редактор *GameSpot*, после ухода из журналистики продюсировавший **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** и **Red Alert 3**. Наслушавшись, очевидно, лысых неврастеников и лубочных клоунов, ему захотелось обратиться к чему-то по-буддийски умиротворенному.

Конечно, в глубине души *Bastion* не лишена философского пафоса, без которого любое инди сейчас воспринимается как нелепая попытка вымогательства — и в первую очередь благодаря тому, что выглядит игра как **Braid** в изометрии. По миру, пережившему какой-то магический катаклизм, бегают белокурый мальчуган по прозвищу Малыш. После катастрофы его страну раскололо на множество мелких парящих в воздухе островков, населенных металлическими големами, плотоядными кляксами и шарами-убийцами, состоящий из множества мелких квадратиков пол может провалиться в любую минуту, а прямо из-под земли вырастают



В бастиионе можно не только оставить сюжетно важные предметы, но и пройтись по магазинам.

стрелковые башни. Яркие уровни аккуратно собираются из обломков прямо у вас под ногами, музыка вводит в транс, эффекты будто бы приглушены, и даже во время самой суровой битвы складывается ощущение, что вот-вот впадешь в летаргический сон.

Не дает зависнуть в медитативном состоянии только немолкающий закадровый комментатор, который *действительно* следит за тем, что сейчас происходит на экране. Вы бежите к большому залу, а он торжественно чеканит: «И вот Малыш отправился навстречу опасностям». Там вас одним плевком размазывают по полу, и он добавляет: «Хотя его и повалили...» Еще одна смерть — «...повалили дважды». И тут вы, наконец, собираетесь с силами, всех убиваете, получаете свое «все-таки герой смог выстоять против врагов», на радостях несетесь вперед, срываетесь в пропасть, а рассказчик невозмутимо сообщает: «Хотя даже таким героям, как наш, нужно иногда смотреть под ноги». Иногда невидимый сказочник, увы, срыва-

ется на рассуждения о роли памяти в нашей жизни или о других ценностях, которые, несомненно, важны для понимания *Bastion*, но в остальное время все больше веселит.

Крепостное право

Если вы решили, что *Bastion* и в остальном как-то принципиально отличается от любой другой ролевой игры, то вынуждены вас несколько огорчить. Цель тут — зачищать локации, важную роль в процессе занимает выбор между двумя моделями топоров, Малыш растет в уровнях и собирает кучу барахла, а ради сокровенного «+10 к силе» приходится даже воздавать хвалу богам с непроизносимыми именами.

Но уникальность тут — не в механике, а контексте, в котором она существует. Тот самый бастиион, выведенный в заголовок, выполняет здесь роль вашей крепости, откуда вы телепортируетесь на емкие и насыщенные уровни, прохождение которых занимает от семи до десяти минут. Никакой многочасовой беготни по под-

земельям, никакого сбыта барахла, накопленного за полдня грабежей и убийств, никаких боссов, убиваемых в тридцать заходов, или изнуряющих почтовых квестов тут нет. Все миссии яркие, постановочные и не успевают надоест. Пальцы не болят, демоны во сне перед глазами не пляшут, а после очередной битвы, кажется, даже мышцы расслабляются.

■■■

Если вернуться к размышлениям о судьбе ролевых игр, то *Bastion* в глобальном смысле им, конечно, не помогает: будь все в мире RPG похожи на эту, нам бы пришлось покупать коврики для групповой медитации, заучивать индийскую мантру «Табла Таранга» и учиться играть на раге. Тем не менее она доказывает, что даже в играх, пятнадцать лет строящихся по принципу «купи больше бутылок и не отпускай кнопку атаки», можно придумать что-то неординарное. И это «неординарное» — во все не онлайн-аукцион коллекционной брони. ■

- Реиграбельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
- Легко освоить

Дождались?

Постановочная ролевая игра без занудства, гоблинов и километров пустынных полей.

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

8
9
9
7

Рейтинг

8,0

«Отлично»

Антон Мухатаев

Жанр
Action-adventure
Издатель
Nintendo
Разработчики
Nintendo
Grezzo
Платформа
3DS
Сайт игры
zelda.com/ocarina3d



THE LEGEND OF
ZELDA
OSCARINA OF TIME 3D
ПОЛЕЗНЫЙ ЛИНК

Как-то один из геймдизайнеров **Square Enix**, живого примера всего дурного, что есть в японской игровой индустрии, высказал удивительно точное наблюдение. Когда его спросили, почему предпочтение обычно отдается молодым и порой слегка глуповатым главным героям, дизайнер сравнил видеоигры со взрослением. Сначала игрок, как и ребенок, мало чего умеет и

знает в мире игры: ему надо освоиться, а потому персонажа лучше сделать точно таким же неопытным — особенно если по ходу действия он чему-то учится и что-то узнает. Проходя очередную **Final Fantasy**, игрок растет вместе со своим персонажем, который под конец воспринимается уже как более взрослый человек, даже если по внутриигровым часам не прошло и месяца.

Связь взросления и видеоигр лучше всего прослеживается в японской приключенческой серии **The Legend of Zelda**. В главной роли почти каждой части выступает совсем юный и молчаливый эльф Линк. Со временем он растет, проходя подземелья за подземельем, получая новые способности, побеждая боссов и решая головоломки. Улучшаются и навыки игрока, и в тот момент, когда ему становится

слишком комфортно, *Ocarina of Time*, образцовая трехмерная *Zelda* (впервые вышла на Nintendo 64 в 1998 году), предлагает один из главных своих финтов: Линк перемещается на 7 лет вперед, где он, уже совсем взрослый, обнаруживает себя в разрушенном мире. Его задача — по кусочкам восстановить прошлое, собрать помощь со всего королевства, победить злого Гэондорфа, а заодно и



Пой мне еще

Что такое окарина?

Линк всегда носит с собой глиняный музыкальный инструмент — окарину, — для того чтобы играть на ней простенькие мелодии. С их помощью он может мгновенно путешествовать из одного места в другое, изменять погоду и время суток, решать головоломки, а также подзывать к себе лошадь Эпону. В реальности окарина, конечно, не обладает никакими магическими способностями, но раньше так не считали: в языческие времена существовало поверье, что окарина может отпугнуть нечистую силу, вызвать ветер и дождь.

Окарина — один из древнейших музыкальных инструментов, история которого началась примерно 12 тысяч лет назад в Китае и доколумбовой Америке. Тогда подобные современной окарине инструменты-свистки изготавливали из камня, глины, дерева, кости, раковин и всего остального, что попадалось под руку. В новейшей истории изобретателем окарины считается итальянец Джузеппе Донати, который изготовил первый инструмент в 1853 году и назвал его «окарина» — в одном из диалектов итальянского языка это означало «гусенок».

По разнообразию форм окарины превосходили любые музыкальные инструменты, появившиеся позднее: их изготавливали в виде самых разных животных и фигур. Это было возможно благодаря простому устройству окарины: звук возникает за счет пульсации воздуха, который попадает из зоны нормального давления в воздушную струю с пониженным давлением. В этой зоне и происходят колебания воздуха. В итоге излишки воздуха отбрасываются наружу, а струя попадает в так называемую зону разрежения на выходе канала — в этот момент и появляется звуковая волна.

Основное отличие окарины от обычной, открытой с двух сторон флейты заключается в том, что окарина представляет собой закрытый объем со свистком. Кстати, обычный свисток, которым пользуются спортивные судьи и тренеры, тоже можно отнести к окаринам. Сейчас окарины делают не только из глины, но даже из пластика и бумаги. А владельцы iPhone могут превратить свой телефон в окарину и сыграть на ней всего за 99 центов, просто скачав в App Store одноименное приложение.

На скриншотах трудно передать чудесную анимацию героев «Зельды», но поверьте — в ней чуть ли не половина визуального очарования игры.

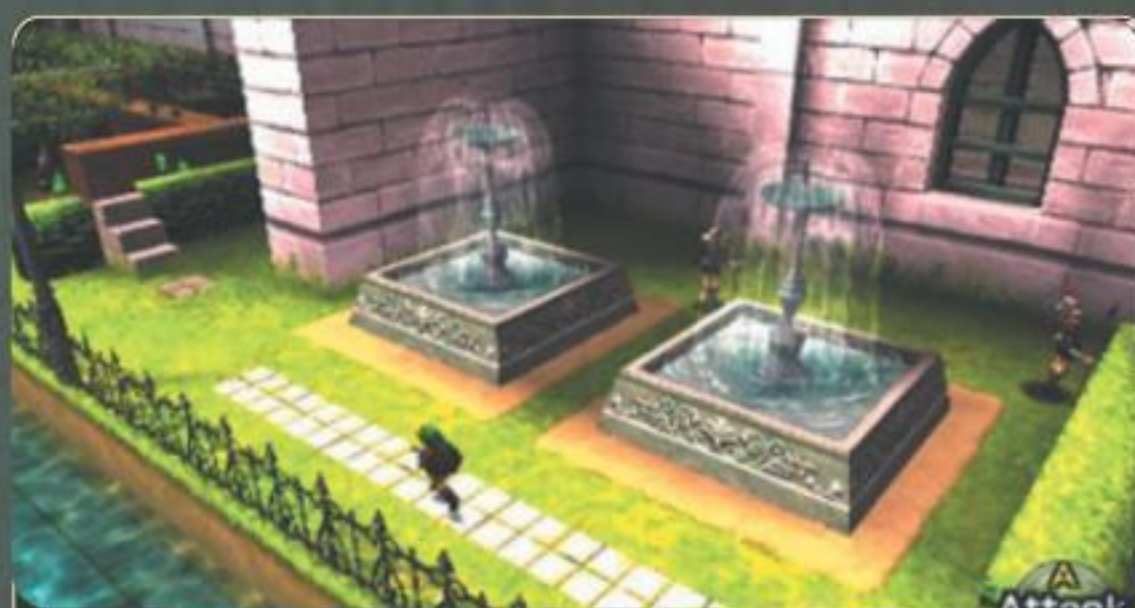


спасти принцессу. То, как меняется герой за 7 лет, заметно любому игроку, но ремейк **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** для 3DS невольно поднимает другой вопрос — растут или, если быть точнее, стареют сами видеоигры?

Зелененький он был

Если ставить в пример одну из самых известных и высокооцененных прессой игр (средний балл на Metacritic — 99 из 100) за всю историю, то выходит, что нет. Даже спустя тринадцать лет *Ocarina of Time* остается самым наглядным пособием по геймдизайну в 3D. Всем проблемам, которые когда-то возникали у разработчиков, здесь нашлось изящное решение. В 1998 году трехмерность в играх уже не была новинкой, но ей, как и моушен-контроллерами в наше время, никто толком еще не умел пользоваться.

Ocarina of Time сразу обозначила главное правило: переходя из 2D в 3D, совсем не обязательно что-то терять. В итоге Nintendo не только перевела еще одну свою серию (после **Super Mario 64**) в три измерения, но и придумала, что с этими измерениями делать. В *Ocarina of Time* дебютировали идеи, которые сегодня использует почти любая современная 3D-игра: контекстные кнопки, меняющие свое предназначение в зависимости от окружения и положения игрока, автоприцеливание одной кнопкой, головоломки, основанные на реальных физических законах (за шесть лет до **Half-Life 2**), смена дня и ночи, влияющая на окружающий мир, динамическая музыка, переход на прицеливание от первого лица и много других вещей, которые западные геймдизайнеры освоили только через несколько лет.



На тачскрине помещается карта, часть инвентаря и немного статистики: это большое преимущество по сравнению с оригиналом, где для доступа к инвентарю приходилось вызывать отдельное громоздкое меню.



Все это может привести к мысли, будто *Ocarina of Time 3D* стоит уважать исключительно как музейный экспонат и знаковый этап в становлении индустрии, а не как важный релиз 2011 года — что, конечно, совсем не так. «Окарина» — это наша Abbey Road, пример практически идеальной работы, лишенной любых серьезных недостатков. Каждое подземелье, каждый квест, каждая локация, каждая головоломка — все это можно хоть сейчас переносить на бумагу и закатывать в герметичную капсулу вместе с теми же пластинками The Beatles. Для будущих поколений.

«Окарина» — это эталон игровой архитектуры, где соблюдены идеальные пропорции. В развитии повествования, в неторопливом вступлении и в размашистой кон-

цовке, в дизайне локаций, в исследовании окружения, в использовании звука, во всех многочисленных деталях, оживляющих мир, — везде заметен невероятный уровень проработки, та совокупность элементов, которую в англоязычной прессе называют «the Nintendo difference».

На этом достоинства игры не заканчиваются. Некоторые из них напрямую связаны с эпохой, в которую она появилась: прохождение *Ocarina of Time* занимает не один десяток часов, и все это время она не ведет игрока за руку, не указывает ему, куда идти и что делать, а просто намекает или подкидывает неочевидные подсказки. Эта игра вознаграждает не послушное следование правилам, а постоянное желание их нарушать, придумывать что-то новое, экспе-



Битва с призраком Гэондорфа в картинной галерее особенно здорово смотрится в 3D, как и все предшествующее ей лесное подземелье.



Заметнее всего в игре преобразилось окружение. Раньше оно было пререндеренным и довольно бедным из-за ограничений картриджа Nintendo 64 — теперь же памяти хватает, и можно показывать мир таким, каким его задумывали авторы оригинала.



Как бы ни старалась Nintendo, прошлые игры дает о себе знать: руки персонажей живо напоминают о первых трехмерных играх.

риментировать, чтобы решать головоломки и тем самым продвигаться по сюжету. Зачастую приходится делать похожие вещи, но никогда не приходится делать одно и то же несколько раз: в «Окарине» каждому предмету находится не одно применение, а когда запас приемов заканчивается, игра вновь меняется, давая возможность, например, покататься на лошади или разучить пару мелодий на окарине.

Дискотека 90-х

И все же какой бы совершенной ни была Ocarina of Time, но технологически она сильно устарела. По сегодняшним временам версия для Nintendo 64 выглядит совершенно дико и расстраивает некомфортной частотой кадров в секунду. Для тех, кто видел оригинал 1998 года, перемены в новой версии видны сразу: Ocarina of Time 3D радует стабильным фреймрейтом, похорошевшей графикой, улучшенным звуком и другими техническими усовершенствованиями.

К ним Nintendo подошла с большой осторожностью, как к манускрипту, который вот-вот рассыплется: все улучшения почти не изменяют стилю оригинальной игры — разве что некоторые подземелья выглядят более светлыми, чем раньше.

Ремейк еще сильнее акцентирует умение Nintendo рисовать редкими, но точными мазками. Элементарные, но моментально въедающиеся в голову мелодии и звуковые эффекты игры остаются одним из лучших примеров того, как работать со звуком в играх и как он может напрямую влиять на все, что в них происходит. Даже сюжет, довольно простой и классический для Nintendo, удивляет неожиданными поворотами на всем протяжении. В Ocarina of Time потенциально слабые стороны превращаются в преимущества за счет того, что очень умело вписываются в общий дизайн игры.

Самое заметное нововведение ремейка — использование стереоскопического 3D — выглядит пока лучшим из всего, что при-

ходилось видеть на 3DS. Оно не ограничивается расширением угла обзора и большей «глубиной»: мир Хайрула в 3D становится еще масштабнее и впечатляет куда сильнее. Потрясает не только эффект «глубинного» 3D, но и «выпуклого» — того, который часто можно увидеть в кино. Особенно это впечатляет в моменты, когда Линк получает новый артефакт, застывающий в воздухе прямо перед глазами. А главное, что 3D в ремейке «Окарины» не напрягает глаза даже с регулятором, выкрученным на полную. Это говорит о том, что проблема не столько в самой технологии, сколько в неопытности большинства разработчиков, которые ее используют.

Второе важное нововведение — управление гироскопами. Как оказалось, оно позволяет прицеливаться куда точнее, чем стандартное аналоговое, да и осматривать мир так гораздо интереснее. Единственный недостаток заключается в том, что из-за прицеливания гироскопами зачастую пропадает 3D-эффект, поэтому в особо напряженных битвах приходится зачастую делать неприятный выбор между красотой и удобством.

В остальном нового не так много — даже расположение секретов, и то полностью совпадает с оригиналом. Исключения составляют куда более разговорчивые камни Sheikah, помогающие заблудившимся и застрявшим игрокам, отдельный режим битвы со всеми боссами и «зеркальный» вариант игры Master Quest, переехавший из переиздания для GameCube, а также фея

Нави, спутница Линка, которая теперь давит на нервы куда меньше. Нельзя не упомянуть и важнейшее улучшение: инвентарь, перенесенный на тачскрин, облегчает навигацию в чрезвычайно запутанном Водном храме — самом сложном подземелье игры.



Впрочем, даже 3D для Ocarina of Time — это как многоканальный звук для классической пластинки Beatles: занятно, но мало кто будет переслушивать лучшие песни о любви ради более чистого звучания партии баса. Zelda тоже давно стала эталоном, поэтому и испортить ее было чрезвычайно трудно. Часть своего очарования за эти годы она, конечно, утратила, но связано это не с возрастом самой игры, а самих игроков. Все, что было придумано авторами «Зельды» в 90-х, сейчас стало стандартом, поэтому спустя тринадцать лет вроде и удивляться-то особо нечему, но хорошо так, как будто домашние тапочки надел. ■



× РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

× КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

× ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Дождались?

Ремастер великой классики, обязательный для всех, кто еще не знаком с этой серией, кому было мало оригинала, а также для тех, кто не верит в возможности стереоскопического 3D.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★ 10

ГРАФИКА

★★★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★ 10

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★ 9.0

Рейтинг «Мани»: 9,0

9,0

«Великолепно»

THE CURSED CRUSADE™

ИСКУПЛЕНИЕ



ИНТРИГУЮЩИЙ СЮЖЕТ

ПРЕВОСХОДНАЯ ГРАФИКА

ОЖЕСТОЧЕННЫЕ БОИ

СЛУГА ГОСПОДА ИЛИ ИСЧАДЬЕ АДА?

SNOWBALL

1С-СофтКлуб

WWW.SNOWBALL.RU/CURSED

dtp
entertainment
AG

Kt
Kylotonn

EARTH DEFENSE FORCE INSECT ARMAGEDDON™

Убивает насекомых наповал

Алексей Моисеев

Жанр

Экшен

Издатель

Vicious Cycle

Разработчик

D3Publisher

Платформы

Xbox 360, PS3

Сайт игры

edfia.com

Все мы знаем о проблемах японской игровой индустрии. Крупнейшие издательства из Страны восходящего солнца испытывают огромные сложности с поиском квалифицированных кадров у себя на родине и вынуждены волей-неволей прибегать к услугам западных студий и западного же опыта. Правда, мы не припомним ни одного случая, когда из передачи чисто японской игры запад-

ным разработчикам выходило что-то дельное (см. хотя бы *Silent Hill: Homecoming* и *Front Mission Evolved*).

С *Earth Defense Force 2017* ситуация получается еще сложнее. Это не просто японская, а трижды японская игра: здесь на многострадальный Токио нападают инопланетные полчища гигантских муравьев и пауков при поддержке совсем уж неприличного размера роботов и звездо-

летов, будто бы сошедших со страниц какой-нибудь меха-манги. Право делать сиквел для такой вот игры отняли у авторов оригинала, восточной студии *Sandlot*, и отдали западной *Vicious Cycle*, самым значимым достижением которой является портирование *Puzzle Quest* на PSP.

Пулемет от тараканов «Машенька»

Большинство из вас (чего уж греха таить) о *Earth Defense Force 2017* наверняка даже и не слышали, поэтому стоит рассказать, что же это за игра такая и чем она так зацепила тех немногочисленных западных игроков, которым посчастливилось на нее натолкнуться. А концепция на самом деле настолько же проста, насколько и гениальна: это мясной шутер без единого грамма смысла, с большой долей безумия и с изрядной щепоткой юмора.

Сотни муравьев-мутантов на экране, десантные летающие тарелки при поддержке армады штурмовиков в воздухе, топаю-

щие по земле десятиметровые человекоподобные роботы, шагающая гигантская крепость, лупящая лазерами откуда-то с другого конца города, — и все это надо уничтожить в рамках одной из пятидесяти трех миссий. Это с одной стороны.

А с другой — несколько отрядов защитных сил Земли с бесконечным боезапасом для любого вида оружия, включая гранато- и ракетометы. Поток огня и пламени в сторону инопланетных захватчиков изредка прерывается лишь на перезарядку. Ракеты врезаются в туши насекомых и взрываются, разбрасывая в разные стороны десятки тел. Картинно рушатся здания (сравнять с землей можно весь город), экран то и дело закрывают красивые всполохи пламени от очередного взорвавшегося робота, уши закладывает от верещания умирающих муравьев, с неба на голову падает летающая тарелка размером с футбольное поле, снося по пути несколько небоскребов. И во всем этом хаосе горстка человечков дурными голосами скандирует хором невольно: «EDF! EDF! EDF!»

Солидными размерами этот паучок похвастаться не может, зато плюется жутко надоедливыми букашками, которые подло прицепляются на спину и взрываются.



Защитная сила

Само название организации Earth Defense Force, защищающей Землю от жуков, — дичайший штамп. Точно так же, например, назывались следующие структуры.



Илья Янович

Прибавьте к этой картине возможность играть с другом за одной приставкой (игра по Сети, увы, не поддерживалась) — и поймете, почему же Earth Defense Force 2017 стала такой популярной в очень, к сожалению, узких кругах. Другого такого чистого, спинномозгового, незамутненного философским сюжетом, сложной механикой и дурацкими ограничениями шутера на консолях текущего поколения попросту нет.

Отряд перепончатокрылых

Earth Defense Force: Insect Armageddon честно старается держать марку. В Vicious Cycle не посмели серьезно изменить концепцию оригинальной игры: вы по-прежнему сражаетесь с насекомыми и роботами, патроны все так же бесконечные, оружия много — и оно классное (от обычных гранатометов до самонаводящихся штурмовых винтовок и шотганов, плазменных гранат и пусковых установок, выстреливающих сразу несколько десятков ракет). Однако разработчики попытались исправить

явные промахи предыдущей части и сделать ее чуточку глубже.

Во-первых, наконец-то добавили поддержку игры по Сети: кампанию можно пройти втроем, а в режиме выживания сражаться аж вшестером. Во-вторых, стоит отметить похорошевшую графику и анимацию, но они все равно не дотягивают до современных стандартов, так что каких-то откровений в этом плане ждать не стоит.

Единственное серьезное нововведение — разделение солдат на классы, которые отличаются друг от друга типом брони, скоростью передвижения и набором вооружения. Всего классов четыре: обычный среднестатистический пехотинец, тяжеловооруженный медленный штурмовик, инженер, умеющий расставлять автоматические турели и мины, и очень быстрый, но плохо защищенный летающий воин с джетпаком за спиной. Каждый класс прокачивается отдельно, причем от уровня сложности зависит максимальный уровень развития, от которого, в свою очередь, зависит эффективность вашего героя и доступное

В игре есть управляемая техника, но, как и в Earth Defense Force 2017, воевать на своих двоих гораздо удобнее.



ему оружие. Но игра устроена так, что сразу врубить наисложнейший режим бесполезно — вы просто не сможете его пройти непрокачанным бойцом.

Так что для открытия всего, что может предложить игра, придется пройти ее не один раз. В этом плане она очень похожа на первую часть, где уровней сложности было целых пять, а высший смогли одолеть только самые стойкие воины Земли. При-

зом за такое геройство было невероятно мощное оружие.

Дихлофос не поможет

На этом позитивные изменения заканчиваются и начинается вселенская печаль, потому что в ходе перелета игры из дождливой Японии в солнечную Калифорнию затерялись те частички формулы успеха Earth Defense Force, благодаря которым игра



Когда мы говорим об уменьшении масштабов, мы имеем в виду вот это. Вы только посмотрите на эти совершенно пустынные улицы — безобразие!



Броня с джетпаком — отличная штука. Жаль только, что топлива хватает совсем ненадолго.

из трэша превращалась в маленький шедевр.

Главная потеря — это, безусловно, масштабность происходящего. Если раньше врагов были сотни, а с вами воевало еще несколько десятков человек, то теперь вам выдают только двух напарников, а количество бегающих по зданиям насекомых резко сократилось. Хотя в редкие моменты игра все-таки радует крутыми эпизодами: когда вас пытается поджарить лучами смерти гулливеровских размеров механический паук при поддержке нескольких «небольших» роботов и пары десятков насекомых, дышать просто некогда. Причем не только вам, но и игре: она начинает банально тормозить (мы играли в версию для Xbox 360). Первая часть тоже

иногда поскрипывала, но размах событий там был совершенно другой, да и случались проблемные эпизоды гораздо реже. Здесь же чуть ли не вся последняя глава проходит в режиме замедленной съемки.

Вслед за масштабностью исчезла и толика безумия: некому больше кричать хором «EDF!», нельзя больше наткнуться на отряд пехотинцев, стоящий спиной к спине и отстреливающий наседающих со всех сторон пауков, и отважно его спасти от неминуемой гибели. С разнообразием тоже большие проблемы: яркие сочные цвета Earth Defense Force 2017 сменились на серую пыль полуразрушенных городов, кроме которых больше нет никаких локаций, хотя в оригинале мы сражались и в ущельях, и под

землей, и на закатном пляже, и на зеленых холмах. С игровыми ситуациями вообще беда: цель почти всех уровней — найти упавший транспортник и взорвать/защитить его.

Вдобавок появилась куча вроде бы незначительных, но раздражающих мелочей. Невидимые энергетические поля на аренах, которые мешают нормальному (и жизненно важному) маневрированию. Буквально выводящий из себя процесс перезарядки а-ля Gears of War, который совершенно неуместен в ураганном Earth Defense Force. Постоянные баги вроде прохождения сквозь твердые объекты и упомянутые уже тормоза. Даже заканчивается игра совершенно неожиданно, обрываясь на полуслове в кульминационный мо-

мент, что навеивает мысли на ее банальную недоделанность.



Многие из тех, кто не играл в Earth Defense Force 2017, с трудом поймут наши претензии к Insect Armageddon. Таких бессмысленно-простых аркадных шутеров, в которых палец с гашетки не убирается вообще никогда, сейчас почти не делают — на горизонте лишь маячит Serious Sam 3, но еще неизвестно, что из него в итоге получится. Поэтому, впервые за долгое время столкнувшись с этим жанром в Insect Armageddon (особенно если компании вам составят несколько друзей), можно не на шутку увлечься. Проблема в том, что все познается в сравнении, а сравнения с оригиналом Earth Defense Force: Insect Armageddon попросту не выдерживает. ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Дождались?

Вестернизированное продолжение прекрасного мясного шутера Earth Defense Force 2017. Играется примерно так же, как смотрится американская версия фильма «Звонок» по сравнению с японской.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 5.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★ 7.0

Рейтинг «Мании»:

5,5

«Средне»

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

Артем Комолятов

Жанр

Tower Defense

Издатель

Digital Reality

Разработчик

Candygun Games

Мультиплеер

Интернет

Платформы

PC, Xbox 360, PS3

Сайт игры

deadblock.com

RS@IGROMANIA.RU

DEAD BLOCK

33 квадратных мертвых

Можно вздохнуть спокойно — зомби-апокалипсиса не будет. И вовсе не потому, что с научной точки зрения это невозможно (или, по крайней мере, нам так кажется сейчас). Дело в другом.

В случае внезапного восстания мертвых любой человек уже точно будет знать, что делать: запастись продуктами первой необходимости, стрелять зараженным только в голову, а если любимую бабушку все-таки укусили, нужно без колебаний прервать ее превращение в зомби самым радикальным способом. Живые мертвецы уже давно стали

неотъемлемой частью современной культуры, так что многочисленные фильмы, комиксы и игры на тему работают как обучающее пособие для народных масс.

Left 4 Dead научил нас, что в одиночку выжить при зомби-апокалипсисе почти невозможно, а **Dead Rising 2** показал, что со смекалкой и прямыми руками из подручных средств можно создать самые разнообразные орудия для борьбы с зараженными. **Dead Block** же преподает довольно странный урок: если вы хотите защитить свой дом от нашествия зомби, первым делом нужно взять в руки топор и разбить вдребезги ближайший унитаз.

Отремонтируй это

Dead Block с самого начала приятно удивляет: в кои-то веки перед нами зомби-игра, демонстрирующая неожиданно гуманное отношение к ходячим мертвецам. Здесь в первую очередь нужно выжить, а не накрошить в труху рекордное количество монстров.

Вы оказываетесь заперты в доме, у стен которого в нетерпении топчутся толпы зомби. Задача

Зомби любят смотреть телевизор, так что, если вам удалось отыскать в доме работающий «ящик», вы можете на некоторое время отвлечь мертвецов от пожирания человеческой плоти.



проста — как можно скорее и с наименьшими потерями организовать надежную защиту убежища. Заколотить окна и дверные проемы, соорудить в ключевых местах ловушки и внимательно следить, чтобы стонущая братия не прорвалась внутрь и не съела всех жильцов.

По версии **Candygun Games** защита своего жилища начинается с разрушения всего, что попадает на глаза. И в этом все-таки есть логика: модный шкаф вряд ли сильно поможет вам отбиться от стонущих мертвецов, зато доски от него пригодятся для сооружения баррикад. Правда, не совсем понятно, почему из раковины и железного сейфа валится древесина, но оставим это на совести разработчиков.

Первую минуту каждого уровня вы только и делаете, что скачете по дому, лихорадочно нажимаете кнопку «В» на геймпаде и ломаете подворачивающуюся под руку мебель. Как только вы скопите достаточно древесины, наступает пора строительных работ — самые уязвимые точки дома нужно наглухо заколотить. Рано или поздно зомби все-таки прорвут оборону, но если регулярно ремонтировать заграждения и возводить новые, то этот момент удастся оттянуть.

В западне

Параллельно с разрушением интерьера нужно обыскивать различные емкости и контейнеры — в них находятся запчасти для изготовления нехитрых ловушек. Это второй рубеж обороны: когда орда мертвецов догрызет заколоченные окна, единственное, что будет их удерживать, — это простенькие западни. Например, можно повесить над дверью маленькую атомную бомбу, огнетушитель или, простите, ведро с экскрементами.

Все это делается для того, чтобы выиграть время. Пока зомби заняты пробиванием обороны, вы должны найти в доме три предмета звукового оборудования. Громкая музыка разрушительно действует на черепа мертвецов (прямо как в фильме «Марс атакует»), поэтому только гитарное соло может зачистить уровень полностью и спасти всех жильцов.

И стар, и млад

Поначалу механика **Dead Block** кажется настоящим откоро-

А зомби здесь тихие. На то, чтобы проломить на совесть сделанное заграждение, у них уходит безбожно много времени.



вением в индустрии маленьких загружаемых игр. Это какое-то дикое сочетание Tower Defense, экшена от третьего лица и сборника мини-игр. Здесь приходится постоянно двигаться и что-то делать: если вы не кромсаете мебель, то заколачиваете двери, развешиваете ловушки или роетесь в ящиках (причем каждое действие оформлено в виде простенькой мини-игры).

Отовсюду прут зомби, нужно регулярно обновлять оборону и забивать тех не в меру прытких мертвецов, которым удалось прорваться. Времени остановиться и подумать нет совершенно, от волны к волне напряжение растет, а справляться с натиском становится все сложнее — накал страстей такой, что иногда сложно бывает сдержать яростный крик.

Dead Block пытается быть разнообразным: в центре внимания оказываются три персонажа, каждый со своими особенностями и способностями. Маленький толстый мальчик по имени Майк может шустро передвигаться по дому и быстрее обыскивать комнаты. Фокси, знойная женщина с прической «афро», в два счета разбирается с прорвавшимися зомби. А строитель Джек, как ни странно, лучше строит.

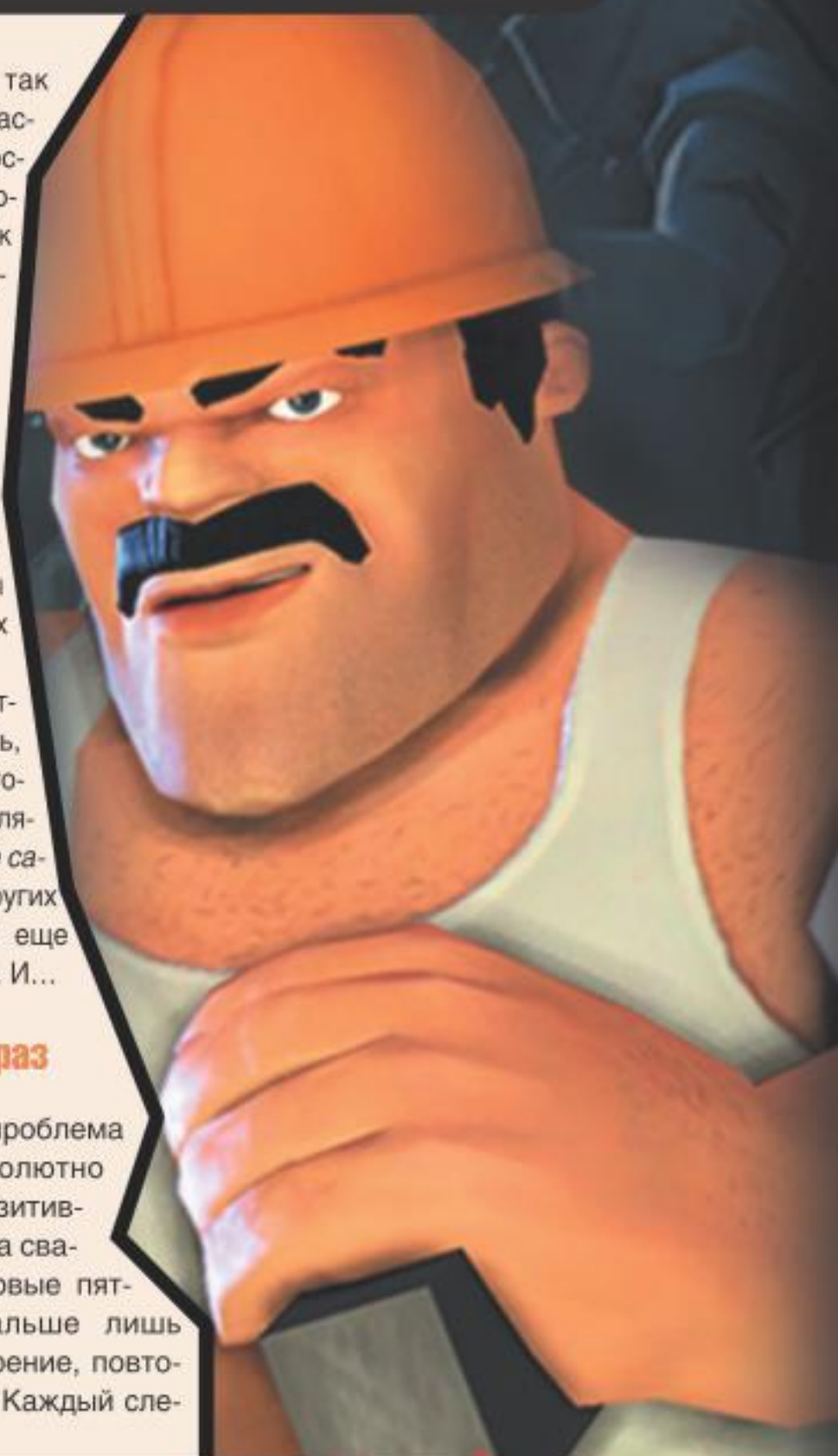
При игре в одиночном режиме между персонажами можно свобод-

но переключаться, так что налицо четкое распределение обязанностей: Джеком мы возводим укрепления, Майк ищет детали для ловушек и звуковое оборудование, а Фокси зачищает дом изнутри. Поначалу все это смотрится очень интересно и свежо, добавок еще и выглядит как старые фильмы ужасов пятидесятих годов.

Но вот заканчивается первый дом-уровень, и вы переходите на второй. А там вас заставляют сделать *ровно то же самое*, но в немного других декорациях. А потом еще раз. И еще раз. И еще. И...

Еще много-много раз

В этом главная проблема **Dead Block** — абсолютно все сюрпризы и позитивные впечатления игра сваливает на вас в первые пятнадцать минут. Дальше лишь многократное повторение, повторение и повторение. Каждый сле-



Мощь Темной Стороны в действии.



Пока эти парни стоят под вашими окнами, можно не паниковать. Паниковать нужно начинать, когда они толпятся у вашего телевизора.

За полчаса игры в Dead Block вы нажмете на кнопку «В» больше раз, чем в среднем нажимаете на нее за год.



дующий уровень проходишь уже не думая, на одних лишь рефлексах: наломать дров, забаррикадироваться, обыскать комнаты, развешать ловушки, починить барьеры, найти гитару и сопутствующее оборудование, сыграть соло и перейти на следующий этап. Все.

Ваш арсенал незначительно изменяется, появляется пара новых видов зомби, но трагедия в том, что это почему-то никак не разнообразит игру. Геймплей, который каких-то полчаса назад казался

действительно свежим и оригинальным, вдруг превращается в сущую тяготию и отупляющую рутину.

В отчаянии пытаешься развлечь себя, играя за разных персонажей, но это окончательно портит впечатления от Dead Block. За строителя вы всю игру на всех уровнях должны делать только два действия — лупить по кнопке «В», чтобы ломать мебель и заколачивать окна посредством скучной мини-игры. Поиск предметов — очередной набор до ужаса простых и неинтересных мини-игр. Ну а уж от

местного экшена и вовсе слезы наворачиваются: весь бой сводится к тактике «подбежал — ударил — отбежал, пока медлительный мертвяк не дал сдачи». Те, кто пытался забить монтировкой зомби из Half-Life, имея лишь одну единицу здоровья, поймут.

Веселые старты

Candygun Games взяли хороший старт, но прыти им хватило только на первый уровень. Дальше следует популярный художественный прием — сору/paste. Становится чертовски обидно, когда игре жизненно необходим какой-то переворот или геймплейный сюрприз, а этого не происходит. Тогда от монотонного действия тихо звереешь, и в Dead Block начинает раздражать каждая мелочь.

Несмотря на комическую стилистику и мультяшный внешний вид, здесь ужасающе тоскливо — весь юмор ушел на ведра с экскрементами, танцующих зомби и диктора, который перед каждым уровнем зачитывает примерно один и тот же монолог. Из-за беспросветно тупого AI оставленные без присмотра персонажи дохнут от лап зомби как мухи, приходится постоянно возвращаться через весь дом и поднимать их на ноги — для того лишь, чтобы они снова умерли бесславной смертью через две минуты. Наконец, карикатурный стиль не может спрятать невыразительные эффекты, угловатые модели, рваную анимацию и общую ущербность движка.

Даже мультиплеер, ради которого изначально и создавался Dead Block, не приносит утешения. В компании трех друзей набившая оскомину формула на некоторое время вновь становится интересной. Но длится счастье недолго, ведь теперь вы оказываетесь заперты в теле одного персонажа — и весь раунд должны играть только им. То есть всю игру вы либо что-то строите, либо что-то ищете, либо кого-то лупите. Надо заметить, что самая страшная участь именно у Фокси — корявый экшен физически невозможно переносить более десяти минут.



Dead Block мог бы стать настоящим хитом XBLA — интересная задумка, забавный внешний вид, да еще и отдают почти даром! Мог бы, если бы Candygun Games хватило фантазии, таланта и опыта. Разработчики зачем-то раскрывают все карты сразу — и поначалу это ударяет в голову. Невольно думаешь: «Если сейчас все так круто, то что же будет потом?..» Но потом не происходит ровным счетом ничего — разве что ваши веки становятся на порядок тяжелее, а челюсть сводит богатырская зевота. Чтобы получить от игры максимум удовольствия, придется ввести жесткие суточные ограничения: не больше одного уровня в день. ■

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Дождались?

Игра странного жанра, которая здорово интригует в самом начале, но сдувается в рекордные сроки. Зато дешево и про зомби.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 7.0

Рейтинг «Мании»:

6,0

«Выше среднего»



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.

Вздовые 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





Петр Мелехов
 Жанр
 Ролевая игра
 Издатель/Разработчик
 Gaslamp Games
 Платформы
 PC, Mac
 Сайт игры
 dungeonsofdredmor.com

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
 НЕОБХОДИМО:**
 2 ГГц, 1 Гб,
 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
 Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб,
 512 Мб видео

DUNGEONS OF DREDMOR

БРОНЕНОСЕЦ В ПОТЕМКАХ

Dungeons of Dredmor не прячет звериного оскала за овечьей маской. В самом начале игры вам честно говорят: вся суть мероприятия в том, чтобы испытать себя. Придется умереть, и не раз, но если будете достаточно настойчивы, то в конце концов одержите верх. А чтобы не было повода сомневаться в серьезности намерений, в меню выбора сложности по умолчанию включают опцию Permadeath, которая стирает персонажа после смерти. Ее можно и выключить, но, сделав это, постоянно помнишь о том, что играешь неправильно. Не так, как было задумано.

«Роги» и копыта

Для RPG-поджанра «rogue-like», к которому относится Dungeons of Dredmor, все это не в новинку. DoD вообще сделана будто по учебнику. Глубокое подземелье, коридоры и залы в начале каждой партии генерируются заново, вся добыча и размещение врагов тоже сгенерированы случайным образом. А в центре событий — бровастый герой, призванный в пошаговом режиме

очистить катакомбы от древнего зла при помощи холодного оружия и магии.

От прочих представителей жанра Dungeons of Dredmor отличается в первую очередь открытостью. Roguelike — это традиционно очень хардкорная история, а тут и графика нормально нарисована, а не составлена из ASCII-символов, и даже (что совсем уж немыслимо) есть туториал, в котором более-менее подробно объясняют основы игры.

При этом важным элементом Dungeons of Dredmor остается ощущение сюрприза при исследовании не только мира, но и самой игры — ее нюансов и возможностей. В первую очередь этому здорово способствует то, что, как и во всех классических «рогаликах», подземелья здесь генерируются случайным образом. А значит, вы никогда в точности не знаете, что именно ждет вас за следующей закрытой дверью, даже если только начали играть. Может, ничего, а может, сокровище. Или, наоборот, некстати поселившееся прямо рядом со входом семейство монстров.

Не только уровни — практически все в DoD построено на случайности. Например, в под-

земельях встречаются алтари, на которых можно неплохо прокачать даже самое хилое оружие. Но время от времени бог Кронг, которому посвящены эти алтари, отвергает подношение, и вместо того, чтобы наносить добавочный урон ядом или повысить устойчивость к огненным атакам, предмет понижает силу персонажа или, скажем, замедляет восстановление здоровья. Предугадать, как божество отреагирует на ваши мольбы, невозможно — выбор делается генератором случайных чисел. И, даже получив благословение свыше, вы не можете заранее знать, в чем именно оно будет заключаться и много ли пользы принесет.

У этого есть и побочные эффекты. Вам приходится полагаться не только на собственные способности, но и на банальную удачу. От нее зависит очень многое. Может повезти, и вы отыщете в самом начале партии какой-нибудь супермеч да еще и улучшите его втрое, потому что на пути попалось много алтарей. А может быть и по-другому: нередко приходится долго бродить с самым примитивным оружием и не иметь никакой возможности его проапгрейдить.

Это не значит, что вы что-то делаете неправильно, просто так сложилось. Судьба. Но это даже недостатком не назовешь — скорее жанровой особенностью.

Мастера арифмантии

Еще одна важная особенность Dungeons of Dredmor — ролевая система. На выбор начинающему герою предложено 34 способности: оружейные, магические, вспомогательные, ремесленные (куда же без крафтинга?). Никаких заранее прописанных классов нет и в помине — вы сами составляете свой класс.

Причем список способностей не ограничивается традиционной фэнтезийной скукотичей. Помимо умения орудовать булавой и щитом и носить тяжелую броню, можно выбрать, например, скилл с чарующим названием «Матемагия», который ставит вам на службу теорию вероятности. Или «Некроникономику» с «Астрологией». А на закуску — научиться выращивать на трупах врагов съедобные грибы, служащие персонажу допингом.

Никто, правда, не гарантирует, что придуманный вами приклю-

У героя есть одна странная особенность: что вы на него ни надеваете — он все равно выглядит как пацан в кожаном жилете и с непокрытой головой.



У Dungeons of Dredmor, подобно какой-нибудь Disgaea, есть и свой маскот. Это очень агрессивная подземная птица диггл — с буром вместо клюва.



Иногда в странствиях по подземелью натыкаешься на особые залы — «зоопарки монстров». Обитателей «зоопарка», если что, не кормят. И клеток никаких в нем нет.



Главный злодей игры, лорд Дредмор, заклеил подземелья пропагандой: «Берегитесь подозрительного типа с бровями!»



ченец-гомункул протянет под землей хотя бы пять минут, но это, как вы уже, наверное, сами понимаете, тоже часть игры. Даже недостаточно развернутые описания некоторых способностей (поди с первого раза пойми, что именно собой представляет нечто по имени Fleshsmithing) — это, скорее всего, осознанный выбор, а не дизайнерский просчет. Чтоб сюрприз был.

На шифре

Правда, задавшись целью повернуть жанр лицом к игроку, разработчики Dungeons of Dredmor справились лишь частично. Особенно серьезные вопросы есть к тому, кто создавал интерфейс. Это, конечно, уже не ADOM, но неужели нельзя в

XXI веке дать игроку возможность удобно сравнивать найденную экипировку с уже надетой, чтобы не приходилось подбирать один предмет, изучать его свойства, запоминать, класть на место, лезть в окно статистики и искать там нужную вещь?

Если вы думаете, что это не так уж и сложно, возьмите в расчет вот что. Помимо шести основных параметров, у героя в DoD есть еще *восемнадцать* вспомогательных. Шанс нанести критический урон или увернуться от атаки, радиус обзора — эти и другие переменные тоже собраны в окне статистики и кодируются крохотными, пикселей в пять шириной, пиктограммами. И если только что найденные ботинки помогают владельцу пере-

мещаться скрытно, вам в окошке с данными о них не скажут попростому: «Sneakiness +5», а заменят текстовое описание неразборчивой пиктограммой — идите штудировать статистику, выискивайте, что это за три пятна на буром фоне.



Впрочем, во время игры даже это неудобство воспринимаешь философски. В конце концов, кормить в пути никто не обещал. К тому же пошаговая Dungeons of Dredmor захватывает не слабее, чем иные развлечения в реальном времени. Она из тех игр, которые даже на чистой механике заставляют засиживаться за монитором допоздна, опаз-

дывать на работу и срывать сроки.

Погибнув в неравной схватке или напорвшись на ловушку, тут же рвешься в бой снова: «Ну, уж теперь-то я этим гадам покажу!» Высокая сложность и включенная по умолчанию «окончательная смерть» растягивают десятиэтажное подземелье до масштабов длинной сюжетной RPG от BioWare, и это абсолютно не раздражает. Напротив, заряжает здоровой злостью и мотивирует на дальнейшие свершения. Персонажей вскоре начинаешь воспринимать как длинную династию объединенных общей целью людей, которые рано или поздно добьются своего.

А смерть... А что смерть? В конце концов, все там будем. ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Дождались?

Если и не лучшая инди-RPG года, то уж точно лучшая rogue-like игра.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★ 8.0

Рейтинг «Мани»: **8,0**

8,0

«ОТЛИЧНО»

Кирилл Волошин

Жанр

Стратегия

Ролевая игра

Издатель

Paradox Interactive

Разработчик

Nitro Games

Платформа

PC

Сайт игры

paradoxplaza.com/
games/pirates-of-black-cove

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

PIRATES OF BLACK COVE

Ван Грот

В так называемой «пиратской романтике» правды не больше, чем в телевизоре. Что может быть романтичного в том, чтобы умереть в 25 лет от цирроза печени или убивать целые семьи, включая стариков и детей? У настоящих пиратов не было ни романтических убеждений, ни особой вольницы (многие из них становились морскими разбойниками поневоле), ни попугая на плече, будь он хоть трижды полиглот — пернатого сожрали бы в первом же походе.

Однако книги, фильмы и игры убеждают нас в обратном, а людям хочется верить в красивые сказки. Поэтому со времен **Sid Meier's Pirates!** при виде маленького симпатичного кораблика на анимированной карте Карибского моря у нас инстинктивно срабатывает установка на то, что вот сейчас будет хорошо,

светло и весело. **Pirates of Black Cove**, новая игра от финской Nitro Games (авторы стратегии **East India Company**), прекрасно играет на этих чувствах. Хотя, конечно, до классики Сида Мейера ей — как пьяненького боцману до адмирала британского королевского флота.

Трое в море, не считая зомби

Игра предлагает взять роль одного из трех пиратских капитанов (на выбор сирота, ловко машущий шпагой, крупный мужчина, метко стреляющий из мушкета, и симпатичная девица с саблями), бороздить голубые просторы Карибского моря и выполнять поручения местных фракций — собственно пиратов, корсаров и буканьеров.

Конечная цель — объединить все три группировки и вместе вы-



Некоторые артефакты нужны, чтобы разблокировать те или иные апгрейды корабля, — только после этого улучшение можно заказать на верфи.

ступить против титульных зомби-пиратов Черной лагуны, которые активно используют магию вуду и тщательно скрывают свое месторасположение. Только разбив их, игрок сможет стать королем всех местных флибустьеров.

На маленьком кораблике мы перемещаемся между острова-

ми и штаб-квартирами фракций и выполняем всевозможные поручения: то какое-нибудь судно захвати/потопи, то перехвати курьера с важным письмом или грузом, то высадись в порту и возьми в плен местного губернатора. Да, помимо морских прогулок, в **Pirates of Black Cove**



В сухопутных сражениях приходится помнить, что чрезмерное употребление грога на какое-то время вырубает ваших сокольников.

есть и упражнения на суше. Оказавшись на берегу, наш капитан превращается в героя типичной **Diablo**: он может махать саблей или стрелять из мушкета, использовать активные умения и даже пить живительные зелья, в качестве которых тут выступает, естественно, бутылка грога.

Простенькая ролевая система идеально вписывается в такую схему: у каждого из трех персонажей, помимо специализации на любимом оружии, есть характеристики силы и скорости атаки, а также стойкость. Выполняя квесты, герои растут в уровнях и автоматически увеличивают эти показатели. Кроме того, на старте каждому выдают одно активное умение (например, временная прибавка к сопротивляемости урону), а потом по достижении третьего, шестого, девятого, двенадцатого и пятнадцатого уровней разрешают выбрать еще один навык.

Среди умений особенно ценны те, что благотворно воздействуют не только на самого капитана, но и на его соратников. Дело в том, что у фракций можно нанимать бойцов, которые будут бок о бок с вами сражаться на суше, — только предварительно нужно раскошелиться и возвести профильную казарму. У каждой группировки есть три типа юнитов. Буканьеры предоставляют

лучших стрелков (палят из мушкетов, пистолетов или даже из ракетниц), корсары славятся специалистами в ближнем бою, а у пиратов есть и те и другие, только чуть слабее и дешевле.

Можно выбрать умение, permanently увеличивающее силу и точность стрелков или, наоборот, мечников под вашим командованием, и в соответствии с этим формировать свой маленький (у героя в подчинении может быть максимум три отряда) спецназ.

Кроме юнитов, фракции предоставляют уникальные апгрейды и оружие для вашего корабля — их ставят на верфях каждой группировки. Пираты, например, увеличивают силу пушечных залпов и снаряжают вас специальным гарпуном, который может замедлять вражеские корабли. Буканьеры сокращают время перезарядки орудий. А после обработки на верфи корсаров ваше судно станет более маневренным и научится разбрасывать вокруг себя мины.

Успех в игре также зависит от найденных повсюду ингредиентов (всякие рыбешки, грибы, прочее) и артефактов. Первые позволяют в специальной избе алхимика приготовить какое-нибудь зелье: одно делает героя или его корабль на время невидимым, другое увеличивает скорость судна и т.д. Артефакты же,



Ассортимент оружия и апгрейдов для кораблей невелик: буквально пару на каждую фракцию.

помещенные в инвентарь, либо пассивно увеличивают ваши показатели, либо дают мощный эффект при активации: так, например, можно замедлить оказавшихся поблизости неприятелей.

Не те нынче пираты пошли

Все это, может, и выглядело бы солидно, не будь у нас перед глазами примера тех же Sid Meier's Pirates! или отечественных «Корсаров». На их фоне сразу видно, где игре Nitro Games не хватает глубины. Торговля здесь отсутствует как класс. В морских путешествиях и сражениях не учитывается ни си-

ла и направление ветра, ни тип ядер — во внимание принимается лишь скорость перезарядки и дальность выстрела, так что вам остается вертеться юлой среди кораблей врагов и вовремя поворачиваться нужной кормой.

Абордаж выглядит весело, но примитивно: мы просто закидываем катапультой специально обученного бойца на борт неприятеля и ждем, когда нам сообщат, что корабль теперь наш. Чтобы присвоить небольшое судно, хватит пары таких «забросов», а вот более мощные придется обстреливать десантом из катапульты куда чаще. Численность и состав вашей команды при абордаже никак не





Карибы прекрасно и живо анимированы: в море плавают дельфины и киты, над кораблями парят чайки и попугаи.

учитывается — таких показателей в море вообще нет. Не нужно и нанимать на корабль различных специалистов вроде боцмана или канонира (хотя авторы изначально обещали такую возможность).

Пошаговые осады городов с возможностью передавать их во владение различным нациям и влиять на политическую ситуацию в регионе, дуэли на шпагах, где можно использовать разные типы ударов и защитные приемы, мини-игры, посиделки в портовых кабаках — всего этого здесь тоже нет.

Сражения на суше предельно примитивны: нужно просто выделить всех сразу или каждый из трех отрядов и бросить их на врага, во время подлечивая бойцов грогом и активируя немногочисленные доступные умения. Стратегию с фактически тремя типами построек и юнитов на все про все тоже не назовешь широко разнообразной.

Некоторую глубину могла бы внести нелинейность проис-

ходящего. Когда несколько месяцев назад мы беседовали с авторами Pirates of Black Cove, они обещали, что игрок, работая на одну из трех фракций, сможет вступить с ней в союз против зомби-пиратов. Предполагалось, что мы будем делать некий стратегически важный выбор.

На деле же все куда проще. С каждой из трех группировок нас знакомят строго по сюжету (выбор героя на это никак не влияет): то есть вы, конечно, можете сразу уплыть с базы пиратов на поиск бучаньеров или корсаров, но те до поры до времени просто откажутся разговаривать с вами. В итоге игрок последовательно работает на всех, планомерно увеличивает свою репутацию в каждой фракции, чтобы потом присоединить к себе ее лидера в качестве еще одного героя (он будет биться рядом с вами на суше, поэтому ему тоже придется нанимать юнитов). Испортить отношения с

кем-то при всем желании не получится. О чем говорить, если вы можете топить корабли корсаров вблизи их базы, а потом спокойно на их же верфи чиниться и заказываете новые улучшения?

На бочонок грога

Конечно, если не ждать от Pirates of Black Cove слишком много, то игра на какое-то время может даже затянуть. Спасает ситуацию страсть к стяжательству и желание поскорее раздобыть круглую сумму, получить новый корабль, нанять самых мощных воинов и т.д.

Видя перед собой эту заветную цель, вы будете с веселым гиканьем топить и захватывать проходящие мимо суда, принадлежащие разным нациям (если делать это часто, вас запомнят и потом начнут нападать первыми!), и раз за разом высаживаться в прибрежных фортах, чтобы перебить там десяток солдат и разграбить какой-нибудь склад.

А всевозможные ингредиенты и артефакты, разбросанные в самых разных уголках карты, заставляют с охоткой прочесывать местность.

Иногда в игре бывает весело: по просьбе французских бучаньеров мы уничтожаем немецкие пивоварни, делаем «легкий ром» и «грог с низким содержанием грога», захватываем и аккуратно доставляем в порт украденный корабль с выпивкой на борту, охотимся на нагловатого попугая, общаемся с сиренами, чтобы выучить часть куплетов из их волшебных песен, расставляем охранников в местах возможного появления вуду-ведьмы. И даже мечемся между щупальцев огромного Кракена.

Однако и в этой бочке веселящего рома нашлась ложка безалкогольной бурды: когда игра раз за разом вылетает на рабочий стол и отказывается загружать сохранения, а интерфейс не позволяет элементарно сравнить показатели текущих юнитов и тех, что вы собираетесь нанять, становится совсем не до смеха.



У Pirates of Black Cove были все шансы стать главной «пиратской» игрой нашего времени, особенно после отмены единственного конкурента — **Pirates of Caribbean: Armada of the Damned**. И ведь не сказать чтобы у нее совсем ничего не получилось: здесь есть и солнечная атмосфера, и соленые шутки, и грог, и свободное плавание по морям. Местами игра увлекает, местами неплохо веселит. Но в целом она выглядит слишком уж примитивной и сыроватой. Авторы не только не реализовали базовые вещи из Sid Meier's Pirates! или «Корсаров» (на которые они изначально и не претендовали), но и по каким-то причинам отказались от собственных предварительных наработок. Будем надеяться, что они приберегли их для своей следующей пиратской игры — **Raven's Cry**, которую те же финны сейчас делают под вывеской **Octane Games**. ■

- ✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Дождались?

Финский лайт-вариант Sid Meier's Pirates! — с грогом, фракциями, сухопутными боями и вуду-пиратами, но без должной глубины и танцев.

| | |
|------------------------|-------------|
| ГЕЙМПЛЕЙ | ★★★★★★★ 6.0 |
| ГРАФИКА | ★★★★★★★ 7.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | ★★★★★★★ 7.0 |
| ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ | ★★★★★★★ 6.0 |

Рейтинг «Мании»:

6,5

«Средне»



myresistance.net
ru.playstation.com



18
www.pegi.info

РЕКЛАМА

RESISTANCE 3™



СМЕРТЬ ХИМЕРАМ-ОККУПАНТАМ!

СЕНТЯБРЬ 2011



SONY
make.believe

* "PlayStation" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. "Resistance 3" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America LLC. "Blu-ray Disc" and "3D" are trademarks. All rights reserved. Resistance 3™ ©2011 Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Insomniac Games. "Resistance 3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

CARS 2

THE VIDEO GAME

Тачку расхреначь-ка!

Все-таки очень жаль, что настоящих гонок на выживание в реальном мире нет. Не вялых толкучек ржавых самосвалов, не псевдосмертельных покатушек на время, а настоящих заездов с взрывающимися болидами, горящими водителями и шестиствольными пулеметами на капоте каждой машины. Ведь только в этом «виде спорта» идеально сочетается совершенно естественная человеческая любовь к быстрой езде и тотальному разрушению. Пока наука и общественная мораль зреют до подобных развлечений, нам приходится довольствоваться лишь играми на тему. И разве не забавно, что в жанре гонок с ракетлаунчерами и взлетающими на воздух машинами в настоящий момент лидируют с виду безобидные мультяшные аркады вроде **Mario Kart** и **ModNation Racers**?

Cars 2: The Video Game — очередное пополнение полка таких вот аркадных карт-гонок, в которых умиленные персонажи ежеминутно разрываются в кло-

чья такими же умильными ракетами и пулеметами. Все просто и ожидаемо: выбираем машину (в списке более тридцати тачек-персонажей: разработчикам пришлось задействовать роли второго и третьего плана соответствующей дилогии), выбираем трассу — и вперед, отстреливать оппонентов.

Хотя **Cars 2** — игра по кинолицензии (что в большинстве случаев априори накладывает на проект позорное клеймо), ей каким-то образом удается не только не скатиться в кювет на старте, но и весьма успешно развлечь на пару вечеров. Что важно — не только фанатов одноименной франшизы.

Все дело в том, что в **Cars 2** до смешного легко научиться играть, однако для достижения действительно впечатляющего мастерства нужно приложить некоторые усилия. С одной стороны, здесь практически не приходится тщательно рассчитывать время дрифта, вписываясь в повороты: скольжение включается по нажатию од-

ной клавиши, причем на выходе вы несколько не теряете в скорости. Более того, каждая машина обучена скакать как кузнечик, так что проблем с объездом и перепрыгиванием препятствий не возникает в принципе.

С другой стороны, для победы в заезде критически важно правильно использовать пресловутое «нитро» — иными словами, огонь из-под колес должен вырываться почти на протяжении всей гонки. Топливо для ускорения в **Cars 2** можно добыть двумя способами: подбирая специальные баллоны на трассе или выполняя простенькие каскадерские трюки. Например, тем же самым дрифтом или переворотом в воздухе, ездой на двух колесах или вовсе задом наперед (возможно и такое!). Причем трюкачить приходится постоянно, иначе не хватает энергии на ускорение. То есть обычный картинг-заезд как-то сам собой превращается в каскадерское шоу маленьких глазастых машинок, которые к тому же еще и плюются

- Издатель/разработчик
Disney Interactive Studios
- Разработчик
Avalanche Software
- Мультиплеер
Локальная сеть
- Платформы
PC, Xbox 360, PS3, Wii, DS
- Сайт игры
disney.go.com/disneyinteractivestudios

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб,
512 Мб видео

друг в друга ракетами. И это, надо признать, чертовски весело.

Однако **Avalanche Software** сильно не повезло с бюджетом — здесь пахнет закистью азота и жженой резиной, но отнюдь не деньгами. PC-версия щеголяет чудовищно размытыми текстурами, а взрывы и прочие эффекты получились до невозможности блеклыми — и это в игре про взрывающиеся машины! Каждая тачка-персонаж, кроме внешнего вида, отличается еще и набором реплик, которыми сопровождается каждое событие на трассе: от обгона до подлого спихивания с обрыва. Так вот, проблема в том, что этих реплик на каждую машину кот наплакал — уже примерно к третьему заезду их выучиваешь наизусть, а к пятому они начинают являться во сне. Чтобы как-то обезопасить свою психику и вконец не испортить впечатление от **Cars 2**, приходится постоянно менять машины и вновь проходить ненавистный цикл. А может, оно так и было задумано — разнообразия ради?



Приятно, когда одной очередью из спаренных пулеметов удастся вывести из строя сразу нескольких противников.

Avalanche Software хочется похвалить хотя бы за то, что они не стали пытаться всеми возможными способами привязать свою игру к мультфильму-первоисточнику: как такового сюжета здесь нет, есть только череда заездов в разных режимах. Ничего лишнего — только гонки и возможность обрушить на голову противника орбитальный удар. Конечно, жаль, что с таким бюджетом игре не потянуться с элитой жанра, но все же приятно, что мы избежали очередного нежизнеспособного выкидыша по кинолицензии. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Диснеевские тачки спихивают противников с обрывов, плюются друг в друга ракетами и скачут в воздухе. Получилось намного лучше, чем мы привыкли видеть.

ГЕЙМПЛЕЙ

- ★★★★★★ 8.0
- ГРАФИКА
- ★★★★★ 5.0
- ЗВУК И МУЗЫКА
- ★★★★★ 6.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
- ★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

STORM FRONTLINE NATION

Полный штиль

Логично, что в большинстве пошаговых стратегий, так или иначе пародирующих **Total War**, нет дорожных тактических сражений: все изображаемое на картинках битвы с тысячами юнитов традиционно представлены статистической сводкой о том, как же там, в центре событий, все было здорово. С другой стороны, даже в **Total War** RTS-режим служит скорее наглядной демонстрацией того, что серия как-то эволюционирует. Макростратегию не покажешь в двухминутном трейлере, зато то, что ноги солдат теперь покрываются грязью, уж точно должно всех убедить, что авторы и правда чем-то были заняты последние полтора года. Едва ли вы найдете человека, который не «проматывает» по меньшей мере половину сражений в том же **Total War: Shogun 2**.

Авторы **Storm: Frontline Nation** вроде бы нашли компромиссный вариант. Грузные, ожи-

ревшие от псевдотактических накруток битвы в реальном времени здесь заменены на минималистичную, но эффектную перебранку бедно аминированных фигурок. По ходам, на гексах, с жутковатыми лесами и домиками на стыках бесконечных многоугольников. Такое аутентичное воспроизведение всей сути PC-гейминга, что аж мурашки по коже.

Вообще-то, конечно, **Storm** про то, как в 2012 году русские сравнили американцев с арабами, а сами вероломно напали на Европу, — но за кучей глупых условностей из набора «варгейм за час» крутого политического триллера почти не видно. Битвы, исследования технологий и перемещения по карте занимают одинаковое количество времени и в кампании за русских, и, например, за французов, хотя совершенно очевидно, что Россия по сюжету уже готова к войне, и ее задача — правильно организовать

атаку. А европейцам, в свою очередь, на старте нужно сдерживать фронты. Но кем бы вы ни играли, первые ходы тридцать приходится заниматься стандартной походовой шелухой — вплоть до изобретения ядерного оружия (которого в 2012 году, конечно, ни у кого нет). Тут бы очень выручили сюжетные задания, но они напоминают довольно бестолковые поручения из **Total War** вроде «захвати такую-то провинцию за три хода». Приходится повиноваться.

Хуже всего в **Storm** дела с AI, который низводит не самую плохую стратегию до разряда малоуправляемого цирка. Причем проблема дает о себе знать на всех уровнях. В окне дипломатии никто и никогда не соглашается на выгодный союз (это вообще беда всех варгеймов), на глобальной карте враг не замечает ваши танки, сжимающие город кольцом (хотя его армия при этом может ковы-

рять в носу на расстоянии одного-двух ходов). А главное — все это ставит крест на тех самых милых сердцу гексагональных войнах. Когда один вертолет нещадно расстреливает сперва другой вертолет, потом два отряда пехоты, а затем и зенитки, тут уже не до тактики. Вкупе с сюжетной завязкой получается военно-полевой ситком.



Про «варгейм за час» парой абзацев выше мы, конечно, пошутили. Игру в **Colossai Studios** делали пять лет, параллельно халтуря у **SimBin**, известных разработчиков автосимуляторов, которым как раз нужны были аутсорсеры по работе с PC-кодом. Сайт авторов состоит из логотипа, контактных данных и ссылки на страничку **Storm: Frontline Nation**. Незавидная судьба для не самой молодой студии. ■



Напасть на Америку в **Storm** нельзя: территория ограничена Европой и некоторыми регионами Африки.



Во время сражений интерфейс кажется дружелюбным, но на глобальной карте вспоминается **Hearts of Iron**.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Шаблонный варгейм, напрочь загубленный плохим искусственным интеллектом. Но с крутыми русскими.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 5.0

ГРАФИКА

★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 5.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 4.0

РЕЙТИНГ

5,0

СРЕДНЕ

PUZZLE AGENT 2

Кто убил пазлы?

Nelson Tethers: Puzzle Agent был одновременно пародией на «Твин Пикс», признанием в любви к творчеству Дэвида Линча и попыткой в тысячный раз озадачить публику собственными вопросами в духе «Кто убил Лору Палмер?».

Одиноким грустным человеком по имени Грикл, герой комиксов и короткометражек художника Грэхема Аннэйбла, здесь превратился в агента ФБР Нельсона Тетэрса, который приезжает в заснеженный провинциальный городок Скоггинс, штат Миннесота, чтобы выяснить причины остановки местной фабрики. Вот только работает он в департамент пазлов, на рабочем месте в основном разгадывает кроссворды, а остановившаяся фабрика снабжает Белый дом жвачкой.

Эта идеальная для комедии завязка обернулась чередой странных мистических событий. В окутанном снегом и тоской Скоггинсе обнаружили тайные культы и какие-то злобные красные гномики, то и дело зыркавшие из темноты на агента ФБР под аккомпанемент его истошных воплей (в «Твин Пиксе», напомним, публику тоже мистифицировал странный карлик).

Тетэрс запустил фабрику, но так и не нашел ответа на вопрос, кто убил Лору Пал... в смысле, кто же эти красные гномики и куда

они утащили одного из местных жителей. Зато по ходу дела он решил десятки пазлов. Дело в том, что все активные действия были оформлены либо диалогами, либо мини-играми. Так, чтобы добраться на снегоходе до места назначения, нас заставляли грамотно расставлять на пути бревна, от которых герой отскакивал в нужном направлении. И все в таком духе. Но с пазлами, в отличие от сценария, персонажей и атмосферы, все было не столь идеально: многие часто повторялись и были примитивными даже по меркам казуального формата.

Продолжение напрашивалось само собой, но **Puzzle Agent 2** вышел лишь год спустя. И на первый взгляд не совсем понятно, чем авторы занимались все это время. Потому что уровень, а местами и ассортимент пазлов остался неизменным. Более того, некоторые из них точь-в-точь скопированы из первой части, да еще и повторяются на расстоянии 10 минут друг от друга (например, тот, где нужно одним ударом разрубить все цепи на закрытой двери). Мы снова прокладываем путь для Тетэрса через лес, крутим диски, чтобы синхронно расположить символы внутри них, и решаем загадки в духе «расставьте людей в пра-

вильной последовательности, учитывая, что Тэд не может быть четвертым, а Барни идет перед ним».

Впрочем, наряду с примитивными есть и более интересные, заковыристые мини-игры (без перевода или хорошего знания английского к ним лучше не подступать), да и фантазию авторы иногда достают из чулана. Например, в загадках, предлагающих расставлять фотографии в правильной временной последовательности, нужно подмечать мельчайшие детали на снимках (вплоть до того, с какой стороны Солнце освещает поверхность Луны), чтобы нащупать верную логику.

А вот сама история однозначно не разочарует поклонников первого **Puzzle Agent** (и, конечно, «Твин Пикса»). Авторы во главе с Аннэйблом продолжают усиленно напускать мистики и тумана. В поисках ответов на свои повисшие в воздухе вопросы Нельсон возвращается в Скоггинс, чтобы провести неофициальное расследование, но вопросы в этом зимнем скандинавском городе лишь умножаются — как снежный ком. Жители встречают Тетэрса еще более настороженно, а вскоре выясняется, что люди здесь пропадали и пропадают регулярно. Кроме красных гномиков, в ступор вгоняют какие-то странные

| | |
|----------------------|--------------------------------|
| Издатель/разработчик | Telltale Games |
| Платформа | PC |
| Сайт игры | telltalegames.com/puzzleagent2 |

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

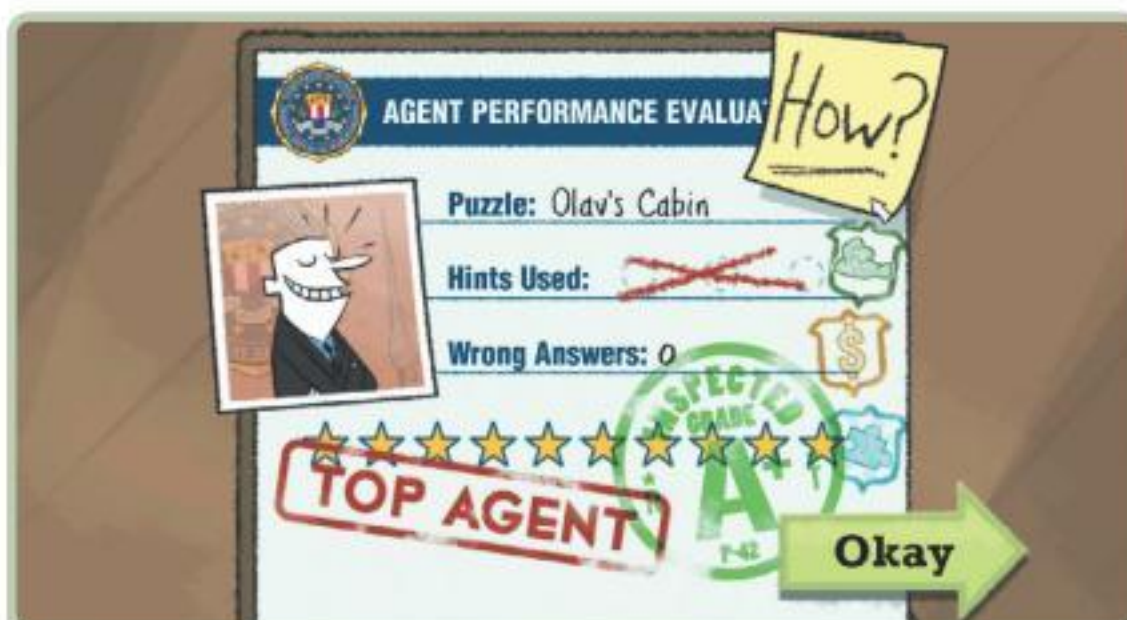
НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

астронавты, безумные ученые и одинокий лыжник, то и дело загадочно мелькающий на экране.

Типичная для игр Telltale ирония тоже никуда не делась. «Могу я вам предложить выпить? Или кроссворд?» — встречает Нельсона чудаковатая девушка в своем доме. «Люди верят во многие безумные вещи: например, в демократию», — вторит ей другой собеседник.



В таких условиях пазлы окончательно отошли на второй план. Ситуаций, когда наш герой просто увлеченно общается с местными жителями, не отвлекаясь на головоломки, в сиквеле больше, и это лучшие моменты игры. В этом и кроется ее главная проблема: если в сборнике пазлов сами пазлы зачастую кажутся лишними, это не нормально. Тут уж надо было либо сосредоточиться на истории, сделав полноценный квест с диалоговыми загадками, либо серьезно обновить ассортимент мини-игр. Конечно, и в нынешнем виде **Puzzle Agent 2** приносит массу положительных эмоций (благодаря сценарию, шикарнейшей озвучке и стилистике), но осадочек, как говорится, остался. ■



По итогам каждой мини-игры вам выдают рейтинг, учитывающий количество попыток и подсказок. Результаты суммируются, поэтому для поднятия общего рейтинга пазлы можно переигрывать.



В диалогах много тем для обсуждения, но выбирать альтернативные ветки и реплики нельзя.

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

■ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Вторая часть вариации на тему «Твин Пикса», в которой следить за мистической историей и странными гномиками интереснее, чем снова решать практически одни и те же пазлы.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS PART 2

Битва экстрасенсов

Этот мир был бы немного более светлым и приятным местом, если бы игра по **Harry Potter and the Deathly Hallows** не делилась на две части. Все-таки эту горькую пилюлю лучше проглотить разом — поморщиться, подавить рвотный рефлекс и никогда о ней больше не вспоминать. Однако дурная практика распиливать один фильм на две половинки добралась и до **Warner Bros. Productions**, так что игр по последним приключениям самого известного очкарика в мире тоже должно быть две. Стискиваем челюсти, сжимаем кулаки и стоически держимся.

Однако восемь месяцев, разделяющие две части, — срок все-таки приличный. За это время можно было хорошенько поработать над мертворожденной Part 1 и к заключительной части сделать что-то более-менее приличное. И **EA Bright Light** действительно провели какую-никакую, но работу над ошибками: правда, без особого энтузиазма и спустя рукава, оставляя без внимания кучу других дефектов, но тем не менее. Так что можно даже слегка обрадо-

ваться — **Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2** получилась чуточку менее омерзительной, чем Part 1. Самую малость.

Базовая механика, впрочем, осталась без изменений: перед нами дикая вариация **Gears of War**, но с волшебными палочками. Большую часть игрового времени нам нужно прятаться за укрытиями, плевать оттуда разноцветными заклинаниями (которые по эффекту копируют более привычные пистолеты, автоматы, снайперские винтовки и гранатометы) и постепенно прокладывать путь к Волан-де-Морту.

Вместе с основной геймплея Part 2 унаследовала и болячки предшественницы. Никакая сложность позволяет наплевать на систему укрытий и закликать матерых Пожирателей смерти буквально в упор. Самых заклинаний набирается всего шесть видов (не считая вспомогательной трансгрессии и щита), а разницы между ними почти не чувствуется — можно всю игру пройти, орудуя самым первым спеллом. Наконец, скучные схватки и тотальное однообразие «пере-

стрелок» убивают все зачатки фанатизма и превращают HPatDH в обычный тренажер для указательного пальца правой руки.

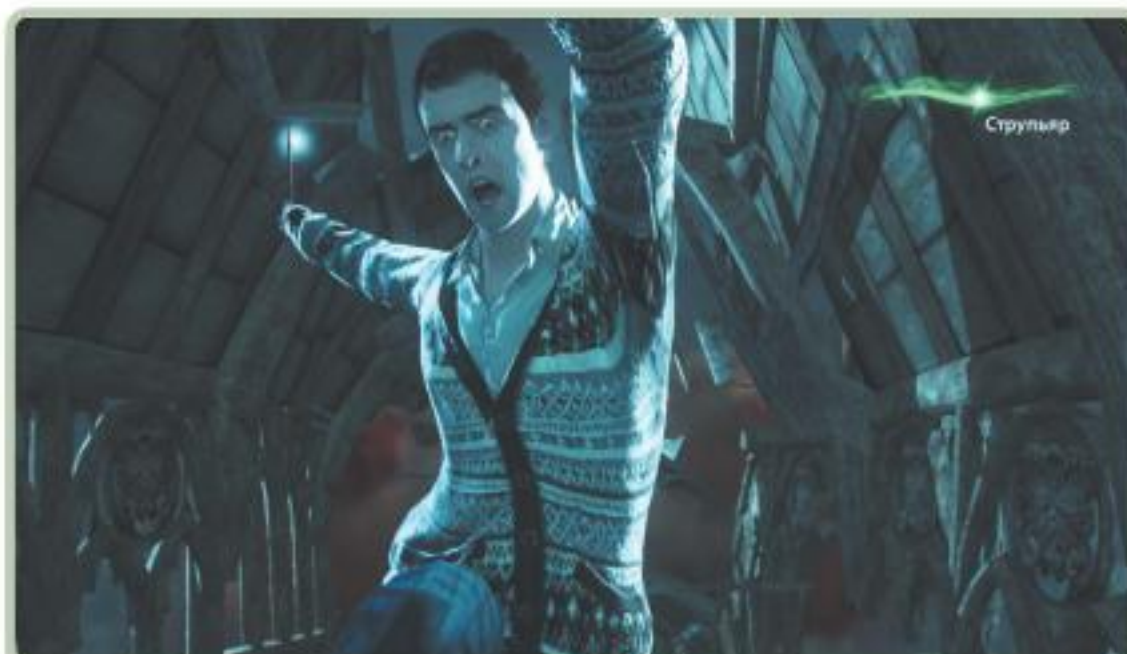
Но даже во всем этом мракобесии находишь пару-тройку позитивных изменений, благодаря которым Part 2 получает на полбалла больше Part 1. Так, самыми раздражающими кусками первой части были кошмарные стелс-миссии с плащом-невидимкой. Слава богу, таких эпизодов здесь больше нет, их вытеснил более сносный экшен. Добавлены простенькие QTE и сцены, где нужно от кого-нибудь убежать, — последние вообще стали бы чуть ли не самыми светлыми моментами Part 2, если бы не корявое управление и постоянное повторение одних и тех же действий в разных декорациях.

Вот уж где наблюдается самый главный прогресс, так это в манере подачи истории. **EA Bright Light** отказались от нелогичной и в целом ненужной системы побочных заданий, из-за которой найти хоть малейший смысл в рассказываемой в Part 1 истории обычному маглу было невозможно. Теперь

же повествовательная структура абсолютно линейна, да к тому же освещает события с точки зрения разных персонажей. При этом, правда, игра все же пестрит белыми пятнами и нелогичными стыковками — для полного понимания происходящего на экране нужно либо читать книгу, либо смотреть фильм.

■ ■ ■

Киноэпопея о волшебнике-нейджере со сложной судьбой подошла к концу, а с ней — и игры по соответствующим фильмам. Кто мог знать до выхода первой игры по «Дарам смерти», что слоган «Все закончится» для игроков всего мира будет воспринят с огромным облегчением. В серии поттер-игр хватало хороших и даже отличных проектов, и жаль, что она заканчивается двумя частями **Harry Potter and the Deathly Hallows**. И хотя Part 2 оказалась немного более сносной, чем первая часть, качество игры устанавливает жесткий ценз — в нее надлежит играть только самым безнадёжным фанатам. ■



Невилл совершает голливудский прыжок от взрыва в камеру. Мощно, что сказать.



«Какие, к черту, укрытия? Я избранный!»

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Part 2 отличается от первой части лишь парой маленьких штрихов, а в остальном это все та же игра — самая провальная в серии про Гарри Поттера.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 4.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 5.0

РЕЙТИНГ

5,0

СРЕДНЕ

RESIDENT EVIL THE MERCENARIES 3D

Мясные обрезки

Если 3DS все-таки похоронит Nintendo, мы точно будем знать почему. Одна из причин удручающих результатов консоли — невменяемая стартовая линейка и игры первой волны. Например, **Resident Evil: The Mercenaries 3D** за стандартную для 3DS-релиза цену предлагает нарезку из мультиплеерных режимов четвертой и пятой частей **Resident Evil**, а также пятиминутную демоверсию **Resident Evil: Revelations**. Существование такой игры на запуске консоли можно объяснить, но оправдывать **The Mercenaries 3D** все равно не хочется.

Поклонникам сериала не нужно объяснять, что такое **Mercenaries** — так уже много лет называется один из бонусных режимов в любой части **Resident Evil**, начиная с третьей. Теперь ему зачехлили отдельную игру. Вся суть **The Mercenaries** — в борьбе с таймером: за отведенное время нужно уничтожить как можно больше зомби. Если щелкать врагов одного за другим, то игра включает счетчик комбо, дающий дополнительные очки. Чтобы таймер быстро не приближался к нулю, нужно разбивать цветастые статуи, дающие несколько десят-

ков секунд. Важную роль играет выбор оружия: у каждого героя есть свой арсенал, который позднее можно приспособить и под всех остальных.

Всего персонажей восемь — вся титульная сборная из основных частей **Resident Evil** на месте: Джилл Валентайн, Крис Рэдфилд, Альберт Вескер, Барри Бертон и даже вечный герой эпизода спецназовец Ханк. Все эти весьма далекие друг от друга персонажи отстреливают зомби в декорациях четвертой и пятой частей сериала, но до этого никому нет дела — игра «не каноническая» и ровно ничего не добавляет ко вселенной **Resident Evil**. Правда, почему в игру тогда не попали Леон и Ада, никто из разработчиков тоже внятно объяснить не смог.

Играется и выглядит все это почти на уровне пятой части, что для портативной игры вообще невероятный успех. Более того — авторы впервые посягнули на святое и разрешили персонажу одновременно идти и стрелять. Дурацкое ограничение, которое в четвертой и пятой частях искусственно усложняло игру и нагоняло напряжения, здесь уже не нужно — куда медлить, ведь на скорость же иг-

раем. Если бы еще в моменты стрельбы на ходу можно было худо-бедно целиться, получилась бы первая в мире японская игра, не имеющая проблем с управлением.

Враги тоже взяты из четвертой и пятой частей — это все те же колхозники с бензопилами, зараженные негры и избранные боссы. Новых типов зомби нет, а старые быстро приедаются.

Около 30 доступных миссий проходятся за несколько часов, но ставить рекорды в **Mercenaries**-режиме интересно даже сейчас — особенно в кооперативе с другом или случайным напарником.

Если бы на **The Mercenaries 3D** потратили чуть больше времени, все могло бы быть гораздо лучше. Режим **Time Attack** идеально подходит для портативной игры, и позаботиться **Сарсом** о большем разнообразии, получилась бы отличная игра. Изредка вместо скоростного отстрела врагов на время нам предлагается битва с боссом или аналог режима **Horde** из **Gears of War**. Вместо того чтобы сделать больше таких сюрпризов, внимание уделили всяким мелочам: дополнительным костюмам для персонажей, медалям-ачивментам и перкам.

Игра мотивирует проходить одну и ту же миссию за разных персонажей, чтобы везде добиться наивысшего рейтинга, но слишком часто повторяется. Редкие преимущества **The Mercenaries 3D** — удобный менеджмент амуниции на тачскрине и самая лучшая для портативной платформы графика — пересекаются с очевидными недоработками: кривой анимацией врагов, неудобными меню, низкокачественным звуком, совсем не впечатляющим 3D-эффектом и багами, порой не позволяющими нормально играть в онлайн и зарабатывать ачивменты.

■ ■ ■

По-хорошему говоря, **The Mercenaries 3D** должна была стоить раза в два меньше. А в таком виде, с десятком повторяющихся карт и туманной перспективой DLC, игра выглядит недоделанной. **The Mercenaries 3D** не хватает размаха — оригинальных уровней, режимов, секретов, а больше всего — онлайн-досок достижений. Главный вывод, который можно сделать из всего этого: **Resident Evil: Revelations** определенно стоит ждать. ■



Единственный большой босс в **The Mercenaries 3D** — **The Bat** из пятой части. Удобнее всего разобраться с ним в кооперативе: пока один игрок отвлекает, другой стреляет в уязвимое брюшко.



Боеприпасы нужно расходовать экономно. В крайнем случае приходится орудовать ножом и сразу же подбирать патроны, «выпадающие» из мертвых врагов.

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Обрезанный, но достаточно увлекательный сборник миссий в стиле **Time Attack** — для фанатов серии и для тех, кому не во что играть на 3DS.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 9.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 4.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

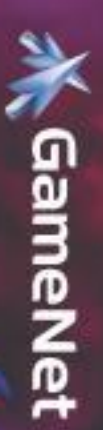
РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Blood and Soul

Будь в сердце битвы!



Играй, выигрывай, побеждай! То, что надо для любимшей ММОРPG.

— GameGuru

Новый виртуальный мир с человеческими эмоциями!

— «Икона Видеоигр», MTV

www.bloodandsoul.ru

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры с 24 июня по 5 августа 2011 г

| A | B | C | D |
|----|-----|---|--------|
| 1 | ▲1 | Assassin's Creed: Brotherhood | 10,4 % |
| 2 | ▲1 | Crysis 2 | 8,9 % |
| 3 | ▼2 | The Witcher 2: Assassins of Kings | 6,9 % |
| 4 | ▲1 | Call of Duty: Black Ops | 5,2 % |
| 5 | ▲3 | Pro Evolution Soccer 2011 | 4,2 % |
| 6 | ▲1 | Bulletstorm | 4,0 % |
| 7 | ▼3 | Portal 2 | 3,7 % |
| 8 | ▲1 | Mafia 2 | 3,3 % |
| 9 | NEW | Duke Nukem Forever | 3,1 % |
| 10 | ▼4 | Dead Space 2 | 3,1 % |
| 11 | ▼1 | Mortal Kombat | 2,5 % |
| 12 | NEW | F.E.A.R. 3 | 2,5 % |
| 13 | NEW | Alice: Madness Returns | 2,5 % |
| 14 | ▼2 | Fallout: New Vegas | 2,4 % |
| 15 | ▼2 | L.A. Noire | 2,2 % |
| 16 | ▼5 | World of Tanks | 2,1 % |
| 17 | ▼1 | Dragon Age 2 | 2,1 % |
| 18 | ▼1 | Battlefield: Bad Company 2 — Vietnam | 2,0 % |
| 19 | ▼1 | FIFA 11 | 1,8 % |
| 20 | ▼5 | DiRT 3 | 1,8 % |
| 21 | NEW | inFamous 2 | 1,7 % |
| 22 | ▼8 | Fable 3 | 1,5 % |
| 23 | ▼2 | World of Warcraft: Cataclysm | 1,3 % |
| 24 | ▼5 | Brink | 1,2 % |
| 25 | ▼5 | StarCraft 2: Wings of Liberty | 1,2 % |
| 26 | ▼2 | Gran Turismo 5 | 0,9 % |
| 27 | ▼5 | Total War: Shogun 2 | 0,9 % |
| 28 | ▼3 | Need for Speed: Hot Pursuit | 0,8 % |
| 29 | ▼6 | Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Retribution | 0,7 % |
| 30 | NEW | Terraria | 0,7 % |

По состоянию на 5 августа в голосовании приняли участие 55 800 человек.

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

C. Название игры.
D. Процент голосов, который получила игра, от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта.

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 июля 2010 г. по июль 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».



Assassin's Creed: Brotherhood 10,4 %



Pro Evolution Soccer 2011 4,2 %



Crysis 2 8,9 %



The Witcher 2: Assassins of Kings 6,9 %



Call of Duty: Black Ops 5,2 %

«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

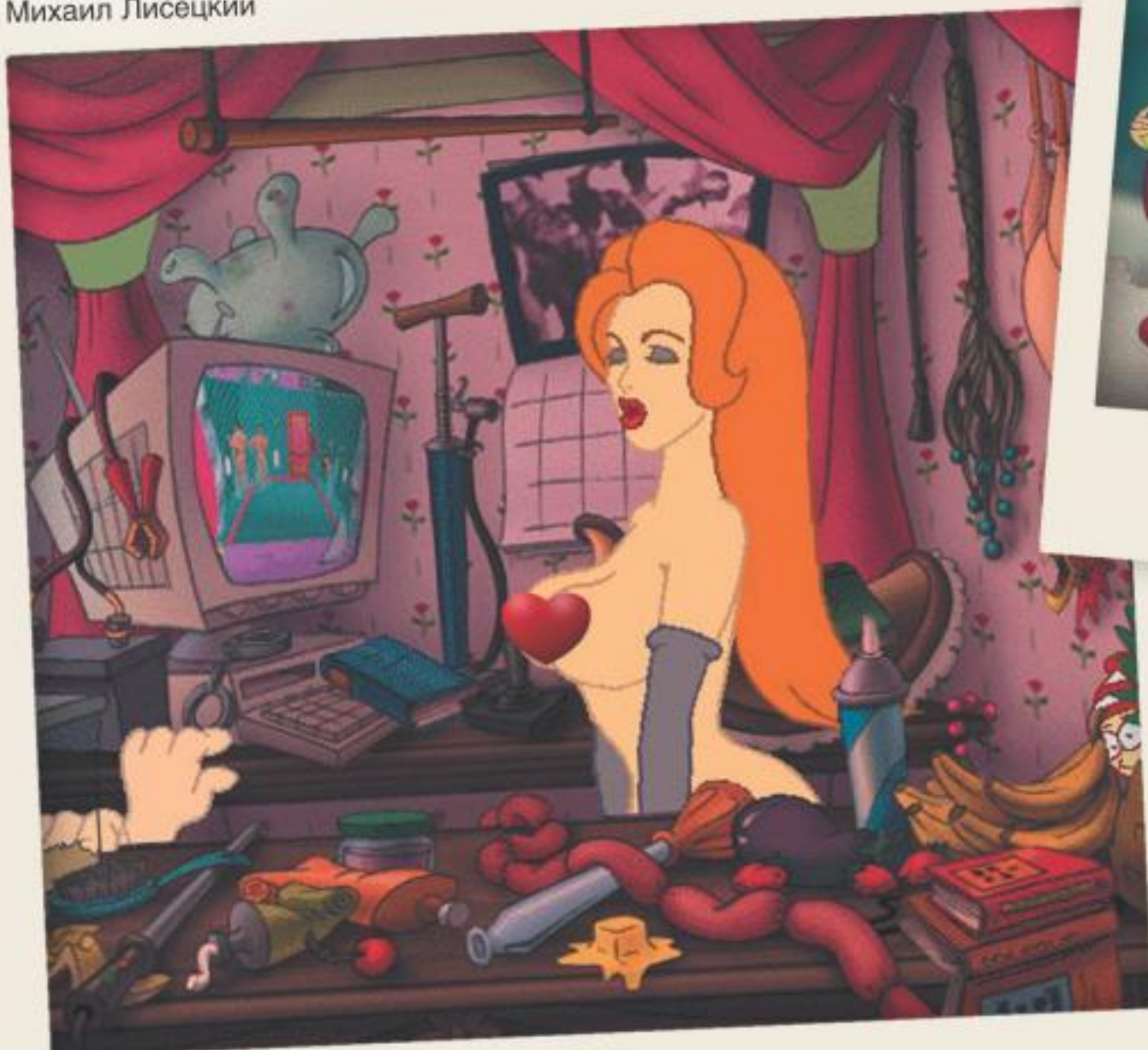


Рейтинг: 8,0 > «Игромания» №4/2011

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.

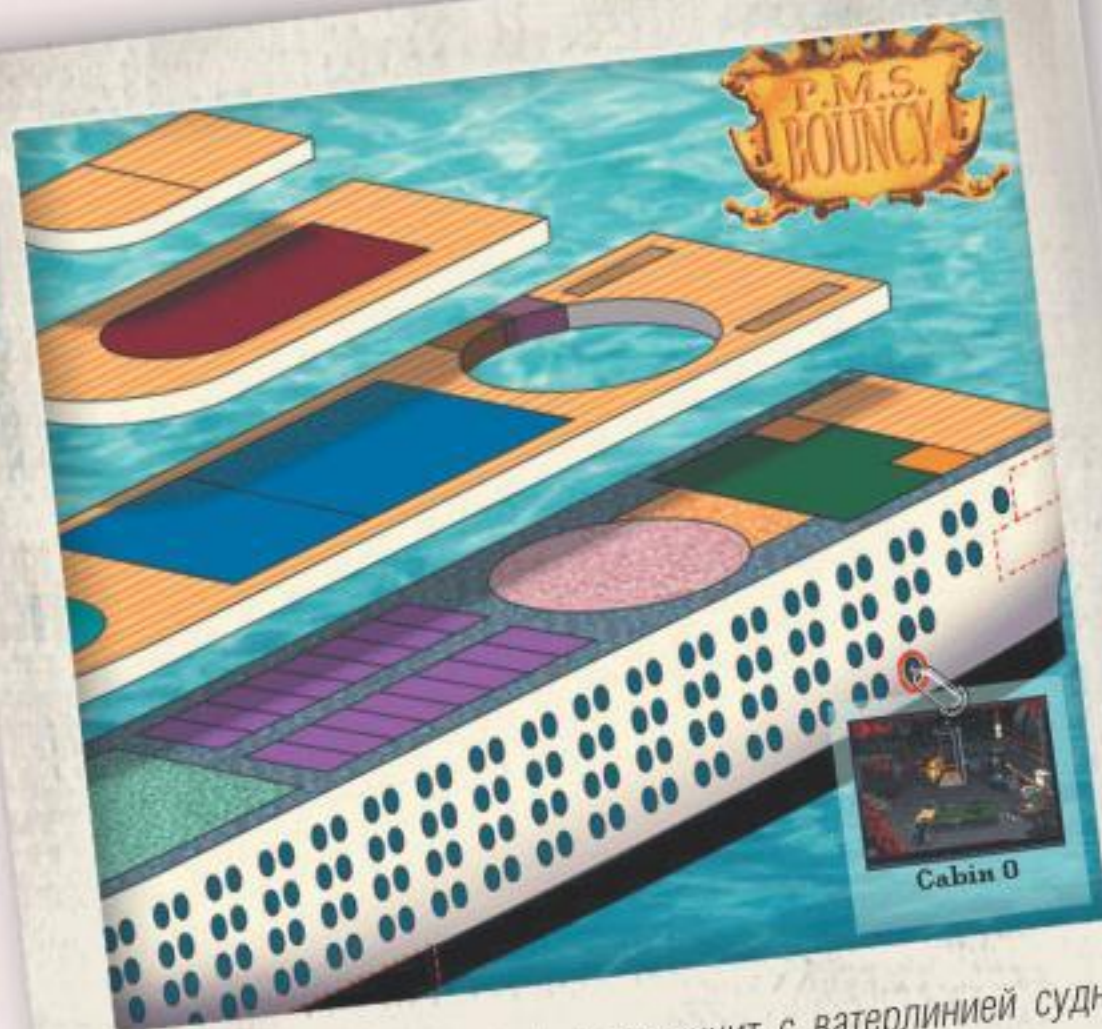
Шутер • Guerrilla Games • Sony Computer Entertainment

Михаил Лисецкий



Жанр
Квест
Издатель
Sierra On-Line
Разработчик
Sierra On-Line
Дата выхода
1996 год

Leisure Suit Larry 7: Love for Sail! Моментов море



Каюта №0 мистера Лафера граничит с ватерлинией судна. Лучшей метафоры неудачника серия не знала.

Неисправимый гуляка Ларри Лафер растворился в теплых лучах заката, удаляясь к горизонту VIP-гостем капитанских покоев круизного лайнера. Миллионы квестофилов роняли слезы на шариковые мышки — шестая, самая роскошная (и, как мы напомним через страницу, самая эротичная) часть сериала **Leisure Suit Larry** подходила к концу.

Но то были слезы радости: Ларри трещал от тестостерона и обещал вернуться. Самые терпеливые даже зна-

ли сеттинг новой встречи: длинную «могилу» финальных титров **Love for Sale!** венчало похищение земного корабля кораблем инопланетным. «...Leisure Suit Larry Explores Uranus. Coming in 1998!». Мечтать и ждать? Увы, ребята, это дедушка Эл Лоу так пошутил. Сам того еще не зная.

Ship Happens!*

* — в заголовках статьи использованы варианты рабочих названий квеста, отвергнутых в пользу финального «Love for Sail!»

Пятнадцать лет назад глупо, на полуслове завершилась биография главного стилиста виртуальных девяностых. Метафора финальной сцены легко читается спустя годы: вместе с Ларри Лафером в даль финансовой неопределенности уплывала и давшая ему жизнь **Sierra On-Line**.

То был путь в один конец. Сроки разработки и бюджеты качественных адвенчур возрастали, доходы от их продаж — неуклонно падали. Массо-



Бушующее пламя страстей требует от Ларри немедленно покинуть здание...



...и совершить острое приземление, комментировать которое мы отказываемся.

вая аудитория теперь желала doom'ать, а не думать; пиксельхантинг вчистую проигрывал охоте на монстров. Впрочем, идея «космического» продолжения франшизы тлела в голове бессменного сценариста и дизайнера серии Эла Лоу еще около двух лет. Лоу даже успел выпустить **Leisure Suit Larry Casino** — сборник азартных игр под фирменной маркой, прежде чем агонизирующий работодатель указал ветерану компании на дверь. Безо всяких претензий — просто кончились деньги. И сегодня мы размышляем над тем, чего лишилась индустрия, когда ее самый заслуженный юморист ушел на пенсию.

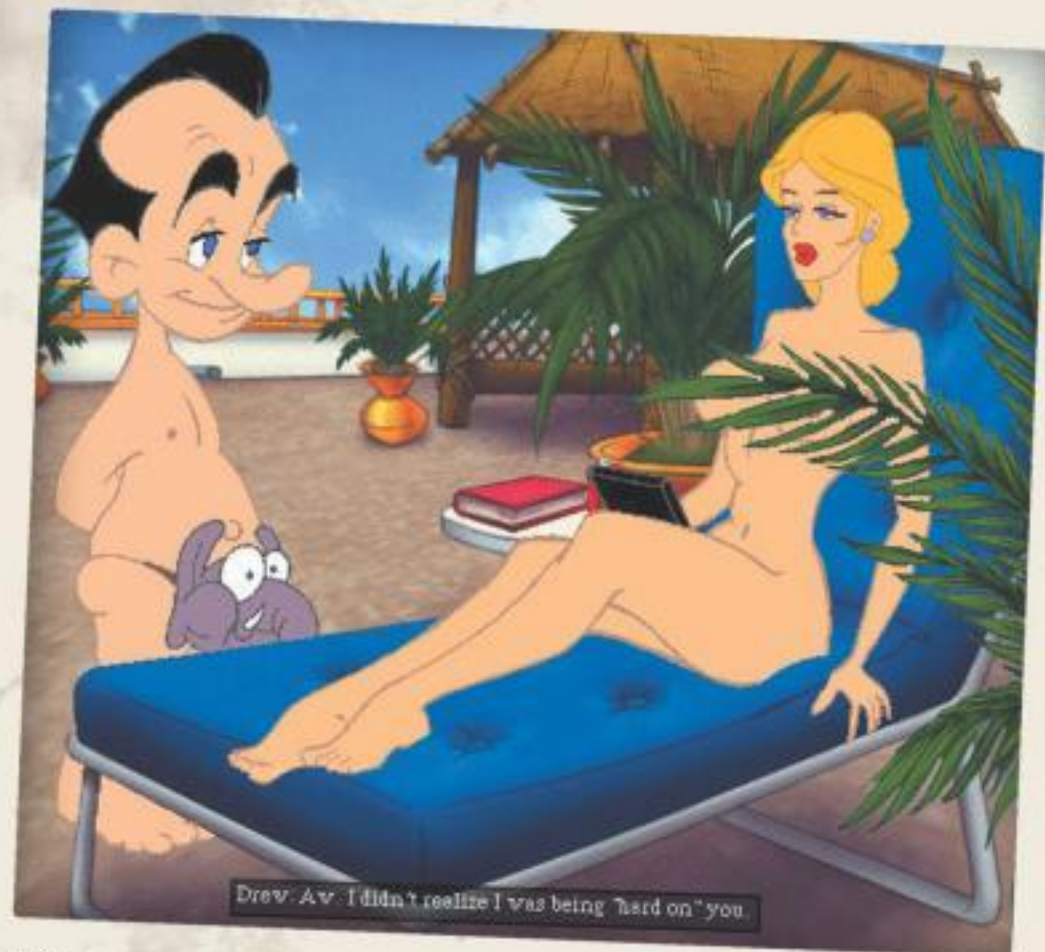
Игры серии **Leisure Suit Larry** принято описывать в модальности низкого эро-жанра. Мол, чего хорошего можно ждать от квеста, чья интрига держится на резинке от трусов? А между тем во всей истории видеоигр не сыскать более трагикомичного персонажа, чем мистер Лафер. Встать в один ряд с Чарли Чаплиным, клоуном Асиаем и Форрестом Гампом нашему герою позволило возведенное в абсолют неуважение к себе.

Когда на стартовом экране самой первой **Leisure Suit Larry 1: In the Land of the Lounge Lizards** на приодетого Ларри делает пи-пи семенящий мимо пес, а герой не удосуживается хотя бы утереться, даже самый пришибленный игрок с удовольствием заключает: главный неудачник обосновался по ту сторону монитора. Реальный мужчина на месте Ларри давно бы скатился в неврастению. Но Лафер соткан из бессовестных пикселей: следуя базовой программе самца (прийти — увидеть — огоризонталить) и не зацкливаясь на бесчисленных амурных фиаско, с каждой новой игрой Ларри обретал все большую свободу пикап-маневра.

Up Your Anchor

Подобно Акунину в «Левиафане», Лоу замыкает свою историю в бортах пассажирского судна — на идеальной площадке для скоротечного, но бурного романа. Ларри, как водится, берет числом: его пассией окажется и корабельный библиотекарь Вики, и за всегдатайка нудистского пляжа Дрю Бэрингмор, и модный дизайнер Джейми Ли Коитус, и наследница миллионов Девми Мур, и даже поющие бюстгалтеры из кантри-дуэта «Ночные горшки», Нэйлми и Вайдонча. Список неполный, но, что называется, иллюстративный.

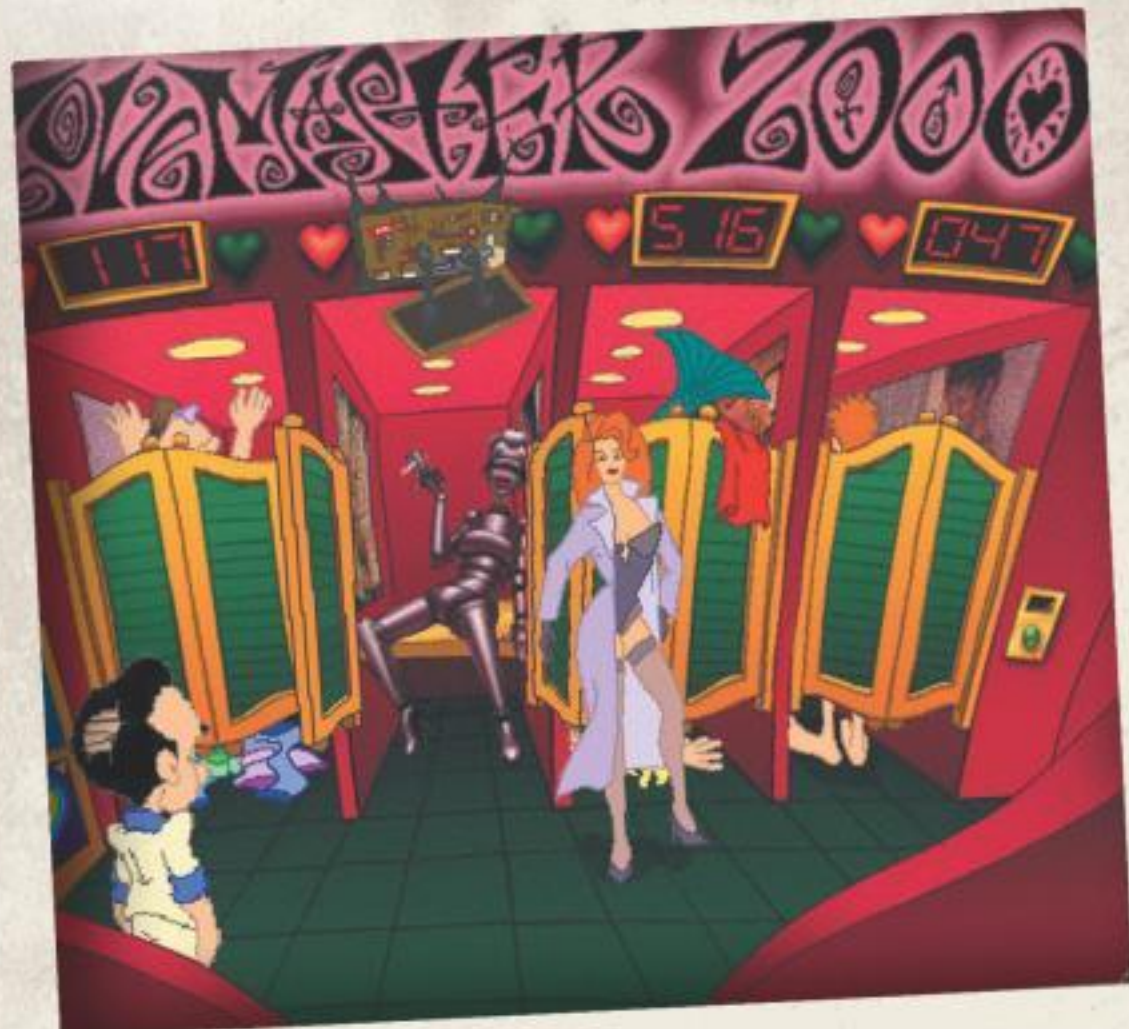
Автор этих строк, придерживающийся древних идеалов верности одному партнеру, казалось бы, должен осуждать героя, однако назвать Ларри бабником — все равно что записать в алкоголики профессионального дегустатора марочных вин. К каждой своей любовной вершине турист-плотлоубец идет дорогой изящных и рискованных решений, суммой которых становится победа в самцовом многоборье «Мэн Трофи». В этом конкурсе мужских навыков умение доставить женщине постельное удовольствие уравнино по очкам с мастерством кулинара. Триумфатору обещана не-



Игра держится в рамках приличий: даже на экранах нудистского пляжа ничего ТАКОГО не ждите.

деля утех с пышногрудым шкипером, игроку — возможность подсмотреть за парочкой в замочную скважину.

Но Лоу ставит эротоманам почти невыполнимые условия: набрать максимально возможную тысячу баллов за прохождение, пройти тест на внимательность в сквозном задании «найди 32 дилдо», а главное — открыть все игровые пасхалки. Требуя чуть ли не хакерских отмычек (обычно — ввести неочевидное словосочетание с клавиатуры), пасхалки позволяли увидеть чуть больше женских прелестей, чем предусмотрено сюжетом, но одновременно стыдили тех, кто готов был прокликать каждый миллиметр экрана и



Чтобы завоевать звание секс-гиганта, Ларри идет на хитрость: всю «грязную» работу выполнит библиотечарша Вики.

перебрать весь словарь синонимов ради грубой обнаженки.

The Lust Boat

Эл Лоу не устает наказывать Ларри, а вместе с ним и игрока за излишнюю тягу к ню. Противник эксгибиционизма, Лафер не раз предстанет на публике в костюме Адама. Едва оправится от бокала вина, приправленного галлюциногеном. В приступе вождения по ошибке переспит со стариком. Все это неприятности в духе предыдущих походов героя, но для последней части пикантной саги морализаторский подход Лоу имеет особое значение. Из единственного источника компьютерной эротики на рубеже десятилетий к середине девяно-

сидеатых серия Leisure Suit Larry превратилась в эстетскую добавку к раздраемому от клубнички интернету. И главное, что хочет сказать игрой Лоу: соблазн велик, но тем важнее сохранять свое достоинство. В штанах.

Как всякий талантливый квест, Love for Sale! (это не опечатка!) дразнит фантазию не изображениями, а текстом. Раскинувшаяся в шезлонге мисс Бэрингмор просит официанта напоить ее коктейлем «Гигантская эрекция» (состав: лаймовый сок, ром, водка, банан и майонез). Голос корабельного диктора периодически объявляет результаты экзотических конкурсов («Кэтрин только что победила в топless-запрыгах на пого»). Предмет особого поэтического восторга — предельно ненормативная лексика одноногой уборщицы Пеги, единственного сюжетного персонажа женского пола, не попавшего в орбиту сексуального внимания Ларри.

Вечно озабоченный и недооцененный, в концовке игры он добивается компенсации за все унижения прошлых лет. Самый стильный пассажир,

гениальный повар (жюри покорило бисквит на основе бобрового молока) и, last but not least, официально лучший любовник на огромном корабле. Эловская гипербола превратила обман в эпос: вечный неудачник Ларри остался в истории «тем, кто сделал ЭТО с капитаншей круизного лайнера». Завидуйте, господа!

+++

Leisure Suit Larry: Love for Sail! — это островок хорошего вкуса в океане вульгарности. Ручная работа геймдизайнеров старой закваски, подаривших игре не только живописный визуальный ряд, но и отличное звучание: в поющий заглавную музтему саксофон талантливо дует сам старина Эл. Love for Sail! — это удар эротико-иронического гонга, мощный и одинокий, вершина серии, взятая командой Лоу на излете золотой эры квестов. Ларри так и остался аналоговым парнем в цифровом мире. Но будем надеяться, что захватившая игровую индустрию мода на реставрацию культовых франшиз девяностых коснется однажды и героя в выходном костюме. И он выйдет к нам снова — весь в белом. †



Корабельное лобби: бриз уносит в океан звуки джаза, гигантская лампада импровизирует фигуры из гинекологического кабинета.



Улыбнитесь, вас снимают!

Что это было?

Последнее танго Эла Лоу с индустрией, так легко и вульгарно изменившей рисованным авантюрам с 3dfx.

Да, детка, да!

Переиграв в Love for Sail!, вовремя нажимая «Print Screen», «Игромания» на одну страницу превращается в журнал для взрослых. Наши юные читатели тотчас ее переворачивают, остальные — дружно предаются... ностальгии.



MADE IN CHINA, MADE IN KOREA

Александр Семёнов
КАК И ПОЧЕМУ РОССИЙСКИЕ
КОМПАНИИ ИМПОРТИРУЮТ
ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ
ИЗ КИТАЯ И ЮЖНОЙ КОРЕИ



«ИГРОМАНИЯ» ДОПРАШИВАЕТ СПЕЦИАЛИСТОВ MAIL.RU GROUP, ВЕДУЩЕГО РОССИЙСКОГО ОПЕРАТОРА ОНЛАЙНОВЫХ ИГР, И ВЫЯСНЯЕТ, ПОЧЕМУ КИТАЕЦ РУССКОМУ ДРУГ, ГДЕ ОПЕРАТОРЫ ЗНАКОМЯТСЯ С РАЗРАБОТЧИКАМИ, СКОЛЬКО СТОИТ ММОГ И ПОЧЕМУ STAR WARS: THE OLD REPUBLIC МОЖЕТ ПРОВАЛИТЬСЯ НА ОТЕЧЕСТВЕННОМ РЫНКЕ

Онлайновые игры за три года стали одним из самых популярных игровых направлений в России. Если в 2007 году и в начале 2008-го преобладание ретейла не вызвало вопросов, то после кризиса, который лесным пожаром пронесся по индустрии, ситуация коренным образом изменилась. На передовую вышли игры, за которыми не надо идти в магазин и за которые зачастую даже необязательно платить. Российский пользователь успешно познакомился с виртуальными мирами, где он не пуп земли, бегущий по многочисленным лабиринтам, а участник большой игры — один из многих, но важный и полноценный. И ему это понравилось.

Только в 2009 году рынок ММОГ без учета казуальных и социальных игр вырос почти в два раза — и это в самое тяжелое для индустрии время. Рост в 2010 году оказался чуть скромнее: рынок увеличился «всего лишь» на треть и составил порядка \$280 млн (а еще в 2007-м он составлял относительно небольшие \$80 млн). И если говорить об аудитории, то она не только увеличилась, но и стала больше платить.

Сегодня российский онлайн-рынок хоть и находится не в первом дивизионе, но является весьма насыщенной экономической платформой, где активно конкурируют друг с другом многочисленные проекты. И сейчас мы расскажем, как выбирают, какие проекты это будут.

Троллейбус, который идет на восток

В нашей статье три действующих лица — разработчик, издатель и оператор.

Разработчик — это студия, которая делает игру (азиатские студии у нас, как правило, не известны).

Издатель — тот, кто издает игру изначально и руководит разработчиком, финансирует его, консультирует и т.п. Разработчик одновременно может быть сам себе издателем (пример — **Funcom**), а издатель может иметь несколько собственных внутренних студий (например, **NCsoft**).

Оператор — это компания, которая оперирует, то есть ведет игру на некой территории: обслуживает сервера, отвечает на вопросы игроков и нередко локализует игру (к примеру, **Mail.Ru**, **Innova**, **Nival**). Бывает, что оператора называют издателем на такой-то территории — например, издателем в СНГ. Однако это неверно. У оператора могут быть свои собственные проекты, которые он финансирует, консультирует и издает, но при издании чужой игры он — именно оператор.

Теперь поговорим о проектах.

Если присмотреться к отечественному ММО-рынку, то выяснится, что у нас самой большой популярностью пользуются азиатские игры. Этому есть сразу три объяснения.

Во-первых, возраст. По возрасту российский игрок намного ближе к китайскому, чем американскому. В цифрах это выглядит так: средний возраст игрока в России — 20 лет, в Китае — 25, в США — солидные 36. И, конечно, игры, которые разрабатываются под двадцатипятилетнюю китайскую аудиторию, яснее, понятнее и, возможно, интереснее российским игрокам, чем проекты, сделанные с расчетом на взрослых американских мужчин.

Во-вторых, экономическая модель. В восточных играх превалирует условно-бесплатная бизнес-модель, известная как free-to-play (о том, как она

функционирует, в свое время нам объяснял директор по продажам и маркетингу «Нивала онлайн» Максим Предтеченский в статье «Халява!» в «Игромании» №3/138 за 2009 год). Суть сводится к следующему: можно играть абсолютно бесплатно и сколько угодно, но если хочется достигнуть существенных результатов, то нужно либо тратить на игру много времени, либо играть мастерски, существенно лучше других, либо заплатить определенную, обычно весьма скромную сумму. Но люди подсаживаются — и так по копейке тратят сотни и тысячи рублей.

До последнего времени условно-бесплатная бизнес-модель не пользовалась успехом на западных рынках. По мнению руководителя отдела продюсирования **Mail.Ru Group** Юрия Масликова, там было широко распространено мнение, что хороший продукт не будут отдавать бесплатно.

Кроме того, люди не осознавали, что free-to-play модель просто дает им выбор, что тратить — время или деньги. Многие не понимали, что «бесплатные» игроки могут получить все то же, что и «платные», только медленнее. И так как не могли или не хотели платить, то просто избегали таких игр — понапрасну.

Вдобавок весь маркетинг в той же Великобритании или Америке завязан на ретейловых продажах. Игру продвигают в первую очередь в торговых сетях, вешают баннеры, плакаты, продают красивые коробки. Что особенно важно: даже если игра оказывается, мягко говоря, не слишком успешной, коробочные продажи частично покрывают затраты на разработку и рекламу.

Между прочим, такая модель и рождает хиты-одно-

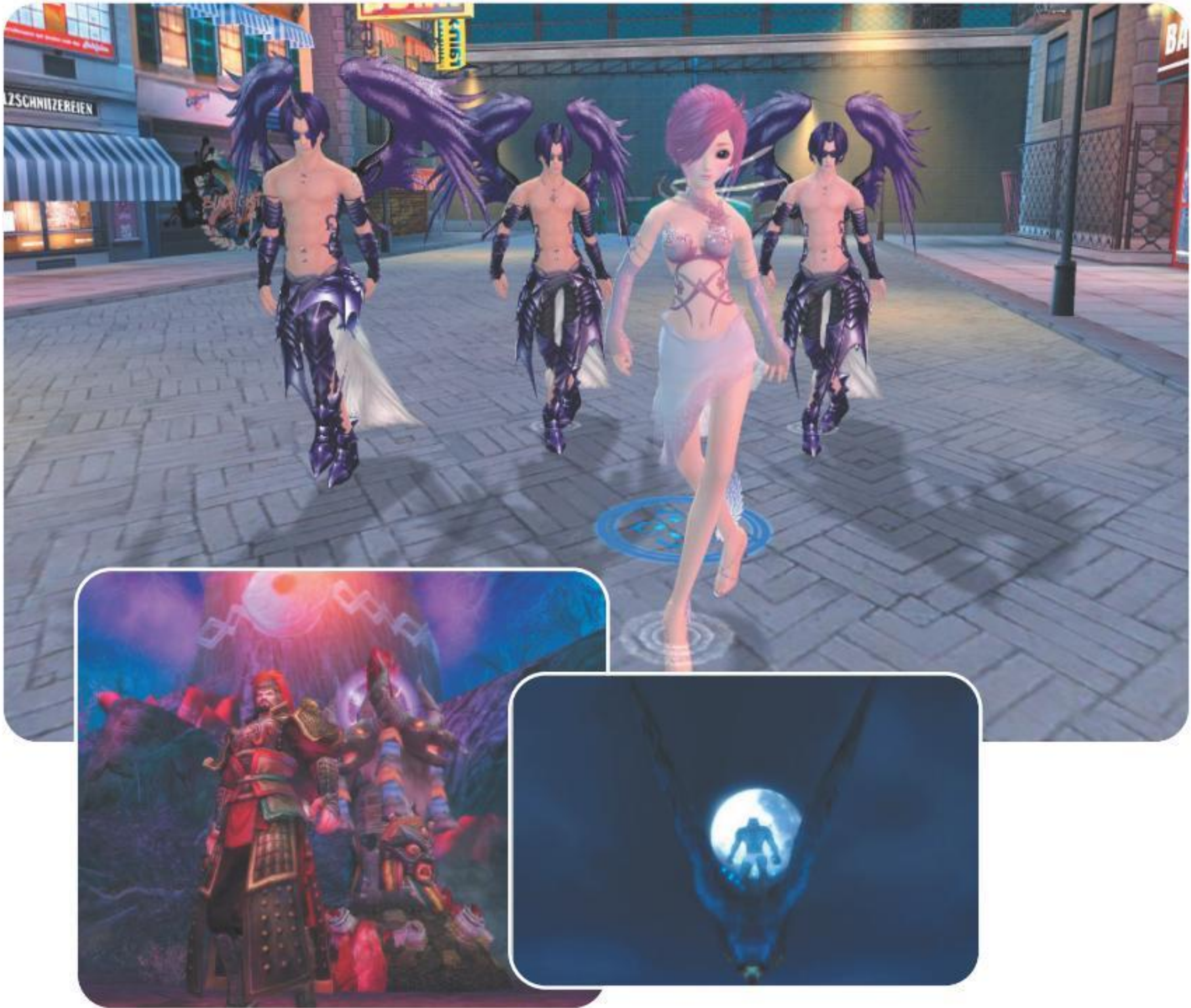
дневки. Человек схватил с полки клиент с ММОГ, которая работает по подписке, поиграл пару недель — и забросил. Но ведь купил! Ажиотаж! Продажи за миллион! Пресса бешется! А на выходе пшик. Запад дает кучу таких примеров: **Age of Conan: Hyborian Adventures**, **Warhammer Online: Age of Reckoning**, **APB**... Сколько человек в них играет теперь?

А free-to-play игра просто не может позволить себе увлечь человека на две недели — и отпустить. Во free-to-play ведь деньги сразу не тратят, сначала разыгрываются. И если игра плохая и не увлекает, денег она не принесет.

Впрочем, тот факт, что free-to-play игры по доходности не уступают, а то и превосходят игры подписочные, да еще и не предполагают затраты на ретейл, похоже, уже переломил ситуацию. К примеру, пробная версия **World of Warcraft** с 29 июня этого года функционирует в новом режиме. Теперь играть можно не 14 дней, как раньше, а сколько угодно (правда, максимальный уровень ограничен двадцатым). Большие компании — **Turbine** с **The Lord of the Rings Online**, **Electronic Arts** с **Need for Speed: World** — уже не первый год обкатывают на своих детищах free-to-play модель, а это уже говорит о многом.

В-третьих, самый важный момент: по менталитету российский игрок очень близок китайскому. Может, дело в возрасте, а может, и в культурном аспекте. Но среди россиян так же много онлайн-карьеристов и онлайн-киллеров, как и среди китайцев.

Тут необходимо сделать маленькое отступление и пояснить, кто такие эти карьеристы и киллеры.



Маленькое отступление

В университете Эссекса преподает один очень любопытный профессор. Зовут его Ричард Алан Бартл (о нем мы писали в статье «Многорукий бог онлайн» в «Игромании» №3/138). В свое время он придумал **MUD**, первую текстовую онлайн-игру, а сейчас занимается исследованием искусственного интеллекта и компьютерных игр. Несколько лет назад он опубликовал весьма любопытную статью «Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs» («Черви, трефы, бубны, пики: игроки виртуальных миров» — прочитать ее в русском переводе можно здесь: <http://dtf.ru/articles/read.php?id>

=44593), которая до сих пор пользуется большой популярностью среди разработчиков MMOG.

Суть статьи сводится к следующему: всего существует четыре группы игроков в MMOG — карьеристы, исследователи, социофилы и киллеры. Естественно, чистые исследователи или чистые киллеры встречаются редко (как и чистые меланхолики или холерики), но у любого человека есть определенные склонности и интересы, которые позволяют отнести его к той или иной группе. Геймплей обычно заточен под игроков двух-трех групп.

Главная цель карьеристов — набор очков и уровней. Для них игра сводится к охоте за богат-

ством и экспой. Они хотят быть лучше всех, успешнее всех — в общем, самыми крутыми на деревне.

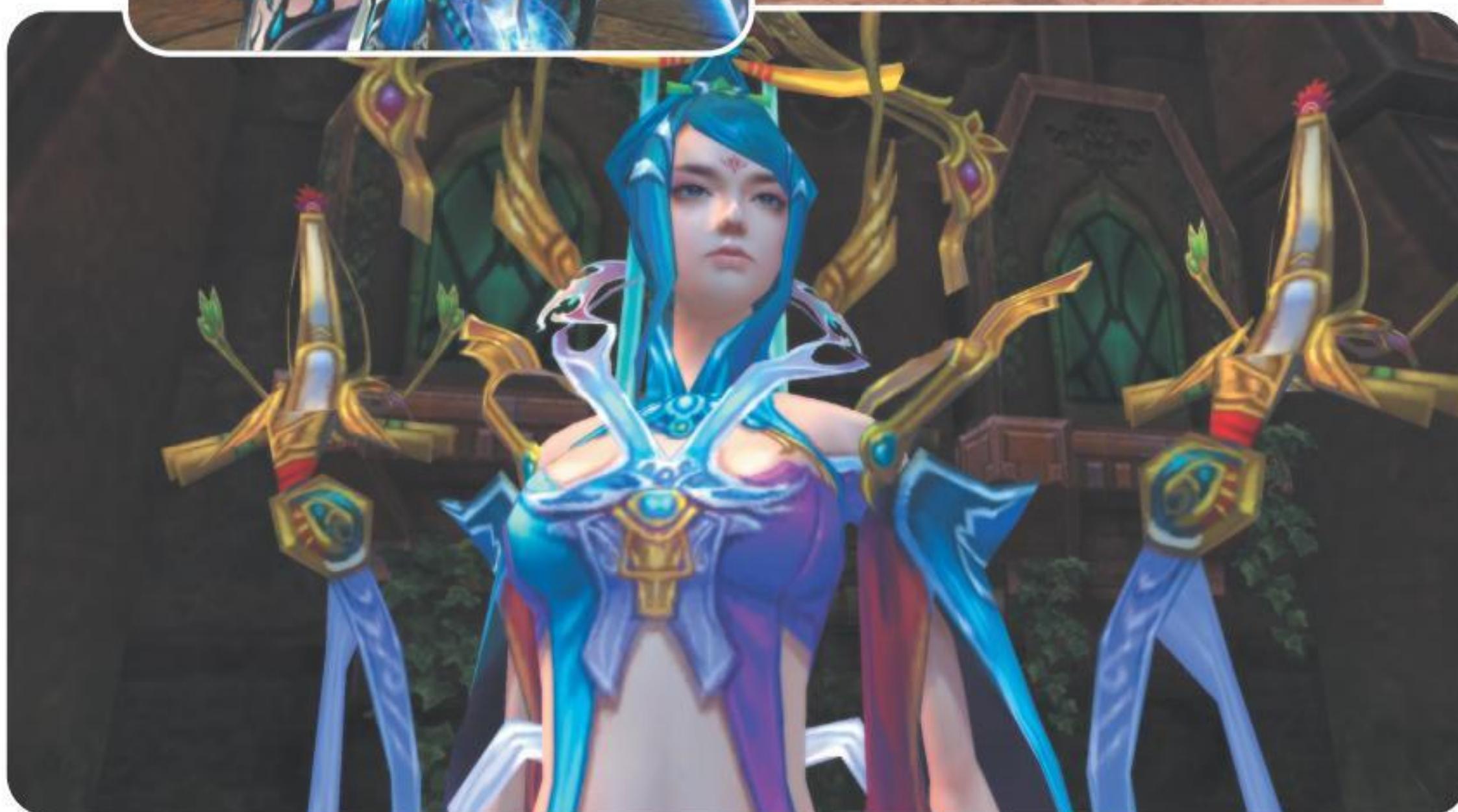
Исследователей в первую очередь интересует игровой мир и правила игры. Это классические ролевики. Они получают удовольствие от «раскрытия внутренней механики игры». Кроме того, им нравится изучать виртуальный мир, разбираться в хитросплетениях сюжета, выяснять всякие секретные способности, экспериментировать с геймплеем и пр.

Социофилам важно общение. Игра для них — не более чем площадка для взаимодействия с другими игроками, место, где, грубо говоря, можно просто потусоваться в хорошей

компании, обменяться последними новостями или с кем-нибудь познакомиться.

Что касается киллеров, то они «испытывают удовольствие от своего влияния на других игроков. И чем больше душевных страданий киллер приносит человеку, тем большее удовольствие получает». Можно сказать, что это просто неудачники, которые вымещают свои комплексы на других — в виртуальной среде.

Так вот, в России, как и в Китае, по словам Юрия Масликова, среди игроков преобладают карьеристы и киллеры, а не исследователи, как на Западе. Соответственно, все китайские и корейские проекты, изначально заточенные имен-



но под восточную аудиторию, хорошо ложатся на российскую ментальность.

Причем, что особенно интересно, тут у нас двойное совпадение — и по карьеристам, и по киллерам, — а ведь это два совершенно разных типа геймплея.

Правда, Ярослав Астахов, директор по маркетингу игрового направления Mail.Ru Group, считает, что в российской игровой среде преобладают только карьеристы и исследователи. А киллеры присутствуют в любой социальной формации, но их всего процентов пять, поэтому не стоит выделять их в отдельную группу. Что касается социофилов, то они, по мнению Ярослава,

сейчас перебрались в социальные игры.

Поэтому популярное мнение о том, что на российском рынке любая дорогая западная MMOG будет успешной, скорее не верно. Большинство европейских и американских онлайн-игр рассчитано все-таки именно на западную ментальность. И одной из таких игр, кстати, является сверхожидаемая **Star Wars: The Old Republic**... что, впрочем, вряд ли помешает ей стать одной из самых значимых игр на онлайн-небосклоне.

В итоге наши операторы, выбирая проект для локализации, в первую очередь смотрят на восток.

Брать или не брать, вот в чем вопрос

Процесс выбора онлайн-игры — дело очень сложное. Проходит он в несколько трудоемких этапов.

В первую очередь оператор определяет для себя приоритеты и планирует портфолио на будущий год — сколько и каких игр он издаст. Шутливо идея портфолио может звучать так: «В следующем году издаем стратегию, пару ролевок, (одну с уклоном в PvP), ну и еще прикольную браузерку, можно для девочек, потом переманим в другие игрушки».

Подобный план, конечно, составляется не с бухты-барухты, а с опорой на прогнозы анали-

тиков компании, отслеживающих тенденции рынка. И если окажется, что игроков в первую очередь интересуют игры про стриптизерш, борющихся с маленькими летающими бутылочками пива, то не исключено, что оператор попробует подписать именно такой проект.

Определившись с портфолио, оператор начинает поиск. С этим тоже все непросто. Дело в том, что сейчас оператор знакомится с игрой заранее, бывает — за год-два до ее анонса. Это связано с тем, что рынок все больше наполняется играми и, что важнее, операторами. Конкуренция растет, запросы тоже. Раньше прибегали, хватали игру, которой несколько лет, и издавали. Сейчас стремятся



схватить что поновее и покруче — а тут надо заранее договариваться, иначе конкуренты уведут. Происходит это на таких игровых выставках, как **ChinaJoy** в Китае или **G-Star** в Корее, где регулярно проходят закрытые встречи операторов с издателями и разработчиками. А бывает, что просто находят игру на сайте — связываются, знакомятся, присматриваются друг к другу...

На этом этапе разговор о деньгах даже не заходит. Издатель и разработчик просто показывают презентации, технологи-

ческие демоверсии, наброски и, конечно же, рассказывают о том, какая у них будет классная игра.

Когда игра приобретает законченные черты и переходит в стадию альфа-версии, оператор присматривается к ней более внимательно. Он запрашивает ключи доступа, которыми с ним обычно охотно делятся, так как заинтересованы в любом потенциальном партнере. Ключи доступа оператор передает своим игровым экспертам. К примеру, у Mail.Ru Group есть собственные подразделения в Китае и Южной Корее. Их специалисты делают первич-

ный анализ игры на местном рынке. Основная задача — проверить игровой контент и играбельность проекта: эксперты определяют, насколько в проект интересно играть, как работает внутриигровой магазин, насколько качественна и разнообразна графика, музыка, дизайн уровней. Если по этим общим параметрам игра оператору подходит, то начинается длинный раунд вопросов-ответов.

Оператор запрашивает, какая будет модель распространения, требования к железу, размер дистрибутива, сколько серверов нужно и какая у них должна быть

конфигурация, что входит в локит (набор инструментов локализатора), какая стоит защита (скажем, от ботов), не поставить ли вместо нее свою и как вообще на это смотрят. Если игра давно запущена, оператор интересуется, как часто разработчики собираются вводить обновления и какие обновления они готовы предоставить сразу для старта, а какие добавить потом. Спрашивается также, как работает внутриигровой магазин, на что игрок будет тратить деньги в первую очередь и на что — потом. Если игра вышла, естественно, стараются



узнать, сколько в ней активных игроков и сколько в среднем платит в месяц один активный юзер.

Затем с игрой знакомятся продюсеры оператора. «Они дают обратную связь: насколько игра пригодна для нашего рынка, на какую аудиторию мы можем ориентировать проект», — говорит Евгений Михно, директор по оперированию Mail.Ru Group.

Продюсеры в первую очередь смотрят на наличие и реализацию геймплейных особенностей. Их интересуют простые, но в то же время очень важные вещи: если игра построена на модели free-to-play, то за

что планируют брать деньги; много ли контента на высоких уровнях и какого он качества, каковы у игры USP (unique selling points), основные уникальные особенности, которые позволят проекту выстоять и подняться на рынке; анализируются конкуренты и аудитория; в мельчайших деталях рассматривается платёжная модель, локкит, сервера.

Таким образом, продюсер подключается, когда оператор уже склонен подписать проект. Продюсер сводит все данные воедино, окончательно формирует общую оценку проекта и — иногда — строит бизнес-модель.

Да, и во всем этом есть один принципиальный момент — если проект AAA-класса, то уже не оператор выбирает игру, а издатель оператора. И, что любопытно, в первую очередь издателя волнуют вовсе не деньги, которые ему выплатят за лицензию, а надежность и опыт компании. Разработчик проводит собственное расследование: смотрит, насколько опытен партнер в издании игр конкретного жанра, где и как он будет продвигать игру, нет ли в его портфолио игр, которые пересекались бы с нашим проектом.

Вопрос цены

Стоимость игры складывается из стоимости лицензии и месячных отчислений.

Стоимость лицензии — это деньги, которые оператор отдает одновременно за право издания игры на своей территории. Не забываем, что оператор также платит потом за маркетинг и локализацию. Эти затраты не входят в стоимость лицензии и становятся одним из многих аргументов в переговорах: можно, рассказывая, как много планируется потратить на



маркетинг, снизить стоимость лицензии.

Месячные отчисления, или роялти, — это процент от ежемесячного дохода оператора от игры, который он платит разработчику. Роялти, по сути, и кормят издателя. Величина роялти — предмет жарчайших битв на переговорах: важен даже 1% суммы.

Стоимость лицензии колеблется от нескольких десятков тысяч долларов до нескольких миллионов. О том, что и когда платят, нам очень хорошо рассказал Евгений Михно: «Лицензионное вознаграждение, как правило, выплачивается в процессе подготовки проекта к запуску. Например, часть при подписании, часть при запуске закрытой бета-версии и последняя часть — при запуске открытой бета-версии или

при коммерческом запуске. Бывают варианты, когда прописывается регулярный платеж — например, ежегодный. Роялти составляют некий процент, отчисляемый ежемесячно разработчику. В успешных проектах роялти могут значительно превышать размер лицензионного вознаграждения».

В том, что лицензионное вознаграждение выплачивается частями, есть своя логика. Издатель должен выдать оператору довольно много ресурсов для запуска игры — скажем, локит и файлы обновлений. Однако он не всегда с ними торопится. Именно поэтому многие локализуемые игры надолго закупаются в состоянии открытого бета-теста: оператор не объявляет коммерческого релиза и не перечисляет издателю финальный платеж, пока тот не

предоставит обещанные инструменты. А если локализация игры на какой-то территории не является для издателя первоочередной задачей, то он и не спешит. Так и тянут резину месяцами.

Мелочи жизни

Кстати, о договорах.

Процесс подписания может идти до безобразия долго — месяцы. На протяжении всего этого периода юристы и топ-менеджеры компаний переписываются друг с другом по почте, связываются по «Скайпу» и телефону, согласовывая условия будущего соглашения.

Причем сложностей, не считая той же стоимости, — целый океан.

Например, дата релиза. Зачастую разработчик сам решает, когда

и на какой территории он будет запускать проект. Задача оператора — выторговать лучшее время, то есть быть первым. Или, учитывая тот факт, что восточная игра в первую очередь появится в открытом доступе именно на Востоке, то хотя бы вторым. Но тут отечественный оператор зачастую сталкивается с тем, что Россию не воспринимают как рынок первого эшелона. После релиза в Корею и Китай игру в первую очередь стараются запустить на английском языке. И только затем, может быть, на русском.

Зато такая ситуация позволяет российским операторам сводить все риски к минимуму. Ведь, как отмечает Евгений Михно, всегда присутствует вероятность, что команда не завершит проект, сделает вместо AAA-проекта проект уровня B либо затянет сроки.



Даже на этапе бета-тестирования не всегда понятно, насколько отшлифован продукт. А ведь именно шлифовка, по мнению научного горьким опытом продукт-менеджера **Age of Conan: Hyborian Adventures** Эрлинга Эллингсена, является ключом к успеху.

Более того, даже если игра уже удачно вышла на одной из территорий — нет никакой гарантии, что в локкит входят все необходимые для локализации ресурсы: собственно текст, система для работы с ним и графика с текстом, которую надо изменить. «Были варианты, когда разработчики предлагали нам править текст прямо в исходном коде игры», — рассказывает Евгений Михно. Еще бывает, что инструменты для локализации есть, но крайне неудобные.

Например, неудобно, если локкит не позволяет выгрузить текст из игры в Excel-файл.

В итоге: самый стабильный вариант — это когда игра успешна и запущена как минимум на двух территориях.

Технуха

После подписания в дело вступают локализаторы. Сроки локализации сильно зависят от качества локкита, от объема текста, который нужно перевести, и от того, с какого языка этот текст переводится. Бывает, что оператор намеренно отказывается переводить с английского и берется за более сложный перевод с оригинального (азиатского) языка, чтобы сохранить колорит игры.

При переводе есть много своих нюансов. Например, адаптируют для русского слуха имена персонажей, и какой-нибудь Ийнджи становится Роландом. Названия предметов адаптируют не всегда — иногда из-за лени, иногда потому, что хотят сохранить колорит.

Известная проблема — без потери смысла сократить фразу, которая в азиатском языке состоит из трех иероглифов, а в русском — из тридцати букв, потому что их все нельзя втиснуть в небольшое окошко или поместить на кнопку. Во время локализации интерфейсу игры уделяется отдельное внимание.

Перед выпуском игры, когда локализация почти завершена и уже успешно продвигается тестирование, оператор начинает

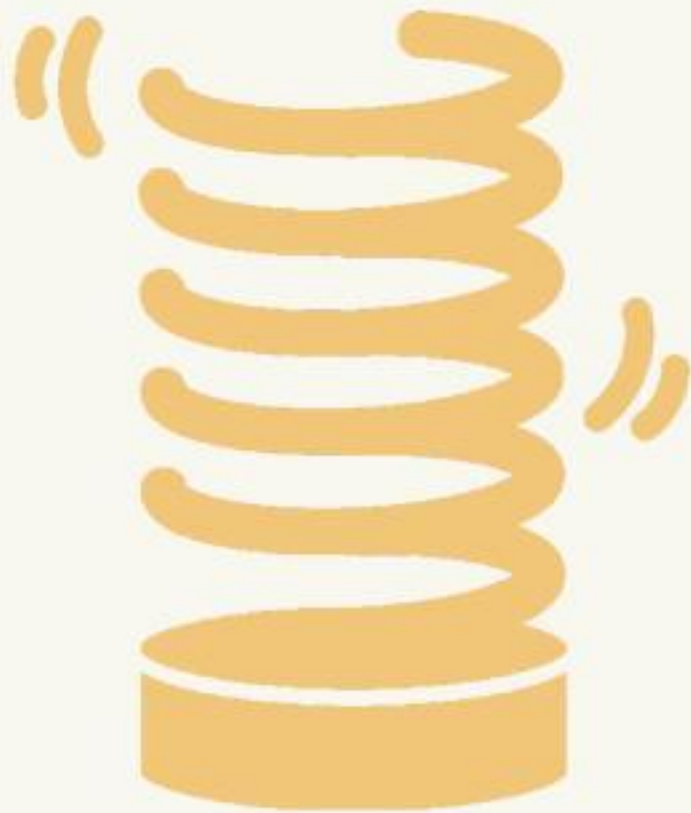
раскручивать проект. В дело вступает маркетинг. Естественно, для онлайн-игр самый важный канал рекламы — это интернет. В то же время Ярослав Астахов отмечает, что сейчас Mail.Ru Group старается индивидуально подходить к вопросу рекламы в каждом регионе страны и выходить за пределы только интернет-рекламы.



Когда проект наконец отшлифован, игра стартует в бушующий океан интернета. Маркетологи подогревают аудиторию, по всей Сети появляются баннеры... На самом деле для оператора в этот момент все только начинается, но это уже совершенно другая история. ■



Автор:
Павел Шубский



КОРОЛИ КРУТИЗНЫ

Пятнадцатая ежегодная интернет-премия Webby Awards объявляет победителей



Webby Awards, самая главная премия за заслуги в области интернет-технологий, появилась в августе 1994-го, когда американский стартапер Гленн Дэвис создал веб-сайт **Cool Site of the Day** и начал ежедневно публиковать ссылки на самые интересные ресурсы. Это был первый проект такого рода во время, когда доступ ко Всемирной паутине считался скорее роскошью, чем необходимостью. Однако любопытство сгоняло на сайт по десять тысяч уникальных посетителей в день, и меньше чем через год журналисты известного журнала *Newsweek* называли Гленна

королем крутизны и одним из пятидесяти самых влиятельных людей интернета середины девяностых.

Отмечая год основания стартапа в 1996-м, Дэвис учредил премию **Cool Site of the Year Awards**: из всех опубликованных за 12 месяцев сайтов почтовым голосованием выбрали всего один — сайт первого в мире интернет-сериала *The Spot*, где аудитория могла влиять на дальнейшее развитие сюжета. Популярность премии росла как на дрожжах. В 1997 году вторая **Cool Site of the Year Awards** с большим ажиотажем прошла

в популярном ночном клубе *Webster Hall* на Манхэттене, где и получила второе официальное название — **Webby**.

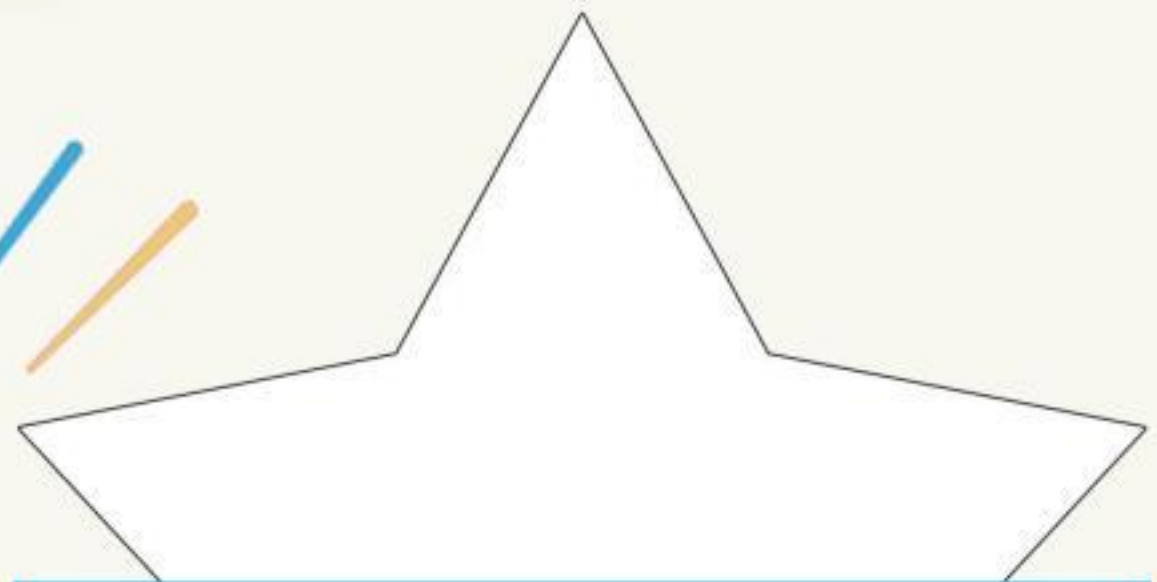
С тех пор интернет появился даже в телевизорах и хлебопечках, компьютеры окончательно перестали быть роскошью, а фраза «найди меня в контакте» обрела второй смысл. Мода на слово «cool» осталась где-то в девяностых, и премию постепенно стали называть по-другому — **Webby Awards**.

Организационными вопросами и вынесением творческих приговоров теперь занимается специально создан-

ная Международная академия цифровых искусств и наук. В состав Академии входят многие публичные деятели — актеры, музыканты, бизнесмены и даже политики.

Вечный поп-рок-идол Дэвид Боуи, меланхоличный музыкант Бек, странная и необъяснимая исландская певица Бьорк, богатейший филантроп и основатель группы компаний *Virgin* Ричард Брэнсон, один из изобретателей интернета Винтон Серф, создатель сериала «Симпсоны» Мэтт Гроунинг, политический журналист Арианна Хаффингтон, креативный директор *Sony Online Entertainment* Раф Костер, продюсер *MTV* Джозеф Пэйтел и многие, многие другие ежегодно вручают статуэтки «Вебби» лучшим веб-сайтам, мультимедийным проектам, рекламным компаниям в интернете и даже приложениям для мобильных устройств.

По правилам **Webby** в каждой номинации определяют по два победителя — одного называют члены жюри, второго выбирают обычные пользователи путем открытого голосования. Мы просмотрели все это многомегабайтное цифровое безумие и спешим рассказать про самых значимых участников.



Лучший сайт о корпоративных коммуникациях



Gone Google

www.gonegoogle.com

Главная мировая интернет-корпорация добра и процветания (это мы про Google), как известно, создала несколько десятков удобных сервисов для обустройства бизнес-процессов — почта, календарь, онлайн-документы... что-то там еще было, что же еще... хм... Вот и проблема! Сервисов много, но мало кто следит за разделом «Все продукты» в разделе «Еще» на стартовой странице поискового движка. А те, кто следит, не всегда понимает, зачем нужен тот или иной инструмент. Разработчики решили в доступной форме объяснить, каким образом продукты Google могут наладить рабочий процесс внутри большой компании, — для чего и создали отдельный анимированный веб-сайт **Gone Google**, который показывает все наглядно.

Проект предлагает ввести название компании и количество сотрудников (мы выбрали абстрактную фирму Microsoft с десятью тысячами человек) и дальше начинает предлагать варианты снижения затрат на операционные нужды. К примеру, переход на почту Google позволил бы нашей компании уменьшить стоимость корпоративной почты на 50-70%. Сотрудники стали бы в 2,8 раза мобильнее благодаря возможности заходить в приложения с любого устройства из любой точки мира. Целых 278 тысяч часов времени можно было бы сэкономить благодаря правильным спам-фильтрам. Общение работников при работе над совместными проектами стало бы на 36% эффективнее. Автоматические обновления всего и вся позволили бы сэкономить до 10 тысяч часов в год, ну и так далее.

И хотя цифры получаются более-менее одинаковыми, какие исходные данные ни введи, очень забавно смотреть, как Google предлагает нашей абстрактной компании Microsoft отказаться от сервисов Microsoft Exchange.

Лучшая навигация



Hidden Heroes

www.hidden-heroes.net

Вы когда-нибудь задумывались о том, кто и когда придумал привычные окружающие вас предметы? Зубочистки, шариковые ручки, клейкая лента, кресло на колесиках, пакетик с сахаром — кажется, эти штуки существовали всегда. Но это, конечно же, не так. Известный немецкий музей архитектуры, интерьеров и дизайна Vitra Design Museum решил систематизировать знания о самых простых повседневных предметах — и по заказу музея агентство Grimm Gallun Holtappels создало стильный интернет-сайт об изобретателях повседневного — скрытых героях.

Сразу после долгой загрузки флэш-анимации и выбора языка на стартовой странице появляется яркий полосатый прямоугольник. Каждая полоска — это определенный предмет, от обыкновенного карандаша до жестяных банок, от замка-молнии до губной помады. Нужно пройти по списку, выбрать то, о чем хочется узнать, а затем нажать кнопку «Enter Exhibition». Снова мучительно долгая загрузка — и на экране появляется лента времени, где в порядке изобретения расставлены цветные кубики, обозначающие те или иные объекты.

И знаете что? Гениальную пузырчатую упаковочную ленту, или воздушно-пузырчатую пленку, придумал инженер Марк Чаваннес в пятидесятых годах, когда самолет, на котором он летел, заходил на посадку.



Лучший сайт автомобильной ★ индустрии ★



Vespa

www.it.vespa.com

Культовые итальянские мотороллеры, выпускаемые компанией Piaggio под брендом Vespa, в последнее время пользуются особой популярностью — все благодаря романтичному ретрооблику, цельнолитым корпусам из стали, полностью скрытому двигателю и легендарному итальянскому качеству. Фирма выпускает скутеры с 1946 года и считается четвертым крупнейшим производителем двухколесной техники в мире, однако повальная мода на Vespa пошла сравнительно недавно — с приходом, конечно, хипстеров. Жаль, что в общей массе нищие хипстеры все равно не могут позволить себе такой агрегат.

Впрочем, наш рассказ не столько про сами мопеды, сколько про красивый веб-сайт, созданный дизайнерами креативного агентства vanGoGh. Странички в пастельных тонах с динамическими элементами рассказывают новости из мира Vespa, предлагают узнать про выбранные модели скутеров, покрутить блестящие трехмерные модельки и купить специальную одежду. Самые ярые поклонники марки смогут даже сконфигурировать себе мотороллер — выбрать цвет, изменить седушку, установить особенные молдинги, ветровое стекло и зеркала заднего вида. Все цены в евро, про доставку ничего не известно — удивительно, но веб-сайт создан исключительно на итальянском языке и не дает выбрать более привычный английский. Видимо, чтут традиции.

Лучшая некоммерческая ★ организация ★

historypin



The Under Construction Collection

Famous and not-so-famous landmarks in the process of being built or repaired.

Created by [hollovlies](#)

Slide Show ▶

List View Grid View



Historypin

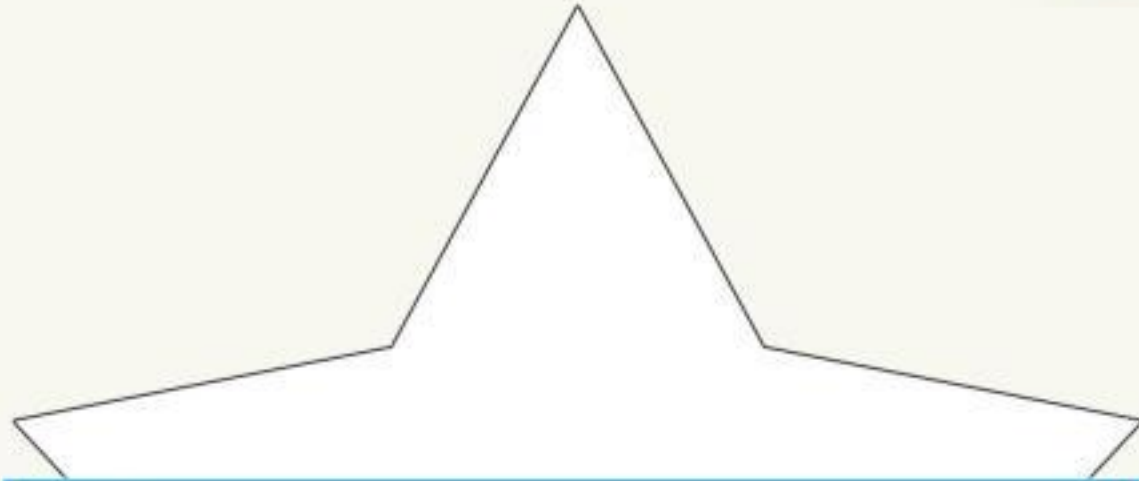
www.historypin.com

Некоммерческая организация We Are What We Do при поддержке Google создала интересный проект **Historypin**, который, быть может, и не изменит мир, но точно сделает его чуточку лучше и понятнее. Идея проекта — заполнить историческую пустоту. Сейчас ведь нигде нельзя прочитать заметки из жизни простых незнакомых людей, правда? А создатели ресурса предлагают всем загружать на сайт разные истории, когда-то давно произошедшие с ними или их родителями, выкладывать старые фотографии и булавкой прицеплять их к тому месту на карте, где они были сделаны.

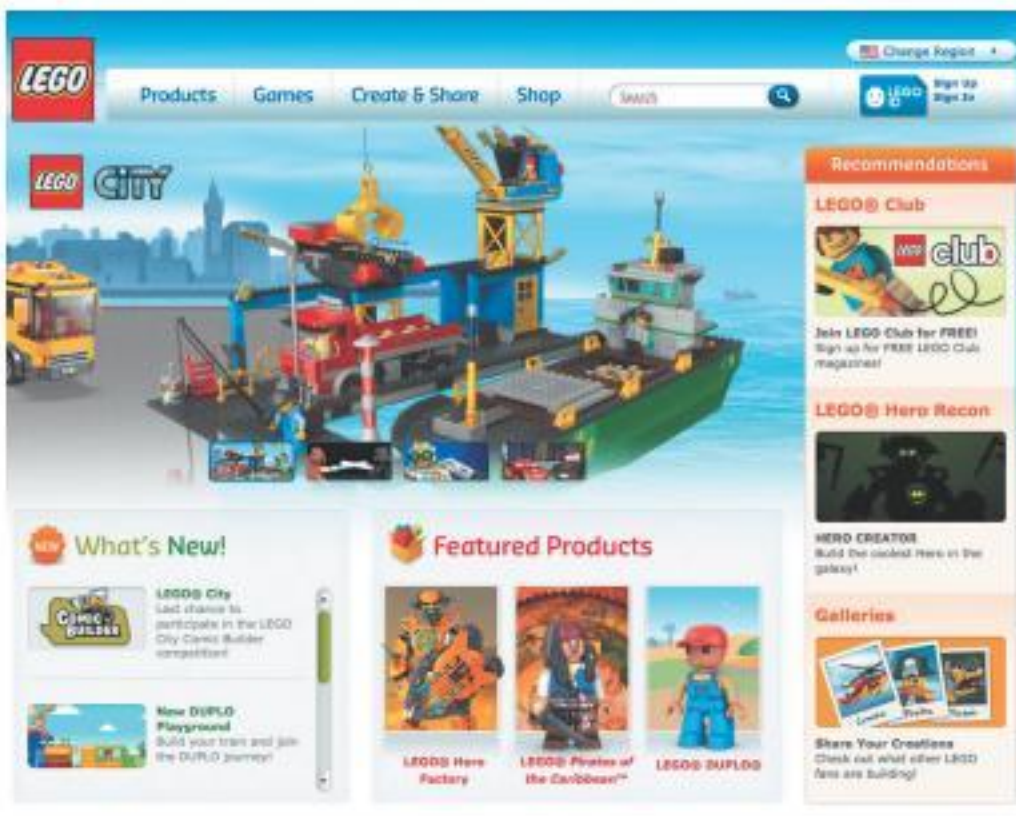
На страницах Historypin много раритетных снимков, найденных на пыльных чердаках в домах дедушек и бабушек; есть истории про свадьбу чьих-то родителей и рождение чье-то ребенка... Все рассказы и фотографии на сайте прикреплены к картам Google Maps — посмотрите, нет ли там чего на вашей собственной улице?

Среди прочего на Historypin есть потрясающий раздел с фотографиями под названием The Under Construction Collection — там размещены документальные фотоматериалы о строительстве всем известных достопримечательностей по всему миру. В Эмпайр-стейт-билдинг не всегда было 102 этажа, ведь правда.

А еще по карте интересно следить за распространенностью интернета. Пока вся Европа, Америка, арабские страны и Индостан утыканы булавками с фотографиями, у нас свои истории выкладывают только жители крупных городов европейской части России. А за Уралом вообще стоит только одна булавка — в Красноярске.



Лучшая приветственная страница



LEGO

www.lego.com

Первые конструкторы LEGO появились в нашей стране в начале девяностых годов. Игрушки моментально стали популярными — коробки с пупырчатыми кубиками и забавными разборными персонажами стоили немалых денег, но и предлагали невиданное по тем временам качество. Какие уж тут цельнометаллические советские машинки или разваливающиеся китайские трансформеры! Счастливые дети, которым все же доставались наборы LEGO, могли часами копаться в детальках, собирая чудеса по инструкции или экспериментируя и создавая свои собственные агрегаты. Что ж, детство давно прошло, но фирма-изготовитель живет и эволюционирует — вот и официальный сайт LEGO в интернете получил престижную премию Webby за лучшую стартовую страницу.

Перегруженный флэш-анимацией ресурс показывает движущихся лего-человечков и популярные конструкторы — городские наборы City с грузовиками, домами и аэропортами, онлайн-ролеву игру LEGO Universe, живые автомобили из диснеевского мультфильма «Тачки», сражающихся Оби-Вана Кеноби и Дарта Вейдера из серии LEGO Star Wars. Клик по любой анимации переводит на отдельную страницу про выбранную линейку — там можно узнать подробности, посмотреть картинки, купить или даже опубликовать созданные собственными руками конструкции. Строго рекомендовано всем, кто, как и мы, часами сидел с кубиками в руках, подбирая самые правильные детали для очередного космического корабля.



Лучший блог о культуре

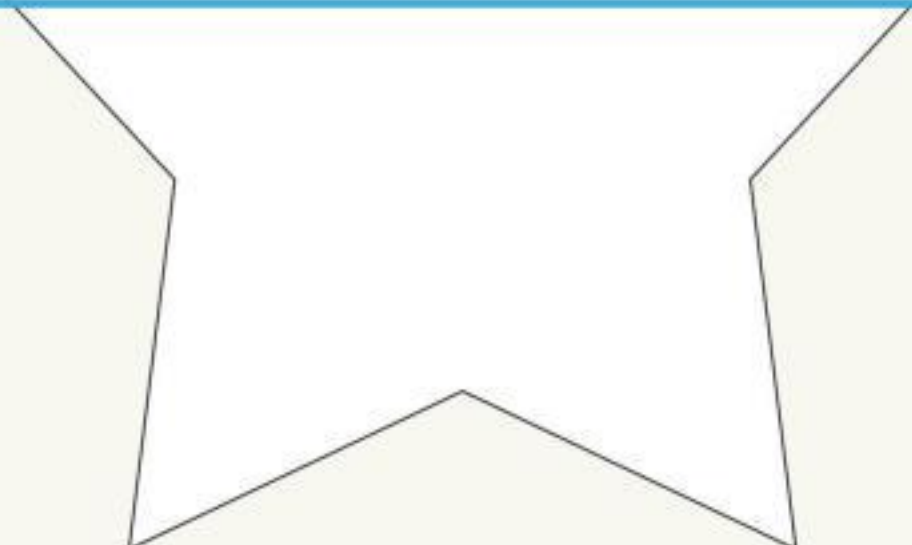
Laughing Squid

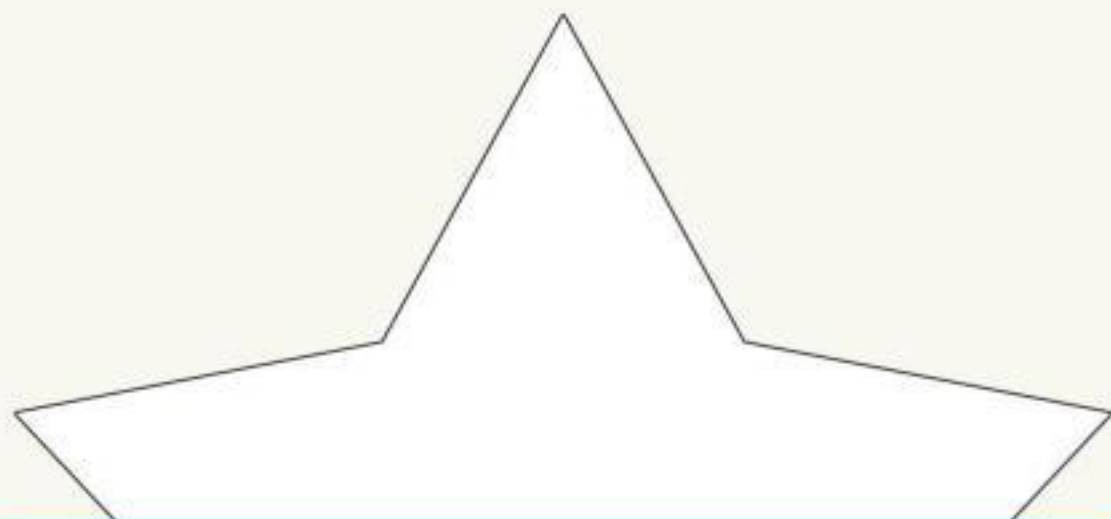
www.laughingsquid.com



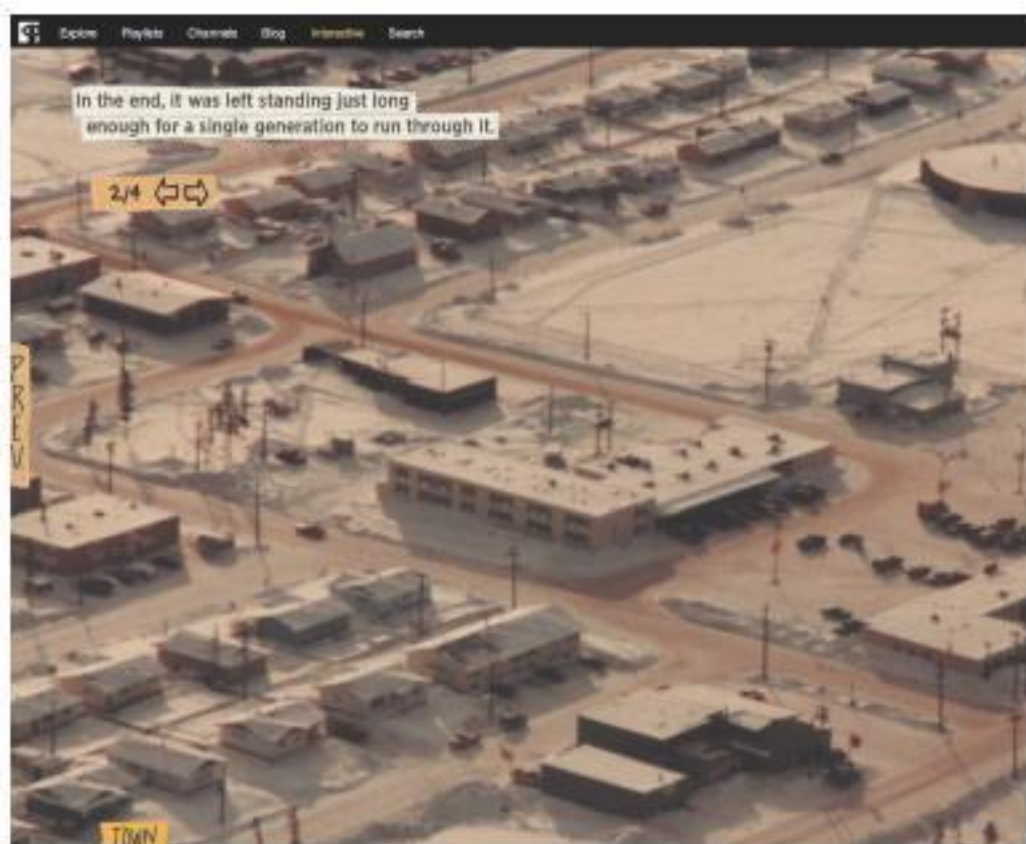
Создатели проекта Laughing Squid («Смеющийся кальмар») честно признаются, что многие люди слышали об их веб-сайте, но почти никто до конца не понимает, о чем он. На первый взгляд может показаться, что это очередной блог с (местами!) интересными фотографиями, (местами!) забавными видеороликами, (местами!) поучительными рассказами. В общем смысле так и есть, но в первую очередь Laughing Squid — это площадка, на которой молодежь может поговорить об искусстве, культуре и технологиях и продемонстрировать что-то самобытное, свое.

На «Кальмаре» полно необычных проектов вроде выключателя света со встроенным мощным магнитом, чтобы вешать ключи, прекрасных маленьких кусочков мыла, сделанных в виде детских ладошек, или распечаток со сканами кошачьих лап и поп. Ну что тут сказать сказать: какова культура — таков и интернет.





★ Лучший
нет-арт ★



Welcome to Pine Point

www.pinepoint.nfb.ca

Много ли в мире маленьких городков, у которых есть наполненный воспоминаниями, фотографиями и видеороликами сайт в интернете? У бывшей канадской коммуны шахтеров под названием Pine Point такой сайт есть — его создали энтузиасты из The National Film Board of Canada (NFB).

Интерактивный ресурс рассказывает историю маленького поселения Pine Point, созданного с нуля для работников одноименной свинцово-цинковой шахты. Строя такие городки, все прекрасно осознают, что когда-нибудь, когда запасы ископаемых в шахте истощатся, дома и лужайки придется забросить, щелкнуть выключателем света и уехать куда глаза глядят. Но это не мешает поколению людей проживать целую жизнь внутри своей собственной, обособленной от внешнего мира общины.

Историю Pine Point в виде картинок с подписями, оригинальных видеоматериалов и интерактивных блоков рассказывает Майк Саймонс, сотрудник NFB, некогда побывавший в городке вместе со школьной хоккейной командой. В прошлом году Саймонс попытался выяснить, что стало с Pine Point, и узнал, что города больше нет: в 1987 году шахту закрыли, а поселение разобрали и сожгли. Все, что осталось от некогда счастливой коммуны, — ностальгический веб-сайт, поддерживаемый бывшим жителем городка, а теперь и проект Welcome to Pine Point.



★ Лучший персональный
блог ★

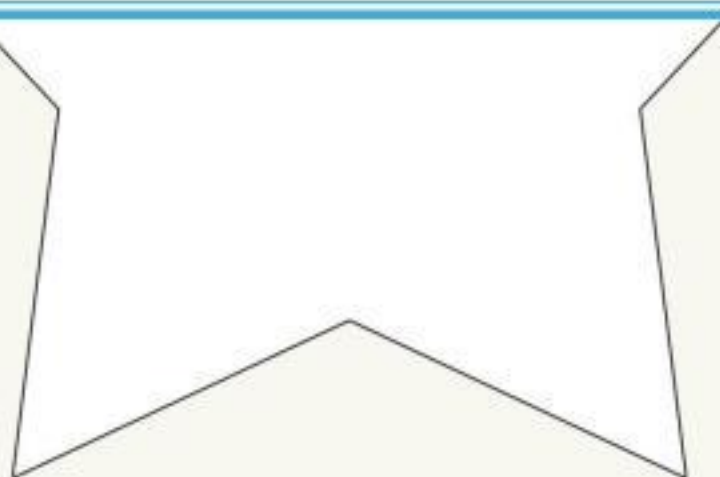


What I made

www.whatimade.com

В детстве Скотт Бедфорд очень любил рисовать странные, как он сам говорит, «сумасшедшие» агрегаты, где несуществующие шестеренки и трубопроводы взаимодействовали друг с другом, чтобы выдать какой-нибудь неожиданный результат. Затем, уже будучи подростком, парнишка начал конструировать когда-то нарисованные конструкции. Это помогло в дальнейшей жизни — после школы Бедфорд поступил в колледж искусств и стал креативным директором лондонского агентства Digital Jigsaw. Впрочем, нас интересует не столько работа автора, сколько его параллельное увлечение — блог **What I made** про сделанные из подручных материалов прикольные штучки.

На страницах этого стильного арт-блога (со шрифтом собственного изготовления!) господин Бедфорд рассказывает и показывает, как сделать из жестяной банки удобную подставку для фломастеров, кормушку из деревянных палочек для еды, балансирующего робота из рулонов туалетной бумаги. К каждому проекту прикладывается детальное описание — что, как, куда, откуда. Собрать аналогичные конструкции должно быть совсем несложно. За пошаговые руководства автор не требует денег, но просит оставлять комментарии.





★ Лучшая идея для продвижения ★

Days left to tweet



Gallery



CBS Outdoor X Track Projection



Your latest yuletide tweets

Date Most Liked Winning Tweets

Dec 17

ScarfFace #WarmUpCamden
@WarmUpCamden · 2:21 PM Dec 17
LIKE 6

My friend went to Camden and all I got was this scarf #WarmUpCamden
@WarmUpCamden · 2:14 PM Dec 17
LIKE 6

I got this scarf on in hurry, whenever I see another snow flurry! #WarmUpCamden
@WarmUpCamden · 12:24 PM Dec 17
LIKE 1

#WarmUpCamden <http://bit.ly/7h399U> All we are saying is give fleece a chance

Twitter Knitter

www.twitterknitter.co.uk

Прошное Рождество в Великобритании выдалось особенно холодным, и новостные сводки переполняли сообщения о замерзших и обморозившихся бездомных. И пока остальные британцы молча охали в телеэкраны и вскидывали брови перед монитором, маркетинговое агентство Saint London и креативное бюро RKCR/Y&R придумали, как согреть людей.

Компании объединили микроблогинг, одно из самых молодых увлечений человечества, с одним из самых древних — вязанием: на специальных машинках добровольцы-энтузиасты принялись вязать широченные длиннющие шарфы с постами из «Твиттера». «Улыбнись! Все, что нужно для счастливого рождества, — это его канун!», «Эй, надень шерстяной шарф! Это куда проще, чем повязать на шею овцу!», «В таком шарфе вам никогда не окажут холодного приема». Готовые шарфы утюжили, красиво упаковывали и раздавали замерзающим британским бездомным.

Поначалу надписей было немного, но потом в «Твиттере» появился хэштег #warmupcamden, и новые слоганы стали валиться бесконечным потоком — пришлось даже открывать голосование, чтобы отбирать те, что пойдут на шарфы, а потом продлять акцию еще на неделю, чтобы все эти шарфы изготовить.



★ Лучший сайт ресторана ★



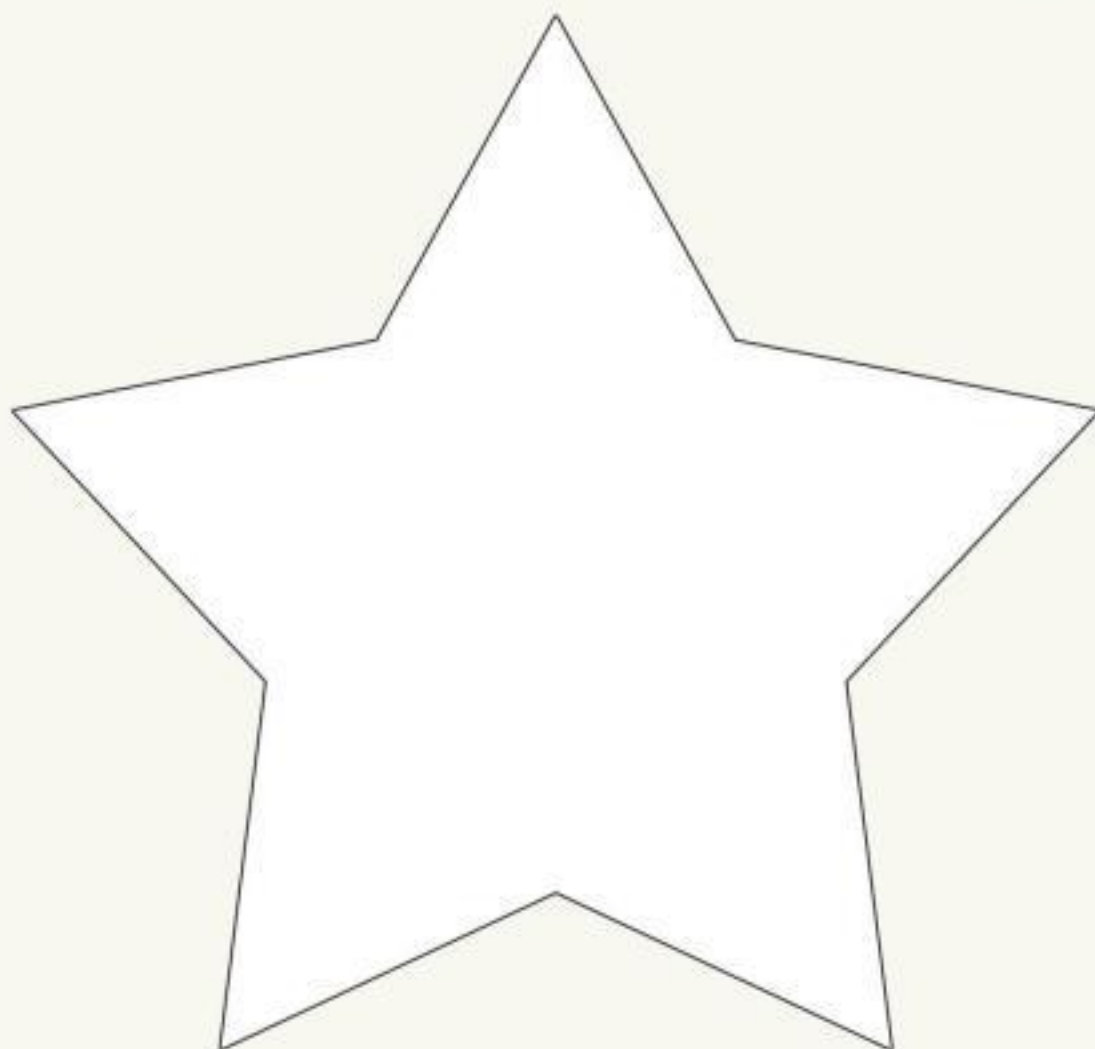
Chipotle

www.chipotle.com

Сложно сказать что-то хорошее о сети ресторанов быстрого питания Chipotle с их мексиканской кухней (все же это фастфуд в одном из худших его проявлений), но порадоваться красивому и хорошо структурированному веб-сайту никто не мешает.

Официальная страничка, созданная агентством Sequence, предлагает ознакомиться с меню и философией бренда. Ресурс намекает на то, что в буррито Chipotle используется мясо только тех коровок и свиношек, за которыми аккуратно и хорошо ухаживали, не кормили гормонами и антибиотиками. А продукты, естественно, закупаются только у тех фермеров, которые правильно и бережно обращаются с земельными участками.

И хотя буррито вопреки всему получаются ужасными, разделы и сервисы сайта сделаны прямо-таки с любовью. К примеру, Chipotle предлагает полноценное приложение для iOS — с его помощью можно быстро и удобно заказывать еду на дом. Кроме того, в разделах прячутся большие качественные фотографии всех этих аппетитных и хрустящих роллов — с описанием и остроумными цитатами. Всем тем, кто знаком с английским языком, строго рекомендуем.





Интервью: Алёна Ермилова

Твоя рука в виртуальном мире

PlayStation Move как указующий перст индустрии и повод подумать

Русский инженер Антон Михайлов, сотрудник Sony и один из создателей PlayStation Move, рассказал «Игромании», как ему работает в Америке, чем Wii испортила игроков, почему ни за что нельзя избавляться от кнопок и отчего Sony, разработав Move в 2001 году, выпустила его только девять лет спустя

[Игромания:] Нечасто нам выдается возможность поговорить с кем-то, кто разрабатывает что-то сам, а не пиарит чужие разработки. Антон, чем вы занимаетесь в Sony?

[Антон:] Я работаю в отделе Research & Development — это самое маленькое подразделение компании, человек на сто. Мы занимаемся разработкой и исследованиями, моя группа — User interface technology. Проектируем устройства и интерфейсы управления. С 2007-го работали над PlayStation Move, сейчас, когда

он уже продается, делаем к нему всякие технодемки — чтобы студии понимали, что с ним можно сделать в игре.

[Игромания:] Sony вас специально выписала из России для работы в R&D?

[Антон:] Да нет, никто меня не выписывал: я с десяти лет живу в Штатах. Улетел сюда с родителями в 1995-м, выучил английский, нашел работу...

[Игромания:] Прямо так сразу — в Sony? Только из кол-

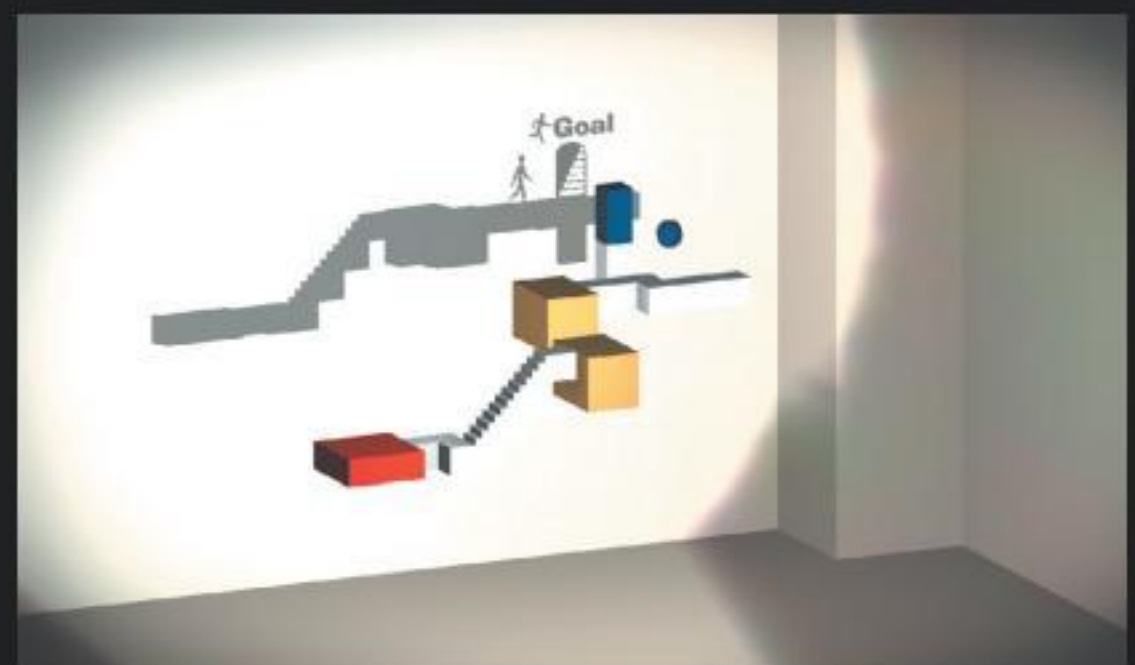
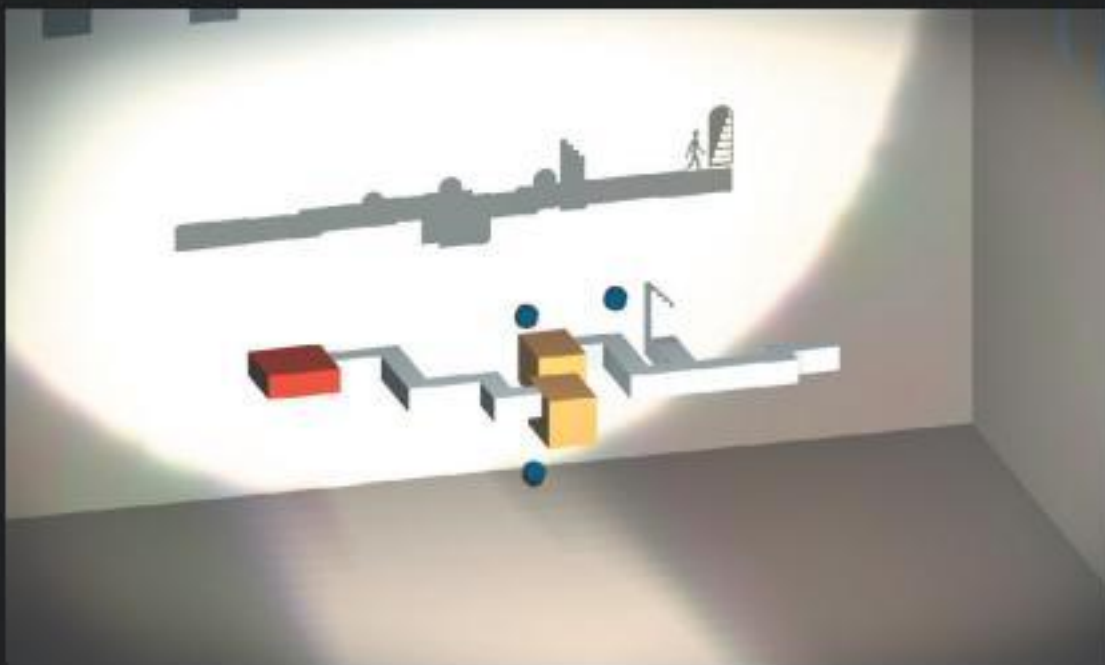
леджа — и уже за флагманский продукт?

[Антон:] Ну да, меня профессор рекомендовал. Тут очень развита система стажировок, когда компании берут себе студентов-интернов. Поначалу я делал какие-то свои маленькие... проекты для EyeToy, году в 2007-м. Может, помните, была такая штука: ты рисуешь что-то на экране, а камера распознает рисунок и делает из него объект в игре. Так вот — это был мой интерн-проект. А потом меня взяли в штат.

[Игромания:] Можно сказать, хорошо устроился?

[Антон:] Не такая уж это головокружительная карьера в Штатах. Это же Кремниевая долина — инженеру здесь легко работу найти. Тем более что я не привередливый, я ведь приехал из России, а там инженеры по-другому работают, я знаю. (смеется) Там любая техническая работа — это работа. А мы игры делаем. Я специально такую работу искал — чтобы она с хобби сочеталась.

Здесь главное понимать, в какой области ты лучше... трени-



рован. В чем лучше разбираешься — в железе или в софте. Если в железе, то нужно идти в Intel или NVIDIA. Если в софте, то в Facebook, Google или Amazon.

[Игромания:] Amazon?

[Антон:] Конечно. В Америке это очень серьезная компания. Может, выглядят они как простой интернет-магазин, но на самом деле вся статистика, рекомендации — это очень сложные расчеты. Все очень... очень *интеллигентно* сделано. Там перед программистами интересные софт-проблемы стоят.

[Игромания:] И в чем же вы тренированы?

[Антон:] Я слушал курс Electrical Engineering and Computer Science, то есть я *электрон... щик и компьютер... щик*.

[Игромания:] А не было мысли пойти работать в Google? У нас это мечта чуть ли не каждого второго талантливого

Я не привередливый, я ведь из России, а там инженеры по-другому работают. Там любая техническая работа — это работа

программиста — приходи на работу во сколько хочешь, ешь там сколько хочешь, играй в теннис прямо в офисе, да еще и деньги платят...

[Антон:] А я работал в Google. Недолго. Там все именно так — *open space*, мягкие цветные кресла, бильярд, можно в любое время в волейбол поиграть, в любое время прийти, уйти... Но не то чтобы это добавляет продуктивности.

Ведь если ты работаешь восемь часов в день (это стандартный американский рабочий день), то где ты найдешь время еще и на волейбол? Конечно, ты можешь два часа

обедать, а потом еще час играть, и тебя, скорее всего, не уволят, но компании от этого лучше не станет.

У нас в отделе были люди, которые много находились в офисе, но работали часов шесть в день — и никто их за это не увольнял и не бранил. В Google все хотят работать, потому что там прессинга нет. Но это, может, для России так актуально... В Кремниевой долине в принципе такая культура — никто никого не обсматривает. Я прихожу на работу в одиннадцать, ухожу в семь-восемь — и это нормально.

У нас особо не рвутся ни в Google, ни в Microsoft. Толковому инженеру несложно найти работу. Это большие компании грызутся за хорошие кадры

[Игромания:] Точно, в России хороший соцпакет — редкость. Поэтому в компании типа Google, «Газмпрома» или МТС, где и страховка, и активные корпоративы, и кафетерии в офисе, всегда очередь.

[Антон:] Может быть, но по мне это неразумно. В Google я ото всех слышал: «Какое счастье, у нас такая прекрасная еда!» — вы знаете, в Google всегда свои рестораны в офисе. Ну, может быть. Прекрасная. Повар свой. Но в конечном счете это все выходит из твоего *пей-чека*. Конечно, никто не пишет, что у тебя из зарплаты вычитают 12 тысяч долларов в год за еду. Но фактически ведь это так.

[Игромания:] А сложно было устроиться? У нас к собеседованиям и тестам в Google готовятся как к Олимпийским играм.

[Антон:] Когда я работал — нет. Это было до того, как Google вышла на биржу, и нужно было просто пройти собеседование. Это сейчас там тесты,



В Кремниевой долине в принципе такая культура — никто никого не обсматривает. Пришел на работу в сандалиях и шортах — норма-а-ально!

многоэтапный отбор... Хотя — почему бы и нет? Если к тебе хотят идти работать, то выби-рай, бери самых умных.

Но в Америке высока конкуренция не только среди соискателей, но и среди работодателей. Та же Google грызется за этих инженеров с Facebook и Microsoft.

Но это все важно для человека, который ищет деньги. Мне важны были люди и проекты.

Проекты

[Игромания:] И вот вы попали в Sony и подключились к разработке PlayStation Move. Над ним же тогда уже лет пять работали, так?

[Антон:] Побольше! Вообще к Move в Sony возвращались несколько раз.

Сама идея сделать контроллер, который бы четко определял местоположение руки в пространстве, появилась году в 1999-м —

одновременно с EyeToy. Я видел записи, на которых показывают первые прототипы Move, — в 2001 году, еще до запуска EyeToy.

Тогда в Sony работал Ричард Маркс, авиационный инженер, он раньше писал алгоритмы для роботов. Он еще в 2000-2001-х проводил эксперименты со светящимся шариком на палке. Камера отслеживала шарик и передавала данные о его перемещении в игру — а та, например, выводила на экран ведьму на метле, которая летала по траектории, которую вы выводили шариком. Отслеживать движения рук мы умели уже тогда.

Но это был очень, очень сырой прототип. Разрешение у камеры было маленькое, поэтому шарик был размером с грейпфрут. Всю конструкцию я бы назвал мини-прото-Move для PlayStation 2. Мы поняли алгоритм, но сделать по нему какое-то коммерческое устройство было невозможно.

[Игромания:] Почему?

[Антон:] Несколько проблем было, а главная — в том, что у людей разный свет в домах. Наша камера могла отслеживать шарик при определенном освещении. Стоило ему поменяться — и все переставало работать. А у людей же не лабораторные условия дома, они не будут окна покрывалами завешивать, чтобы на консоли поиграть.

[Игромания:] И вы положили проект на полку.

[Антон:] Да, до 2004 года. Тогда в Sony появился инженер Эрик Ларсен, который сделал еще один прототип Move — светящийся пинг-понговый шарик на палочке. Его никогда не показывали на публике, но это была уже работающая технология. Теперь оставалась только одна нерешенная проблема — в цене. Эрик использовал в шарике светодиод, а они тогда были ужасно дорогие. Только сделать такой контроллер стоило бы \$30-40 — представьте, какую цену заломил бы за него ретейл!

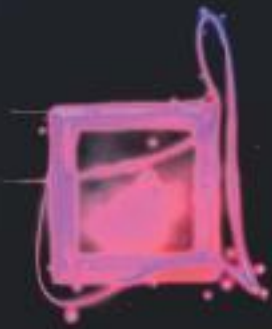
[Игромания:] И вы снова положили проект на полку.

[Антон:] Ну да. А в 2007 году, когда я делал свой проджект с EyeToy, она снова всплыла. Тут надо сказать, что Sony очень плотно работает со студиями-разработчиками, прислушивается к пожеланиям. И в тот момент у нас как раз просили как-то расширить функционал EyeToy, поэтому разработки типа Move были очень актуальны.

Я стал думать, как удешевить устройство... а тут светодиоды как раз упали в цене. Более того, появились светодиоды, которые умели менять цвет. Это автоматически решило вторую проблему — со специальным освещением в комнате. Теперь мы могли бы просто поменять цвет шарика — и продолжить его отслеживать, когда бы и где бы человек ни играл. А дальше мы просто доводили Move до ума.

[Игромания:] Три года — при том, что у вас на руках была полностью работающая технология?

[Антон:] И хорошо, что только три! Технология у нас была и за семь лет до прихода светодиодов. Но обычно разработка похожа на анекдот про любителей



пива. Знаете, про то, что 80% всего пива выпивают всего 20% любителей пива? Так вот тут то же самое. 20% времени ты тратишь не на то, чтобы придумать технологию, — с этим, как правило, проблем нет. И 80% времени ты тратишь на то, чтобы заставить технологию работать идеально. И это далеко не всегда удается.

Я уже говорил: сделать что-то в лабораторных условиях — это совсем не то же самое, что сделать что-то дома. Дома есть кошка, собака, журнальный столик, фикус на заднем плане — все эти простые объекты могут сбить алгоритм с толку.

Алгоритм

[Антон:] Мы могли выпустить Move раньше Wii, но это был бы продукт совсем другого качества. Знаете, со всеми этими подсказками внизу экрана: «Пожалуйста, включите свет», «Пожалуйста, встаньте поближе». Нет, такого мы не хотели. Мы ждали, потому что и мы, и наши студии, и сами игроки к такому продукту были не готовы. Помните, как было мало игр к EyeToy? Это потому, что разработчики не понимали, как его можно использовать.

В 2001 году у нас уже был такой мини-прото-Move для PlayStation 2. Не светящийся и с шариком размером с грейпфрут

EyeToy производит совершенно необычный тип данных. Это не просто однозначный сигнал, к которому привыкли разработчики: нажата кнопка — «Да», не нажата — «Нет». Это какие-то рваные движения, хаотичный поток. Разрабатывая под EyeToy, приходится очень сильно фильтровать данные, чтобы выбрать нужные. Так же и с Move.

[Игромания:] Но ведь до вас с этим уже сталкивались разработчики, делающие игры для Wii.

[Антон:] Сталкивались, но они ее не решили, а обошли.

[Игромания:] Считерили? (улыбаясь)

[Антон:] Можно сказать и так. До Wii все игровые действия контролировались кнопка-

Обычно разработка похожа на анекдот про любителей пива. Ты 20% времени придумываешь технологию, а еще 80% времени пытаешься заставить ее работать

ми. Прыжок — одна кнопка, поворот влево — другая, стрельба — третья. Если бы игры делались по-умному, то контроллер движения использовался бы контекстно. Например, им нужно было бы поведи влево, чтобы персонаж повернулся налево. Это ведь логично, верно? И первое время так и было. Но потом разработчики, не зная, как еще использовать Wii Remote, стали вешать на него контекстно не ориентированные действия. Например, заставляя игрока описывать контроллером круг, чтобы открыть дверь, или рисовать зигзаг, чтобы персонаж подпрыгнул. То есть кнопки просто заменили движениями.

Мы, кстати, очень рады, что наши студии не пошли этим путем. Это только переусложняет и портит игры, а не двигает их вперед. Использовать движение для замены кнопки — это не-

правильно. Нужно вешать на контроллер движения те вещи, которые ни мышкой, ни геймпадом нельзя сделать. Например, рисование.

Так вот, возвращаясь к Wii Remote. Сначала людям нравился контроллер, потому что был в новинку. Они старались, играли, прыгали с ним вовсю. Потом им это надоело: и правда, глупо ведь махать руками и прыгать, когда можно просто нажать кнопку. И они перестали стараться, уменьшили амплитуду движений, стали играть вяло.

Вы видели, как они делают пробежку с Wii? Вы думаете, они бегут? Они просто стоят на месте и двигают контроллером вверх-вниз — и консоль считает, что это бег. И попробуй их переучить теперь! Люди забыли, что раньше они хотели делать контекстно-ориентированные действия, хотели двигаться, хотели, чтобы консоль понимала их действия, распознавала положение тела.

[Игромания:] Так что же, Wii научила их играть неправильно?

[Антон:] У Wii был просто нечестный маркетинг. Людям обещали тогда, пять лет назад, что



Wii сделает то, что стало возможным только сейчас, с Move. Я совсем не против Wii. Nintendo выпустила свою систему тогда, когда выпустить Move было невозможно. Это смелый шаг. Wii привела новых игроков. Люди получили удовольствие. Нет, Wii — это был несомненный прорыв, успех. Просто у Wii и у Move разная философия.

Философия

[Антон:] Когда Nintendo разрабатывала Wii, она хотела сделать интуитивный контроллер. Чтобы любой человек мог взять его в руки и играть. Не понимаешь, что такое мышка и клавиатура? Возьми Wii Remote — и указывай им, как пальцем.

У Move другая философия. Это не палец, не указка — это периферийное устройство. Мы смотрели на Move как на мышку, как на источник данных. Он, конечно, интуитивно понятен, но это не главное, главное — что он хардкорный, у него масса применений. Он, например, позволяет перенести игры с PC на PS3 — целые жанры, до этого

«Пожалуйста, включите свет». «Пожалуйста, встаньте поближе». Мы могли бы выпустить Move раньше Wii, но со всеми этими инструкциями. Какой смысл?

недоступные на консоли. Как стратегии, например.

[Игромания:] Слушайте! В прошлом марте в Сети мелькала такая история. Мол, инженер Sony Антон Михайлов «с помощью определенных манипуляций смог подключить Move к PC и поиграть с ним в StarCraft 2». Естественно, у всех возник вопрос: если инженер Sony Антон Михайлов смог, то сможет ли сделать то же самое и обычный пользователь?

[Антон:] Подключить Move к PC напрямую — нет, и по разным причинам. У многих PC просто не хватит мощности, чтобы обрабатывать весь поток данных, который генерирует Move. Кроме того, у нас банально не хватит ресурсов, чтобы обеспечивать поддержку Move на всех операционных системах — на Windows, на Macintosh, на Linux...

Но мы хотим, чтобы люди могли писать свои приложения

для Move, поэтому мы сейчас запустили специальную систему, **Move.Me**. Она позволяет по сети подключать PC к PS3 с Move. PC будет воспринимать связку PS3 и Move как обычную периферию, PS3 будет выполнять всю обработку данных. Благодаря специальной программе Move будет восприниматься как мышь, кнопки на нем — симулировать клавиатуру. PC даже не догадается, что к нему подключен консольный контроллер.

Благодаря Move.Me разработчики приложений под Move смогут использовать просто компьютер — любой, хоть ноутбук. Все вычисления будет выполнять PS3, а компьютер будет полностью разгружен для работы с программами.

[Игромания:] Вы так в StarCraft 2 и играли?

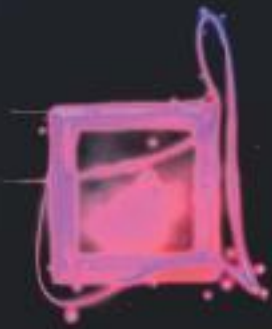
[Антон:] Да, и у меня неплохо получалось. Вы знаете, что

мастерство игры в StarCraft оценивается количеством действий в минуту — APM, actions per minute? Так вот, у профессиональных игроков APM — 300-400. У тренированных любителей типа меня — 110-120. У обычных игроков — 40-60. Я начал играть с Move и за пять карт тренировок поднял APM до 80. То есть потерял где-то 20% скорости. По-моему, хороший результат.

А вообще я во много PC-игр на Move переиграл прежде, чем у нас появились прототипы игр, написанных специально для Move. Хотел посмотреть, хватит ли точности контроллера для традиционных хардкорных жанров — RTS, FPS, авиасимуляторов... Играл даже в такие сложные игры, как **Descent**.

Интерфейс взаимодействия с вашими мозгами

[Игромания:] А как насчет цены Move? Как по-вашему, он в итоге получился доступным?



[Антон:] Более или менее. По крайней мере, существенно доступнее, чем мог бы. Вы знаете, технически у нас была возможность выпустить набор, который состоял бы из контроллера типа Move и камеры наподобие Kinect. Но он стоил бы \$250 — почти как консоль — и точно провалился бы в рознице.

Тогда мы собрались с разработчиками наших основных студий и спросили: что для вас важнее, более-менее точное отслеживание положения всего тела или очень точное позиционирование руки. Они сказали, что им важнее второе — положение тела уже позволяла отслеживать камера EyeToy, и многим этого было достаточно.

[Игромания:] А ничего, что, когда вышел Kinect, про EyeToy никто и не вспомнил?

[Антон:] Мне было очень обидно, кстати. Первая реклама Kinect, которую я видел, как две капли воды похожа на рекламу EyeToy, но этого никто не заметил! А ведь принцип работы похож, игры похожи: камера видит скелет, который прыгает и машет руками, и отделяет его от стены.

Другой разговор, что Microsoft сделала все очень качественно. Меня восхищает, что Kinect не требует длительной ка-

либровки. Высокий ты или нет, толстый или худой, ты можешь просто встать перед ней и играть — представляю, как сложно это было сделать технологически!

Знаете, есть такой анекдот: мол, в 70-х один профессор, отправляясь в отпуск, дал своему студенту задачу: научить компьютер отличать человека от собаки, а собаку — от стула. Профессор думал, что студент решит ее за лето. Но когда профессор вернулся из отпуска, студент не продвинулся ни на йоту. И мы до сих пор все вместе пытаемся решить задачу этого студента — научить компьютер отличать человека от собаки. Microsoft в этом хоть как-то преуспела.

[Игромания:] Вы с Microsoft сейчас движетесь в одном направлении — к мушкетер-геймингу, к отказу от кнопок, верно?

[Антон:] Нет, нет! От кнопок нельзя отказываться! Это фундаментальное наше разногласие с Microsoft! Кнопки нужны! Вот вам три неоспоримых довода в их защиту.

Но когда профессор вернулся из отпуска, студент не продвинулся ни на йоту, — и мы до сих пор все вместе пытаемся решить задачу этого студента

В 70-х один профессор, отправляясь в отпуск, попросил студента научить компьютер отличать человека от собаки, а собаку — от стула

Во-первых, кнопки — это игровой опыт. Кнопки нужны не только для точности позиционирования, но и для того, чтобы их нажимали. Возьмите пистолет. Вы хотите стрелять из воздушного пистолета? Ну ведь нет же! Вы хотите нажимать курок. Вы хотите крутить руль, а не просто водить руками в воздухе. Щелканье коробки передач, отдача курка — все это часть игрового опыта, без этого играть будет не так интересно. Стиль Kinect — это эффектно, это новинка, но я не считаю, что за этим будущее. Люди — фетишисты, им нужны аксессуары, и кнопки — один из них.

Во-вторых, тактильные ощущения мы воспринимаем и обрабатываем гораздо быстрее, чем какие-то еще. Мышцы на пальцах — одни из самых точных. Задержка между тем, как вы что-то почувствовали пальцами, и вашей реакцией на раздражитель всего

5-10 миллисекунд. Для слуха это 20 миллисекунд, для зрения — 80-100. Никакой другой интерфейс не даст такой спорной реакции. Вы почувствуете, что закончили нажимать кнопку, — и уже тянетесь к следующей, почти без задержки.

В-третьих, иногда просто хочется иметь кнопку, которая позволит отдать команду, просто лежа на диване. Попробуйте прыгнуть, лежа на диване, — если того требует Kinect! Kinect не годится для игр типа Mario или Assassin's Creed. Ведь невозможно прыгать, как Марио, или бегать по стенкам, как Эцио!

В общем, в ближайшем будущем мы от кнопок не откажемся. Кнопка — это самый быстрый путь от мозга до экрана.

Хотя всегда, когда я об этом говорю, находится кто-то, кто поднимает руку и сообщает: в будущем нам не нужны будут кнопки, мы будем снимать сигнал прямо с мозга. Пусть так! Но проблема в том, что в мозгу нервный импульс «думаю прыгнуть» не отличается от импульса «давай, прыгаю!». Нет разницы между физическим движением и размышлением о нем. А представьте, если ваш ава-



тар будет делать все, о чем вы думаете, пока играете?

Словом, Microsoft со своим Kinect молодец, но говорить, что Kinect — это будущее всех интерфейсов, неправильно.

[Игромания:] То есть кнопки нужны как интерфейс взаимодействия с нашими мозгами?

[Антон:] Ну да. Они просто ускоряют игру.

Игровой шум

[Игромания:] Склонялись ли вы к конкретному игровому жанру при разработке Move?

Кнопки — это игровой опыт. Они нужны, чтобы их нажали. Вы же не хотите стрелять из воздушного пистолета!

Делали его, например, с упором на шутеры или стратегии?

[Антон:] Нет, это задача игровых разработчиков. А наша задача — предложить им работающий инструмент, который дает точную позицию руки в пространстве. Move — это твоя рука в виртуальном мире. Move может быть любым предметом, который человек держит в руке, — ножом, вилок, пистолетом, лопатой.

Эти инструменты мы делили на три категории: волшебная па-

лочка (произвольные пазлы в воздухе), меч (резкие движения, спортивные игры, что-то вроде Wii Remote), пистолет (точное выцеливание, тир). А разработчики уже сами для себя определяли, какой подход им ближе.

[Игромания:] А вам не обидно, что Move называют лишь более точной версией Wii?

[Антон:] Нет. Мы делали Move для своих целей, без оглядки на Wii. Нас больше интересовал опыт,

который люди получают от игры на EyeToy, чем на Wii. Но с Wii-игроками мы все равно намучились.

[Игромания:] Почему?

[Антон:] Я уже упоминал, что Wii испортила игроков, выхолостила из них азарт. Они привыкли, что можно играть в большой теннис и выигрывать, двигая только кистью руки, не подпрыгивая, не делая замаха. У них в голове сформировался стереотип игры с моушен-контроллером. И когда они начинали переносить такую модель поведения с Wii на Move, Move их просто не воспринимал. Отбраковывал их мельтешение как шум, думал, что они разминаются — но никак не играют.





И нам нужно было видеотренингами объяснить людям, что так играть не интересно, не правильно. А люди этого не понимали! Им и в голову не приходило, что они могут играть плохо, — они считали, что это у нас устройство плохое.

[Игромания:] То есть у человека в голове уже процесс зашит не тот, да?

[Антон:] Да, точно! Люди просто не понимали, насколько высока на Move степень контроля и симуляции. Она просто фантастическая! Но это тоже крайность. Консоль могла понять, кто играет хорошо, а кто плохо, и в результате у нас все играли ужасно. Когда мы тестировали игры — боулинг, например, — то из шести человек пятеро просто не могли докатить шар до конца дорожки, потому что неправильно его кидали.

Как-то я принес домой симулятор фрисби. Так никто из нас не мог бросить этот фрисби! Единственным, кому это удалось, был человек, который профессионально занимается фрисби. Вот он был доволен: он весь вечер ходил и рассказывал всем, какую

отличную игру мы сделали. Но мы-то понимали, что эта игра — не отличная!

Сделать именно игру для Move гораздо сложнее, чем просто симулятор. Разработчику нужно очень внимательно относиться к сложности, постепенно, маленькими шажочками ее увеличивать. Учить человека. Пусть на бронзовом уровне консоль прощает ему ошибки, на серебряном — немного помогает с ветром, а на платиновом — требует от него идеальной техники игры. Если человек не спортсмен, он просто не сможет иначе играть. Такого постепенного прогрессирования как раз не хватало Wii. Там люди быстро учились выигрывать, достигали максимального уровня — и вскоре им уже надоело играть, потому что дальше некуда было совершенствоваться.

Словом, тут надо не свалиться ни в одну крайность. Если игра будет давать всем по одной звездочке, все посчитают себя лузерами и сдадутся. Если игра будет поддаваться — это тоже будет проблемой. В то же время некоторые вещи нельзя упростить. Ты не можешь упростить

Ну, подключите вы консоль к мозгу. А как вы будете нервный импульс «думаю прыгнуть» отличать от импульса «давай, прыгаю»? Они же одинаковые!

карандаш: если ты плохо рисуешь, от этого никуда не деться.

[Игромания:] Контрольный в голову: как человек из консольной компании, скажите, умрет ли PC и стоит ли ему умирать?

[Антон:] Не стоит! Я вырос на PC и не хочу, чтобы он умирал. Но при этом я не думаю, что PC — это движущая сила индустрии. В смысле инноваций — да, на PC можно сделать очень технологичные игры, какие консолям и не снились. Но утверждение, что только PC двигает прогресс, — оно неверно.

Прислушиваться к голосу PC-рынка нужно очень осторожно. Там не у всех двухслотовые видеокарты и процессоры Core i-7. Те, кто сидят на форумах и борются за fps, — хардкорщики. Это важная, но не целевая аудитория игр. Их всего лишь несколько тысяч, от того, купят они диск или нет, не изменится ничего. Настоящая сила — это хозяева средних компьютеров и владельцы ста с лишним миллионов консолей текущего поколения. Многие миллионы просто игроков против горстки заядлых геймеров. Хардкорный гейминг на PC ничего не решает, — но определенно хорошо, что он есть. ●

Настоящая сила — это владельцы ста с лишним миллионов консолей. Хардкорный гейминг на PC ничего не решает, — но определенно хорошо, что он есть





ФОТО НА ПАМЯТЬ

Реальные и надуманные прелести современного фоторынка

Тех, кто уже отгулял свой чудо-отпуск, и тех, кто пока только-только собирается, объединяет одно: желание сделать ту самую фотокарточку «Я и Эйфелева башня». Казалось бы, осталось выбрать правильный фотоаппарат — и в путь! Но нет. Магазины ломятся от сотен фотокамер — с матрицами такими и сякими, корпусами прорезиненными и металлическими, со съёмными объективами и без. А главное, все залито столь жирным маркетинговым соусом, что с наскоку полезность прибабасов определить невозможно. Мы выявили девять тенденций современного фоторынка и подсказываем, чему верить, а чему нет — благо на дворе пора распродаж и самое время купить хороший фотоаппарат недорого



Гонка мегапикселей

Трудно поверить, но, несмотря на все старания специализированной прессы, первым делом покупатели до сих пор обращают внимание на количество мегапикселей в матрицах фотокамер. Мол, чем больше мегапикселей, тем лучше и качественнее будет снимок. Производители прекрасно чувствуют слабинку и продолжают безмолвную гонку вооружений — в портфолио любой компании есть мыльницы с сенсорами на 14 и даже 16 Мп!

Позволим себе в очередной раз повторить известную прописную истину: после определенного числа мегапикселей увеличение разрешения сенсора без увеличения физического размера самого сенсора не дает прироста качества. Более того, картинка может стать даже хуже.

Так уж сложилось, что в мыльницах обычно применяются небольшие матрицы размером 6,2x4,6 мм и 7,2x5,3 мм (производители любят издеваться над по-

купателями, поэтому указывают эти значения как 1/2,3 дюйма и 1/1,8 дюйма). Первые устанавливают в самые простые, массовые модели, вторые предназначены для более серьезных, полупрофессиональных камер в более крупных корпусах с поддержкой ручного управления параметрами.

Как известно, фотография — это светопись, или получение изображения на светочувствительном материале. В цифровых фотокамерах таким материалом является матрица, сформированная фотоэлементами — пикселями. Чтобы уместить на матрице как можно больше пикселей, производители сначала плотно-плотно их компонуют, а потом начинают уменьшать в размерах. В итоге каждый фотоэлемент принимает все меньше света, выдает изображение все темнее, и встроенному процессору камеры приходится усиленно бороться с шумами.



Матрица 16 Мп (6,2x4,6 мм), объектив 28-196 мм (F3,7-5,6), ЖК-дисплей 3 дюйма, 175 г. В камере Nikon Coolpix S6100 установлен CCD-сенсор с избыточным разрешением 16 Мп — этого достаточно, чтобы печатать постеры с журнальным качеством, что в быту совершенно ни к чему.

Для сравнения: размер сенсора продвинутой зеркалки Canon EOS 5D с разрешением 12 Мп составляет 36x24 мм. И не думайте, что 12 Мп — это слишком мало, в большинстве случаев их достаточно (если, конечно, вы не собираетесь пе-

чатать огромные плакаты на небоскребы).

Вывод — не поддавайтесь миллионам мегапикселей в мыльницах! Тем более что для печати стандартной фотографии размером 10x15 достаточно камеры с разрешением сенсора чуть выше 2 Мп.

Свет мой, зеркальце

Мода на сенсорные дисплеи в фотоаппаратах пришла с рынка сотовых телефонов — после того, как Apple iPhone доказал пригодность диковинной концепции. Кажется, первой представить сенсорную камеру рискнула компания Sony, позже подтянулись и другие. И оказалось, что всеми параметрами фотоаппарата вполне удобно управлять прямо с дисплея.

Сейчас производители экспериментируют как могут. Кто-то убирает все физические кнопки, кроме кнопки спуска затвора. Кто-то реализует раздвижной корпус, чтобы вместить дополнительные элементы управления. По традиции подобные фотоаппараты получают самые лучшие дисплеи с диагональю от 3 дюймов — ес-

ли делать экран меньше, то пользователь с ума сойдет, пытаясь выцелить тот или иной пункт меню. Вместе с большой диагональю приходят улучшенная цветопередача, повышенное разрешение, хорошие углы обзора и другие особенности. Соразмерно всем прелестям увеличивается и цена.

Из очевидных недостатков подобного подхода — излишняя хрупкость дорогой техники, а также затруднительная работа под ярким солнцем: технологии пока не позволяют жидкокристаллическим дисплеям одинаково хорошо показывать картинку при разном освещении. Ну и при падении даже со стола от сенсорной игрушки, скорее всего, останутся только приятные воспоминания.



Матрица 12,2 Мп (6,2x4,6 мм), объектив 25-100 мм (F3,5-4,6), ЖК-дисплей 3,5 дюйма, 149 г. В Cyber-shot TX-9 компания Sony разошлась на полную катушку — почти всю заднюю панель камеры занимает 3,5-дюймовый сенсорный дисплей с поддержкой жестового управления.

СПЕЦМАТЕРИАЛЫ



Найди меня



Матрица 14 Мп (6,2x4,6 мм), объектив 28-140 мм (F3,5-5,5), ЖК-дисплей 2,7 дюйма, 157 г
Необычная камера Pentax Optio WG-1 GPS точно понравится экстремалам — помимо записи GPS-координат устройство предлагает хорошо защищенный водостойкий корпус.

Быстрое развитие цифровых карт и спутниковой навигации

внесло еще одну поправку в технические характеристики фото-

аппаратов: теперь путешественники хотят, чтобы камера не только снимала красивую скалу на закате, но еще и показывала координаты места, где был сделан кадр.

Сначала желаниям публики удовлетворяли небольшие дополнительные гаджеты — подключаемые модули с поддержкой GPS. Но однажды инженеры пошли дальше и представили полноценные камеры для навигационных маньяков — интегрировали в свои устройства модули для связи со спутниками. И пошло-поехало. Технология работы подобных девайсов проста: во время спуска затвора происходит сохранение и кадра, и координат,

полученных от спутника где-то высоко в небе. Координаты записываются прямо в EXIF (контейнер, используемый для хранения дополнительной информации прямо внутри файла с фотографией).

Благодаря интеграции с интерактивными картами вроде Google Earth современные фотостудии и программы организации альбомов прекрасно распознают геотеги (именно так называются координаты местности на жаргоне любителей забраться подальше от цивилизации). Таким образом, путешественники получают возможность быстро показать друзьям, где они успели побывать.

Фото с другом

Иногда желание представить что-нибудь нестандартное и, не побоимся этого слова, инновационное вынуждает производителей заходить слишком далеко. Например, два года назад компания **Samsung** представила линейку фотокамер с дополнительными дисплеями спереди. Устройства должны сильно облегчить жизнь путешественникам-одиночкам и любителям делать автопортреты.

Многим наверняка знакома ситуация: хотите сфотографироваться с другом/подругой, и как назло рядом нет никого, чтобы сделать желаемый кадр. Делать нечего — рука с камерой вытягивается как можно дальше, вы нажимаете на спуск в надежде захватить все, что нужно... А потом смотрите на дисплей и видите, что в кадр попали только верхушки ваших голов, а большую часть снимка занимают небо и пальма. Что же, еще попытка... и еще... Фотоаппарат с небольшим ЖК-дисплеем спереди помогает решить проблему и правильно скомпоновать снимок даже с вытянутой руки.

В этом же фотоаппарате есть специальная функция «Дети». Она выводит на передний дисплей веселый анимационный



Матрица 12,2 Мп (6,1x4,5 мм), объектив 27-124 мм (F3,5-5,9), ЖК-дисплей 1,5 и 3,5 дюйма, 187 г
Передний 1,5-дюймовый дисплей камеры Samsung TL225 (ST550) позволяет делать фото с друзьями и снимать улыбающихся детей благодаря выводу на экран желтого смайлика или другой картинке.

ролик, который привлекает внимание маленького ребенка. Счастливые родители должны оценить такую возможность по достоинству.

Другие производители инициативу Samsung пока не поддержали — видимо, задумка оказалась слишком смелой. Тем более что у многих компаний

есть модели с поворотным основным дисплеем, который позволяет фотографировать себя без установки дополнительного экрана на передней панели.

Видеокамера в кармане

Рассказывать про этот тренд уже как-то неприлично, но не упустить же его из виду: почти все современные фотокамеры умеют снимать видеоролики в HD-качестве. Многомегапиксельные сенсоры давно позволяли захватывать видео высокой четкости, а теперь до сенсоров доросли и процессоры: мощности установленных в камеры чипов вполне хватает для обработки HD на лету и для перекодирования потока в подходящий для записи на карту памяти формат.

Камеру, снимающую HD-видео частотой 30 кадров в секунду с достаточно хорошим качеством, вполне можно найти за 4000-5000 рублей. Более дорогие модели снимают Full HD и умеют выводить записанные файлы на большие те-

левизоры по HDMI. И хотя получить киношную картинку на мультимедийных устройствах не получится, качество видеороликов современных компактных камер убежало далеко вперед по сравнению с тем, что было всего несколько лет назад. Недорогие камкордеры оказались в неудобном положении.

А на рынке уже намечается новая тенденция. Некоторые производители стараются выжать из мультимедийных камер максимум и представляют камеры, которые умеют записывать качественное видео со скоростью 60 кадров в секунду. На практике это означает, что благодаря последующей компьютерной обработке можно будет получить отменные эффекты замедленного времени а-ля «Матрица».



Матрица 12,1 Мп (6,2x4,6 мм), объектив 24-105 мм (F2,0-5,8), ЖК-дисплей 3,2 дюйма, 185 г
Умение снимать видео в разрешении Full HD со скоростью 30 кадров в секунду — одна из главных особенностей светосильной широкоугольной камеры Canon IXUS 310 HS.

Головой об стенку

Среди толп обычных ленивых туристов иногда попадаются и экстремалы. Специально для этой публики выпускаются ударопрочные и водостойкие камеры, которые подходят для фотографирования рыбок на не слишком большой глубине и съемки собственных прыжков прямо со сноуборда.

Раньше защищенные камеры выпускали считанные компании, однако сейчас ударопрочные модели есть в линейке каждого второго производителя. Защищенность в таких камерах достигается благодаря более прочному — за-

частую металлическому — корпусу, прорезиненным вставкам вокруг кнопок, объективам в специально спроектированных защитных чехлах и очень плотной подгонке компонентов друг к другу.

Чтобы не быть голословными, рассмотрим камеру Olympus Tough TG-310 — по паспорту устройство выдерживает падения с 1,5-метровой высоты, погружения под воду на глубину до 3 метров, мороз до -10 градусов Цельсия (рядом с этими цифрами обычно пишется что-нибудь вроде «соответствует стандарту

№... ВВС США»). Характеристики самой камеры при этом совсем не страдают: разработчикам удалось уместить в Tough TG-310 14-мегапиксельный сенсор с приличным длиннофокусным объективом и поддержкой записи видео в разрешении 1280x720 точек.

Olympus Tough TG-310 — далеко не предел защищенности. Но искать еще более стойкие модели придется среди линеек не таких известных производителей, и там качество картинки уйдет на третий план.



Матрица 14,2 Мп (6,2x4,6 мм), объектив 28-140 мм (F3,9-4,8), ЖК-дисплей 2,2 дюйма, 165 г
Яркая молодежная камера Fujifilm Finepix XP30 больше похожа на камкордер, чем на защищенную мультимедийную камеру, которую можно погружать на глубину до 5 метров, ронять с полуметровой высоты, морозить до -10 градусов Цельсия и бросать в песок.





Сделай сам



Матрица 14,1 Мп (6,2x4,6 мм), объектив 27,5-110 мм (F3,2-5,9), ЖК-дисплей 3 дюйма, 130 г. Камера Pentax Optio RS1500 отличается не только возможностью замены передних панелек — это умная современная мыльница с функцией автоматического определения лиц в кадре.

Тяга подстроить внешний вид любимого гаджета под свой внутренний мир в наше время особенно сильна — недаром магазины завалены чехлами, наклейками и обложками для всякоразных гаджетов. Фотоаппараты, в отличие от топовых телефонов, кожей не обтягивают, но это не мешает компаниям продвигать необычные модели со сменными панелями!

Первой представить камеру с изменяемым внешним видом решилась Pentax — простенький, но в меру функциональный фотоаппарат Optio RS1500 поставляется с десятью сменными панелями в комплекте. Чтобы закрепить яркую картинку, не нужно колдовать с болтами и отвертками, инженеры предусмотр-

тели простую и удобную клипсу. Кроме того, конструкция предусматривает создание собственных дизайнов: напечатали нужное изображение на толстом картоне, вырезали отверстия под объектив, видоискатель, вспышку — и сменная панель готова.

Глядя на Optio RS1500, так и хочется возразить: мол, когда технические характеристики не блещут, в ход идут маркетинговые уловки. Но это не так. Камера в опрятном корпусе предлагает и 14-мегапиксельный сенсор, и запись HD-видео.

Другие производители идею пока не подхватили, но, думается, еще подхватят — молодежь обязательно оценит возможность тусоваться с новой камерой каждый день.

Полное тридэ



Две матрицы 10 Мп (6,2x4,6 мм), два объектива 35-105 мм (F3,7-4,2), ЖК-дисплей 3 дюйма, 230 г. Два объектива на передней панели Fujifilm FinePix REAL 3D W3 позволяют снимать трехмерную картинку в цифровом формате. Переключение в обычный 2D-режим происходит по нажатию всего одной кнопки на корпусе.

Стереоскопические эффекты плотно вошли в нашу жизнь: фильмы снимают в 3D, домашние телевизоры показывают кино в 3D, игры выходят в 3D. Вот и фотокамеры учатся снимать объемные изображения и видео. Производители исследуют рынок аккуратно, без лишней спешки — мыльницы с поддержкой стереосъемки только начинают появляться, но скоро, мы уверены, 3D доберется до всех.

Трехмерная картинка записывается благодаря двум объективам, хорошо разнесенным в пространстве. Заметим, пленочные камеры, умеющие снимать в стерео, появились еще в пятидесятых годах прошлого столетия, но до цифры мода дошла только сей-

час. Правда, с улучшением: помимо стереофотографий, современные 3D-мыльницы умеют снимать еще и объемное видео. Разумеется, подобные камеры легко переключаются в режим обычной, двухмерной съемки, чтобы удовлетворить сразу все желания страдающей публики.

Для просмотра объемных фотографий придется обзавестись стереочками на манер тех, что дают в кинотеатре. А чтобы насладиться объемным видео, придется купить еще и современный телевизор или монитор с частотой обновления картинки 120 Гц. Ну а пока подобные экраны не появились в каждом втором доме, 3D-камеры останутся уделом очень узкой аудитории.

Новая волна

Раньше любители фотографий с претензиями покупали зеркальные камеры нижнего ценового диапазона — они давали заметно более качественную картинку по сравнению с обычными мыльницами, даже более дорогими. В последнее время необходимость копить на зеркалку отпала — производители начали массово представлять фотокамеры со сменными объективами и крупной матрицей, но без массивного зеркала.

В рамках новой концепции «Микро 4:3» выпускаются камеры в очень компактных корпусах, но с достаточно большими сенсорами, позволяющими получить очень качественную картинку даже при слабом освещении. Сменная оптика добавляет гибкости. В линейках многих производителей есть любые объективы для нового типа камер — широкоугольники, светосильные портретники, дальнобойные объективы и так далее.



Матрица 14,2 Мп (23,4x15,6 мм), сменные объективы, ЖК-дисплей 3 дюйма, 297 г. Широко разрекламированная камера Sony NEX-3 — это самый настоящий комбайн в кармане. Камера с большим сенсором позволяет использовать объективы из фирменной линейки, а также устанавливать оптику от полноценных зеркалок Sony Alpha через адаптер.

ИГРОМИР

Территория
интерактивных
развлечений!



КРОКУС ЭКСПО

М Мякинино

6 – 9
ОКТАБРЯ

Павильон №3, Зал № 13

www.igromir-expo.ru

CONCERT.RU БИЛЕТЫ БЕЗ НАЦЕНКИ **644 2222**

Спонсоры:

1С-СофтКлаб

Akella



NIVAL

При поддержке:

@mail.ru group



STAR WARS: THE OLD REPUBLIC — THREAT OF PEACE

Жанр: космическая опера
Автор: Роб Честни
Издательство: Dark Horse

Иллюстратор: Алекс Санчес
Язык: английский (есть любительский перевод)
Мягкий переплет, 96 стр.

Оценка: 4/5

Небольшие и удачные зарисовки тех времен, когда джедаи да ситхи не так уж и сильно отличались друг от друга

Релиз MMORPG **Star Wars: The Old Republic** еще даже не маячил на горизонте, когда студия **BioWare** при поддержке **LucasArts** начала раскачивать маховик масштабной промокампании. Одной из первых ласточек стал веб-комикс, постепенно знакомящий нас с миром игры и раскрывавший ее предысторию. Почти два года на официальном сайте **Star Wars: The Old Republic** ежедневно появлялось несколько новых страниц, а теперь

эти комиксы перебрались с мониторов на бумагу, причем материала хватило аж на два сборника.

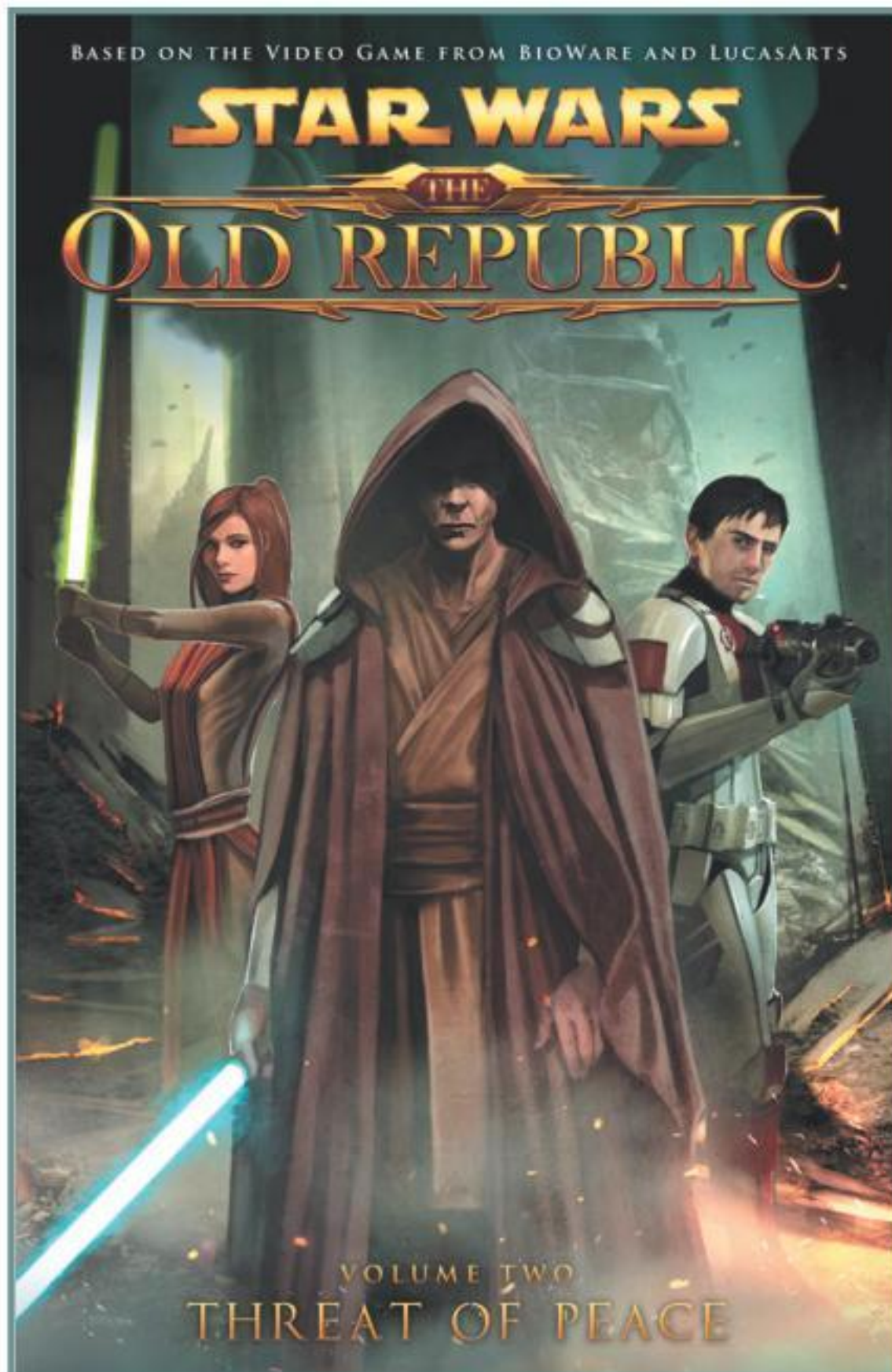
Первая по дате выхода книжка, озаглавленная **Threat of Peace**, повествует о событиях, сопутствовавших подписанию Корускантского договора. Империя, нанеся сокрушительный удар в самое сердце Старой Республики, вместо того чтобы развить успех, внезапно навязывает ей мирный договор — к неудовольствию многих по обе

стороны баррикад. И тут же наиболее радикальные джедаи и ситхи, опьяненные войной, принимаются из всех сил подрывать и без того шаткое равновесие.

Что авторам **Threat of Peace** удалось замечательно, так это показать, насколько сильно далекая галактика эпохи Старой Республики отличается от того, что мы видели в фильмах или прежних играх по мотивам «Звездных войн». Здесь нет привычной

для саги Лукаса четкой грани между добром и злом — что уж говорить о ситхах, наемниках или простых солдатах, если даже благородные вроде бы джедаи то и дело не гнушаются подлостью и предательства.

Увы, несмотря на многообещающую завязку и обилие интересных идей, их воплощение оставляет желать лучшего — уж слишком велик размах сюжета для этого скромного по объему комикса.





STAR WARS: THE OLD REPUBLIC — BLOOD OF THE EMPIRE

Жанр: космическая опера
 Автор: Александр Фрид
 Издательство: Dark Horse

Иллюстратор: Дэйв Росс
 Язык: английский (есть любительский перевод)
 Мягкий переплет, 96 стр.

Оценка: 4/5

Вместо цельной истории мы получили лишь отдельные кусочки мозаики, которые категорически не хотят складываться в цельную картину. Перед нашими глазами проносится целый калейдоскоп потенциально интересных персонажей, но по-настоящему раскрыться почти никто из них не успевает. К тому же издательство **Dark Horse**, помогавшее BioWare при подготовке веб-комикса, поначалу явно считало его второстепенным проектом и потому выделило Старой Республике не лучшего художника — на персонажей и сражения в исполнении Алекса Санчеса сложно смотреть без содрогания.

К счастью, ошибки, совершенные в *Threat of Peace*, авторы веб-комикса учли и исправили при работе над вторым томом: они пожертвовали масштабом событий, изрядно сократили количество действующих лиц, зато иллюстратора — Дэйва Росса — подобрали небезупречного.

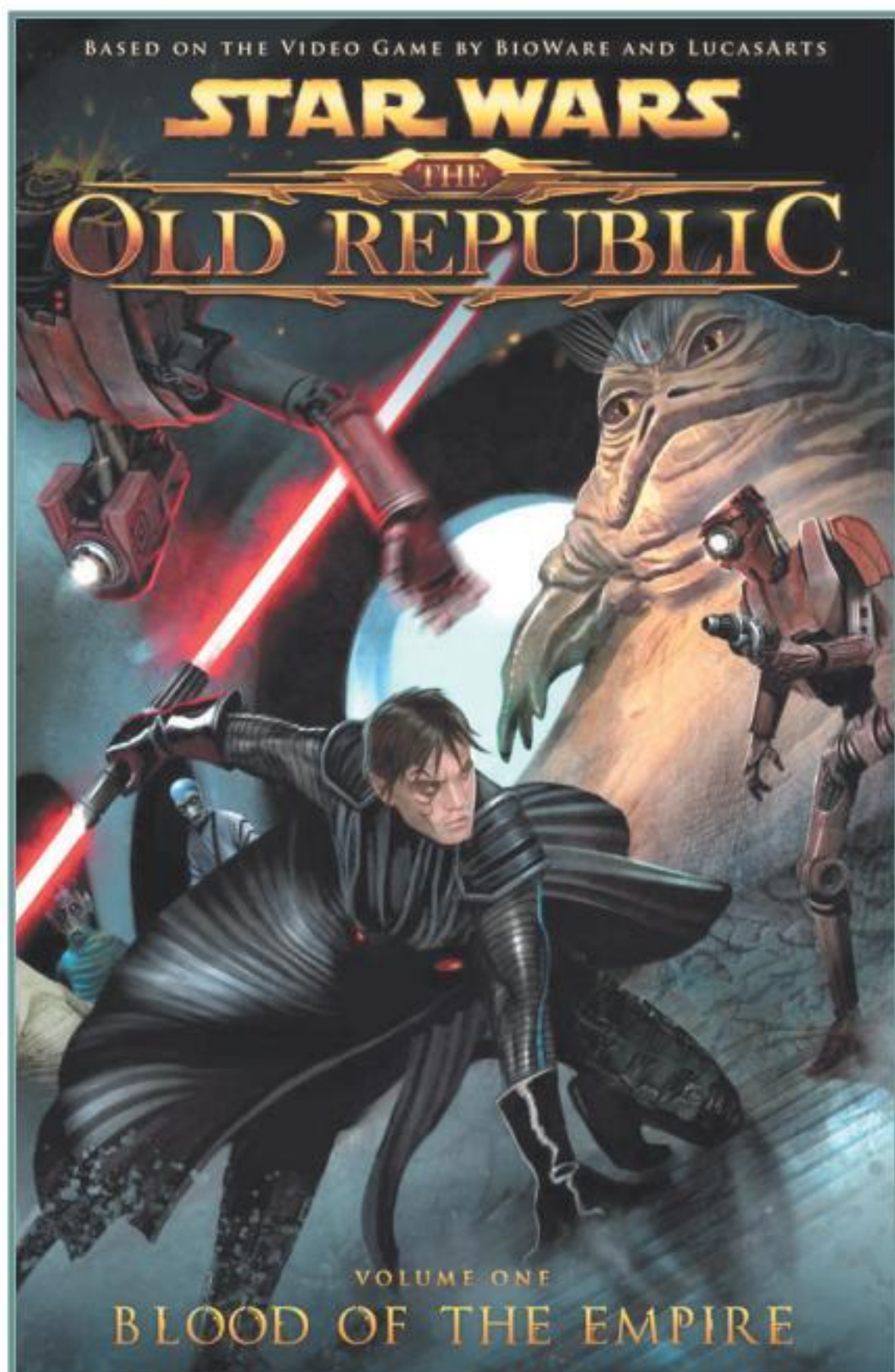
Действие **Blood of the Empire** разворачивается за четверть века до Корускантского договора, а главным героем тома становится молодой ученик-ситх по имени Тенеб Кел, который только что лишился наставника, уличенного в предательстве. Тем не менее именно Келу

Темный совет поручает ответственное задание — отыскать Экзал Кресш, беглую ученицу самого императора, решившую переметнуться на сторону Республики.

Сценарист Александр Фрид не только позволил нам впервые заглянуть за кулисы древней Империи ситхов, но и создал действительно смачных и необычных героев. Противостояние беззаветно преданного Империи Кела и отчаянно стремящейся к свободе Экзал вызывает неподдельный интерес — тем более что оба одинаково неразборчивы в средствах. Мы надеемся, что и в игре будет хва-

тать таких неоднозначных конфликтов.

Неслучайно именно тандему Фрида и Росса доверили и третью главу серии *Star Wars: The Old Republic*, которая должна была выйти летом, причем в отличие от двух предыдущих сразу на бумаге, минуя официальный сайт. А вот *Threat of Peace* и *Blood of the Empire* на нем все еще доступны — и всем, кто ждет игру, мы настоятельно рекомендуем с ними ознакомиться. С первым томом — ради информации о ключевом эпизоде предыстории *Star Wars: The Old Republic*, второй же заслуживает внимания еще и благодаря отличному сюжету. +



ДАЙДЖЕСТ

Все лучшее от онлайн, отобранное и упакованное так, чтобы не успело устареть к выходу журнала

ПЛЮС ОДИН

Google запустила собственную социальную сеть

Потеснить позиции **Facebook** с ее 750 миллионами пользователей, кажется, невозможно, но **Google** пытается уже давно. И хотя первый стартап, **Google Wave**, она в свое время сдала без боя, новая виртуальная песочница, **Google+**, выглядит куда перспективнее.

Социальных сетей сегодня уже немало, и, чтобы громко заявить о себе, новым игрокам требуются не только ресурсы для создания и поддержания проекта, но и оригинальная идея, способная затянуть пользователей всерьез и надолго. У Google нашлось и то, и другое. За первые три недели тестирования число пользователей Google+ достигло 20 миллионов, и это несмотря на то, что полноценная регистрация пока закрыта — в соцсеть пускают только по приглашениям. Впечатляет, правда? Вероятно, такая популярность удивила даже саму Google: на момент сдачи журнала сервис отказывал в регистрации даже тем, кто получил вожделенный инвайт.

На что же делают ставку создатели Google+?

Главная особенность новой социальной сети — круги. Замечено, что в реальной жизни мы делим всех своих друзей и знакомых на так называемые круги

общения — школьные друзья, близкие коллеги, просто коллеги, уволившиеся коллеги... Естественно, с коллегами интересно будет обсудить, например, новую систему учета времени в офисе, но совершенно ни к чему, чтобы с ненужными комментариями и вопросами к вам лез давно забытый школьный приятель.

Именно отсутствие такого разделения, по мнению Google, не дает общению через современные социальные сети быть по-настоящему открытым. Пользователям приходится учитывать, что их статусы, заметки или сообщения на стене будут видны как близким, так и малознакомым людям. Круги должны решить проблему: они позволяют объединять виртуальных знакомых в некие условные группы для более комфортного взаимодействия. С помощью пары кликов в Google+ можно, скажем, опубликовать заметку, которая будет видна лишь родственникам, или вывести на экран только те фотографии, которые были недавно загружены коллегами по работе (очень актуально после корпоративов). Круги общения используются в Google+ повсеместно. Нельзя сказать, что идея уникальна, но в новой социальной сети она реализована на высшем уровне.



Другой полезный элемент Google+ — видеовстречи, то есть групповой видеочат, в котором могут участвовать до 10 пользователей разом. Можно либо присоединиться к уже существующей конференции (если на ней, конечно, ждут), либо организовать видеочат самому, определив заранее, кого следует уведомить о его начале. Есть в Google+ и самый обычный текстовый чат — вроде того, что используется в **Gmail**. Также новая социальная сеть может похвастаться такой любопытной функцией, как темы: соцсеть умеет подбирать материалы той тематики, которая может быть интересна пользователю.

Ну и, разумеется, не обошлось в Google+ без аналога кнопки «Like» из Facebook — здесь этот элемент зовется «+1».

Также Google представила два мобильных приложения, облегчающих взаимодействие с социальной сетью: одно для родной **Android** и еще одно — для **iOS**. Эти мобильные программы умеют загружать фотографии со смартфона прямо в веб-альбом Google+.

Как долго продлится бетатестирование новой службы, пока не ясно, однако уже сейчас очевидно, что Google+ смогла всерьез заинтересовать интернет. Вопрос — надолго ли.

■ **Николай Жогов**

ЗВЕЗДНЫЙ ЧАС

Star Wars: The Old Republic официально издадут в России

Electronic Arts официально издаст в нашей стране космическую MMORPG **Star Wars: The Old Republic**. Причем наши игроки будут обитать на европейских серверах, что позволит им участвовать в акциях и конкурсах, проводимых для всего мира, и не ждать выхода обновлений по несколько месяцев. Да и цена игры будет ниже, чем на Западе: у нас полноценный европейский бокс должен продаваться по 1199 рублей. Подлянка в том, что игра не будет переведена на русский язык. По крайней мере, сразу после релиза.

Предзаказ коробочной версии **Star Wars: The Old Republic: Standard Edition** можно сделать в сети магазинов «1С Интерес».



В качестве бонуса игроки получают ранний доступ к игре, а также игровой предмет Цветной камень, который позволит менять цвет световых мечей и разрядов бластеров. Цифровая версия игры будет доступна только на портале **Store.origin.com**. ■ **Павел Бажин**

ПОБЕДА НАД МАТРИЦЕЙ

В Китае прошли World of Warcraft: Cataclysm за два часа

Дополнение **World of Warcraft: Cataclysm** вышло в декабре 2010 года, но в Китае его установили только в июле 2011-го. Сколько китайцам потребовалось времени, чтобы догнать остальной мир? Ровно два часа. Спустя это время на китайском сервере появился первый персонаж 85-го уровня. Уже начали прикидывать, каким супергероем нужно быть, чтобы добиться такого результата? Не стоит се-

бя утруждать: пройти с 80-го по 85-й уровень за два часа не под силу даже Супермену.

Конечно, лишь в случае честной игры. Подозреваем, что аномально быстрая прокачка стала возможной благодаря эксплоиту, позволяющему обходить ограничения по частоте выполнения квестов. В любом случае это не ошибка системы: кроме паладина 85-го уровня, явленного свету за



два часа, был зафиксирован еще один персонаж, который достиг 83-го уровня всего через тридцать минут после от-

крытия серверов. Похоже, китайцы все-таки одержали победу над Матрицей. ■ **Павел Бажин**

ЯНДЛЕР? РАМБЛЕКС? ЯМБЛЕКС?

Рамблер начал использовать поиск «Яндекса»

Поисковая система «**Рамблер**» пользовалась определенной популярностью до 2005 года, когда доля компании на рынке начала быстро падать, а интересы рунета постепенно переместились в сторону «**Яндекса**». В итоге с «**Рамблером**» случилось примерно то же самое, что произошло с **Yahoo** (мы рассказывали ее историю в «Игромании» №10/157): компания отказалась от собственного поискового движка и начала использовать более продвинутые и современные алгоритмы некогда главного конкурента.

В конце июня все сервисы «**Рамблера**» уже изменились — в конце страниц с результатами поиска появилась приписка «поисковая технология «**Яндекс**» с характерным логотипом. На момент неожиданного слияния собственные алгоритмы «**Рамблера**» привлекали лишь 1,4% от общего числа поисковых запросов рунета. Таким образом, не очень корректно предполагать, что «**Яндекс**» (а именно эта компания выступила инициатором сделки) решила таким образом увеличить свою аудиторию.

Другое дело — мощь сервисов контекстной рекламы. «**Рамблер**» владеет площадкой «**Бегун**», «**Яндекс**» — платформой «**Директ**». Сразу же после анонса сделки на страницах «**Рамблера**» появились рекламные блоки «**Директа**», заняв на страницах важные позиции наравне с предложениями «**Бегуна**». Кроме того, сам «**Бегун**» начал транслировать собственные рекламные сообщения напрямую в «**Директ**» — это весьма важный и очень даже денежный ход.

Компании, конечно, не спешат раскрывать настоящие причины соглашения, но у нас складывается ощущение, что все это было затеяно только для того, чтобы составить реальную конкуренцию рекламному сервису **Google AdSense** на просторах рунета. ■ **Павел Шубский**

The screenshot shows the Rambler website interface. At the top, there is a search bar with the text 'Например: чем опасны клещи' and a 'Найти' button. Below the search bar, there are navigation links for 'Почта', 'Завести почту', 'Логин', and 'Пароль'. The main content area is divided into several sections: 'Новости дня' with a photo of a forest fire, a list of news items, and a 'Каталог Top100' section. On the right, there are advertisements for 'icq', 'Владивосток', 'Прогноз погоды', and 'Карты'. The bottom of the page shows a 'Ford Focus III' advertisement.

НЕ BLIZZARD ЕДИНОЙ

Школьник-фанат делает World of StarCraft

В начале года фанаты засели за написание интереснейшего мода **World of StarCraft** к **StarCraft 2: Wings of Liberty**. Мод должен сделать из стратегии MMOG в духе **World of Warcraft**, где вместо людей, эльфов или орков можно будет поиграть за зергов, протоссов и терранов.

Сначала **Blizzard** отреагировала на инициативу неадекватно: ролик модификации удалили с YouTube, а идейный вдохновитель проекта Райан Винзен получил письмо от юристов **Activision**. Но потом разобрались: выяснилось, что фанаты используют официальный редактор **StarCraft 2: Wings of Liberty** и камня за пазухой не держат. Винзена **Blizzard** даже пригласила к себе в офис — намекнув, что в компании нужны такие таланты, как он.

Прошло полгода. Райан так и не съездил в гости к **Blizzard** — некогда, да и разработчиком он пока стать не готов: «Чтобы создавать игры, недостаточно быть творческой личностью и уметь хорошо программировать или рисовать. Одной из моих слабостей

было неумение донести свои идеи до команды. Но с тех пор, как мы стали проводить ежедневные совещания по Skype, мы стали куда более опытными разработчиками».

Чтобы сосредоточиться на создании **StarCraft Universe**, как теперь называется

мод, Райан оставил школу. Благодаря многочисленным заметкам в прессе о проекте узнало множество людей, и Райану теперь пишут десятки композиторов, дизайнеров, программистов. Работа идет полным ходом. Команда хочет презентовать мод на **BlizzCon**, до конца года доделать демоверсию. Пока же готов первый ролик, который сразу находится на YouTube по фразе «**StarCraft Universe (Alpha) — Official Gameplay trailer (Updated)**». ■ **Павел Бажин**



С НАШЕЙ ПОДАЧИ

Разработчик **City of Transformers** заимствует идеи российского оператора

В начале осени стартует открытое бета-тестирование **City of Transformers Online (СТО, www.ctgame.ru)** — онлайн-ролевки про трансформеров, разворачивающейся в абсолютно новой и независимой вселенной.

Отечественная компания **Destiny Development** не только отвечает за поддержку русской версии СТО, но и активно содействует китайской студии в разработке игры. Так, с подачи **Destiny** в игре появилось свободное PvP. Разработчики наконец-то учли, что игрокам нравится портить себе карму и убивать других под открытым небом, так что теперь в **City of Transformers** можно драться везде, кроме отдельных охраняемых зон. Помимо морального удовлетворения, победа в незаконной дуэли приносит и материальную пользу, так что, чуем, во вселенной СТО будет жарко.

Сюжет игры **Destiny** переписали с нуля; проработали описания квестов; добавили новые сценки и графические детали, чтобы мир выглядел живее. Среди прочих изобретений — валютная биржа, где можно перевести игровой нал и безнал в деньги для внутриигрового магазина. Интересно, что многие «русские» нововведения понравились разработчикам и появятся также в зарубежных версиях.

■ **Артемий Козлов**



КРЫША ПРОТЕКАЕТ

В рунете идут массовые утечки персональных данных

Когда в дело вступают поисковые роботы, занимающиеся индексированием страниц, конфиденциальная информация зачастую перестает быть конфиденциальной. «Шлагбаумом» для этих забавных виртуальных зверушек исторически выступает файл *robots.txt*, содержащий информацию о не предназначенных для индексации данных. Но порой о его существовании забывают, и это приводит к серьезным последствиям. В это лето про *robots.txt* забыли не раз.

Началось все с крупного скандала вокруг сервиса отправки SMS, принадлежащего оператору «МегаФон». В один прекрасный миг вдруг обнаружилось, что на определенно сформулированный запрос «Яндекс» выдает пользователю порядка 8700 страниц с сайта «МегаФон», которые предназначаются для проверки статуса сообщения и содержат в себе тексты отправленных с портала SMS — вместе с номерами получателей. Адреса этих страниц отличаются сложной структурой (в ней есть даже случайно сгенерированные последовательности символов) и нигде не упоминаются, однако поисковик, обещающий, что найдется все, их и впрямь находит.

Разбор полетов показал, что всему виной стало отсутствие на

сервере «МегаФон» того самого *robots.txt*. Досадная ошибка была устранена в течение нескольких часов: оператор правильно настроил «шлагбаум», а сотрудники «Яндекса» удалили проиндексированные страницы из своей базы данных. Однако конфиденциальную переписку изучал уже каждый желающий — для «МегаФон» история закончилась подорванной репутацией, обновлением структуры интернет-портала и иском от Союза потребителей России.

За этим событием последовал целый ряд схожих инцидентов: в поисковых системах стали обнаруживаться страницы с заказами из интернет-магазинов, информация о купленных через сеть железнодорожных и авиабилетах, причем в некоторых случаях рассекреченные данные включали в себя даже номера паспортов. Под ударом оказался и еще один сервис отправки SMS, расположенный на сайте города Перми, но здесь утечка была скромнее, чем у «МегаФон», — всего-то 98 сообщений.

Примечательно, что во всех описанных случаях именно «Яндекс» выдавал наибольшее количество результатов по специально сформулированным запросам (в разы больше, чем **Google**, **Bing** или **Mail.Ru**), а то и вовсе оказывался единственным



поисковиком, нашедшим секретные данные. Возникает вопрос: почему эта поисковая система так любит индексировать «фантомные» ссылки, на которые невозможно набрести обычным путем? Очевидная причина — шпионаж со стороны поисковой панели «Яндекс.Бар» и инструмента для анализа посещаемости сайтов «Яндекс.Метрика». В первом случае о некоторых функциях по слежению за пользователями говорится открыто (достаточно внимательно прочитать пользовательское соглашение), а вот о скрытых возможностях «Метрики» сотрудники «Яндекса» сознались лишь после нескольких инцидентов — и даже рассказали, как отключить нежелательный функционал. Конечно, эти инструменты лишь *помогают* поисковым алгоритмам узнавать о существовании конфиденциальных страниц, а их индексация все равно производится *только* в том случае, если она не запрещена файлом *robots.txt*. Другими словами, явной вины «Яндекса» в произошедшем вро-

де как и нет, но спорные способы добычи информации сильно сказались на масштабах утечек.

Любопытно, что во всей этой истории нашлось место и теории заговора. Ее сторонники придерживаются мнения, что все утечки были спровоцированы специально. Понятно, что кто-то намеренно занимался подбором специфических запросов, позволяющих достать конфиденциальные данные из поисковиков. Но кто именно? Многих бы устроил ответ «пытливые умы», однако задумайтесь: многочисленные утечки случились аккурат перед подписанием поправок к закону «О персональных данных», ужесточающих контроль за оборотом конфиденциальной информации. И это на фоне того, что большинство экспертов в области информационной безопасности было против нововведений: слишком уж много проблем создают эти поправки для простых пользователей. А тут — смотрите-ка, такая шумиха... Ну как не подмахнуть документик? ■ *Николай Жогов*

СЕТЕВАЯ ИДЕНТИФИКАЦИЯ

ICANN разрешит компаниям регистрировать собственные домены первого уровня

В интернете назревает очередная мини-революция: вскоре все крупные компании получат возможность зарегистрировать собственные домены первого уровня и использовать их на свое усмотрение. Инициатива исходит от ICANN, главной и единственной интернет-корпорации по присвоению доменных имен и номеров: участники инициативной группы уже проголосовали за изменения, однако когда именно они вступят в силу — пока неизвестно.

Конечно, зарегистрировать абсолютно любой домен никто

не разрешит — ICANN требует, чтобы имена первого уровня точно соответствовали названию компании. Интернет-корпорация утверждает, что у нее есть все необходимые средства для того, чтобы не допустить путаницы: злоумышленникам легко откажут. Иными словами, Microsoft сможет получить домен вида «.microsoft», но едва ли кто-то сможет зарегистрировать имя «.micro-soft».

Услуга обойдется в баснословные по меркам малого бизнеса деньги — стоимость заяв-

ки на получение домена составляет \$185 тысяч. Частные лица и индивидуальные предприниматели не смогут подавать заявки в принципе (надо полагать, это расстроит детей некоторых олигархов). Инициативная группа ICANN обещает рассмотреть и урегулировать вопросы регистрации в течение полугода, тогда как ранее для этого требовалось не менее двух лет.

Остается теперь только понять, зачем крупным компаниям собственные домены первого уровня. Едва ли введение ссы-



лок вида «core-i7.intel» как-то облегчит жизнь посетителей интернет-сайтов или самих компаний. С другой стороны, раз возможность все же есть, владельцам корпораций просто придется регистрироваться, чтобы не ударить в грязь лицом. Кажется, кто-то на этом очень хорошо заработает. ■ *Павел Шубский*

СЫРНЫЕ БОИ

Чипсы Cheetos занимают браузерные окопы

Известные сырные чипсы Cheetos не могут ужиться друг с другом в условиях замкнутого пространства — закуске вздумалось устроить на BattleOfTheCheetos.com самые настоящие бои с применением стрелкового оружия, касок и военной хитрости. Вступительный ролик рассказывает душещипательную историю конфликта, а потом в кадре появляется главный символ чипсов — мультяшный гепард Честер, только постаревший лет эдак на двадцать. Командир советует ввести боевое имя, выбрать подходящую сторону и противника.

Бои проходят по вполне привычной пошаговой схеме: сначала атакуете вы, затем атакует враг. В подчинении каждого игрока по три боевых единицы. Выбор невелик — хилый автоматчик, какая-то толстая чипсина с дубинкой и дальнобойная гаубица. В качестве патронов выступает, естественно, сыр. Огневые единицы приходится наводить самостоятельно. В случае с автоматчиком все просто — достаточно переместить крестик на

противника и спустить курок. С гаубицей сложнее: сначала ствол нужно поднять на

нужную высоту, затем дождаться, пока давление достигнет нужного. Толстяка с дубинкой приходится отправлять в самое пекло. По традиции прямое попадание, да и вообще удачная атака снимает сразу полжизни у вражеской чипсины, но осуществить такой маневр получается не сразу. ■ **Павел Шубский**



МЭЙЛ СПЕШИТ НА ПОМОЩЬ

Калифорнийцу удалось вернуть украденный ноутбук при помощи высоких технологий

Современные смартфоны, планшеты, ноутбуки хранят гигабайты ценной информации — документы по работе, памятные фотографии, настроенные браузеры с сохраненными паролями и многое-многое другое. Даже подумать страшно, как все это восстановить в случае беды. О возвращении потерянного/украденного девайса в общем-то и речи не идет. Как показала практика, главное — не отчаиваться и продумывать все заранее. История Джошуа Кауфмана из солнечной Калифорнии только подтверждает сказанное.

Однажды парень вернулся домой и обнаружил, что квартиру ограбили. Среди прочего воры вынесли ноутбук **MacBook**. Господин Кауфман, конечно, сразу же обратился в полицию, но потом вспомнил, что за несколько месяцев до ограбления установил программу Hidden — утилиту, которая незаметно фотографирует обстановку веб-камерой, записывает вводимые с клавиатуры данные, определяет местоположение устройства и передает все это владельцу.

К счастью Кауфмана, злоумышленник не стал переустанавливать операционную систе-

му, ограничившись удалением аккаунта Apple ID. Опечаленный владелец начал подсматривать за вором — фотографировать его лицо и записывать вводимые данные. За недолгий период Кауфман успел наснимать около 500 кадров, однако полиция не собиралась браться за кражу по стандартной причине: «У нас очень много работы».

Упорству потерпевшего можно только позавидовать — так и не дождавшись реакции властей, Кауфман создал блог ThisGuyHasMyMacBook.tumblr.com и привлек внимание прес-



сы. Полиция не смогла противиться общественному давлению, да и вор к тому же догадался войти с краденого компьютера в свой аккаунт Gmail. Братца взяли под белые руки, ноутбук вернулся к законному владельцу, а разработчики Hidden получили свою долю заслуженного пиара. ■ **Павел Шубский**

ЯБЛОЧНЫЙ БОНД

В интернете появилось фальшивое письмо Шона Коннери для Стива Джобса

В современном интернете настолько много нефильмованной информации, что волей-неволей все источники приходится по несколько раз проверять — иначе высока вероятность опубликовать что-нибудь глупое и ненастоящее. Именно так и произошло с таинственным письмом, в котором Шон Коннери якобы грубит директору компании **Apple** Стиву Джобсу и просит его больше не писать по вопросам рекламных плакатов.

В один прекрасный день на страницах нескольких IT-изданий появилась настоящая «сенсация» — найденное в пыльных закромах письмо всемирно известного актера, где он в грубой форме отказывается от участия в рекламной акции компьютеров Apple. Основой для заметки стала некая книга *Maculate Conception: How Apple's iMac Was Born* («Порочное зачатие: Как был рожден iMac»), отрывки из которой опубликовали на страницах юмористического ресурса *scoopertino.com*.

В одной из глав книги рассказывается о том, как Стив Джобс — давний поклонник книг и фильмов про агента 007 — попытался задействовать Шона Коннери в специальной рождественской рекламе iMac. Переговоры затянулись и в итоге привели к скандалу. Сэру Коннери не понравился ни один из представленных плакатов. В письме Стиву Джобсу актер (по легенде) говорит примерно следующее: «Я скажу это еще раз. Вы ведь понимаете английский язык, правда? Я не продам свою душу Apple или какой-либо другой компании. Я не заинтересован в «изменении мира». У вас нет ничего такого, чтобы меня заинтересовать. Вы продаете компьютеры, а я чертов Джеймс Бонд!»

Но, конечно, все это оказалось уткой Scoopertino — как сама книга про зачатие, так и письменные высказывания Шона Коннери (с его подписью, кстати) были подделкой. ■ **Павел Шубский**

See Sean Connery starring in "You Only Live Twice."



The children are snuggled.
Santa's opened his pack.
The man is Sean Connery.
The gift is iMac.



Think different.

Get all the breaking fake Apple news at scoopertino.com

СЛАВНЫЙ ПИТЕР

На YouTube разворачиваются исторические рэп-битвы культовых персонажей

Среди бесконечных никому не интересных видеоблогов и смешных роликов с котиками на **YouTube** попадаются настоящие жемчужины. К примеру, талантливый энтузиаст под псевдонимом Nice Peter (youtube.com/user/nicepeter) записывает оригинальные рэп-битвы, где различные культовые персонажи состязаются с культурными и поп-иконами при помощи рифм.

Дарт Вейдер против Адольфа Гитлера, Авраам Линкольн против Чака Норриса, Людвиг ван Бетховен против Джастина Бибера, Наполеон Бонапарт против Наполеона Динамита, Альберт Эйнштейн против Стивена Хокинга, Чингисхан против пасхального кролика и так далее. Обновления появляются каждые несколько недель, при этом автор спрашивает, кого схлестнуть в словесной баталии в следующий раз, — подписчики голосуют, по итогам голосования записывается видеоролик. Что характерно, одного из персонажей каждый раз играет сам Славный Пит, тогда как противниками выступают его друзья.

Видеоблог Питера мог бы потонуть в пучине многочисленных аналогов, если бы не одно но — работы получаются действительно качественные и веселые. Игра слов, интонации,

костюмы — все это явно не соответствует традиционно низкому уровню продакшена на YouTube. Кроме того, автор развлекает «Эпические рэп-битвы тысячелетия» другими роликами. Вроде той песни «Единороги для гангстеров», где Питер играет на гитаре и придумывает описания для фотографий из интернета.

По доброй американской традиции Славный Пит продает футболки с принтами на основе своих самых популярных работ, а также выкладывает все песни в свободный доступ. Зарядиться позитивом можно на официальном веб-сайте автора — **Nice Peter.com**. ■ **Павел Шубский**



КРАСНАЯ УГРОЗА

Китайский сервис микроблогов собирается привлечь англоязычную публику

бесной? С другой стороны, многие могут зарегистрироваться просто из интереса, ведь китайские глобальные сервисы для нас пока в новинку. ■ Павел Шубский

Принято считать, что единственная массовая социальная сеть — это Facebook, а самый популярный сервис микроблогов — это Twitter. Широко разрекламированные ресурсы привлекают все больше и больше внимания, но мало кто из обывателей знает, что на территории Китайской Народной Республики действуют мощные конкуренты названных соцсетей. По вполне понятным причинам эти сети тоже могут похвастаться миллионами подписчиков. И все бы ничего, да только в недалеком будущем китайские ресурсы начнут выходить за пределы родительской страны. Так, уже осенью на просторах Всемирной паутины начнется активное продвижение сервиса микроблогов Sina Weibo.

Сервера Weibo.com (в переводе на русский — «Микроблог») обслуживают более 140 миллионов аккаунтов, в числе блогеров значатся многочисленные деятели шоу-бизнеса, политики, представители крупных компаний. Разработчики планируют дорасти до 200 миллионов пользователей к концу 2011 года.

Первые шаги на пути к захвату мира уже сделаны: весной компания Sino Corporation представила англоязычную версию специализированного приложения для сотовых телефонов Apple iPhone. Осталось перевести страницы и интерфейс Weibo на более понятные миру символы — и ждать притока новых блогеров.

Сложно сказать, насколько велики шансы Weibo — для продвижения китайского сервиса понадобятся немалые ресурсы. Есть версия, что сообщество отреагирует на Weibo с подозрением — с чего это бросать уютный «Твиттер» в пользу аналогичного микроблога на платформе из Подне-



ПЕРО МАСТЕРА

Авиакомпания Virgin America назвала самолет в стиле хэштега в Twitter

Американское подразделение британского медиаконгломерата Virgin Group нашло крайне элегантный и, что уж там, гениальный способ прорекламировать свои авиарейсы в социальных сетях. Без раздутых рекламных бюджетов и дополнительных аккаунт-менеджеров. Спрашиваете как? Очень просто — компания Virgin America присвоила одному из своих самолетов название #nerdbird.

Самолет пополнил флотилию компании на регулярных рейсах между крупными городами США — «птичка» будет перевозить желающих из Сан-Франциско в Бостон и обратно. Один из комментаторов ресурса Mashable.com, где и была опубликована новость, предположил, что своим названием самолет обязан маршруту следования: между названными мегаполисами часто перемещаются ра-

ботники IT-индустрии (слово «nerd» переводится как «умник»; да, есть и другие, более грубые варианты, — но мы ограничимся «умником»).

Как можно догадаться, публика быстро подхватила идею Virgin Group и начала использовать хэштег #nerdbird в микроблоге Twitter. Во время написания этой заметки люди уже активно обсуждали оригинальную находку и выражали желание



прокатиться на новом самолете. А всего-то и нужно было написать нехитрое слово «#nerdbird» на борту самого простого авиасудна. ■ Павел Шубский

ОДИНОЧЕСТВО В СЕТИ

Facebook и «ВКонтакте» снова заигрывают с приватностью

Вопросы приватности в интернете по каким-то неведомым причинам очень беспокоят общественность. Как это так, мой профиль на Facebook сделали по умолчанию открытым! Почему это теперь все могут читать статусы моего драгоценного микроблога и без спросу смотреть фотографии на странице «ВКонтакте»? Не особо задумываясь о том, что в интернете нужно вести себя так, как будто вас читает собственная бабушка и все подружки жены одновременно, посетители социальных сетей поднимают бучу по любому удобному поводу. Создатели этих самых ресурсов, впрочем, и

сами регулярно подкидывают дрова в печь жарких дискуссий.

К примеру, главная социальная сеть Facebook решила автоматически определять людей на добавляемых фотографиях. Функции Tag Suggestions и Group Tagging позволяют быстро и без лишних кликов мышью отмечать друзей на всех снимках. На практике это означает, что при создании нового альбома или загрузке фотографии найденный автоматикой человек получит предложение подтвердить или опровергнуть отметку. Разумеется, функцию можно отключить в настройках профиля, но сам факт такой самодеятельности очень смутил



владельцев аккаунтов. Мало ли что может случиться! При этом на вопрос, зачем выкладывать сомнительные, возможно, даже компрометирующие друзей кадры, почему-то никто не отвечает.

И если новая функциональность Facebook не вызывает особых вопросов (не нравится — отключи), то социальная сеть «ВКонтакте» поступила куда более изысканно. Пресс-секретарь ресурса Владислав Цыплухин

сообщил, что отныне списки друзей зарегистрированных юзеров нельзя будет полностью скрыть от чужих глаз. По официальной версии, закрытые списки друзей «мешают установлению новых связей», что якобы никак не вяжется с концепцией «ВКонтакте». Впрочем, владельцы профилей смогут скрыть до 15 выбранных друзей из общего списка. Так сказать, с барского плеча. ■ Павел Шубский

ПОСРЕДСТВЕННОСТЬ-2011

Subaru придумала оригинальный способ прорекламирровать новый автомобиль

Производители автомобилей не стесняются вкладывать бюджеты в свои рекламные кампании. А раз красивых гляцевых фотографий новых моделей уже недостаточно, приходится обращаться к силе интернета и медиатехнологиям. Отличным примером такого обращения становится веб-сайт Mediocrity — 2011mediocrity.com.

На главной странице ресурса, выкрашенного в нейтральный бежевый цвет, красуется некий автомобиль. Самый обычный седан с самым обычным дизайном. Начинается легкая паранойя — на сайте пишут, что машинка под названием Mediocrity вобрала в себя все самое нейтральное. За рулем такого автомобиля вы сможете незаметно доехать из точки А в точку Б, и никто не обратит на вас внимания. В разделе комплектаций доступны три версии — базовая, комфортная (с подстаканниками) и люксовая (с подстаканниками и кондиционером).

В разделе видеороликов вас ждут несколько интервью с создателями. Вот какая-то женщина воодушевленно рассказывает о том, что «мы хотели придум-

ать еще что-нибудь, но потом поняли, что существующих идей уже вполне достаточно». Мол, зачем стремиться к большему? Далее, страничка с игрой — вы выбираете одну из трех одинаковых машинок бежевого цвета и начинаете ехать по прямой трассе. Едете, и едете, и едете... а ничего не происходит.

Миссия создателей Mediocrity звучит примерно следующим образом: «Мы постарались создать самый обычный среднегабаритный седан. Раньше, сидя во всех этих блестящих суперкарах, вы не могли ехать ровно посередине дороги. Как! Вы же особенный. На Mediocrity вы можете спокойно ехать прямо по центру и ни о чем не волноваться». И только потом мы обнаружили многочисленные внешние ссылки, расставленные по страницам: «Или вы можете закончить играть и перейти к серьезным вещам», «Или вы можете скомплектовать более интересный автомобиль» и так далее; все они ведут на сайт американского подразделения Subaru, где представлена новая модель Subaru Legacy. ■ Павел Шубский



ДУХ ДРАКОНА

Вы любите драконов? Судя по количеству игр со словом «дракон» в названии, игровые разработчики их любят нежнейше. Судите сами: «**Легенда: наследие драконов**», «**Драконика**», **9Dragons**, **Divinity 2: Ego Draconis**, **Dragon Age**... да хоть бы и **Dungeons & Dragons**!

Новая браузерная ролевая игра «**Дух Дракона**» не отстает от веяний моды: нас ждут все те же злые и добрые драконы и все те же вселенские проблемы в космических масштабах.

Время для драконов

Мир Шерус, где прямо-таки везде витает драконий дух, населяют четыре разумные расы — орки, люди, эльфы и отрекшиеся (это такая нежить, пришедшая из соседней реальности). Эльфы и люди условно обозначены добрыми, орки и отрекшиеся, соответственно, злыми.

Кардинальных различий между расами нет, разве что некоторые классы (всего их семь) отдельным народам не доступны. Например, оркам и людям заказан путь в воры, зато они запросто могут стать палачами.

При создании героя игрок выбирает не только расу и класс, но и замок, в котором будет прописан персонаж. Замок — это не простой город из других ролевых. В пределах крепости герой может трудиться на благо обществу. Любой труд помогает развитию замка, а рост замкового уровня дает жителям разные бонусы.



Одна из самых популярных рас — эльфы. Традиционно ушастые, пафосные, и мальчики похожи на девочек.

Рабочий процесс занимает некоторое время. По окончании трудового дня персонаж улучшает свое умение и чуть-чуть продвигается по карьерной лестнице: все герои начинают замковую «карьеру» заурядными гражданами, но чем больше они работают на общину, тем выше становятся их социальный статус и доход. Спустя некоторое время их посвящают в почетные граждане, позже — в аристократы, а потом и в министры.

Венчает социальную лестницу король, вольный распоряжаться замковым людом. Просто «прокачаться» до коронованной особы на мирной работе не получится — нужно еще и зарекомендовать себя в общине с лучшей стороны: возглавить сильный клан, продемонстрировать свои боевые трофеи — и тогда, быть может, выберут королем. Только если не найдется кто-то еще, у кого трофеев больше.

Драконьи войны

Развитие персонажа практически полностью зависит от PvP. За убийство других игро-

ков вы будете получать очки, которые тратятся на прокачку умений героя. Можно забросить PvP и отправиться исследовать мир, выполнять квесты и зачищать инстансы, но без битв с игроками сильного персонажа не вырастить.

К слову, об инстансах. Как во многих браузерках, в «**Духе Дракона**» они представляют собой цепочку комнат, в каждой из которых вас ждет босс. Встречаются интересные — скажем, демоны, олицетворяющие семь смертных грехов, или гигантская пантера с маленькими пантерятами, которые каждый раунд лечат мамашу и воскрешают друг друга. Как с такими совладать? Только при помощи слаженной команды.

С одной стороны выступить в бой может до пяти человек. Все бойцы одновременно присутствуют на поле боя (а не как, скажем, в «**Территории 2**», где на передовую выдвигается один боец из группы) и ходят по очереди.

В начале схватки нужно выбрать расположение героя на гексагональном поле. Это важный этап, ведь удачная позиция может дать значительные так-

Жанр:
браузерная онлайн-ролевая RPG

Издатель:
Snail Game

Оператор:
Mental Games

Разработчик:
Snail Game

Похожесть:
«**Легенда: наследие драконов**»,
Disciples

Бизнес-модель:
условно-бесплатная

Сайт:
ddgame.ru

Дата выхода:
сентябрь 2011 года

тические преимущества — например, можно укрыть лекаря за танком. Передвигать персонажей в процессе боя можно, но недалеко, и, походив, вы не сможете атаковать до следующего раунда. Впрочем, если не ошибиться со стартовой расстановкой, ходить приходится нечасто.

Сейчас на сайте игры можно поучаствовать в пробном сражении. Примечательно, что в демке разрешают призвать на помощь настоящего дракона — это крылатое чудовище одним взмахом крыла способно повергнуть любого противника. Такие будут и в игре, но, само собой, так просто заручиться драконьей помощью не получится.



Скорее всего, пока журнал печатался, Mental Games уже начала закрытое тестирование, от которого до релиза рукой подать. Там и узнаем, чего игра стоит на самом деле. Дуэт Snail-Mental уже выпустил на русский рынок мощную браузерку «**Войны Империй**» — так почему бы им не повторить успех? ■



Воплощению одного из грехов, Лени, вовсе не лень избивать на гексагональном поле наш отряд.



«Одень куколку» — излюбленная забава любого RPG-игрока со времен Diablo.

Жанр:
онлайновая ролевая игра

Издатель/разработчик:
Perfect World Entertainment

Издатель в России:
Цифровые миры

Похожесть:
Рагнарок онлайн
Final Fantasy
Pokemon

Модель оплаты:
условно-бесплатная

Сайт:
chibiki.onga.ru

Артеми́й Козлов

ЧИБИКИ

chibiki.onga.ru

ОНЛАЙН: ИГРАЕМ



КЛИЕНТ 1,5 GB
НА НАШЕМ DVD

За странным для любого неанимешника названием таится целый эпос. Оригинальное название «Чибиков» — *Fantasy Zhu Xian*. В переводе с китайского *Zhu Xian* — «Нефритовая династия». И это не совпадение. «Чибики» и шумевшая *Jade Dynasty* разработаны одной и той же компанией и основаны на одном и том же популярном в Китае романе.

Но сравнивать эти две игры так же бессмысленно, как проводить параллели между милым диснеевским мультфильмом про кэрролловскую Алису и мрачной фантасмагорией по мотивам той же Алисы от Американа Макги. Или, скажем, экранизацией Бэтмена Кристофера Нолана и Тима Бертон. Первоисточник один, суть же — совершенно разная.

ВЕСЕЛЫЕ ГОЛОВОРЕЗЫ

Мир «Чибиков» весел и гостеприимен. Какое бы страшное зло ни таилось в пучинах мироздания, местных обитателей это мало беспокоит — любую проблему они встретят с улыбкой на лице и радостно этой проблеме наkostenяют.



Вместо фэнтезийной эклектики **Perfect World** и кровавого «grimdarka» **Requiem** разработчики выбрали нарочито мультяшную стилистику. Причем в отличие от той же *Jade Dynasty* мир «Чибиков» целиком двухмерен. Это, впрочем, не мешает игре быть очень красивой. Герои и локации детально прорисованы, мордочки персонажей узнаваемы, каждое монстрачье семейство — индивидуально. К тридцатому уровню чибик обзаводится личным летающим средством и получает возможность взглянуть на местные красоты с высоты птичьего полета.

ЧИБИШНАЯ ФАНТАЗИЯ

Внешний вид «Чибиков» может оттолкнуть игроков, далеких от азиатской анимации. Слегка аляповатые локации и большеголовые герои наводят на мысли о том, что перед нами игра для дошколят. Но первое впечатление обманчиво. Стоит копнуть глубже, и за карамельными декорациями обнаруживаются сложные геймплейные механики.



«Чибики» много позаимствовали у японских ролевых игр. Например, систему случайных стычек. Герои путешествуют по миру и периодически — независимо от желания игрока и безотносительно его действий — подвергаются нападениям монстров. Сражения происходят по канонам **Final Fantasy**: группа героев и монстры пошагово обмениваются ударами и применяют спецспособности. При этом классическая японская система дополнена тактическими построениями, которые заметно влияют на боевые параметры отряда.

«Чибики» много позаимствовали у японских ролевых игр. Например, систему случайных стычек. Герои путешествуют по миру и периодически — независимо от желания игрока и безотносительно его действий — подвергаются нападениям монстров. Сражения происходят по канонам **Final Fantasy**: группа героев и монстры пошагово обмениваются ударами и применяют спецспособности. При этом классическая японская система дополнена тактическими построениями, которые заметно влияют на боевые параметры отряда.

ГОТТА САТЧН 'EM ALL!

Питомцы в «Чибиках» — не просто декоративные попрыгунчики, а полноценные боевые напарники. Они растут в уровнях и изучают новые умения наравне с хозяином. Чибик без верной боевой зверушки — не чибик.



Животных можно украшать и одевать в крепкую броню, а можно заняться самой настоящей селекцией — скрестить несколько зверей и получить нового помощника с нужными умениями. Без дрессировки тоже не обойтись: чтобы напарник стал умнее, придется отвести его к специальному NPC-тренеру.

Практически каждое встреченное создание можно приручить и позволить ему сражаться на своей стороне. Утруждать себя целенаправленной ловлей живности, впрочем, необязательно — иногда питомца можно выкупить на аукционе или его выдают в качестве боевого трофея. Вот только собрать сразу всех «покемонов» не получится — размер личного зверинца ограничен, а задействовать и вовсе разрешают лишь одну зверушку. Приходится выбирать, кто в данный момент нужнее.

БРАТСТВО ФЕРМЫ

«Чибики» очень гордятся своей социальной системой. Само собой, здесь есть свадьбы. Помимо этого, герои могут заводить дружбу и получать за совместные действия специальные очки. Эти «очки дружбы» можно потратить на особые вещи или на организацию прочного братства, участники которого получают приятные бонусы.



Братства ни в коем случае не заменяют собой гильдии, но и гильдии не заменят настоящей братской дружбы.

Герои, накопившие достаточно денег, часто обзаводятся уютным домом, где можно подлечиться, потренировать питомца или просто повеселиться с друзьями. Оборудовать жилище по первому классу поможет система ремесел: столы, стулья, шкафы — все это мастерят чибики-столяры. К дому прилагается личная веселая ферма, где выращиваются ремесленные материалы. За посадками нужно тщательно ухаживать, иначе хорошего урожая не видать. Одну из грядок могут окучивать и поливать друзья: так они и вам помогут, и себе очков дружбы заработают.



НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

ЛЕГЕНДА ПО-НОВОМУ

Apple MacBook Air (MC965)

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 13,3 дюйма (1440x900), ЖК, LED-подсветка
- **Процессор:** Intel Core i5-2557M (1,7 ГГц, L3-кэш 3 Мб)
- **Оперативная память:** 4 Гб DDR3-1333 МГц
- **Твердотельный накопитель (SSD):** 128 Гб
- **Основные разъемы:** 2x USB 2.0, Thunderbolt, аудио
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11a/b/g/n, Bluetooth 4.0
- **Время автономной работы:** до 7 ч
- **Дополнительно:** веб-камера, кардридер, подсветка клавиатуры
- **Операционная система:** Mac OS X Lion (10.7)
- **Размеры:** 32,5x22,7x1,7 см
- **Вес:** 1,35 кг
- **Цена:** 50 000 рублей

Линейка ноутбуков **MacBook Air** получила плановое обновление. Внешне тонкие лэптопы почти не изменились: алюминиевый корпус, дисплей с LED-подсветкой (приятная и нужная добавка), островная клавиатура и огромный тачпад с поддержкой технологии мультитач. Все нововведения — чисто технические.

Вместо устаревших **Intel Core 2 Duo** в MacBook Air теперь ставят современные **Intel Sandy Bridge**. В нашем случае это двухъядерный **Core i5-2557M** частотой 1,7 ГГц, со встроенным графическим ядром **Intel HD Graphics 3000** и движком **Quick Sync**, умеющим на лету кодировать видео- и аудиопотоки.

Вслед за кристаллами на свалку истории отправили жесткие диски: линейка оснащается только твердотельными накопителями объемом от 64 до 256 Гб. Также Apple отказалась от порта Mini DisplayPort, заменив его на продвинутый Thunderbolt от Intel. Еще одна радость: в MacBook Air вернули подсветку клавиатуры и датчик освещенности.

На лэптопы установлена свежая операционная система **Mac OS X Lion**. По словам разработчиков, ОС получила порядка 250 обновлений: добавили поддержку полноэкранный режима, облегчили работу с установленным и активным ПО, подключили глобальное сохранение всех запущенных документов и придумали несколько новых жестов для тачпада.

В итоге получился полюбившийся многим тонкий ноутбук, но с мощной начинкой и свежей ОС. Цена, как обычно, заоблачная. За нашу версию с Core i5-2557M и дисплеем 13,3 дюйма в России просят 50 000 рублей. Если доплатить еще 10 000 рублей, то можно купить модель с SSD на 256 Гб и двухъядерным **Core i7-2677M** частотой 1,8 ГГц и с 4 Мб L3-кэша.

Помимо 13,3-дюймовых моделей, в продажу поступили и обновленные 11,6-дюймовые MacBook Air. На них также устанавливают Intel Sandy Bridge и Mac OS X Lion. Стоят они от 40 000 рублей.





ЗВУК ДЛЯ НОУТБУКА

ASUS Xonar U3

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Соотношение сигнал/шум:** 100 дБ
- **Частотный диапазон:** 20-20 000 Гц
- **Частота дискретизации:** 48 кГц
- **Разрядность:** 16 бит
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Разъемы:** 2x 3,5-мм джек, оптический S/PDIF-out (через переходник)
- **Размеры:** 7,9x3,1 см
- **Цена:** 1000 рублей

Ноутбук с хорошей звуковой картой — большая редкость. Обычно в ноутбуках ограничиваются простейшим аудиопроцессором, встроенным в чипсет. Для дешевых колонок и небольших наушников такого набора хватает, но для серьезного оборудования он уже не годится. Для тех, кто хочет получить от ноутбука максимум, компания **ASUS** выпустила портативную звуковую плату с USB-интерфейсом — **Xonar U3**.

Внешне это обычная флэшка с тремя светодиодами. Подключается просто: втыкаем в свободный USB-порт, ставим драйвера и пользуемся. Несмотря на простоту, технические характеристики звуковой карты впечатляют. Частота дискретизации — 48 кГц, разрядность — 16 бит, соотношение сигнал/шум — 100 дБ. Если перевести цифры на человеческий язык, то выяснится, что Xonar U3 должна идеально играть Audio CD и озвучивать все частоты вплоть до 24 кГц.

Xonar U3 выступает в качестве не только проигрывателя, но усилителя для наушников. Если встроенный в материнку аудиочип может работать с «ушками» сопротивлением до 32 Ом, то новинка от ASUS с легкостью раскачивает мониторы на 150 Ом.

Еще один плюс Xonar U3 — поддержка ряда технологий улучшения звука. Комплектное ПО позволяет эмулировать на двухканальных источниках «звук вокруг», раскладывать стереодорожку на шесть или восемь каналов, а в играх правильно работать с эффектами EAX 2.0. За все это многообразие ASUS просит 1000 рублей.



СЕРЬЕЗНЫЙ РАЗГОВОР

Razer Chimaera

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** пластик
- **Тип:** закрытые, circum-aural
- **Микрофон:** узконаправленный
- **Частотный диапазон:** наушники — 20-20 000 Гц, микрофон — 130-10 000 Гц
- **Сопротивление:** 32 Ом
- **Чувствительность:** наушники — 105 дБ, микрофон — 42 дБ
- **Рабочая частота:** 2,4 ГГц
- **Максимальное расстояние:** 10 м
- **Аккумуляторы:** 2x AAA
- **Время зарядки:** 3 ч
- **Время работы от одного комплекта аккумуляторов:** до 12 ч
- **Размеры:** 20x20,4x8,8 см
- **Цена:** 5000 рублей

Подобрать хорошую гарнитуру — сложная задача. Вроде и выбор большой, и цены на любой вкус, а купишь какую-нибудь модель, наденешь — и понимаешь, что больше часа в ней не просидишь, что собеседник твой слышит сам себя и что наушники, кроме системных звуков, ничего не воспроизводят. Новая **Razer Chimaera** — как раз гарнитура, которая лишена всех этих недостатков, умеет работать без проводов, да еще поддерживает **Xbox 360**.

Сделана Chimaera на пять с плюсом: литая дужка из толстого качественного пластика, большие мягкие амбушюры и поворотный гибкий микрофон. Все управление расположено на чашечках. На левой размещены кнопки питания, отключения и управления громкостью микрофона. На правой — клавиши синхронизации с приемным устройством, отключения звука и регулировки общей громкости.

Работает Chimaera как с компьютером, так и с Xbox 360. Подключить гарнитуру к звуковой плате проще простого. Протягиваем от подставки-передатчика два кабеля с 3,5-мм джеками, вставляем их в порты наушников и микрофона — и можно общаться. Соединить гарнитуру с Xbox 360 сложнее. Тут понадобятся специальные комплектные кабели со сквозными тьюльпанами: сначала вставляем их в телевизор, потом подключаем к ним провода от консоли. В итоге звук идет как из стационарных динамиков, так и из наушников. Чтобы включить микрофон, придется протянуть еще один кабель между самой гарнитурой и джойстиком Xbox 360.

К звуку и работе Chimaera никаких претензий. Микрофон четко воспринимает голос, а

динамики отлично справляются с играми и музыкой. Питаются наушники от двух AAA-аккумуляторов, заряжаются от подставки-передатчика. Радиус действия приличный: 10 м через стены для Chimaera не проблема. Единственный минус — цена. Отдать за комплект придется 5000 рублей, плюс отдельно нужно покупать все провода — кабели есть только для соединения с Xbox 360. ● **Дмитрий Колганов**





МОБИЛЬНЫЙ ЦЕНТР РАЗВЛЕЧЕНИЙ

Acer Aspire Ethos 8951G (AS8951G-2638G75Bnkk)

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:**
18,4 дюйма
(1920x768), TFT,
LED-подсветка
- **Процессор:**
Intel Core i7-2630QM
(2 ГГц, 6 Мб L3-кэш)
- **Оперативная
память:**
8 Гб DDR3-1066 МГц
- **Дискретная
графика:**
NVIDIA GeForce GT
555M, Intel HD
Graphics 3000
- **Жесткий диск:**
750 Гб (5400 об/мин)
- **Оптический
привод:**
BD, DVD±RW
- **Основные разъемы:**
USB 3.0, 3x USB 2.0,
eSATA/USB 2.0 Combo,
VGA, HDMI, FireWire,
RJ-45 (LAN), аудио
- **Беспроводная связь:**
Wi-Fi 802.11b/g/n,
Bluetooth 3.0
- **Аккумулятор:**
литиево-ионный,
8-секционный,
6000 мАч
- **Время автономной
работы:**
до 5,5 ч
- **Дополнительно:**
съёмный тачпад,
веб-камера,
кардридер,
кенсингтонский
замок, подсветка
клавиатуры,
дактилоскопический
датчик
- **Операционная
система:**
Windows 7 Home
Premium 64-bit
- **Размеры:**
44x29,5x3,9 см
- **Вес:**
3,8 кг
- **Цена:**
52 000 рублей

Мультимедийный ноутбук — крайне загадочное определение для мобильного компьютера. С одной стороны, это уже не печатная машинка с выходом в интернет, с другой — все еще не игровая система. Что такое настоящий мультимедийный лэптоп, смогла показать компания Acer, представив **Aspire Ethos 8951G**.

Выглядит ноутбук красиво: ровные линии, скосы по углам, повсеместное использование алюминия. Под крышкой ожидают большой тачпад с поддержкой технологии мультитач и полноразмерная клавиатура с островными клавишами и подсветкой. Количество портов — необходимый минимум. Есть три USB 2.0, один USB 3.0, VGA, HDMI, eSATA и LAN.



Техническая начинка — достойная. Балом правит мобильная версия **Intel Sandy Bridge**. В ноутбук установили четырехъядерный **Core i7-2630QM** частотой 2 ГГц, с поддержкой **Hyper-Threading** и, самое главное, графическим ядром **Intel HD Graphics 3000** с 12 потоковыми ядрами и встроенным движком **Quick Sync**. Оперативной памяти набрали 8 Гб DDR3 на частоте 1066 МГц, данные предлагают хранить на 750 Гб жестком диске. За игры отвечает видеокарта **NVIDIA GeForce GT 555M**: 144 CUDA-ядра на частоте 1506 МГц.

Конфигурация необычная и подойдет для любых задач. Мощный процессор с Quick Sync идеален для работы в графических или музыкальных редакторах. А видеокарты должно хватить большинству современных игр с поддержкой DX11.

Помимо этого в Aspire Ethos 8951G есть еще несколько интересных деталей. Для начала — дисплей. В ноутбук установлена 18,4-дюймовая матрица с разрешением 1920x1080, хорошими углами обзора и отличной цветопередачей. Еще одна особенность — тачпад. Во-первых, никакой шершавой поверхности: он идеально ровный и больше напоминает стекло. Во-вторых, тачпад в Aspire Ethos 8951G съёмный. Да, вы не ошиблись, сенсорную панель можно вытащить из корпуса и использовать как пульт ДУ. В этом режиме на нем загораются шесть синих пиктограмм управления воспроизведением и звуком.

За нашу модель Acer просит 52 000 рублей, но в продаже есть версии и подешевле. К примеру, Aspire Ethos 8951G с Core i5-2410QM и GeForce GT 540M стоит 42 000 рублей. Это хорошая цена за ноутбук с красивым дизайном, мощной начинкой и съёмным тачпадом.

МЫШОНОК, СВЕРНУВШИЙСЯ КЛУБКОМ

Genius Ring Mouse

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:**
беспроводная
- **Радиус действия:**
10 м
- **Материал:**
пластик
- **Сенсор:**
оптический,
1000 dpi
- **Кнопки:**
2 основных,
одна под
сенсорной панелью
- **Питание:**
аккумулятор
- **Цена:**
1200 рублей

«Мышь всевласть» — именно так **Genius** называет свою новинку **Ring Mouse**. Параллели с колечком из саги Толкиена не случайны: манипулятор надевается на палец и наделяет своего владельца способностью повелевать курсором на экране.

Размером мышь чуть больше крупного перстня и весит 12 граммов. Управляться с ней просто: надеваем на указательный палец, а большим водим по маленькой сенсорной площадке. За левый и правый клики отвечают две крошечные кнопки чуть выше чувствительной панели.

Понятно, что точность и отзывчивость манипулятора оставляют желать лучшего, но найти ему применение — не проблема. Мы вот придумали сразу два примера. Первый — распластаться на диване и ленивыми движениями водить курсором по полутораметровой «плазме». Второй — проводить презентацию, активно бегая перед аудиторией и незаметно щелкая большим пальцем.

Питается новинка от встроенного аккумулятора, заряжается от USB. Заявленная дальность действия — 10 метров. В комплекте поставки Genius Ring Mouse есть защитный футляр и диск с ПО. Цена оригинальной вещицы — 1200 рублей.





НЕФОРМАЛЬНЫЙ КУЛЕР

Prolimatech Genesis

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Поддерживаемые платформы:** AMD Socket AM2/AM2+/AM3, Intel LGA775/1155/1156/1366
- **Материалы:** алюминий (радиатор), медь (основа и тепловые трубки)
- **Количество пластин:** вертикальная башня — 44 шт., горизонтальная башня — 46 шт.
- **Тепловые трубки:** 6x 6 мм
- **Вентиляторы:** нет
- **Габариты:** 14,6x21,7x16 см
- **Вес:** 800 г
- **Цена:** 2400 рублей

В полку необычных кулеров пополнение. На этот раз отличилась компания **Prolimatech** со своим творением **Genesis**. Создатели новинки отважились на смелый эксперимент — соорудили гибрид горизонтальной и вертикальной башен.

Внешне Genesis напоминает знаменитый **Cooler Master V10**, но только без одного радиатора и без красивого пластикового кожуха. На процессор Genesis опирается идеально отполированным медным основанием. Вверх от него уходят шесть теплопроводных трубок, образующих 12 рабочих элементов. Радиаторы набраны алюминиевыми пластинами по 44 штуки в вертикальной и 46 штук в горизонтальной башнях. Площадь рассеивания, как ни странно, не большая: около 7000 кв. см.

Комплектных вентиляторов у Genesis нет, выбор вертушек оставили на совести пользователей. Максимум можно поставить три 140-мм пропеллера — два на вертикальный и один на горизонтальный радиатор. Закрепить их предлагают специальными рамками:

вставляешь в пазы на кулере и притягиваешь вентилятор.

Качество охлаждения Genesis на высоте, хватает и на штатные частоты, и на разгон. Дополнительно отметим, что кулер отводит тепло не только от процессора, но и от планок памяти: именно на них дует вертикальный вентилятор.

Отдать за Genesis предлагают 2400 рублей, что за голую конструкцию без вертушек, прямо скажем, перебор. Тем более что за те же деньги в продаже есть похожий по конструкции Cooler Master V10 с тремя радиаторами, вентиляторами и модулем Пельтье.



МАТЕРИНКА ДЛЯ LIANO

Gigabyte GA-A75-UD4H

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Чипсет:** AMD A75
- **Поддерживаемые процессоры:** AMD A, AMD E2 под Socket FM1
- **Поддерживаемая память:** 4x DDR3-1066/1333/1600/1800/1866/2400 МГц до 64 Гб
- **Графические разъемы:** 2x PCIe 2.0 x16
- **Слоты расширения:** 3x PCIe x1, 2x PCI
- **Дисковая подсистема:** 5x SATA Rev. 3, eSATA Rev. 3
- **Звуковая подсистема:** Realtek ALC889, 8 каналов
- **Задняя панель:** PS/2, HDMI, DVI-D, DisplayPort, D-sub, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, eSATA Rev. 3, FireWire, LAN, S/PDIF-out, аудио
- **Формфактор:** ATX
- **Габариты:** 30,5x24,4 см
- **Цена:** 4200 рублей

В этом году компания **AMD** выпустила первые процессоры со встроенным графическим ядром — **AMD Liano**. В старые сокеты свежие кристаллы не влезают, так что для работы надо покупать новые материнские платы с Socket FM1. Об одной из таких материнок мы сейчас и расскажем.

Неофициально **Gigabyte GA-A75-UD4H** относится к материнкам среднего класса. Тут нет огромных систем охлаждения, десятков фаз питания или оригинальных вариантов разгона, все очень строго и практично.

Процессорный socket окружает система питания на десять фаз — восемь на процессор, две на оперативную память. Все элементы первоклассные: конденсаторы с малыми потерями на нагрев и катушки с ферритовыми сердечниками.

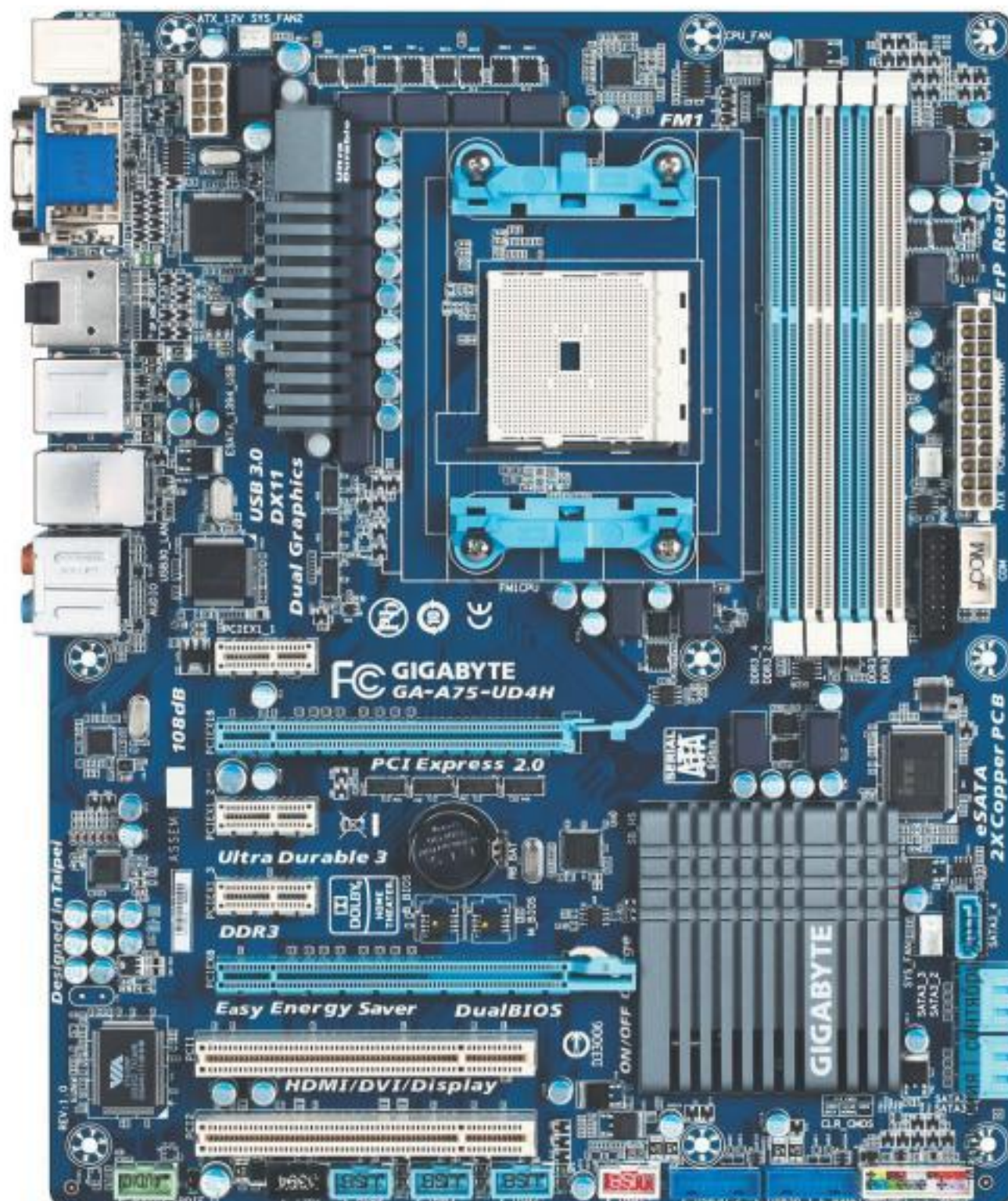
Справа от сокета расположились четыре слота под оперативную память. Всего можно поставить до 64 Гб DDR3 максимальной скоростью 2400 МГц. Разъемов расширения пять штук: три PCIe x1 и два PCI. Под видеокарты выделена пара слотов PCIe x16 с поддержкой CrossFireX по схеме x8+x8. Для подключения жестких дисков на нижней грани платы установлено пять портов SATA Rev. 3, которые можно объединить в RAID-массивы 0, 1 и 10 уровней.

На панели ввода/вывода разместили четыре USB 3.0, пару USB 2.0, eSATA Rev. 3, LAN, FireWire и набор выходов на 7.1-канальную акустику. Для тех, кто собирается ограничиться только встроенным в процессор графическим ядром, Gigabyte вывела на фронтальную панель D-sub, DVI, HDMI и DisplayPort.

С BIOS на GA-A75-UD4H мудрить не стали: привычный синий экран. Настройке поддается любая мелочь, начиная от вольтажа каждой

планки памяти и заканчивая частотой ядра. Правда, разгоном на материнке лучше не увлекаться. На охлаждение цепей питания Gigabyte выделила лишь один маленький радиатор, которому экстремальный вольтаж явно не по зубам.

Обойдется материнка в 4200 рублей — нормальная цена для нового чипсета с большим количеством возможностей.





НЕ БОЛТАЙ!

Сравнительное тестирование четырех реобасов



Всех нас рано или поздно достает гул корпусных вентиляторов. И если во время игры, когда колонки включены на полную, его не замечаешь, то терпеть его во время работы нет никаких сил. К счастью, проблема решаема: в продаже есть масса регуляторов для вертушек, по-научному — реобасов. Сегодня мы расскажем, как их выбирать, и проведем тест четырех наиболее интересных моделей.

В двух словах: реобас — это набор резисторов, которые могут регулировать количество оборотов корпусных вертушек (каким образом — читайте на врезке «И все-таки она вертится»). Ставите такой в корпус, соединяете проводками с вентиляторами и, когда нужна тишина, снижаете скорость вращения. Поначалу кажется, что ничего сложного здесь нет — иди в магазин и выбирай реобас, который нравится. На самом же деле перед покупкой следует обратить внимание на несколько важных параметров.

По науке

Первое, на что нужно смотреть, — это количество каналов управления. Узнать об их числе можно по надписи на коробке (Fan Channel) или пересчитав ручки на лицевой панели. Каждой ручке будет соответствовать независимая линия управления. Чем их больше, тем гибче управление системой охлаждения. К примеру, вы можете назначить один канал на все 140-мм кулеры, а ко второму привязать 200-мм вертушки. Гнаться за 20-линейными реобасами не стоит, корпусу с тремя «карлсонами» вполне хватит и двухканальной модели.

Вторая важнейшая характеристика реобаса — мощность канала. Несмотря на свою простоту, вентиляторы активно потребляют энергию. К примеру, для 140-мм вер-

тушки нормальный показатель — 3 Вт, а продвинутая 200-мм модель вполне может кушать и все 8 Вт. Соответственно, перед покупкой нужно определиться, сколько вашим пропеллерам надо энергии, и заранее прикинуть, какие из них вы будете объединять в группы.

Узнать мощность вертушки проще простого. Открываете корпус, находите вентилятор, смотрите на наклейку и выписываете с нее все данные. Затем в магазине изучаете технические характеристики понравившегося реобаса и ищете строчку «Максимальная мощность на канал» (Max watt per channel). Обычно регулятор обеспечивает порядка 8 Вт на линию, то есть на одну ручку можно подключить один 200-мм или пару 140-мм кулеров. Но бывают модели и по 30 Вт на канал, в таких на одну линию можно хоть всю систему охлаждения завязать.

Последний параметр — метод управления и количество функций. Условно все реобасы можно разделить на две группы: механические и цифровые. Первая категория — простые резисторы с ручками или ползунками для изменения скорости вращения. Такие реобасы наиболее дешевы и просты в управлении. Они оснащаются 2-pin проводами (о 2-, 3- и 4-pin вертушках читайте врезку «Есть контакт») и умеют только изменять скорость вращения вентиляторов. Цифровые реобасы оборудованы дисплеями и могут отслеживать температуру внутри корпуса, а также текущую скорость вращения каждого вентилятора. У них уже бывают и 3-, и 4-pin линии управления.

На тесты мы взяли четыре реобаса — от **AeroCool**, **NZXT** и **Scythe**. Для них мы заготовили здоровый корпус **NZXT Phantom**, установив в него сразу шесть вентиляторов: по два 120-мм, 140-мм и 200-мм. С помощью Y-образных переходников мы разбили вертушки на отдельные группы.

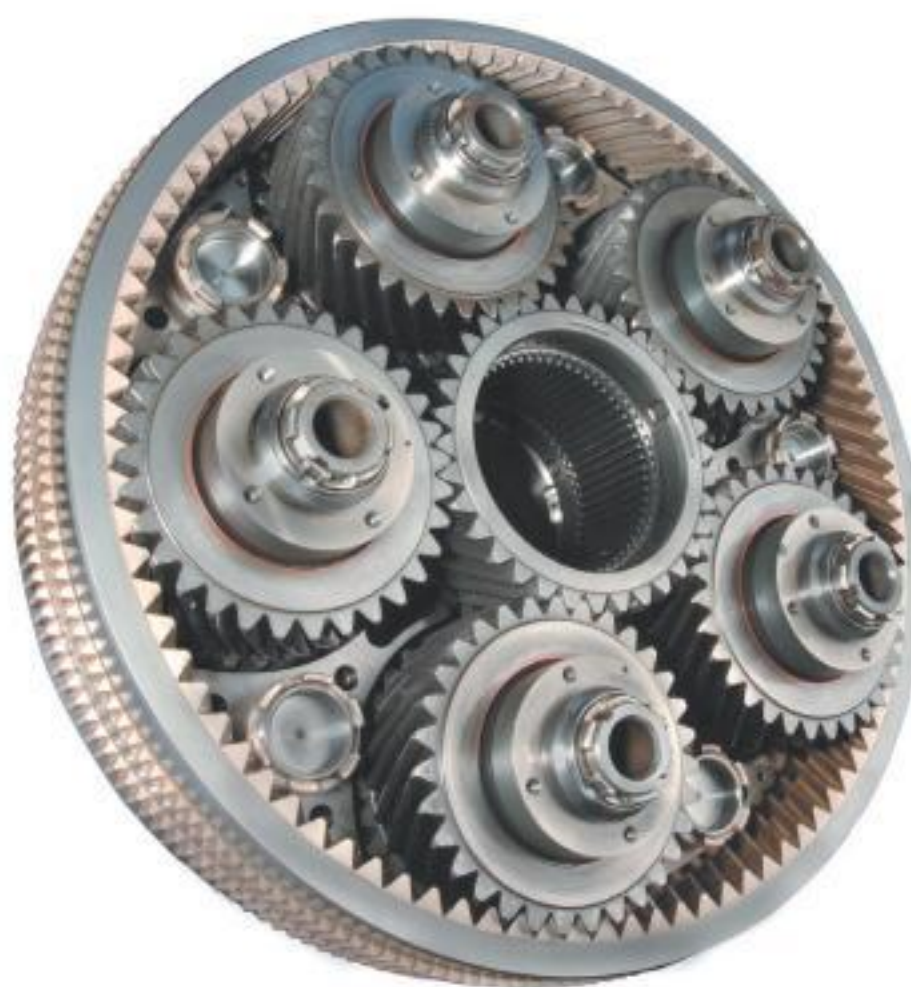


И ВСЕ-ТАКИ ОНА ВЕРТИТСЯ

Самая важная часть любого вентилятора — отнюдь не большие лопасти и красная подсветка, а двигатель, который заставляет его крутиться. В самом простом случае на вентилятор ставят маленький двигатель постоянного тока с внешним ротором (подвижной частью). При подаче напряжения ротор под действием магнитного поля начинает двигаться вокруг своей оси и увлекает за собой лопасти вентилятора.

Для управления оборотами двигателя в корпусных вентиляторах используют два способа — широтно-импульсную модуляцию (ШИМ) и линейный метод. В реобасах наиболее распространен последний. Система управления вклинивается между вертушкой и блоком питания и изменяет подаваемое на двигатель напряжение. Плюс такого метода — простота. Минус — ограничение по минимальному количеству оборотов: при слишком низком напряжении двигателю не хватит мощности на прокрутку лопастей.

При работе с ШИМ напряжение остается на одном уровне (обычно 12 В), а скорость регулируется импульсами. Для этого в реобас должен быть встроен собственный генератор импульсов, который попеременно включает и выключает двигатель, заставляя его двигаться по инер-



ции. Преимущество такого подхода — гибкое управление скоростью вращения и возможность запустить вентилятор на минимальных оборотах. Минус — во время движения по инерции нельзя считать скорость вращения.

Технические характеристики

| Характеристика | AeroCool Strike X Panel | NZXT Sentry LXE | NZXT Sentry Mesh | Scythe Kaze Q |
|--------------------------|---|--|------------------|---------------------|
| Материалы | пластик | алюминий, пластик | сталь, пластик | алюминий |
| Цвета | черный, красный | черный | черный | черный, серебристый |
| Дисплей | 4,7 дюйма, сенсорный | 5,27 дюйма, сенсорный | нет | нет |
| Количество каналов | 5 шт. | 5 шт. | 5 шт. | 4 шт. |
| Мощность на канал | 8 Вт | 10 Вт | 30 Вт | 12 Вт |
| Тип подключения | 4x 3-pin, 1x 4-pin | 5x 3-pin | 5x 2-pin | 4x 3-pin |
| Минимальная скорость | 50% | 50% | 40% | 40% |
| Дополнительные функции | мониторинг температуры, режим сигнализации, 2x USB 2.0, аудио | мониторинг температуры, автоматическое управление, часы, календарь | нет | нет |
| Габариты | 150x85x73 мм | 165x110x56 мм | 148x42x140 мм | 102x25x93 мм |
| Цена на август 2011 года | 2000 рублей | 1800 рублей | 900 рублей | 600 рублей |

AeroCool Strike X Panel

Первым на тестовый стенд отправился реобас AeroCool Strike X Panel, огромная панель с кучей функций. Лицевая сторона AeroCool Strike X Panel оформлена в виде большой буквы X и забрана глянцевым пластиком. Цвет — черный или красный — можно выбрать по вкусу, в комплекте есть сменные панельки. Вся переднюю часть занимает большой сенсорный дисплей. Под ним расположены два порта USB 2.0 и аудиовыходы.

Установить панель в корпус несложно. Снимаете две заглушки на 5,25-дюймовых отсеках,



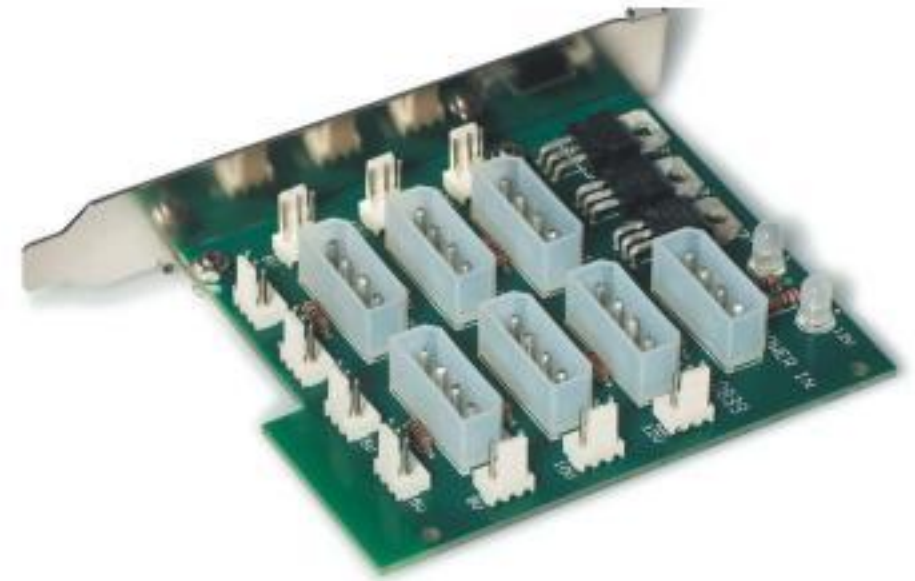


ЕСТЬ КОНТАКТ

Нас часто спрашивают, что значат все эти проводки на вентиляторах и чем отличаются 2-, 3- и 4-pin вертушки. Сейчас расскажем.

По способу управления и подключению 2- и 3-pin «карлсоны» не отличаются. По первым двум проводкам подается напряжение и управляется вентилятор (линейный метод). Третий кабель говорит о том, что с вентилятора можно считать скорость вращения: контакт соединен со встроенным тахометром.

С четвертым проводом сложнее. Если у вертушки 4-pin разъем — значит, она управляется не напряжением, а методом ШИМ, то есть скорость вращения задается периодическими сигналами (импульсами).



Гнаться за тем или иным видом вентиляторов нет смысла, главное помнить, что 3- и 4-pin контакты несовместимы.

проталкиваете реобас внутрь на манер дисководов и закрепляете четырьмя винтиками. Остается только проводки соединить.

Всего у Strike X Panel пять каналов управления: четыре на корпусные вентиляторы и один на процессорный кулер (почему-то без контакта на ШИМ). Каждый канал оснащен отдельным кабелем и собственной термопарой для измерения температуры в указанном месте корпуса. В итоге по корпусу нужно разложить десять проводков. Вертушки соединяются без проблем, а вот с датчиками температуры придется помучиться. Комплектные наклейки не могут удержать проводки на месте, так что лучше сразу запастись хорошим скотчем.

Мощность на канал у Strike X Panel составляет 8 Вт. В нашем случае удалось выдать по каналу на 120-мм и 140-мм вентиляторы. А вот 200-мм модели потребовали две отдельные линии. Запустилось все без проблем, после подачи питания вертушки закрутились, а дисплей расцвел всеми цветами радуги.

На экране отображается текущая скорость вентиляторов на каждом из каналов, а также температура с соответствующих датчиков. Для изменения скорости вра-

щения нужно тапнуть пальцем по каналу и кнопками «+» и «-» задать необходимое количество оборотов. Минимальное значение — 50% от максимальной скорости вращения.

На нажатия дисплей реагирует хорошо и воспринимает команды с первого раза. А вот выполняет их Strike X Panel с задержкой. Скорость понижается слишком плавно, и переход от 100 к 50% может занять пару минут.

Из недостатков реобаса отметим встроенный динамик, который громко пищит при каждом нажатии клавиши, а в критических ситуациях (когда температура внутри корпуса превышает заданное значение) изображает из себя сигнализацию. Писк очень противный, и избавиться от него можно, лишь выдрав динамик с корнем.

В остальном Strike X Panel нам понравился. Панелька яркая и хорошо впишется в корпус с подсветкой. Не подвели и технические характеристики: пять каналов по 8 Вт на каждый и мониторинг температуры внутри корпуса — отличное подспорье в борьбе за тишину. Простят за такой центр 2000 рублей.

NZXT Sentry LXE

NZXT Sentry LXE — один из самых необычных реобасов на рынке. Инженеры предлагают устанавливать его не в отсеки на передней стороне корпуса, а на стол рядом с монитором, прямо как цифровую фоторамку. Огромный сенсорный дисплей заточен в черный корпус из текстурированного алюминия. Никаких излишних украшательств или дополнительных портов: на лицевой панели есть только маленький логотип NZXT, и все.

Для соединения с вентиляторами у Sentry LXE есть отдельная плата с кучей контактов, закрепляемая внутри корпуса в отсеке расширения (рядом с видеокартами). С «центром управления» внутренний блок связан длинным 8-канальным шлейфом.

Как и Strike X, реобас от NZXT оснащен пятью каналами управления, на каждый из которых приходится по своему 3-pin контакту и термопаре для измерения температуры. Мощность на канал у Sentry LXE — 10 Вт. Это значит, что он с легкостью примет две мелкие вертушки на



ВМАНУЛЯ
КРУТАЯ ЖЕЛЕЗКА!



одну линию управления, но с большими вентиляторами справится только поодиночке.

Помимо температур и скорости вращения, на дисплее отображаются текущее время и дата, что удобно, учитывая, что панель всегда на виду. Управление, как и в Strike-X, сенсорное: дотрагиваемся до иконки нужного канала и регулируем обороты, минимальное значение — 50% от базовой скорости. При желании можно включить автоматический режим. К примеру, ставим критическую температуру на первый канал — 60°C. На 35°C LXE запустит вентиляторы на минимальных оборотах, а по мере повышения температуры будет наращивать их мощность, пока не поднимет ее до 100%.

Как ни странно, Sentry LXE стоит дешевле своего конкурента, 1800 рублей. За красивую внешнюю панель с такими богатыми возможностями — отличная цена.

NZXT Sentry Mesh

На фоне двух предыдущих панелей NZXT Sentry Mesh выглядит, прямо скажем, скучновато. Тут нет ни сенсорного дисплея, ни автоматического управления, ни функции отслеживания температуры. Поначалу Sentry Mesh вообще можно принять за заглушку для 5,25-дюймового отсека. Лицевая сторона у панельки затянута мелкой металлической сеткой, на правой стороне стоит маленький логотип NZXT. О принадлежности к классу устройств управления говорят только пять вертикальных ползунков, за каждым из которых закреплен свой канал. Плюс такой минималистичности в простейшей установке. Поставил реобас в отсек, закрепил, соединил с вентиляторами — и можно подавать питание. Никаких мучений с термодатчиками и прокладкой проводов.

Мощность на канал у Sentry Mesh огромная — 30 Вт. Панель с легкостью приняла на каждый канал не только по две 120-мм и 140-мм вертушки, но и взяла управление парой 200-мм вентиляторов суммарной мощностью 16,5 Вт. Запустилось все без проблем.

Управление ползунками куда удобнее сенсорных заигрываний Strike X Panel или Sentry LXE: система охлаждения мгновенно отзывается на смещение ползунка и затихает по первому требованию. Конечно, кому-то будет не хватать визуальной информации о текущей температуре или скорости вращения. Но, честно говоря, этого и не надо.

Реальная проблема у Sentry Mesh только одна: невозможно полностью остановить вентиляторы, нижний порог — 40% от максимальной скорости. Для некоторых особо производительных вертушек этого будет мало.

Стоит Sentry Mesh порядка 900 рублей. И если вам не нужна лишняя информация или вы не хотите портить строгий дизайн корпуса подсветкой, то Sentry Mesh — идеальный выбор для управления вентиляторами.



ВМАНУЛЯ
ЛУЧШАЯ
ПОКУПКА!

Scythe Kaze Q

Последней на тестовый стенд отправилась панель Scythe Kaze Q. Как и Sentry Mesh, она относится к разряду простых механических регуляторов, не отягощенных сенсорными дисплеями и дополнительными функциями.

По сравнению с конкурентом Kaze Q занимает гораздо меньше места — один 3,5-дюймовый отсек, панель идеально подойдет какому-нибудь НТРС. С дизайном у Kaze Q тоже все в порядке, реобас оформлен текстурированным алюминием и на выбор есть черный и серебристый варианты.

Каналов управления у панельки всего четыре, мощность на каждый — 12 Вт. Это, конечно, меньше, чем у Sentry Mesh (две 200-мм вертушки Kaze Q не тянет), но объединить в группу мелкие вентиляторы не проблема. Управление на высоте: ручки тугие, ход плавный, реакция на поворот мгновенная.

Единственный минус такой же, как и у Sentry Mesh. Полностью остановить систему охлаждения не получится, минимальная скорость вращения — 40%.

Стоит Kaze Q значительно дешевле конкурентов — всего 600 рублей. И если у вас нет особо прожорливых вертушек, то это прекрасная альтернатива Sentry Mesh.



Несмотря на большую разницу в ценах, в тесте все панели показали себя примерно одинаково, так что выбирать нужно исходя из личных предпочтений и оснащенности корпуса. Если вентиляторов больше пяти и мощность у них под 8 Вт, то, конечно, лучше всего взять NZXT Sentry Mesh. Если же вертушек немного, то нужно отталкиваться от того, что больше нравится и на что хватит денег. К примеру, для корпуса с кучей подсветки идеально подойдет AeroCool Strike X Panel, а вот для более серьезных моделей (скажем, строгих гигантов от SilverStone или Lian Li) лучше выбрать Scythe Kaze Q или NZXT Sentry LXE. ● Дмитрий Колганов

Дмитрий Колганов





БЕЗ ТОРМОЗОВ

Тестирование игрового контроллера Razer Onza Tournament Edition

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Длина кабеля:** 4,6 м
- **Кнопки:** 4 основных, 6 шифтов, 2 стика, крестовина
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** прорезиненный пластик
- **Цвет:** черный
- **Габариты:** 10,9x15,4x6 см
- **Цена на август 2011 года:** 1960 рублей

+ ПЛЮСЫ +

- + удобная крестовина
- + дополнительные шифты
- + не скользит в руках
- + работает с компьютером
- + адекватная цена

- МИНУСЫ -

- нельзя отключить подсветку клавиш
- проводное подключение

Комплектные джойстики Xbox 360 не ругают только ленивый. Маленькие, скользкие, с неудобной крестовиной — все это доставляет массу неудобств. И хотя в прошлом году Microsoft обновила свой контроллер, но больше чем на перекраску кнопок и чуть более удобную крестовину ее не хватило. Исправить ошибки взялась компания Razer. Сегодня на тесте ее версия геймпада для Xbox 360 — **Razer Onza Tournament Edition**.

Фирма

Внешне Onza TE похож на собрата от Microsoft — это тоже бумеранг с двумя рожками. Изменилось только оформление. Корпус покрыли черной резиной, чтобы не скользил, на правом роге нарисовали фирменную вязь Razer, а под клавиши поставили подсветку. Расположение основных кнопок оставили прежним. На месте два аналоговых стика, крестовина, набор ABXY и шифты на верхней грани — под указательными пальцами. Сместили только клавиши «Start» и «Back», они теперь на скосе нижней части корпуса — случайно не заденешь.

Принципиальных нововведений немного. Первое: Razer исправила крестовину. Если в контроллерах Microsoft это одна большая площадка, то теперь перед нами четыре отдельные клавиши с собственным механизмом. Работать удобнее. К примеру, стало проще выбирать оружие из кругового списка — указатель двигается в нужном направлении, а не скачет как попало.

Вторая особенность: настраиваемая жесткость стиков. Вращая их вокруг своей оси, можно регулировать сопротивление отклонению. Так, затянув в шутерах стик прицела, получается гораздо точнее стрелять, а разболтав ручку в аркаде — быстрее реагировать на опасность.

Третье нововведение — два дополнительных шифта на верхней грани. На них можно назначить любую из клавиш. Для этого на оборотной стороне контроллера есть пара кнопок, выставляющих нужные функции. Способов использования — масса. Мы вот придумали

назначить на эти шифты клавиши под стиками, на которые разработчики игр часто вешают прицеливание или режим бега.

Ну и последнее — Razer переделала конструкцию всех кнопок. Вместо дешевых мембран в Onza TE используются механические триггеры. Таким образом, кнопки нажимаются четче и быстрее возвращаются в исходное положение. Что это дает? Во-первых, повышается скорость отклика и частота нажатий. Во-вторых, механика живет гораздо дольше мембран и со временем не теряет пружинящих свойств.

На игре

Для тестов Razer Onza TE мы выбрали три игры: хардкорный платформер **Super Meat Boy**, неспешную **Magic: The Gathering — Duels of the Planeswalkers 2012** и файтинг **Super Street Fighter 4**.

После ослабления стиков управлять персонажем Super Meat Boy стало заметно удобнее. За расшатанными «палочками» наш альтер эго летал как угорелый. В карточной игре удалось оценить новую крестовину: выбирать карты и назначать действия в разы легче, чем на стандартном джойстике от Microsoft.

Финальным тестом стал файтинг, в котором мы проверили хваленую отзывчивость кнопок. Итог: с первого раза удалось исполнить комбо-серию Эль Фуэрте из 11 ударов! Не будем отрицать, на стандартном джойстике Microsoft это тоже не проблема, но на Onza TE комбо получилось настолько просто и легко, что даже матерые игроки удивились.



Конечно, без недостатков в Onza TE не обошлось. Кому-то не понравится, что джойстик проводной, другим будет неудобно нажимать дополнительные шифты. Но на фоне несомненных плюсов это мелочи. Razer Onza TE — отличный геймпад, в котором исправили все ошибки Microsoft. При этом стоит он как оригинальный контроллер (1960 рублей) и может подключаться к компьютеру по USB-интерфейсу. Наш вердикт — надо брать. ● **Антон Белый**



Смотри обзоры
своих любимых игр
в программе

VIRTUAL SELECTION

на телеканале
Первый Альтернативный!



ПЕРВЫЙ
АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ
ТЕЛЕКАНАЛ

ЧЕТВЕРГ, 20:30

СУББОТА, 18:30

ВОСКРЕСЕНЬЕ, 12:30

ПОНЕДЕЛЬНИК, 20:00

СРЕДА, 18:00

А также читай
на сайтах
www.gamemag.ru
и www.a1tv.ru



ЖЕЛЕЗНЫЙ ЧЕЛОВЕК

Тестирование игрового корпуса Cooler Master Storm Enforcer

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** Middle Tower
- **Материалы:** сталь, пластик
- **Цвет:** черный
- **Типы материнской платы:** microATX, ATX
- **Отсеки 5,25 дюйма:** 4 внешних
- **Отсеки 3,5 дюйма:** 6 внутренних
- **Слоты расширения:** 7+1
- **Вентиляторы:** 1x 200-мм (1000 об/мин, красная подсветка) на передней панели, 120-мм (1200 об/мин) на задней панели
- **Панель ввода/вывода:** 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио
- **Дополнительно:** отверстия для шлангов СВО, система StormGuard
- **Размеры:** 22,9x48,5x52,4 см
- **Вес:** 8,9 кг
- **Цена на август 2011 года:** 3500 рублей



В начале материала мы хотели, как обычно, привести пару тезисов в духе «мощной системе — хорошее охлаждение», но, подумав, что вы и так все знаете из статьи «Железный феликс», опубликованной в «Игромании» №5/152, решили сразу перейти к делу. Cooler Master пополнила линейку игровых корпусов, и на тестовом стенде новинка — **Storm Enforcer**.

Третьим будешь

Storm Enforcer поставляется в красочной коробке из толстого картона. Внутри все аккуратно: корпус завернут в полиэтиленовый пакет и проложен толстым слоем пенопласта — перевозки не страшны. Комплектация простая: есть все необходимые винтики, салазки, несколько одно-разовых стяжек для прокладки проводов и маленький динамик.

Внешне корпус впечатляет. Черный стальной Middle Tower напоминает костюм из фильма «Железный человек». Пластиковая дверца на лицевой стороне оформлена толстыми, находящими друг на друга пластинами, а ниже идут мощные ребра, закрывающие решетку вентиляции. Под «маской» скрыты четыре 5,25-дюймовых отсека, один из которых при помощи специального переходника можно превратить в 3,5-дюймовый. Сверху, над

дверцей, расположены дополнительные порты: два USB 2.0, два USB 3.0 и аудиовыходы. Тут же — большая кнопка питания и клавиша перезагрузки.

Правая боковая крышка стандартная, никаких вырезов или штамповки, а вот левая оформлена необычно. Большую часть поверхности занимает прозрачное окно причудливой формы, а на самом металле выдавлены четыре ребра, придающие корпусу агрессивный вид. Интересно сделана и «крыша» Storm Enforcer. Одна ее половина закрыта пластиковым кожухом с глубокой выемкой (удобно класть туда внешние HDD или USB-хабы), а другая полностью отдана под вентиляцию: там стоит большая решетка, за которой можно разместить один 200-мм вентилятор или пару 120-мм.

Задняя сторона корпуса стандартная. Тут есть решетка под 120-мм вертушку, три отверстия для установки системы водяного охлаждения и семь горизонтальных отсеков расширения. Единственный интересный момент — фирменная система StormGuard. Это дополнительный вертикальный отсек расширения, в который устанавливается специальная планка с прорезями. Пропускаете через них проводок от мышки и клавиатуры, закручиваете болтик — и периферия защищена от воров. Полезно, если таскаете компьютер по киберспортивным соревнованиям.



Внутренний осмотр

Добраться до внутренностей корпуса проще простого — достаточно лишь открутить два винтика на левой боковой крышке. Отвертка не нужна: винты с большими шляпками и легко снимаются руками. Внутри Storm Enforcer выглядит солидно. Все выкрашено в черный цвет, углы отполированы и аккуратно загнуты внутрь, а на панели под материнскую плату вырезано множество отверстий для укладки проводов за правой крышкой корпуса.

Блок питания в Storm Enforcer располагается внизу. Для гашения вибраций Cooler Master поставила четыре резиновые ножки, а для эффективного охлаждения прорезала большое вентиляционное отверстие и закрыла его пылезащитной сеткой.

Под 3,5-дюймовые устройства есть две корзины — на четыре и два отсека. В стандартном положении они смотрят на вас, но при желании их можно развернуть на 90 градусов, направив вглубь корпуса. Для любителей SSD-накопителей Cooler Master предусмотрела отдельную корзину с парой 2,5-дюймовых отсеков. Расположена она на днище корпуса, сразу за блоком питания.

В стандартном варианте корпус охлаждается двумя вентиляторами. Один, 200-мм, стоит на лицевой панели и работает на вдув, второй, 120 мм, водружен на заднюю сторону и запущен на выдув. При желании можно усилить систему, установив вентиляторы под «крышу» корпуса.

На прогулку

Первым испытанием для Storm Enforcer стала сборка. По заверениям Cooler Master, корпус примет любую материнскую плату — начиная с microATX и заканчивая ATX. Мы решили не мелочиться и взяли самую большую, которая нашлась в тестовой лаборатории, **Gigabyte GA-X58A-UD3R**. Но просто снять планку под материнку и собрать все на столе невозможно. Единственный способ — завалить корпус на бок, прикрутить стойки к нужным отверстиям и притянуть плату. У нас на это ушло чуть больше трех минут. Материнка встала идеально.

Оперативную память набрали тремя планками **Kingston HyperX DDR3-1666** по 2 Гб каждая, процессором взяли **Intel Core i7-920**. На охлаждение выбрали **Cooler Master V6**, здоровую башню с креплением через пластину на оборотной стороне материнской платы. Обычно такие модели притягивают еще до установки в корпус, но мы решили поэкспериментировать.

В Storm Enforcer для подобных случаев прорезали специальное отверстие, открывающее доступ к задней части материнки. Через него мы и поставили наш кулер. Для этого пришлось снять правую боковую крышку и немного потрудиться. В одиночку держать планку и затягивать болтики — не слишком удобно, но ничего. В любом случае это значительно проще, чем полностью разбирать компьютер, чтобы обновить термопасту или смазать вентилятор.

Следующим шагом стал блок питания. В инструкции указано, что в Storm Enforcer поместится любая модель от 400 до 850 Вт. Однако оказалось, что и огромные киловатники для него не проблема. Для их установки нужно только снять отсек под 2,5-дюймовые устройства. В нашем случае это делать не пришлось: тестовый **Hiper K900** идеально поместился в отведенное ему место.

Дальше по списку — жесткие диски и дисковод. Устанавливаются они за пару минут. Чтобы воткнуть привод, необходимо снять лицевую панель, освободить от заглушки подходящий отсек, втолкнуть дисковод в отведенное место и зафиксировать специальными щелчками. С HDD еще легче, в отсеки он въезжает на салазках: крепим две планки по бокам жесткого диска и вставляем до щелчка.

Температура процессора

| Условия тестирования | Core i7-920 (2,66 ГГц) без нагрузки | Core i7-920 (2,66 ГГц) под нагрузкой |
|--|-------------------------------------|--------------------------------------|
| Cooler Master Storm Enforcer | 46°C | 62°C |
| Cooler Master Storm Enforcer + Cooler Master Force 200 | 43°C | 61°C |
| Открытый стенд | 39°C | 59°C |

Последний этап — видеокарта. Тут все непросто. Официально в корпус помещаются платы длиной до 270 мм, или все модели, кроме сдвоенных **Radeon HD 6990** и **GeForce GTX 590**. На практике же 270 мм — предельное расстояние между корзиной для жестких дисков и задней стенкой корпуса. То есть теоретически **GTX 580** со своими 267 мм в корпус влезет, но работать будет, только если розетки PCIe находятся на боковой грани — иначе не подвести питание. Надо заметить, что это касается не только старших плат, но и других больших видеокарт. К примеру, **Radeon HD 6950** у нас в корпус не поместилась.

Понятное дело, Cooler Master не оставила это без внимания (корпус ведь игровой!), установить монстра вроде HD 6990 все-таки можно. Но для этого надо снять большую корзину под жесткие диски — тогда место под видеокарту увеличится до 390 мм, и поставить можно будет все что угодно. Мы этим, правда, заниматься не стали и просто взяли плату поменьше — **ZOTAC GeForce GTX 470 AMP!**

Попутный ветер

Тестировался корпус по отработанной схеме. Как собрали все в одном месте, провели провода и подключили периферию, так сразу запустили **Windows 7 Ultimate 64-bit** и начали установку драйверов и софта. В течение этого времени замерялась текущая температура процессора. В стандартной схеме с двумя вентиляторами она достигла 46°C. Чтобы проверить корпус в экстремальной ситуации, мы запустили специальную грелку процессора, **LinX 1.6**, и оставили компьютер на один час. Итог — 62°C. Для сравнения: на открытом стенде при температуре воздуха +24°C температура кристалла была всего на три градуса ниже.

Ради интереса мы оценили корпус при полной оснащённости вентиляторами, добавив под «крышу» 200-мм вертушку **Cooler Master Force 200**, — температура упала на 1°C.



Общение со Storm Enforcer оставляет двоякое впечатление. С одной стороны, нужно поругаться на проблемы с установкой мощных видеокарт и блоков питания. С другой — в корпусе все настолько продуманно и аккуратно сделано, что обращать внимание на огрехи не хочется. Ведь за 3500 рублей нам предлагают не только опрятный внешний вид, но и удобную сборку, производительное охлаждение и высочайшее качество. И если вы не планируете покупать HD 6990 и ставить при этом шесть жестких дисков, то Storm Enforcer — лучшая покупка. ● **Дмитрий Колганов**



+ ПЛЮСЫ +

- + удобная сборка
- + высокое качество исполнения
- + производительная система охлаждения
- + USB 3.0 на внешней панели

- МИНУСЫ -

- трудности с установкой больших блоков питания и видеокарт



ЗАГАДКА ВЕКА

Тестирование электронной книги ASUS Eee Note EA800

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 8 дюймов, ЖК (сенсорный, монохромный, 64 градации серого), 768x1024
- **Встроенная память:** 4 Гб
- **Карты памяти:** microSD до 16 Гб
- **Поддерживаемые форматы:** PDF, EPUB, FB2; MP3; JPEG, BMP, GIF, PNG
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11a/b/g
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 3700 мАч
- **Время работы без подзарядки:** 3-4 вечера интенсивного чтения
- **Дополнительно:** камера 2 Мп, MP3-плеер, калькулятор, игры, диктофон, записная книжка, словари
- **Габариты:** 13,9x22,2x1,1 см
- **Вес:** 520 г
- **Цена на август 2011 года:** 8000 рублей

Когда **ASUS** представила электронный блокнот **Eee Note EA800**, мало кто верил, что он появится в продаже: слишком невероятно выглядел гибрид электронной книги и графического планшета. Но ASUS не обманула и воплотила задуманное — и вот что из этого получилось.

Подарок

В большой красочной коробке, в которую упакован **Eee Note EA800**, все аккуратно разложено по отсекам: зарядка от сети, компьютерный кабель и сама книга, завернутая в матерчатый чехол и одетая в твердую обложку из кожзаменителя.

Внешне Eee Note EA800 напоминает огромный **iPod nano** пятого поколения. Металлический корпус, сильно закругленные бока, нарочито острые углы, только вместо колесика — большой 8-дюймовый сенсорный экран и два ряда сенсорных же кнопок. Разъемов немного, и все они находятся на нижней грани: микрофон, гнездо для наушников, слот под microSD и вход micro-USB.

Весит Eee Note EA800 прилично, 520 граммов. Удерживать такую машину на весу одной рукой сложно, запястье быстро устает, и приходится брать книгу обеими руками. Поначалу неудобно, но со временем привыкаешь. А если использовать читалку с комплектной обложкой, то трудностей вообще не возникает: держим как обычную бумажную книгу.

Номер раз

Несмотря на то, что ASUS называет свое творение электронным блокнотом, в первую очередь это все-таки книга, о чем свидетельствует развитая поддержка форматов вроде PDF, FB2, EPUB. Читать с Eee Note EA800 удобно. Экран отзывчивый, страницы листаются быстро, под рукой есть встроенные словари (толковый, англо-русский, русско-английский). Но книга — это лишь один из способов использования Eee Note EA800.

Главная гордость ASUS — функция записной книжки. Выбрав соответствующий пункт меню, мы получаем разлинованную страницу, на которой можно печатать с экранной клавиатуры, рисовать или просто заносить заметки от руки. Делается это при помощи комплектного стилуса. Для считывания нажатий ASUS использует технологию графических планшетов **Wacom**. Над дисплеем создается магнитное поле. Когда оно изменяется, засчитывается срабатывание и учитывается сила нажатия. Вкупе с высоким разрешением экрана, 768x1024, это позволяет не просто чертить кривые линии, а полноценно рисовать и писать от руки. Опций хватает: есть различные инструменты ввода (ручка, карандаш, маркер), можно выбирать толщину и цвет линий из оттенков серого и, конечно, пользоваться ластиком. Недостаток — рисовать разрешают только при помощи стилуса: пальцы и карандаши экран не воспринимает, так что комплектную ручку лучше не терять.

К функциям блокнота ASUS добавила голосовые заметки. Встроенный микрофон неплохо воспринимает го-



лоса находящихся поблизости людей, и с его помощью можно записать лекцию или какую-нибудь умную мысль. Плюс к блокноту можно прикреплять фотографии. Для этого в Eee Note EA800 есть 2 Мп камера на оборотной стороне. Снимки получаются так себе, но побаловаться можно.

Еще одно развлечение — встроенный браузер. Книгу разрешают вывести в интернет при помощи Wi-Fi и ползать по просторам Всемирной паутины. О полноценной работе говорить не приходится (браузер слабоват, не поддерживает многие функции), но почитать утренние новости не составит труда. В остальном все стандартно: есть пара игр (судoku и шарики), MP3-плеер и калькулятор.

Хитрости

Управляться со всем этим проще простого.

Для тех, кто с техникой на вы, ASUS расклеила по книжке множество подсказок. К примеру, рядом с кнопкой питания есть бумажка «Нажмите, чтобы включить» и стрелочка в направлении нужной клавиши; около системы крепления с обложкой надпись: «Отогните нижние защелки, чтобы вытащить книгу»; и так практически с каждым элементом. С одной стороны, выглядит немного по-детски, с другой — крайне полезно, если книга покупается в подарок: не надо ничего объяснять или отправлять читать инструкцию.

Включается Eee Note EA800 нажатием кнопки на нижней грани. На холодный запуск или индексирование новых книг уходит чуть больше полутора минут, на выход из режима ожидания — 10-15 секунд.

Путешествовать по меню и нажимать на кнопки можно двумя способами. Самый очевидный — тыкать стилусом. Управлять удобно: меню оформлено большими иконками, книга четко выполняет команды и быстро реагирует на запросы. Единственное, ручкой сложно пролистывать страницы во время чтения: книга не поддерживает жесты, и нужно нажимать стилусом на клавиши на экране. Куда



легче переверачивать страницу, касаясь сенсорных кнопок под дисплеем.

Всего их восемь штук. Три кнопки в нижнем ряду отвечают за перемещение вперед/назад и пролистывание страниц, а также за возвращение в главное меню. Еще пять клавиш, расположенных в верхнем ряду, работают в зависимости от контекста. К примеру, в главном меню они управляют возвратом на предыдущую страницу, а во время чтения переключают масштаб, оставляют закладки, делают скриншоты. Хотя клавиши сенсорные, работать с ними удобно, они тоже четко отзываются на нажатия. Но без минусов не обошлось: от случайных касаний кнопки не защищены, так что во время работы со стилусом их лучше отключать.

К сожалению, клавиши не дублируют сенсорный экран полностью. Пусть они и позволяют управлять всеми функциями, иногда возникают ситуации, когда без стилуса не обойтись. Например, если выскочит окошко с сообщением о низком заряде батареи, то закрыть его можно, только тапнув по экрану. А это значит, что если вы потеряете стилус, то, пока не купите новый, работать с Eee Note EA800 будет невозможно.

Большой брат

Отдельного рассказа стоит общение Eee Note EA800 с компьютером. Подключается и заряжается книга через порт micro-USB. Как только читалка чувствует большого брата, на экране появляются варианты работы с ним: установка софта, синхронизация, графический планшет.

Просто так закачать файлы или вытащить их из внутренней 4-гигабайтной памяти невозможно. Все действия осуществляются через фирменную утилиту **ASUS Eee Note Sync**. Программа дублирует все разделы устройства и разрешает загружать, удалять, копировать на компьютер нужные файлы. Тут же закладываются музыка, книги, фотографии и т.п. Схема такая: выбираем раздел (к примеру, «Книги»), нажимаем кнопку «Импорт», ищем в проводнике нужный файл и жмем «Ок». Все — книга в устройстве. Надо заметить, что софт и драйвера намертво зашиты в память, и если вы окажетесь за чужим компьютером, то всегда сможете установить нужное ПО и загрузить пару книг.

Однако синхронизация — это лишь первая часть работы с компьютером. Куда интереснее использовать кни-

гу в качестве планшета. После установки драйверов можно заменить читалкой мышку или сделать из книги площадку для рисования: открываем любой графический редактор и начинаем творить. Конечно, разрешения 768x1024 не хватает для полного охвата дисплея — работать разрешают только в небольшой области экрана, но рисовать можно, и конечный результат выглядит куда лучше, чем при использовании обычной мышки.

Бесфартовая

Крайне странно, что устройству с таким количеством возможностей и таким высоким уровнем исполнения так не повезло с качеством дисплея. Чтобы удержать цену на 8-дюймовую книгу на приемлемом уровне, ASUS пришлось отказаться от электронных чернил (главного плюса любой читалки) в пользу обычной ЖК-матрицы. Таким образом удалось снизить цену и повысить скорость отклика, но — за счет качества.

Хотя дисплей отображает 64 оттенка серого, смотреть на него без слез невозможно. В то время как на рынке уже давно присутствует E Ink Pearl с почти белой подложкой, у Eee Note EA800 экран серо-зеленоватого оттенка. Читать и работать можно, но при прямом сравнении дисплей от ASUS не выдерживает никакой критики. Масла в огонь подливает и антибликовое покрытие, из-за которого с книгой можно работать только при очень хорошем освещении: лампу нужно направлять четко по центру экрана. Еще один минус ЖК-матрицы — излишняя прожорливость. На одном заряде книга выдерживает три-четыре вечера интенсивного чтения. По сравнению с недельными заботами стандартных читалок на электронных чернилах это слишком мало.



Несмотря на все недостатки дисплея, из Eee Note EA800 получилось необычное и крайне интересное устройство. Назвать его простой электронной книгой язык не поворачивается. Перед нами рабочий инструмент с огромным количеством качественно реализованных возможностей. И если вам до сих пор не хватало электронного блокнота, а планшетный компьютер был не нужен, то Eee Note EA800 может оказаться хорошим выбором. Тем более что стоит он разумно — 8000 рублей.

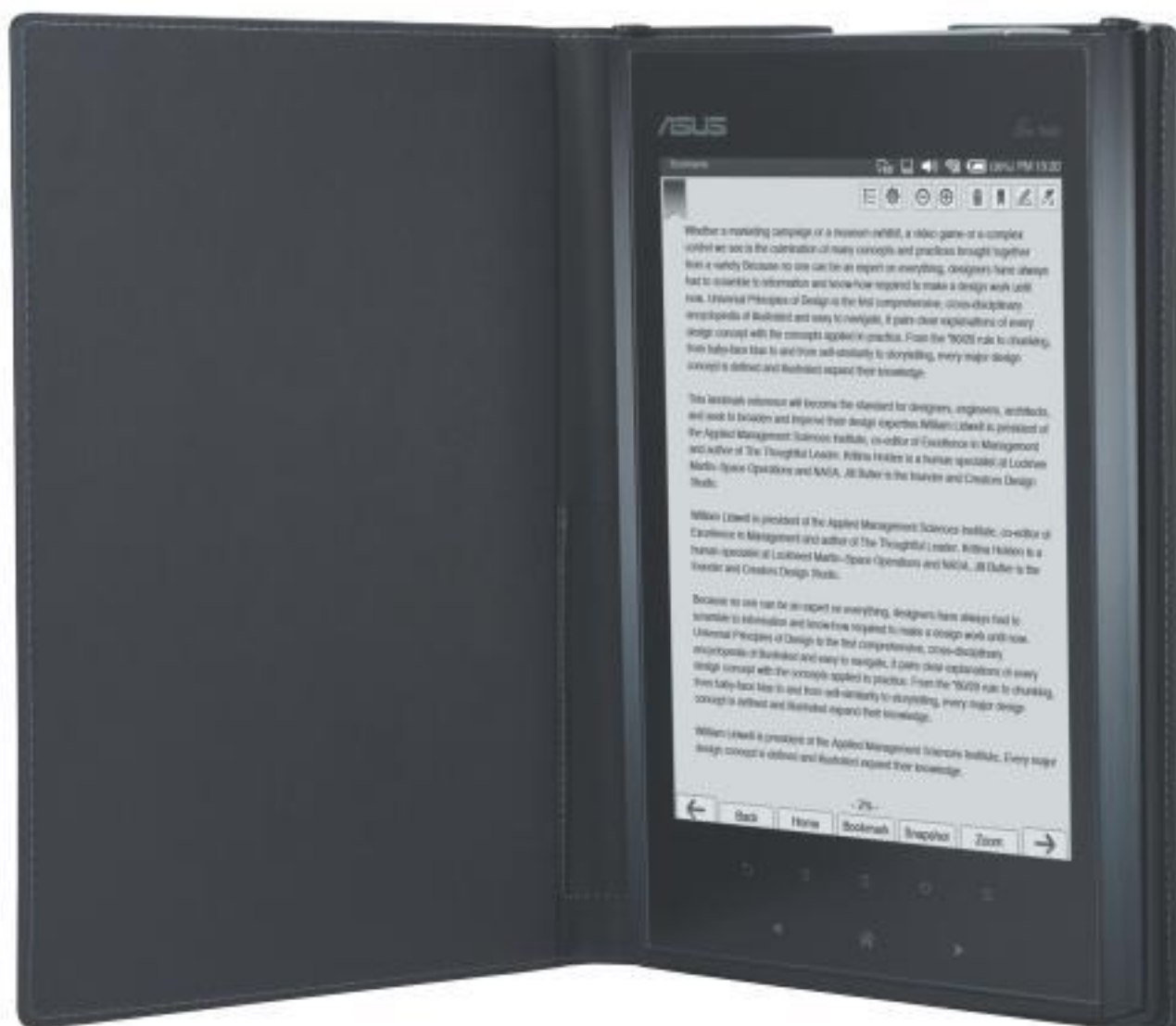
● **Дмитрий Колганов**

+ ПЛЮСЫ +

- + низкая цена
- + хороший дизайн
- + можно рисовать, использовать как планшет
- + множество дополнительных возможностей

— МИНУСЫ —

- плохой дисплей
- нельзя работать без стилуса
- малое время автономной работы





ПО ЦЕНЕ КАРТРИДЖА

Тестирование игровой консоли Defender SHARKY TVmate суперэконом-класса

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** пластик
- **Цвет:** белый
- **Встроенные игры:** 60 шт.
- **Разрядность процессора:** 16 бит
- **Подключение к ТВ:** есть
- **Питание консоли:** от сети 220 В
- **Питание джойстика:** 3 AAA-батарейки
- **Зарядка от сети:** есть
- **Размер консоли:** 18,3x6,2x22 см
- **Вес консоли:** 355 г
- **Вес джойстика:** 63 г
- **Игра вдвоем:** поддерживается
- **Вибрация:** есть
- **Дополнительно:** бейсбольная бита, 2 теннисные ракетки, 2 ракетки для пинг-понга, клюшка для гольфа; монозвук
- **Цена на август 2011 года:** 1800 рублей



Весной этого года компания **Defender**, производитель периферии и акустики, представила новую приставку — **SHARKY TVmate**. Это семейно-ориентированная консоль стоит не дороже диска для любой другой современной приставки и по виду серьезно напоминает **Nintendo Wii**.

Сходство усиливается по мере знакомства с игровой приставкой — в фаворе интерактивно-спортивные развлечения, такие как боулинг, теннис и дартс. Однако при всей схожести цена TVmate в девять раз ниже, чем цена Wii: сегодня рыночная стоимость «Телевизионного друга» составляет 1800 рублей. Как так?

Дешевле только «Денди»

С первого же взгляда на TVmate становится понятно, с кого брали пример в Defender при создании устройства. Непроста приставка позиционируется как доступная альтернатива дорогим консолям (речь о сладкой парочке **PS3** и **Xbox 360**) и как экономичное решение для семьи, которая ищет одну универсальную игру сразу и для детей, и для взрослых.

В доступности консоли сомневаться не приходится. Только вот как насчет качества? При цене в районе \$50 на приемлемый уровень сборки рассчитывать сложно, но в случае с SHARKY TVmate все оказалось в порядке.

Лозунг консоли — «Просто подключите ее к телевизору и играйте!». Это правда, настраивать ничего не нужно. В коробке с приставкой лежат два геймпада, два кабеля, инструкция и дополнительные насадки для контроллеров. Разобраться с этим хозяйством в состоянии даже дошкольник — у консоли только два гнезда для подключения сетевого адаптера и AV-кабеля.

Перед началом игровой сессии в каждый из джойстиков придется зарядить по три AAA-батарейки, после чего можно смело жать кнопку «On/Off». Между прочим, у приставки, как и у древней NES, всего две кнопки, одна из которых отвечает за включение, а вторая — за выход из игры и переход в главное меню. Чтобы комфортно играть, достаточно следовать двум базовым принципам TVmate: во-первых, между ИК-датчиком приставки и геймпадом не должно быть никаких помех, а во-вторых, не стоит отодвигаться от приставки больше чем на три метра.



Не сырок, но «Дружок»

Главное меню возвращает нас во времена картриджей 399-в-1, работавших на приставках «Сюбор» и «Кенга». Никаких вам тут настроек и подпрограмм. Все, что предлагает консоль, доступно с ходу в корневом меню: 11 спортивных игр с поддержкой виброджойстиком и дополнительных аксессуаров (пластиковой бейсбольной биты, клюшки для гольфа, двух теннисных ракеток и двух ракеток для пинг-понга) и 49 аркадных мини-игр с яркой, щедрой 16-битной графикой уровня 1995 года.

Обе категории игр поделены на два раздела. По какой-то странной прихоти спортивные дисциплины наделены миниатюрными иконками, а оставшиеся 49 игр сделаны в виде голого списка. Он аккуратно копирует перечни игр с древних картриджей, разве что грамматических ошибок, на которые китайцы никогда не скупались, поменьше.

Подборка аркад не только пробуждает ностальгию по детству, но и удовлетворит спрос самой широкой публики — от 3 до 15 лет. Российский «Теледружок» явно продвинулся вперед по сравнению с NES и **Mega Drive 2**, предлагая по-настоящему обширную игротеку, на знакомство с которой у нас, ветеранов индустрии, ушло целых два вечера!

Будьте здоровы, аркады!

Инструкция рекомендует использовать приставку детям от 5 лет, но, на наш взгляд, даже для детей подобного возраста беспроводные пульты не годятся. Они похожи на Wii Remote, а значит, их легко уронить или, хуже того, нечаянно швырнуть в телевизор. Не говоря уже о том, чтобы кого-то случайно ударить! Даже несмотря на ремешок, фиксирующий пульт на запястье, детям зачастую сложно удержать предметы во время увлеченной игры.

Расположение кнопок контроллеров скопировано, опять-таки, с Wii-пультиков, но с небольшими изменениями формы и, разумеется, расположения клавиш. К джойстикам у нас претензий не возникло — быть может, немного маловаты для рук, но схема дублирует старые джойстики NES, на которых слева была крестовина, справа кнопки действия, а между ними, посередине, покоились «Start» и «Select». И, в отличие от NES-джойстиков, у наших пультов есть рычажки «On/Off», помогающие экономить батарейки, дополнительная кнопка выхода в меню и целых четыре кнопки действия — «A», «B», «X», «Y».

Непродуманно только то, что 11 спортивных игр требуют удерживать джойстик в вертикальном положении, как пульт управления телевизором, а оставшиеся мини-игры распознают джойстик в горизонтальном положении. Из-за этого возникает путаница с крестовиной: получается, что в одной игре одна кнопка обозначала движение вверх, а в другой вдруг стала командой «влево».

Игровкусие

Подробно обо всех 60 играх можно прочесть на официальном сайте SHARKY, где вместе с аннотациями размещены видеоролики из каждой игры. Мы же отметим наиболее понравившиеся. Среди спортивных игр это «Рыбалка», очень похожая на одну из AR-игр **Nintendo 3DS**: во время ловли рыбы требуется с помощью пульта забрасывать удочку в воду, корректировать ее положение в пруду и соревноваться с проглотившей крючок рыбой в борьбе на выносливость. Неплохо сделаны и классические спортивные дисциплины — конечно, местные теннис и пинг-понг по качеству отклика, гибкости и правдоподобию сильно уступают играм из



комплекта Wii Sports, но неопитам определенное удовольствие принесут.

Хорошо получились бейсбол и гольф. Бейсбол имитирует все этапы игры — отбивание мяча, подачу и пробежку к базе. Для мини-гольфа припасена кампания с разными кортами, соединенными на манер островков из классической игры «Перестройка» (а в комплекте еще и идет специальная клюшка). Почти во всех спортивных дисциплинах нашими противниками выступают пупсы, очень похожие на аватаров Mii и Xbox 360. А если противников нет, мы сами танцуем или забрасываем мячи в корзину, играя за пупса.

Как и в случае с запатентованными Nintendo и Microsoft персонажами, TVmate-пупсы отличаются вызывающе большой головой. Поэтому местный бокс, где предлагается состязаться с пупсом в кепке, способном до пяти раз подниматься после каждого нокдауна, выглядит особенно комично. Зато игра разрешает взять по пульту в каждую руку и отвешивать противнику хуки поочередно то с левой, то с правой стороны.

Поклонники музыкальных ритм-игр типа **Rock Band** и **Guitar Hero**, возможно, оценят местную игру «Танцы» — вместо гитарных нот сверху вниз падают стрелки, а от нас требуется своевременно их нажимать, взмахивая игровым пультом.

Таким образом, главная идея TVmate — в разнообразии имеющихся развлечений. Разумеется, им не тягаться с полноценными сборниками типа **Wii Play** или **PS Move Heroes**, но позвольте: каждый из этих сборников стоит примерно столько же, сколько консоль TVmate со всей ее игротеккой.



Defender SHARKY TVmate вряд ли купит человек, у которого уже есть Wii, PS3 или Xbox 360. Но эти люди и так не являются целевой аудиторией консоли — Defender создавала ее для детей, для заботливых родителей, играющих в компании с детьми, или для семей казуалов без детей, но с живой памятью о временах в обществе NES и других древних платформ.

TVmate напомнила нам другую консоль Defender, **MultiMix Magic**, протестированную в «Железном цехе» раньше. У них даже совпадают некоторые мини-игры! Как и в случае с MultiMix Magic, приставка SHARKY может оказаться настоящим энергетиком для ретрогеймеров за тридцать или их маловозрастных отпрысков. Как известно, видеоиграм все возрасты покорны! А TVmate попросту доказывает, что удачное устройство необязательно должно стоить дорого. ● **Антон Белый**

+ ПЛЮСЫ +

- + сверхнизкая цена
- + можно играть вдвоем
- + подходит для детей от 5 лет

— МИНУСЫ —

- нет возможности устанавливать или докупать новые игры
- AV-кабель использует только один канал звука
- насадки для джойстиков носят сугубо декоративный характер



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших
игровых конфигураций
на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Это закончилось, и производители начинают зарабатывать деньги — пришел сезон Back to School. Новость грустная: осенне-летнее падение цен завершилось, оборудование растет в цене, и от многого приходится отказываться. К счастью, за жаркий сезон так и не появилось игр, которые смогли бы загрузить наши SLI-связки из трех видеокарт, и все современные хиты спокойно идут на компьютерах средней конфигурации.

Основные изменения этого месяца:

- ✦ в конфигурациях на базе Intel установим новый кулер **GlacialTech Igloo 5610 Plus** — тихий и производительный, он сможет справиться с умеренным разгоном процессора;
- ✦ во всех системах, кроме топовой, используем корпуса линейки **Thermaltake V** — симпатичные модели с продуманной системой охлаждения и огромным количеством разнообразных отсеков;
- ✦ выберем две новинки из мира дисплеев. У **BenQ VW2420H** отличные для своей цены цветопередача и уровни яркости и контрастности, а порт HDMI позволяет без проблем подключить к нему игровую консоль. **ViewSonic VX2739wm** — монитор для тех, кому в первую очередь важен размер без потери качества и функциональности;
- ✦ из компьютера «Тебя я видел во сне» построим настоящую медиасистему. Мощная акустика **Microlab H600D** и проверенная связка их трех стереомониторов **Acer HN274H 3D** подарят незабываемые впечатления. Ну а чтобы управлять компьютером не вставая с дивана, оснастим систему беспроводным комплектом **Logitech Cordless Desktop MX 5500 Revolution**.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



| | |
|---|----------------|
| ЦП: Intel Core i7-990X Extreme Edition (Gulftown, Socket LGA1366, 3,46 ГГц, L2-кэш 1,5 Мб, L3-кэш 12 Мб) | 31 000 |
| Кулер: Thermalright Silver Arrow (алюминий + медь, 2x 140 мм, 500-1300 об/мин, 17-21 дБ) | 2900 |
| Системная плата: Gigabyte G1.Assassin (XL-ATX, Socket LGA1366, Intel X58 Express, 6x DDR3-800/1066/1333/2200 МГц до 24 Гб, 4x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe x1, PCI, 6x SATA 2, 2x SATA Rev.3, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 4x USB 3.0, LAN, S/PDIF-out, аудио) | 15 300 |
| Память: 6x 2 Гб DDR3-2133 МГц Corsair Dominator GT PC3-17000 (CMT4GX3M2A2133C9) | 14 580 |
| Видеокарты: 2x ZOTAC GeForce GTX 590 (GeForce GTX 590, 607/1215/3414 МГц, 3 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, 3x DVI, Mini DisplayPort) | 43 580 |
| Твердотельные накопители: 2x 480 Гб OCZ Vertex 3 VTX3-25SAT3-480G (SATA Rev. 3) | 100 560 |
| Жесткие диски: 2x 3 Тб Hitachi Deskstar 7K3000 HDS723030ALA640 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 Мб) | 9600 |
| Оптический привод: Plextor PX-B940SA (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL) | 8 220 |
| Корпус: Lian Li PC-P80 Armorsuit (Super Full Tower, XL-ATX, 4x140 мм, 120 мм, 4x USB 2.0, FireWire, eSATA, аудио) | 8 850 |
| Блок питания: Thermaltake Toughpower W0171 (ATX, 1500 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4x 8-pin, 4x 6-pin, 4+4-pin) | 8230 |
| Беспроводной комплект клавиатура + мышь: Logitech Cordless Desktop MX 5500 Revolution (104 основных + 15 дополнительных клавиш, ЖК дисплей; 1600 dpi, лазерная, 7 клавиш) | 5190 |
| Звуковая карта: ASUS Xonar HDAV1.3 Deluxe (24 бит, 192 кГц, 120 дБ) | 8700 |
| Колонки: Microlab H600D (5.1, 5x 50 + 110 Вт, 45-22 000 Гц, 80 дБ) | 14 290 |
| Мониторы: 3x Acer HN274H 3D (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub, DVI, 3x HDMI 1.4a, стереоколонки 2x 2 Вт, 3D Ready) + комплект NVIDIA 3D Vision | 73 500 |
| Со всеми наворотами: | 344 500 |

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ!



| | |
|---|---------------|
| ЦП: AMD Phenom II X6 1090T (Thuban, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб) | 5350 |
| Кулер: Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 120 мм, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ) | 880 |
| Системная плата: ASRock 890GX Pro3 (ATX, Socket AM3+, AMD 890GX, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/1800/1866/2000 до 32 Гб, 2x PCIe 2.0 x16, PCIe x1, 3x PCI, 5x SATA Rev. 3, PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, FireWire, LAN, S/PDIF-out, аудио, интегрир. Radeon HD 4290, D-sub, DVI, HDMI) | 3630 |
| Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Kingston HyperX PC12800 CL9 (KHX1600C9AD3K2/4G) | 2300 |
| Видеокарта: Gigabyte GV-R697OC2-2GD (Radeon HD 6970, 920/5500 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort) | 11 300 |
| Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 Мб) | 1850 |
| Оптический привод: Samsung SH-B123L/BSBP (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE) | 2290 |
| Корпус: Thermaltake V6 BlacX Edition VM100M1W2Z-A (Middle Tower, ATX, 120 мм, 2x USB, аудио, док-станция для подключения 2,5- или 3,5-дюймового HDD) | 3100 |
| Блок питания: FSP EPSILON 85 PLUS 800 (ATX, 800 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 2x 6-pin, 2x 6+2-pin, 4+4-pin, 4-pin) | 3700 |
| Системный блок: | 34 400 |
| Мышь: Logitech MX518 Optical Gaming Mouse (1800 dpi, оптическая, проводная) | 1390 |
| Клавиатура: SVEN Multimedia EL 4005 MH (104 осн. + 14 доп. клавиш, подсветка, проводная) | 1800 |
| Колонки: SVEN IH0D T100 (5.1, 5x 20 + 50 Вт, 40-22 000 Гц) | 5500 |
| Монитор: Samsung SyncMaster P2470HD TV (TN, 24 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, компонентный, SCART, ТВ-тюнер, стереоколонки 2x 3 Вт) | 12 800 |
| Системный блок и периферия: | 55 890 |
| Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1100T (Thuban, Socket AM3, 3,3 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб) | 1250 |
| Замена видеокарты: ZOTAC GeForce GTX 590 (GeForce GTX 590, 607/1215/3414 МГц, 3 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, 3x DVI, Mini DisplayPort) | 10 490 |
| Доп. память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Kingston HyperX PC12800 CL9 (KHX1600C9AD3K2/4G) | 2300 |
| Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1) | 2320 |
| Со всеми наворотами: | 72 250 |

ЗАЙМИ, НО КУПИ!



| | |
|---|---------------|
| ЦП: Intel Core i5-2500K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб) | 6800 |
| Кулер: Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 120 мм, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ) | 880 |
| Системная плата: Gigabyte GA-Z68X-UD3H-B3 (ATX, Socket LGA1155, Intel Z68, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 до 32 Гб, 2x PCIe 2.0 x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 3x SATA 2, 2x SATA Rev. 3, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, FireWire, LAN, S/PDIF-out, аудио, D-sub, DVI, HDMI, DisplayPort) | 5070 |
| Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Kingston HyperX PC12800 CL9 (KHX1600C9AD3K2/4G) | 2300 |
| Видеокарта: Gigabyte GV-R697OC2-2GD (Radeon HD 6970, 920/5500 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort) | 11 300 |
| Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 Мб) | 1300 |
| Оптический привод: Samsung SH-B123L/BSBP (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE) | 2290 |
| Корпус: Thermaltake V4 VM30001W2Z (Middle Tower, ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио) | 1850 |
| Блок питания: FSP EPSILON 85 PLUS 800 (ATX, 800 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 2x 6-pin, 2x 6+2-pin, 4+4-pin, 4-pin) | 3700 |
| Системный блок: | 35 490 |
| Мышь: Gigabyte GM-M8000X (6000 dpi, лазерная, проводная) | 1800 |
| Клавиатура: Razer Arctosa Black (104 основных клавиши, проводная) | 1800 |
| Колонки: Microlab H-510 (5.1, 5x 32,5 + 110 Вт, 20-20 000 Гц, 80 дБ) | 9200 |
| Монитор: ViewSonic VX2739wm (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, 4x USB 2.0, стереоколонки 2x 2 Вт) | 14 400 |
| Системный блок и периферия: | 62 690 |
| Замена ЦП: Intel Core i7-2600K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб) | 3050 |
| Замена видеокарты: ZOTAC GeForce GTX 590 (GeForce GTX 590, 607/1215/3414 МГц, 3 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, 3x DVI, Mini DisplayPort) | 10 490 |
| Доп. память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Kingston HyperX PC12800 CL9 (KHX1600C9AD3K2/4G) | 2300 |
| Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1) | 2320 |
| Со всеми наворотами: | 80 850 |



ДЕШЕВО И СЕРДИТО



| | |
|---|---------------|
| ЦП: AMD Phenom II X2 565 OEM (Callisto, Socket AM3, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб) | 3000 |
| Кулер: Deepcool ICEEDGE 200T (алюминий + медь, 90 мм, 2200 об/мин, 35 дБ) | 500 |
| Системная плата: ASRock 880G Pro3 (ATX, Socket AM3+, AMD 880G, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/1800/1866/2000 МГц до 32 Гб, 2x PCIe 2.0 x16, PCIe x1, 3x PCI, 5x SATA Rev. 3, PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, FireWire, LAN, S/PDIF-out, аудио, интерг. Radeon HD 4250, D-sub, DVI, HDMI) | 2990 |
| Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Kingston HyperX PC12800 CL9 (KHX1600C9AD3K2/4G) | 1600 |
| Видеокарта: Gigabyte GV-R6870C-1GD (Radeon HD 6870, 915/4200 МГц, 1 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort) | 6400 |
| Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST3500413AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 Мб) | 1300 |
| DVD: Pioneer DVR-219LBK (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL) | 700 |
| Корпус: Thermaltake V3 Black Edition VL80001W2Z (Middle Tower, ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио) | 1620 |
| Блок питания: FSP Group FSP550-80GLN (ATX, 550 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 6-pin, 4+4-pin) | 1890 |
| Системный блок: | 20 000 |
| Мышь: A4Tech XL-747H (3600 dpi, лазерная, проводная) | 600 |
| Клавиатура: A4Tech X7-G800 (104 основных + 22 доп. клавиши, проводная) | 600 |
| Колонки: Defender Avante X40 (2.1, 2x 8 + 25 Вт, 50-20 000 Гц) | 2000 |
| Монитор: BenQ VW2420H (VA, 24 дюйма, 1920x1080, 8 мс, 250 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, аудио) | 7900 |
| Системный блок и периферия: | 31 100 |
| Замена ЦП: AMD Phenom II X4 965 OEM (Deneb, Socket AM3, 3,4 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб) | 800 |
| Замена видеокарты: Gigabyte GV-R6950C-1GD (Radeon HD 6950, 870/5000 МГц, 1 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort) | 1600 |
| Доп. память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Kingston HyperX PC12800 CL9 (KHX1600C9AD3K2/4G) | 1600 |
| Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1) | 2320 |
| Со всеми наворотами: | 37 420 |

ДЕШЕВО И СЕРДИТО



| | |
|---|---------------|
| ЦП: Intel Core i3-2120 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 3Мб) | 4000 |
| Кулер: GlacialTech Igloo 5610 Plus (алюминий + медь, 90 мм, 800-2700 об/мин, 34,2 дБ) | 600 |
| Системная плата: MSI P67S-C43 (ATX, Socket LGA1155, Intel P67 Express, 4x DDR3-1066/1333/1600/2133 МГц до 32 Гб, PCIe 2.0 x16, 3x PCIe x1, 3x PCI, 4x SATA 2, 2x SATA Rev. 3, PS/2, 10x USB 2.0, LAN, 2x S/PDIF-out, аудио) | 3350 |
| Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Kingston HyperX PC12800 CL9 (KHX1600C9AD3K2/4G) | 1600 |
| Видеокарта: Gigabyte GV-R6850C-1GD (Radeon HD 6850, 820/4200 МГц, 1 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort) | 5400 |
| Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 Мб) | 1300 |
| DVD: Sony Optiarc/NEC AD-7260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL) | 700 |
| Корпус: Thermaltake V3 Black Edition VL80001W2Z (Middle Tower, ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио) | 1620 |
| Блок питания: FSP Group FSP550-80GLN (ATX, 550 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 6-pin, 4+4-pin) | 1890 |
| Системный блок: | 20 460 |
| Мышь: A4Tech XL-747H (3600 dpi, лазерная, проводная) | 600 |
| Клавиатура: A4Tech X7-G800 (104 основных + 22 доп. клавиши, проводная) | 600 |
| Колонки: Microlab M-960 (5.1, 5x 8 + 22 Вт, 30-20 000 Гц, 80 дБ) | 3000 |
| Монитор: BenQ VW2420H (VA, 24 дюйма, 1920x1080, 8 мс, 250 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, аудио) | 7900 |
| Системный блок и периферия: | 32 560 |
| Замена ЦП: Intel Core i5-2300 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 2,8 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб) | 1100 |
| Замена видеокарты: Gigabyte GV-R6950C-1GD (Radeon HD 6950, 870/5000 МГц, 1 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort) | 2600 |
| Доп. память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Kingston HyperX PC12800 CL9 (KHX1600C9AD3K2/4G) | 1600 |
| Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1) | 2320 |
| Со всеми наворотами: | 40 180 |

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



| | |
|---|---------------|
| ЦП: AMD Phenom II X4 965 OEM (Deneb, Socket AM3, 3,4 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб) | 3800 |
| Кулер: Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 120 мм, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ) | 880 |
| Системная плата: ASRock 890GX Pro3 (ATX, Socket AM3+, AMD 890GX, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/1800/1866/2000 до 32 Гб, 2x PCIe 2.0 x16, PCIe x1, 3x PCI, 5x SATA Rev. 3, PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, FireWire, LAN, S/PDIF-out, аудио, интегрир. Radeon HD 4290, D-sub, DVI, HDMI) | 3630 |
| Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Kingston HyperX PC12800 CL9 (KHX1600C9AD3K2/4G) | 2300 |
| Видеокарта: Gigabyte GV-R6950C-1GD (Radeon HD 6950, 870/5000 МГц, 1 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort) | 8000 |
| Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 Мб) | 1300 |
| DVD: Sony Optiarc/NEC AD-7260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL) | 700 |
| Корпус: Thermaltake V4 VM30001W2Z (Middle Tower, ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио) | 1850 |
| Блок питания: FSP Group FSP600-80GLN (ATX, 600 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 6-pin, 4+4-pin) | 2350 |
| Системный блок: | 24 810 |
| Мышь: A4Tech XL-747H (3600 dpi, лазерная, проводная) | 600 |
| Клавиатура: A4Tech X7-G800 (104 основных + 22 доп. клавиши, проводная) | 600 |
| Колонки: SVEN STREAM Mega (2.0, 2x 60 Вт, 35-27 000 Гц) | 4100 |
| Монитор: ViewSonic VX2739wm (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, 4x USB 2.0, стереоколонки 2x 2 Вт) | 10 400 |
| Системный блок и периферия: | 40 510 |
| Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1090T (Thuban, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб) | 1550 |
| Замена видеокарты: Gigabyte GV-N5700C-131 (GeForce GTX 570, 780/1560/3800 МГц, 1280 Мб GDDR5, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI) | 3300 |
| Доп. память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Kingston HyperX PC12800 CL9 (KHX1600C9AD3K2/4G) | 2300 |
| Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1) | 2320 |
| Со всеми наворотами: | 49 980 |

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



| | |
|---|---------------|
| ЦП: Intel Core i5-2300 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 2,8 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб) | 5100 |
| Кулер: GlacialTech Igloo 5610 Plus (алюминий + медь, 90 мм, 800-2700 об/мин, 34,2 дБ) | 600 |
| Системная плата: ASRock Z68 Pro3 (ATX, Socket LGA1155, Intel Z68, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 до 32 Гб, PCIe 2.0 x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA 2, 2x SATA, PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF-out, D-sub, DVI, HDMI) | 4200 |
| Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Kingston HyperX PC12800 CL9 (KHX1600C9AD3K2/4G) | 2300 |
| Видеокарта: Gigabyte GV-R6870C-1GD (Radeon HD 6870, 915/4200 МГц, 1 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort) | 6400 |
| Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 Мб) | 1300 |
| DVD: Sony Optiarc/NEC AD-7260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL) | 700 |
| Корпус: Thermaltake V4 VM30001W2Z (Middle Tower, ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио) | 1850 |
| Блок питания: FSP Group FSP600-80GLN (ATX, 600 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 6-pin, 4+4-pin) | 2350 |
| Системный блок: | 24 800 |
| Мышь: A4Tech XL-747H (3600 dpi, лазерная, проводная) | 600 |
| Клавиатура: A4Tech X7-G800 (104 основных + 22 доп. клавиши, проводная) | 600 |
| Колонки: Microlab Solo-7C (2.0, 2x 55 Вт, 55-20 000 Гц, 85 дБ) | 7000 |
| Монитор: ViewSonic VX2739wm (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, 4x USB 2.0, стереоколонки 2x 2 Вт) | 10 400 |
| Системный блок и периферия: | 43 400 |
| Замена ЦП: Intel Core i5-2500K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб) | 1700 |
| Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 570 Sonic Platinum (GeForce GTX 570, 800/1600/4000 МГц, 1280 Мб GDDR5, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort) | 4900 |
| Доп. память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Kingston HyperX PC12800 CL9 (KHX1600C9AD3K2/4G) | 2300 |
| Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1) | 2320 |
| Со всеми наворотами: | 54 620 |

ДО 25 000 РУБЛЕЙ



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ЖЕЛЕЗО

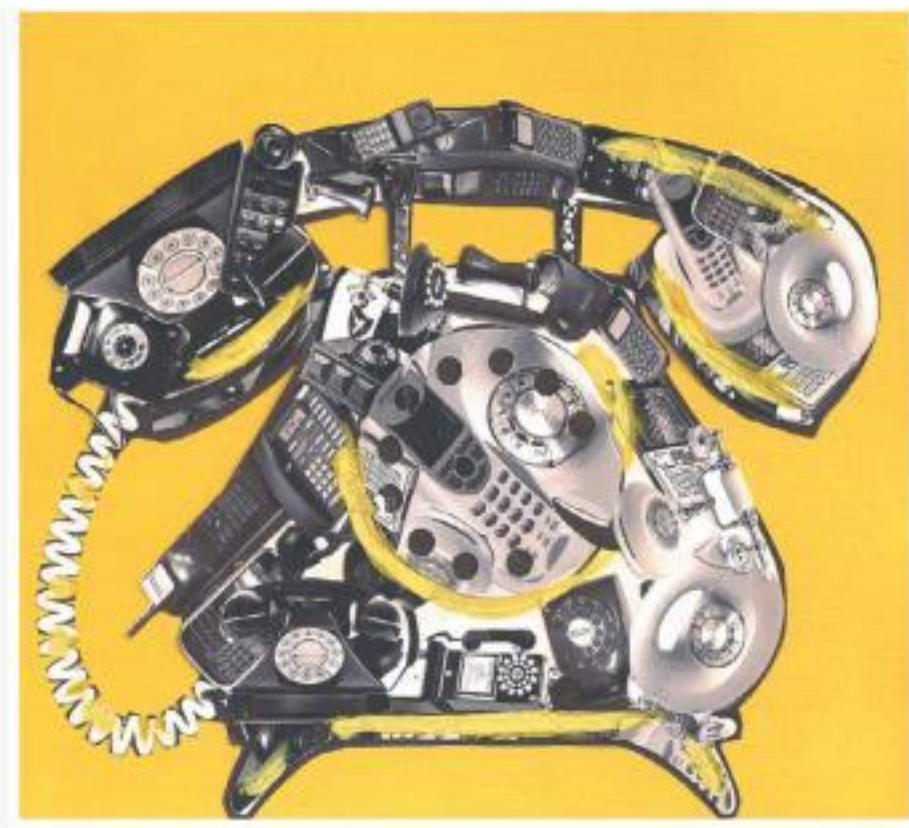
Железный гуру Дмитрий Горячев разбирает письма читателей, дает советы, размышляет о состоянии индустрии, подмечает интересные тенденции и задает неудобные вопросы представителям разных компаний



Дмитрий Горячев



Давно купила iPhone 4, но до сих пор не знаю, как установить свою мелодию на звонок. В iTunes просто нет такой функции. Это вообще возможно?



Это правда: начиная с десятой версии в iTunes исчезла папка «Рингтоны», но это не значит, что владельцам iPhone придется всю жизнь слушать стандартный набор мелодий — просто путь к счастью стал отнимать больше времени. Чтобы добавить свой рингтон, делаем следующее:

- 1) выбираем любимую мелодию и закачиваем ее в iTunes;
- 2) тыкаем в песню правой кнопкой мыши, находим пункт «Информация» и отрываем вкладку «Параметры»;
- 3) указываем, какой отрывок композиции хотим слышать во время звонка;
- 4) переходим в настройки самого iTunes — Правка/Настройки/Основные/Настройки импорта — и проверяем, выбран ли по умолчанию кодек AAC;
- 5) возвращаемся к нашему рингтону, нажимаем на него правой кнопкой мыши и находим пункт «Сделать версию AAC»: получится 30-секундный музыкальный файл с расширением M4A;
- 6) щелкаем по отрывку правой кнопкой и выбираем «Показать в проводнике Windows»;
- 7) находим получившийся файл, щелкаем по нему правой кнопкой мыши, выбираем «Переименовать» и меняем

расширение с M4A на M4R (если никакого расширения не видно, заходим в «Панель управления» Windows, щелкаем «Оформление и персонализация», дальше — меню «Свойства папки» и отключаем опцию «Скрывать расширения для известных типов файлов»);

8) перетаскиваем переименованный файл в музыкальный каталог iTunes — и получаем скрытую до этого папку «Рингтоны» (находится между «Радио» и «Телешоу»);

9) теперь остается только подключить к компьютеру iPhone, синхронизировать его с iTunes и выбрать нужную мелодию в настройках самого телефона, открыв вкладку Настройки/Звуки/Рингтон.

Если не хочется заморачиваться со стандартными средствами iTunes и Windows, то можно пойти более простым путем. Владельцы компьютеров Apple с установленной Mac OS могут приобрести в App Store программу Ringer, которая сделает все перечисленные действия самостоятельно.

Для пользователей Windows тоже есть несложные утилиты: к примеру, iPhoneRingToneMaker создает и нарезает новые мелодии в уже готовом к использованию формате, остается только кинуть файлы в iTunes. Самым ленивым можем посоветовать сайт www.audiko.ru: закачиваете свою мелодию и получаете на выходе готовый рингтон. Главное — не заказывайте отправку на телефон, придется заплатить деньги. Смело пропускайте этот шаг специальной кнопкой.

Ну и, наконец, самый простой путь: купить программу Ringbuilder для iPhone. С ее помощью можно делать мелодии прямо на телефоне.



Посоветуйте, как правильно выбрать тип матрицы для домашнего монитора? Раньше рекомендовали брать дисплеи с TN-матрицами, но с тех пор столько воды утекло...

За последние полтора года на рынке бюджетных ЖК-мониторов многое изменилось, и TN-матрицы, в самом деле, уже не единственный выбор. Рассмотрим все варианты.

■ **TN.** Раньше слова «TN-матрица» были синонимичны фразе «дешевый монитор». Но сегодня TN — лидер во многих областях. Основные достоинства этого типа матрицы — высокая скорость отклика (полезно в играх) и поддержка стереоизображения. Мониторы на TN универ-



сальны: можно и поиграть, и фильмы посмотреть, и фотографии полистать. Правда, профессионалам матрица не нравится: плохая цветопередача, отсутствие правильного черного цвета и малые углы обзора по вертикали.

■ **MVA/PVA.** До недавнего времени устанавливалась только в профессиональные дисплеи и стоила нереальных денег. Сегодня матрицы научились делать в промышленных масштабах, и цены на мониторы заметно снизились.

MVA/PVA отлично подходит для работы с текстом или просмотра фильмов: хорошая цветопередача, полноценный черный цвет, приличные углы обзора по вертикали. В минус можно записать только малую скорость отклика.

■ **IPS.** Так же, как и с MVA/PVA, пару лет назад мониторы с IPS-матрицей стоили как минимум в три-четыре раза дороже аналогов на TN. Сейчас 24-дюймовый IPS-дисплей можно купить за 12 000 рублей. Основные преимущества — как у MVA/PVA: цветопередача, черный цвет, углы обзора, только скорость отклика у IPS повыше.

В итоге все типы матриц можно условно разбить по областям применения. Хотите стереоизображение и игры — TN, много читаете и смотрите фильмы — MVA/PVA, работаете с изображениями — IPS.

При выборе профессиональных матриц внимательно изучите их в магазине. Часто дешевые версии продвинутых мониторов грешат тинтом (неравномерная цветопередача, когда половина экрана явно отдает зеленым) и эффектом глосу (при отклонении черный цвет превращается в серый).

Отдельно нужно рассказать про модную LED-подсветку. Выбирая между старыми мониторами с ламповым освещением и новыми со светодиодным, надо помнить, что LED-подсветка практически не влияет на качество изображения, зато дисплеи с ней получают тонкими и энергоэффективными.



Читал в новостях, что закончили разработку нового стандарта — IEEE 802.22. Это, что, в два раза быстрее Wi-Fi — IEEE 802.11?

Действительно, Институт инженеров по электротехнике и электронике завершил работы над новым стандартом беспроводной связи — **IEEE 802.22**. Разработку можно считать близкой родственницей Wi-Fi (IEEE 802.11) и WiMAX (IEEE 802.16), но никак не их заменой.

Начнем с того, что оборудование стандарта IEEE 802.22 предназначается для отдаленных районов с ма-

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.



лой плотностью заселения: подобной аппаратуре свойственна высокая дальность, относительно низкая скорость передачи данных и малое количество доступных каналов обмена информацией. Максимум из IEEE 802.22 получается выжать 22 Мбит/с, зато закинуть их можно на расстояние до ста километров. При этом неважно, находится приемник в прямой видимости или спрятался за лесом.

Создать IEEE 802.22 стало возможно благодаря использованию частотного диапазона, который ранее считался неприкосновенным. В то время как Wi-Fi, WiMAX, Bluetooth и LTE работают на гигагерцевых частотах, новый IEEE 802.22 занимает диапазон от десятков до сотен мегагерц. Этот же промежуток используется аналоговым телевидением.

К сожалению, мобильной новую связь не назовешь. Скорее это решение для дачи. Судя по всему, для приема и передачи сигнала на крышу дома придется ставить большую антенну — наподобие той, что отвечает за ТВ в наших квартирах. Разводить интернет по домашним компьютерам придется старыми способами — LAN или Wi-Fi.

Сроки внедрения нового стандарта пока не называются — у IEEE 802.22 даже коммерческого названия нет. Да и если новый стандарт все-таки выйдет в свет, то в нашей стране он появится не скоро. Вспомните, сколько шума было при развертывании 3G-сетей, когда не могли договориться с военными. С IEEE 802.22 будет похожая история, только теперь воевать будут с телевизионщиками. ■

Программирование под GLaDOS

СОЗДАНИЕ УРОВНЕЙ ДЛЯ PORTAL 2. ЧАСТЬ 2

Мы продолжаем рассказ о работе в «портальном» редакторе **Hammer World Editor** (сокращенно **Hammer**) из набора инструментов **Portal 2 Authoring Tools**. В прошлый раз мы с вами создали несложный уровень, состоящий из двух соединенных между собой комнат. Сегодня же мы двинемся дальше — научимся работать с объектами из библиотеки, освоим несколько жизненно важных инструментов, изменяющих геометрию, и попрактикуемся в добавлении дополнительных картинок на уже затекстурированные поверхности.

ГЕОМЕТРИЯ УРОВНЯ

Помимо параллелепипедов (еще их называют блоками — **block**), в программе есть ряд примитивов, которые также можно преобразовывать в комнаты с помощью уже знакомого нам инструмента **Hollow**.

Чтобы выбрать нужную заготовку браша, отличающуюся от блочной, активируйте **Block Creation Tool** на панели инструментов в левой части программы (кнопка с изображением серого куба, пятая сверху, альтернатива —

комбинация клавиш **Shift+B**), затем в самой нижней панели в правой части редактора выберите из раскрывающегося списка **Categories** (категории) пункт **Primitives** (примитивы), а из **Objects** — наиболее подходящий объект (**arch** — арка, **block** — параллелепипед, **cylinder** — цилиндр, **sphere** — сфера, **spike** — шип, **torus** — элемент торического типа, **wedge** — клинообразная форма).

После этого задаете число граней примитива, создаете объект на одной из проекций и

модифицируете габариты конструкции на остальных видах. Все как мы привыкли.

Трансформация (выворачивание наизнанку) стандартных примитивов и вырезание в них разного рода дыр — самые распространенные, но далеко не единственные действия, которые можно проворачивать с брашами. В Hammer есть еще несколько незаменимых в хозяйстве инструментов для редактирования. О них мы сейчас и поговорим.

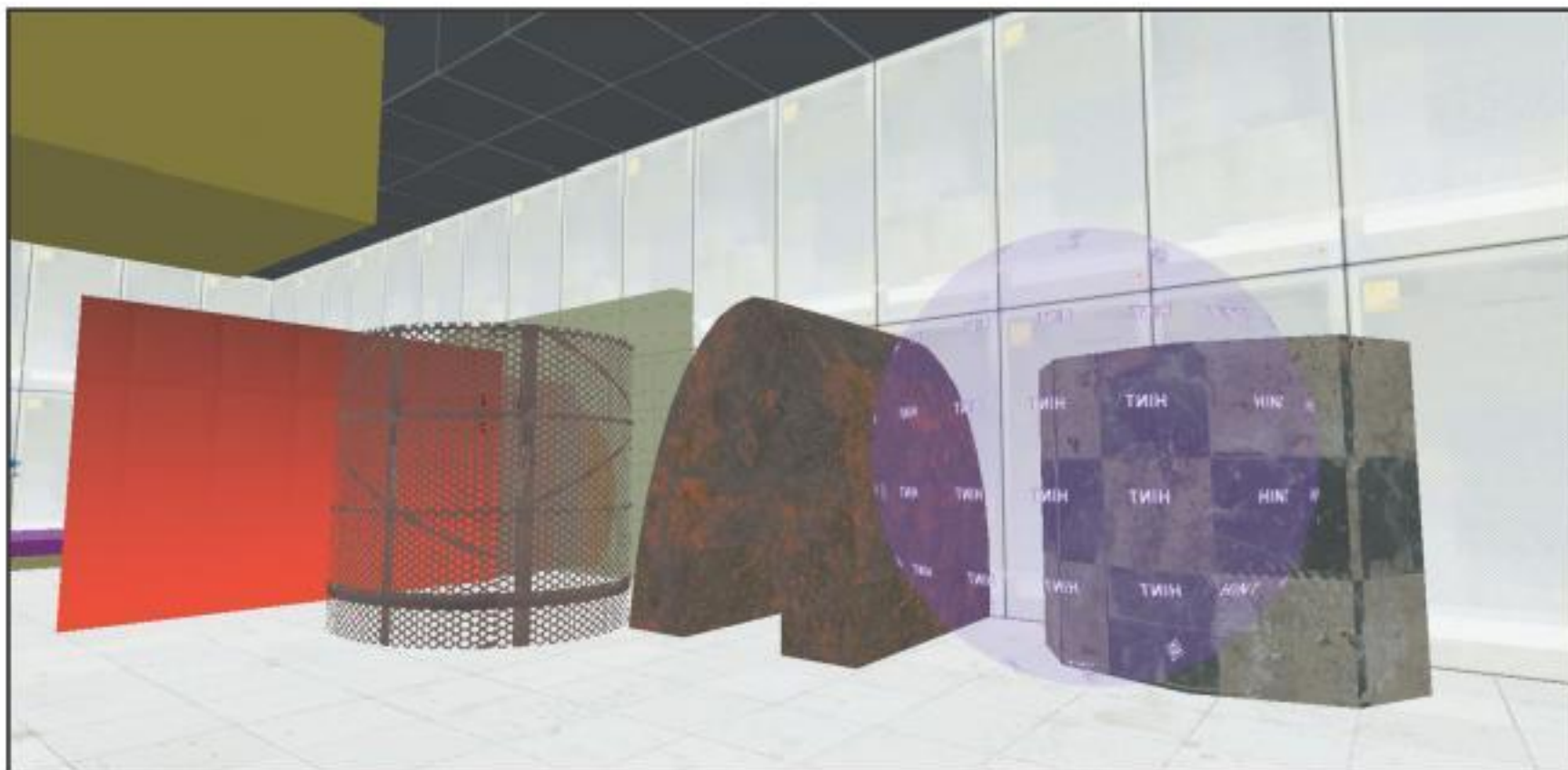
ПРИМИТИВНЫЙ ПРИМИТИВ

Когда требуется создать пандус или, скажем, перепилить под углом трубу, на помощь приходит инструмент **Clipping tool** (вызывается комбинацией клавиш **Shift+X**, альтернатива — третья кнопка снизу на панели в левой части приложения).

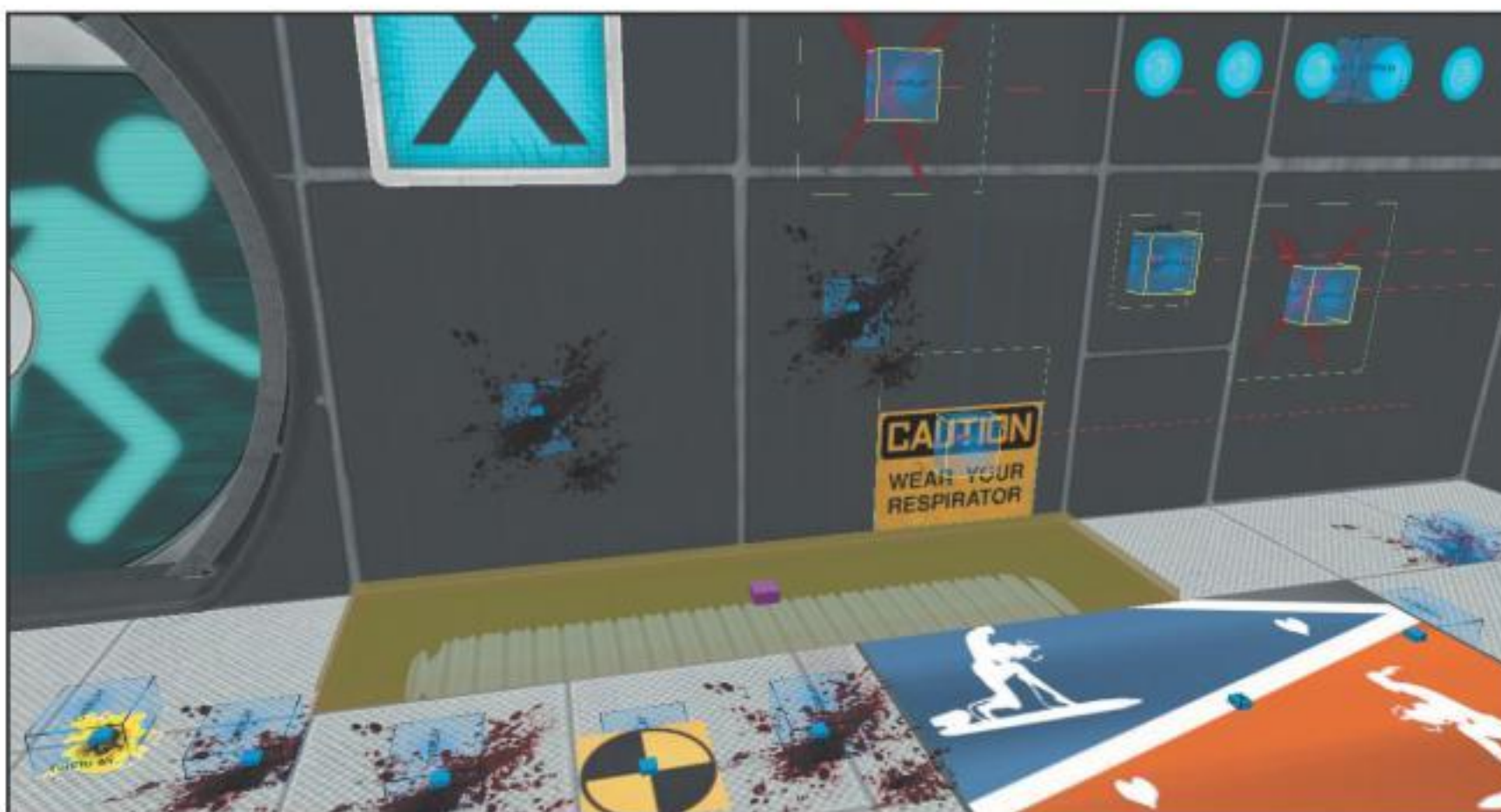
Работает **Clipping tool** следующим образом. Выделяете на одном из видов браш, который хотите разрезать на несколько частей, вооружаетесь **Clipping tool**. После этого переходите в одно из 2D-окон (скажем, **Top**), щелкаете левой кнопкой мыши по тому месту, где хотите обозначить первую координату сечения плоскости, и, не отпуская кнопку, передвигая мышью относительно коврика, определяете угол наклона и длину линии, которая поделит вашу конструкцию на две части. Чтобы создать плоскость сечения, просто отпускаете левую клавишу мыши и нажимаете клавишу **Enter**.

Если вы сразу попытаетесь переместить часть распиленного объекта на новое место, то будете неприятно удивлены: за выбранным элементом поползет вся конструкция. Это же касается и удаления одного из фрагментов элемента, созданных с помощью сечения плоскости. Почему так? Для удобства работы все составляющие элемента автоматически склеиваются между собой.

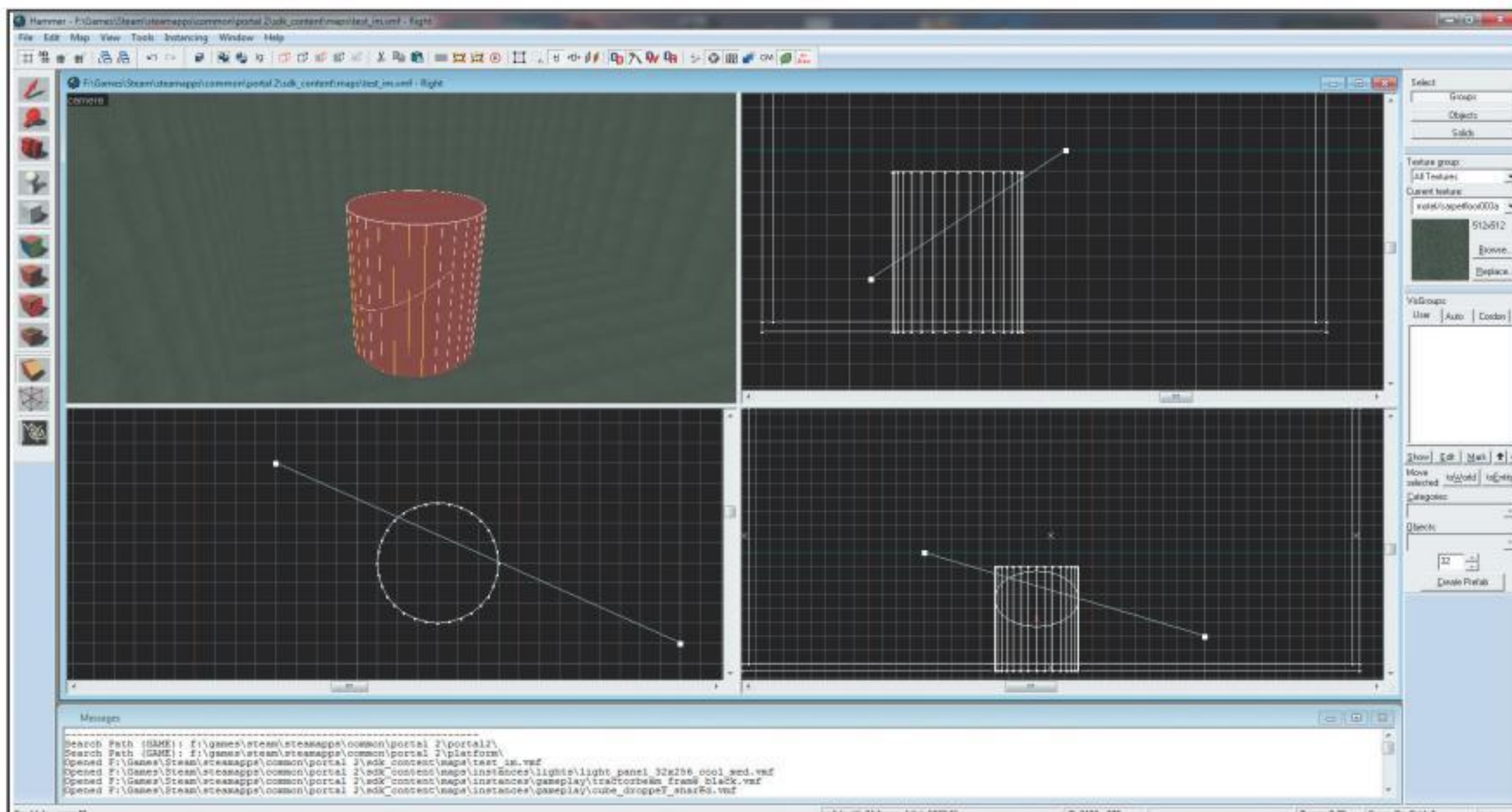
Чтобы избавиться от проблемы, нужно всего лишь разгруппировать объект на независимые составляющие. Делается это следующим образом. Выделяете экспе-



Помимо классических блоков, нашлось в Hammer место и сферам, и цилиндрам, и ряду других примитивов.



Добавляем «накладные картинки» на пол и стены тестового помещения.



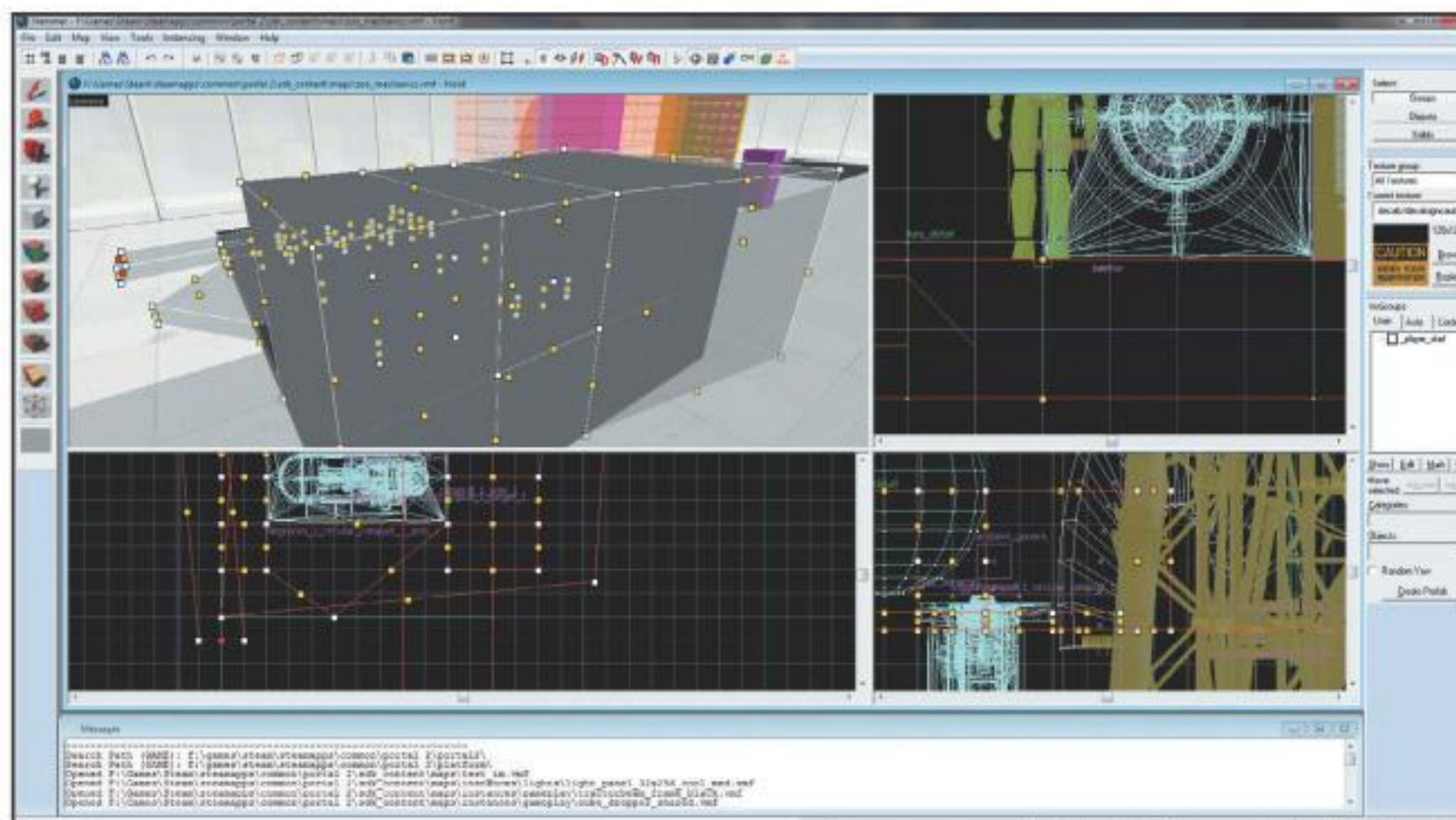
Рассечь объект плоскостью? Легко!

риментальный элемент на одной из проекций, щелкаете по трехмерной форме правой кнопкой мыши и в выпадающем меню выбираете пункт **Ungroup selected groups**.

ОТ ВЕРШИНЫ К ВЕРШИНЕ

Еще один важный инструмент для работы с брашами в Hammer — **Vertex manipulation**. Он представляет собой простенький редактор вершин, которым оснащаются большинство трехмерных редакторов. Этот инструмент предназначен для изменения геометрии объектов за счет перетаскивания их вершин. Он идеально подходит для создания кривых и наклонных поверхностей, предметов интерьера, разного рода строений и всяких необычных конструкций.

Активируется комбинацией клавиш **Shift+V** (альтернатива — вторая кнопка снизу на панели в левой части приложения). Работает **Vertex manipulation** по следующему принципу. Выделили объект, ухватились левой кнопкой мыши за одну из вершин и передвинули точку на новое место. Требуется выделить одновременно две и более вершинок каркаса? Не проблема — зажимаете клавишу **Ctrl** и поочередно выделяете нужные точки объекта. Правда, чересчур злоупотреблять использованием **Vertex manipulation** не стоит: если некорректно выстроить вершинки, то с большой вероятностью Hammer выдаст ошибку при компиляции уровня.



Режим редактирования вершин брашей.

НАКЛАДНЫЕ КАРТИНКИ

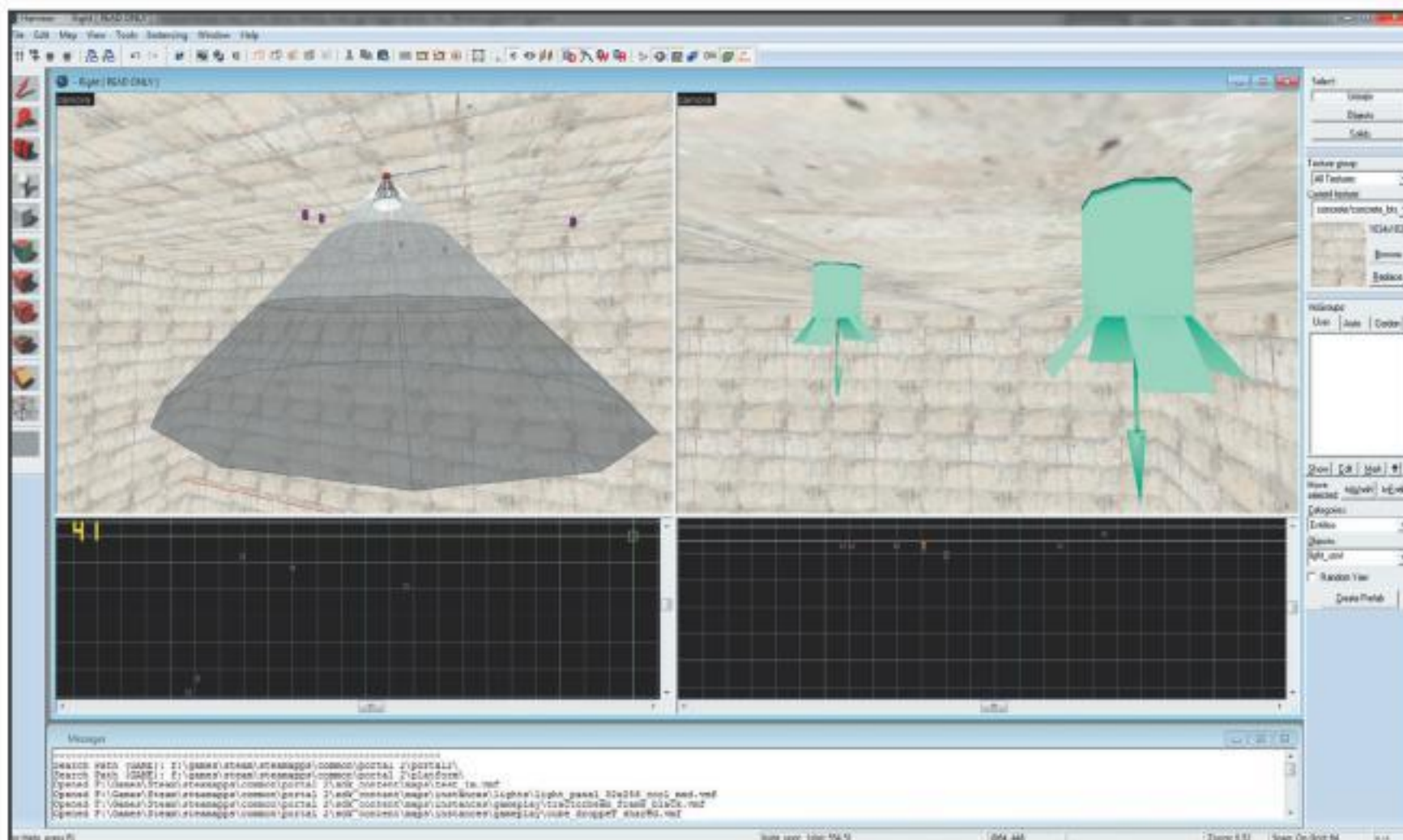
С редактированием примитивов разобрались, переходим к текстурированию. В предыдущем материале мы рассмотрели, как покрыть уровень текстурами, и научились масштабировать присваиваемые объектам тайлы. За кадром остался лишь один вопрос — нанесение на поверхность уже затекстурированных брашей «накладных картинок» (пятна краски, листья, граффити, информационные значки, логотипы, плакаты и т.д.).

Проще всего реализовать задуманное с помощью инструмента **Apply decals**, который откли-

кается на комбинацию клавиш **Shift+D** (альтернатива — пятая кнопка снизу на панели в левой части приложения). «Накладные картинки» в Hammer размещаются поверх основного текстурного слоя. Переходите в режим **Apply decals**. Выбираете нужную группу текстур и собственно изображение из раскрывающихся списков **Texture group** и **Current texture** на второй панели сверху, расположенной в правой части программы (например, **All Textures** и **decals/playerlogo4**). Кликаете левой кнопкой мыши по тому месту на объекте, куда хотите поместить «накладную картинку».

Есть у **Apply decals** и пара недостатков. Размещенные этим инструментом изображения невозможно безболезненно удалить (разве что вместе с самим элементом), растянуть добавленную на грань объекта накладную картинку также не представляется возможным. Вот она, расплата за излишнюю простоту.

Прекрасно зная все это, разработчики вживили в Hammer альтернативный текстурный модуль **Apply overlays**, лишенный перечисленных недостатков. Вызывается он комбинацией клавиш **Shift+O** (альтернатива — четвертая кнопка снизу на пане-



Учимся работать с объектами — добавляем на сцену источники света.



Ни один полноценный уровень в Portal 2 не обходится без тщательно продуманной системы освещения.

ли в левой части приложения) и работает практически так же, как и Apply decals.

Основное отличие в том, что инструмент Apply overlays наносит текстуру не на сам объект, а на отдельную плоскость, которая, в свою очередь, накладывается на грань объекта. Отсюда и возможность растянуть/удалить «накладную картинку». Растяжение производится путем перемещения вершинок плоскости с изображением в окне 3D-вида, а удаление — нажатием клавиши Delete (не пытайтесь уничтожить «накладную картинку» при включенном модуле Apply overlays — это приведет к незамедлительному удалению всех созданных с помощью него плоскостей с текстурами; сначала перейдите в режим выделения объектов

(**Shift+S**) и лишь затем выберите неудобную «накладную картинку» и нажмите **Delete**).

Если вы хотите добиться плавных текстурных переходов и сделать максимально проработанную карту, то без этого замечательного текстурного инструмента вам просто не обойтись.

РАБОТА С ОБЪЕКТАМИ

Набегавшись по просторному уровню, сделанному по принципу «пол, стены, потолок», вы наверняка захотите украсить карту бутафорскими элементами (мебель, фрагменты интерьеров, визуальные эффекты), добавить источники света и запустить в экспериментальные комнаты хотя бы парочку NPC, чтобы не помечать со скуки.

Вооружитесь инструментом **Entity Creation Tool** (комбинация клавиш **Shift+E**, альтернатива — четвертая кнопка сверху на панели в левой части редактора), который как раз используется для добавления готовых объектов из стандартной библиотеки (надо заметить, весьма обширной — в здешней базе представлены десятки элементов на все случаи жизни) на уровень.

На самой нижней панели инструментов в правой части редактора выберите из раскрывающегося списка **Categories** группу **Entities**, а из списка **Objects** — любой подходящий объект. Предлагаем сперва обозначить на карте несколько источников света — они помечены префиксом **light_**.

Как только определитесь с моделью светильника (мы, на-

пример, выбрали объект **light_spot**), перейдите в окно 3D-вида и кликните левой кнопкой мыши по тому месту на уровне, где хотите создать объект. Чтобы помещение не было совсем уж темным, добавьте в него, скажем, пять ламп. Когда закончите, нажмите клавишу **Esc** для отключения инструмента **Entity Creation Tool**.

Перейдите в режим выделения объектов и по аналогии с брашами скорректируйте местоположение источников света на карте: в одном из окон 2D-вида щелкаете по элементу левой кнопкой мыши (для выделения) и, удерживая ее, передвигаете манипулятор. Чтобы одновременно выделить несколько моделей на сцене, зажмите клавишу **Ctrl** и поочередно выберите нужные объекты. Для удаления выбранного объекта воспользуйтесь клавишей **Delete**.

Создание и вставка дубликатов объектов в Hammer производится с помощью привычных комбинаций **Ctrl+C** и **Ctrl+V**. Поворот моделей осуществляется так же, как и в случае с заготовками комнат: дважды щелкаете левой кнопкой мыши по центру нужного элемента на проекции top и при появлении кружков на вершинах 3D-конструкции ухватываетесь за одну из них и передвигаете мышью.

При проектировании интерьеров и расстановке объектов крайне желательно учитывать, что один юнит (единица измерения длины, ширины и высоты в Hammer) соответствует одному дюйму в реальной жизни (2,54 см). Рост игрока — 72 юнита.



Геометрия уровня, текстурирование, а также работа с объектами — основы основ, не зная которых невозможно создать хоть сколько-нибудь качественный уровень для игры. Но все это лишь вершина айсберга. Есть еще одна масштабная тема, целый пласт, который нам с вами предстоит поднять в следующий раз, — это скрипты.

Их жутко ненавидят, их боятся как огня, но почти вся игровая логика завязана именно на них. Без программного кода обязательно не откроется какая-то дверь, не произойдет загрузка новой карты, NPC не получат набор четких инструкций и, соответственно, не смогут адекватно реагировать на действия игрока, по прохождении определенного участка не сработает хитроумная ловушка... и все в таком ключе. Мы постараемся объяснить, как работают скрипты, максимально простым и доступным языком. Так, чтобы вы больше не пугались этого страшного слова. ■



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

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

Ответы на самые интересные и актуальные письма

mail@igromania.ru



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, дорогие читатели. После длительного перерыва (шутка ли, номер готовился заметно больше обычного), когда все отгуляли положенные им отпуска, погрелись на солнышке, а некоторые, наоборот, намерзли на северах, мы снова возвращаемся к нашей любимой «Почте». Усаживайтесь поудобней, мы начинаем.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Всех приветствую. Фридрих Ницше говорил: факты не существуют — есть только их интерпретации. С этим сложно не согласиться,

но причин расстраиваться нет. Сегодня у нас в программе интерпретация четырех самых ярких, самых сочных фактов, которые вы прислали нам в вопросительной форме. Поехали.

ПИСЬМО НОМЕРА УТЕЧКА МОЗГА МОЕГО

Я планирую стать программистом, активно учусь. Хожу на курсы и занимаюсь сам. Уже подрабатываю веб-разработчиком в небольшой студии, хотя только в следующем году заканчиваю школу. И вот какой у меня вопрос. Сколько ни пытался выяснить, не могу понять, какова средняя зарплата программиста у нас в России? Я сильно подумываю о том, чтобы лет через пять-шесть уехать работать в США, в Силиконовую долину. Понимаю, что лихо замах-

нулся, но я настойчивый и, надеюсь, добьюсь своего. Говорят, что там можно зарабатывать десятки тысяч долларов в месяц, а в нашей глубинке я едва на пять тысяч рублей нарабатываю.

Скажите, правда, что в Силиконовой долине пользуются спросом отечественные программисты? И что им платят огромные деньги? А если я никуда не поеду, то каковы шансы хорошо получить здесь, на родине? — 345Антоха678



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

считал деньги на чужих счетах

Для начала — долина все же не Силиконовая, а Кремниевая (по-английски silicon — кремний). Работать там мечта очень многих IT-специалистов, но не стоит думать, что



Два мушкетера. Работа виртуальной кисти Михаила Головачева.

ГУИЛДВАРС



2011 Сентябрь September

| Неделя Week | Понедельник Monday | Вторник Tuesday | Среда Wednesday | Четверг Thursday | Пятница Friday | Суббота Saturday | Воскресенье Sunday |
|----------------|-----------------------|--------------------|--------------------|---------------------|-------------------|---------------------|-----------------------|
| 35 | | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 36 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 37 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 38 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 39 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | | |



Издатель: NCsoft Разработчик: ArenaNet



Издатель SCEA Разработчик Eat Sleep Play

METAL



ИГРОВАЯ
МАНИА

| 2011 | Сентябрь September | | | | | | |
|----------------|-----------------------|--------------------|--------------------|---------------------|-------------------|---------------------|-----------------------|
| Неделя Week | Понедельник Monday | Вторник Tuesday | Среда Wednesday | Четверг Thursday | Пятница Friday | Суббота Saturday | Воскресенье Sunday |
| 35 | | 1 | 2 | 3 | 4 | | |
| 36 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 37 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 38 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 39 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | | |

кто-то получает там заоблачные деньги. В среднем зарплата программиста в Кремниевой долине (можете сами поискать в интернете статистику за разные годы) — порядка \$6000 в месяц, но никак не десятки тысяч.

При этом цены в том же Сан-Хосе (негласная столица долины) заметно отличаются от средних по США. И если взять разницу между потенциальной зарплатой и тем, сколько придется тратить на жизнь, то получится, что выгоднее работать программистом в том же Нью-Йорке — мягко говоря, не самом дешевом городе. Там средняя зарплата программистов несколько ниже, а вот жилье, продукты, транспорт существенно дешевле.

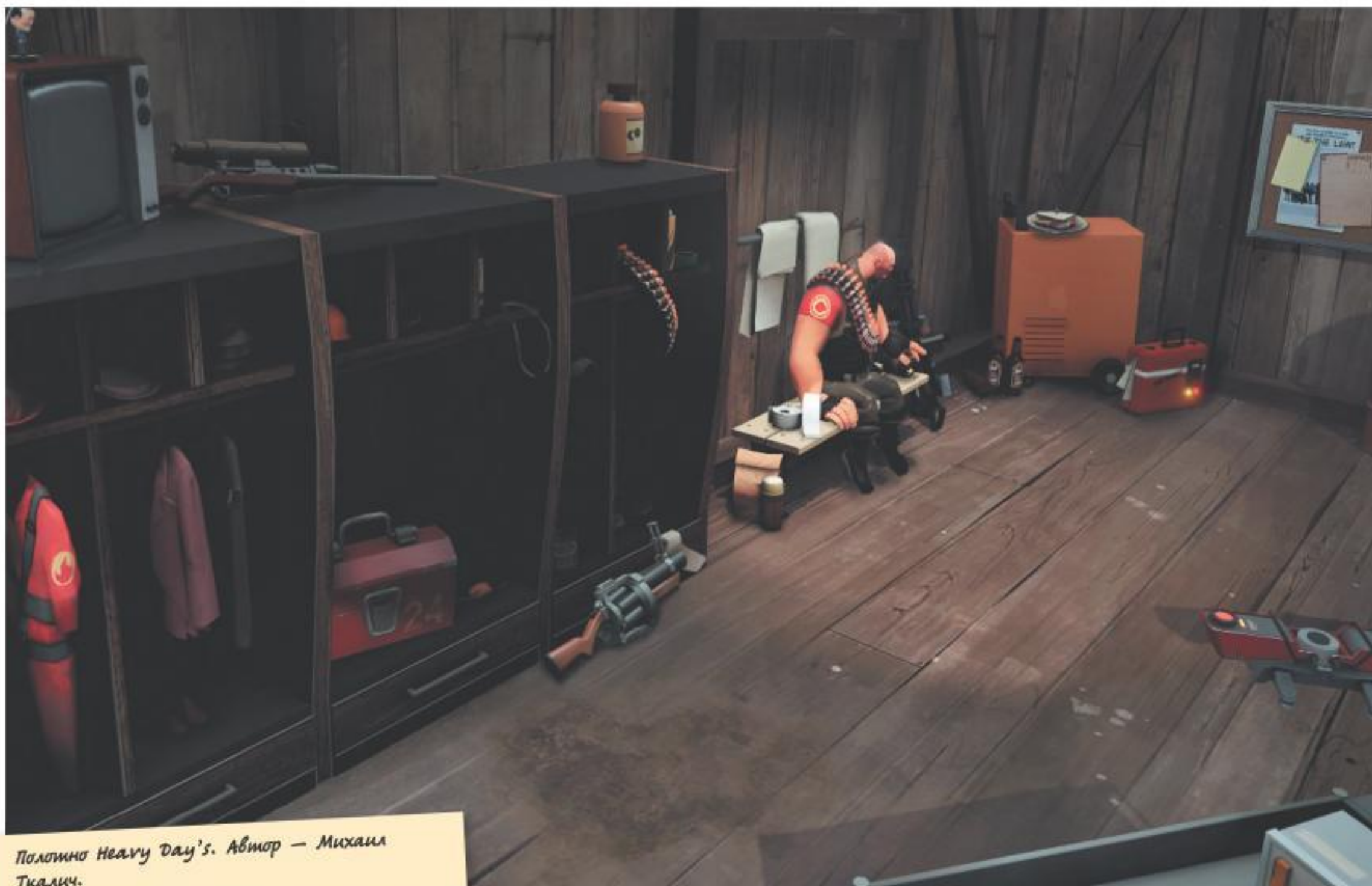
А вот за чем стоит ехать в Кремниевую долину, так это за опытом. Но, надеюсь, все понимают, что уровень вхождения очень высокий. Чтобы получить возможность набираться опыта в Сан-Хосе, вам нужно быть первоклассным специалистом, поработать предварительно в нескольких крупных компаниях. И тогда появится шанс стать не просто первоклассным, а лучшим в своем деле.

Ваша же национальность не имеет никакого значения. Когда речь идет о том, что где-то очень популярны специалисты в какой-то области из такой-то страны, имеют в виду лишь то, что в этой стране ввиду каких-то причин много высококлассных специалистов в каком-то вопросе. Почему производство тяготеет к Китаю? Потому что там много дешевой рабочей силы. Выгоднее наладить контроль над качеством там, чем производить у себя.

ПРИЗ



Традиционно мы премируем автора письма номера. На этот раз в качестве приза у нас Беспроводной маршрутизатор TP-LINK TL-MR3420. Характеристики: 802.11N, 802.11b/g, 300 Мбит/с, две съемные антенны, возможность подключения 3G-модемов. Подробности на сайте www.tp-link.com/ru.



Полотно Heaven Day's. Автор — Михаил Ткалич.



Очередная работа постоянного поставщика картинок к «почтовому» столу — Baker.

Закон рынка. Никто не будет смотреть на цвет вашей кожи и печать в паспорте, будут обращать внимание на ваше резюме и рабочие навыки.

На мой взгляд, цель изначально поставлена неверно. Хорошая, годная цель — стать высококлассным программистом. После этого можно будет самому выбирать место работы. А цель «хочу работать в Кремниевой долине» вряд ли приведет к успеху.

В отечественном игростроении сейчас нехватка талантливых опытных программистов. Я знаю минимум три открытых вакансии со стартовой зарплатой в районе ста тысяч рублей (сравните с зарплатами в США, не такое уж большое отличие). Претендентов на них много, но программистов необходимого уровня до сих пор не нашли.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
закачивала силикон

Старпом, не расхолаживай человека. Мечта работать в Кремниевой долине вполне хорошая. Главное, чтобы Антон всегда помнил, что главное средство для осуществления этой мечты — постоянное повышение профессиональных навыков. У меня есть знакомая, которая поставила себе цель — жить в Египте. Четыре года шла к этой мечте, а сейчас мало того, что она там живет (прямо слышу ехидные смешки, но речь о мечте, а не о напряженности в регионе), так еще и нашла призвание всей своей жизни. Она инструктор по дайвингу, от моря ее за уши не оттащишь. Поэтому не оставляйте свою мечту, стремитесь к ней. Цель в жизни, пускай даже промежуточная, — это очень важно.

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.



Концептуальная композиция. Рамис Зубяиров (Москва).

ПИСЬМО №1 С ГАДЖЕТОМ В ПОХОД

Привет, Света и товарищ Макаренко. Я точно знаю, что вы довольно много путешествуете — и чаще всего диким способом. То на лодках ваши фотографии в интернете вижу, то с рюкзаком за плечами. Скажите, а вы при этом много гаджетов таскаете с собой в походы? Наверняка ведь хочется поиграть в отпуске, но как-то же в горах надо все это заряжать, беречь, ну и таскать, наверное, нелегко? — Игорь Чижов



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

путалась в гаджетах

Гаджеты в путешествиях — настоящая головная боль. Одно дело, когда ты едешь отдыхать цивилизованно. В отель — с целым выводком чемоданчиков. Зная, что у тебя будет постоянный доступ к розеткам и не надо заботиться о подзарядке. Прикинула и поняла, что даже во время какого-нибудь недельного выезда к морю таску с собой изрядное количество всевозможных устройств. Разумеется, телефон. В обязательном порядке — ноутбук. Иногда, если предполагаю немного поработать вне отеля, приходится брать нетбук (не таскать же с собой громоздкий игровой ноутбук на пляж или в кафе). Всегда с собой есть зеркальная фотокамера, а иногда еще и вспышка/дополнительные объективы/винчестер для моментального скидывания фотографий.

Зачастую со мной путешествует какая-нибудь портативная консоль — либо PSP, либо NDS (а теперь вот стараниями Старпома —

3DS). В кармане болтается плеер (телефон у меня древний, как источник качественной музыки использовать его не получается).

И это я еще не вспоминаю про всякие женские штучки вроде фенов, которые, если подумать, тоже можно отнести к гаджетам. Вот и получается, что все устройства с целым ворохом всевозможных зарядок и блоков питания (когда же уже придумают универсальную зарядку для всего?!) занимают целую походную сумку.

Но все это ничто по сравнению с тем, сколько всякого электронного скарба таскают с собой другие люди. Вот если вы, например, фотограф. То почти всегда с вами целый рюкзачок с фототехникой. Когда путешествую по городам, диву даюсь, как это некоторые любители запечатлеть все в цифре не устают носить с собой такое количество различных прибабасов — не ленятся ведь даже тяжелые штативы на плечах таскать.

В диком формате — вдали от цивилизации — я тоже отдыхаю регулярно, но про бытие гаджетов в походных условиях вам лучше Старпом расскажет, он на этом деле собаку съел.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

топил гаджеты в ручьях

Тема актуальная. С каждым годом число гаджетов, которые хочется взять с собой в поход, растет, а спина одна. Было бы, конечно, здорово прихватить с собой куда-нибудь на снежный пик целый воз всевозможных устройств и сидеть потом в шезлонге на снежнике, попивая оранджус и вывешивая в блоке фото горных вершин... Но как подума-

ешь, что этот воз придется тянуть самому, желание сразу пропадает.

Поэтому в походы беру самый минимум. Смартфон, который исполняет роль компьютера — и почту проверить (если сотовая связь доступна, что бывает нечасто), и текст написать, и, чего уж греха таить, поиграть вечером у костра во что-нибудь простенькое.

Кроме этого всегда с собой GPS-навигатор, без которого в малонаселенных районах нашей страны обходиться бывает непросто: карты зачастую составлены неточно, а уж если рядом не дай бог оказался какой-нибудь стратегический объект, еще и специально искажены. Почти всегда берем с собой рации для общения на маршруте. Если идет большая группа, то иногда на всю компанию тащим один нетбук и, конечно, не забывает про фототехнику.

Проблему зарядки в последнее время стало модно решать за счет питания от солнечных батарей. Берется небольшая панелька, раскладывается, подключается к гаджету. Если не забывать следить за конструкцией, то она будет долго служить верой и правдой. Но стоит проявить невнимательность, как все может закончиться плачевно. Пару раз у нас в походах заряжающиеся от солнечной батареи устройства накрывало дождем. Один раз для ускорения зарядки знакомый унес устройство на вершину сопки и вспомнил об этом только к вечеру следующего дня, когда мы прошли более сорока километров. Пришлось возвращаться.

ПИСЬМО №2 3D-ВЛЕЧЕНИЕ

Так ли нужно новомодное 3D в играх? Сколько шуму, а что-то повсеместного распространения



«Откуда Призрак берет информацию после уничтожения Серого посредника» — Евгений Нестерович.

я не наблюдаю. Может, это все очередной шик? — Роман Николаев



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

сбирала глаза в кучку

Этот вопрос задают нам постоянно. Более того — под разными предложениями, в разных формах и в нескольких ключах мы уже на него отвечали. Но с тех пор произошло одно событие, которое наглядно показало, насколько вообще 3D нужно обычным людям в повседневной... игре.

Я, разумеется, про Nintendo 3DS, которая, как бы это помягче выразиться... стартовала крайне неудачно. Настолько, что некоторые уже называют ее надгробным камнем на могиле создателей. Можно долго спорить о причинах низких продаж — цена в некоторых регионах очень высокая, игр пока мало и так далее. Но важно в этой ситуации еще и вот что. То самое 3D без очков, главная особенность консоли и ее главная же головная боль.

Мало того, что стереоэффект вызывает у некоторых проблемы медицинского характера — слезотечение, головные боли, полуобморочные состояния. Так оказалось, что во многих играх 3D еще и откровенно неудобно пользоваться. Взять, к примеру, Street Fighter. Казалось бы, все здорово. Но невозможно нормально играть в файтинг, держа консоль строго на определенном расстоянии от глаз, это неудобно. В результате изображение постоянно прыгает, 3D пропадает, и уже минут через де-

сять игры с досадой отключаешь злосчастный ползунок. Причем ловишь себя на мысли, что даже если бы все было сделано удобней, то все равно отключил бы. Потому что, ну, действительно — зачем в тех же файтингах стерео?

Причем я не единственная, кто так поступает. Я общаюсь со многими владельцами 3DS, и почти у всех весьма скептическое отношение к стереоэффекту. Чтобы привлечь игроков, необходимо делать игры, в которых 3D является не дополнением к классическому геймплею, а основой для него. В отличие от кино просто стереоантураж вряд ли может вытянуть на себе целую консоль. Нужны новые подходы, нестандартные шаги, изобретение, в конце концов, новых жанров. Но вот этого-то как раз пока и не наблюдается.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

косился по сторонам

Боюсь, что никакого появления новых жанров мы и не дождемся. 3D проникает в нашу повседневность подспудно. На трехмерной игле уже плотно сидит кинорынок. Но обратите внимание — все стараются отработать программу без сумасшедших затрат. Если из кадра вам в лоб вылетает колесо, то это тут же называется полноценным 3D, и билеты начинают стоить раза в два-три дороже. Никакой революции в кино не произошло, произошла эволюция. То же самое будет и в играх.

Разработчики вроде бы понимают, что 3D надо как-то осваивать, но это стоит де-

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.

нег. В итоге — прикручивают для галочки и ради возможности расписать поддержку. Даже когда 3D-мониторы появятся у всех, никаких качественных скачков не случится. Просто в бюджет всех проектов будут по умолчанию закладывать средства еще и на стерео.

Со словами Светы согласен полностью. Даже в 3DS, где «самое доступное 3D на свете», оно часто мешает, а вау-эффект проходит очень быстро.

ПИСЬМО №3

ЗАГРУЗИ МЕНЯ, ЕСЛИ СМОЖЕШЬ

Здравствуй, «Игромания». Сейчас, после выхода игр, очень часто к ним появляются различные платные дополнения. Это, что, новый тренд? Создается впечатление, что разработчики изначально распиливают игру на части, чтобы продать это все подороже. Но это ведь нечестно. Надо и о людях думать. Эдак мы скоро дойдем до того, что нам будут продавать заставку, а потом требовать деньги за каждый новый уровень. Это закончится когда-нибудь? — GeoTrash



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

работал лобзиком

В обозримом будущем не закончится. Схема для разработчиков очень удобная. Себестоимость игр год от года растет, все пытаются найти способы, как навариться на уже созданном продукте. По сути, создатели однопользовательских игр перенимают опыт у девелоперов MMOG, где много лет существуют и абонентская плата, и продажа вещей/опыта/много чего еще. Подписку только на однопользовательскую игру никто пока внедрить не решает (хотя телодвижения в этом направлении делаются), а вот продавать DLC научились отлично.

Я в этом никакого криминала не вижу. Зависимость простая. Если разработчик потратился на создание, сделал отличную игру и продал ее большим тиражом, у него есть возможность дополнительно заработать, выпустив DLC. Создатель — обогатился, игроки — получили свою дозу фана. Если же игра некачественная, то, во-первых, продажи изначально низкие и целевая

аудитория для дополнений невелика. Во-вторых, даже те, кто игру приобрел, вряд ли будут покупать DLC.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

делила неделимое

Для меня самый наглядный пример неудачной тактики разработчиков при продаже игры — это Alien Breed. Мы со Старпомом вместе проходили первую часть. И было видно, что создатели искусственно растягивают прохождение. Добавляют безликих уровней, коридоров, запускают толпы однотипных монстров. В результате треть игры проходила, по сути, за столько, за сколько обычно проходится целая игра, — за 5-8 часов. А вот число ярких моментов было... как в трети любой неплохой игры. То есть очень низкое.

Потом мы прошли вторую и третью часть, которые, по слухам, продались очень плохо, и стало понятно, как же промахнулись создатели. Если бы они вычистили из всех трех частей все длинные и затянутые локации, собрали воедино все запоминающиеся бои с боссами, собрали бы из этого одну игру длиной часов в шесть, то получился бы хоть и не шедевральный, но очень хороший экшен. К нему можно было бы потом выпускать дополнения, можно было бы делать следующую часть игры — их бы купили. Вместо этого получилась жвачка, теряющая вкус почти с самого начала.

И возьмем контрпример — DLC в Call of Duty. Многомиллионные продажи оригинала и очень неплохая статистика по дополнениям, на создание которых было потрачено минимум денег, а кое-что, допуская, могло быть сделано и вовсе до выхода игры, а потом просто отложено до лучших времен.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

На этом наш очередной выпуск «Почты» подходит к концу. Со всеми прощаюсь до следующего номера. На горизонте уже маячит осенний игропад, поэтому желаю

всем поднабраться сил за последние недельки две. Потом времени может уже и не быть.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Американский изобретатель Чарльз Кеттеринг как-то сказал: «Я интересуюсь будущим потому, что собираюсь провести там всю свою

остальную жизнь». Искренне надеюсь, что вы интересуетесь будущим так же, как делаем это мы. До встречи в следующем номере. ■



Барретт из Deus Ex: Human Revolution. Петраков Михаил (Луганск).



Таурен из пластика. Лепил — Николай Михрамов (Нижний Новгород).

МИНУТА СЛАВЫ

Тема — наша. Фотографии, скриншоты, рисунки, фотожабы — ваши!



Дюк покоряет не только женские сердца, но и воздух. Владимир Куксенко (Хабаровск).



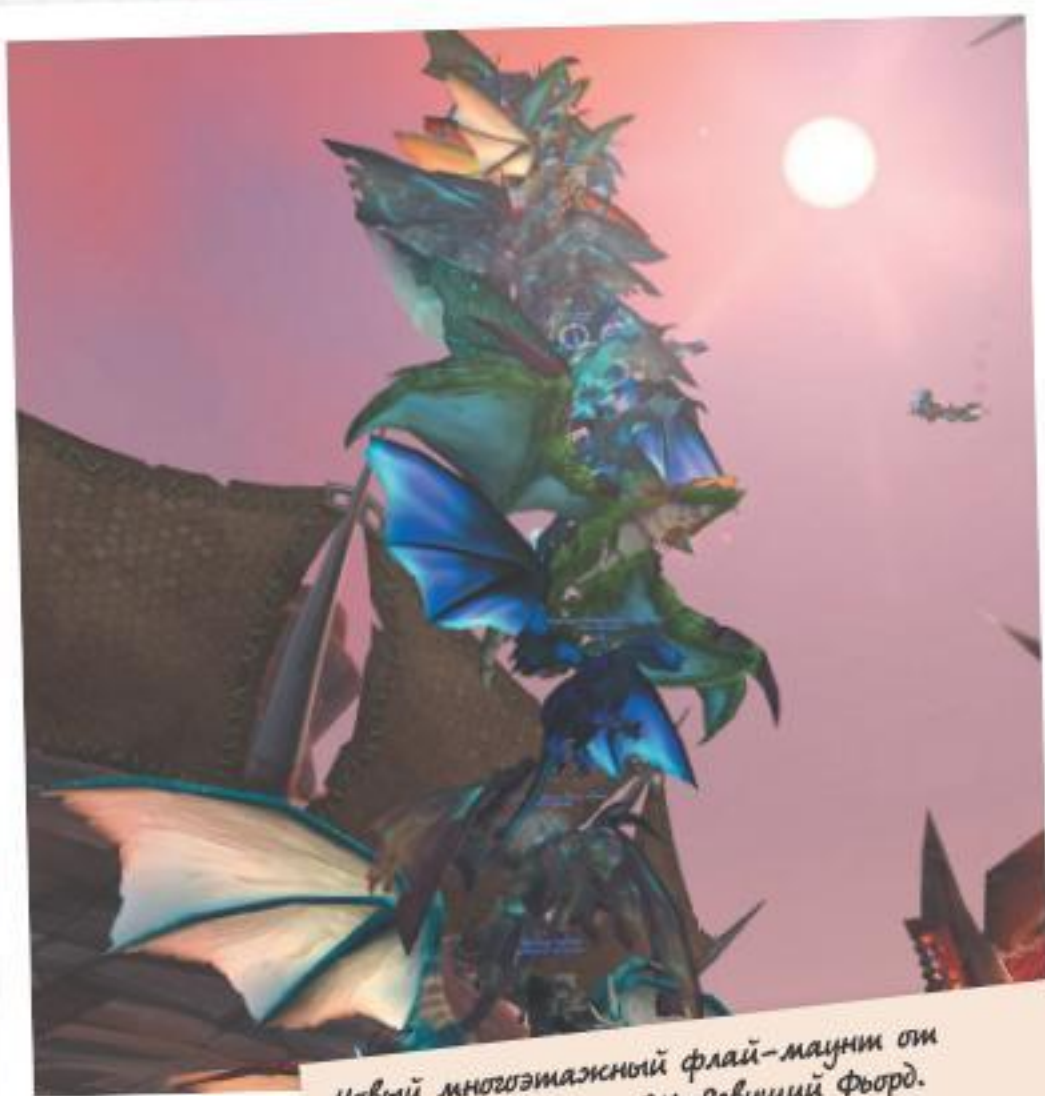
Удивление инновациям. Никита Перельгин (Улан-Удэ).



Самый безопасный вид авиатранспорта в представлении Игоря Life'Rx Петрова (Ульяновск).



Дракон на реактивном двигателе. Евгений Щетинин (Славгород, Алтайский край).



Новый многоэтажный флай-маунт от Blizzard! Автор — RU-Революция Фьорд.

Тоже, с позволения сказать, летательный аппарат. Alex aka Creator11.



Порталет, как его видит Амир Османов (Санкт-Петербург).



Забег по взлетно-посадочной полосе. Кролика запускал Александр Руденко.

НОВАЯ ТЕМА



Каждый номер мы задаем определенную тему, так или иначе связанную с играми и игровой индустрией. Вы придумываете, как эту тему можно интересно — а главное, остроумно — обыграть в виде фотографии, скриншота, рисунка, фотожабы, модели или чего-то еще, и присылаете плоды своих трудов нам. Лучшие работы будут опубликованы в «Минуте славы».

Тема следующей «Минуты славы» — **ЖИВОТНЫЕ В ИГРАХ** (схожие темы уже были, но вокруг зверушек накал веселья максимален, поэтому давайте повторим). Братья наши меньшие (а иногда и большие) в самых неожиданных ситуациях.

Ждем от вас не только смешные скрины, но и фотожабы, коллажи, юмористические фотографии, модельки...

Ваши работы присылайте на адрес mail@igromania.ru — с обязательной пометкой «Игромания/Минута славы». Работы принимаются до 20 сентября.



Верхом на мечте. Автор — Александр Протасов.



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.

HUNTED: THE DEMON'S FORGE

(PC)



Найдите и откройте «Блокнотом» следующие файлы: **Мои документы/My Games/Hunted/DFGame/Config/DFGame.txt** и **Папка с игрой/DFGAME/CONFIG/DEFAULTGAME.txt**. Изменяя указанные ниже строки в обоих файлах, вы сможете усложнить или упростить себе жизнь в игре.

[DFGame.DFCrystalManager]

ShardsPerCrystal=5 — количество осколков кристаллов, которые нужно собрать для получения целого кристалла.

AllSkillsEnabled=false — если изменить **false** на **true**, ваш герой получит все навыки в игре.

[DFGame.DFDifficultyLevelSettings]

HeroHealthMod[0]=1.2f

HeroHealthMod[1]=1.0f

HeroHealthMod[2]=1.0f

HeroHealthMod[3]=0.9f

Эти параметры отвечают за здоровье героя. Если изменить, скажем, **1.0** на **10.0**, ваш персонаж станет намного крепче и сможет пережить больше атак врагов. Цифры в квадратных скобках отвечают за сложность игры (0 — самая простая, 3 — самая сложная).

HeroDmgMod[0]=1.0f

HeroDmgMod[1]=1.0f

HeroDmgMod[2]=1.0f

HeroDmgMod[3]=1.0f

Эти параметры отвечают за урон, который вы наносите врагам (чем больше, тем удары сильнее).

EnemyRangedDmgMod[0]=0.8f

EnemyRangedDmgMod[1]=1.0f

EnemyRangedDmgMod[2]=1.25f

EnemyRangedDmgMod[3]=1.4f

EnemySpellDmgMod[0]=0.8f

EnemySpellDmgMod[1]=1.0f

EnemySpellDmgMod[2]=1.25f

EnemySpellDmgMod[3]=1.4f

EnemyMeleeDmgMod[0]=0.8f

EnemyMeleeDmgMod[1]=1.0f

EnemyMeleeDmgMod[2]=1.25f

EnemyMeleeDmgMod[3]=1.4f

Аналогично для урона врагов вашему герою. **Ranged** — дальние атаки, **Spell** — магия, **Melee** — рукопашная.

OozeCostAmountMod[0]=1.0f

OozeCostAmountMod[1]=1.0f

OozeCostAmountMod[2]=1.0f

OozeCostAmountMod[3]=1.0f

Эти параметры определяют стоимость магических приемов. Чем значения ниже, тем меньше тратится маны. Если поставить значение **0.0**, мана станет бесконечной.

EARTH DEFENSE FORCE: INSECT ARMAGEDDON

(XBOX 360, PS3)



Галерея игры содержит семь скрытых изображений. Чтобы их посмотреть, в меню **Extras/Gallery** нажмите следующую последовательность кнопок, если вы играете на Xbox 360: **X, X, Y, X, LB, RB**. Если вы играете на PS3, код будет такой: **квадрат, квадрат, треугольник, квадрат, L1, R1**. После этого откроются картинки под номерами 41-47.

PANZER CORPS

(PC)

Нажмите во время игры **Ctrl + Alt + Shift + C** и набирайте:

prestige x — дает **x** престижа (здесь и далее вместо **x** печатайте нужное число)

core x — войска

aux x — слоты

CATHERINE

(XBOX 360, PS3)

Код набирается на титульном экране режима **Rapunzel** и открывает дополнительные уровни в этом режиме. Если код введен правильно, изменятся цвета на экране. Сам код такой: **вверх, вниз, вниз, вверх, вверх, вверх, вниз, вниз, вниз, вниз, вниз, право**.



ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

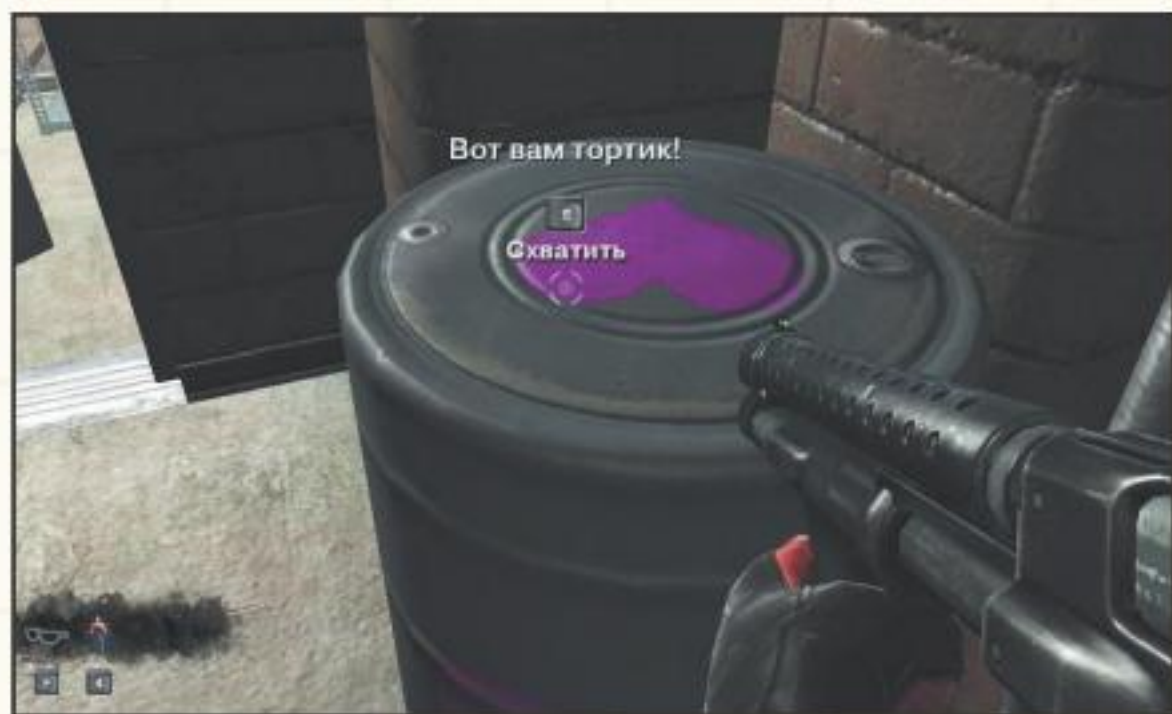
Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

DUKE NUKEM FOREVER

На уровне «Взрыв дамбы», если проплыть чуть-чуть вперед, за столб, можно увидеть мерцающий свет. Там будет своеобразная капсула, в которой есть воздух. На дне этой капсулы вы найдете оторванную голову одного из бандитов из игры *Borderlands*. — Александр Семенов



Пасхалка находится в конце уровня «Кладовщик 2». В последнем зале с врагами будет два балкона. Нам нужно забраться на левый балкон. Зайдите в коридор — там будет бочка с розовым сердечком, прихватите ее с собой. Далее по уровню мы оказываемся на противоположном балконе. Там обнаруживается маркер в виде сердечка на полу. Ставим на маркер бочку — и вуаля! Вы увидите фразу о тортике и получите доступ к тайнику с оружием. Наверное, не стоит упоминать, что бочка — отсылка к кубу-компаньону из *Portal*, да и тортик оттуда же. — Роман Попов



ALICE: MADNESS RETURNS

В четвертой главе, после того как вы в третий раз убежите от Палача, вы попадаете в пещеру. Нажмите клавишу уменьшения (по умолчанию **Ctrl**) и найдите справа замочную скважину. Идите туда, разбейте пол (кроликом или лошадкой) и спуститесь по лестнице. В комнате вы найдете скелет Разпутина, главного героя игры *Tima Sheyfera Psychonauts*. — Кирилл Рогожин



НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру **Super Street Fighter 4: Arcade Edition** от компании «1С-СофтКлуб». Чтобы получить приз, напишите по адресу info@igromania.ru или позвоните в редакцию по телефону (495) 231 23 65.



CRYSIS 2

В *Crysis 2* разработчики добавили мини-игру. Чтобы в нее поиграть, нужно в главном меню зайти в раздел «Разное», а затем выбрать «Титры». Теперь нажмите несколько раз кнопку «Вверх» на клавиатуре (или **A** на Xbox 360), и начнется мини-игра, которая представляет собой простенький ретрошутер. Управление: маневрируем стрелками **вверх, вниз, влево, вправо**, а стреляем — клавишей «Enter». — Артем Соковнин

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.

RED FACTION: ARMAGEDDON

Чтобы пополнить боезапас любимого оружия, не ища при этом ящики с патронами, просто подберите с земли любую пушку, выбросив ту, для которой нужна амуниция. Затем подберите ее снова. Ствол будет заряжен по максимуму. — Дмитрий Нежижимов

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 адресу info@igromania.ru или dormi@igromania.ru.

ТЕСТ №9

СЕНТЯБРЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1 Какой весьма известный мультипликатор работал над игрой Insanely Twisted Shadow Planet?

- А. Сет Макфарлан
- Б. Мэт Грознинг
- В. Тэкс Авери
- Г. Мишель Ганье
- Д. Юрий Норштейн

2 На какой платформе вышла самая первая игра серии The Legend of Zelda?

- А. PC
- Б. NES
- В. SNES
- Г. Nintendo 64
- Д. Wii

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3 Однажды известный сказочник из игровой индустрии Питер Молинье разоткровенничался не на шутку и сообщил, что в

своем знаменитом симуляторе бога Populous он дал игрокам возможность изменять рельеф карт только потому, что самому ему было лень рисовать готовые карты со всеми горами, реками и ущельями.

- А. Лень — двигатель прогресса.
- Б. Вряд ли это правда. Ленивые в игровой индустрии долго не задерживаются.

4 Жанр «рогалик», он же Roguelike, произошел от названия игры Rogue. Самое смешное заключается в том, что Rogue была не первой игрой в этом жанре.

- А. Верно, просто название у нее уж очень удачное было.
- Б. Меня терзают смутные сомнения...

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

5 And if you look to your left you will see the biggest damn spider of your life.

(«А если вы посмотрите налево, то увидите самого большого гребаного паука в вашей жизни».)

- А. Red Faction: Armageddon
- Б. Call of Juarez: The Cartel
- В. Earth Defense Force: Insect Armageddon
- Г. Resident Evil: The Mercenaries 3D
- Д. The Witcher 2: Assassins of Kings

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

6 Из какой игры взят этот скриншот?



- А. Call of Juarez
- Б. Call of Juarez: Bound in Blood
- В. Call of Juarez: The Cartel
- Г. Red Dead Redemption
- Д. Gun

7 Между первыми двумя частями Deus Ex и новой Deus Ex: Human Revolution прошло немало лет. Но, несмотря на это, в новой игре многое позаимствовано из старых. Но не все. Найдите в списке ниже элемент геймплея, которого не было в первых двух частях игры, но который появится в Human Revolution.

- А. Диалоги с возможностью повлиять на поведение собеседника
- Б. Взлом компьютеров
- В. Автоматическое восстановление здоровья
- Г. Прокачка и изучение новых способностей
- Д. Апгрейды оружия

НАШ ПРИЗ

MP3-плеер Ritmix RF-4310

в небольшом эргономичном корпусе

и с динамической системой управления, которая

сочетает в себе плюсы как сенсорного,

так и кнопочного управления. Плеер оснащен слотом

под карту памяти microSD (www.ritmixrussia.ru).





Ritmix

СКАНВОРД №9

СЕНТЯБРЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|--|---|---|----------|--------------------------------------|---------------------------------|--|-----------------------------|--|--|--|-------------------------------------|-------------|---------------------------------|
| | Главный город в мире Diablo → | | ↙ | ② | | | | | | | | | ↘ | | Преподаватель из Call of Juarez |
| |  | | | И лакомство, и жанр компьютерных игр | ... Вонг | Один из врагов в Earth Defense Force | Специалист по «железной логике» | | Плохое время года для войны | | |  | | | |
| ① | | | | Необработанный бриллиант | → | | | | | | | | | | |
| ② | | | | Один из многочисленных врагов Бэтмена | → | | | | | | | ① | | | |
| ③ | | Язык программирования | → | | | Аудиоформат для композиторов | ⑤ | | | | | | Отец Маркуса Феникса | Вид книжала | |
| ④ | ④ | Марка самолета | → | | | Класс персонажа в RPG | | | | | | | | | |
| ⑤ | | | | Герой Final Fantasy IX | → | | | | | | | | Частый источник сил в ролевых играх | | |
| ⑥ | | Скайуокер Беда мира Command & Conquer | → | Нужен для просмотра видео на компьютере | | | | | | | | | Задержка в онлайн-игре | | ⑥ |
| | | | | ③ | | | | | | | | | Вселилась в Джеки Зестакадо | | |

НАШ ПРИЗ



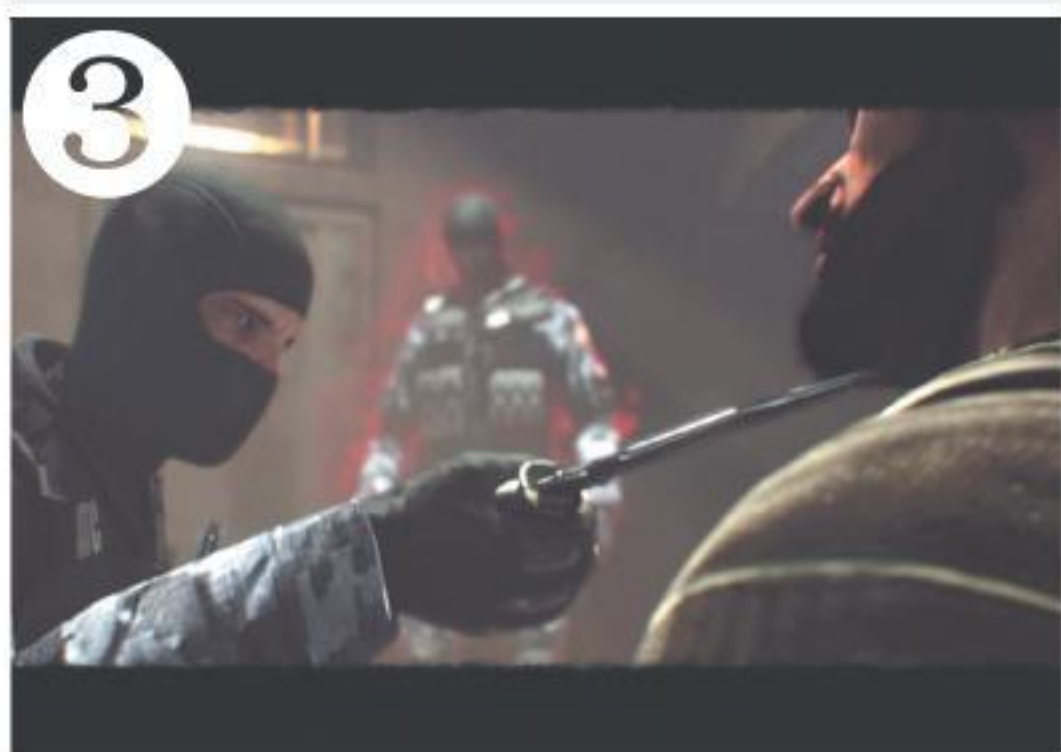
Цифровая ручка Ritmix DP-205 BT для оцифровки рукописных заметок. Ручка работает как самая обычная, со стандартными чернилами, но сохраняет все, что вы пишете или рисуете. Также ручку можно использовать как замену **МЫШИ** (www.ritmixrussia.ru).



ФОТОПАМЯТЬ №9

СЕНТЯБРЬ

Вам нужно расставить картинки из игры **F.E.A.R. 3** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Конкурс**.



НАШИ **ПРИЗЫ**

Пять коробк с игрой «Red Orchestra 2: Герои Сталинграда» от компании «1С-СофтКлуб».



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№7/2011

ТЕСТ

Правильные ответы

- 1 В (Коул Фелпс в начале L.A. Noire служит патрульным)
- 2 Г (в Section 8: Prejudice бойцы прыгают на поле боя с орбиты без парашюта)
- 3 А (книгу «Почему я такой крутой» Дюк подписывает в одном из эпизодов Duke Nukem Forever)
- 4 Б (никаких табличек с названием компании-застройщика в Brink нет)
- 5 В (цитата из Call of Duty: Modern Warfare 2)
- 6 А (скриншот из Just Cause 2)
- 7 Г (пунктуальный Дюк Ньюкем — это нонсенс)

Победитель

1. Павел Зубарев (Медвежьегорск)



ПРИЗ

Акустическая система из двух колонок и сабвуфера Edifier S530D.

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Ратчет, Корд, Джонсон, Кэт, док, вингсют, золото, пятно, Мари, аврал, Кадок, командос, юнкерс. По вертикали: джимхана, спонсор, детонатор, колосс, Нико. Ключевое слово: **Нюкем**.

Победитель

1. Роман Кудрявцев (Архангельск)



ПРИЗ

Карманный эмулятор ретроигр MultiMix Magic, поддерживающий игры для NES, Sega Mega Drive, Super Nintendo и других консолей.

ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

Правильные ответы:

(The Witcher 2: Assassins of Kings)
3, 4, 2, 1

Победитель

1. Нина Кулешова (Короча)



ПРИЗ

Джойстик USB Defender Cobra R4 с двенадцатью программируемыми кнопками.

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 9. Сентябрь»). 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 9. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: **CONTEST@IGROMANIA.RU**

ТЕМА: **Тест №9. Сентябрь**

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 9.
Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на сентябрьские конкурсы принимаются до 26.09.2011. Итоги будут подведены в ноябрьском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленнее).

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Почти умерли RTS, давным-давно умерли пошаговые стратегии, а **Creative Assembly** все продолжает выпускать (и прода-

Medieval 2: Total War

| | |
|----------------------|------------------------|
| ДАТА ВЫХОДА | 2006 |
| ЖАНР | Стратегия |
| ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК | SEGA/Creative Assembly |

вать) свои гибридные игры, не принужденно меняя сеттинг с феодалной Японии на средневековую Европу, Древний Рим и снова средневековую Европу (и то ли еще будет!).

На движке **Rome: Total War** построен пышный варгейм про события с 1000 по 1500 год истории человечества. В засыпанной снегом Европе Англия, Франция, Испания и Священная Римская империя разыгрывают игру пре-

столов, в пустынях Северной Африки исламские нации ждут Первого крестового похода. Иногда даже случается дипломатия: за кого выдать принцессу, как выстроить отношения с Папой Римским, русскими и византийцами...

Но мелкие интрижки асасинов, торговцев, дипломатов, шпионов и инквизиторов тут не запоминаются. **Medieval 2** — это рыцари с разукрашенными

родовыми львами щитами, сшибающиеся толпа на толпу среди ромашек и требушетов. Осада замков и городов, конные атаки, фланговые маневры, тучи горящих стрел и новая для серии возможность потонуть в грязи позволяют снова и снова разыгрывать ваш вариант битвы при Азенкуре в день святого Криспиана (даже если дело происходит под Арсуфом).

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Devil May Cry придумал кэповский ветеран Хидеки Камия на основе раннего дизайн-документа **Resident Evil 4** (планировалось, что игра будет происходить в готическом замке) и обна-

Devil May Cry

| | |
|----------------------|--------|
| ДАТА ВЫХОДА | 2001 |
| ЖАНР | Слэшер |
| ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК | Capcom |

руженного при бета-тестинге **Onimusha: Warlords** бага (где врагов можно было снова и снова подбрасывать в воздух ударами меча). Так появились Данте и жонглирование нечистью с помощью клинка и двух пистолетов — а заодно жанр слэшер и первая приличная игра для молодой консоли PlayStation 2.

Настоящие полигональные декорации вместо заранее обсчи-

танных бэкграундов в жанре survival horror были редкостью даже в эпоху **Resident Evil Code: Veronica** — как и бесконечные патроны, и элементы платформера. Двойной прыжок, поиск тайников и открытие новых скиллов делали происходящее больше похожим на **Castlevania: Symphony of the Night**, нежели на Onimusha.

Вместо того, чтобы спастись бегством от призраков с сер-

пами и гигантскими ножницами, Данте выходил один против множества врагов и побеждал за счет подвижности и огромного набора комбо. Огненный Паук стал первым легендарным боссом эпохи PS2, ну а счет велся не убитым врагам и пройденным уровням, а тому, насколько красиво и стильно Данте умерщвлял очередную демоническую марионетку.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Мы никогда еще не видели такой мультипликационной и причудливо-стимпанковской войны. Бежим слева направо, убивая все, что шевелится, — и одвернувшиеся под руку псев-

Metal Slug

| | |
|----------------------|-----------------------|
| ДАТА ВЫХОДА | 1996 |
| ЖАНР | Платформенный шутер |
| ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК | SNK/Mazca Corporation |

донацисты реалистично харкают кровью под нашими ногами и мучительно умирают, получив пулю в живот.

Еще в нас летит примерно миллион пуль, ракет, снарядов и гранат со всех направлений — можно пригнуться, но лучше спрятаться в очаровательный миниатюрный танк, который будет давить врагов и автомобили, брезгливо поднимая гусеницы. Осво-

божаем карикатурных военнопленных, получаем автомат, шотган или огнемет и под фейерверк сдетонировавшего на заднем плане склада боеприпасов выносим гигантского бронированного босса с лазерными пушками и сложным алгоритмом поведения.

Изготовленный **Nazca Corporation** (из числа бывших сотрудников аркадного монстра **Irem**) для игровых автоматов и

домашних консолей Neo Geo платформер не дотягивает до интеллектуального дизайна **Gunstar Heroes: Metal Slug** — примитивная и однообразная игра. Но этот зверско-юмористический стиль оказалось очень легко копировать — в следующих сериях MS врагами выступали зомби, мумии и пришельцы, бой шел под водой, в космосе и на падающих с орбиты танках.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Начало 90-х в России — неспокойное время экстремального политического менеджмента... в том числе и в компьютерных играх.

В вышедшем в 1990 году **Cardinal of the Kremlin** по роману Тома Клэнси на последние

Crisis in the Kremlin

| | |
|----------------------|------------------------------|
| ДАТА ВЫХОДА | 1991 |
| ЖАНР | Менеджмент-симулятор |
| ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК | MicroProse/Spectrum HoloByte |

дни Советского Союза можно было взглянуть глазами топ-менеджера ЦРУ, ну а в **Crisis in the Kremlin** (единственная игра девелопера Ларри Барбу) вам предлагают занять пост Генерального секретаря ЦК КПСС в 1985-м и провести страну через Чернобыль, августовский путч и другие «аттракционы».

Руководить можно за Лигачева, Горбачева или Ельцина,

правила и управление — типичные для текстового менеджмент-симулятора. За демократию и против ястребов КГБ или, наоборот, за СССР и против реформ; пресса, армия, зарплата, кризисные ситуации: когда рванет в 1988-м, будем ли мы просить помощи у США или все-таки делать вид, что ничего особенного не произошло? Если вы реакционер — бунтуют национа-

листы, если вы либерал — рычаги власти рвут из рук обиженных кагэбэшники.

Игра интересна совершенно пелевенским оформлением: тут и видеомагнитофон с хроникой, и таблица рекордов с надписью «игроки в тетрис всех стран, соединяйтесь», и довольно грамотный русский язык (куда там Клэнси!), и правильно подобранная символика.



Edifier

АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ

www.edifier.ru

ПРОСТЫЕ ФОРМЫ НЕ ПРОСТОЙ ЗВУК



EDIFIER C2

- Двухполосные деревянные сателлиты и мощный 6,5" сабвуфер*
- Возможность одновременного подключения 2-х источников звука
- Беспроводной пульт ДУ
- Удобное расположение органов управления на внешнем усилителе
- Система автоматической компенсации искажений — Edifier Intelligent Distortion Control

* Использование внешнего усилителя обеспечивает правильную форму внутреннего объема сабвуфера. Это положительно сказывается на качестве звучания.

Реклама



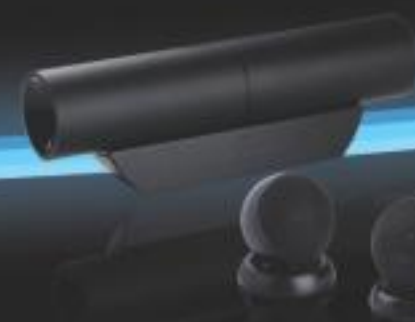
ТЕХНОЛОГИИ
S2000



ДИЗАЙН
IF500



МОЩЬ
S730



КОМПАКТНОСТЬ
MP300 PLUS



3G/Wi-Fi-роутер E5830

Интернет на всю компанию!



1990 рублей*

* Не включая авансовый платеж.



0500

Подробности – в салонах связи МегаФона
и на сайте www.megafon.ru.

***123#**

Адреса ближайших
салонov связи МегаФона.
Для абонентов МегаФона. Запрос по России бесплатный.



МЕГАФОН
Будущее зависит от тебя