

№ 10 (169) 2011

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНΙΑ

В РАЗРАБОТКЕ

Batman: Arkham City
Kingdoms of Amalur: Reckoning
Assassin's Creed: Revelations
Battlefield 3
Borderlands 2

ВЕРДИКТ

Dead Island
Deus Ex: Human Revolution
BloodRayne: Betrayal
Driver: San Francisco
Bodycount
Tropico 4

ВИДЕОМАНИЯ

Репортаж
gamescom 2011
Фестиваль
Call of Duty XP
Киборги
наших дней

Кельнские
зарисовки 2011

gamescom

ВСЕ ТИРАЖ С
2 DVD

+
НАКЛЕЙКИ
ПОСТЕР

SYNDICATE

www.igromania.ru



11010
9771560258026

SAMSUNG

Samsung рекомендует Windows® 7.

Всё серьёзно

Процессор Intel® Core™ i7 второго поколения...
Тонкий дюралюминиевый корпус...
Революционный экран SuperBright Plus*...
Ничего лишнего.

Ноутбук Samsung серии 9. Возможно, лучший ноутбук.

Samsung Notebook
SERIES 9

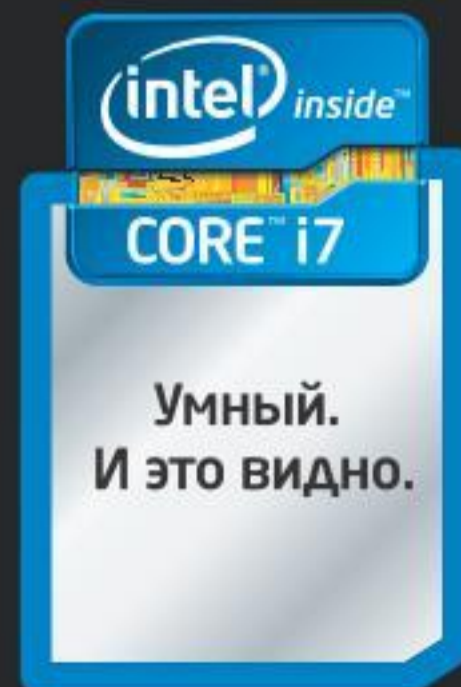
* Супер Брайт Плюс

Умная производительность в своем лучшем воплощении. И это видно.

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

Товар сертифицирован. Реклама.

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



ИГРОМАНИЯ

10 ОКТЯБРЬ
[169] 2011
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА



Приветствую!

Главное событие этого номера — репортаж с gamescom (стр. 38). Из десятков просмотренных на выставке игр корреспонденты журнала — Георгий Курган, Линар Феткулов, Максим Еремеев и Олег Ставицкий — отобрали самые интересные. Batman: Arkham City, Battlefield 3, Kingdoms of Amalur: Reckoning, Secret World, Borderlands 2 и еще множество тайтлов, о некоторых из которых до gamescom вообще не было известно ничего.

С началом осени на прилавки магазинов высыпали игры, часть из которых мы ждали по несколько лет. Читайте в этом выпуске огромную рецензию Антона Логвинова на Deus Ex: Human Revolution (стр. 68). Подробности о том, что стоит взять с собой в отпуск на тропический остров, если на нем поселились толпы зомби, — в нашем обзоре Dead Island (стр. 78). Рассказ Игоря Асанова о воскрешении уже порядком подзабытой всеми серии Driver, рецензия на Driver: San Francisco, ждет вас на стр. 88. Пособие для настоящих тиранов — в статье о Tropico 4 (стр. 92). Помимо этого — Rock of Ages (стр. 86), Warhammer 40K: Space Marine (стр. 84), BloodRayne: Betrayal (стр. 102), Bodycount (стр. 82) и еще масса чуть менее важных, но интересных игр.

Центральная тема «Ретро» в этот раз — Half-Life (стр. 124). Малоизвестные факты о разработке и пострелизной жизни одного из лучших экшенов.

Не пропустите статью «Последняя битва Северной коалиции» (стр. 128) в «Спецматериалах» — в ней раскрыты тайны самой масштабной войны в истории компьютерных игр, произошедшей в EVE Online.

Ключевой материал «Железного цеха» — тестирование вибронакидки Gametrix JetSeat True Live Sense (стр. 150), необычного девайса, с помощью которого можно получить от игр абсолютно новые впечатления. Представьте себе: в шутере рядом с вами взрывается граната, и в тот же миг вы ощущаете это своим телом. Единственная проблема на данный момент, что далеко не все игры поддерживают устройство — и не все из тех, которые поддерживают, делают это корректно.

Оставайтесь на связи!

Алексей Макаренко
makarenkov@igromania.ru

КРАСНЫЙ ХАРДКОР



Как моддеры-любители превращаются в разработчиков-профессионалов. Вице-президент Tripwire Interactive Алан Уилсон, представляющий собой весь пиар-отдел компании, обсуждает с «Игроманией» тонкости международной любительской разработки, победы на конкурсах, безупречности издательского вкуса... и, конечно, скверные зомби-игры. Подробности на стр. 136.

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 Загати, 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

Тел./факс (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы Дарья Новоторцева (dn@igromania.ru)

Реклама

Мария Королева
Анастасия Муравьева
Светлана Попова
Елена Данилюкова
Анастасия Елагина

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «Авитон Пресс»

www.aviton-press.ru

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

Тел./факс

(495) 231 2368

E-mail:

sales@aviton-press.ru

Менеджеры

Юлия Воробьева
Серьян Смакаев
Ирина Ефимова
Яна Афанасьева

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

Games Editor

(makarenkov@igromania.ru)

Contacts

George Kourgan

(kourgan@igromania.ru)

56/32 Shosse Entuziastov, Moscow,
Russia, 111123

Tel/fax +7 495 231 2365

АВТОРА!

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

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

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

Цена свободная.

Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва, Вильнюсский район,

дер. Пашлайчай, ул. Вакарине, 1.

DVD отпечатаны в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2011

Тираж 159 500

© Igromania, 1997-2011

Circulation 159 500

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 25 октября!

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



⚙️ **Syndicate** В каком ухе у меня жужжит?



⚙️ **Sniper: Ghost Warrior 2** На прицеле

14-21 НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

- 14 Новостной меридиан
- 21 Даты выхода игр

22-25 ИЗ ПЕРВЫХ РУК

- 22 Syndicate

26-27 ИГРА ЗА МИНУТУ

- 26 Anno 2070

28-37 В РАЗРАБОТКЕ

28 Рейтинговая система игровых рубрик

- 30 Sniper: Ghost Warrior 2
- 34 Nuclear Dawn
- 36 Amy

38-65 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

- 38 Немцы, как жить дальше?!
- 39 Dishonored
- 42 Batman: Arkham City
- 43 Battlefield 3
- 44 Assassin's Creed: Revelations
- 45 Borderlands 2
- 46 DmC — Devil May Cry
- 47 Lollipop Chainsaw
- 48 Kingdoms of Amalur: Reckoning
- 49 Need for Speed: The Run
- 50 Binary Domain

- 52 The Secret World
- 54 Gotham City Impostors
- 56 Ninja Gaiden 3
- 57 Saints Row: The Third
- 58 Silent Hill: Downpour
- 59 Inversion
- 60 Star Wars: The Old Republic
- 61 Warhammer Online: Wrath of Heroes
- 62 Scivelation
- 64 Фотодневник

66-67 ГЕРОЙ НОМЕРА

- 66 Фидель Кастро

68-112 РЕЦЕНЗИИ

- 68 Deus Ex: Human Revolution
- 78 Dead Island
- 82 Bodycount
- 84 Warhammer 40 000: Space Marine
- 86 Rock of Ages
- 88 Driver: San Francisco
- 92 Tropic 4
- 96 Catherine
- 100 Toy Soldiers: Cold War
- 102 BloodRayne: Betrayal
- 104 Majesty
- 106 Final Fantasy Tactics: The War of the Lions

РАБОТА И РАЗВЛЕЧЕНИЯ КАК ПО НОТАМ

НА РОССИЙСКИЙ РЫНОК ВЫШЕЛ ПЕРВЫЙ СМАРТФОН НА БАЗЕ НОВОЙ ПЛАТФОРМЫ WINDOWS PHONE – HTC MOZART



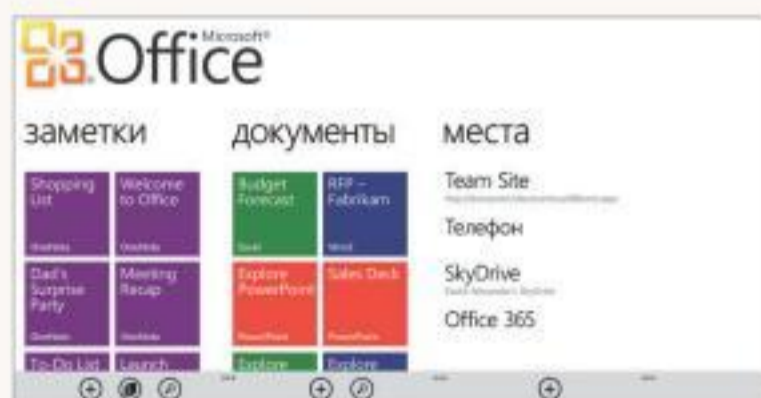
MANGO – ПЛОД ПРОГРЕССА

Операционная система *Windows Phone* – фрукт для российского рынка пока экзотический. И вместе с тем она обещает стать самой перспективной инновацией текущего года. Это совершенно новая система и буквально все – от программного ядра до интерфейса – создано Microsoft почти с нуля. Получилась **яркая, современная и очень быстрая операционная система**, идеально «заточенная» под смартфоны.

СЛУЧАЙНОСТЕЙ НЕ БЫВАЕТ

HTC Mozart стал первым в России смартфоном на *Windows Phone 7.5*. Неслучайно именно лидер рынка начинает перспективные тренды. *HTC Mozart* соответствует всем системным требованиям: **процессор 1ГГц, встроенная память 8ГБ, камера 8Мп** и так далее.

ТВОЙ ОФИС ПЕРЕМЕЩАЕТСЯ ВМЕСТЕ С ТОБОЙ



Одно из главных достоинств *Windows Phone* – **полная интеграция с Microsoft Office и Exchange**. Ты можешь без проблем просматривать,

редактировать и комментировать документы Word, Excel и PowerPoint. А функциональный почтовый клиент позволяет объединять несколько адресов электронной почты в одном почтовом ящике.

ПОТЕХЕ ЧАС



Благодаря интеграции с социальными сетями новые сообщения, фотографии и изменения статуса твоих знакомых будут отображаться прямо в адресной книге смартфона. Кроме того, *HTC Mozart* интегрирован не только с **Facebook и Twitter, но даже с LinkedIn и... Xbox LIVE!** Ты сможешь играть в потрясающие игры Xbox LIVE и общаться с партнерами по игре!



С НИМ ВСЕ ЯСНО

Хотя инновационный интерфейс *Windows Phone* не похож ни на что из того, что ты видел раньше – понять, как он работает, можно с первого взгляда. Большие яркие квадраты на рабочем столе смартфона содержат все, что важно для его владельца – будь то погода, письма или новости из соцсетей – и обновляют информацию в режиме реального времени.

Ты можешь **легко настроить рабочий стол смартфона**, выбрав цвет иконок и прикрепив к нему любые контакты, игры, приложения или другую, нужную именно тебе, информацию.

ВСЬ ИЗ ДОСТОИНСТВ

Благодаря новейшему браузеру на базе Internet Explorer 9 и аппаратному ускорению графики, в *HTC Mozart* **мобильный**

интернет работает с потрясающей скоростью. А поддержка HTML5 позволяет отображать сложное форматирование и анимацию сайтов, а также проигрывать потоковое видео. Синхронизировать смартфон с компьютером можно без всяких проводов – с помощью Wi-Fi. Также каждому пользователю *Windows Phone* совершенно **бесплатно** **достается «виртуальная флешка» на 25ГБ** – сервис SkyDrive. Ну и конечно, тебя ждет **масса отличных приложений на Marketplace**, таких как Одноклассники, «ВКонтакте», Яндекс.Хаб, QIWI Кошелек, а также масса интересных игр!

ПЕРЕД НАМИ ГЕНИЙ

Чтобы по-настоящему оценить смартфон *HTC Mozart*, необходимо подержать его в руках. И послушать. **Корпус, высеченный из цельного куска металла**, дополняется потрясающим объемным hi-fi звуком! Как и сам смартфон, так и **его цена – всего 12990 рублей*** – идеально сбалансирована и приятно поражает воображение. А когда все находится в балансе, жизнь идет как по нотам!



Купить смартфон *HTC Mozart* можно уже в сентябре в салонах-магазинах МТС (shop.mts.ru) и Связной (svyaznoy.ru), а также в фирменных магазинах HTC, в том числе и на htc-online.ru. При покупке до середины октября – год мобильного интернета от МТС в подарок. Узнать подробности об операционной системе можно на сайте windowsphone.ru. Информацию о новом смартфоне ищи на htc.com/ru

 **Windows® Phone**
Put people first.

htc
quietly brilliant



Gamescom 2011 Увидеть gamescom и остаться в живых

- 108 Space Pirates and Zombies
- 110 Trauma
- 112 Hector: Badge of Carnage! Episode 2 — Senseless Act of Justice

- 114-115 ИГРА МЕСЯЦА**
- 114 Итоги голосования за период с 6 августа по 1 сентября 2011 года
 - 115 «Игромания» рекомендует

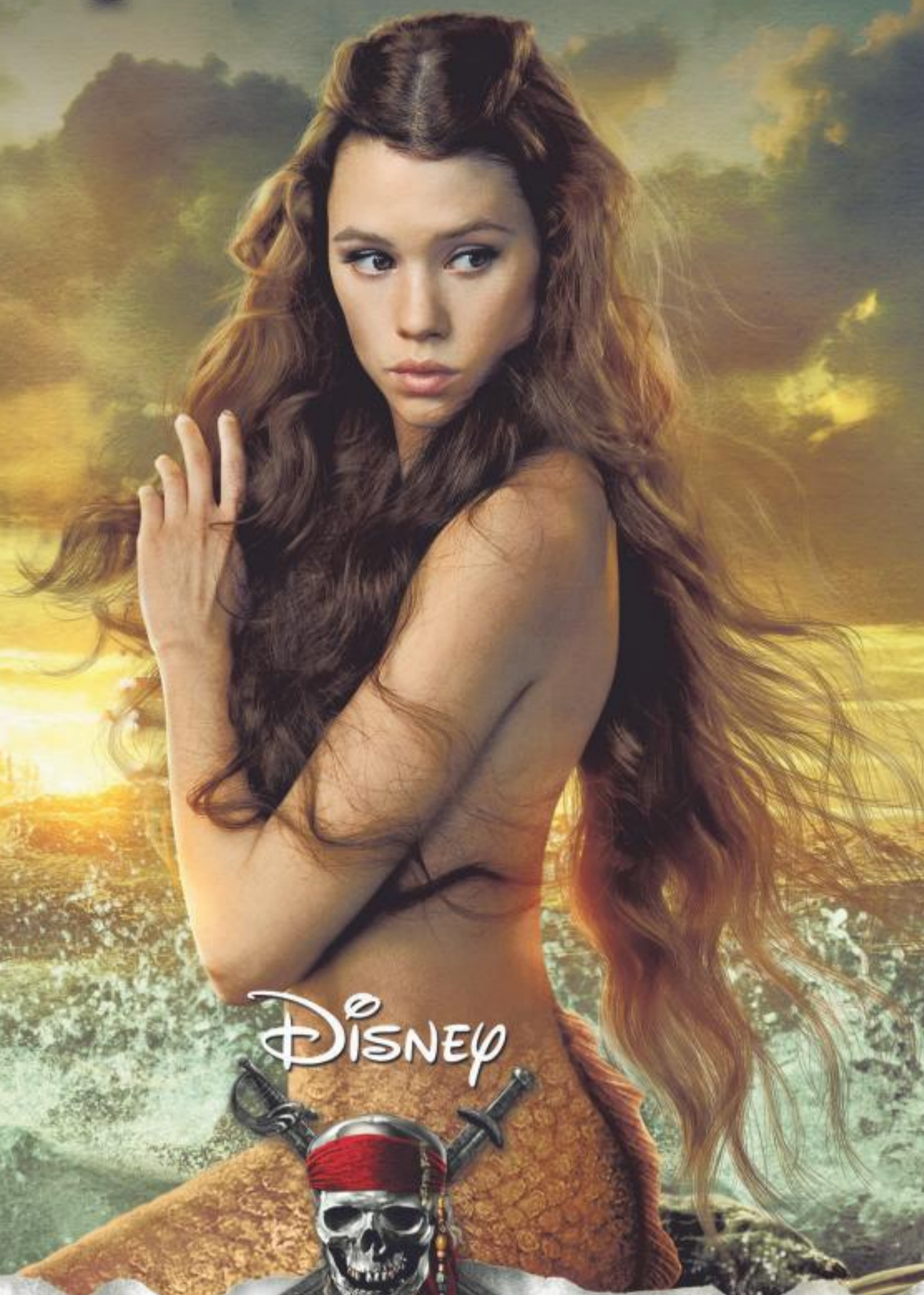


Deus Ex: Human Revolution Приключения электроника

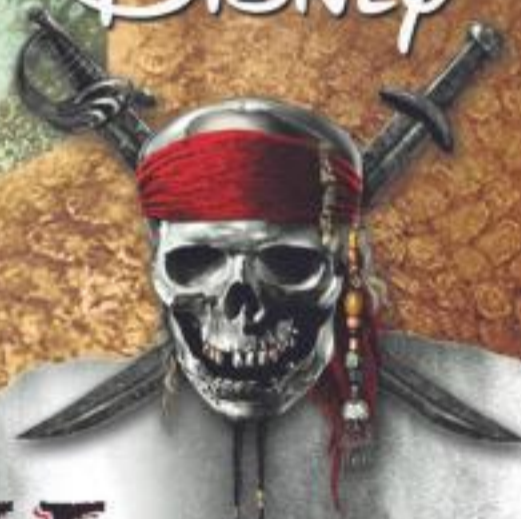
Алфавитный список игр в номере

Ace Combat: Assault Horizon	21
Alice: Madness Returns	114
Amy	36
Anno 2070	26
Assassin's Creed: Brotherhood	114
Assassin's Creed: Revelations	21, 44
Bastion	115
Batman: Arkham City	21, 42
Battlefield 3	21, 43
Battlefield: Bad Company 2 — Vietnam	114
Binary Domain	50
Blood and Soul	122
BloodRayne: Betrayal	102
Bodycount	82
Borderlands 2	45
Braid	12
Brink	114
Bulletstorm	114
Burnout Crash	21
Call of Duty: Black Ops	114
Call of Duty: Modern Warfare 3	21
Call of Juarez: The Cartel	114
Catherine	96
City of Transformers Online	120
Counter-Strike: Global Offensive	12
Crysis 2	114, 115
Cut the Rope: Experiments	15
Dance Central 2	21
Dark Souls	21
Dead Island	78
Dead Rising 2: Off The Record	21
Dead Space 2	114
Deus Ex: Human Revolution	11, 68
DiRT 3	114, 115
Dishonored	39
Disney Universe	21
DmC — Devil May Cry	46
DotA 2	21
Dragon Age 2	114
Driver: San Francisco	88

Русалки! Джек Воробей! Приключения!



Disney



Производство ДЖЕРРИ БРУКХАЙМЕРА

Фильм РОБА МАРШАЛЛА

ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ НА СТРАННЫХ БЕРЕГАХ

© Disney

реклама

УЖЕ В ПРОДАЖЕ НА

Blu-ray

3D

Disney
Blu-ray

Disney
DVD

Волшебство продолжается на www.disney.ru



СОДЕРЖАНИЕ №10 (169) 2011



... Dead Island Как я провел лето

116-123 ОНЛАЙН

- 116 Дайджест онлайн
- 120 City of Transformers Online
- 122 Blood and Soul

124-127 ПЕТРО

- 124 Half-Life

128-144 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

- 128 Последняя битва Северной коалиции
- 136 Красный хардкор

Кино

- 142 Mortal Kombat: Legacy

Книги

- 144 Star Wars: The Old Republic: Deceived

146-159 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

- 146 Железные новинки
- Тесты**
- 150 Вибронакидка Gametrix JetSeat True Live Sense
- 152 Клавиатура Razer Anansi
- 153 MP3-плеер Cowon C2
- 154 Блок питания OCZ ZX1000W
- 155 Игровая мышь Roccat Kova[+]

- 156 Моноблочный компьютер HP TouchSmart 610-1030ru

- 158 Разумный компьютер за разумные деньги

160-162 ИГРОСТРОЙ

164-169 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

КАЛЕНДАРЬ

- 167 W40K: Space Marine
- 168 Captain America: Super Soldier

170-171 КОДЕКС

- 170 Стандартные коды
- 171 Читательские пасхалки
- Читательские хинты

172-175 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

- 172 Тест № 10. Октябрь
- 173 Сканворд № 10. Октябрь
- 174 Фотографическая память № 10. Октябрь
- 175 Подведение итогов за №08/2011

176 GAME OVER?

- 176 Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад

Алфавитный список игр в номере

Duke Nukem Forever	114
Dungeons of Dredmor	115
F.E.A.R. 3	114
F1 2011	21
Fable 3	114
Fallout: New Vegas	114
FIFA 11	114
FIFA 12	21
Final Fantasy Tactics: The War of the Lions	106
Forza Motorsport 4	21
Gears of War 3	21
Gotham City Impostors	54
Gran Turismo 5	114
Half-Life	124
Hard Reset	21
Hector: Badge of Carnage! Episode 2 —Senseless Act of Justice	112
inFamous 2	114
Insanely Twisted Shadow Planet	115
Inversion	59
Iron Brigade	13
Jagged Alliance: Back in Action	21
Killzone 3	115
Kingdoms of Amalur: Reckoning	48
L.A. Noire	114
Lollipop Chainsaw	47
Mafia 2	114
Majesty	104
Mass Effect 3	21
Max Payne 3	21
Might & Magic: Clash of Heroes	14
Might & Magic Heroes 6	21
Mortal Kombat	114, 115
Need for Speed: Hot Pursuit	114
Need for Speed: The Run	21, 49
Ninja Gaiden 3	56
Nuclear Dawn	34
Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh	176
Portal 2	114, 115
Pro Evolution Soccer 2011	114
Rage	21

RAZER

BlackWidow™

ELITE MECHANICAL GAMING KEYBOARD ULTIMATE



реклама



ПОЧУВСТВУЙ РАЗНИЦУ

Всегда сохранять полный контроль над управлением в темноте и при слабой освещенности — это ваше тактическое преимущество

Спрашивайте в магазинах:



www.mvideo.ru



www.mediamarkt.ru



www.eldorado.ru



www.dns-shop.ru



www.euroset.ru



www.compumir.ru

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

FOR GAMERS. BY GAMERS.™

RU.RAZERZONE.COM

СОДЕРЖАНИЕ №10 (169) 2011



Driver: San Francisco Без машины — как без ног



EVE Online Хроники самой масштабной войны

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Syndicate
Deus Ex: Human Revolution

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Deus Ex: Human Revolution
Need for Speed: The Run
Asura's Wrath
Чибики

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:

Samsung2-я обложка
Кибер[нет].....3-я обложка
Мегафон.....4-я обложка

В номере:

Electronic Arts.....121
Hewlett-Packard.....9
HTC.....3
Ingamba.....143
Mail.ru.....109, 113
MSI.....19

Pringles.....15, 17
Razer.....7
Ritmix.....111
Samsung.....11
Softclub.....
.....29, 55, 63, 77, 91, 105, 107
Speed-link.....13
Walt Disney Studios Sony
Pictures Releasing.....5
КРИ.....145
Телеканал
Первый игровой.....163

Алфавитный список игр в номере

Ratchet & Clank: All 4 One	21
Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad	21
Resistance 3	21
Rock of Ages	86
Saints Row: The Third	57
Scivelation	62
Serious Sam 3	21
Serious Sam: The First Encounter	176
Shadows of the Damned	115
Silent Hill: Downpour	58
Sniper: Ghost Warrior 2	30
Space Pirates and Zombies	108
Star Wars: The Old Republic	21, 60
Street Fighter 2	176
Stronghold 3	21
Syndicate	22
Terraria	114, 115
The Darkness 2	21
The House of the Dead: Overkill Extended Cut	21
The Last Guardian	21
The Legend of Zelda: Ocarina of Time	115
The Secret World	52
The Witcher 2: Assassins of Kings	114, 115
The Witness	12
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	21
Tomb Raider: Legend	176
Torchlight 2	21
Total War: Shogun 2	114
Toy Soldiers: Cold War	100
TrackMania 2: Canyon	21
Trauma	110
Trenched	13
Tropico 4	92
Uncharted 3: Drake's Deception	21
Virtua Fighter 5	18
Warhammer Online: Wrath of Heroes	61
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Retribution	114
Warhammer 40 000: Space Marine	84
World of Tanks	114
World of Warcraft: Cataclysm	114

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



⋮ ДемOVERсия **Pro Evolution Soccer 2012**

ДЕМОВЕРСИЯ

Pro Evolution Soccer 2012

ИГРОВЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ

Темы DVD

Deus Ex 2027
Half-Life 2: Escape the Room
Red Alert 3 Reloaded

Подборки

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

БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ

Blood of the Divines
Flat Paintball
Sky Strategy
Warlock's Gauntlet
When Pigs Fly

ОНЛАЙН-ИГРА

Blood & Soul

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)

Dead Space 2
Deus Ex: Human Revolution
From Dust
Gyromancer
Hunting Unlimited 2011

Сохранения (PS3)

Dynasty Warriors 7
inFamous 2
Thor: God of Thunder

Сохранения (PSP)

Patapon 3
Top Gun

Трейнеры

Bastion
Civilization 5
Deus Ex: Human Revolution
Disciples 3: Renaissance

From Dust
Geometry Wars: Retro Evolved
Hacker Evolution: Duality
Hunting Unlimited 2011
Left 4 Dead 2
Pirates of the Black Cove
Plants vs. Zombies
Shadow Harvest: Phantom Ops
Space Pirates and Zombies

Star Ruler
The Chronicles of Riddick:
Assault on Dark Athena
The Witcher 2: Assassins of
Kings
Two Worlds
Two Worlds 2

База кодов «Игромании»



⋮ Клиент MMORPG **Blood and Soul**, в которой можно развлекаться, выводя новые породы эльфов.

SAMSUNG



S27A550H

eco

Яркий дизайн в центре внимания



S24A300BL



S27A350H

 мониторы Samsung

- Разрешение FullHD
- Время отклика 2 мс (GtG)*
- Контрастность MEGA DCR
- Малое энергопотребление
- Датчик яркости
- Датчик присутствия пользователя**

* кроме моделей SA300 **только для моделей SA550

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



... Репортаж с конференции **gamescom 2011**

ВИДЕОНОВОСТИ

Поток

Новое видео:

Batman: Arkham City
Ace Combat: Assault Horizon
Amy
Anarchy Reigns
Anno 2070
Assassin's Creed: Revelations
Asura's Wrath
Battlefield 3
Dead Rising 2: Off the Record
Devil May Cry
DotA 2
Lollipop Chainsaw
Might and Magic Heroes 6
Prototype 2

Из первых рук:

Syndicate

Во что играли 5, 10, 15, 20

лет назад: Neverwinter Nights 2, Devil May Cry, Tomb Raider, Bible Adventures
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:

Battlefield 3 против Modern Warfare 3
Penny Arcade Expo 2011 и Halo Fest
Мультиплеер Modern Warfare 3

Анонсы:

Borderlands 2
Counter-Strike: Global Offensive
Grand Slam Tennis
F1 Online: The Game
Joe Danger: The Movie
Persona 5
Singstar: Back to the 80s
Black Knight Sword

Worms Crazy Golf
Yakuza 5
Quantum Conundrum
Super Monday Night Combat
New King's Story: The King, the Dark Lord, and the Seven Princesses
Rhythm Phantom Thief R: Inheritance of the Emperor Napoleon
Gyokugen Dasshutsu Adv: Zennin Shiboude
Sonic CD
One Piece Musou
Onechanbara Z: Kagura
The Haunted: Hell's Reach
F1 Online: The Game

SPECIAL

Prototype 2 — щупальца как новое оружие игры
Star Wars: The Old Republic — о грядущих онлайн-баталиях
Как создавалась энциклопедия Assassin's Creed
Need for Speed: The Run — о звуковом сопровождении игры
X-Men: Destiny — персонажи и сюжет.
Halo: Combat Evolved Anniversary — о мультиплеере

ДЕМОТЕАТР

Мультиплатформа

All Zombies Must Die!
Anarchy Reigns
Armored Core 5
Asura's Wrath
Dark Souls
Disney Universe
FIFA 12
Sonic Generations
SSX
SoulCalibur 5
Ultimate Marvel vs. Capcom 3
Warlords

PC

Cities XL
Hard Reset
War of the Roses

PS3

Journey

Online

End of Nations
Grimlands
Guild Wars 2
Warhammer Online: Wrath of Heroes

Mobile

Resident Evil: Revelations
Uncharted: Golden Abyss

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

В гостях у Blizzard и вся правда о Diablo 3
Diablo — история серии
Репортаж с конференции gamescom 2011
Фестиваль Call of Duty XP
Deus Ex: Human Revolution и киборги наших дней

НА ПРИЛАВКАХ

Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

Мнения

Deus Ex: Human Revolution
Driver: San Francisco
F1 2011
Bodycount
Limbo
TrackMania 2: Canyon
Insanely Twisted Shadow Planet

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Фанатский сериал Fallout: Nuka Break — первый эпизод
Возвращение Кевина Батлера
Ghost in the Shell: Human Revolution
Metal Slug в реальном мире
«Побег из Города 17» — часть 2. Продолжение зрелищного фанатского фильма по мотивам Half-Life 2
ММА — специальное издание «По шарам»
Музыкальный клип по мотивам Driver: San Francisco
Коржик, Xbox 360 и Шейфер



... **Deus Ex: Human Revolution** и киборги наших дней

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





Рубрику подготовил: Антон Мухатаев, Павел Шубский

ГЕРОЙ МЕСЯЦА

От яблока до яблони

СТИВ ДЖОБС УШЕЛ, ЧТОБЫ ОСТАТЬСЯ



Джобс говорил о конкурентах: «Проблема Microsoft в том, что у них нет вкуса. Вообще никакого. Они не думают творчески. У их продуктов нет культуры».

Перестановка в верхах транснациональной корпорации — довольно стандартная и скучная процедура. Но только если эта корпорация не называется **Apple**, уже давно ставшая империей в прямом смысле слова, фактически — государством внутри государств. Во многом (да что там — целиком) благодаря личности Стива Джобса. Поэтому, когда Джобс в открытом письме 24 августа объявил о своем уходе с поста CEO Apple, это воспринималось как уход президента страны — вроде бы на следующий день ничего кардинально не меняется, а все равно кажется, что живешь в другом мире. Могучая империя вмиг осталась без своего лица.

Когда наступило 25 августа, ничего не изменилось. Не изменилось и на следующий день, и через неделю. Кому-то в это сложно поверить, но люди продолжают покупать Mac не пото-

му, что их в этом убедил Джобс, а потому, что это и правда замечательные компьютеры. iPod остается синонимом плеера, а iPad — синонимом планшетного компьютера. Каким бы ни было давление Android, iPhone все равно остается самым популярным телефоном в своем классе и идеальной «завлекалочкой» для всех тех, кто никогда не пользовался продуктами Apple. Джобс оставляет после себя выстроенные механизмы, концепции и порядки, по которым компания будет жить ближайшие несколько лет.

Формально он не уходит совсем: вместо генерального директора Джобс становится председателем совета директоров. Это уход в тень, но не с вершины: думается, что он продолжит влиять на компанию не только своими идеями, но и своими советами и даже решениями.

Как у любого выдающегося деятеля в своей области, основная заслуга Джобса — в том, что он заставил весь мир смотреть на вещи его глазами. Знаменитый слоган Apple «Think different» («Думай иначе») можно перефразировать как «Думай вот так». Джобс на наших глазах выстроил свою экосистему в индустрии высоких технологий. В ней все подчиняется постулатам, которые заложены создателями: достоинства одного устройства естественно перетекают в достоинства другого, все продукты прекрасно друг друга дополняют, а если вдруг начинают друг другу мешать, то один из них уходит с рынка — недавняя смерть белого MacBook, который теперь заменят самые дешевые модели MacBook Air, тому подтверждение. К 2011 году почти со всеми задачами, которые вообще решает компьютерная техника, можно справиться

не выходя за территорию Apple. А если вдруг в вашем iPad 2 нет USB-порта, то значит, он вам и не нужен. Apple сознательно никогда не устраивала никаких фокус-групп — по словам Джобса, толпа обычных людей и сама не знает, чего она хочет. Поэтому нужно сперва придумать что-то самому, а уже потом убедить покупателей, что им это нравится. За счет этого культ компании живет и будет жить еще долгое время.

Джобс обладал качествами и харизмой религиозного лидера — он продавал не столько белые коробочки с красивым дизайном, сколько чувство причастности к чему-то большему. Оттого и довольно высокая для отрасли наценка на продукты. А официальные магазины Apple Store были не только храмами дизайна, но и действительно в каком-то смысле местом сбора прихожан, куда можно было



Первое DLC для **Deus Ex: Human Revolution** называется The Missing Link. В нем рассказывается о том, что происходило с героем игры Адамом Дженсенем, когда по сюжету основной кампании он таинственно исчез на три дня. Начинать придется без аугментаций.

прийти, чтобы зарядить свой MacBook, скачать последнюю версию операционной системы и просто посидеть в интернете.

Миллионы людей самых разных возрастов и взглядов смотрели на выступления Стива Джобса затаив дыхание, как католики смотрят выступления Папы Римского. Джобс всегда был человеком, невероятно владеющим слогом, умеющим выстраивать безупречные логические цепочки, — иначе говоря, одним из лучших ораторов нашего времени.

Но чем лучше чувствовала себя Apple, тем хуже было здоровье главы компании. В 2004 году у Джобса обнаружили злокачественную опухоль поджелудочной железы. Вскоре ее удалили, но постоянное ощущение близости смерти заставляло его работать за десятерых. Уже два раза из-за состояния здоровья он временно покидал должность генерального директора — чтобы пережить курсы химиотерапии, а в 2009 году — еще и пересадку печени. Каждый раз он оставлял компанию на плечах надежного, исполнительного, но совершенно неинтересного Тима Кука, который теперь заменит его окончательно.

Мы уверены, что даже не в лучшей физической форме Джобс сохранит ясный ум — важнейшее качество руководителя. Ведь, уходя сейчас, Джобс оказывает компании очень большую услугу. Он покидает пост в тот момент, когда та лидирует: по капитализации Apple регулярно обгоняет ведущих нефтяных воротил, а стоимость акций, ненадолго упав после объявления об уходе, быстро вернулась к привычным показателям.

Мы часто пишем, что роль одного человека в большой компании сейчас низка как никогда — и уход всех ведущих дизайнеров из какой-нибудь **Blizzard** никак не отразится на качестве **Diablo 3**. Мало кто знает, как зовут главу Coca-Cola, Mercedes или даже Sony — эти марки знают и любят исключительно за их

MAGICAL MYSTERY TOUR

«Моя бизнес-модель — The Beatles: четыре парня, которые сдерживали отрицательные наклонности друг друга; они дополняли друг друга. И общий результат был значительно больше, чем результат каждого из них в отдельности. Важные вещи в бизнесе не сделаны одним человеком — они сделаны командой».



Один из самых занимательных моментов биографии Стива Джобса, повлиявших на всю его жизнь, — продолжительное пребывание в Индии, куда он отправился в возрасте 19 лет. Поговаривают, что после того, как Джобса отчислили из колледжа Рид, он устроился техником в Atari лишь для того, чтобы накопить себе на поездку на край света. В итоге руководство Atari, можно сказать, «подвезло» его до Германии, где Джобс должен был починить игровые автоматы. Выполнив поручение, будущий основатель Apple отправился в дальнейшее путешествие вместе со своим другом (и будущим сотрудником Apple) Даниэлем Коттке, с которым он познакомился в колледже.

Коттке разделял взгляды Джобса, который в то время серьезно увлекся восточным мистицизмом. Это раздражало многих людей вокруг: убежденный в правоте учения, Джобс не мылся неделями, считая, что фруктовая диета благотворно влияет на запах тела. Во время поездки хватало разочарований: чего стоил хотя бы визит к Ним Кароли Бабе, признанному на Западе гуру, который, как посчитали путешественники, оказался обычным мошенником. Но именно в Индии Джобс впервые попробовал ЛСД и назвал потом этот опыт одним из двух-трех самых важных событий в своей жизни. В Atari он вернулся наголо обритым, в традиционной восточной одежде, полностью посвятившим себя буддизму и работе.

Джобс — далеко не единственный, кто искал в Индии просветления. Достаточно вспомнить, как десятилетием ранее его любимая группа The Beatles отправилась туда же и вернулась обратно с ситаром, новыми песнями и анонсом о создании звукозаписывающей компании Apple Records. Десятилетием спустя их преданный фанат основал свою Apple Computers, пообещав никогда не заниматься продажей музыки, но нарушил его в 2003 году, запустив iTunes Store. Разразившийся спор за торговую марку между двумя Apple целых семь лет мешал появлению песен Beatles в магазине iTunes, но осенью 2010 года они наконец-то появились и там.

продукцию. Она же и является их лицом, потому что «человеческое» лицо этих компаний вполне может оказаться не очень-то симпатичным и плохо говорящим по-английски. Джобс, в отличие от них всех, всегда

был прежде всего человеком, с которым хотелось поговорить — он лично отвечал на письма совершенно случайных пользователей. И ему верили. А это редкое качество в нашем зыбком мире.

Новый Вкус

Открой свой внутренний Xtreme

NEW Pringles Xtreme! BLAZING BBQ

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

Реклама.

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



Sony представила шлем-визор HMZ-T1, оборудованный двумя OLED-экранами. Оба дисплея работают в разрешении 720p и поддерживают стереоскопическое 3D. В спецификациях устройства указывается, что детям до 15 лет его использовать не следует. Визор поступит в продажу в ноябре — пока что только в Японии.



Не жизнь, а кошмар

ВСЕ БОЛЬШЕ РАЗРАБОТЧИКОВ НЕДОВОЛЬНО ОГРАНИЧЕНИЯМИ XBOX LIVE ARCADE



Целевые платформы *The Witness* пока не объявлены, но не исключено, что Xbox 360 среди них не окажется.

Учитывая количество первоклассных игр, выходящих в Xbox Live Arcade, а также базу пользователей Xbox 360, стабильно их покупающую, сложно поверить, что у кого-то из разработчиков могут возникнуть проблемы с сервисом. Тем не менее они есть. Джонатан Блоу, автор **Braid**, одного из самых успешных временных эксклюзивов в истории XBLA, не стесняется в выражениях: для него и для других независимых разработчиков Live — настоящая «заноза в заднице». В интервью Gamasutra он рассказал, что перед любым человеком, желающим выпустить свою игру в XBLA, появляется две преграды: сертификация, в ходе которой **Microsoft** убеждается, что иг-

ра сходится с их техническими стандартами качества, и многомесячные переговоры, касающиеся условий релиза. Во многих случаях **Microsoft** настаивает на эксклюзивности проекта, а если на конкурирующих платформах наблюдается версия с большим количеством контента, может и вовсе забраковать игру. Выходит, что создатели игр, вместо того чтобы их доделывать, обсуждают с издателем контракт.

Большие компании, выпускающие крупнобюджетные игры, к такому порядку давно привыкли: он идет только на пользу индустрии. Другое дело — независимые разработчики: они могут легко избежать этих проблем, перейдя в **Steam** или App Store. Как го-

ворит Блоу, и там, и там теперь стало гораздо легче зарабатывать деньги. В результате его новый проект, 3D-игра **The Witness**, вообще может пролететь мимо платформы **Microsoft**. Блоу считает, что двухмиллионный бюджет сегодня можно легко «отбить» на PC и устройствах Apple, а Xbox Live даже с его привлекательной базой пользователей не стоит усилий из-за всей своей бюрократии.

Недовольны политикой **Microsoft** не только мелкие студии. Гейб Ньюэлл очень бы хотел, чтобы к релизу **Counter-Strike: Global Offensive** **Steam** заработал не только в PlayStation Network, но и в Xbox Live. То, как менялось мнение знаменитого геймдизайнера за

время существования этого поколения консолей, особо показательно. Сначала он ругал **Sony** за сложности в разработке для PS3, а через несколько лет уже хвалил за то, что на этой платформе он может продвигать свой сервис. Аналогичные пожелания у разработчиков бесплатных игр с микро-транзакциями: их останавливает то, что такая модель распространения в Xbox Live запрещена, хотя, если верить слухам, **Microsoft** это ограничение скоро снимет. Осторожность издателя объяснима: захламлять свою библиотеку никто не хочет. Но если так пойдет дальше, то независимые разработчики, когда-то реализовавшие себя в Xbox Live Arcade, могут и отвернуться.

Недавняя игра Тима Шейфера про боевых роботов **Trenched** наконец поступила в продажу во всех европейских странах под названием **Iron Brigade**. Причина перемены — притязания на торговую марку автора настольной игры **Trench**, тоже посвященной Первой мировой войне.

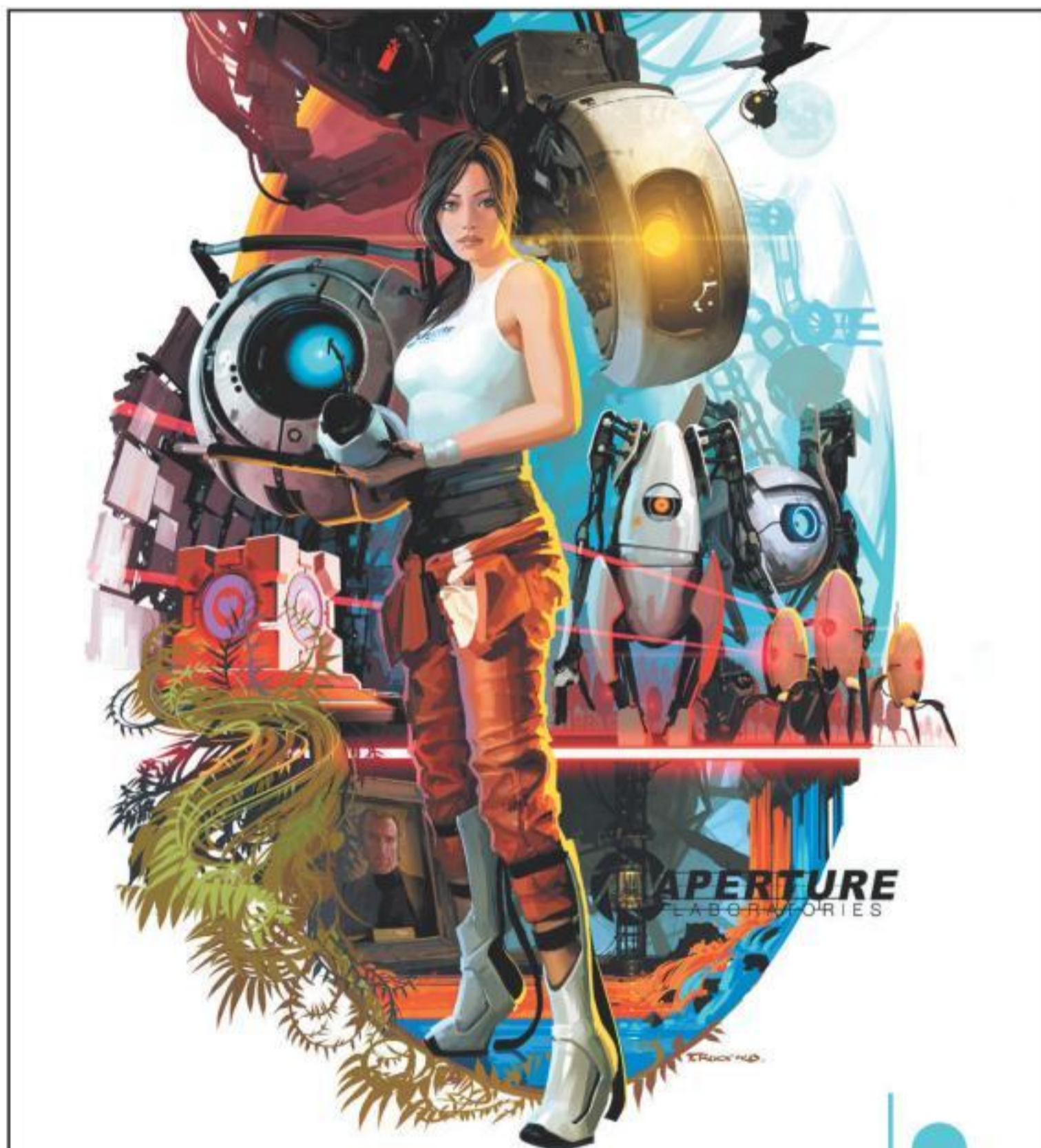


ИНДУСТРИЯ



Европа не считается

АГЕНТСТВО NPD ТЕПЕРЬ БУДЕТ УЧИТЫВАТЬ ПРОДАЖИ ЦИФРОВЫХ ВЕРСИЙ ИГР И ПРОДВИГАТЬСЯ В ЕВРОПУ



Portal 2, по словам Valve, на PC продан лучше, чем на консолях, и основные продажи пришлись как раз на «цифру». Иллюстрация: Tristan Reiford.

Продажи, финансовые отчеты, статистика — все это очень скучно для тех, кто воспринимает игры только как развлечение, но очень важно для тех, кто на них зарабатывает. В этом плане отчеты NPD до недавнего времени можно было назвать образцовыми: данные агентства были и остаются показателем того, как себя чувствуют отдельные разработчики и индустрия в целом. В последнее время результаты не были воодушевляющими. В США стабильно продавался только Xbox 360 и самые крупные релизы, а все остальное по-

шло на спад: в итоге июль 2011-го стал худшим месяцем для видеоигр за последние пять лет.

Но, как оказывается, печальный рекорд может быть связан с ограниченной выборкой, которую использует NPD. Агентство давно критикуют за то, что оно не учитывает продажи цифровых версий игр: для многих релизов их процент перевалил за пятьдесят, и игнорировать это было бы глупо. В NPD это тоже поняли: в начале августа было объявлено о соглашении с агентством EEDAR, которое специализируется как раз на

цифровой дистрибуции. И это еще не все: начиная с четвертого квартала 2011 года NPD будет предоставлять данные продаж не только по США, но и по крупнейшим европейским рынкам: Великобритании, Франции и Германии. В Европе состояние рынка давно отслеживается Chart-Track, но в NPD уже успели заявить, что пока все ограничится продажами «в цифре». По мнению аналитиков компании, рынок цифровой дистрибуции — глобальный, а потому, изучая его, нет смысла останавливаться на Соединенных Штатах.

НОВЫЙ ВКУС



Pringles
X-TREME!



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

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



Три закона робототехники

КИТАЙСКИЙ ПРОИЗВОДИТЕЛЬ FOXCONN ЗАМЕНИТ МИЛЛИОН РАБОТНИКОВ РОБОТАМИ



Роботы на заводах Foxconn смогут заметно снизить стоимость производства продукции ценой рабочих мест для многомиллионной рабочей силы в сельской местности Китая.

Фабрики одного из крупнейших китайских контрактных производителей скоро опустеют. Компания Foxconn, занимающаяся производством техники для Dell, Sony, Motorola, Apple, HP, Nokia и многих других, собирается автоматизировать рабочие процессы — многочисленную наемную рабочую силу предприятия заменят (или хотя бы дополнят) полностью роботизированные сборочные линии. Если все пойдет по плану, уже через три года Foxconn установит миллион роботов в своих цехах по всему Китаю. Мы решили разобраться, зачем все это нужно и почему нельзя оставить работников-людей на своих местах.

Еще десять лет назад Китайская Народная Республика славилась минимальными ценами на производство любых

изделий, будь то детская мягкая игрушка или полноценный ноутбук. Ручной труд тысяч работников обходился в копейки — китайцам можно было выдать необходимую документацию, поставить грамотного руководителя, наладить процесс и радоваться высоченной марже при невысоких затратах на сборку. Времена меняются, и КНР, несмотря на свое название, давно потеряла «народный» статус — цены на продукты и недвижимость быстро растут, по рельсам курсируют сверхскоростные поезда, строятся невероятные 44-километровые мосты через моря, а в городах, как грибы, растут небоскребы. Понятно, что многие жители Китая больше не хотят работать за гроши. Правительство делает все необходимое, чтобы избавить государство от статуса производ-

ственного придатка для развитых стран. Соответственно, новые законы, а также специальные надзорные комитеты уже не позволяют (в массовых масштабах) назначать минимальную плату за 16-часовой рабочий день, поселять по двадцать работников в одну комнату и кормить их недоваренным рисом.

Компания Foxconn, как один из крупнейших контрактных производителей техники, чувствует все эти изменения лучше других: труд наемных рабочих дорожает, и с этими дополнительными расходами приходится как-то справляться. Для начала, судя по докладам проверочного комитета «Студенты и ученые против недостойного корпоративного поведения» из Гонконга, условия труда на фабриках Foxconn все еще не совсем соот-

ветствуют новым китайским нормам — сотрудников заставляют работать сверхурочно по несколько дней кряду. По данным отчета, во время релиза первого Apple iPad работники не покидали цеха Foxconn по 12 часов в день, 13 дней подряд. Правда, Apple и Foxconn все отрицают и утверждают, что это абсолютно исключено и труд рабочих на фабриках строго соответствует регламентам. Но, если это неправда, тогда что спровоцировало почти два десятка самоубийств в период с января по ноябрь 2010 года?

В обозначенный период компания Foxconn попадала в заголовки новостей с очень высокой частотой — семнадцать сотрудников в возрасте от 19 до 25 лет с небольшими перерывами во времени совершили самоубийство. Кто-то по-



Ким Свифт, одна из создателей Portal, представила свою новую игру. Трехмерный пазл-платформер Quantum Conundrum рассказывает о ребенке, заблудившемся в лаборатории своего дядюшки. Особенность игры — смена физических законов на ходу для решения головоломок.



Мало кто из гордых владельцев iPhone знает, в каких условиях они собираются.

весился в фабричных помещениях, но большинство прыгнуло с крыши здания. Первые смертники рассчитывали на обеспечение своих семей — Фоксопп выплачивала щедрые компенсации семьям покончивших с жизнью сотрудников. После того как один из самоубийц оставил предсмертную записку с объяснением, зачем он покончил с жизнью, выплату компенсаций прекратили. Постепенно волна самоубийств сошла на нет — компания повысила зар-

платы и поставила заградительные сетки под крышами заводов. Но проблемы на этом не закончились.

Примерно в семь часов вечера 20 мая 2011 года на заводе Фоксопп в городе Ченду прогремел сильный взрыв — два работника погибли на месте, один скончался в больнице, еще пара десятков отделалась травмами разной степени тяжести. Как в дальнейшем сообщила пресс-служба компании, в цеху фабрики внезапно взорвался опасный поли-

ровочный порошок — им натерли экраны iPad 2. В качестве причины взрыва называют недостаточную вентиляцию.

Получается, что замена ручного труда автоматизированными линиями позволит Фоксопп решить сразу несколько проблем — снизить стоимость производства и обезопасить свою репутацию от подобных ударов в будущем. А оставшимся без работы сотрудникам, видимо, придется работать на конвейере по сборке роботов.

msi[™]
military
components



КУПИ МАТЕРИНСКУЮ ПЛАТУ MSI*



ПОЛУЧИ Премиум аккаунт World of Tanks с золотом на счет ВЫИГРАЙ КОМПЬЮТЕР СВОЕЙ МЕЧТЫ!



Акция действует с 15 августа по 15 октября 2011 *список участвующих материнских плат, а так же другие условия акции смотри на сайте RU.MSI.COM



На базе чипсетов Intel® 6-й серии (степпинг B3)



Файтинг **Virtua Fighter 5** получит обновленную standalone-версию для Xbox Live Arcade и PlayStation Network. В **Final Showdown** изменится баланс, улучшится анимация, а также появятся новые персонажи и арены. Выход запланирован на лето 2012 года.



Смерть шпионам

СЕРВИС ORIGIN ОБВИНЯЮТ В СБОРЕ ЛИЧНОЙ ИНФОРМАЦИИ



При всех минусах Origin цены в русской версии с самого старта были гораздо ниже, чем для западных регионов. При этом в играх можно выбрать и английский язык.

Есть подозрение, что если внимательно изучить соглашения с пользователями — те груды букв, которые никогда не читают, но все равно подписывают, — то найдутся поводы для

сенсационных новостей на много лет вперед. В случае с Origin, онлайн-сервисом **Electronic Arts**, который вроде бы собирался побороть Steam, но пока трагически не может избавиться от

детских болезней, поводов искать особо и не надо было, но дотошные люди их все равно нашли. Речь идет о пункте, согласно которому Origin имеет право отслеживать, что происходит на компьютере пользователя, и собирать в том числе личную информацию — то есть действовать примерно как вредоносная программа под прикрытием.

EA, как всегда в таких случаях бывает, оправдывалась заявлением, что полученные данные могут быть использованы только «в рекламных целях для улучшения качества продуктов и сервисов». Стремление очень и очень правильное, но в итоге

текст соглашения пришлось поправить, чтобы он не звучал так угрожающе. Не сказать, что новый вариант совсем другой: изменилась скорее формулировка, а не смысл. Хотя, казалось бы, что мешало EA скопировать модель Steam, который позволяет себе такие вольности только с разрешения пользователя? Но EA в последнее время вообще ведет себя очень агрессивно. Какую сторону деятельности компании ни возьми, везде она пытается кого-нибудь закидать шапками — объяснимое поведение для корпорации, которая когда-то была самым успешным издателем без своей игровой консоли.



Двое против одного

SONY ГОТОВИТ К ЗАПУСКУ СРАЗУ ДВА ПЛАНШЕТНЫХ КОМПЬЮТЕРА



шетника выглядит очень привлекательным.

Но низший сектор никогда не будет целью Sony. Следуя традициям, компания метит вверх. Tablet S, уже поступивший в продажу, выглядит прямым конкурентом iPad по стоимости, функциям и претензиям. Экран на 9,4 дюйма, Android Honeycomb 3.1, NVIDIA Tegra 2 1GHz, 5-мегапиксельная камера и неплохие 598 граммов веса при 8 часах работы от батареи. Поддержка PlayStation Suite, через которую уже сейчас запускаются игры с первой PlayStation и скоро будут запускаться игры от PSP. Три варианта со спорным распределением (16 Гб, 32 Гб, 16 Гб + 3G), стоящие от 500 до 600 долларов.

Гораздо интереснее выглядит двухэкранный, DS-образный Tablet P, выходящий в ноябре. Он обходится одной моделью — 4 Гб флэш-памяти, Wi-Fi и 3G. Кроме двух дисплеев по 5,5 дюйма, веса в 370 граммов и на час меньшей работы от батареи, все совпадает с напарником. Как бы все ни сложилось, Sony очень поможет Apple — той, как известно, больше всего на свете не хватает конкурентов.

Sony часто критикуют за то, что она берется за все подряд и нигде не лидирует, везде довольствуясь вторым-третьим. В случае с первым дуэтом планшетных компьютеров компании, Tablet S и Tablet P, можно было бы выска-

зать схожую претензию, но все не так просто. Во-первых, Sony выходит на еще не сформировавшийся рынок, где можно если не выстроить свои правила, то хотя бы их подправить под себя. Во-вторых, монополия Apple на нем воздуш-

ная и связана с тем, что никто пока не может предложить адекватного ответа iPad — все заняты его копированием, забывая при этом снизить цену. В-третьих, после особо печальной кончины webOS от HP выпуск бюджетного план-

Square Enix представила новую технологию Luminous Studio Engine, на которой будут основаны все будущие игры компании. Основные особенности — поддержка возможностей DirectX 11 и всех актуальных платформ.



Microsoft обновила бандл Xbox 360 с Kinect. Теперь вместе с «контроллером без контроллера» и Kinect Adventures в коробке можно будет найти код на скачивание Child of Eden. Цена бандла остается прежней.

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
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 прозвище «Modern Warfare в воздухе». Похоже, нас действительно ждет потрясающе зрелищный авиасимулятор (360, PS3).	90%
11 октября	Dead Rising 2: Off The Record	Альтернативный взгляд на события Dead Rising 2 глазами репортера Фрэнка Уэста, главного героя первой части игры (PC, 360, PS3).	70%
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	Рокировка 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	Ratchet & Clank: All 4 One	В поисках идей, как бы оживить уже малость поднадоевший сериал Ratchet & Clank, разработчики заставили трех лучших героев вселенной и одного суперзлодея помогать друг другу (PS3).	75%
18 октября	Serious Sam 3	2011-й явно войдет в историю как год возвращения классических безбашенных шутеров. Очередной возвращенец — Серьезный Сэм. Встречайте (PC, 360, PS3).	75%
21 октября	Dance Central 2	Продолжение самой лучшей игры для Kinect. Неплохой способ научиться танцевать и развлечь гостей на вечеринке (360).	80%
21 октября	Stronghold 3	Кто бы мог подумать, что популярная некогда замкостроительная стратегия Stronghold все еще живее всех живых? (PC)	70%
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
25 октября	The House of the Dead: Overkill Extended Cut	Самая пошлая, неполиткорректная и смешная игра для Wii перебирается на PS3. Ура! (PS3)	90%
28 октября	Disney Universe	Кооперативная игра для наших самых маленьких читателей. Рассчитана на четверых игроков, а в главных ролях — персонажи Disney и Pixar (PC, 360, PS3, Wii).	60%
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	DotA 2	DotA от модификация для Warcraft 3 выросла до полноценной игры. Затмит ли вторая часть популярность первой? (PC)	85%
Осень	Star Wars: The Old Republic	Гаргантюанская MMORPG, которая увлекает игроков не только известной вселенной и бесконечными рейдами, но и полноценными сюжетными кампаниями для каждого класса (PC).	ХИТ
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%
Март 2012	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).	—
Январь 2012	Jagged Alliance: Back in Action	Ремейк знаменитой (и прекрасной) пошаговой стратегии Jagged Alliance 2, которой в этом году исполнилось 12 лет (PC).	85%
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
Burnout Crash	Огрызок большого Burnout, призванный напомнить игрокам о существовании серии, пока полноценная пятая часть находится (по слухам) в разработке (360, PS3).	65%
F1 2011	Codemasters начинает потихонечку доить «Формулу-1». Впрочем, предыдущая игра была неплохая, так что мы не жалуемся (PC, 360, PS3).	75%
FIFA 12	Ежегодный футбольный симулятор от Electronic Arts, как обычно, грозит перевернуть жанр с ног на голову (PC, 360, PS3, Wii, PSP, 3DS).	75%
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
Hard Reset	Киберпанковский шутер-неожиданность от польских разработчиков, появившийся неизвестно откуда и взбудораживший всех PC-игроков планеты (PC).	75%
Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad	Реалистичный шутер о Сталинградской битве — самом, наверное, страшном сражении Второй мировой войны (PC).	75%
Resistance 3	Третья глава в противостоянии человечества и загадочного вируса «Химера». Причем человечество уже проиграло (PS3).	85%
TrackMania 2: Canyon	Полноценная вторая часть гонок о том, как маленькие машинки на огромных скоростях опровергают все законы физики разом (PC).	75%



* 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.

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Жанр
Шутер
Издатель
Electronic Arts
Разработчики
Starbreeze Studios
Мультимедиа
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
2012 год

SYNDICATE

В КАКОМ УХЕ У МЕНЯ ЖУЖЖИТ?

Шведская Starbreeze Studios переосмысляет Syndicate — киберпанк-идол девяностых от видеоигр.

«Игромания» увидела новую игру в числе первых на планете

Георгий Курган

ЧТО? Syndicate, тактическая игра про будущее, имплантаты и корпорации, превращенная в тактический шутер про будущее, имплантаты и корпорации

ГДЕ? Упсала, Швеция

Зимой, на мероприятии, посвященном скорому выходу **Bulletstorm**, Клифф Блэжински высказал мрачное пророчество: «Если вам не понравится **Bulletstorm**, то следующие десять лет вы будете обречены играть в шутеры про спецназ». Похоже, публике **Bulletstorm** все же не очень-то приглянулся — летом **Epic Games** объявили, что проект не оправдал их финансовых ожиданий (хотя, уточнили они, игра у **People Can Fly** все равно получилась классная, и следующий проект будет не менее амбициозным), но недобрым наветам Блэжински, видимо, все-таки не суждено сбыться.

На минувшей **gamescom** все еще стояли огромные очереди на **Battlefield 3**, но в кулуарах с

куда большим удовольствием говорили о шутерах совсем другого толка: о **Borderlands 2**, **Dishonored** и **BioShock Infinite** — последний приковывал к себе нешуточное внимание, даже несмотря на то, что демонстрируемое демо уже было показано на **E3**. Все это нестандартные, умные игры, которые призваны вытащить жанр из затянувшегося спецназ-кошмара.

Еще одну игру из того же лагеря показали неделей раньше, но в Швеции и только для избранных представителей печатной прессы. Чтобы увидеть ее, мы грызли плешь **Electronic Arts** больше года. У нас был личный интерес: для тех, кто пятнадцать лет назад уже был способен держать в руках геймпад, название **Syndicate** значит многое.

Корпорация монстров

Игру, конечно, решили показывать в довольно неудачное время: через неделю после презент

тации случился **Deus Ex: Human Revolution**, в котором затрагиваются аналогичные темы: слияние человека и машины, новый социальный раскол в обществе,



Изнеженным **Call of Duty** игрокам в **Syndicate** будет очень неудобно.



Способности и навыки героя можно прокачивать, но эффекты все больше экстенсивные: было просто самоубийство — стало массовое самоубийство.

большие агрессивные корпорации, интриги, расследования.

Тонкость в том, что в Syndicate эти вопросы были подняты намного раньше: в 1993 году, задолго до первого Deus Ex и даже «Матрицы», компания **Bullfrog** (тогда еще во главе с Питером Молиньё) выпустила игру с полным набором киберпанк-штампов: мы управляли отрядом из четырех напичканных электроникой дуболомов, готовых к выполнению любой грязной корпоративной работы — от проникновения со взломом до поиска и похищения ценных кадров компаний-конкурентов. Благодаря вниманию к деталям, глубине проработки и интерактивности (апгрейды, разрушаемое окружение, транспорт — тогда было принято делать все с широким размахом), Syndicate смотрелся на равных с **X-COM** и **Jagged Alliance**, даром что действие у Bullfrog проходило в реальном времени.

Сегодня Syndicate, как и XCOM год назад, возвращается в виде новой игры под старой вывеской — теперь это чистокровный шутер. Понятно, что первый и главный вопрос, который волновал нас, — а что же, собственно, останется от оригинала? Ответ на него можно легко вывести, зная компанию-разработчика.

Starbreeze Studios никогда не пользовались репутацией визионеров — школьные учителя назвали бы их хорошистами. Последние лет пять шведы работа-



Светящаяся красным штукovina явно настроена недружелюбно, но ее наверняка можно будет перепрограммировать и обратить против создателей.

ют с чужими торговыми марками, но их исключительная особенность — в умении деликатно проникать в суть первоисточника и переносить в виртуальное пространство тонкие особенности оригинала. Чтобы убедиться в этом, достаточно сравнить две их последние работы. **The Chronicles of Riddick** и **The Darkness** вроде бы обе посвящены пряткам в темноте, в обеих есть харизматичные антигерои с хриплыми голосами, но выглядят, звучат и чувствуются эти игры совершенно по-разному. Декорации, работа со светом, приемы и характерный почерк героев, масса неприметных, но крайне важных деталей, отмечаемых на подсознательном уровне, — с этим Starbreeze научились работать превосходно.

Плохая компания

Поэтому неудивительно, что, говоря о новом Syndicate, разработчики подчеркивают, что хотят сохранить атмосферу первоисточника. В этот раз их задача, однако, чуть проще: как уже было сказано выше, Syndicate несет на себе все характерные признаки киберпанка. В относительно недалеком будущем (2069 год) представители рода человеческого радостно втыкают себе в череп провода и пытаются бороться со стрессом при помощи последних достижений науки и техники. Кто побогаче — имплантирует себе своего рода «чип счастья» и отрешается от мира на верхних ярусах техногенных городов. У маргиналов и люмпе-

нов, живущих поближе к земле, в трущобах, есть не так много опций: молча и злобно завидовать, пользоваться пиратскими технологиями либо бороться с системой при помощи террора.

Естественно, там, где высокие технологии, — там и большие злые корпорации с обязательной подковерной борьбой за власть. Нам предложат играть за сотрудника американской Eurocorp — программно улучшенного оперативника, чья специальность — жесткое урегулирование межорганизационных разногласий.

Вероятно, в этом месте многие встали и, пожав плечами, собрались вернуться к Deus Ex, где, с некоторой разницей в деталях, творится то же самое.



Чип в голове героя комментирует происходящее приятным женским голосом. Красноречия уровня GLaDOS, однако, ожидать не стоит. «Это всего лишь программа», — подчеркивают разработчики.



«Для работы над игрой мы привлекли одного известного актера, — подмигивают разработчики и тут же стыдливо добавляют: — Только пока не скажем, кого именно».



Можно ли разнести врагам головы в клочья, пока не уточняется. Но с технологиями будущего возможны любые чудеса.

Разработчики к этому готовы и спешат расставить акценты: «Мы в курсе, что сейчас выйдут... другие игры, в которых есть аугментации, но у нас будет не в пример больше жесткого экшена», — утверждают они. Демонстрация *Syndicate* открывается эпическим планом огромной морской платформы, на которой расположена база одного из враждебных синдикатов. Внешне она вызывает ассоциации скорее с *Mirror's Edge*, чем с традиционным киберпанк-мраком: величественные белые башни, стерильные помещения, стекло, сталь и пластик.

Однако, едва выйдя из лифта, герой портит идиллию, действуя в стиле Нео из первой «Матрицы»: берет в руки пушку и начинает стремительно разряжать ее в животы охранников. Оружия на входе у него, однако, нет совсем — видимо, чтобы не возникло вопросов на въездном

КПП. Подбирать автомат приходится с трупа противника, которого мы за секунду до этого умертвили, пользуясь аугментациями.

Дело в том, что в голову каждому приличному солдату из 2069 года вмонтирован чип того же рода, что и у обеспеченных обывателей, — только с дополнительными боевыми программами. Вторгаясь в личное киберпространство человека, можно влиять на его поведение. Всего таких приемов в *Syndicate* будет три. С помощью первого можно приказать врагу решительно, как белому офицеру в конце гражданской, застрелиться. Второй (им-то мы и воспользовались у лифта) действует тоньше и восстанавливает бойца против своих же сослуживцев — расправившись с товарищами, «взломанный» солдат также сведет счеты с жизнью. Ну а третий позволяет взорвать что-то в

оружии врагов и временно сделать их беспомощными — в табельные винтовки, знаете ли, тоже устанавливаются чипы.

Трест, который лопнул

На экране герой использует все три приема на полную катушку и не жалеет патронов: чтобы перезарядить аугментации, нужно обеспечивать постоянный доступ адреналина в кровь, убивая врагов (от полученных ранений адреналин, кстати, тоже подскакивает). Выглядит все предельно жестоко, на отчищенном до блеска полу очень быстро образуется смелая модернистская экспозиция из чих-то внутренностей.

Помимо крови и вспышек выстрелов на экране постоянно мельтешит всякого рода дополнительная информация: умная техника быстро подсказывает, какие системы прямо сейчас можно взломать (для этого

обычно нужно несколько секунд не отрывать взгляда от помеченной области на экране). Окружающий мир буквально напичкан электроникой, поэтому в каждом бою нужно не только палить во все стороны, но и использовать в своих целях окружение: на лету перепрограммировать систему безопасности, лишить противника брони или открыть дверь, из-за которой подлый инженер управляет роботами.

Наконец, можно даже дистанционно останавливать взрыватели в гранатах и отправлять их обратно адресату. В экстренных случаях включается специальный режим холокоста, в котором герой становится сильнее и мощнее, а мягкотелых наемников видно сквозь стены, за которыми их можно заставить пустить себе пулю в башку, — то-то они удивятся.

Но оппоненты, будьте уверены, тоже не лыком шиты. Главный



Благодаря таким кадрам аналогия с F.E.A.R. кажется нам тем более уместной.

козырь разработчиков — искусственный интеллект: утверждает, что бои абсолютно не заскриптованы. Если так оно и есть, то игрокам можно заранее посочувствовать. Противники не только умеют обходить героя, они следят за его местоположением (спрятался за стеной — жди лимонку под туза), обмениваются информацией и сами все время маневрируют. Конечно же, некоторые из них оборудованы специальной броней. Конечно же (об этом пока не говорят, но мы не сомневаемся), против нас выставят вражеских агентов, оборудованных продвинутыми имплантатами.

Гаражный кооператив

И конечно же, мы обязательно попадем в ситуацию, в которой гаджеты окажутся бесполезными. Starbreeze с особенным удовольствием анонсируют путешествие в заплыванные нижние уровни городов, где живут террористы и прочее отребье. Они не любят всяких мажоров с аугментациями и все время норовят обескровить героя ЭМИ-гранатами и другими нечестными средствами. Эта часть игры сегодня звучит интереснее всего: героя с самого начала позиционируют как супермена, и если в середине повествования какой-то босяк сможет одним броском уравнивать его в возможностях с обычным пушечным мясом — будет в два раза больше азарта.

Тут нужно вспомнить еще одну особенность игр от Starbreeze:



Уровень на морской платформе заставляет, помимо прочего, вспомнить про второй Metal Gear Solid.

дело в том, что их шутеры отличаются удивительным эффектом присутствия. Ваш персонаж — это не канонические «руки с автоматом», а полноценная трехмерная модель, поэтому все прыжки и броски в укрытие чувствуешь особенно остро, не говоря уже о рукопашном бое. В Syndicate он, увы, будет не таким сложным, как в The Chronicles of Riddick, но съездить кое-кому по черепу все же можно, а слабосильным врагам — просто свернуть шею.

Ну и отдельной строкой — немного бальзама на душу для фанатов: в игре будет специальный режим (с кооперативом, естественно), в котором разработчики воспроизведут несколько классических уровней из оригинальной

игры, позволив взглянуть на них не в отрешенной изометрии, а из глаз самого оперативника.



Несмотря на все сказанное выше, некоторое беспокойство за судьбу Syndicate у нас, надо признать, есть. Разработчики что-то уж слишком быстро раскрыли основные карты касательно аугментаций, а там — всего три приема, два из которых к тому же похожи. В остатке — шутер с продвинутым AI, спецспособностями и замедлением времени: получается, ей-богу, какой-то F.E.A.R. с цифровыми ужасами вместо прозрачных подгнивших женщин.

Но здесь важно в третий раз вспомнить предыдущие опыты в

играх Starbreeze: на бумаге, из чужих рук и разрозненными кусками они всегда выглядят, скажем так, непритязательно. Ноуха студии — сюжет, проработка деталей, актеры и все те мелкие детали, которые невозможно оценить на стадии разработки, но которые мертвой хваткой берут за горло на втором часу прохождения. Игры Starbreeze, как и все шведское, от ABBA до IKEA, обладают специфическим обаянием: неуловимым, очень естественным, таким, перед которым невозможно устоять. И даже если в итоге у них получится F.E.A.R. в киберпанке — то почему бы и нет? Все лучше, чем в очередной раз одеваться в камуфляж и стрелять русских террористов. ■

Жанр
Экономическая стратегия

Издатель
Ubisoft
Entertainment

Разработчик
Related Designs

Платформа
PC

Дата выхода
Конец 2011 года

ANNO 2070

Anno Domini значит «от Рождества Христова», и все игры серии *Анно* повествовали о развитии городов в различных эпохах нашей эры. А вот теперь эра совсем уже не наша: несмотря на скромные шестьдесят лет, отделяющих нас от титульной даты, события, которые развернутся в новой игре, слабо укладываются в современной научной парадигме. Игру анонсировали еще полгода назад, но первые подробности появились только сейчас. Краткое их изложение — перед вами.



0:03

СЕТТИНГ

Как вы, должно быть, догадались из названия, действие игры разворачивается в 2070 году. Из-за глобального потепления полярные ледники растаяли, уровень моря значительно поднялся, а города оказались затоплены. Человечество теперь живет на разрозненных островах, разделенных океаном, под постоянной угрозой нового наводнения. В игре очень мощный экологический подтекст, разработчики хотят заставить игроков задуматься о цене прогресса и самостоятельно выбирать, как развивать свою цивилизацию. Прямо как в учебнике истории, у вас будет два пути: интенсивный, рассчитанный на инновации и сохранение природных ресурсов, и экстенсивный, индустриальный.

0:15

ЭКОЛОГИЯ

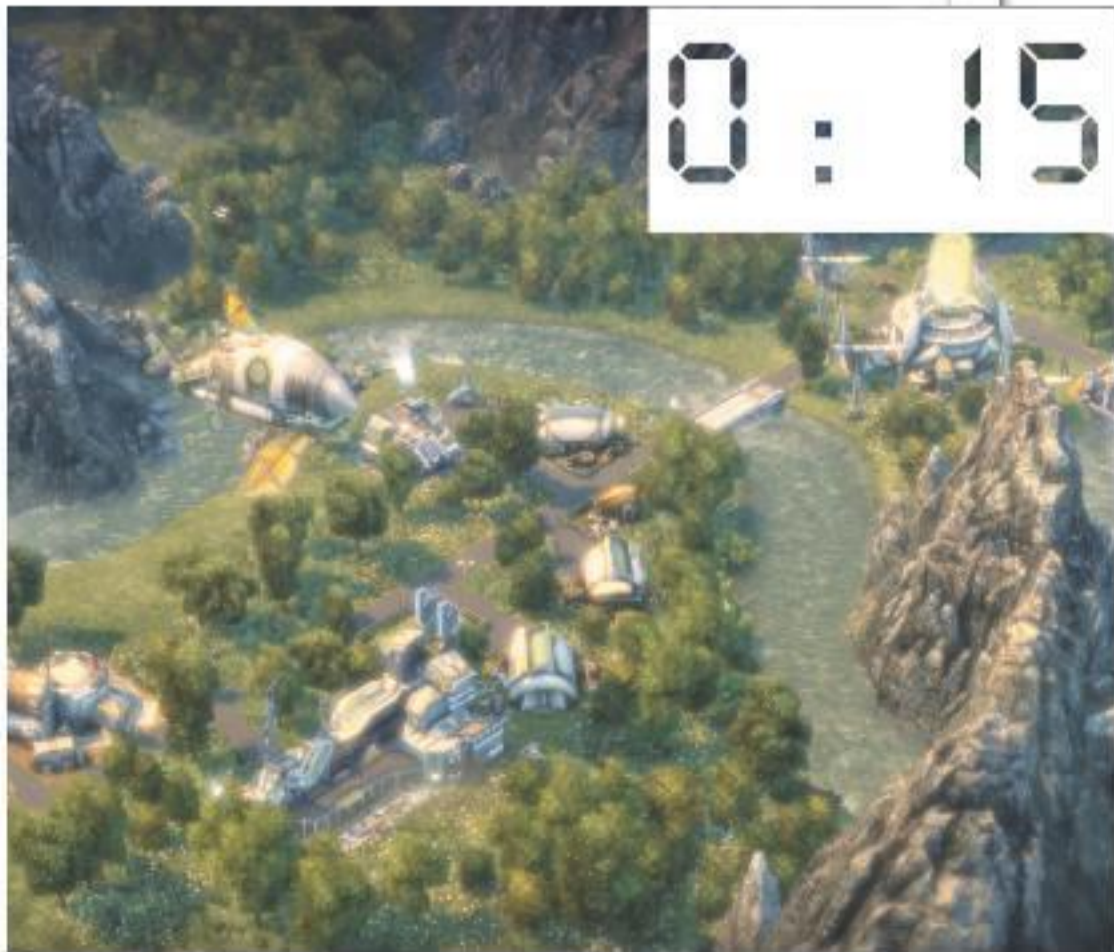
Первый путь (и соответствующая ему фракция *Eco*) предполагает бережное отношение к природным благам. На старте, возможно, придется тяжело, доходов будет меньше, чем у циничных соседей-промышленников, зато на более поздних этапах вы не истощите занятую территорию и сможете пользоваться всеми дарами природы. Эту фракцию легко узнать по обилию теплиц и зеленых растений на крышах домов.

0:30

КАПИТАЛИЗАЦИЯ

Другая фракция называется *Tusoons*, то есть магнаты, и им до гармонии с окружающей средой нет никакого дела. Трезво прикинув, что раз апокалипсис уже наступил, то беречься больше не нужно, эти ребята пускаются во все тяжкие и жестоко насилюют окружающую среду. В отличие от «экологов», их доходы зашкаливают с самого начала партии. Вы сразу опознаете прожженных капиталистов по суровому индустриальному облику их городов. Кроме того, в *Anno 2070* есть и третья сторона под названием *Techs*. Играть за них нельзя, зато можно заключать с ними сделки: «технари» — приверженцы прогресса и вне зависимости от выбранного пути развития будут готовы обеспечивать вас самым передовым оборудованием.

0:15



0:30





0:33

ЦИВИЛИЗАЦИЯ

Несмотря на радикальную смену сеттинга, серия Anno остается верна себе — это по-прежнему серьезный, как инфаркт, градостроительный симулятор, посвященный выстраиванию сложосочиненных производственных цепочек. Ваша ключевая задача — удовлетворять потребности населения. Их три: еда, энергия и социальное благополучие. Вы следите за добычей ресурсов, обеспечиваете логистику, осуществляете застройку (так, чтобы здания не перекрывали транспортные артерии города), налаживаете связи с соседними островами. Помимо этого в новой игре обещают сделать акцент на военной составляющей: кроме сухопутных войск, будут также авиация и подводные войска.

0:50

ПОД ВОДОЙ

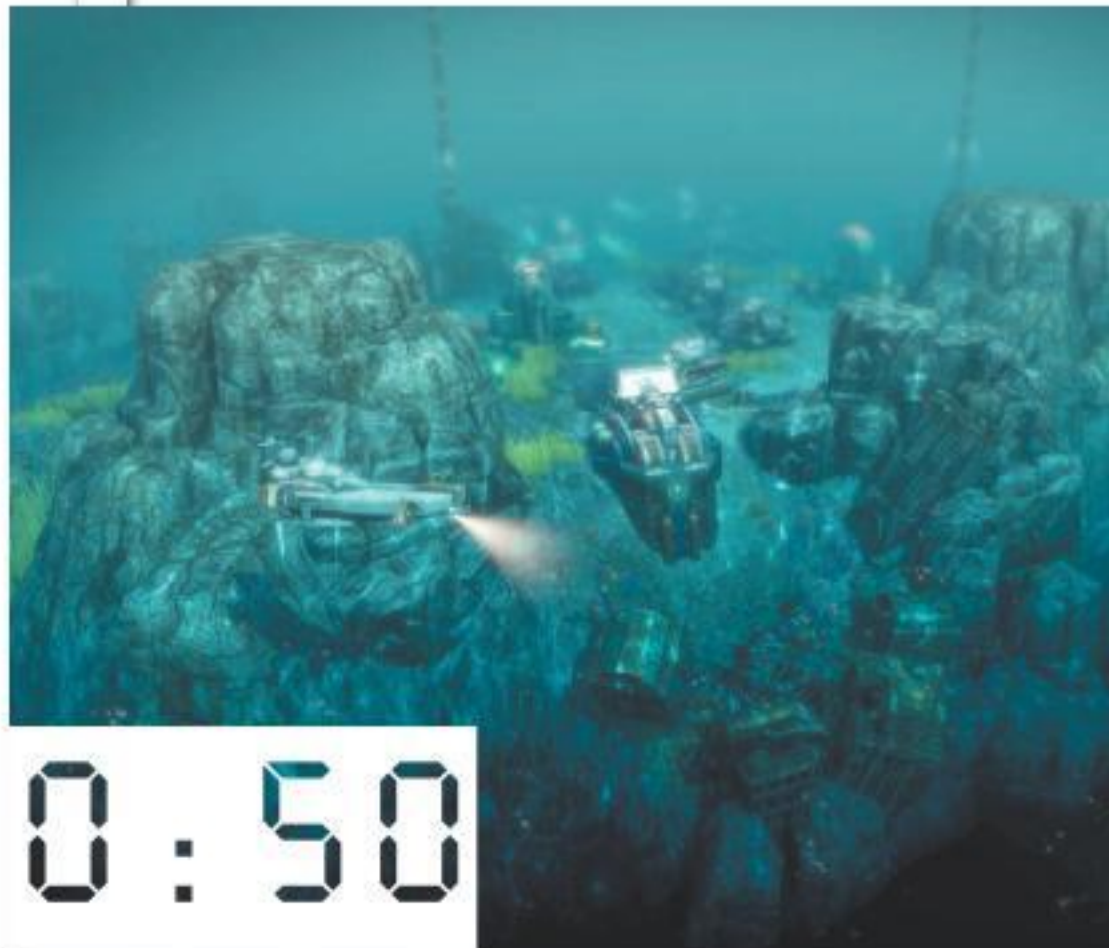
Подводный геймплей — пожалуй, самая заметная особенность новой игры. По сути, строительство города на дне морском ничем не отличается от обычной застройки на суше, вы точно так же должны следить за потребностями населения. Однако насильно никто не будет заставлять вас лезть в пучину. Если сможете справиться одними сухопутными силами — нет проблем! Правда, со временем города будут расти, поэтому места на земле может и не хватить. К тому же крупнейшие месторождения нефти в игре находятся именно под водой.

0:58

ЧУДЕСА СВЕТА

В отличие от схожих The Settlers серия Anno традиционно поражает воображение не копошащимся муравейником вечно спящих туда-сюда жителей, а монументальным видом талантливо выстроенного города. У Anno 2070 есть все шансы стать самой красивой игрой в серии. Ратуши и соборы уступают место небоскрегам, между ними проносятся летающие электромобили, а если опустить камеру пониже, то вам откроется фантастический вид подводного города. На озера можно поставить дамбы, чтобы пользоваться гидроэнергетикой, а для сбора солнечной энергии подойдет термальная электростанция. Если раньше игра давала возможность полюбоваться архитектурой прошлого, то теперь у вас есть шанс увидеть мир будущего, где идет постоянная борьба за ресурсы.

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

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

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

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

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

ГЕЙМПЛЕЙ

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

ГРАФИКА

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

ЗВУК И МУЗЫКА

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

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

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

ДОЖДАЛИСЬ?

Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (ПЛОХО)

Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)

То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы).

Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)

Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

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

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ



Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.



Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.



Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»



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



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



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

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

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

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Игра с интересным сюжетом и множеством забавных находок — осталось лишь завершить все это в качественной геймплеи.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

DARK SOULS™



9 903752 043350

реклама

16
www.pegi.info

PS3
PlayStation 3

PlayStation Network

XBOX 360

XBOX LIVE

1С-СофтКлуб
FROM SOFTWARE

Dark Souls™ & ©2011 NAMCO BANDAI Games Inc. ©2011 FromSoftware, Inc.
"PS", "PlayStation", "PS3", "P3", and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

BANDAI
NAMCO
Games

BANDAI

В РАЗРАБОТКЕ

ЖАНР
СИМУЛЯТОР СНАЙПЕРА

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
CITY INTERACTIVE

МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ

ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3

САЙТ ИГРЫ
CITY-INTERACTIVE.COM/EN/
GAMES/SNIPER-GHOST-WARRIOR-2

ДАТА ВЫХОДА
ЛЕТО 2012 ГОДА

SNIPER 2

GHOST WARRIOR

КИРИЛЛ ВОЛОШИН
НА ПРИЦЕЛЕ

НАШ СОВЕЩАНИК

ЛУКАШ
ЯНЧУК



Должность:
Главный продюсер SNIPER:
GHOST WARRIOR 2

Предыдущее место
работы:
Всю жизнь работает в CITY
INTERACTIVE

О себе:
«Я подсел на СОСА-COLA!»

Серия **Sniper: Ghost Warrior** для короля польских бюджетных шутеров **City Interactive** — словно индульгенция для средневекового преступника. За нее мы готовы отпустить ей грехи в лице всех этих бесконечных **Code of Honor**, **Terrorist Takedown**, **Battle-strike**, **Wolfschanze 2** и гор casually мусора.

Красивый и непростой симулятор работы снайпера в 2010 году определенно вывел студию на качественно новый уровень. Разнообразные миссии, неплохая баллистика, необходимость учитывать при стрельбе расстояние до цели, собственный пульс, силу и направление ветра — все это уже не позволяло мерить **Sniper: Ghost Warrior** привычными для творчества **City Interactive** мерками.

Другой вопрос, что игра, отчаянно копирующая **Sniper Elite**, лучший на PC симулятор Василия Зайцева, все равно была далека от идеала. Аутентичные снайперские миссии зачем-то щедро разбавили обычным бюджетным шутером, а уровень



Хочется верить, что в сиквеле ветер больше не будет бешено менять направление за пару секунд, а пульс не скакнет за критическую отметку от небольшой пробежки (таких дохляков просто не берут в снайперы).

проработки искусственного интеллекта и стелс-механики вызывал лишь сочувственную улыбку. И вот пришло время исправляться. Почти как в фильме «Снайпер»: игра теперь не похожа на стрелка, у которого отрезали указательный палец. **Sniper: Ghost Warrior 2** метит если не в десятку, то как минимум в 8,0.

БОСНИЙСКИЙ КОНФЛИКТ

Для начала сиквел предлагает стандартную в таких случаях

программу: новый герой, новые локации, новый движок. Мы будем играть за снайпера Коула Андерсена, который столкнется не только с неназванными террористами, но и с демонами собственного неуютного прошлого. Как говорят авторы, во время осады Сараево «он сделал что-то очень плохое, чтобы закончить миссию» (видимо, убил невинного), и теперь этот груз на сердце не дает ему покоя. Скорее всего, нам даже придется возвращаться в прошлое, вспоминая и переигры-



Поляки уделят особое внимание новой анимации в ближнем бою.



В чем-то игра станет сложнее. Так, красная точка в прицеле, подсказывающая, куда прилетит пуля, отныне будет доступна только на легком уровне сложности (раньше ее не было только на «Ветеране»).

вая какие-то ключевые ситуации: помимо джунглей Бирмы и Гималаев, события сиквела развернутся как раз во время осады Сараево.

Уже сейчас по видеороликам и скриншотам видно, что игра сильно прибавила в качестве картинки. Поляки сменили Chrome Engine 4 на CryENGINE 3 и очень довольны этим. Впрочем, внешние красоты тут не определяющий фактор. Главным для авторов было то, что CryENGINE 3 может создавать богатый интерактивный ландшафт, где есть масса возможностей занять выгодную для снайпера позицию, замаскироваться, найти какую-нибудь тайную тропу, удобный пригорок и все это использовать в своих целях.

«В Sniper: Ghost Warrior 2 мы хотим сосредоточиться на стрельбе из укрытия, поэтому так важно погрузить игрока в полностью интерактивную окружающую среду. С этой точки зрения новые локации, такие как Сараево и Гималаи, будут более разнообразными и правдоподобными», — рассказывает нам в интервью главный продюсер проекта Лукаш Янчук.

Сосредоточиться на стрельбе из укрытий — значит, что авторы игры про снайпера больше не будут пытаться объять необъятное и периодически «включать шутер». По словам Лукаша, в сиквеле останется возможность подобрать трофейное оружие и стрелять из штурмовых винтовок, но теперь это исключительно опциональная возможность. Принудительных миссий, где нас заставляли действовать в составе подразделения и косить врагов от бедра, больше не будет.

КЕМПИНГ «ЧАЙКА»

В фокусе теперь исключительно снайперские миссии, при-

чем авторы обещают уделить особое внимание стрельбе на экстремально дальних расстояниях. Карты вырастут в размерах, и это позволит спокойно прицелиться и поразить, например, сразу несколько врагов одним выстрелом — поляки говорят, что подобных ситуаций станет намного больше.

В игре будут созданы все условия для профессиональных кемперов. Во-первых, это подробная баллистика и система прицеливания. «При каждом выстреле мы учитываем ветер, расстояние, позицию, дыхание игрока и другие параметры. Конечно, полного реализма не будет, это не боевой тренажер, а игра, которая должна развлекать. И все же мы хотим, чтобы игрок проявлял терпение и концентрацию, то есть ключевые для снайпера качества», — говорит Лукаш.

Во-вторых, нам выдадут настоящее, а не вымышленное оружие. Обещана, например, знаменитая снайперская винтовка Remington MSR и новейшая разработка Barret XM500. На каждом стволе будет установлена своя оптика, свои насадки, камеры и прочие примочки — поэтому мощь, скорость и дальность стрельбы у каждого ствола будут отличаться.

В-третьих, у игрока появятся новые возможности: например, можно будет использовать тепловизор, позволяющий увидеть врага даже посреди метели, или запрыгнуть в какое-нибудь транспортное средство (вроде мотоцикла или грузовика), чтобы, управляя им, быстрее уйти от преследования.

Наконец, как и в жизни, у нашего героя будет напарник-наводчик, который проводит разведку местности, определяет цели по биноклю, сообщает координаты и всячески корректирует наши действия. По словам продюсера игры, в Sniper:

Ghost Warrior 2 придется много взаимодействовать с напарником — вплоть до одновременной стрельбы по целям, которые вы с ним заранее распределили. А вот будет ли возможность играть в паре с живым игроком, пока не известно. Вообще авторы мало говорят о мультиплеере будущей игры, но обещают, что он станет чуть ли не основным режимом игры, с упором на эпические снайперские дуэли. Вот она, мечта настоящего кемпера...

НОЖ В ПОМОЩЬ

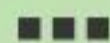
Чтобы дать снайперу нормально работать, поляки изрядно потрудились и над вражеским AI. Ситуаций, когда противники с АК-47 наперевес мгновенно засекали вашу позицию по первому же выстрелу из винтовки с глушителем, больше не будет. «Мы сделали более четкие различия между классами врагов. Обычные солдаты со штурмовыми винтовками не будут стоять во весь рост и палить так, словно у них у всех в руках СВД. Они чаще используют укрытия и выжидают, когда вы сами раскроете себя и приблизитесь на линию огня. А снайперы, напротив, не будут лезть на рожон, прикроют товарищей издали», — рассказывает продюсер проекта.

В любом случае вечно отсиживаться в укрытии не получится. По сценарию на randevу с вами может прилететь вражеский вертолет, и тогда игроку придется бежать со всех ног под проливным огнем в ближайшее здание, а там быстро занимать позицию и пытаться одним выстрелом снять пилота. Сам игрок, меняя огневую позицию, может случайно напороться на патруль или засаду. Вот в такой ситуации, если под рукой нет транспорта, как раз пригодится какая-нибудь трофейная M16.

Впрочем, куда эффективнее использовать нож. По сло-

вам Лукаша Янчука, холодное оружие теперь применяется не строго по сюжету, а в любое время. Скрытно подобраться к врагу сзади или спрятавшись за углом, вы сможете тихо по-лоснуть его по горлу.

Несмотря на общую линейность, на некоторых картах вы сможете выбирать манеру прохождения. Например, добраться до вражеского лагеря через джунгли: тихо отстреливать противника из укрытия, скрытно вырезать всех встречных по одному или все-таки попробовать прорваться с автоматом. У игрока будет намного больше свободы, его никто ни к чему не принуждает.



В следующем году грядет битва титанов маленького жанра снайперских экшенов — помимо Sniper: Ghost Warrior 2 выходит долгожданное продолжение Sniper Elite от британской студии Rebellion. Понимая серьезность конкуренции, поляки, как мантру, повторяют одну фразу: «Мы хотим сделать лучший снайперский симулятор на рынке». Поэтому они откладывают в сторону заигрывания с шутером. Теперь это — лишь дополнительный инструмент в руках игрока, который можно использовать по своему желанию. В основном же вам придется ползать на животе, чтобы найти грамотную позицию, успокоиться, задержать дыхание, сделать поправку на ветер и совершить один точный выстрел. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Снайперскому симулятору отрезают все приделки Call of Duty, оставляя лишь прицельные скрытные миссии. В качестве бонуса — возросший реализм, джунгли Crysis и миссии в Сараево.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: **60** %



Я БЫ В СНАЙПЕРЫ ПОШЕЛ, ПУСТЬ МЕНЯ НАУЧАТ...

В РЕАЛЬНОЙ ЖИЗНИ СНАЙПЕРСКОЕ РЕМЕСЛО — ЭТО ЦЕЛАЯ НАУКА. МЫ РЕШИЛИ ИЗУЧИТЬ АЗЫ ЭТОГО НЕПРОСТОГО СМЕРТОНОСНОГО ИСКУССТВА.

ИЗ-ПОД ЗЕМЛИ ДОСТАНУ

Профессионалы различают два типа снайперских позиций. Открытая, или позиция отскока, — это удобное, но легко простреливаемое и просматриваемое место, с которого можно быстро провести несколько выстрелов и тут же отойти. Его не нужно тщательно готовить, но и долго использовать не получится.

Основную же позицию снайпер делает закрытой и безопасной. Он зарывается в землю. Использует готовое углубление в складках местности или выкапывает небольшую яму. Причем сначала днем нужно разведать цели в бинокль, а ночью подготовить само укрытие. При выборе такой позиции учитывается не только куда светит солнце и дует ветер, но и психологический фактор.

«Лучше делать укрытие в таком месте, на которое не хочется смотреть, например в куче мусора или среди нагромождения однообразных неинтересных предметов», — пишет Алексей Потапов в книге «Искусство снайпера». Тут можно вспомнить знаменитую сталинград-

скую дуэль советского снайпера Василия Зайцева и главы цоссенской школы снайперов Гейнца Торвальда по кличке Кениг: немец как раз выбрал свою позицию среди нагромождения хлама, под железным листом, на котором была разбросана груда битого кирпича.

Впрочем, современные снайперы используют несколько другую тактику: «Снайпер не будет маскироваться в куче мелкого щебня — для этого в подвижной войне нужно много работы, из-под такой кучи надо отрывать спасательный ход-траншею, а все это требует времени. Стрелять с верхних этажей, из затененной глубины помещения, как раньше, стало опасно — уничтожают групповым огнем из трех гранатометов по первой же вспышке выстрела. Бывает, что снайпер вкапывает любую найденную им трубу большого диаметра в кучу щебня или в любой бруствер и стреляет через эту трубу. Или же стреляет из винтовки через ствол орудия подбитого танка — такое тоже было. Или же снайпер стреляет откуда-то из глубины подвального помещения, из какой-нибудь расщелины», — пишут на сайте www.pricelno.ru.



В любом случае позицию нужно хорошенько замаскировать. Чтобы дезориентировать врага, профессиональ-

ные снайперы наряду с основным укрытием всегда оборудуют запасные, на которые пере-мещаются в случае опасности,



а также ложные позиции, лишь слегка замаскированные, где часто располагают чучела-приманки или примитивные манекены.

КУКЛЫ

Использование приманок особенно эффективно в снайперских дуэлях, когда нужно заставить врага выдать себя выстрелом. Именно с помощью такой хитрости тому же Василию Зайцеву удалось победить непобедимого Кенига: напарник Зайцева Николай Куликов осторожно поднял на дуле автомата свою каску, немец выстрелил, Николай от неожиданности вскрикнул, и на мгновение его голова взметнулась над укрытием. Немец тут же показался из-под железного листа, чтобы разглядеть лицо убитого им противника, и в этот момент Василий точно всадил ему пулю в лоб.

Вот что вспоминал майор Гурбанов в статье «Опыт боевого использования снайперов»: «На участке одной гвардейской стрелковой дивизии немцы выставляли качающееся чучело с лопатой в руках в надежде вызвать по нему огонь наших сверхметких стрелков. В это время вражеские снайперы находились в готовности вести огонь по обнаруживающим себя нашим стрелкам. Против этой уловки противника снайпер Коптев применял следующий прием: сделав выстрел по чучелу, он оставлял в бойнице свою каску и перебежал по окопу к соседней бойнице. Фашистский снайпер стрелял по каске и этим выдавал себя».

«В современных условиях, когда на снайперских винтовках устанавливаются оптические прицелы с кратностью увеличения до 10х, 16х и даже 20х, чучело нужно делать очень тщательно, не жалея сил и фантазии. Пусть при этом вас греет мысль, что ва-



ша кукла примет на себя пули, которые предназначались живым людям», — пишет Олег Рязанов в статье «Охота на снайпера».

ТЕХНИКА

Впрочем, сегодня помимо манекенов есть и другое, более дорогое оборудование, позволяющее засечь, откуда стреляет снайпер. Так, силы ООН в Югославии для этого применяли специальные датчики. По словам Олега Рязанова, принцип их работы сводится к следующему: когда пуля снайпера проходит в непосредственной близости от установки (до 25 метров), датчики-антенны улавливают ударную волну, идущую следом, и передают информацию на компьютер, который, в свою очередь, рассчитывает и выдает на дисплей примерное направление выстрела и дальность до снайпера. Проблема здесь заключается в габаритах установки (монтируется на автомобиле или БТР), необходимости максимального приближения датчиков к траектории пули и, конечно, большой стоимости.

Там же, в Югославии работали специальные контрснайперские команды. «Сразу по-

сле выстрела наблюдатели из состава «голубых касок» засекали местонахождение снайпера, один посылал внутрь помещения, где тот засел, специальную пулю с разрывным зарядом (при этом применялась 12,7-мм снайперская винтовка «Макмиллан»). Одновременно наводчик-оператор дежурного БТР прочесывал очередями из 20-мм автоматической пушки соседние помещения, отрезая пути отхода, а еще один охотник, вооруженный обычной снайперской винтовкой FR-F2, контролировал подходы к зданию, чтобы подстрелить вражеского снайпера, если тот попытается покинуть помещение», — пишет Олег Рязанов.

ТЕРПЕНИЕ

Однако ни современное оборудование, ни аниснайперские бригады, ни манекены не играют решающей роли в судьбе снайпера: в первую очередь все зависит от его выдержки, терпения и подготовки, особенно в дуэли с вражеским стрелком. Вот что вспоминал по этому поводу Василий Зайцев: «Своим снайперам я говорил: не изучил обстановку, не побеседовал с людьми — не лезь на ро-

жон. В снайперском деле надо придерживаться принципа «семь раз отмерь — один отрежь». Для подготовки точного выстрела нужно много трудиться, изобретать, изучать характер, силу противника, нащупывать его слабые места и только после этого приступить к решению задачи одним выстрелом. Того же Кенига Зайцев с Кулаковым выслеживали несколько дней, а определив его местоположение, еще полдня выжидали, когда их винтовки окажутся в тени, а на железный лист, под которым прятался немец, упадут прямые лучи солнца.

Правда, во время таких засад и выжиданий снайперу приходится терпеть множество лишений, чтобы не выдать себя. «Прежде всего, нельзя пошевелиться, — пишет Алексей Потапов. — Малейшее шевеление запросто может стоить вам жизни. От длительного неподвижного лежания (сидения, стояния подчас в самых неестественных позах) немеют руки и ноги, и, в конце концов, не удивляйтесь, если палец не сможет согнуться на спуске. Хочется есть. Хочется пить. И хуже всего, если захочется по нужде. Захочется, как всегда, по закону подлости, в самый неподходящий момент. Поэтому никто и никогда не посмеет издеваться над снайпером, днем караулившим цель под носом у противника на дистанции слышимости разговорной речи и ночью приползшим к своим с полными штанами».

Сегодня, по мнению многих специалистов, мало кто готов терпеть такие лишения. Некоторые утверждают, что серьезных снайперов вообще не осталось. А те, что есть, это лишь обычные солдаты, которым волею судеб выдали снайперскую винтовку, и уровень подготовки таких «снайперов» редко превышает второй спортивный разряд. ■

Артем Комолятов

Жанр
Мультиплеерный экшен
Издатель
Iceberg Interactive
Разработчик
InterWave Studios
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC
Сайт игры
nucleardawnthegame.com
Дата выхода
Октябрь 2011 года

PS © 1999-2011 MML, RU

NUCLEAR DAWN

Battlefield: Fallout. Последнее превью перед релизом

В этом году все больше любительских модификаций разрастается до полноценных проектов, и **Nuclear Dawn** — еще один такой самородок. Он должен был стать модификацией для **Half-Life 2**, однако в команде разработчиков случился разлад, в результате чего шансы на релиз резко упали.

По счастливой случайности в это же время **InterWave Studios** искали идеи для нового проекта, и их внимание привлекла эта еле живая разработка. Поэтому **Nuclear Dawn** восстал из пепла. Чем же он отличается от десятка других проектов, о которых мы каждый месяц пишем на страницах журнала? Все очень просто: **Nuclear Dawn** — это отнюдь

не эфемерный концепт, размазанный по паре недоделанных карт и моделей. Он уже почти готов, релиз — в конце месяца.

Не все нанотехнологии одинаково полезны

Рассказ о мире **Nuclear Dawn** приходится начинать с фразы

Бонуса и Гамова: «Наступило будущее». Дальше, по идее, должен идти скучнейший пересказ очередного апокалипсиса, отметить можно разве что один важный факт: в этот раз Земле пришлось действительно туго. Сначала вспыхнула так называемая наночума, когда взбесившиеся наночастицы самопроизвольно начали пожирать целые города. Потом человечество придумало способ, как с ней бороться: подвергло зараженные территории ковровым ядерным бомбардировкам... Армагеддон настал основательный.

В таких условиях выжить небольшим государствам было крайне сложно, поэтому все страны мира поделились на два лагеря: появился условно хороший демократичный Консорциум (США и Европа) и условно плохая тоталитарная Империя (Азия и — сюрприз! — Россия).

Батяня-комбат

Читатель, пристально следящий за рынком мультиплеерных экшенов, сейчас должен сидеть

Штурмовики Империи с их черно-белой формой здорово напоминают имперских же штурмовиков из «Звездных войн». А если и командир окажется игроном-астматиком...



с выражением крайней озабоченности на лице: «Постойте-ка! Это же **Battlefield 2142!**» Мы подумали точно так же: тот же ядерный постапокалипсис, две мегадержавы с практически идентичным составом, война за ресурсы — куда смотрят **DICE!** За разъяснениями мы обратились к Михелю Бинену, управляющему директору InterWave, который заверил нас, что Nuclear Dawn вовсе не второе пришествие BF 2142.

В той игре грамотные командиры, безусловно, сильно помогли своей команде: назначали цели, сбрасывали гуманитарную помощь союзникам или бомбы на головы врагов. Однако группа в меру толковых бойцов легко могла одержать победу и без заботы командира. В Nuclear Dawn без чуткого взора начальника ваша команда обречена на поражение.

Слово Михелю: «Savage, Natural Selection и многие другие — это потрясающие игры, но, на мой взгляд, в каждой из них либо FPS-, либо RTS-часть урезана. Гармонично развивая обе составляющие, очень сложно достичь нормального баланса, но это именно то, чего нам удалось добиться».

Если со стрельбой все относительно понятно — нас ждет нормальный мультиплеерный бое-

вик, — то стратегический режим требует пояснений. Как обычно, один из игроков становится командиром, который «летает» над полем битвы. Он может лечить дружественных бойцов или травить врагов радиоактивными выбросами, но главное — он расставляет точки респауна и оборонительные сооружения. «Вы можете отлично владеть снайперской винтовкой, но у автоматической турели нет головы, хедшот ей не сделаешь. Когда начнется финальный штурм вражеской базы, вы поймете, для чего в нашей игре командиры», — говорит Михель.

Звездочки на погонах

Впрочем, если генеральские эполеты вас не прельщают, можно весело провести время, играя за рядового. Благо и FPS-составляющая обещает быть занятой. В постапокалиптических боевых столкновениях единственным родом войск стала пехота различной специализации. Классы стандартные: типичный хеви-пулеметчик в экзоскелете, усредненный по всем параметрам штурмовик с автоматом, воин поддержки и

стелс-специалист с двумя острями, как бритва, штыками. Тут же и четкое распределение ролей и позиций в местной пищевой цепи: пулеметчик хоть и наносит чудовищный урон, но без прикрытия становится легкой добычей для невидимых ниндзя, а универсальный штурмовик недолго сможет геройствовать без снабжения. Разработчики всячески подталкивают игроков к сотрудничеству, так как в одиночку даже самые умелые спецы много очков не заработают.

А очки здесь критически важны, потому что за заслуги на поле боя вам начисляется опыт. Играя за какой-либо класс, вы накапливаете специализированные баллы, необходимые для разблокирования новых гаджетов и оружия. Новинки способны изменить стиль игры конкретным классом. Так, если стелс-новичок — это снайпер, которому противопоказано приближаться к врагу ближе, чем на расстояние выстрела, то с броней-хамелеоном и клинками он превращается в смертоносную тень, рыскающую по стану противника.

Помимо классового, вы накапливаете и общий опыт. Он тратится на открытие апгрейдов, которые пригодятся, даже если вы смените специализацию (например, пара дополнительных автоматных рожков). Так что в Nuclear Dawn «синдрома любимого класса», когда вы прокачиваете что-то одно, попросту нет: постреляв пару часов из крошечной щели в каменном заборе, вы потом как ни в чем ни бывало можете переключиться на пулеметчика и



Михель Бинен

Должность: Управляющий директор InterWave
Предыдущее место работы: Управляющий директор в компании Technoconnect
О себе: «Обожаю играть в Singstar с друзьями!»

раздавить всех при помощи увеличенного боезапаса и повышенной меткости.



В процессе разработки от некоторых идей пришлось отказаться. Например, жесткие сроки релиза заставили InterWave вырезать всю технику из Nuclear Dawn — просто не хватало времени отладить баланс. Пожалуй, вот этот момент и является самым знаковым. Пока конкуренты на протяжении долгих лет стращают нас динозаврами, четырехлапыми акулами и распространяющимся в реальном времени инопланетным плющом, InterWave угрожают релизом. Весомый аргумент. ■



Ну какая мировая катастрофа обойдется без разбитого Биг-Бена!



«Нужно больше золота!» Жаль, нельзя послать взвод пулеметчиков в ближайший золотой рудник.

Будем ждать?

Еще одна мультиплеерная попытка скрестить стратегию с шутером. Разработчики пристально следят за показаниями весов, чтобы Nuclear Dawn досталось от FPS и RTS поровну.

Процент ГОТОВНОСТИ **90%**

Основной материнский ИНСТИНКТ

Ян Кузовлев

АММУ

Наш собеседник

Поль Киссе



Должность:
Глава Vector Cell

Предыдущее место работы:
Принимал участие в разработке культового платформера Flashback

О себе:
«Я сплю в гробу, ха-ха!»

В качественных хоррорах всегда стараются напугать игрока как можно оригинальнее. **Silent Hill** полагается на символизм и страх перед неизвестным, **Amnesia: the Dark**

Descent делает акцент на беспомощности персонажа и его психическом состоянии, а скажем, **Eternal Darkness** вообще издевается над вами — делает вид, что зависла, или внезапно требует приобрести полную версию игры.

Разработчики **Vector Cell**, кажется, и вовсе перегнули палку: в их игре **Amy** вам нужно сопровождать немую восьмилетнюю девочку-аутистку посреди зомби-апокалипсиса... Ах да, чуть не забыли, сами вы при этом постепенно превращаетесь в зомби.

Проверка временем

До последнего момента об **Amy** было известно очень мало. Первый ролик наглядно демонстрировал технологии, которые применялись во время создания игры, — испуганная женщина превращалась в зомби: лицо ее постепенно приобретало нездоровый серый оттенок, на шее вздувались вены, а глаза застилала мутная белая пелена.

Чтобы разобраться в подробностях этого удивительного проекта, мы обратились к Полю Киссе, творческому директору и совладельцу компании **Vector Cell**. По его словам, работа над прототипом **Amy** началась в середине 2000-х и тогда это был очень амбициозный проект — кинематографичный, с революционной графикой. Сейчас технологии шагнули далеко вперед, многие идеи Поля устарели, но вот главный мотив — забота о ребенке — не утратил актуальности. Именно поэтому через много лет он все-таки решил вернуться к **Amy**.

Под столом!

События разворачиваются в городе, охваченном нашествием зомби. В воздухе растворены пары какой-то жуткой заразы, от которой люди превращаются в кровожадных монстров. Главную героиню зовут Лана. Игра начинается с того, что ей чудом удается пережить крушение поезда. Выбравшись из-под обломков и наглотавшись ядовитого возду-

ха, Лана чувствует, что и ее вот-вот постигнет участь несчастных жителей, но, перед тем как окончательно забыться, она вдруг видит Эми. Беззащитная девочка вызывает у нее настолько сильную жалость, что Лана во что бы то ни стало решает бороться до конца и спасти ее. Порыв эмоций на время останавливает развитие инфекции.

В плане базовой механики **Amy** — классический survival horror старой закалки. Драться с зомби сложно. Огнестрельного оружия нет вообще. Многие монстры не то что сильнее вас — их в принципе нельзя убить, а главный прием, который вы можете противопоставить свирепой мощи зомби, — это забыться под стол. Молодая девушка и ребенок, поджав коленки, вдвоем сидят под столом, пока мимо, рыча, проходит зомби — вот знаковый кадр **Amy**.

Но не все так просто.

Моя прекрасная няня

Лана заражена, постепенно она превращается в зомби. Есть



Зеленый светодиод сигнализирует о том, что окружающее пространство почти не инфицировано. В зараженных местах Лана быстрее превращается в чудовище.



Стоит надолго отойти от девочки, и... вот.



Эми оказывает на Лану сверхъестественное воздействие и наверняка искусственно выращена. Эмбрион в капсуле на заднем плане — явный намек.

три способа замедлить процесс: найти аптечку, надеть противогаз (видимо, его фильтры прослужат вам лишь некоторое время) или же просто быть рядом с Эми. Естественно, игра устроена так, что рано или поздно вам придется остаться в одиночестве, и да, конечно, Лане придется изо всех сил бежать к своей маленькой спасительнице, чтобы привести себя в порядок.

Нюанс в том, что иногда вам самим захочется оставить девочку, а превращение в зомби в жутком мире игры имеет и свои плюсы.

Во-первых, если вы все-таки решите подраться, Лане будет проще рвать монстров на куски, когда она сама станет монстром. Во-вторых, зомби, увидев, что и вы тоже зомби, не станут на вас нападать! Таким образом, Аму предлагает безумный, извращенный вариант стелса, когда героине придется «прикидываться» зомби, чтобы ее не съели. Но стоит слишком

уж «войти в роль», и обратного пути уже не будет.

Чтобы как можно скорее вернуться к спасительной подопечной, предусмотрен несложный командный интерфейс. Вы можете попросить Эми остановиться или следовать за вами; маленькой девочке будет проще проникнуть в труднодоступные места, к тому же у нее есть фонарик, и только рядом с ней в игре светло.

Создав небанальную игровую механику, авторы Аму не забывают и про общие каноны жанра. Приготовьтесь к тому, что пугать вас будут самыми изощренными способами. Один из них — случайная расстановка монстров на локации. Даже если вас убили и вы, загрузившись, решаете обойти опасную локацию, никто не гарантирует, что в этот раз она окажется пустой.

Ну и кроме всего прочего, в игре очень трогательно показаны отношения между женщиной и ребенком. Часто вам при-

дется держать Эми за руку — контроллер приставки в таком случае будет вибрировать в такт ее пульсу. Если сердцебиение учащенное, значит рядом опасность.

■■■

Образ отважного героя, спасающего беззащитного ребенка, — классика современных игр, тут можно вспомнить массу примеров — от **Resident Evil** до **God of War 3**. Рыцарь-защитник — такое мы видели уже не раз, а вот образ матери, отчаянно сражающейся за свое дитя, — это что-то новое. Ребенок здесь не для того, чтобы подчеркнуть крутизну героя: вы спасаете девочку, но и она спасает вас. Сейчас кажется, что из Аму запросто может выйти очень трогательная, пронзительная история о материнстве. Главное, чтобы разработчики выдержали заявленный уровень и не скатились в трэш. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Уникальная в своем роде игра, где посреди зомби-апокалипсиса вы и сами можете стать зомби. Лучшее лекарство от вируса — забота о восьмилетней девочке-аутистке.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ:
90%

Немцы, как жить дальше?!

ОТ СОСТАВИТЕЛЕЙ

Если провести в Кельне хотя бы пару часов, то станет ясно, что центр здешней социальной активности — выставочный центр Koelnmesse. Каждый год здесь устраивают десятки выставок, саммитов и ярмарок местного и международного масштаба: их рекламируют на билбордах, об их расписании информируют на электронных табло, их обслуживают тысячи работников сферы услуг. Среди уже прошедших в этом году мероприятий — 34-я Международная стоматологическая выставка, Международная конференция и выставка по технологиям дизайна и производства шин и Международная ярмарка кофе.

Однако gamescom — пожалуй, самое тяжелое испытание для неподготовленных аборигенов. На пять дней город оккупируют толпы гиков в футболках с вызывающими надписями и с картонными коробками на головах (так в этот раз стремились выделиться поклонники Minecraft). Вечером центр города превращается в интернациональный дурдом: британские разработчики организуют выездные встречи завсегдатаев лондонских пабов, русские журналисты в полпервого ночи исполняют на улице шлягер «В поле с конем» группы «Любе», а скандинавские ретейлеры с удовольствием учат желающих переводить на исландский выражение «fucking asshole». С трудом прорываясь через этот чад кутежа, работники «Игромании» тем не менее спешат рассказать вам о самом главном на gamescom — об играх.

увидеть gamescom и остаться в живых



Мансур Сретсев

главный редактор igromania.ru



Георгий Курган

редактор игрового раздела



Лина Феткулова

редактор раздела прейскуранта



Олег Ставиниц

Специальный гость

DISHONORED

Словно чужачий

Линар Феткулов

Жанр
Экшен
Издатель
Bethesda Softworks
Разработчик
Arkane Studios
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
2012 год



Dishonored — значит «обесчещенный», и памятуя о том, как авторы игры любят играть с именами, мы уже подозреваем подвох. Вспомните **Dark Messiah of Might & Magic**. Еще до вступительной миссии, перед самым началом, вы видите экран загрузки, и там вот такими буквами во весь экран написано: «Темный мессия». Пускай довольно долго герой вроде бы творит благородства и ничто не предвещает беды, но в итоге у него все равно вырастают рога и хвост. В названии разработчики сразу раскрыли карты, но все равно ухитрились сбить игроков с толку.

Называя свою новую игру словом «обесчещенный», они, похоже, тоже на что-то намекают.

На перекрестке

Три года назад на страницах нашего журнала публиковалось превью **The Crossing**, новой игры **Arkane Studios**, идейной наследницы **Dark Messiah**. Там фехтовальная мощь, которую так умело передают на экране французские разработчики, уравновешивалась невероятно стильным графическим оформлением. Для его создания тогда пригласили Виктора Антонова, арт-

директора **Half-Life 2**. Проект на первый взгляд получался впечатляющий: паркур, битвы на мечах, какие-то панки, ниндзя, тамплиеры — и все это на фоне панельных тринадцатизэтажек из вашего спального района.

После того превью **The Crossing** пропала. Видимо, навсегда. На наш вопрос о том, что случилось, в **Arkane** отвечают очень просто: «Кончились деньги. А потом появилась **Bethesda**, которая смогла обеспечить разра-

ботку новой игры». Конечно же, в ней легко угадываются черты погибшей **The Crossing**. Это и манера фехтования, и беготня по крышам, но главное — дизайн. Дружба **Arkane** с Виктором Антоновым не закончилась с разработкой **The Crossing**: именно он отвечает за визуальное оформление **Dishonored**, и в каждом кадре игры угадывается мрачный и меланхоличный стиль человека, придумавшего облик **Half-Life 2**.



Вертикальное передвижение — одна из основ геймплея Dishonored.



Разработчики вскользь упомянули о возможности ставить ловушки.

Лишенный почестей

Как и в Half-Life 2, действие разворачивается в тоталитарном государстве, где народ страдает от гнета тирана. Все человечество живет на четырех гигантских островах, окруженных океаном. Магия там соседствует с технологией, дамы в оборчатых платьях — с боевыми экзоскелетами, а дуэль, предваренная фразой «сударь, я вас проткну!», вполне может случиться на фоне голубого силового поля, закрывающего проход в дом местного адвоката. Электричество для таких полей, кстати, добывается из генераторов, работающих на китовом масле. В мире бескрайнего океана киты — основа экономик целых островных государств.

Дануолл — город на одном из таких островов, и в нем бесчинствует чума. Пользуясь чрезвычайным положением, правительство терроризирует население: посланные бороться с заразой отряды грабят простых людей, вместе с болезнью город охватывают беспорядки и паника.

Главного героя зовут Корво, он телохранитель островной Императрицы. Игра начинается с того, что Императрицу убивают, а подозреваемым становится сам Корво. Чтобы найти преступника, он переквалифицируется из охранника в ассасина.

Blood on your face, big disgrace

Хотелось бы отметить, что суть последней фразы отнюдь не исчерпывается завязкой сюжета. Корво становится убийцей. Его задача не защищать. Не сра-

жаться. А именно убивать. Этому мрачному мотиву соответствует и набор вооружений героя, и общий рисунок схваток, да и вообще весь Dishonored. К убийствам тут относятся серьезно.

Внешне игра очень похожа на Dark Messiah. Это экшен от первого лица, заточенный под ближний бой. В духе грядущего Skyrim драться нужно обеими руками. В правой руке Корво сжимает меч, в левой — помпезный дульный пистолет или миниатюрный арбалет. Еще он умеет пользоваться магией.

Тут важно сразу пояснить про меч. Казалось бы, сколько разных лезвий мы только не повидали в играх, но это... Выглядит хищно! Может, в этом заслуга Антонова, или же постарались другие дизайнеры, но клинок, прямо как в мультфильме «Кунг-фу Панда», — такой острый, что кажется, можно порезаться, только лишь взглянув на него. Таким оружием не рубят с плеча. Им колют насмерть, им режут.

И я застыну, выстрелю в спину

Набор заклинаний соответствующий — разработчики немилосердны к врагам героя. Самое простое волшебство — остановка времени. Не замедленная перематка, а пауза. Время замерло, выпустили в каждого врага по пуле, кому-то для верности перерезали горло — время пошло: пули разлетелись по вражеским лбам, у последнего лопнула сонная артерия. А герой стоит как ни в чем не бывало.

Второй прием — переселение душ. Корво может войти в

тело противника, чтобы, например, беспрепятственно зарубить его ни о чем не подозревающих товарищей... Но это дешевый трюк! Куда более интересный фокус работает следующим образом: сначала вы вселяетесь во врага, потом останавливаете время, стреляете и делаете им один шаг вперед. В момент, когда время возобновит свой ход, несчастный погибнет от собственной пули, пущенной себе же в спину. Важно помнить, что Корво не просто подчиняет разум жертвы, он проникает внутрь его тела. Так что перед тем, как застрелиться, не забудьте вылезти наружу.

Помимо этого на сегодняшний день известно, что герой умеет прыгать метров на пять в высоту, в стиле Зератула из StarCraft телепортироваться в произвольные точки уровня, бегать со страшной скоростью и сбивать врагов с ног при помощи своеобразного force push.

С таким набором умений разработчики рискуют разломать игровой баланс, но они с ходу заявляют: «Ограничивать игрока никто не станет». Вместо того, чтобы намеренно ослабить телепорт, скажем, урезав радиус его действия, или укоротить остановку времени, французы по кирпичикам проектируют уровни и ломают голову над искусственным интеллектом. Есть мощный телепорт — получите просторные локации. Жалко резать беззащитных врагов, пока время застыло? Не волнуйтесь, пауза пройдет, и вас они точно не пожалеют. Когда речь идет об игровых возможностях, в Arkane не ищут легких путей, не пыта-

ются схитрить. Идеально выписанный образ ассасина со сверхъестественными способностями — вот их цель.

Семь раз оттерь, один раз порежь

На деле все это выглядит отнюдь не так размашисто. Имея в запасе столь мощный набор умений, герой не спешит ими пользоваться. Показанное демо началось будто бы на задворках City-17, в сточной канаве. Вот мимо нас проплывает грузовой корабль с тушей убитого кита — ее явно везут в город на переработку. Мы идем по набережной, встречаем первую группу врагов, в мгновение ока расправляемся с ними: могучим прыжком Корво сначала подбрасывает себя на крышу здания и потом обрушивается на противников сверху.

Дальше начинается стелс. Вместо того, чтобы насмерть засечь всех попавшихся на пути мерзавцев, герой по-кошачьи крадется по улицам города (о том, что он в скрытном режиме, вы узнаете по хвату меча — Корво держит его рукоятку вперед).

Три четверти демо мы прячемся по углам, шагаем за охранниками след в след и подглядываем в замочные скважины. Лишь в самом конце герой наконец дает себе «расслабиться» и в открытую дерется с врагами — так разработчики лишний раз напоминают нам о значимости, бесповоротности каждого убийства.

Игра подталкивает вас к тому, чтобы вести себя разумно и хладнокровно: каждый враг, ко-



Герой может вселяться в людей, крыс и даже в аквариумную рыбку.



Ключевая задача дизайнеров — создать безошибочно узнаваемый стиль. Они «рисуют» широкими мазками и ради ярких, вычурных силуэтов готовы пожертвовать мелкими деталями.



Пасмурный день, европейский город, длинноногие роботы (вернее, стражи на ходулях) — Антонов верен себе.

того вы пощадили, может каким-то образом пригодиться вам в будущем. У вас всегда будет выбор, казнить или миловать, зарезанные противники не затемятся в горе трупов и останутся на вашей совести навсегда.

Крысиный король

Чтобы от такой философии игроки не заскучали, разработчики насыщают действием каждый кадр игры. Так, враги здесь ведут себя очень живо: не просто курят или о чем-то говорят друг с другом, но, например, могут подойти погреться у камина

или засмотреться на висящую на стене картину. Мимика, жесты, какие-то необязательные фразы — для каждого персонажа заготовлена масса анимаций, и, чтобы увидеть их все, вам наверняка захочется оставить врага в живых, хотя бы на некоторое время.

Помимо людей, «развлекать» вас будут крысы. Именно они разносят терзающую город чуму, нагло носятся по городу, глодают трупы или же, расщипав, разрывают на части попавшихся им на пути жителей. Крысы неотступно следуют за героем — их присутствие может

подсказать, что рядом лежит труп, а если они убегают, то значит, впереди опасность. Вы даже можете вселиться в крысу, чтобы, например, проникнуть на недоступную локацию, а потом там всех взорвать привязанным к ее спине динамитом. Еще можно призвать на помощь целую стаю и натравить ее на врагов — если ими крысы не наедятся, примутся за самого Корво.

В показанном отрывке эти твари то и дело мелькали в кадре — с их помощью до нас явно пытаются донести какую-то мысль, ну а пока они просто задают настроение.

В этом настроении и заключается главная особенность Dishonored. Здесь как-то все очень по-взрослому, с вами не шутят. Все важные современные FPS наперебой пытаются занять нишу летнего блокбастера в формате компьютерной игры, а Dishonored не пытается, не впадая при этом в заурядство и сохраняя все достоинства шутера высшей лиги. Это мрачный триллер, где не боятся подчеркнуть безудержную мощь состраданием к врагам и недвусмысленно сравнивают главного героя с крысой. ■



Кажется, что игра работает на Source, на самом деле это сильно доработанная версия Unreal Engine 3, а в скором времени ей пророчат переход на id Tech 5.



Комбинация «высокий прыжок + телепорт» открывает страшные возможности для скоростного передвижения по уровням, но не обольщайтесь — игра линейна.

Batman: Arkham City

Добавленная стоимость

Олег Ставицкий

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



После сокрушительного успеха Arkham Asylum Rocksteady Studios с каким-то показным спокойствием и самодовольством делают Arkham City как игру года. Они позволяют себе посвящать целую презентацию второстепенным режимам и пичкают игру таким количеством всевозможных бонусов, рюшей и конфетти, как это могут позволить себе разработчики, абсолютно уверенные в собственном успехе.

Arkham City буквально трещит по швам от разнообразных режимов, ачивментов, специальных мини-игр, соревнований и прочих необязательных радостей. Мы провели 40 минут в компании с Rocksteady Studios, ни разу не увидев однопользовательской кампании Arkham City, — было не до нее.

Так, например, тут будет режим, целиком посвященный рукопашной. Выбрав Женщину-кошку, продюсер оказался на одной из крыш Аркхема, и понеслось: пять врагов, десять врагов, двадцать врагов, пятьдесят вра-

гов. Боевая система Arkham City претерпела колоссальные изменения: удары тут складываются в многоступенчатые комбо (которые часто доходят до восьмидесяти ударов), а на экране в этот момент творится что-то невообразимое. Женщина-кошка совершает перехваты, в последний момент ловит летящую ей в лицо ногу, не глядя лупит каблуком куда-то назад, одним движением оказывается у врага на шее, ломает ее, опускается вниз и успевает продолжить комбо дальше. Наблюдать за этим чуть ли не интересней, чем играть, — такого разнообразного и визуально завораживающего файтинга не случалось уже очень давно.

Затем настает черед Бэтмена. С его помощью Rocksteady демонстрируют еще один второстепенный режим. На этот раз — в открытом мире, нужно успеть добраться до нужной точки в городе

за указанное время. Здесь Arkham City неожиданно прикидывается **Assassin's Creed**: Бэтмен планирует на своем плаще, в последний момент взмывает в небо, выпускает трос, подтягивается, карабкается. Так Rocksteady ненавязчиво демонстрируют, что с акробатикой и паркур у них тоже все в порядке.

Все происходящее демонстрируется нам в 3D. Продюсер напяливает на каждого журналиста дурацкие пластмассовые очки, и это, конечно, зря. Разумеется, поддержка 3D в Arkham City рудиментарная: сцены не спроектированы, а просто переведены в трехмер. Так что картинка скорее напоминает голографический магнит на холодильник: Бэтменовы плечи несколько выдаются из кадра, задний фон вроде как утоплен поглубже, глаза слезятся, очки разряжаются, зачем все это нужно — непонятно.

Больше всего в Arkham City поражает ее эпический размах: сотни ачивментов, каких-то спецрежимов, персонажей, бонусов, спрятанных загадок. Чтобы пройти игру на 100%, нужно не просто любить Бэтмена и творчество Rocksteady, нужно обладать как минимум полугодом свободного времени (и желанием потратить это время на Arkham City). Британцы сознательно перегибают палку — они знают, что к потенциальным «играм года» предъявляются повышенные требования, и какой-нибудь особо ревностный рецензент, напрочь лишенный личной жизни, наверняка поставит им на вид «жалкие 12 часов геймплея». Всем нашим читателям, обремененным учебой, работой и прочими мирскими заботами, просто необходимо знать, что геймплей у Arkham City выдерживает любые, даже самые экзотические нагрузки. ■



Благодаря новым экшен- и стелс-механикам Бэтмен больше не будет проводить 90% времени, задумчиво восседая на горгулье.



В настоящий момент редакция «Игромании» уточняет назначение морозильных отсеков в паховой области мистера Фриза.

Олег Ставицкий

Battlefield 3

Парная программа

Олег Ставицкий

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



В грядущей схватке Годзиллы с Королем Гидорой (о том, кто в данной метафоре исполняет роль **Battlefield 3**, а кто — **Call of Duty**, предстоит выяснить этой осенью; кроме того, не лишним будет знать что во вселенной Годзиллы присутствует подводный дракон по имени Манда, в роли которого, хочется верить, выступают маркетинговые отделы **EA** и **Activision**) соревнования идут по всем возможным дисциплинам. Не желая сдавать воображаемому противнику ни миллиметра дорогостоящей рыночной площади, **DICE** решились прикрутить к **Battlefield 3** кооперативный режим, в который «Игромании» довелось поиграть на gamescom.

По результатам сорокаминутной кооп-сессии имеем сообщить следующее: этот режим **DICE** без лишних церемоний позаимствовали у **Modern Warfare 2**. То есть вместо полноценной поддержки кооперативного прохождения однопользовательской кампании в **Battlefield** есть специальный набор миссий, которые заточены под иг-

ру вдвоем. Их сюжет и герои имеют мало общего с происходящим в сингле, задания можно проходить в произвольном порядке. В общем, структурно и идеологически кооператив **Battlefield 3** мало чем отличается от **Special Ops**.

Саму миссию тоже, надо сказать, легко себе представить в том же **Modern Warfare 2-3**: стелся по ночным подворотням, серым коридорам и складам, двое американских спецназовцев без особого сопротивления продираются через какой-то вражеский штаб (в программе: банки тушенки, падающие со стеллажей, охранники, смотрящие пузатый телевизор, бесконечные ящики, стрельба в упор), вызывают оттуда заложника и выводят его из города под конвоем из нескольких хаммеров и бронетранспортеров. Все это очень темно, очень линейно и, признаться, не очень захватывающе.

Зато удалось лишний раз оценить саму шутерную механику **Battlefield 3**, с помощью которой **DICE** будет отрабатывать этой осенью куда более увлекательные номера (сюжетную кампанию и нормальный мультиплеер). И вот тут, конечно, начинается веселье. Привычно вскинув автомат, вы дадите очередь в сторону врага, дуло предательски уводит вверх и куда-то вправо, пули прошибают лампу, телевизор, тушенку — в общем, что угодно, но не чертового охранника. В **Battlefield 3** оружие, герой и окружающая обстановка ощущаются совершенно грандиозным образом. В **Call of Duty** все происходит примерно в три раза быстрее и в два раза легче: вы быстрее бегаєте, почти не чувствуете собственного веса и метко садите в перекрестие прицела через полкарты. **Battlefield 3** такого несерьезного отношения к себе не признает: спустя полчаса игры учишься

планировать выстрел с учетом отдачи, стрелять короткими очередями и не совершать камикадзе-забегов под вражескими пулями.

Конечно, на фоне общей программы развлечений (истребители! танковые заезды! разрушаемость!) кооперативный режим в **Battlefield 3** пока выглядит таким сомнительным рудиментом, который **DICE** прикрутили к игре, чтобы иметь возможность поставить соответствующую галочку на коробке. Пока этажом выше шла натуральная война с применением боевой техники, мы щемились по классическим серым коридорам, и это времяпрепровождение нельзя назвать грандиозным. Но в целом с **Battlefield 3** все явно будет хорошо: стрелять тут интересно даже по банкам с высокополигональной тушенкой.



Справедливости ради стоит сказать, что **Modern Warfare 3** тоже показывали в виде кооперативного демо — такого же обезжиренного, как в **Battlefield 3**.

«Брось меня здесь, Джимми, я больше не могу играть в кооперативные военные шутеры!»

Игромания | октябрь 2011

Assassin's Creed: Revelations

Смерть в таразме

Максим Сметев

Жанр
Акробатический
степс-экшен
Издатель
Ubisoft
Разработчик
Ubisoft Montreal
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
15 ноября 2011 года



сец. При помощи Ключа мы переносимся в прошлое, и вот под нашей командой уже сам Альтаир, а перед ним — закрытые ворота Масиафа, за которыми предатель с подручными по одному расстреливают заложников.

Забравшись на стену и проскользнув мимо врагов, ассасин устраняет Крестоносца и заканчивает пресс-демо разговором с Аль-Муалимом, горным старцем, в котором тот неожиданно упоминает отца Альтаира. Судя по всему, Ubisoft действительно намерена обрубить в Revelations все сюжетные концы.



И, если честно, давно пора. Не скроем — мы будем скучать по Эцио и Альтаиру, но освежить сериал стоит. А то чем дальше, тем больше возникает нехороших параллелей с **Call of Duty**, которую **Activision** исправно доит каждый год.

В конце концов, интересно узнать, где еще в истории отметились ассасины с тамплиерами. Мы вот по-прежнему надеемся на **Assassin's Creed** в средневековой Японии — с самураями и ниндзя. Сами авторы, правда, хоть и понимают привлекательность этого места и времени для фанатов сериала, но пока ничего не обещают. «Понимаете, — объясняют они, — все ведь завязано на предков Десмонда. Поэтому, если бы он был азиатом, мы бы давно уже выпустили «японскую» **Assassin's Creed**. А так...» ■

Revelations для сериала **Assassin's Creed** — очень важная игра. Подходит к концу история Эцио Аудиторе да Фиренце — персонажа, который у многих ассоциируется с чудесным возрождением франчайза из пепла первой, не самой удачной части. Да и вообще — грядет много перемен. Уже известно, что, помимо Эцио, Revelations станет последним выступлением и для самого первого ассасина — Альтаира. И с Возрождением нам тоже придется попрощаться: следующий **Assassin's Creed** будет помечен цифрой 3, а действие его будет разворачиваться в какой-то совершенно новой эпохе. Из-за этого кажется, что сотрудники студии немного нервничают, представляя прессе новую игру.

Она меж тем вырисовывается отменной — чуть ли не лучшей в серии. В отрывке, который нам продемонстрировали, серьезно постаревший Эцио пытается пробраться в крепость Масиаф, где когда-то жил лидер ордена

ассасинов, а теперь хозяйничают тамплиеры. Повозку, на которой ехал герой, подрывают бомбой. Сам он выживает, но получает ранения, которые выключают даже привычную паркур-систему, приковывая Эцио к земле.

Очень скоро в ход снова идут бомбы, только на этот раз в роли подрывника выступает уже сам ассасин. Одновременно выясняется, что у бомб бывают разные функции и их совершенно необязательно метать во врага. Можно, например, тихонько прикончить стражника и поставить у его тела растяжку, чтобы одним ударом расправиться со всеми коллегами покойного, которые явятся проститься с телом.

Всего бомб будет три категории: тактические, смертоносные и отвлекающие. Носить с собой можно будет по одной разновидности бомб каждой категории. Но самое крутое — собирать допотопные фугасы нужно будет самому, изменяя свойства смертоносных машинок при помощи разных ингредиентов.

Кстати, стало кое-что известно и о них. В частности, прояс-

нился как минимум один способ добычи рубленых гвоздей и пороха. Помните сундуки, в которых разработчики прятали сокровища в **Assassin's Creed 2** и **Brotherhood**? В Revelations они тоже появятся, вот только содержимое их будет более разнообразным — помимо пары сотен монет, вы найдете здесь и составные части бомб. Решение отличное. Уже во второй части эти сундучки (а точнее, их поиски) здорово оживляли игру, имея к тому же четкое геймплейное обоснование. В Revelations их роль дополнительно повысится, а у нас появится еще один повод копить на карты сокровищ и лазать по крышам в поисках очередного тайника.

Преодолев несколько кордонов стражи, Эцио получает таинственный артефакт — Ключ Альтаира. Это своеобразное напоминающее устройство, на которое предок флорентийца записал самые важные свои воспоминания. В данном случае это — история предательства одного из братьев, ассасина по прозвищу Крестоно-



Даже израненный Эцио дерется как лев. Кстати, обратите внимание — в Revelations можно будет брать в каждую руку по отдельному оружию.



Капитан Леандрос — стереотипный тамплиерский злодей и поначалу относится к Эцио презрительно. Когда он осознает свою ошибку, будет уже слишком поздно.

Borderlands 2

Вот теперь тебя люблю я

Олег Ставицкий

Жанр
RPG-шутер
Издатель
2K Games
Разработчик
Gearbox Software
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
2012 год



Ах, Borderlands! Одна из самых заслуженно недооцененных игр 2009 года. Удивительная помесь **Diablo** с плохим шутером. Игра, которую спасли три вещи: выдающийся художественный стиль, отсутствие серьезного отношения к самой себе и кооператив. В Borderlands удивительным образом хотелось (и могло) играть, несмотря на чудовищную, устаревшую шутерную механику, отвратительную физику автомобилей, а также врагов, которым рэгдолл, физику и анимацию заменяла посмертная надпись «XP». В Borderlands срабатывал старый как мир грайнд-принцип: вы продирались через никчемный шутер за экспой, уровнями, пушками и артефактами. Так вот, судя по презентации, во второй части все-таки можно будет нормально пострелять.

Gearbox Software выступила в лучших традициях **Ubisoft**: первую Borderlands смело можно считать дорогостоящим коллективным бета-тестом, обкаткой

идеи и движка. К сиквелу из хорошего концепта, наконец, складывается игра. Например, тут появился нормальный шутер. Враги научились реагировать на попадания: они хватаются за простреленные плечи и колени, их сносит выстрел шотгана, отдельным представителям отрывает ноги (после чего они, на манер **Dead Space**, продолжают ползти в вашу сторону). То же самое касается транспортных средств: вы больше не застреваете гигантским колесом в торчащем из земли сучке, техника правдоподобно работает подвеской, ее стало приятно водить (хотя до Warthog из **Halo** местные джипы по-прежнему не дотягивают).

Обширная программа по добавлению смысла в каждую составляющую игры добралась и до ролевой механики: классы обрели глубину, появились перки, а прокачка больше не подразуме-

вает появление новых врагов более высокого уровня. Наконец, многомиллионный арсенал, которым славна первая Borderlands, возвращается в сиквел с приятными изменениями. Так, авторы вводят в игру понятие производителя оружия. То есть придется следить за тем, какая компания сделала ту или иную пушку (среди прочих, например, нам показали автомат, который детонирует во время перезарядки).

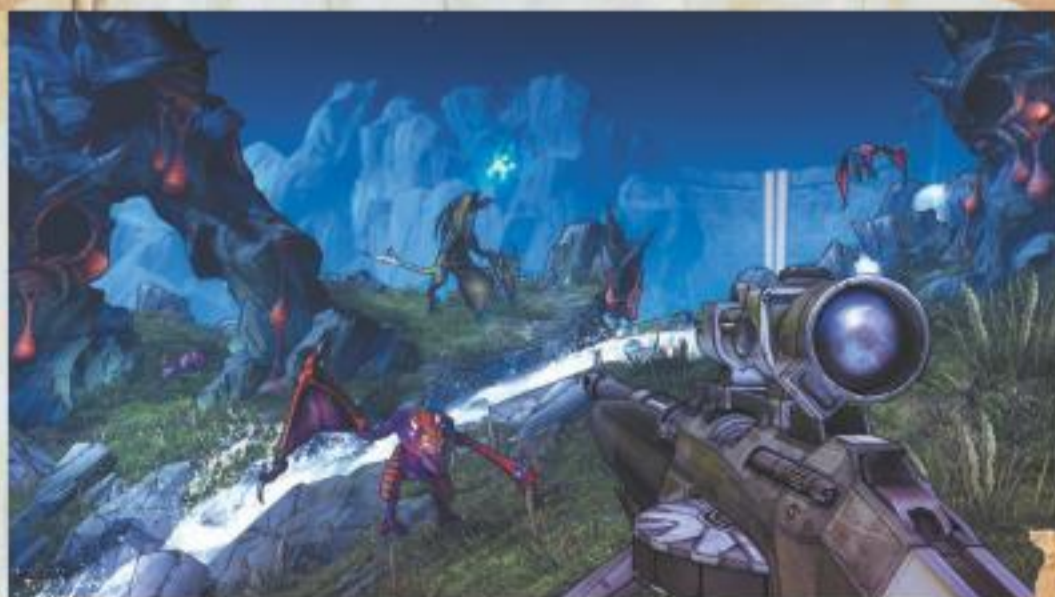
Декорации Borderlands тоже обрели смысл: теперь мир вокруг можно и нужно исследовать. То есть, заметив в нескольких километрах от вас какой-нибудь живописный утес, можно доехать до него и даже обнаружить там какой-нибудь приятный бонус.

Ну и, конечно, кооператив. Он, разумеется, возвращается, да еще и со специальными комбо-трюками: герои научились

объединять свои спецумения в сокрушительные удары, так что выбор персонажа и его уровень играют куда более существенную роль (в первой части, напомним, новичок легко мог догнать своих друзей, просто отсидевшись за камнем, пока они терзают толпу монстров 50-го уровня).



В общем, если вы по каким-то причинам пропустили первую Borderlands, сиквел — хороший повод дать ролевому шутеру Рэнди Пичфорда второй шанс. Это — именно та игра, которую рисовало воображение во время демонстраций и прохождения первой части. Здесь, наконец, появится нормальный шутер, ролевая механика сменит грайнд на милость, а гигантские джипы прекратят позорно упираться колесом в картонную коробку. ■



Первая часть игры доводила до иступления, заставляя часами слоняться по скучным пустыням и степям. Теперь это в прошлом



Немногие знают, но к щиту мусорного самурая справа привязан вопящий карлик. А робота слева можно отстрелить ноги.

DmC — Devil May Cry

Дьявол носит Converse

Георгий Курган

Жанр
Слэшер
Издатель
Capcom
Разработчик
Ninja Theory
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
2012 год

До самой gamescom Capcom вели себя как коронованные звезды экрана: сначала под большим секретом позвали журналистов на презентации двух игр, названия которых отказались называть, потом без всяких видимых причин отменили показ одной из них. А собственно на выставке выяснилось, что вторым «секретным проектом» оказалась анонсированная год назад DmC — Devil May Cry, которую, в свою очередь, демонстрировали в виде 15-минутного демо тех же уровней, что были в трейлере с E3.

Вообще, судя по тернистому пути этого проекта, в Capcom идут нешуточные метания. То вдруг японская штаб-квартира объявит, что хочет «западно-ориентированный» Devil May Cry, по случаю чего японское подразделение привлечет к разработке Ninja Theory. То обнаружит обновленный облик Данте (в новой игре мы наблюдаем за его бурным отрочеством и юностью), а потом, под гнетом фанатского недовольства, спешно его модифицирует. А теперь — вот это.

Самое удивительное, что, несмотря на эти легкие судороги, игра, похоже, получается хорошая. Ninja Theory — одна из самых недооцененных студий нашего вре-

мени — умеют делать и слэшеры, и экшены с акробатикой, и, что ничуть не менее важно, им удаются причудливые пейзажи и декорации, которых традиционно так много в Devil May Cry.

Показанные в демо уровни начинались в обычных вроде бы декорациях (улица условного европейского города, галерея современного искусства). Однако буквально на наших глазах мир проваливается в какую-то параллельную реальность, пол улетает в потолок, прямо из стен самовыдвигаются какие-то арки и портики, а из камер наблюдения вылезают подозрительные оранжевые глаза (батальная сцена обычно заканчивается тем, что Данте вырывает их с корнем). Герой, как подсказывают разработчики, находится в параллельном мире, а в это время из мира реального, словно оператор из «Матрицы», ему дает советы некая, пока безымянная девушка.

Сам Данте ведет себя под стать окружению — дико и опасно. Разработчики с удовольствием подчеркивают, что в рассматриваемом периоде биографии их герой — дерзкий уличный боец. Он и в более зрелом возрасте не отличается манерами (ест пиццу прямо в подкате и хамит боссам), а уж в молодости и подавно. Ключевая особенность приквела — возможность динамично сочетать ангельские и демонические способности героя. Визуально это выглядит так: Данте примерно вдвое больше времени проводит в воздухе, перемещаясь стремительными рывками; притягивает к себе (не приземляясь) врагов при помощи гарпуна на цепи, а при необходимости на лету обращает меч в косу или топор. При этом — к облегчению особо нервных фанатов — во время переключения между силами цвет волос меняется из черного на канонический, белый, и обратно.



Пока Ninja Theory удастся главное — визуально и эстетически Devil May Cry безошибочно распознается издалека даже теми людьми, которые до этого видели серию только на картинках, а это значит — суть они ухватили верно. Фанатам, конечно, еще предстоит найти в новой игре миллион нюансов, отличий и других поводов плюнуть в лицо разработчикам на тематических форумах. Ну а нам в этой ситуации очень интересно посмотреть на результат: уже не раз японские компании отдавали свои игры на растерзание «варягам» и в кровь расшибали лоб (или вот-вот расшибут — см. на соседних страницах текст по новому Silent Hill). Но для Devil May Cry Capcom выбрали Ninja Theory, авторов Heavenly Sword и Enslaved. Что-то подсказывает, что для тех и других эта игра будет серьезной проверкой на прочность и адекватность. ■



Capcom пристально наблюдают за разработкой и помогают советом, где нужно, так что без синюшных крылатых младенцев и позерских ракурсов, будьте покойны, не обойдется.

Арсенал Данте серьезно обновили, и не очень понятно, зачем ему вообще теперь пистолеты. Видимо, для большего зпатажа.

Жанр
Трэш-слэшер
Издатель
Warner Bros.
Interactive Entertainment
Разработчик
Grasshopper
Manufacture
Платформы
Xbox 360, PS3
Дата выхода
2012 год

Lollipop Chainsaw

Школьные гады

Георгий Курган



Когда писатель, режиссер или разработчик видеоигры помещает действие своего произведения в рамки чужой для него культуры — неизбежны казусы, эксплуатация дешевых стереотипов и саркастические смешки со стороны представителей той самой культуры: знаете ли вы, что наш фильм «Приключения Шерлока Холмса и доктора Ватсона» для британцев выглядит примерно так же нелепо, как для нас — «Красная жара»?

А уж если за дело берутся японцы — можно сразу гудеть в гудок и выносить святых. Тем более если азиаты изначально не серьезно настроены. Достаточно вспомнить хотя бы вдохновленный российскими реалиями мультфильм Usavich, в котором два зайца-уркагана — Путин и Кириенко — мотают срок в компании лягушки по прозвищу Ленинград, а в конце первого сезона сбегают из колонии, охраняемой, кажется, мыслящими дверьми с глазами. Если вам нужны менее сюрреалистические примеры — вспомните хотя бы **Shadows of the Damned** с его псевдобиблейским сеттингом.

Вспомнить стоит хотя бы потому, что двое из трех вдохновителей этой игры (минус Синдзи Миками) прямо сейчас эксплуатируют уже

типично американские штампы в новом проекте. Игра называется **Lollipop Chainsaw**, и ее фабула с виду напоминает подростковый ужастик: аккурат на восемнадцатый день рождения главной героини (знакомьтесь, Джульет, заслуженная чирлидерша и блондинка) на ее родную школу напали зомби и всех покусали. Ключевое отличие от дешевых американских страшилок — на этот раз у героини есть огромная розовая бензопила.

С помощью этого изящного инструмента (лезвие украшено трогательными сердечками) Джульет занимается привычными вроде бы делами: пилит зомби вдоль, поперек, по диагонали, располовинивает их от паха до макушки — первые кадры заставляют вспомнить **Dead Rising**. Но это все-таки игра от Suda 51, и главное ее достоинство, очевидно, не в огромном мире (структура уровней, видимо, будет более или менее линейной) и разнообразии орудий убийств (хватит бензопи-

лы и пушистых помпонов), а в эпатже и, скажем так, экстравагантных дизайнерских находках.

Джульет не просто режет зомби, она ланью скачет по школьным коридорам, выделяет приемы из олимпийской программы по художественной гимнастике и, конечно, все время собирает леденцы (судя по всему, для апгрейда бензопилы). При этом на поясе у нее болтается живая голова ее бойфренда (остальное, надо понимать, досталось мертвецам), которая комментирует происходящее и выполняет некие, пока не объявленные, геймплейные функции.

Вокруг, конечно, тоже бедлам: большинство рядовых врагов — бывшие одноклассники, мини-боссы — школьные учителя. В отличие от канонических мертвяков эти не просто бессмысленно режут, а визгливым голосом деморализуют героиню. «У тебя сегодня контрольная!» — верещит подгнивший учитель математики. «Ставлю тебе тройку с минусом!» — прокли-

нает он Джульет, агонизируя под цепью бензопилы. А единственный продемонстрированный босс — истеричный зомби-панк, который даже после распиливания надвое способен «склеиться» обратно и отпустить по этому поводу сальный комментарий.



В том, что дальше будет только круче, в принципе, можно не сомневаться: последние годы Суда работает примерно в одном ключе, выдумывая если не гениальные, то как минимум смешные игры. Особенных жанровых открытий ждать вряд ли стоит (расчлененка, эпатжные комментарии, голова-компаньон — почерк Суды узнается моментально), но их в данном случае и не нужно. Есть отличный геймдизайнер, гениальный композитор (Акира Ямаока, если не догадались), зомби-панки, блондинка в мини-юбке, леденцы и бензопилы... а что, очень неплохое начало. ■



Сам Суда на gamescom приехать не мог и отделался видеообращением. Роль приглашенной знаменитости вместо него досталась Акире Ямаоке, музыки которого в демо, по иронии, не было — не успели вставить.

В дебютном тизере Суду, между прочим, так и назвали — «свихнувшийся Гоичи Суда». Очевидно, есть за что.

Kingdoms of Amalur: Reckoning

Назло судьбе

Максим Сметеев

Жанр
Ролевая игра
Приключение, Экшен
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
38 Studios
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
18 февраля 2012 года



Kingdoms of Amalur: Reckoning мы уже писали по результатам поездки на E3. Это, напомним, экшен-RPG, в разработке которой принимает самое непосредственное участие Кен Ролстон — «отец» **The Elder Scrolls 3: Morrowind**.

В центре сюжета — человек, погибший, но воскрешенный затем при помощи таинственной машины под названием Колодец душ. У воскрешения был также один побочный эффект. Дело в том, что в мире **Reckoning** все живое подчиняется судьбе, а жизнь каждого существа расписана еще до его рождения. Но смерть и последующее воскрешение вырвали главного героя из ткани судьбы, и теперь он сам кует свое будущее.

А вместе с ним — и будущее всего мира, потому что над тем нависла смертельная опасность. Народ, мирно сосуществовавший когда-то с людьми, решил вдруг, что у соседей слишком вздорный характер и потому их надо стереть с лица земли. Теперь наш недомертвец — единственная надежда людской расы.

Как и в самой известной игре Кена, в **Kingdoms of Amalur** всем управляет обширнейшая ролевая система, но на gamescom речь шла в основном не о ней, а о другой системе — боевой. Мы уже рассказывали, что разработчики очень гордятся ею, а сам Кен на пресс-брифинге **Electronic Arts** и вовсе дал понять, что ничего более увлекательного мы еще не видели ни в одной RPG. Но до сих пор все это были лишь пустые, ничем не подкрепленные слова. За прошедшие с E3 месяцы авторы **Amalur** заметно осмелели — и в Кельне позволили прессе не только посмотреть на красочную презентацию игры, но и самостоятельно проверить, действительно ли все так захватывающе, как нас пытаются убедить.

Короткий ответ: в общем, да. Наше знакомство с игрой ограничилось 5-7 минутами за рычагами управления персонажа-воина, но этого вполне хватило, чтобы понять: Кен не просто пыжился и распускал перья.

Бои в **Reckoning** действительно очень динамичные. Враги преследуют вас со всех сторон, приходится постоянно озираться, чтобы держать окрестности в поле зрения и не пропустить удар в спину. Ключ к победе — способность понять ритм схватки, уловить вражескую тактику и успеть вовремя отреагировать на его выпад. Из-за этого в бою активно применяются отскоки, подкаты и другие способы уйти с линии атаки.

Временами **Kingdoms of Amalur** больше напоминает **Devil May Cry** или **Ninja Gaiden**, чем какую-то жанрово близкую игру.

При этом у игрока, конечно же, есть целый набор спецприемов самых разных свойств. Баффы, дебаффы, точечные атаки, атаки по площади — арсеналу может позавидовать даже **World of Warcraft**. Разработчики отлично проработали управление, поэтому даже на геймпаде у вас постоянно под рукой как минимум восемь скиллов.

Хотя сильнее всего волнует кровь возможность свободно ком-

бинировать способности и приемы, обещанная разработчиками с самого начала. В **Kingdoms of Amalur**, напомним, будет действовать динамическая система классов, которая позволит создать собственный класс прямо по ходу игры — для этого нужно будет просто покупать при прокачке скиллы, которые вам больше всего нравятся. Так что, попробовав поиграть «чистым» воином, нет-нет да и замечаешь о том, как здорово было бы обучить его еще и паре магических трюков плюс сделать его менее заметным, чтобы проще было заставить врага врасплох.



Впрочем, как говорилось в старом картежном анекдоте, «и так неплохо получилось». **Reckoning** от презентации к презентации только хорошеет и выглядит все интереснее. Единственная проблема — по-прежнему нехватка терпения. До релиза осталось еще порядком времени, а руки чешутся поиграть уже сейчас. ■



Враги не стесняются нападать сразу скопом, поэтому во время боя приходится следить за несколькими противниками разом.



Среди амалюровских злодеев попадаются и довольно крупные.

NEED FOR SPEED: THE RUN

Через Штаты за 80 часов

Линар Феткулов

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



На выставке нам удалось прокатиться на двух трассах из **Need for Speed: The Run**. Напоминаем, по сюжету главный герой участвует в нелегальной гонке через все Соединенные Штаты, от Сан-Франциско до Нью-Йорка. «Единственный вариант — победа» — гласит трейлер, а это значит, что вам придется обогнать всех соперников. Нечто подобное уже было в **Most Wanted** (также как и **The Run**, разработанной **EA Black Box**), где вы персонально управлялись на треке с каждым пжином из «черного списка». Теперь все соперники еще более плотно вписаны в геймплей. В одном из режимов игры они сами служат чекпойнтами: оставили противника глотать пыль — «сохранились». В случае аварии вы продолжаете гонку именно с места прошлого обгона.

В некоторых заездах вы соревнуетесь сразу с десятком гонщиков, в других — только с одним. Именно такая гонка-дуэль разворачивается на карте «Лавина».

Открывается она весьма внушительным роликом. Трасса перекрыта, знак «Стоп» красноречиво намекает на то, что вот-вот начнутся работы по предотвращению обвалов. Снаряды уже заложены, сейчас их начнут взрывать, чтобы заранее обрушить глыбы льда. Надо быть конченным идиотом, чтобы в такой момент сунуться на трассу, но вдруг прямо перед вашим лицом пронесется машина соперника и разбивает ограждение в щепки. Начинается заезд.

Гонка на снежной трассе — это, кажется, самое яркое впечатление от **Need for Speed** за последние лет семь. Благодаря движку Frostbite 2 от **Battlefield 3** окружающее трек пространство получилось очень детализированным, и если бы не дизайнерские ограничения, то вы бы запросто могли посадить машину в сугроб за обочиной. Во-вторых, тут довольно нестандартный для серии геймплей. На льду машину заносит, а в определенный момент начинают рваться снаряды — и игра

на глазах превращается в **MotorStorm: Apocalypse**. Взрывы, обвалы, сама лавина... тут разворачивается настоящее стихийное бедствие, в эпицентре которого и происходит гонка.

Помимо зрелищного спецэффекта, лавина — это еще и отличный повод для геймдизайнеров проявить фантазию: прохождение трассы разительно отличается от привычного для серии дрифтинга.

На трек постоянно падают громадные глыбы льда, вам нужно уворачиваться, проскальзывать, протискиваться между ними. Чтобы прохождение не стало совсем уж сложным, дизайнеры трассы благоразумно убрали с нее все крутые повороты, так что вы можете полностью сконцентрироваться на борьбе со снежной стихией.

Очевидно, что такой постановочный геймплей — одна из важнейших особенностей новой NFS. Если помните, в демо, показанном на E3, герой убегал от полицейского вертолета; разработчики обещают еще как минимум

песчаную бурю на треке, проходящем через пустыню у Лас-Вегаса.

Вообще, ощущения от вождения стали намного аркаднее, чем, скажем, в последнем **Hot Pursuit** (про **Shift** и говорить не стоит). На обеих трассах, пройденных нами в Кельне, было несколько участков, где ваш автомобиль — не случайно, а под строгим присмотром проектировщиков трассы — взлетал в воздух и пролетал метров сто.



От **The Run** веет какой-то очень нетипичной для серии свежестью. Непривычный внешний вид, чересчур аркадный геймплей, но все очень достойно. Кажется, в этот раз в EA решили подшутить над конкурентами. Негласный лозунг многих соперников **Need for Speed** звучит примерно так: «Пока они делают одно и то же, у нас будут взрывы, погони и лавины!». Какие аргументы им приводить теперь — непонятно. Взрывы, погони и лавины есть теперь и в самой **Need for Speed**. ■



Где-то в недрах Frostbite наверняка вшита возможность разнести эти тачки к чертям из ракетомета. Уверены, моддеры смогут активировать ее на PC.



Молодой преступник убегает от крупных мафиози на мощном БМВ. Практически кинофильм «Бумер», только с цветом ошиблись.

БINARY DOMAIN

Все-тоу детальки

Линар Феткулов

Жанр

Экшен

Издатель

SEGA

Разработчик

Team CSI

Платформы

Xbox 360, PS3

Дата выхода

Февраль 2012 года



По первым впечатлениям **Binary Domain** казался нам в редакции очередным японизированным клоном **Gears of War**. В каком-то смысле так оно и есть, вот только и обычных, интернациональных особенностей, интересных без всякой японской дичи, у этой игры хватает. Все подробности о сеттинге и сюжете вы можете узнать в нашем репортаже с E3 (см. его на сайте или в «Игромании» №167), ниже пойдет речь исключительно о демо, представленном на gamescom.

Я раскрою сразу все свои фишки

Первая и самая заметная отличительная черта — потрясающая обратная связь от перестрелок. Вы мгновенно ощущаете результаты своих выстрелов. Противники — робо-

ты, и то, что в игре с врагами из плоти и крови превратилось бы в непотребную мясорубку, здесь ярко и почти жизнерадостно: если в детстве вы раскурочивали молотком игрушечные машинки или мечтали повторить некоторые характерные сцены из «Терминатора», то ваша мечта, похоже, сбудется совсем скоро.

Тела роботов состоят из прочного скелета и менее жесткой обшивки. Каждый выстрел срывает с них пластины, обнажая стальные «кости» (в этом

месте самые памятливые вспомнили «Вивисектор»), а выстрел в голову может вскрыть — о да! — пару красных горящих глаз на металлическом черепе. Даже если задеть робота по касательной, вы наверняка будете довольны результатом: без пластин брони остается лишь нелепый, легко уязвимый скелетик.

Вид телесных увечий так и вовсе погрузит в экстаз любого поклонника боевиков про роботов. Отстрелите врагу ноги, и он, царапая пол руками, попол-

зет к вам, чтобы вцепиться в голень, а затем самоуничтожится взрывом. Отстрелите голову — он лишится зрения, начнет палить во все стороны и гарантированно перестреляет своих стальных коллег. Наконец, самый гениальный прием — это «ампутация» руки. Казалось бы, довольно безобидное ранение (тем более в сравнении с отрывом башки) — но только не в **Binary Domain**. Оставшись без конечности, робот переложит оружие в уцелевшую руку, расстреляет



Вот так же смачно, как это стекло, в игре раскалываются на кусочки и ваши враги.

Пара метко брошенных в микрофон фраз может мгновенно оживить даже такой унылый кадр. Попробуйте сделать даме комплимент!

оставшийся в стволе запас патронов и... не сможет перезарядиться! Безрукий робот — самый трогательный подвид раненого противника в Binary Domain: вроде бы почти целый, но при этом совершенно беспомощный.

Болевые точки

Та же система работает и в сражениях с боссами. Представьте классическую ситуацию — битву со здоровенным гориллоподобным монстром. Вот он падает на вас откуда-то сверху, сияя хромированной броней. Обычно таких чудищ надо провоцировать, чтобы они бились лбом о колонны, потом долго обрабатывать тяжелыми видами оружия... Через секунду после появления босса ведущий презентации достал ракетомет и без лишних церемоний всадил ему снаряд прямо в лицо. Все хромированные пластины сразу слетели (причем именно в тех местах, куда пришлось попадание), обнажив ряды микросхем, а еще после пары залпов гиганта разорвало на части. Во всем, что касается системы повреждений, создатели Binary Domain не терпят полумер.

Вообще, игра приятно удивляет вниманием к необязательным мелочам. Так, в ней очень подробная анимация спасения раненого товарища. Там, где в Gears of War обходятся бодрящим «вставай давай!», Binary Domain демонстрирует хоть какой-то процесс исцеления: напарник наклоняется к павшему бойцу, достает здоровенный

шприц, вбивает его раненому в грудь, делает инъекцию.

Если никто не захочет вам помогать, придется втыкать шприц с адреналином в сердце самостоятельно.

Здесь как раз и скрывается вторая важная особенность Binary Domain.

Не держи в себе

В игре есть очень непростая система взаимоотношений между бойцами в команде. Почти как у BioWare: персонажи ссорятся, мирятся, влюбляются и тихо ненавидят друг друга — нюанс в том, что во всей красе эта самая система проявляется не в диалогах и роликах, а в схватках.

По ходу игры вам встретятся семь героев, в бой можно будет брать двоих, и в разных миссиях на выбор будут доступны все или лишь некоторые члены команды. Прежде всего различаются они боевой специализацией: есть свирепый командос, прущий напролом, есть мастер обходных маневров, который всегда заходит с фланга, есть снайпер, который отлично прикроет вам тыл.

Помимо профессиональных навыков, бойцы различаются характерами. Так, любитель фланговых атак — киборг, поэтому не исключено, что он будет ссориться с блюстителем чистоты людской крови, если таковые окажутся в команде. А вот снайпер — девушка, и с ней у вас может начаться роман со всеми положенными осложнениями.

У каждого бойца есть шкала доверия, в начале игры она

на нуле. Чтобы зарабатывать очки привязанности, придется действовать в бою так, как нравится вашим фаворитам. Например, упомянутый мастер тактических маневров не обрадуется, если вы с ревом «Джеронимо!» ринетесь на вражеские укрепления, а вот профессионал открытого боя, напротив, такое одобрит. В любом случае блестяще пройденная миссия укрепит ваш авторитет вне зависимости от выбранного пути, а проваленная операция всех разочарует.

В двух словах

Вот как это все работает на практике. В самом начале игры вы вступаете в схватку и приказываете бойцам прикрывать вас. Никто из них на команду не реагирует. Приходится все решать самому: побежали вперед, получили пулю, позвали на помощь, и напарники... с удвоенной наглостью вас проигнорировали.

Следом нам демонстрируют ситуацию из середины игры. Бойцы с максимальным уровнем доверия без каких-либо приказов сами прикрывают вас, сами лечат, сами проявляют инициативу и нападают на врагов, а главное — беспрекословно выполняют приказы. Тут начинается самое интересное.

Для того чтобы дать подчиненным команду, предусмотрен простой и удобный интерфейс, но он ни в какое сравнение не идет с возможностью прокричать диспозицию самому. В Binary Domain есть система распознавания голоса. Речь

здесь ни в коем случае не идет о каких-то претензиях на революцию в системе голосового управления. Все команды простые, но оттого, насколько умело вы будете пользоваться ими в битве, зависит все дальнейшее прохождение. Если перестать разговаривать с товарищами, они быстро про вас забудут. В нужный момент вам придется поддержать их не только огнем, но и словом — вы даже сможете признаться кому-то в любви. На презентации ведущий долго кричал в микрофон «I love you!!!», но надменная снайперша горделиво пропускала эти слова мимо ушей (на самом деле вокруг орали динамики соседних презентаций и девушка просто «не расслышала»).



Мы не могли упустить случая и поинтересовались у разработчиков, будут ли в игре какие-то дополнительные провокационные ситуации. По их словам, они отлично понимают, что поля сражений оставляют слишком малый простор для развития отношений и поэтому в игре будут узловые точки, в которых вам придется вершить судьбы напарников исключительно в диалогах. Так что готовьтесь: предательства, интриги и длинные словесные перепалки — все это будет. Жаль только, что голосовые команды работают только в боях. Лично обматерить собеседника — кажется, именно этой возможности так не хватает новому Deus Ex. ■



На заднем плане — роботы со щитами. С ними отлично справится напарник, мастер обходных маневров.



На войне с роботами робот-союзник всегда вызывает подозрения.

The Secret World

Рагнар Торнквист — об истинном устройстве мира по версии Funcom

Георгий Курган

Жанр

MMORPG

Издатель

Electronic Arts

Разработчик

Funcom

Платформа

PC

Дата выхода

Апрель 2012 года



Любому, кто хоть иногда заглядывает на отечественные игровые сайты, знакома следующая картина: прямо с порога на пользователя набрасываются десятки крикливо оформленных баннеров, предлагающих попробовать очередную китайскую MMORPG. Две трети подобных игр практически невозможно отличить друг от друга, всюду одни и те же фэнтезийные рога и копыта. Но что еще страшнее — геймплей в большинстве из них тоже примерно одинаковый: многие копируют разработки из **World of Warcraft**, **Lineage** и еще нескольких удачных примеров, которые можно пересчитать по пальцам одной руки. Поэтому куда ни сунься — везде один и тот же гриндинг. Инстансы. Рейды. Лут. Фарм.

Причем на рынке больших коммерческих игр происходит то же самое. Даже в **The Old Republic**, несмотря на все сюжетные инновации и незаезженный сеттинг, угадываются все те же танки, хилеры и дедж-дилеры, для верности переименованные в ситхов-колдунов и джедаев-советников.

По секрету всему свету

Одной из немногих компаний (а такие, к счастью, есть), старающихся расшевелить это болото, является норвежская **Funcom**. Три года назад они уже попытались сделать это своим **Age of Conan**, но в один ряд с **WoW** игра так и не встала. **The Secret World** — их вторая попытка доказать, что в жанре MMORPG еще далеко не все сказано.

На gamescom нам удалось побеседовать с креативным директором игры Рагнаром Торнквистом. Буквально во второй же реплике он повторил мысль, высказанную парой абзацев выше: «В MMO сегодня слишком мало разнообразия. Слишком много фэнтези, слишком много тех, кто пытается скопировать формулу **World of Warcraft**». В **The Secret World** никакого фэнтези не будет. Мир этой игры отли-

чается от нашего всего одной принципиальной деталью: все мифы, городские легенды, теории заговоров и страшные сказки на ночь здесь — реальность. В мировой культуре эту идею не использовал только ленивый, но для онлайн-игр это как глоток свежего воздуха.

В начале игры предлагается выбрать фракцию: за тайное господство над миром спорят тамплиеры, иллюминаты и азиатское общество с неоригинальным названием «Дракон». А вот после того, как игрок определится со стороной, начнется интересное: классов в **The Secret World** нет. «Выбирать класс в начале игры — это просто ужасно, — жалуется Торнквист. — После этого назад дороги уже нет, если только нового персонажа создавать. А мы хотим оставить игрокам свободу выбора». Свобода, по мнению Funcom, — это скиллы. Они распределе-

ны по типам оружия и магии, и именно на них предлагается тратить заработанный опыт — уровней в традиционном понимании в **The Secret World** тоже не планируется.

При этом разработчики активно поощряют пользователей комбинировать умения (полученные наборы называются здесь деками), именно на этом основан игровой баланс. «Со временем игроки выяснят, что, например, такое-то заклинание элементарной магии лучше других сочетается с таким-то скиллом для пистолетов и так далее», — обещает Торнквист. Что интересно, окончательный баланс всей этой системы остается на совести игроков: предполагается, что фракции будут экспериментировать с комбинациями в стремлении создавать более эффективные дека, чем у конкурентов.

Единственные «уровни», которые будут в игре, — это

ранги внутри фракций. Игра зорко следит за всеми вашими действиями: сколько квестов вы выполнили, в каких локациях побывали, какие ачивменты заработали. За успехи вас продвигают по службе и открывают доступ к целому ряду бонусов — к новой экипировке, униформе, тайным знаниям и другим партийным спецзаказам. Мы было спросили, можно ли будет нанимать персональных телохранителей (как в *Star Wars Galaxies*, где за имперским офицером ходила группа вооруженных штурмовиков).

Кикитора 80-го уровня

Игровой мир в *The Secret World* тоже организован, скажем так, нетипично — Funcom, до прихода в онлайн занимавшиеся квестами, уделяют сюжету почти столько же внимания, что и BioWare в своей *The Old Republic*. То есть будут и озвученные диалоги, сложно-сочиненные квесты и даже, вероятно, моральный выбор: «Скажем, вам дают задание очистить полицейский участок, на который напали зомби. А что делать с выжившими полицейскими? Просто спасти их нельзя, нужно следить, чтобы мрачные секреты этого мира не стали известны обывателям. Придется как-то выкручиваться».

Причем еще одна необычная деталь: хотя в *The Secret World*, безусловно, будет и PVP между фракциями, он будет сосредоточен на отдельных аренах. В свободное же

время они сосуществуют относительно мирно: все тайные общества, несмотря на разногласия, существуют, чтобы защищать мир от древнего и могучего зла, которое как раз пробуждается. Поэтому персонажи из разных группировок так или иначе будут принимать участие в общем сюжете и взаимодействовать друг с другом, хотя их цели в квестах совпадают далеко не всегда. Так, нам показали миссию, в которой некая дама — агент иллюминатов — исследовала населенную монстрами автомобильную стоянку, на которую пару часов ранее отправился (и пропал с радаров) еще один оперативник. Так вот, играя за персонажа-тамплиера, мы получим возможность попасть на эту же стоянку чуть раньше и уви-

деть (а возможно, и поучаствовать), что случилось с иллюминатом и откуда на скромной парковке взялись нескромные вурдалаки.

Что касается PVP, то по духу он скорее напоминает онлайн-шутеры или недавно анонсированную *Warhammer: Wrath of Heroes*. Три карты с захватом и удержанием территорий: Шамбада, Стоунхендж и мечта конкистадоров — Эльдorado. На всякий случай мы спросили, будет ли в игре Россия. Тут Торнквист негромко кашлянул: «Знаете, я об этом еще никому не говорил, но у нас есть несколько локаций, которые очень тесно связаны с русской мифологией». Если что, мы в редакции уже мысленно скрестили пальцы за миссию в мавзолее и Ленина-зомби в качестве босса.

■ ■ ■
За последние годы мы видели множество проектов, которые метили в высшую лигу, но не выдерживали проверки аудиторией и вскорости вливались в серый поток бесплатных MMORPG (многие ли, действительно, сейчас играют в *Champions Online*?). И это, честно говоря, уже надоело. Мы часто говорим о том, что индустрия топчется на месте и что пора бы уже что-то поменять (обычно мы имеем в виду шутеры, но к другим жанрам тоже есть вопросы). Для MMORPG этот тезис актуален как никогда, и Funcom — одна из студий, которые могут дать толчок этим изменениям и готовы к ним, но выводы можно будет делать не раньше бета-теста, начала которого как раз ждут со дня на день. ■



Вообще-то членам тайных организаций положено сохранять статус-кво и не выделяться из толпы, что не мешает героям *The Secret World* одеваться подобно фрикам со Старого Арбата.



Для удобства PVP Funcom придумали выдавать каждому персонажу униформу, соответствующую его набору скиллов: так проще будет отличить условного хилера от условного танка.

ГОТНАМ СИТИ ИМПОСТОРС

— Я Бэтмен! — Нет, я Бэтмен!

Линар Феткулов

Жанр
Многопользователь-
ский шутер
Издатель
Warner Bros.
Interactive Entertainment
Разработчик
Monolith Productions
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
2012 год

В Warner Bros. крепко взяли за лицензию «Бэтмена». В ближайшее время тяжелая артиллерия издателя нанесет массированный удар по всем фронтам: Кристофер Нолан заканчивает работу над фильмом *Dark Knight Rises* (в российском прокате — «Воскрешение Темного рыцаря»), **Rocksteady** готовится выпустить **Arkham City**. Мало кто сомневается, что все это будут бронебойные хиты. В такой ситуации WB может позволить себе расслабиться.

Gotham City Impostors — это уникальная в своем роде игра про Бэтмена, в которой Бэтменом быть нельзя. И даже Джокером нельзя. Вместо этого вам уготована роль бойца одной из уличных банд. Вооружившись лозунгом фрекен Бок «Ну чем я хуже?!», ребята нагло наряжаются в костюмы своих кумиров и выясняют отношения друг с другом. «Подражателей» (так они сами себя называют) вы могли

видеть в комиксах или даже в фильме «Темный рыцарь» — это обычные люди в плохой физической форме, у которых нет дворцевого и бэтмобиля, зато из-под плаща торчит пивное брюхо.

Другое откровение GCI еще более шокирующее. Большинство игр по комиксам используют позерство как художественный прием: развевающиеся на ветру плащи, впечатляющая акробатика, яркие костюмы... А здесь вам даже посмотреть на себя не дадут. **Gotham City Impostors** — это мультиплеерный боевик от первого лица.

Даже при таком странном для комиксной лицензии визуальном решении игра все равно обеспечит радость узнавания любому фанату вселенной DC. На каждой приехавшей особенности многопользовательского боевика тут стоит знак Бэтмена. Две команды — это бэтмены и джокеры. Вместо захвата контрольных точек — борьба за разжижитель мозгов (найти его можно по токсичным следам на асфальте, после захвата команда проигравших погружается в *slo-mo* и становится легкой мишенью для врагов). Ну и, конечно, гаджеты.

В GCI традиционное разделение на классы. Но медик, например, лечит раненых бойцов при помощи громкоговорителя, а ракетометчик пуляет новогодними шутихами. Отдельно стоит отметить мобильные гаджеты, применяющиеся для стремительного передвижения по карте. Напри-



мер, ролики — на них вы будете нестись вперед со страшной скоростью. Крюк с веревкой отлично подойдет для прыжков по крышам, а дельтаплан попросту позволит летать и сшибать врагов с ног при лобовом столкновении.

■■■

На выставке нам удалось самим поиграть в режиме захвата территории. По ощущениям все это очень похоже на **Battlefield**, завернутую в подарочную новогоднюю упаковку, которую так

любит Джокер. Отовсюду летят конфетти, враги — в плащах, то и дело раздается противное хихиканье... Но суть все та же, те же приемы и правила. Разве что крюк и прочие устройства вносят хоть какое-то разнообразие, в игре здорово отработан вертикальный геймплей, и без регулярных скачков на крышу вас быстро убьют. Взлетев на тросе на вершину здания, а потом столкнув оттуда вражеского снайпера, вы почувствуете себя если не Бэтменом, то как минимум его достойным подражателем. ■



На данный момент известно, что в игре будут команды бэтменов и джокеров, но скоро могут анонсировать и других участников конфликта.

В **Gotham City Impostors** широкие возможности для кастомизации оружия и внешнего вида героя, вот только перспектива от первого лица, кажется, сводит на нет все дизайнерские усилия.

PS3, PlayStation, PS3 and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PS3 is a trademark of the same company. Blu-ray Disc is a registered trademark of Sony Corporation. God of War Collection Volume II ©2011 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe Ltd, 10 Great Marlborough Street, London, W1F 7JF. Developed by Ready At Dawn Studios. God of War is a trademark or a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

18
www.pegi.info

GODOFWAR.COM
ru.playstation.com

3D
Compatible
Game

PlayStation
Network

CLASSICS HD

GOD OF WAR

COLLECTION VOLUME II

ВКЛЮЧАЕТ:
CHAINS OF OLYMPUS
ПРИЗРАК СПАРТЫ

РЕКЛАМА

ДВОЙНОЙ УДАР

Откройте мрачные тайны Кратоса!
Две классические игры теперь доступны в высоком разрешении, также в них появилась система призов и потрясающие визуальные 3D-эффекты.



PS3

PlayStation 3

SONY
make.believe

Ninja Gaiden 3

Мама, я гейден!

Максим Сремеев

Жанр
Ниндзя-слэшер
Издатель
THQ
Разработчик
Team Ninja
Платформы
Xbox 360, PS3, Wii U
Дата выхода
Начало 2012 года



Начиная презентацию *Ninja Gaiden 3*, представители студии в первую очередь пытаются объяснить прессе, чем третья игра в именитом экшен-сериале отличается от первых двух. «*Ninja Gaiden* завоевала популярность как отличная экшен-игра. Но сейчас на рынке много разных боевиков. После долгих размышлений мы в конце концов пришли к идее создать японского антигероя. В *Ninja Gaiden 3* главный герой, Рю Хайабуса, будет не просто машиной для убийства — вы много узнаете о нем самом, о его человеческой стороне».

Правда, когда начинается собственно демонстрация, чувствуешь некоторое недоумение, потому что как раз в выставочном демо Рю сильнее всего напоминает не живого человека, а меч на ножках. По словам разработчиков, еще одной приоритетной задачей было сделать так, чтобы игрок чувствовал, как его меч разрушает врага, как клинок проходит сквозь мясо, раскалывает кости. Ну и, конечно, очень важно было добиться того,

чтобы враги интересно и реалистично реагировали на повреждения. Поэтому раненые, но еще не окончательно мертвые противники кричат, пытаются отползти в сторону, бредут куда-то, как сомнамбулы, пока не упадут замертво. На экране творится форменный сюрреализм — Рю буквально рвет врагов (какую-то обезличенную солдатню) на части, подбрасывает в воздух, рубит своим адским клинком и даже глазом не моргнет при виде фонтанов крови, вырывающихся из поломанных тел.

Время от времени кажется, что разработчики решили добавить в игру QTE. На экране то и дело появляются подсказки, какую кнопку нажать, чтобы продолжить очередное зверское комбо. Но авторы быстро поясняют, что это временно. По их словам, из финальной версии подсказки, скорее всего, изымут, чтобы игра соответствовала духу сериала в целом.

Неожиданнее всего прозвучало признание авторов, что на PlayStation 3 игра будет поддерживать Move. На вопрос, действительно ли эта функция нужна новому *Ninja Gaiden*, нам ответили так: «Многие люди говорили нам — какая у вас сложная игра! Так вот, вы по-прежнему можете сыграть в эту сложную игру при помощи геймпада. А можете взять в руки Move и просто получать удовольствие. Кроме того, контроллер позволяет игроку действительно почувствовать, что он сражается при помощи меча и рубит врагов на куски».

Заявление, конечно, немного сомнительное — до сих пор все уверения в том, насколько реалистичной станет фехтование в игре X благодаря поддержке Wiimote или Move, заканчивались разочарованиями вроде *The Legend of Zelda: Twilight Princess*. С одной стороны, вроде бы действительно сам машешь мечом, а с другой — все рав-

но все движения заранее прописаны, так что полноценной отдачи не чувствуется. Посмотрим, что получится у разработчиков *Ninja Gaiden 3*. Может, хоть на этот раз обещания воплотятся во что-то реальное.

Наконец, на презентации стало известно, что помимо сюжетной кампании в игре появится и онлайн-режим, где «можно будет играть с друзьями». Но, поведав об этом, авторы тут же сделали сложные лица и делились подробностями отказались наотрез.



Несмотря на все усилия разработчиков, отличить *Ninja Gaiden 3* от обычной *Ninja Gaiden* или *Ninja Gaiden 2* на глаз довольно сложно. Но фанатам сериала наверняка будет на это наплевать. Кому нужны инновации, когда у тебя в руках рычаги управления самым смертоносным ниндзя в истории игровой индустрии? ■



Да, Рю Хайабуса в третьей части — определенно НЕ машина для убийства.

Сами посмотрите — он же и мухи не обидит!

Saints Row: The Third

С третьего удара

Максим Еремеев

Жанр
Экшен
Издатель
THQ
Разработчик
Volition, Inc.
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
18 ноября 2011 года

Сериал **Saints Row** всегда был безбашенным (хотя, казалось бы, куда уж больше) двоюродным братом **Grand Theft Auto**. Обе серии предлагали игроку открытый мир и погружали его в нижние круги преступного ада. Отличалась лишь интонация.

В студии **Volition**, создавшей **Saints Row**, предпочитали гораздо более грубый и прямолинейный юмор, а при сочинении заданий проявляли больше извращенной фантазии. В одной из самых знаменитых миссий **Saints Row 2** (*Septic Avenger*) нужно было, например, облить указанные здания фекалиями из брендспойта. Но в третьей части разработчикам, кажется, удалось перевести жанр игры-вакханалии на новый уровень. Перед тем как представить игру прессе, авторы многословно извиняются за то, что это, мол, далеко не финальный билд, а значит, возможны проблемы. Но когда в руках оказывается геймпад, а на экране

начинается демонстрационная миссия, то выясняется, что «проблемы» — это всего лишь не очень твердый фреймрейт.

Непосредственно задание — полноценная законченная история, отлично написанная и разыгранная. Вот, например, на наших глазах герои, члены банды «Святые», готовятся к очередному ограблению, надевают аппараты, изменяющие голос, проверяют оружие, натягивают огромные маски. И вдруг выясняется, что маски эти — более-менее точные копии физиономии главного героя. Святые не прячутся — они хотят напомнить о себе миру. «Ультрапостмодернизм! Уважаю!» — восхищенно восклицает один из бандитов, и ограбление начинается.

Разворачивается оно тоже не вполне традиционно. Для публики «Святые» — что-то вроде воссоединившейся рок-группы, поэтому посетители банка прямо в процессе гоп-стопа берут у них автографы и даже фотографируются с кумирами на память. Даже до хранилища грабители добиваются крайне оригинально — взрывают не дверь, а потолок непосредственно над помещением, чтобы затем подцепить его крюками и вытащить через крышу банка при помощи вертолета. Практически все это время не прекращается перестрелка — бои в **Saints Row** громкие, быстрые и насыщенные.

После того как нашего подопечного сбивают-таки с небес на землю, приходит время второй половины демо. Она, в отличие от первой, целиком посвяще-

на традиционному для серии открытому миру и возможностям, которые в нем открываются.

Перво-наперво заглядываем в магазин, за витриной которого скрывается меню кастомизации персонажа. Это еще один традиционно сильный элемент **Saints Row**. В отличие от **Grand Theft Auto**, которая лишь примерно к четвертому выпуску научилась хотя бы время от времени переодевать героя в новую одежду, **SR** всегда относилась к настройке внешнего вида героя крайне серьезно. Третья часть в этом смысле не исключение. За символическую плату вам продадут столько барахла, что и за целую жизнь не перемерить. В крайнем случае — сменят пол. В самом крайнем — помогут увеличить или уменьшить половые признаки персонажа. Мы, кстати, не шутим — такая опция в **Saints Row: The Third** действительно есть и называется *Sex appeal* (сексуальная привлекательность).

Помимо магазинов и косметологических клиник, в игре есть и другие способы с пользой провести время в отрыве от основной сюжетной линии. Сюда, например, переключались два необязательных задания из **Saints Row 2**. В одном (*Insurance fraud*) вам нужно специально бросаться под несущиеся мимо машины, чтобы нагреться на выплатах по страховке. В другом (*Trail blazer*) ваш герой, облаченный в огнеупорный костюм и подоженный, садится на квадроцикл и за отведенное время проходит серию чекпойнтов, а таймер в процессе попол-



няет, взрывая встречные автомобили. И так — на каждом шагу.

Даже кнопка «Бег» тут не просто так. Сами разработчики ласково зовут ее «awesome button» (или «кнопка крутости»). Дело в том, что на бегу герой все делает в три раза зрелищней. Чтобы убедиться в этом, достаточно попробовать ударить кого-нибудь, пробегая мимо. Или — с разгоном угнать машину. Гарантируем: вам понравится.



Для **Saints Row** схожесть с **GTA** никогда не была основным маркетинговым достоинством. К третьей части ощущение самостоятельности усиливается. Обжегшись на **Red Faction**, разработчики, к счастью, не подвели с третьей **Saints Row**. Игра получается бодрой — даже бодрее оригинала. По крайней мере, такой вывод можно сделать из того, что мы увидели в этот раз на выставке. ■



За спинкой кресла, между прочим, разместился моллюскомет, плюющийся осьминогами-телепатами, которые заставляют врагов больше жизни возлюбить владельца оружия. Доступен в игре.



Откуда в **Saints Row** эти футуристические штучки? Такое ощущение, что **Volition** после конфуза с **Red Faction** успела соскучиться по фантастике.

Silent Hill: Downpour

Холмы Моравии

Максим Сметеев

Жанр
 Хоррор
Издатель
 Konami
Разработчик
 Vatra Games
Платформы
 Xbox 360, PS3
Дата выхода
 Октябрь 2011 года

Сериалом **Silent Hill** в последние годы происходит много странного. Сначала традиционно японская игра досталась на откуп калифорнийской студии **Double Helix Games**. Результатом стала **Silent Hill: Homecoming**, от которой моментально отреклись, кажется, даже самые упертые адепты серии. Но следующий шаг издателя был еще менее очевиден — восьмую (условно) часть игры доверили разрабатывать... чешской **Vatra Games**. Пятиминутного общения с гуглом хватает, чтобы выяснить: за душой у амбициозных чехов ни одной выпущенной игры, а самый захватывающий факт их биографии — операция по переманиванию бывших сотрудников **2K Czech**.

Мало того — в новом проекте нет Акиры Ямаоки, настоящего ангела-хранителя **Silent Hill**, чья музыка прочно ассоциируется с сериалом у всех его поклонников (он теперь вместе с Гоичи Судой делает **Lollipop Chainsaw**). Гениальный японец работал над всеми SH на свете. Даже в титрах **Homecoming** есть его имя. Даже к **Shattered Memories**, творчески переосмысленной версии первой части для Wii и PSP, он приложил руку. И вдруг — такой казус. Волей-неволей начинаешь сомневаться в будущем проекта.

Downpour — действительно одна из самых противоречивых игр выставки. С одной стороны, разработчики позаимствовали немало удачных идей в **Silent Hill: Shattered Memories**. В одном из эпизодов главному герою, беглому заключенному по фамилии Мерфи, приходится, в частности, удирать от некой темной силы по закопченным, грязным коридорам. Ощущения точь-в-точь как от погонь в **Shattered Memories**. Несешься вперед, не разбирая дороги, на бегу опрокидываешь какие-то шкафчики, чтобы замедлить преследователя, в голове только одна мысль: господи, как же смыться от этой чертовщины?

Здесь же авторы неплохо играют с перспективой и периодически устраивают игроку разного рода пакости. Например, до первого поворота в злополучном коридоре бежать приходится раза в три дольше, чем казалось в начале пути. Просто сам коридор несколько раз удлиняется прямо у вас на глазах, будто дело происходит в кошмарном сне. Как раз то, что нужно для нового **Silent Hill**.

В отличие от многих канонических выпусков сериала в **Downpour** отлично реализовано управление. Мерфи сам нагибается, чтобы пролезть в низенькую дыру в заборе, сам спрыгивает с крыш, забирается на лестницы. В результате играть гораздо приятнее — нет знакомого по большинству интерактивных хорроров ощущения, что борешься не только с чудовищами, но и с управлением.

Правда, когда встречаешься с первым врагом и затеваешь драку, вся радость мгновенно улечивается. Сделана боевка из рук вон плохо. Тут персонажа, наоборот, совершенно не чувствуешь, двигается он как деревянный чурбан, а монстры очень странно реагируют на удары. Да и вышли они, если честно, нестрашными — какие-то черные тетки, облитые жидким гудроном.

Будто чувствуя, что не убедили, представители **Konami** тут же оговариваются: драться в



Downpour будет абсолютно необязательно. От врагов можно просто убежать и спрятаться — еще один привет **Shattered Memories**.

■ ■ ■

Сомнений по поводу игры выставочная презентация, к сожалению, не развеивает. Вроде бы все составные части на месте, но не хватает чего-то малозаметного и очень важного. Даже традиционная трансформация мира вокруг воспринимается не как временное погружение в ад (см. **Silent Hill 1** и **2**), а как дежурная смена обстановки. У игры выпали клыки — она больше почти не пугает. Жаль это признавать, но последний **Silent Hill**, кажется, будет немногим лучше предпоследнего. ■



Чтобы вырваться из объятий гудроновой женщины, приходится яростно дергать правый стик.



Разработчики обещают, что в **Downpour** нам дадут возможность исследовать части Сайлент-Хилла, никогда прежде не появлявшиеся на экране.

Inversion

С ног на голову

Максим Еремеев

Жанр
Шутер от
третьего лица
Издатель
Namco Bandai
Разработчик
Saber Interactive
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
10 февраля 2012 года



Компанию Saber Interactive немножко жаль. С одной стороны, люди честно пытаются придумать что-то новое, с другой — всякий раз получается ерунда какая-то. В прошлый раз, напомним, роль «нового» играл скафандр для перемещения во времени, который можно было применять в бою. Игра называлась TimeShift, а средняя ее оценка на Metacritic — 71 балл. Для инновационного проекта, согласитесь, не густо.

Ну а революционность Inversion, нового проекта Saber, заключается в том, что в игре можно ограниченно управлять гравитацией. Среднюю оценку мы угадывать не возьмемся, но есть ощущение, что будет она не сильно выше, чем у TimeShift.

Inversion — это шутер от третьего лица, в котором рассказывается история борьбы землян с инопланетными захватчиками, явившимися невесть откуда и принесшими с собой технологии,

которые позволяли управлять силой тяготения. И это невероятно, просто вызывающе никакая игра. Настолько никакая, что даже привычка смотреть на еще не выпущенные проекты через розовые очки в ее случае отказывается.

Двух главных героев практически невозможно на глаз отличить друг от друга. Уровни и враги выглядят скучно до зевоты. В конце пресс-демо чуть ли не дословно цитируют сцену из первой Gears of War. Хотя это уже мелочи, если учитывать, что весь базовый геймплей скопирован оттуда же подчистую. Прячемся в укрытиях, время от времени высовываемся, чтобы отправить врагу несколько свинцовых приветов, потом снова прячемся.

Все отличие — гравитационный манипулятор, который в де-

мо был практически не прокачан и позволял разве что создавать небольшие зоны нулевого притяжения. Основное применение у этого приема одно — вытаскивать укрывшихся противников. Лишенные земного притяжения, они поднимаются вверх, некоторое время просто болтаются в воздухе, пытаясь освоиться в новых обстоятельствах, а потом (если вы были неаккуратны или медлительны) открывают ответный огонь. Если не были, то до этого просто не доходит: оппозиция умирает раньше, чем понимает, что с ней, собственно, произошло.

Время от времени на уровнях встречаются так называемые проводники. Это силовые тоннели, переключающие гравитацию для всех, кто через них проходит. Скажем, можно войти в проводник на полу и оказаться на

потолке. Или на стене. Выглядит забавно и немного добавляет напряжения (потому в некоторые моменты не знаешь точно, откуда прилетит следующая пуля — слева, справа или вообще сверху), но не более того.



Короче говоря, пока Inversion смотрится второсортным восточноевропейским шутером с претензией. Правда, ответственные за нее люди рассказывают, что гравигаджет будет со временем развиваться и получит множество новых интересных функций, а также с придыханием расписывают, как враги станут применять гравитацию против нас. Но пока это лишь обещания. А в то, что нам показывают прямо сейчас, играть не хочется совершенно. ■



Если вы думали, что в Gears of War много серого, посмотрите на Inversion.



Даже не верится, что в игре будут и вот такие эпизоды.

Star Wars: The Old Republic

Через Вселенную

Максим Сметеев

Жанр
MMORPG
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
BioWare
Платформа
PC
Дата выхода
IV квартал 2011 года

Star Wars: The Old Republic может показаться странноватым проектом. MMORPG во вселенной «Звездных войн» от компании, которая до сих пор в основном занималась однопользовательскими играми, — согласитесь, звучит не очень очевидно.

Правда, вице-президент BioWare Грег Зещук, с которым мы встретились и поговорили на gamescom, так не считает. «Если немножко углубиться в историю, — напоминает он, — то можно вспомнить, что у нас была, например, **Neverwinter Nights**. Да и вообще — разница между разработкой однопользовательской игры и MMORPG в первую очередь тактическая. Хотя есть, конечно, нюансы в дизайне, которые диктуются тем простым фактом, что у тебя в руках массовый онлайн-проект».

По словам Грега, ему известно, что многие фанаты BioWare были разочарованы, когда выяснили, что компания делает MMORPG, потому что им хотелось увидеть еще одну большую одно-

пользовательскую игру. И у него есть что сказать опечаленным поклонникам. «Я думаю, что люди, окрестившие проект **Knights of the Old Republic 3**, по-своему правы. Мы как раз стремились перенести большой сингл-опыт в онлайн-формат, — успокаивает он. — Кроме того, **The Old Republic** специально создана с таким расчетом, чтобы в нее можно было играть и в одиночку. Это ведь не обычная MMORPG, здесь очень мощный сюжет, совершенно иной уровень вовлечения в игру. Просто вокруг вас — живые люди. Естественно, в некоторые места в одиночку лучше не соваться, но большую часть контента можно будет освоить самостоятельно».

Одной из основных тем нашего разговора стала главная гордость BioWare — сюжетная составляющая игры. Напомним, что в **The Old Republic** у каждого игравельного класса будет собственная история, полная неожиданностей, поворотов и длинных, полностью озвученных диалогов. Когда мы уточнили у Грега, стоит ли ожидать какой-то более общей сюжетной канвы, которая связывала бы отдельные ниточки воедино, он, правда, ответил отрицательно. «Индивидуальные истории, которые мы сочинили для каждого класса, сами по себе очень эпичны, так что какого-то всеохватывающего нарратива у нас не будет. Но есть, само собой, общие сюжетные рамки, которые задает вселенная и контекст глобального конфликта, разворачивающегося внутри нее. Мы старались создать



у игрока ощущение, что полномасштабная война еще не началась, но явно уже не за горами».

Особенно интересно нам было выяснить, как будут выглядеть персональные сюжетные квесты с точки зрения других персонажей, входящих в партию. По словам Грега, для других членов отряда эти задания и все связанные с ними взаимодействия будут напоминать квесты состоящих в партии NPC из **Dragon Age 2** или **Mass Effect 2**. В каждой зоне будет по 2-3 суб-инстанса, созданных специально для конкретного класса. Вы сможете отправиться внутрь вместе с друзьями и насладиться их кусочком глобальной истории.

Можно будет даже участвовать в чужих сюжетных диало-

гах, вставлять собственные реплики. Более того — за активное участие в параллельных историях игра будет награждать игроков социальными очками, которые используются в системе прокачки персонажа.



Хотя пока до конца все же непонятно, чего конкретно ждать от **The Old Republic**, картина постепенно вырисовывается все более радостная. Тем более что сам Грег во время разговора был абсолютно спокоен — чувствуется, что человек уверен в полном успехе своего дела. Да и вообще — после сравнения с **KOTOR3** из его уст хочется не сомневаться, а радоваться. Вдруг и правда. ■



В процессе разговора Грег обратил наше внимание на мониторы с запущенной игрой. «Гляньте на голограмму! По-моему, они у нас очень клёво получились».



Световые сабли наголо! Хочется верить, что в **The Old Republic** джедаев ждет более благополучная судьба, чем в **Star Wars Galaxies**.

Warhammer Online: Wrath of Heroes

Age of Reckoning за 15 минут

Максим Еремеев

Жанр
Онлайновая
экшен-RPG
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
BioWare Mythic
Платформа
PC
Дата выхода
2012 год



С Warhammer Online: Age of Reckoning вышла некрасивая история. Имея все задатки для того, чтобы стать новым онлайн-хитом, игра стартовала с восемью сотнями тысяч подписчиков, но всего за несколько месяцев растеряла больше половины игроков. Из-за этого авторам даже пришлось пристрелить большую часть серверов.

Поэтому, когда впервые слышишь о Warhammer Online: Wrath of Heroes, кажется, что издатели уже решили про себя: с паршивой овцы хоть шерсти клок. Хотя главный дизайнер «Гнева героев», Грэм Беннет, с этим не согласен. «У Age of Reckoning очень крепкое, лояльное сообщество игроков», — слегка хмурится он, когда мы упоминаем о неудаче амбициозной MMORPG.

То, что делает Грэм, одновременно и похоже на WAR, и нет. Сам он описывает суть игры так: «Мы взяли PvP-сценарии из Age of Reckoning, взяли PvP-арены и превратили их в отдельный продукт». Все — вот так просто.

В качестве примера Грэм запускает карту, на которой три команды сражаются за флаги. Если быть точным, то на самом деле битва разворачивается за вражеские скальпы, но захваченный флаг дает бонус к каждому убийству, так что бои вокруг них идут нешуточные.

Всего в игре будет семь героев-архетипов, шесть из которых уже встречались в Age of Reckoning, а вот седьмой — вампир — абсолютно новый. У каждого героя — по пять способностей, засунутых на традиционную панель внизу экрана. Прокачивать персонажей нельзя, они навеки застыли на одном уровне, но Грэм обещает, что его команда будет выпускать дополнения с новыми героями, чтобы опытные игроки не заскучили. Каждый матч продолжается максимум 15 минут. По словам Грэма, команда знает, что многие игроки не могут себе позволить тратить кучу времени в MMORPG для того, чтобы

добраться до «интересных частей», и старается сделать так, чтобы их игра состояла исключительно из таких частей.

На арене тем временем разворачивается классическая «Ваха». Три банды разноцветных головорезов душат, жгут и режут друг друга почем зря. Фраги летят как секунды. Выглядит действительно бодро.

Правда, сразу обращаешь внимание на нехарактерную для вселенной расовую терпимость. В одной команде могут состоять и гном, и огненная волшебница, и громила-орк. На всякий случай уточняем, откуда такое в ксенофобском «Вархаммере». «Действительно, расовых ограничений при зачислении в команду нет, — кивает Грэм. — Дело в том, что мы обращаемся с персонажами так, будто это миниатюры в настольной игре. Их можно вместе поставить, а можно разделить». При этом главный дизайнер заверил нас, что его коман-

да работает в тесном сотрудничестве с Games Workshop и старается сохранить в игре дух вселенной.

Сочетание, конечно, странноватое: с одной стороны, обещать верность традициям, а с другой — ставить в одну упряжку гномов и орков. Но, в конце концов, Wrath of Heroes не полновесная MMORPG, не масштабный онлайн-опыт, а просто бесплатная игра, призванная помочь нам с пользой потратить внезапно появившиеся пятнадцать свободных минут. Поэтому богатый внутренний мир ей не особенно нужен.

Ну а в том, что в игре будет интересное PvP, находящееся стилистически где-то между Age of Reckoning и Team Fortress 2, нам поручкой оригинальная игра. Там с этим был полный порядок.



В Wrath of Heroes — как после Второго пришествия, старые враги запросто могут стать боевыми товарищами.



Впрочем, бывает и наоборот. Например, зльфам с людьми в Age of Reckoning делить было нечего.

Scivelation

Постом и молитвой

Максим Сметеев

Жанр
Экшен
Издатель
Topware Interactive
Разработчик
Black Wing
Foundation
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
Конец 2011 года



Киевская студия Black Wing Foundation знаменита в первую очередь тем, что выпустила два с лишним года назад стратегию с броским названием «Сталин против марсиан». Развлечение это, как можно догадаться, было максимально несерьезное, но признания оно не снискало. К примеру, средняя оценка «Сталина» на Metacritic — 25%.

Ко второй игре вся девелоперская легкомысленность куда-то улетучилась. Scivelation — игра о будущем, в котором «силы добра и зла схлестнулись в последней битве и уничтожили друг друга». Предоставленное само себе человечество недолго думая создало на обломках старого мира фундаменталистское тоталитарное правительство, которое назвало просто Режимом. Результат налицо: религиозная пропаганда на улицах, комендантский час и барахтающееся из последних сил Сопротивление, которое пытается открыть

миру глаза на то, каким злом на самом деле является Режим.

На вопрос, откуда взялась такая фиксация на религии и не боятся ли разработчики, что представители какой-нибудь конфессии предадут их анафеме или, того хуже, выпустят о них неприятного содержания фетву, те снисходительно качают головой и объясняют, что против религии не имеют ничего. Мол, Режим просто использует христианскую символику и риторику для достижения собственных целей.

Первая ассоциация, которая приходит в голову, когда видишь Scivelation в действии, — Uncharted в сумме с Deus Ex. Главная героиня (будет еще и герой) по имени Элиша карабкается по

карнизам, обходя полицейские патрули, и активно пользуется оптическим камуфляжем. А когда приглядываешься к уровням, вспоминается Hitman. Почему-то кажется, что у них должно быть несколько способов прохождения («а что, если б я пробрался вон в тот переулок?»). Разработчики, правда, напоминают, что для них самое важное — рассказать игроку интересную историю, а значит, Scivelation будет более-менее линейной игрой.

Действие выставочного демо разворачивается в Вене, но об этом как-то не вспоминаешь, пока не приглядишься специально и не заметишь, что здания вокруг действительно старые — к ним просто добавился допол-

нительный неоновый «слой». Будто у построенных черт-те когда домов отросли фантомные купола и арки. Выглядит своеобразно, но интересно.



То же, наверное, можно сказать и о Scivelation в целом. Это не совсем привычное стереотипное «мрачное будущее» — в этом эклектичном экшене традиционный киберпанк смешался с религиозным мракобесием, переселением душ и тайными организациями боевых телепатов. Не возьмемся утверждать, что получится безусловный хит, но следить за развитием событий обязательно будем. ■



Имеющиеся скриншоты Scivelation почему-то изображают исключительно второго героя игры — бронированного мужчины серьезной наружности.



Церковный ОМОН в действии. На мелком скриншоте этого, скорее всего, не разглядеть, но даже прорези у них в шлемах выполнены в форме креста.

ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ DOOM И QUAKE

ОБЛАДАТЕЛЬ БОЛЕЕ 20 НАГРАД ВЫСТАВКИ E3



«БОЛЕЕ ЖИВОГО ШУТЕРА
МЫ НЕ ВИДЕЛИ УЖЕ ОЧЕНЬ ДАВНО»

Игромания

РЕКЛАМА



WWW.SOFTCLUB.RU

ОКТАБРЬ 2011

GAMES.1C.RU



1C-СофтКлаб



Bethesda

© 2011 id Software LLC, a ZeniMax Media company. ZeniMax, Bethesda, Bethesda Softworks and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. RAGE, DOOM, QUAKE, id, id Software, id Tech, and related logos are registered trademarks or trademarks of id Software LLC in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "PS3", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. All Rights Reserved.

ФОТОДНЕВНИК

Три дня в Кельне

Александр Кузьменко @ games.mail.ru
Линар Феткулов @ Игромания



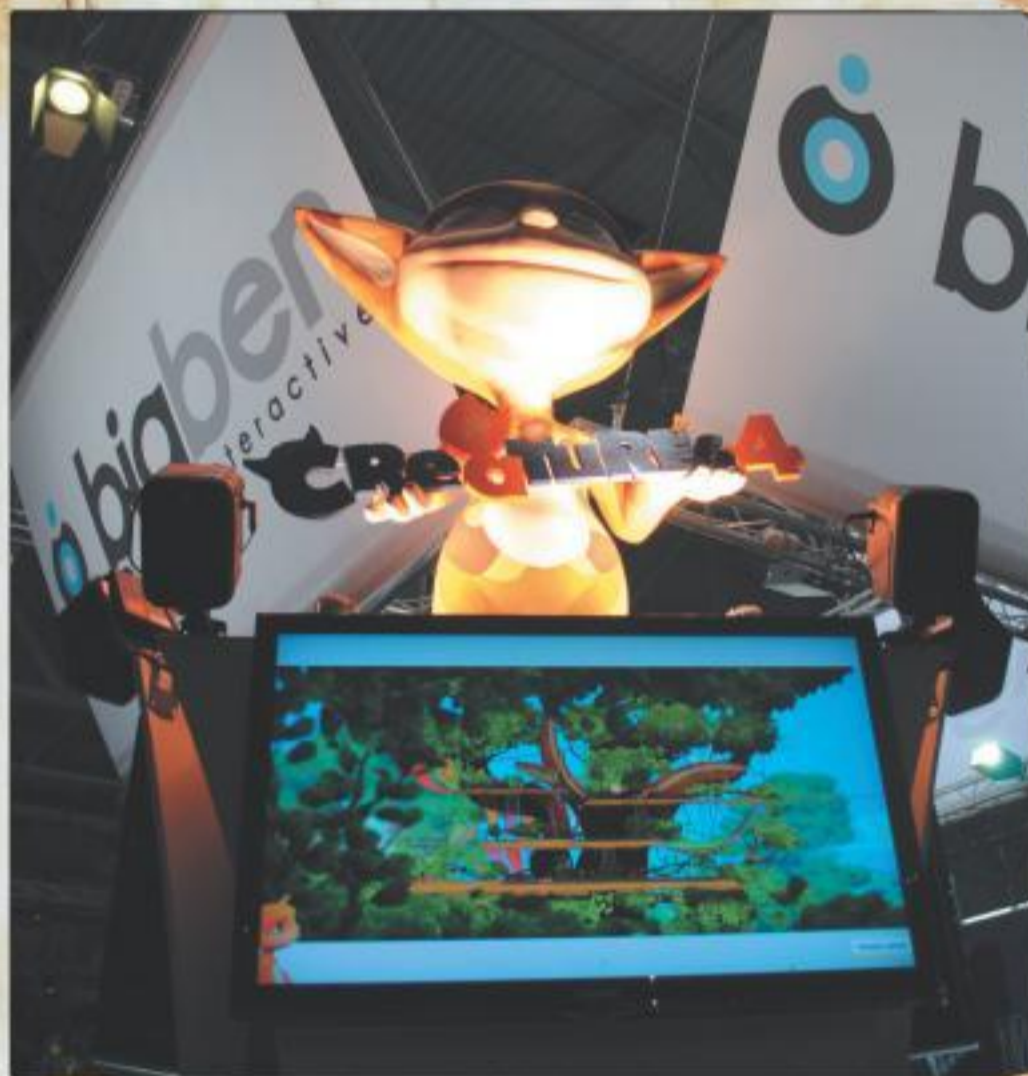
Electronic Arts привезли на выставку живой самолет, который можно было погладить.



Помимо китайских разработчиков, на выставку кстати приехали мексиканские и даже иранские.



На gamescom заявилось столько народу, что организаторам пришлось в какой-то момент перестать пускать новых посетителей.



Самая хорошо забытая игра выставки — Creatures 4.



Те, кому по каким-то причинам надоело играть в новые игры, мог покататься в Gran Turismo 5.



В отличие от относительно тихой бизнес-зоны, основная площадка gamescom временами могла показаться сущим Содомом.



Кельнский собор, расположенный через реку от Koelnmesse, взирает на участников и гостей выставки сверху вниз.



Одна из основных примет удавшейся игровой выставки — дикие очереди и полы, в три слоя покрытые рекламной макулатурой.



ДИКТАТОР НОМЕРА

Жанр Tropicó 4

Политический симулятор

Издатель

Kalypso Media

Разработчик

Naemimont Games

Платформа

PC

Политические карикатуры в рецензируемом в этом номере островном симуляторе Tropicó 4 более чем прозрачные: тут вам и Ричард Никсон, и Ясир Арафат... Но проще всех опознать Фиделя Кастро в яркой (борода, очки, звезда на кителе) коробочной фигуре El Presidente — главного героя игры. Настоящий Кастро стал премьер-министром островной республики Куба в возрасте 32 лет, свергнув диктатора Фульхенсио Батисту в 1959 году, — и оставался ее президентом до 2008 года, пока не передал бразды брату Раулю.



638 покушений

Если верить британскому документальному фильму «638 способов убить Кастро», снятому по книге бывшего телохранителя Кастро Фабио Эскаланте, именно столько раз ЦРУ покушалось на жизнь (и бороду) Фиделя за полвека его правления. Для начала планировалось обработать ботулотоксином личный сигарный запас диктатора — и даже подсунуть ему взрывающуюся кохибу. Но в 1985-м Кастро бросил курить.

Как заядлому ныряльщику, Фиделю собирались подложить пестро раскрашенную (и слегка заминированную) морскую раковину в любимой лагуне и даже привезти целый отравленный скафандр (но никто в ЦРУ не смог придумать, под каким предлогом его можно Кастро подарить). Отчаявшись подсыпать бактериальные яды в фиделевские чай или кофе, Агентство мечтало подбросить в обувь Кастро соли таллия, чтобы у диктатора выпала знаменитая борода.

17 апреля 1961 года за бородой Кастро было послано полторы тысячи кубинских экспатов, — но десант в заливе Свиной был в течение трех дней разгромлен Повстанческой армией.

На снимке: Кастро и марлин в Карибском море не подозревают, что по их души уже готовится отравленный скафандр (1960 г.). Фото: журнал Life.



Кубинские сигары

Едва не погубившие Фиделя сигары скручиваются как вручную, так и машинным способом на контролируемых кубинским правительством фабриках: оболочка, связующий лист и наполнитель из табачных листьев нескольких сортов доставляются из разных районов острова.

В США продажа кубинских товаров запрещена с 1962 года, — но перед тем, как подписать указ об эмбарго, Кеннеди поручил секретарю приобрести 1200 сигар марки H. Urrutia. Несмотря на перенос части мирового производства сигар в Доминиканскую Республику, Гондурас и Никарагуа, сигары остаются кубинским экспортным продуктом №1 (60–70 млн сигар в год).

Американские граждане активно заказывают сигары (\$20 штука) по интернету. Разумеется, 95% сигар видных брендов Romeo y Julieta, Gloria Cubana и Montecristo — со всеми полагающимися шевронами, наклейками и выжженными штампами Habanos s.a. и Necho En Cuba — поддельные.

На снимке: Кастро курит, пока Че Гевара смотрит. 1956 г.

Награды

В 1961 году Кастро получил Международную Ленинскую премию «За укрепление мира между народами»: диктатору были вручены золотая медаль с изображением В.И. Ленина и денежное вознаграждение в размере 25 000 рублей.

Бывшая Международная Сталинская премия «За укрепление мира между народами» и будущая Международная Ленинская премия мира была учреждена в 1956 году и присуждалась сочувствующим СССР иностранным гражданам: помимо Кастро, в том же году ее удостоились ливанский архитектор Антуан Табет, румынский писатель Михаил Садовяну, индийская феминистка Неру Рамешвари, польский журналист Остап Длуский и гвинейский диктатор Ахмед Секу.

Но только Кастро был награжден во время новогоднего парада в Гаване с участием советских танков и бронетранспортеров. Помимо Ленинской премии, с 1951-го по 1976-й Фидель заработал ачивмент «Герой Советского Союза», медаль «Золотая звезда», три ордена Ленина и орден Октябрьской Революции.



Карибский ракетный кризис

Репетиция ядерного армагеддона началась 14 октября 1962 года: самолет-разведчик ВВС США обнаружил советские ракеты в окрестностях деревни Сан-Кристобаль в западной части Кубы.

22 октября президент Джон Кеннеди рассказал о нацеленных на Америку боеголовках по телевизору, положив начало массовому исходу в частные бомбоубежища. Военные советники Кеннеди убеждали его начать бомбардировку Кубы немедленно — после неразберихи с обстрелянными американскими самолетами и готовыми к пуску ракет советскими субмаринами в субботу 27 октября наступила (в терминологии комикса Watchmen) без пяти минут полночь.

28 октября Советский Союз начал демонтаж ракет в обмен на гарантию США не нападать на Кубу и не свергать Кастро... но тень тех 13 дней лежит на современной массовой культуре в виде занудных документалок с названиями вроде «Ракеты октября» и игровой серии Fallout.

На снимке: В гениальном «Дневном свансе» (1993 г.) Джо Данте кинопромоутер Джон Гудман использует атомную кубинскую панику для вирусной рекламы фильма «Человек-муравей».



Follow Test follow reflexionfidel to your camera's shortcuts

- Tweets Favories Following Followers Lists
- reflexionfidel Reflexiones de Fidel
Reflexión de 2007, Los superrevolucionarios bitly/oxeUD
4 Sep
 - reflexionfidel Reflexiones de Fidel
Reflexión de 2009, El fin no justifica los medios bitly/ym6XD
PazVerdeMundo «USA» «Iraq» «EEUU» «Algeria»
4 Sep

Кастро и Twitter

Как это обычно и бывает, завести Twitter-аккаунт (twitter.com/reflexionfidel) Фиделя уговорил лучший друг — венесуэльский президент Уго Чавес (twitter.com/chavezcandanga). Во время визита в Боливию Чавес подзуживал боливийского президента Эво Моралеса и Кастро присоединиться к растущему Twitter-клубу коммунистических политиков и ретвитить друг друга на испанском.

85-летний экс-президент Фидель личных впечатлений («пообедал, чуваки!») не пишет — вместо этого его ассистенты выкладывают отрывки из речей и статей Кастро для государственных газет и телеканалов (про США, НАТО, Ливию и ядерный армагеддон).

Сам Чавес завел аккаунт в апреле 2010-го («для пропаганды боливарианской революции»), у него 1359 твитов и 2 036 146 последователей; Кастро присоединился месяцем позже, но большого успеха не добился: всего 147 712 последователей при 2484 сообщениях.

Помимо Чавеса, Фидель подписан на кубинское отделение Wikileaks (twitter.com/#!/wikileakscuba), брата Рауля (twitter.com/#!/RaulCastroR) и фиды кубинских теле- и радиостанций.

На снимке: Тот же Twitter используется для распространения слухов об очередной смерти бессмертного экс-диктатора: в начале августа циркулировало вирусное фото «Кастро в гробу».

АНТОН ЛОГВИНОВ

ЖАНР
ЭКШЕН-RPG
ИЗДАТЕЛЬ
SQUARE ENIX
РАЗРАБОТЧИК
EIDOS MONTREAL
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
DEUSEX.COM

СИСТЕМНЫЕ
ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
DUAL CORE 2 ГГц,
1 Гб, 256 Мб ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
QUAD CORE 3 ГГц,
2 Гб, 512 Мб ВИДЕО

PS@IGROMANIA.RU

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЭЛЕКТРОНИКА



Описан случай, когда четыре редактора «Игромании» обсуждали одну сцену из Human Revolution, и у каждого она проходила по разному сценарию.

В последний раз я писал рецензию для «Игромании» более семи лет назад, она была посвящена ныне классической **Knights of the Old Republic** и начиналась словами: «Не важно, любите вы «Звездные войны» или нет, ролевые игры или экшены, — не сыграв в KotOR, вы рискуете пропустить самое увлекательное компьютерное приключение последних лет».

Сегодня я готов повторить нечто подобное в отношении **Deus Ex: Human Revolution**. Неважно, какие жанры вы предпочитаете и любите ли киберпанк, — настоящему хороших игр



Боссы удались не в пример хуже, чем в оригинале: там с каждым из них героя связывала пусть небольшая, но история. Здесь — все больше скучные протезированные гориллы-наемники.



Номинальная свобода в выборе имплантов на деле ограничена: например, если не взять «социальную» аугментацию, можно пропустить очень жирный кусок игры.

слишком мало, чтобы размениваться на расовые предпочтения. Ведь даже сейчас, когда Human Revolution пройдена несколько раз и уже есть легкая горечь от подмеченных недостатков, невозможно не признать: это было одно из самых увлекательных интерактивных приключений последних лет. И говорить об этом приходится скорее с сожалением — ведь ничего по-настоящему нового команда **Eidos Montreal** не сделала. Они просто достоверно воссоздали любимую миллионами игру 2000 года.

История безумцев

Если попытаться в двух предложениях объяснить, о чем же вообще Deus Ex и как в него играть, то довольно быстро выяснится, что сделать это невозможно. Deus Ex — это удивительно яркая смесь экшена, стелса, ролевой игры, симулятора детектива, романов Гибсона и Дика и тревожного предчувствия стремительно приближающегося будущего. Те, кто смогли оценить ее в 2000 году, запомнили навсегда и сделали видеоигры либо своей профессией, либо пожизненным хобби, а окружающих людей разделили на тех, кто «в теме», и остальных.

Deus Ex относится к тем романтическим историям игровой индустрии, которые к концу 90-х случались все реже. Дизайнер Джон Ромеро, прославившийся благодаря мрачным текстуркам в **Doom** и **Quake** и носивший тогда статус настоящей рок-звезды индустрии, с помпой покинул родную **id Software**, чтобы основать собственную компанию — **Ion Storm**. В нее



Вопрос «убивать или оглушать охрану?» в Deus Ex не содержит особого морального подтекста: убийство просто производит больше шума и увеличивает шанс обнаружения.

он пригласил своих друзей и известных игровых дизайнеров — Тома Холла и Уоррена Спектора.

Получив карт-бланш на любые безумия от издателя **Eidos**, Ромеро снял пентхаус, нанял фотомоделей в секретарши и развел бурную деятельность. Его самым амбициозным проектом стала **Daikatana** — экшен, действие которого происходило в нескольких временных эпохах. Своим же друзьям он дал полную свободу действий. Говорят, Ромеро просто позвал Уоррена Спектора к себе в кабинет и спросил — хочет ли тот создать игру своей мечты? Так появился Deus Ex.

И это тоже был крайне амбициозный проект, который публика долгое время старалась не замечать. Ion Storm вообще была амбициозной студией с безумными планами, что в конечном итоге ее и погубило. Да и как если не коммерческим и творческим безумием можно назвать игру, где есть три временные эпохи с полноценным набором оружия и врагов (то

есть, по сути, три игры в одной), или замысел Тома Холла — сделать японскую ролевую игру на западный манер (кому ее можно было продать?). Ну, или одну только идею смешать экшен, RPG и стелс — да так, чтобы в игре можно было колесить по всему миру, вышибить любую дверь и проходить каждый уровень тремя способами? Все это было откровенным сумасшествием.

Троица напоминала старых рок-музыкантов, продюсеры которых продолжали давать им деньги на шлюх, кокаин и очередную перезапись нового альбома, который, казалось, вот-вот выйдет, порвет все на свете и оправдает все затраченные на их капризы средства. Но чуда не произошло. **Daikatana** многократно откладывалась, вышла морально и технически устаревшей, никаким хитом не стала и потянула за собой остальные проекты студии — великолепный **Anachronox** Тома Холла был выпущен явно в спешке, а гениальный Deus Ex обрезали вдвое.

Уоррен до сих пор небрежно отзывается о Ромеро — как о клевом талантливом парне, который умел красиво тусоваться и ездить вдохновляться в Японию за счет студии, но плохом руководителе, погубившем компанию. Наверное, он имеет на это право — ведь только его проект из всей линейки Ion Storm по-настоящему выстрелил.

Удачный симбиоз

Почему же Deus Ex стал одной из самых культовых игр в индустрии? У каждого найдется на это миллион ответов. Кто-то расскажет про глубокий геймплей, кто-то вспомнит об атмосфере и великолепной музыке, кто-то упомянет небанальный философский сюжет. Игра начиналась с простой истории двух братьев с врожденными наноимплантами, работавших в антитеррористической организации UNATCO, затем принимала лихой поворот, проводила игрока через сеть мировых загово-



Родовая беда почти всех современных ролевых игр: города в них — это в лучшем случае два десятка скучных обывателей. По большим праздникам — три десятка.



Апгрейды, как и в оригинальной игре, крайне важная часть подготовки к любой серьезной операции: «тюнингованный» пистолет может сравниться по эффективности с тяжелой винтовкой заводской модификации.



Порядок на нижних уровнях Шанхая поддерживают частные военные корпорации или вот местные киборги-бандиты.

ров и неожиданных ситуаций, а в итоге давала вершить судьбы человечества.

После двух недель приключений игрок выяснял, что в Deus Ex нет хорошей концовки, как и не было в игре однозначно плохих и однозначно хороших поступков. Это был мрачный, интересный мир будущего, в котором нужно было жить и решать проблемы по-взрослому, — игра буквально учила подходить к важным вопросам с холодной головой, а не романтическими идеалами. И она умела по-настоящему удивлять.

Но почему все это цепляло до глубины души? Спустя годы кажется, что дело именно в той са-

мой сумасшедшей идее — смешать экшен, стелс-экшен и RPG. Ведь типичная ролевая игра визуально слишком условна, чтобы дать почувствовать каждый сантиметр игрового мира. Даже современные представители жанра (не говоря о тех, что выходили во времена Deus Ex) дают нам лишь немного взаимодействовать с окружающим пространством — на уровне самых примитивных шутеров.

Грубо говоря, авторы не позволяют нам поставить ящик и по нему залезть на лестницу, чтобы перепрыгнуть на соседнее здание. А именно это создает необыкновенный, редкий, свойственный только Deus Ex эффект присутствия. Именно бла-

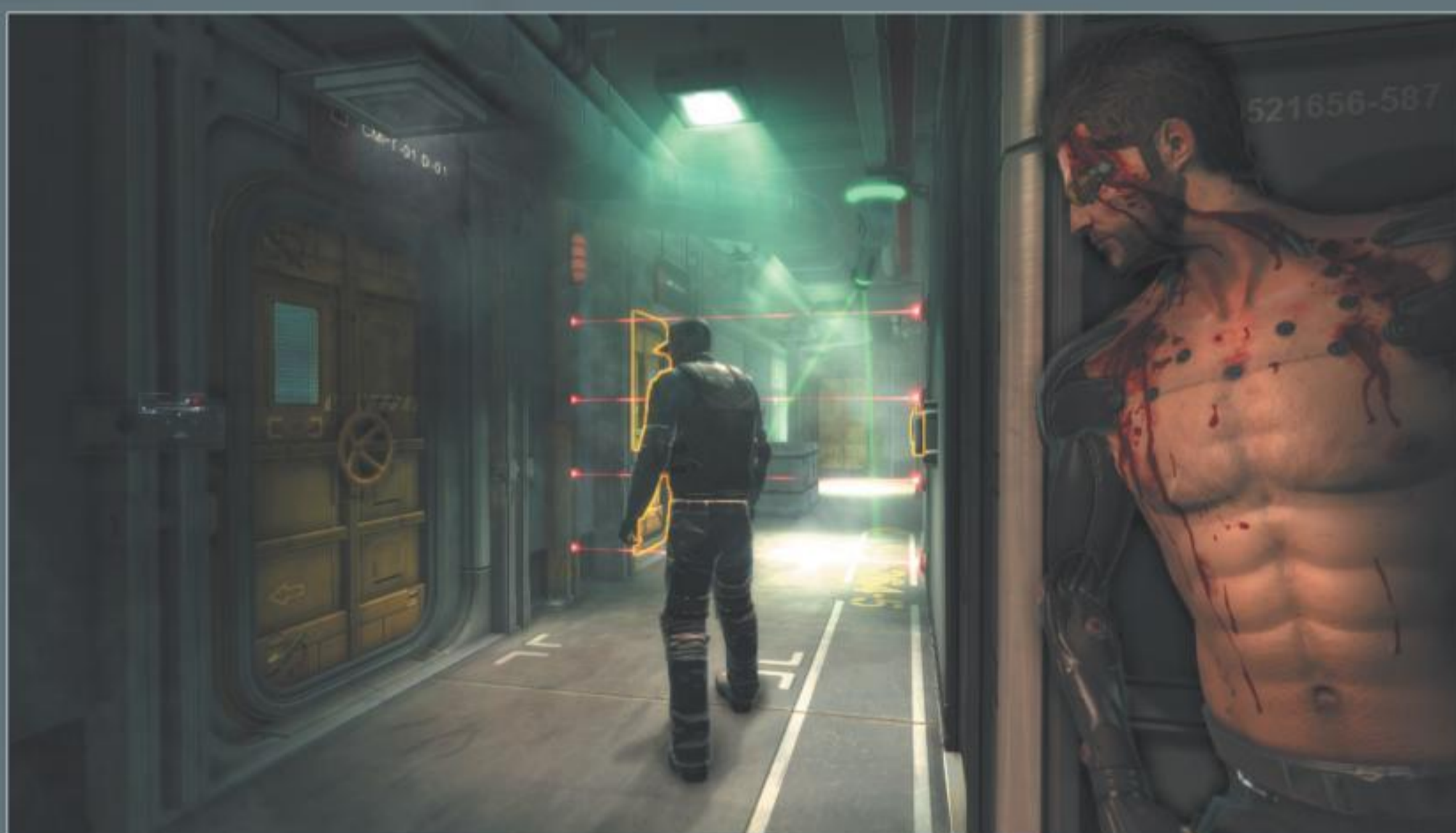
годаря детальному взаимодействию с миром сам мир ощущается таким реальным, а приключение в нем — столь личным.

Экшен тоже выигрывает от такого симбиоза. Прежде всего потому, что, помещенный в экосистему ролевой игры, он вынужден быть не постановочным, а умным и разнообразным. А архитектура уровней, сделанная с оглядкой на стелс-экшены, превращает и без того яркую смесь в поражающий воображение и лишаящий сна наркотик.

На самом деле для Уоррена Спектора Deus Ex был логичным продолжением его работ — желание развить идеи System Shock и Thief до масштабов ролевой игры

было понятно. Однако благодаря за удачный симбиоз разных жанров стоит Харви Смита — главного геймдизайнера проекта, ставшего после Deus Ex легендой индустрии.

Ведь если разобраться, то Deus Ex многократно обогнал свое время и определил развитие жанра на годы вперед. Посмотрите на Mass Effect, Witcher 2 и Fallout 3 — все они пытаются сочетать классический геймплей ролевых игр с экшен-механикой. Но спустя 11 лет, вновь играя в Deus Ex, понимаешь, что делают они это слишком топорно и неинтересно. В них нет целостности. Экшен отдельно, а ролевая игра — отдельно. В результате мы



Как раз перед сдачей этого номера в печать появились скриншоты из первого DLC. Называется «Недостающее звено», выходит в этом месяце.

сперва «играем в диалоги», а потом приступаем к рутинной зачистке местности.

Deus Ex же намного умнее, он буквально заставляет прочувствовать и поверить в его мир. Human Revolution создавался абсолютно новой командой Eidos Montreal, состоящей уже из фанатов оригинала, и игра полностью следует его заветам. Это не побрякушка на один вечер, которую можно за пять минут показать друзьям со словами «гляди, как круто!». Наоборот — окружающие никогда не поймут, от чего все эти восторги, просто глядя на экран. Только уединившись с этой игрой, можно по-настоящему оце-

нить ее. В Deus Ex нужно вжиться в роль, прочувствовать главного героя. В конце концов — стать им. И поверить в мир по ту сторону экрана. Благо в Human Revolution это очень легко сделать.

2027

Deus Ex: Human Revolution — это третья игра в серии (про позорную вторую принято не вспоминать) и приквел ко всей истории. Мы отправляемся всего на несколько лет вперед — в 2027 год. Настала эпоха нового ренессанса человечества, ознаменованного развитием высоких технологий и прорывом в области кибернетических имплантов. Они

позволили решить многие проблемы — калеки вновь стали полноценными членами общества, а люди начали значительно расширять свои способности, невзирая на природные ограничения организма. Но это же породило и массу проблем: человеческое тело отторгало неестественные для него элементы, а все модифицированные люди были вынуждены принимать дорогой наркотик, чтобы подавить процессы отторжения. Без него им грозила смерть.

Еще большие проблемы возникли внутри общества. Появление «улучшенных» людей, которые эффективнее справлялись с задачами, были физически и умственно более про-

двинутыми, вызывало справедливые опасения со стороны обычных людей. Они боялись оказаться вторым сортом, тупиковой ветвью эволюции. Многие считали, что все недостатки и ограничения человеческого тела — это именно то, что и делает нас людьми. В обществе возник раскол, появились многие политические, а подчас и террористические группировки, выступавшие за регуляцию и отмену использования имплантов.

События Human Revolution начинаются как раз накануне слушаний сената по столь щепетильному вопросу. Мы играем за Адама Дженсена — начальника охраны корпорации «Са-



Кстати, Deus Ex относится к редкому сегодня типу игр, где можно, разозлившись, перестрелять надоедливых полицейских. Какими это обернется последствиями — можно только гадать.



Охранники в Deus Ex, не говоря уже о камерах и роботах, — не слепые котятка и могут вычислить вас, если неосторожно выпятите из-за ящика свой супергеройский тохес.



Богатый внутренний мир гражданских в Deus Ex, к сожалению, существует только в письмах и диалогах: на улице эти типы будут прощать вам любые гнусности до тех пор, пока вы не откроете пальбу.

риф Индастрис», мирового лидера в области кибермодификаций. Амбициозный миллиардер Дэвид Сариф взялся восстановить погрязший в руинах Детройт и сделал самый анархичный город в мире штаб-квартирой своей компании.

Его ученые как раз стоят на пороге важнейшего открытия, которое позволит модифицированным людям обойтись без употребления дорогого препарата. Лидер группы — доктор Рид, она же — возлюбленная Адама. Команда готовится представить свои исследования общественности, и именно в этот момент на группу нападают неизвестные. Сам Адам едва остается в живых — практически все части его тела заменяют имплантами. Спустя шесть месяцев, провалявшись в коме и с трудом привыкнув к своему новому облику, Дженсен начинает собственное расследование произошедшего. Это выльется в десятки часов приключений в самых разных городах в самых разных частях света.

Бойся будущего

Поражает, насколько старательно авторы вырисовали мир ближайшего будущего и аккуратно протянули сквозь сюжет связующие с оригиналом нити. Если в первом Deus Ex мы просто погружались в абстрактный научно-фантастический мир, в котором царила разруха из-за гуляющей по улицам чумы Grey Death, то Human Revolution дает нам возможность взглянуть на пугающе правдоподобную версию завтрашнего дня.

Авторы экстраполируют все актуальные сегодня глобальные вопросы и тщательно вплетают их в сюжет оригинальной игры 11-летней давности. В Human Revolution нашлось место всему — и последствиям кризиса автомобильной промышленности, приведшим к потере Детройта, и проблемам глобального потепления, и китайскому экономическому чуду, и назревающей войне ближневосточных стран с Израилем, и крушению Америки как им-

перии (на момент оригинального Deus Ex она уже практически развалилась, а в Human Revolution из-за нефтяного кризиса пока только объявили о независимости Техас и другие нефтяные штаты).

Более того, почти все технологии, представленные в игре, — идейное развитие реально существующих сегодня прототипов. Авторы фантазируют на тему проблем, с которыми мы можем столкнуться, если киберимпланты станут так же доступны, как пластическая хирургия сегодня, размышляют о том, как изменится мир с их распространением. И делают они это невероятно убедительно.

Пока в Америке ведутся политические войны, устраиваются митинги, протесты и слушания сената, китайские корпорации всю штатную дешёвую низкокачественные импланты. У шанхайских шлюх свои заботы — сутенеры насильно заставляют их ставить импланты, поскольку все больше клиентов требует «экзотики». Также это удобный способ посадить их на нейрофазин — то

самое дорогое лекарство, необходимое всем модифицированным. Многие вынуждены ставить импланты, чтобы получить работу, и живут в капсульных отелях бедных районов, чтобы хоть как-то свести концы с концами. Гол-стоп теперь делают не ради iPhone, а чтобы отколоть дорогой протез. От одной мысли, что когда-нибудь это станет реальностью, становится не по себе.

Смысловую картину дополняет визуальное пиршество. Пускай Human Revolution и не блещет технологиями — более стильного, красивого и проработанного мира будущего мы, пожалуй, не видели. Цифровые газеты на электронной бумаге, эластичные мониторы, зарядки для электромашин, гигантские рекламные экраны, безумные виды Шанхая, над которым построили второй, более современный этаж города, — все это завораживает и еще раз заставляет поверить в реальность иллюзорного мира.

Дядя Степа-терминатор

Если вы никогда не играли в Deus Ex, то при игре в Human Revolution у вас непременно случится разрыв шаблона. Формула геймплея 11-летней давности, придуманная Уорреном Спектором и Харви Смитом, по-прежнему намного сложнее и интереснее большинства современных видеоигр. Главное, что нужно понимать: смесь жанров — это всегда компромисс.

Не нужно ожидать от экшен-части постановочных покорных боев в духе Call of Duty, а от ролевой — многокилометрового открытого мира, как в Fallout. Здесь куда меньше насыщенных действием моментов, а города, которые вы посещаете, представлены тремя районами с набором зданий,



Очная ставка с этим седым джентльменом — один из самых напряженных диалогов в игре, но проницательные игроки могут его даже не услышать, достав всю нужную информацию с чужого компьютера.



Для тех, кто действует скрытно, каждая такая комната — своего рода математическая задача.

в которые можно зайти. Сюжет при этом всегда строго линеен и приходит к одному и тому же итогу, несмотря на наличие выбора концовки в финале.

Но как играть в Human Revolution — решаете только вы. В зависимости от вашего стиля прохождения на экране может происходить зубодробительный экшен, высокотехнологичный триллер или детектив. Вы можете быть супергероем, безжалостно расшвыривающим толпы врагов, пробивающим стены и взрывающим двери, или вдумчивым высокотехнологичным шпионом, прокрадывающимся мимо патрулей, взламывающим компьютеры, дверные замки и решающим проблемы хорошо подвешенным языком. А можете — и тем, и другим.

Большинство задач и ситуаций в Deus Ex решается тремя способами, уровни представляют собой развитые архитектурные сооружения, а не прямую трубу с то и дело выскакивающими из-за угла врагами. Предположим, вам нужно проникнуть в полицейский участок, чтобы осмотреть тело в морге, но вы на плохом счету у полиции, а дежурный офицер — ваш бывший коллега по спецназу, который потерял работу благодаря вам. Что делать? Вы можете, конечно, зайти внутрь и всех перестрелять, но не факт, что это удастся. Можно попробовать вступить в диалог с бывшим коллегой, но это будет сложный разговор.

В этот момент игра превращается в аналог теста Войта-Кампфа из «Бегущего по лезвию». Специальные импланты позволяют Адаму отслеживать жизненные показатели и реакции оппонента, анализировать его личность. Но даже давая игрокам в руки такой «читерский» набор, авторы ставят моральную дилемму: можно, конечно, уболтать бедолагу, и он даст вам дос-



Однако никто не осудит вас, если вы будете действовать вот так — хватило бы патронов и здоровья.

туп, но тогда его наверняка уволят, что неизбежно аукнется в будущем. А можно поискать обходные пути. Окажется, что к заднему двору полицейского участка ведет переулок. Но он под напряжением из-за аварии на подстанции. Найдя два ящика, то и дело переставляя их, вы дотянетесь до рубильника, проберетесь во двор, заберетесь по лестнице на крышу и, протиснувшись в вентиляционную шахту, попадете внутрь. Там вы оглушите охранника и получите коды доступа к дверям от личных кабинетов, что поможет вам пробраться незамеченным на цокольный этаж, где находится морг. На этом все способы не исчерпываются. Позже вы узнаете, что, оказывается, под участком проходят сети канализации, поэтому, взломав кодовый замок в подвал и обойдя охранные системы, можно было легко добраться до тела в морге.

Мир Deus Ex предоставляет массу возможностей для того, чтобы вы играли только так, как вам того хочется. То, как игрок взаимодействует с миром, определяют

установленные в тело Адама импланты. Уговорить бывшего коллегу можно с помощью системы феромонов, а пройти по аллее с высоким напряжением и без перестановки ящиков, если в теле героя подключены соответствующие модификации. Путь же через канализацию потребует большого вложения в хакерские способности.

В Deus Ex на удивление хорошо проработаны как экшен-способности героя, так и те, что необходимы для скрытного прохождения. Вы можете спрыгнуть с крыши прямо в центр большого скопления врагов и моментально раскидать их по округе с помощью смертоносной системы «Тайфун». Или, используя оптический камуфляж и возможность смотреть сквозь стены, просто пройти мимо них, взломать компьютер, отключить камеры слежения и перенастроить охранные пулеметы и роботов. А можете дождаться, пока охранники договорят и разойдутся по постам, чтобы оглушить одного за другим и утащить в вентиляцию.

Вообще, в плане стелс-прохождения Deus Ex является, пожалуй, самой интересной игрой в жанре. Здесь действительно можно и нужно отвлекать патрульных не только в заранее предусмотренных для этого местах, как это часто бывает. Причем со временем враги становятся сильно внимательней — начинают чаще обрачиваться и замечать открытые двери. Архитектура уровней также постепенно усложняется: ориентироваться на местности становится сложнее, хоть это и открывает простор для новых тактик прохождения. Одно то, что Human Revolution можно пройти, не убив никого, кроме трех боссов, говорит уже о многом.

I will be smarter

Deus Ex — игра, которая постоянно заставляет думать. Многие геймплейные ситуации заставят врасплох и требуют молниеносных решений. Например, расследуя хищение нейрофазина в стенах родной корпорации, вы



Второстепенные квесты в Deus Ex на самом деле проработаны ничуть не хуже главного. Настоятельно не рекомендуем их пропускать.

пробираетесь в дом к подозреваемому. Хозяина нет дома, и вы обыскиваете квартиру. В этот момент какой-то уличный бандит начинает ломиться в дверь и требовать дозы. Вы паникуете и пытаетесь сообразить — что же делать? Решение нужно принять максимально быстро. Следом вы закрываете все двери внутри квартиры и прячетесь за входом в спальню. Нервы натянуты до предела — слышно, как с грохотом вылетела входная дверь и непрошенный гость вольготно расхаживает по квартире, клацая оружием. Дверь в спальню открывается... и вы вырубаете его со спины. В любой другой RPG этот момент выглядел бы так: бандит вламывается в дверь, начинается диалог, по итогам которого была либо перестрелка, либо все мирно разошлись бы по домам. Deus Ex дает пережить ситуацию на совершенно ином уровне.

Главной особенностью игр серии всегда было отсутствие однозначных решений. Здесь выбор не сводится к тому, как поступить — плохо или хорошо. Здесь, как и в реальном мире, нет белого и черного. Все решения непростые, все варианты кажутся разумными. Только вы решаете, что делать, и напрямую сталкиваетесь с последст-

виями. Злостный террорист на ваших глазах захватил заложницу, а до этого убил еще десяток? Но ведь возможно, что кто-то им манипулировал. От вашего умения вести диалог зависит — выживут ли заложница и преступник. Если вы решите отпустить преступника, то получите презрительные взгляды полицейских и нагоняй от начальства. Но он, озлобленный предательством, начнет собственное расследование и рано или поздно поможет вам.

Сценарий Human Revolution следует заветам Чехова: если на стене висит ружье, то рано или поздно оно должно выстрелить. Все, даже самые мелкие персонажи и детали вселенной, рано или поздно сыграют в сюжете ключевую роль. Ваш личный пилот обмолвилась, что жила в Шанхае? Не удивляйтесь, повстречав ее на улице, спешащей по личным делам. Прочитали в компьютере какого-нибудь клерка совершенно безобидную переписку с техподдержкой и жалобы на злостного хакера? Часов через десять вы с ним встретитесь. Увидели ведущую новостей по телевизору? Что ж, и здесь вас ждет сюрприз. Human Revolution — мастерская сценарная работа. Но оценить ее сможет только вдумчивый, серьезный игрок.

Открой глаза

Вообще, подход к сюжету и диалогам в Deus Ex уникален. В большинстве ролевых игр на месте диалогов мы привыкли видеть либо театральную постановку, либо отрывок из книги. Они неправдоподобно длинные — ведь персонажам всегда нужно рассказать историю семейства до десятого колена, потом о месте, в котором они живут, и не забыть найти мотив присоединиться к группе игрока. Не то чтобы это было плохо. Но до чего же приятно после этого слушать настоящую, живую речь в диалогах Human Revolution! Персонажи здесь говорят, как и положено едва знакомым людям, только по делу. Виртуальный персонаж строит фразы и использует ровно те аргументы, которые использовали бы на его месте вы сами. Это совершенно необычно для видеоигры и позволяет окончательно вжиться в образ.

Персонажам не нужно излагать вам историю своего родового проклятия, потому что подача сюжета в Deus Ex строится совершенно другим образом. Информацию о мире вы черпаете не из диалогов, а читая газеты, просматривая электронные книги, письма и подслушивая случайные разговоры на улице. Во многих играх уже встречались дневники персонажей, аудиозаписи и прочий хлам, который порядком всем надоел.

Но только в Deus Ex набивший оскомину прием превращен в интереснейшую часть геймплея.

Если вы зашли в комнату и перед вами стоит восемь компьютеров, то все их непременно следует взломать и прочитать переписку сотрудников. Только так можно сопоставить все факты и сделать выводы, а игра при этом превратится в настоящий детектив. Попутно можно словить массу фан-сервиса, офисных сплетен и шуточек, а также обязательно узнать что-нибудь новое о мире. Конечно, этого можно и не делать. Придя в капсульный отель в бедном районе Шанхая, вы можете бодро проследовать к своей цели. Но тогда вы не узнаете истории его постояльцев. О том, как отец врет семье о командировке в Австралию и рассказывает, как хорошо ему живется в пятизвездочном отеле; как девушка убеждает своих родителей, что работает в местном публичном доме простой уборщицей; как богатый отец отказался заходить в дыру, где живет его отправившаяся на вольные хлеба дочь. Словом, вы пропустите половину игры. И, напротив, прочитав и внимательно осмотрев все вокруг, вы сможете по-настоящему проникнуться атмосферой места и неожиданно разглядеть за виртуальными статистами почти живых людей.

В каждой комнате Deus Ex огромное количество деталей, ино-



Мужчина справа, похоже, очень сильно напуган и вот-вот испортит дорогой ламинат.

гда даже стол обычного работника хочется рассматривать минутами. И зачастую это не просто декорации — из названий книг, журналов и плакатов можно почерпнуть дополнительную информацию о мире и конкретном персонаже. Впервые придя домой к Адаму, вы зайдете в ванную, увидите там разбитое зеркало и больше уже никогда не будете безразлично относиться к главному герою.

Вскоре выходящему **Mass Effect 3** стоит серьезно беспокоиться — визуальные стили двух игр очень похожи, но по проработке мира **Deus Ex** находится в совершенно другой галактике. После **Human Revolution**

все миры **Mass Effect** кажутся безжизненными и стерильными.

Разумеется, чтобы полностью оценить мир **Deus Ex**, нужен соответствующий культурный багаж. Здесь повсюду встречаются отсылки к различным произведениям кино и литературы, которые невольно вызовут улыбку у посвященных. В Шанхае вы встретите чуть ли не прямые иллюстрации отрывков «Нейроманта», детройтские полицейские будут шутить, что произошедшее с Дженсеном напоминает им старый фильм 80-х годов прошлого века («Робокоп»), а по громкоговорителю будут приглашать Декарда пройти к капитану — отсылками к «Бегущему по лезвию» вообще пропитана вся иг-

ра. **Human Revolution** знает, как отблагодарить вдумчивых игроков и поклонников киберпанка.

Запрещенный прием

Рассказывать, чем же так великолепна **Human Revolution** и почему в нее стоит немедленно поиграть, можно долго. Проблема одна — во всем этом великолепии нет ничего нового. В действительности — это приквел, который скорее похож на ремейк. Практически всю игру авторы отработывают программу оригинала: улицы Нью-Йорка здесь заменяют развалины Детройта, а вместо Гонконга предлагают прошвырнуться по Шанхаю. Есть ночной клуб и планы по-

ссорить две крупные банды. На месте даже злодейка-азиатка и компьютер, прикидывающийся человеком. Сюжет так же приходит к похожему итогу, за исключением наличия действительно сильной альтернативной четвертой концовки в противовес к привычным трем.

Тут и там встречаются распространенные штампы из фантастических книг, фильмов и игр. Печальные последствия использования имплантов встречались в **Metal Gear Solid 4** (сага Хидео Кодзимы вообще сильно цитируется игрой — тут есть даже уровень-трибьют MGS1), образы Дэвида Сарифа и ведущей новостей заставляют вспомнить «Бегущего по лез-



Хотя враги глядят далеко, маршруты их перемещения всегда остаются неизменными, и просчитать их очень легко. Они даже оглядываются все время в одних и тех же местах.

вию», трех женщин в компьютере мы видели в «Особом мнении». И то уже не просто оммаж, а прямое заимствование.

А те, кто играл в оригинал, ощутят в Human Revolution недостаток собственного, оригинального подтекста. Сюжет игры во все не глуп и затрагивает многие важные темы. Дэвид Сариф на своем примере подтверждает поговорку «от добра добра не ищут», с ужасом смотря на пыляющие улицы Детройта, который он так старательно пытался восстановить. Авторы показывают, как падко современное общество на иллюзорные медийные образы, и высмеивают его стадный инстинкт. И тут же спрашивают, а что мы бы сделали с этим отупевшим стадом, если бы могли? Даже предлагают вариант джентльменского ухода от ответа. В игре много всего, но опять же — авторы просто раз-

мышляют на темы оригинального Deus Ex несколькими другими способами. Ничего по-настоящему своего, авторского молодая команда из Eidos Montreal придумать не смогла, зато отработала программу оригинала с горящими глазами.

Проходившие оригинальный Deus Ex оценят огромное количество отсылок к предыдущим играм. Одиозный злодей Боб Пейдж канонически появляется в интро, его правая рука Джозеф Мандерлей подмигивает нам из электронных писем и руководит тайными операциями FEMA. Тут и там встречаются упоминания о Versalife и Page Industries. Нашлось даже место юным приключениям Трейсера Тонга и шутке про женский туалет.

По иронии судьбы именно игравшие в оригинал люди лучше всех прочувствуют все проб-

лемы Human Revolution. За все много часов игры фанаты так и не увидят сцены более сильной, чем побег из тюрьмы в первой части, а услышав по радио знакомую музыку, вдруг осознают, что она намного лучше новомодного эмбиента, и пожалеют, что радио нельзя таскать с собой.



Впрочем, сказанное совершенно не касается нового поколения игроков, не знакомого с игрой 2000 года. Для них Human Revolution станет настоящим открытием. Они узнают, что игры могут быть умными, что экшен — это необязательно заскриптованная труба с врагами, а ролевая игра может погрузить в свой мир настолько, что игрок будет чувствовать себя героем каждую секунду игрового времени и сопереживать происходящему на экране.

Да, не все идеально. После прохождения некоторые сюжетные линии кажутся оборванными (намеренно или нет — покажут DLC), видно, что игру спешно обрезали и перекраивали. Но при всем при этом, будучи во многом хуже оригинала, Deus Ex: Human Revolution все равно смотрится в разы сильнее большинства игр на рынке. Сыграть в нее — как очнуться от спячки, в которую нас последние годы старательно погружали игровые гиганты, бесконечно упрощая классические формулы. После Deus Ex другие виртуальные миры кажутся просто-напросто игрушечными. И в заключение вновь повторюсь: не сыграть в Human Revolution — значит пропустить одно из самых увлекательных интерактивных приключений, какое только может предложить видеоигра. ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Дождались?

Новая команда не смогла придумать ничего нового, но зато с высочайшим уважением воссоздала все лучшее, что было в первом Deus Ex. Даже спустя одиннадцать лет это хорошая заявка на титул «Игра года».

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 10

ГРАФИКА

★★★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★ 9.0

Рейтинг «Мании»:

9,5

«Великолепно»

RENEGADE OPS™



Новая ураганная игра от создателей Just Cause в лучших традициях Jungle Strike!

12
www.pegi.info

ПОЛНОСТЬЮ
НА
РУССКОМ ЯЗЫКЕ


AVALANCHE STUDIOS

PC CD/DVD
ROM

SEGA®

Как я провел лето

Жанр
Зомби-отпуск

Издатель

Deep Silver

Разработчик

Techland

Мультиплеер

Интернет

Платформы

PC, Xbox 360, PS3

Сайт игры

deadislandgame.com

Артем
Комолятов

DEAD ISLAND

У людей, активно интересующихся темой зомби, со временем развивается специфический комплекс. После просмотра огромного количества фильмов о живых мертвецах и многих часов виртуального шинкования подгнившей плоти человек волей-неволей начинает готовиться к настоящему восстанию мертвых из могил. Причем здравомыслие человека не играет никакой роли: даже если тот прекрасно понимает невозможность зомби-апокалипсиса как такового, он все равно четко фиксирует в памяти основные правила выживания. Так, на всякий случай.

Вот только в зомби-культуре до сих пор полно белых пятен. Мы все не раз видели толпы живых мертвецов в городах, супермаркетах и сельской местности, но до сих пор непонятно, как себя вести, если вспышка эпидемии произойдет в самолете. Или на пассажирском корабле посреди океана.

Впрочем, теперь стараниями Techland одним большим белым пятном стало меньше. Dead Island — это подробный и обстоятельный ответ на давно

мучивший нас вопрос: «Что делать, если, лежа на пляже со стаканом мохито, вы с удивлением обнаруживаете, что вашу ногу грызет полуразложившаяся красотка в бикини?»

Все включено

По традиции эпидемия началась внезапно. Ничто не предвещало бед для курортного островка Бана, что в Папуа-Новой Гвинее — на дворе разгар сезона, туристы прут косяками и не стесняются тратить деньги. Все изменилось за одну ночь: почти все население острова либо превратилось в зомби, либо было ими же съедено, лишь немногим счастливчикам удалось скрыться от инфекции. Больше всех же повезло игроку — по каким-то причинам у вас есть иммунитет к вирусу, так что превращение в мычащего упыря вам не грозит. Впрочем, от попадания на шведский стол для озверевших туристов исключительный иммунитет не спасет, так что первоочередной задачей становится выживание на многострадальном острове, поиск спасшихся и своевременная эвакуация.

Вообще, идея устроить локальный зомби-апокалипсис среди пляжей, морского воздуха и кокосовых пальм видится без пяти минут гениальной. Жанр игр про живых мертвецов переживает острый дефицит витамина D: большинство разработчиков принуждают разбираться с зомби в кромешной темноте или же в сумерках. В Dead Island же поначалу переживаешь небольшой разрыв шаблона: вроде как перед тобой и полноценная зомби-игра, но тут светло, райски красиво, здесь хочется остаться жить — даже несмотря на гниющие на солнце трупы и бессовестные цены в баре.

Пляжный манчкинизм

Однако Dead Island удивляет не только и не столько своими декорациями. Игра до поры до времени мастерски прикидывается удачным зомби-экшеном с акцентом на ближний бой. Но при детальном рассмотрении вдруг выясняется, что перед нами вовсе не Left 4 Dead с веслами и палками, а

самая настоящая Diablo от первого лица.

Так, в самом начале нам на выбор дается четыре героя, каждый из которых специализируется на каком-либо типе оружия. Например, матерый рэпер Сэм Би — мастер в обращении с тяжелым тупым оружием, китаянка Сян Мэй отдает предпочтение пистолетам и автоматам, бывший футболист Логан делает ставку на прицельное бросание подворачивающегося под руку хлама, а телохранительница Пурна шинкует нежить клинками и заточками. Это, впрочем, не значит, что, выбрав специализацию, вы закроете для себя остальные виды оружия: на первых порах придется использовать все, что плохо лежит, потому что оружие быстро портится и ломается в самый жаркий момент битвы, так что приходится отбиваться всеми доступными способами.

За убийство зомби и выполнение квестов ваш герой получает опыт и растет в уровнях. Здесь же — возможность прокачивать таланты и перки, которые сильно облегчают жизнь на острове. Например, Сэма Би



Кроме солнечных пляжей, здесь есть и моменты, когда приходится спускаться в тесные помещения. Света там, разумеется, почти нет.



Чувствуется, через мгновение этот парень в гавайской рубашке не досчитается одной руки.



Тратить патроны и огнестрельному оружию на зомби — чертовски расточительно. Уж лучше приберечь их для живых мародеров.

можно превратить в классического танка, за версту привлекающего внимание толпы монстров, или же в безбашенного берсеркера, рвущего мертвецов голыми руками.

В дальнейшем Diablo-приветы начинают сыпаться каскадом. Оружие здесь можно ремонтировать, апгрейдить или создавать на верстаке с нуля. В мире встречаются запертые сундуки, для взлома которых нужно прокачивать отдельный талант. Герои не умирают, а лишь теряют процент имеющихся в кармане денег и возрождаются на ближайшем чекпойнте. Вы путешествуете по открытому острову и находите поселения выживших со всеми полагающимися удобствами: квестодателями, торговцами, транспортом и ремонтным станком. Словом, не хватает только изометрической перспективы и Портянок Китовъей Выносливости.

Апокалипсис завтра

Вот только это заигрывание с Rogue-RPG выходит Dead Island боком. В какой-то момент понимаешь, что Techland пере-

несла в свою игру не только интересные фишки «дьяблоклонов», но и ворох сопутствующих жанру болячек.

Подавляющее большинство квестов Dead Island — это невыразимо скучные «пойди туда и принеси то». По-настоящему интересных и оригинальных заданий в игре раз-два и обчелся, из-за чего приходится раз за разом повторять одну и ту же рутину: добраться до города, получить полную корзинку квестов, исколесить остров в поисках нужных предметов, вернуться и получить полагающуюся награду. И так — бесконечное количество раз. Вы растете в уровнях, обзаводитесь новым оружием, находите рецепты и ингредиенты для изобретения новых способов выкашивания мертвецов, прокачиваете новые таланты, навешиваете на любимую «синюю» битву улучшения — и все это обильно разбавляется множеством схваток с мертвецами. И, собственно, все — в этом вся суть Dead Island.

В результате такая механика напрочь убивает критически важную составляющую любой зомби-игры — атмосферу. В

апокалипсис на райском острове попросту не веришь, в воздухе не витает запах отчаяния и смерти, а толпу мертвецов тут встречаешь не криками ужаса, сдобренными изрядной порцией мата, а буднично-ленивым: «О, еще экспа бежит, хорошо».

За смерть атмосферы ответственны и сценаристы Techland, которые при оптимистическом начале истории наотрез отказались должным образом развить сюжет. По идее, у каждого персонажа за плечами своя интересная история. Например, Логан, в прошлом успешный спортсмен, быстро скатился вниз из-за алкоголя и наркотиков, а окончательный крест на его карьере поставила травма колена, которую тот получил в пьяной драке. Рэпер Сэм Би — угасающая звезда, прибыл на остров, чтобы исполнить один из своих прошлых хитов и лишний раз напомнить о себе. А Пурну выгнали из полиции после того, как она пристрелила несовершеннолетнего преступника. С таким «багажом» у каждого из этих персонажей можно было написать по-настоящему захватывающий



сценарий или хотя бы как-то развить их характеры в процессе игры. Печально, но никакого развития или хотя бы адекватного отыгрыша роли, каждым героем здесь не происходит вообще — колоритная «Команда Политкорректность» здесь служит лишь как набор «шкурок» для игрока.



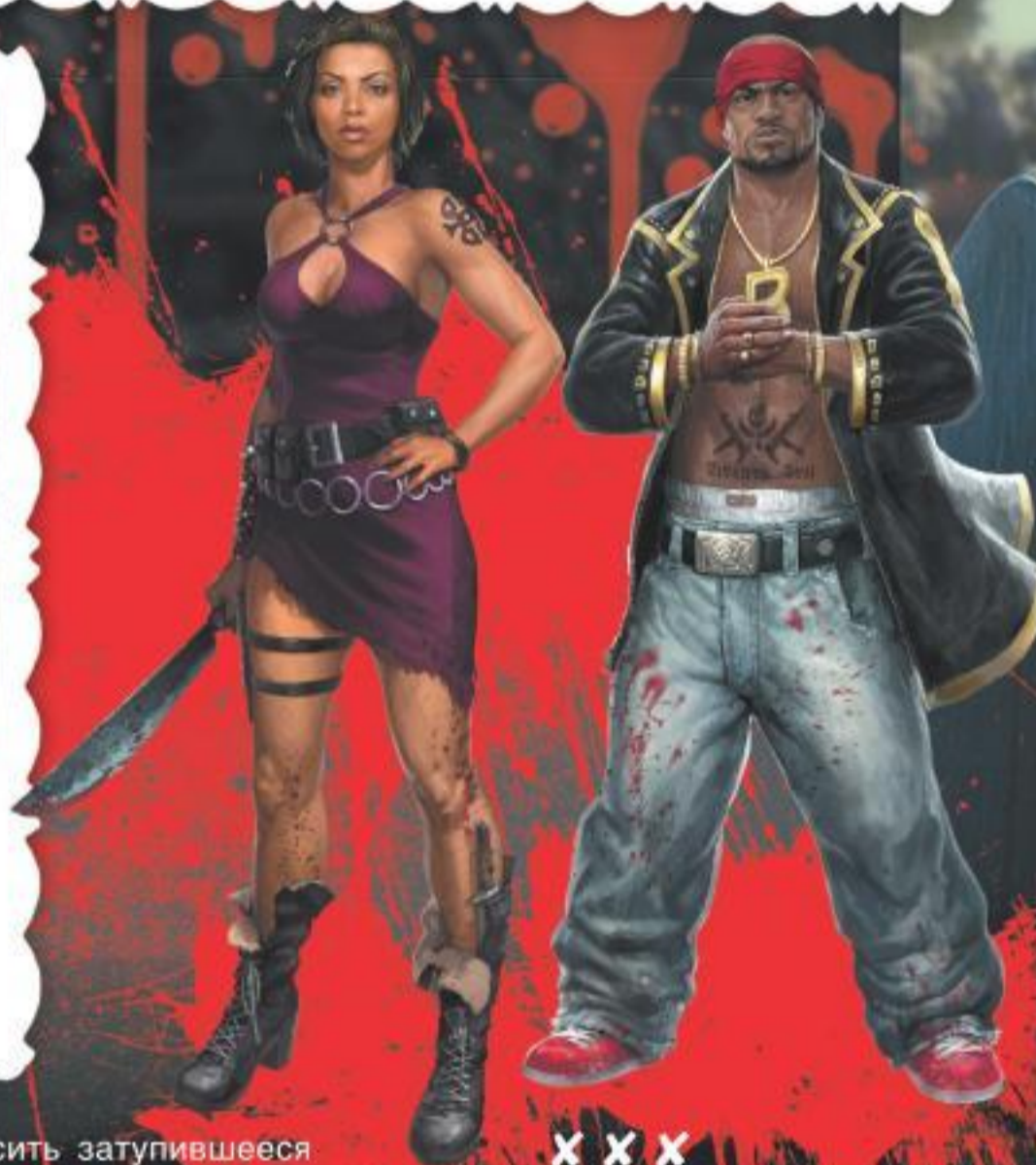
Товарищ зомби вежливо, но настойчиво просит вас привести дверь в порядок.



Увы, драмой здесь и не пахнет. Все, на что способны здешние NPC, — это сидеть в убежище и тихо хныкать.



Один коктейль Молотова — и эта воинствующая братия сгорит за секунды. Правда, вместе с бедолагой-выжившим, что сидит в машине.



Самурай с веслом

Но вот что интересно: когда дело доходит до непосредственного мордобоя, про отсутствие атмосферы, неинтересных персонажей и раздражающие баги напроочь забываешь. Потому что при всех досадных упущениях Techland нужно отдать должное — истреблять зомби тут до неприличия весело.

Все дело в продвинутой боевой системе от первого лица. Каждого противника в Dead Island принято анатомически корректно расчленять. Скажем, чтобы бешеный инфицированный не размахивал руками, их можно попросту отсечь точным ударом мачете. Или, если вы предпочитаете тяжелое оружие, сломать плечевую кость, чтобы

конечность правдоподобно повисла на пучках кожи и мышц. Система повреждений позволяет художественно освежать и аккуратно четвертовать зомби — лишь бы не бросался на отдыхающих. При драках недостаточно просто молотить по кнопке атаки, закликивая оживших мертвецов, — к этому не располагает полоска выносливости и живучесть врагов.

Все это делает зомби-генцид в Dead Island куда зрелищнее и сложнее. Зомби нападают малыми группами (по сравнению в Dead Rising или Left 4 Dead) и весьма успешно отправляют героев в нокаут. Приходится использовать все возможности боевой системы. В одном бою вы можете отсечь головы двум шустрым

зомби, бросить затупившееся оружие в подбегающего упыря, запинать группу медленных мертвяков ногами, повалить их на землю и неспортивно добить битой, зарядить мощным хуком справа окровавленному туристу, лезущему целоваться, сломать последнее весло о голову пожеванного официанта и, оставшись без оружия и здоровья, позорно ретироваться с поля боя в ближайшую кладовую. Тут игрок не чувствует себя адской газонокосилкой, способной одним махом выкосить орду монстров, — напротив, вы осознаете свою уязвимость и не бросаетесь в пекло с радостным «Ура!». Из-за этого битвы в Dead Island совсем не надоедают.

XXX

При всей своей неровности и местечковых провалах Dead Island удастся главное — выгодно выделиться на фоне прочих игр про живых мертвецов. Все-таки нечасто нам позволяют пережить зомби-апокалипсис на шикарном морском курорте, лихо отмахиваясь от голодных туристов байдарочным веслом. Если вы цените зомби-игры за гнетущую атмосферу ожившего кошмара, то в Dead Island вам делать нечего — даже в «американском пироге» Dead Rising 2 этой атмосферы много больше. Вопрос в другом: так ли она здесь нужна, если взамен Techland предлагает нам каникулы на залитом солнцем пляже? X

ДОЖДАЛИСЬ?

Активный отдых на тропическом острове: в программе развлечений — четвертование толп живых мертвецов, изготовление оружия из пляжного инвентаря и солнечные ванны. Если вы не успели за лето разжиться бронзовым загаром, Dead Island поможет решить эту проблему.

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

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

Рейтинг

8,0

«Отлично»

Экстремальный туризм

Может показаться, что нашествие живых мертвецов — это самое страшное, что может случиться с вами на отдыхе. На самом деле это не так: по сравнению с некоторыми вещами перспектива отбиваться от толп зомби в пятизвездочном отеле будет меньшим из зол.

Челюсти: Возмездие

По статистике, шансов быть съеденным акулой у обычного человека почти в 30 раз меньше, чем получить ободряющий удар молнией в темечко. Впрочем, это не мешает людям умирать и от попадания молнии, и от челюстей акул.

Но не всегда встречи человека с акулой заканчиваются печально. Ричарду Уотли, 55-летнему триатлонисту из США, удалось не только спастись от прожорливой рыбы, но и весьма чувствительно задеть ее самооценку. Во время одного из заплывов спортсмен ощутил мощный толчок в бедро — так морской хищник сделал первую «пробу» своей будущей жертвы. Ричард был почти в ста метрах от берега, так что шансов спастись у него почти не оставалось. Уотли уже начал прощаться со своими конечностями, когда решил напоследок задать акуле жару — со всей силы ударил ее кулаком по носу. Удивленная наглостью своего завтрака, та на время отступила. Через несколько минут она попыталась схватить Ричарда во второй раз, пока он что есть сил плыл к берегу, но тут же получила еще один удар. Так продолжалось некоторое время, пока спортсмен не выбрался на сушу, а униженная акула не отступила.

Если шевелится — значит, свежее

Сувениры бывают разные. Например, из Китая многие туристы уезжают, прихватив с собой набор чайных кружек, глиняные статуэтки или же червей в мозгу.

Так называемые «гуанчжоуские круглые черви» — один из самых опасных подарков, которые можно получить в Китае. Эти микроскопические черви отличаются завидной живучестью и широким спектром распространения — паразиты живут и в морских моллюсках, и в рыбах, и в млекопитающих, в том числе и человеке. Обычно туристы подхватывают этих червей после того, как отведают что-нибудь из местной экзотической кухни. В сырых морепродуктах еще живы колонии паразитов, которые с удовольствием переселяются в тело нового хозяина.

Гуанчжоуские круглые черви быстро плодятся и проникают во все органы человека: их можно обнаружить у себя в сердце, желудочно-кишечном тракте, легких, почках и печени. Особо опасны случаи, когда паразиты проникают в мозг: незваные гости начинают питаться корой головного мозга и закупоривать собой микрокапилляры, что приводит к слабоумию и смерти носителя. Так что, если будете в Китае, дважды подумайте, прежде чем отведать еще шевелящегося осьминога.

Ты — это то, что ты ешь

В современном мире можно быть съеденным и без участия зомби. Во многих африканских племенах все еще живы традиции каннибализма, причем белый человек считается очень редким и ценным деликатесом. Например, в Кении части тела европейцев используются во многих ритуалах диких аборигенов: когда мальчик становится мужчиной, он должен съесть кисть белого человека. Если же парень дослужился до «офицера» в войске племени, то на ритуальный обед он съедает мозг и сердце белого ребенка с вареной кожей белой женщины. Во многом именно из-за гастрономических пристрастий местных племен в Африке ежегодно пропадает без вести огромное количество туристов.

В Заире же на рынке можно прикупить вешалки и рыболовные крючки, сделанные из человеческих костей. На соседнем прилавке — сушеные пальцы и соленые уши как закуска к пиву. В каннибализме был уличен и вице-мэр заирского города Свази. У него в холодильнике были обнаружены части тела белой женщины. Сам вице-мэр отрицает факт поедания человечины — мол, это так, закуска для гостей из диких районов. Верим, верим.



Имейте в виду: икhtiологи категорически не рекомендуют бить акул. По мнению экспертов, если вы не обладаете силой Майка Тайсона, так вы только раздражите хищника.



Как знать: может быть, через несколько сотен лет эти красавцы научатся не только питаться человеческими мозгами, но и контролировать тело носителя.



Каннибалы с острова Малекулу всем своим видом показывают, что вы очень аппетитно выглядите.

Жанр

Шутер

Издатель

Codemasters

Разработчик

Codemasters Guildford

Платформы

Xbox 360, PS3

Сайт игры

bodycountgame.com

BODYCOUNT

Счетчик барахлит

Илья Янович

Предыдущая игра художественного руководителя **Bodycount** Стюарта Блэка, которая странным образом называлась **Black**, страдала от катастрофического несоответствия формы и содержания. Красивые ролики в темных тонах, взвешенной пафос про элитный отряд, не подчиняющийся правительству, повествование через флэшбеки, от музыки можно было захлебнуться в слезах. А где-то в перерывах между всем этим главный герой валил потолки, двадцать минут прыгал козлом по помещению в поисках уязви-

мой стены, убивал из дробовика сразу троих и исследовал карикатурную Чечню — все это не слишком-то ассоциировалось с изящными операциями супер-агентов.

Про хрупкие интерьеры и полную разрушаемость Стюарт говорил и в отношении **Bodycount** (которая, по сути, **Black 2** плюс юридические формальности), но затем тут же добавлял, что восхищается Леди Гагой, а его команда жаждет сделать с шутерами то же, что она сделала с поп-музыкой. Поэтому вопрос о том, что же его интересует

больше — стильное приключение или демонтаж строений, оставался до поры до времени открытым.

Взрыв на макаронной фабрике

Ответ на него получаешь после первой же перестрелки. Наемник Джексон несет через города и деревни, с раздражающим стрекотом автомата убивает целые кучи одинаковых врагов. Повсюду расставлены взрывающиеся бочки, от брошенной гранаты на километр уносит облом-

ки укрытий, и даже табуретку, которую заметить-то трудно, тут можно разнести на пять аккуратных кусков. Несмотря на то, что у игры сменились издатель и движок, а часть новой команды составляют бывшие сотрудники **Bullfrog** (которые вообще-то спокойные британские джентльмены), игра действительно очень похожа на **Black** без всего, как решил верховный идеолог, лишнего.

Настолько похожа, что поначалу это даже мило. Мы часто пишем, что такой-то шутер похож на боевики 80-х (см., например, **Call**



Почему в **Bodycount** встречаются люди в космической униформе, а на одном из уровней из земли вырастает странная башня, поясняют неохотно.



Стрелять непосредственно во врагов совершенно необязательно: рядом всегда есть что-нибудь взрывоопасное.

of Juarez: The Cartel в прошлом номере), но Bodycount в этом смысле идет еще дальше — она похожа на видеоигры 80-х. Здесь нет ни одной сцены, над которой авторы бы размышляли больше трех секунд. Уровни выстроены по логике стародавнего скроллера. Если сражаемся в Африке, то нам нужно три негра в смешных оранжевых штанах, но с разным оружием, а босс будет таким же негром, только покрупнее и с пулеметом. И пусть он при появлении проламывает стену. Перемещаемся в Азию — не вопрос, перерисуем всех врагов в стереотипных азиатов. Нужна секретная футуристическая лаборатория, похожая на залы имперского крейсера (здесь почему-то есть и такое)? Запустим туда игрока через секунду после перестрелки среди пыльных домиков и пальм под палящим южным солнцем. Все примерно как в **Contra**.

Про Black, опять же, можно рассказать в схожем ключе. Но там все было чуточку умнее, чуточку спокойнее, чуточку масштабнее. Там был человеческий дизайн. Но главное — после выматывающей, беспорядочной перестрелки шли гениальные ролики или бутафорские стелс-эпизоды под надрывающийся оркестр, а минут через двадцать, глядишь, и снова захочется ломать мебель.

В Bodycount, кроме ломающихся предметов, нет вообще ничего, хотя это не такая уж проблема. Ведь студии-конкуренты, за исключением разработчиков серии **Red Faction**, уже наигрались с «полной разрушаемостью» и вообще перестали тратить на нее силы в последних играх. Bodycount мог бы выстрелить хотя бы за счет своей уникальности, но здесь, к великому сожалению, ломается лишь строго обозначенная периферия: какие-то балки, мелкие укрытия, неприметные деревяшки и лишь некоторые стены. Авторы с самого начала говорили, что физика у них особенная, поэтому здание целиком, как в **Red Faction: Guerilla**, уничтожить нельзя — дескать, такая вседозволенность веселит лишь



Так близко к врагам подбираться, конечно, не рекомендуется, но уследить за тем, что, где и как тут происходит, невероятно сложно.

поначалу, а потом только мешает. По той же причине разлетающиеся обломки, мол, не будут причинять вреда ни вам, ни врагам, ведь главное — чтобы выглядело все как в кино.

Мысли здравые, но они не имеют никакого отношения к тому, что происходит в Bodycount, где самый помпезный погром — это когда вокруг дверного косяка камешки осыпаются.

Трещина

Понятно, что перестрелки здесь плохие вовсе не из-за того, что дома при этом не рушатся. Просто все те обещанные тактические возможности, которые должны были придать происходящему хоть какой-то смысл, здесь не работают. «Если в группе врага медик, два штурмовика и техник, я сначала пристрелю одного из солдат, а когда к нему рванет врач, пристрелю его и инженера. Иначе мне надерут задницу...» — так Блэк до релиза пояснял особенности боевой системы. Но на деле во всей этой неуправляемой суматохе различить классы противников и тем более разработать какую-то стратегию просто невозможно. Да и не нужно: проще стрельнуть в баллон с газом.



Даже после взрыва и картинного полета некоторые африканцы могут подняться и продолжить бой.

Еще большей профанацией обернулась «революционная» система укрытий, которая должна была позволить игроку просунуть оружие в совершенно любое отверстие, а если такого отверстия нет — проделать его самому. Здесь и сказать-то толком нечего: такого в игре просто нет.

Из заявленного полтора года назад остались только бонус-режимы: накопив достаточное количество ярких кружков, выпадающих из врагов, можно на время стать практически неуязвимым, усилить мощность и скорострельность оружия, а затем и наслать авиаудар — который, впрочем, лишний раз напомина-

ет о том, что стереть с лица земли полкарты не разрешают.

■ ■ ■

Шаткая механика Bodycount, конечно, небезнадежна, даже если брать в расчет скверную физическую модель. Просто Стюарт Блэк как никто должен знать: там, где недостает таланта и фантазии, надо все засыпать равномерным слоем денег. Но Codemasters не Electronic Arts, и Bodycount для нее — скорее незаметный милитари-шутер в пике отступающим на два месяца конкурентам, чем приоритетный проект, который стоит сил и средств. В том числе и ваших. ■

- Реиграбельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
- Легко освоить

Дождались?

Black без интересного сюжета, Чечни и красивой музыки, зато на том же самом техническом уровне.

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

Рейтинг

5,5

«Средне»



Илья Янович

WARHAMMER
40,000

Жанр

Экшен

Издатель

THQ

Разработчик

Relic Entertainment

Мультиплеер

Интернет

Платформы

PC, Xbox 360, PS3

Сайт игры

spacemarine.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо: Dual Core 2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Желательно: Dual Core 3 ГГц, 4 Гб, 1 Гб видео

SPACE MARINE

ВИВАТ, УЛЬТРАМАРИНЫ!

Вокруг Warhammer 40 000: Space Marine произвольно возникло два мифа. Первый — что это дебют Relic в жанре, хотя в 2006 году у них был довольно скверный командный шутер The Outfit. Второй — что футуристическая вселенная Warhammer впервые послужит основой для экшена, но один такой, Warhammer 40 000: Fire Warrior (ужасный), уже вышел в 2003 году, а другой, Warhammer 40 000: Agents of Death (предположительно,

ужасный), отменили десять лет назад.

Плохое быстро забывается. Но даже если оставить за скобками тот факт, что на выставках Space Marine далеко не блистала, то два вышеописанных обстоятельства уже должны были отговорить THQ от попыток сделать шутер имени Императора — по крайней мере, не в таком виде и не с этими разработчиками. Тем не менее Space Marine случился, и его тоже придется забыть поскорее.

Ультрамарины, вперед!

Конечно, Space Marine нельзя сравнить с Gears of War. Тут, тяжело громяхая, ходят примерно такие же мужики в квадратных доспехах, которые точно так же любят распилить кого-нибудь на куски или превратить в решето. Трио космодесантников под руководством капитана Титуса выглядит пафосной вариацией команды Маркуса Феникса, разве что

слуги Его Величества не гогочут от наматывающихся на пилу кишок и не вставляют «задницу» через слово. Они строго чтут кодекс и постоянно пребывают в каком-то внеземном напряжении, от чего, впрочем, становится еще смешнее.

Space Marine нельзя полностью идентифицировать с игрой Клиффа Блэкинского лишь по одной причине: тут нет укрытий. Поначалу это сбивает с толку (рефлексы!), но быстро выясняется, что вместо них тут



Когда вы читаете это, в Space Marine уже должен появиться кооператив. Сразу сделать, конечно, не додумались.



Это, если что, Лорд Хаоса.



Сюжет (не будем вдаваться в скучные подробности) обрывается на полуслове, так что скрестим пальцы за Space Marine 2.



В мультиплеере все оплошности игры смотрятся не так дико.

есть полноценная боевая система, завязанная на холодном оружии. Когда Титус машет своей секирой, игра превращается в слэшер — камера отлипает от плеча, герой кружит в причудливом танце, а вокруг давятся в кашу настырные орки. Строго говоря, принцип «не подпусти к себе врагов», по которому работают все аналогичные экшены, соблюдать здесь необязательно — по крайней мере, пока вам не надоест нарезать зеленых чертей на стейки.

А их здесь очень, очень много: они полностью оккупировали какую-то безликую планету-кузницу, которая, тем не менее, важный стратегический объект — Империя тут производит оружие. Цель орков — гигантская шагающая пушка «Титан», похожая на робота Rex из **Metal Gear Solid**. Гвардейцев, сдерживающих атаки орков, разбросали по углам и прижали, и начальство не придумало ничего лучше, чем сбросить туда трех ультрамаринов — они, говорят, целую армию уложить могут.

Еще одна важная особенность Space Marine — здесь не восстанавливается здоровье, только щит, который сгоняется в ноль буквально парой выстрелов. Аптечек, что характерно, тоже нет, так что на помощь приходит то самое холодное оружие. Если мелкие орки, хлопая ушами, погибают от дуновения ветра, то с теми, что покрупнее, приходится повозиться, но стоит их оглушить — и

вам позволят провести добивающий удар, за который пополнят полоску жизни. Другой способ — накопить шкалу ярости. В этом режиме здоровье восстанавливается автоматически, во время стрельбы срабатывает slo-mo, а каждый ваш взмах отправляет врагов в десятиметровый полет. Словом, механика Space Marine, если абстрагировать ее от всего остального, достаточно интересная — жаль, что со всем остальным повезло меньше.

Ультрамарины 3

Планета-кузница. Кузница! Вы только представьте себе огромный завод, внутри которого — сто заводов помельче. И все это размазано по целой планете, на которой проходят 19 утомительнейших глав. Разработчикам шутеров понадобился не один год, чтобы смекнуть, что индустриальная помойка — самая пошлая, самая скучная, самая глупая декорация. Relic же пошли от противного, забабавив рекордное в истории количество грязных коридоров, — наверное, чтобы больше на такое не отважился никто.

Заводы эти, что особенно забавно, представлены в худшей своей ипостаси — чередой одинаковых комнат и ситуаций. Вы не увидите ни одного занимательного механизма, ни одного гигантского конвейера (а что еще должно быть на такой планете?) — только бесконечные залы с разбросанными контейнерами. Лучшее, на что

способны дизайнеры, — попросить вас всех убить и пройти к двери. В моменты креативного апогея — к лифту.

Все это крайне неприятно контрастирует с тем, что сражаться-то в Space Marine местами интересно. То есть для того, чтобы разбитая наверняка знакомым вам молотом голова орка не приносила чувства глубокого удовлетворения, нужно быть бесчувственным монстром. Орки смешно подрываются на гранатах, орков весело распиливать бензопилой, орки мило убегают, когда большая часть отряда разбита, — словно на какую-то галактическую ярмарку развлечений попал!

Но интересно лишь местами, потому что бои здесь тоже как под копирку. Последовательно познакомив со всеми видами врагов, вас просто сталкивают с ними лбами. Закрывают все двери и пускают волнами в строгом порядке и пропорции: кучку швали — вперед, чтобы под ногами путалась, за ними — все те, кто с оружием, а по краям — ракетчики. Потом к ним добавляют шаманов. И так раз за разом, снова и снова, меняется лишь количество.

Space Marine легко разложить на набор моментов, когда, кажется, вот-вот произойдет что-то важное, но всякий раз авторы проявляют чудеса творческой глухоты. Включают тир-эпизод с корабельной турелью, а он длится считанные секунды. Натравливают варбосса, а сам он практически не дерется, по-

сылая на вас больше и больше орков. Посылают в секретную лабораторию, а путь к ней лежит через пустыню. Ближе к концу выводят демонов Хаоса, открывших при помощи «Титана» портал в наше измерение, а запала десантников-еретиков хватает на полтора интересных сражения. Битва с финальным боссом вообще представлена невнятным QTE. Но обиднее всего за фирменный джетпак — его выдают ровно трижды за игру сеансами по пять минут.



Все и так, конечно, понимали, что Relic лучше бы заниматься стратегиями, но никто не мог предположить, что по форме их новая Warhammer 40 000 стратегией так и останется. Со схематичными уровнями, условным сюжетом, жуткими кат-сценами (особенно в русской озвучке) и единственной гейм-дизайнерской задачей — расставить солдатиков и не мешать.

Игра в конечном счете действительно похожа на Gears of War — но только на первую часть. Такая же серая и малосодержательная. Но Gears of War — первопроходец, а Space Marine появилась на свет практически на закате современных игровых систем, когда изобретать что-то уже поздно. Нужно просто взять от всего лучшего по кусочку. ■

Реиграбельность

Классный сюжет

Оригинальность

Легко освоить

Дождались

Огромный уровень на заводе, который в приличных шутерах существует разве что как связующее звено между действительно интересными событиями, а в Space Marine растянут на десять часов.

Геймплей

Графика

Звук и музыка

Интерфейс и управление

6

6

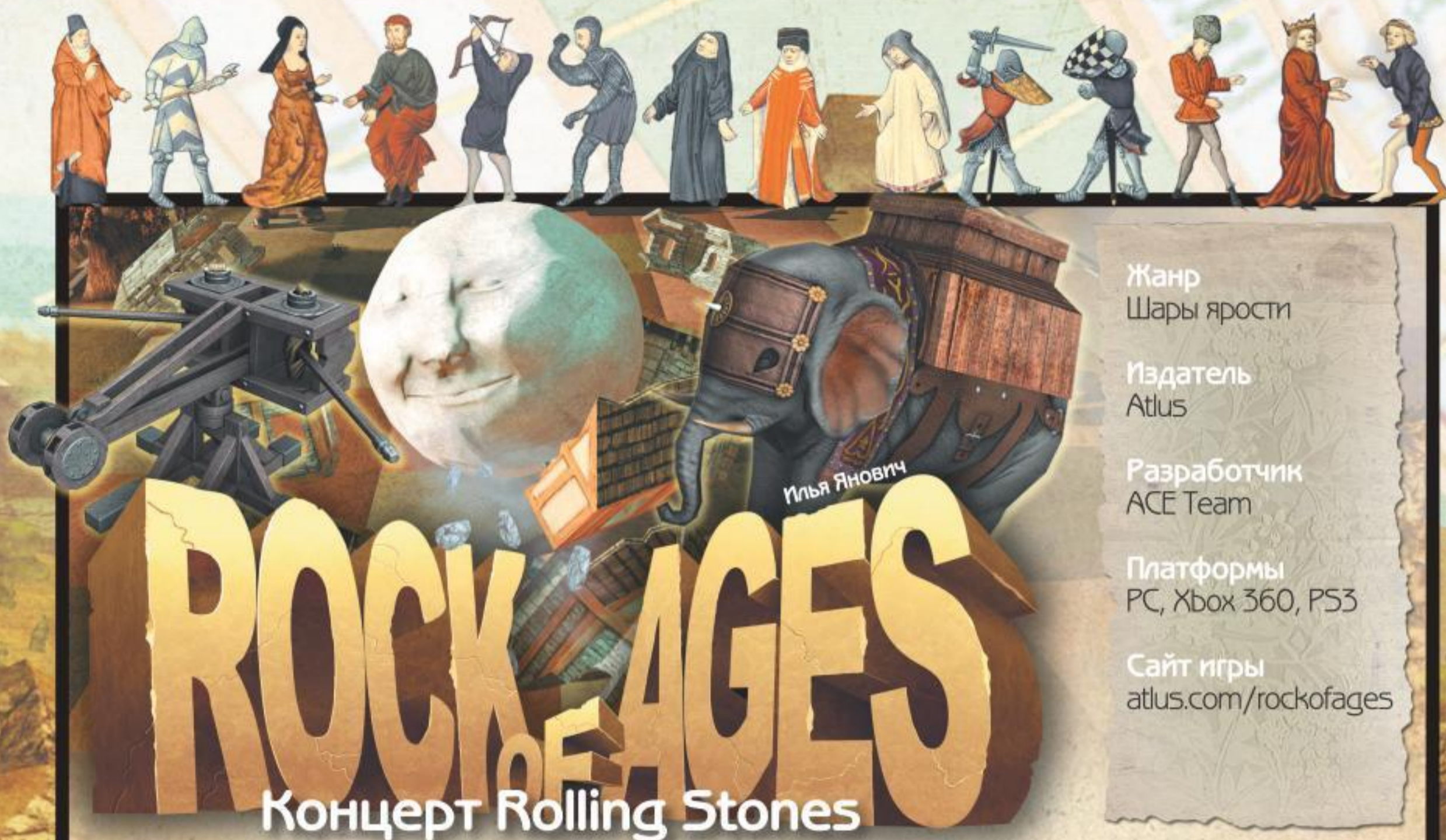
7

7

Рейтинг

6.5

Выше среднего



Жанр
Шары ярости

Издатель
Atlus

Разработчик
ACE Team

Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Сайт игры
atlus.com/rockofages

Концерт Rolling Stones

Если не вдаваться в подробности, можно решить, что **Rock of Ages** — это чилийская версия **Katamari Damacy**. За **ACE Team** не наблюдалось особенных порывов изобретать собственные механики: в их дебютном проекте, **Zeno Clash**, драки были самыми обыкновенными, даже за нудными, поэтому играли в основном ради возможности поглазеть на странное существо Папу-Маму.

Тем не менее оказалось, что ваш опыт в накатывании мусорного кома здесь не поможет. Зато пригодятся навыки в **Super Monkey Ball**, где главное не реакция, а умение аккуратно прокатить шар из точки А в точку Б. Хотя скорость, конечно, тоже важна — ведь в конце шар со всей дури

впечатывается в гигантские врата.

На кого шары катишь?

Авторы трактуют название известного католического песнопения в буквальном смысле: этот самый «камень эпох» — шарообразный булыжник в три человеческих роста, который покати́л через время и пространство древнегреческий царь Сизиф. Камень давит людей и сносит исторические постройки, поэтому герою противостоят разгневанные исторические и псевдоисторические персоны. У них тоже есть свои шары: после уморительного анимационного ролика (об этом см. врезку) и заставки в стиле файтингов начинается пафосная

битва двух гигантских булыжников.

Правила **Rock of Ages** просты. И у вас, и у вашего противника есть крепость, в центре которой сидит персонаж и управляет своим шаром при помощи каких-то сверхъестественных сил. Противника от вас скрывают крепкие врата. Поэтому нужно докатить камень до укрепления, разогнаться и врезаться в двери изо всех сил. Снаряд после этого рассыпается в пыль, и на то, чтобы ваша группа поддержки создала новый, уходит пара минут.

В это время включается стратегический вид, где вам разрешается построить препятствия для камня противника — он параллельно катится навстречу, к вашим вратам. Несколько видов башен, агрессив-

ные слоны, драконы, катапульты, средневековые бомбы — в ход идет все, в хаотичном порядке, лишь бы на пару секунд задержать соперника. Обычно для того, чтобы добраться до вражеского героя, нужно три удара по крепости, и выигрывает, конечно, тот, кто первым трижды пройдет полосу препятствий.

Впрочем, можно выбрать другую стратегию — попытаться раздробить снаряд оппонента. Стандартный камень состоит из двух слоев, и один из них, что потолще, можно разрушить. В таком случае лучше расставить штурмовые орудия вдоль трассы — пусть катится себе, попутно теряя кусочек за кусочком. Если все получится, до ваших ворот доползет жалкий обмылок, который серьезного вреда не причинит.



Разглядеть на камне рожицу можно только в том случае, если вы остановились. А останавливаться некогда.



Если боитесь, что шар потрескается, купите укрепленный — например, с броней, или летающий, или огненный. Но пользоваться спецснарядами можно только по разу за миссию.



Зеркальце в правом верхнем углу позволяет наблюдать за шаром соперника.



Это по классификации Rock of Ages — животное.

Оно вертится

Поначалу, конечно, игра кажется очень простой. Первые несколько миссий вам вообще предоставляют фору — восстановление камня соперника занимает больше времени, да и стартует он позже. А затем вы меняетесь местами, и начинается какое-то размалеванное фрик-шоу: из банальной головоломки «прокати шарик и не свались в пропасть» игра превращается в гонку с крутыми поворотами на трассе, страшными животными поперек дороги и набором преград, которые, конечно, ломаются, но лишают вас ускорения. Особенно критично это у самых ворот, когда приходится откатываться метров на тридцать назад и разгоняться заново. За эти драгоценные секунды можно три раза проиграть.

Приходится искать обходные пути. Перепрыгивать через пропасти и башни, чтобы сократить путь. Выруливать на крутые трамплины. Отталкиваться от скал. Или пользоваться какими-то недокументированными приемами: например, специально нарваться на

А теперь — нечто совершенно иное

Rock of Ages использует примитивную на первый взгляд плоскую анимацию, где все элементы будто бы вырезаны из бумаги (в том числе из известных картин соответствующих эпох), потом порублены на ключевые детали и движутся независимо друг от друга. Заставки здесь выглядят точь-в-точь так же, как анимационные вставки великого британского скетч-шоу «Летающий цирк Монти Пайтона», где за них отвечал наверняка знакомый вам Терри Гиллиам (последний его полнометражный фильм — «Воображариум доктора Парнаса»). Гиллиам, кот и политолог по образованию, начал именно как художник-аниматор на телевидении, где и познакомился с Джоном Клизом, который пригласил его в команду. Терри режиссер всех остальных появившихся в шоу в качестве актера (в основном играя эпизодических персонажей), но сюрреалистичная анимация, которая открывала, прерывала, продолжала или предвосхищала скетчи, — целиком и полностью его изобретение. Rock of Ages, к слову, заимствует из «Монти Пайтона» не только заставки, юмор и тягу к знаменитым объектам искусства, но и знаменитый



звук, с которым огромная нога в начальных титрах шоу припечатывает анимационных героев. Технически создать анимацию в стиле Rock of Ages несложно. Даже если вы не собираетесь осваивать никакой софт для мультипликаторов, просто наберите в YouTube «Terry Gilliam's Do It Yourself Animation Show». Терри сам вам все расскажет и покажет.

удар катапульты, чтобы вас унесло вперед. Эмоций иной раз не меньше, чем от мультиплеерного заезда в **Need for Speed: Hot Pursuit**.



Одиночная кампания заканчивается во второй половине XVIII

века. Миссии проносятся перед глазами, словно вы сами несетесь со скоростью вашего «камня эпох»... а потом выясняется, что на очередную историческую клоунату вас не пускают — ключей не хватает. Они разбросаны по уровням, и, думается, не надо пояснять, что времени на их сбор нет. Прихо-

дится проходить уровни заново, на этот раз — не на результат, а ради возможности увидеть продолжение.

Впрочем, эти повторы не сильно раздражают. Rock of Ages — игра слишком уж необычная, чтобы быстро наскучить. ■

- Рейгабельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
- Легко освоить

Дождались?

Не то головоломка, не то аркада про то, как шар войны путешествует во времени.

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

Рейтинг

8,0

«Отлично»

Игорь Асанов

Жанр
Автомобильный экшенИздатель
UbisoftРазработчик
Ubisoft ReflectionsМультиплеер
Интернет

Сплит-скрин

Платформы
PC, Xbox 360, PS3Сайт игры
driver.ubi.com

PS © 2011 Ubisoft. Ubisoft.com

DRIVER

SAN FRANCISCO

Без машины — как без ног

Что бы ни делала студия **Ubisoft Reflections** (в прошлом — просто Reflections Interactive), а получается все равно **Driver**. Даже забытая сейчас **Destruction Derby** была ровно о том же, что и он: медленные, тяжелые американские дредноуты рычали моторами и с трудом делили между собой узкую бетонную дорожку, оставляя слабейших дымиться в кювете. Только в **Driver** это происходило на улицах американских же городов, не считая второй и третьей части, где среди прочего затесались Гавана и Стамбул. Не исключено, что как раз из-за этого играть в них было совершенно невозможно.

Без тебя нет меня

Так или иначе, но при первом же взгляде на **Driver: San Francisco** сразу становится понятно, зачем нужно было выпускать продолжение угасающей серии из 90-х

вместо того, чтобы тихо и спокойно обанкротиться после того, как от нее отказалась **Atari**. Несмотря на то, что по улицам Сан-Франциско разъезжают 120 лицензированных моделей машин, включая диковатые для США «Абарты» и «Тойоты-Приус», альфа-самец здесь один — хромированный и похожий скорее на любовно надраенный паровоз, чем на автомобиль, «Додж-Челленджер» семидесятого года.

Главный герой — коп под прикрытием по фамилии Таннер — не более чем говорящая и небрежно постукивающая пальцами по рулю проекция своей машины. В конце концов, всю работу за него делает именно она, а ритуал предъявления служебной «корочки» и защелкивания наручников за спиной здесь заменяет расплющивание машины удирающего преступника о встречный грузовик. Завидев в зеркале оранжевый «Додж», даже Чарльз Джерико, глава крупнейшего криминального синдиката

Сан-Франциско, захлопывает дверь и дает по газам. Не говоря уже о более мелких сошках.

Более того, Таннер вообще не умеет ходить на своих двоих. Но вспоминая провальную вторую и третью части, где его иногда выпускали из машины, позволяя пострелять по врагам, — и слава богу. Вместо этого Reflections позволили ему менять машины, в прямом смысле слова, на лету: угодив в тяжелую аварию, Таннер проводит всю игру в палате реанимации, продолжая тем не менее преследовать сбежавшего из тюрьмы Джерико в своем подсознании, паря над городом и вселяясь в тело любого выбранного водителя (здесь это называют Shift mode — «переключением»).

Коп и преступник — единое целое, делают одну не слишком здоровую голову на двоих и ввиду этого никак не могут друг без друга. Джерико вечно бежит, Таннер догоняет. Совсем как Бэтмен и Джокер, Холмс и Мориарти, доктор Джекил и мистер Хайд. Хотя в случае с Driver: San Francisco это скорее все-таки Остин Пауэрс и доктор Зло: когда опасная преступница проезжает сквозь полупрозрачную стену, которая отделяет еще неоткрытую часть города, Таннер резко прекращает погоню, мотивировав это тем, что «ему туда нельзя». Напарник, разумеется, не видит никакой стены и поэтому орет в ответ благим матом. А между сюжетными миссиями Таннер помогает двум азиатским подросткам выигрывать уличные гонки, заставляя тех всерьез подумывать о начале гонимой карьеры вместо колледжа. Или врывается на скорости в полицейский патруль, давая возможность телевизионной группе снять «горячий» репортаж о творящемся на улицах беспределе. Как говорилось в одной хорошей рок-опере: кто не доел свое мясо (не прошел очередную сайд-миссию) — не получит и пудинга (не продвинется дальше по сюжету).

Сделано в Америке

И это страшно раздражает, поскольку даже сюжетные миссии редко отличаются от стандартного для Driver набора «догнать\оторваться\проследить\успеть ку-



Driver — по-прежнему самая американская гонка на планете, пуснай и сделанная британцами.

да-либо под тиканье таймера». Когда сценаристы начинают балагурить, предлагая Таннеру довести свое же бессознательное тело на скорой до госпиталя, такие поездки из точки в точку воспринимаются как милая жанровая условность. Когда обнаруживший способности к контролю над миром героя Джерико начинает кидаться в наш «Додж» проходящими магистральными грузовиками — это заставляет ненадолго раскрыть рот от удивления. Когда приходится, молниеносно переключаясь между идущими на полной скорости машинами, захватывать управление встречным автобусом, чтобы пустить его наперерез удирающему преступнику, — это будоражит кровь. Но после выхода из игры находится не так уж и много причин для того, чтобы заставить себя вернуться обратно. Не считая действительно интересной Shift-механики, которая реально взвинчивает темп игры, это все тот же Driver 1999 года, пуснай и в непривычно хорошей форме.

С теми же абсолютно никакими, пластиковыми персонажами, нелепыми, отпрыгивающими в последний момент от капота пешеходами и железобетонными городом, в котором зачастую нельзя даже срезать путь по обочине. Не говоря уже о том, чтобы специально исследовать его на предмет интересного: в местном Сан-Франциско нет даже трамваев.



Лицензированные машины можно разбивать почти как в Burnout, но оставаться в разбитой машине не хочется — почти всегда можно сменить ее на лету.

Главная причина, по которой действительно хочется запускать эту игру еще и еще, — это как раз то, с чего мы начали рецензию: автомобили и все, что с ними связано. Хорошо узнаваемую физику Driver не спутаешь ни с одной другой игрой — она сложна, но вместе с тем очень далека от реальности. Мощные и тяжелые, по ощущениям, машины высоко взлетают на холмах Сан-Франциско, обожают глубокие управляемые заносы и шлифуют асфальт почти на любой скорости.

Будь наша воля — мы бы вообще убрали из игры всех жестких и хлипких «европейцев», оставив бы только старые американские модели, как и было в первой части (те, кто проходил хотя бы тренировочный «гараж-

ный» уровень оттуда, нас поймут). Их по-прежнему интересно заправлять в узкие городские переулки, пытаться сбросить виляющих на хвосте всех копов города, — тем более что, в отличие от прошлых частей, полицейские теперь не обладают таким жульническим превосходством в скорости. В их хромированных деталях по-прежнему лучше всех отражается солнце, а многолитровые двигатели, не слышавшие о топливном кризисе, издадут звук, похожий на ЗИЛ-130. Чего в Driver: San Francisco не хватает для завершения образа гимна автомобильной Америки — так это возможности медленно подкатить к окошку уличного кафе, опустить стекло и сказать: «Два чизбургера, картошку и колу, пожалуйста!» Но для этого уже есть Grand Theft Auto 4. ■

× РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

× КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

× ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Дождались?

Неожиданное возвращение в форму для серии, которую все похоронили еще во времена Driver 3. Хотя в мире победившей GTA она по-прежнему кажется слегка старомодной и неуклюжей.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★ 8.0

Рейтинг «Мании»:

8,0

«ОТЛИЧНО»



Город в стиле диско Чего не хватает в Driver: San Francisco?



Харизматичный герой

Несмотря на то, что Джон Таннер исправно появлялся в каждой игре серии, кроме **Driver: Parallel Lines**, у несчастного нет даже своей страницы в «Википедии». А все потому, что рассказывать про него абсолютно нечего: характер нордический, выдержанный, беспощаден к врагам закона, любит классические американские купе, а вот дальше — сплошные пробелы. Похоже, что здорово эмоционально привязан к злодею Чарльзу Джерико, которого ловит на протяжении вот уже двух частей (в том числе и находясь в бреду).

Над Таннером неоднократно издевались авторы конкурирующей серии GTA. В **GTA 3** главный герой (тогда еще — не менее безликий) получал заказ жестоко расправиться с водителем (и, как выяснилось, полицейским агентом) по фамилии Таннер. А в **GTA: San Andreas** во время стелс-миссии в особняке Мэд Дога Сиджей мог встретить охранника, играющего в какую-то видеоигру. Судя по комментарию охранника «Как Reflections могли так облажаться? Таннер, ты полный отстой!», играл он в **Driver 3**.

При этом в Сан-Франциско происходило действие множества отличных криминальных фильмов, с которых можно и нужно брать пример. Первый и главный из них — «Грязный Гарри» с молодым Клинтом Иствудом. Знаменитый монолог про «Магнум-44» с тех пор кем только не цитировался.

Правильная музыка

В саундтреке **Driver: San Francisco** полно отличных записей — от Ареты Франклин и Игги Попа до DJ Shadow. Но не хватает одной, самой главной песни про Сан-Франциско, которую спел Скотт Маккензи в 1967 году и которая с тех пор стала практически неофициальным гимном города. Она называлась **San Francisco (Be Sure to Wear Flowers in Your Hair)** — текст, написанный в самый разгар эпохи хиппи и легких наркотиков, утверждал, что на улицах Фриско вы непременно встретите массу хороших людей, особенно если перед приездом вплетете в волосы цветы.

Многие хиппи так и поступали, а традиционным местом их тусовок был район Хайт-Эшбери. Летом 1967-го там собирались десятки и сотни тысяч хиппи, которые делились с ближним свободой, едой, одеждой, наркотиками и, конечно же, любовью. Именно в то лето американская (а потом и вся остальная) молодежь услышала **The Doors**, **Jefferson Airplane**, **Дженис Джоплин** и **Джими Хендрикса**.

Несмотря на то, что через несколько лет хиппи-движение пошло на спад, а многие талантливые музыканты тех времен не пережили увлечение наркотиками, этот опыт все равно оказал влияние на жизнь нескольких поколений — пришедшие к власти хиппи смотрели на мир совсем по-другому, нежели их отцы.

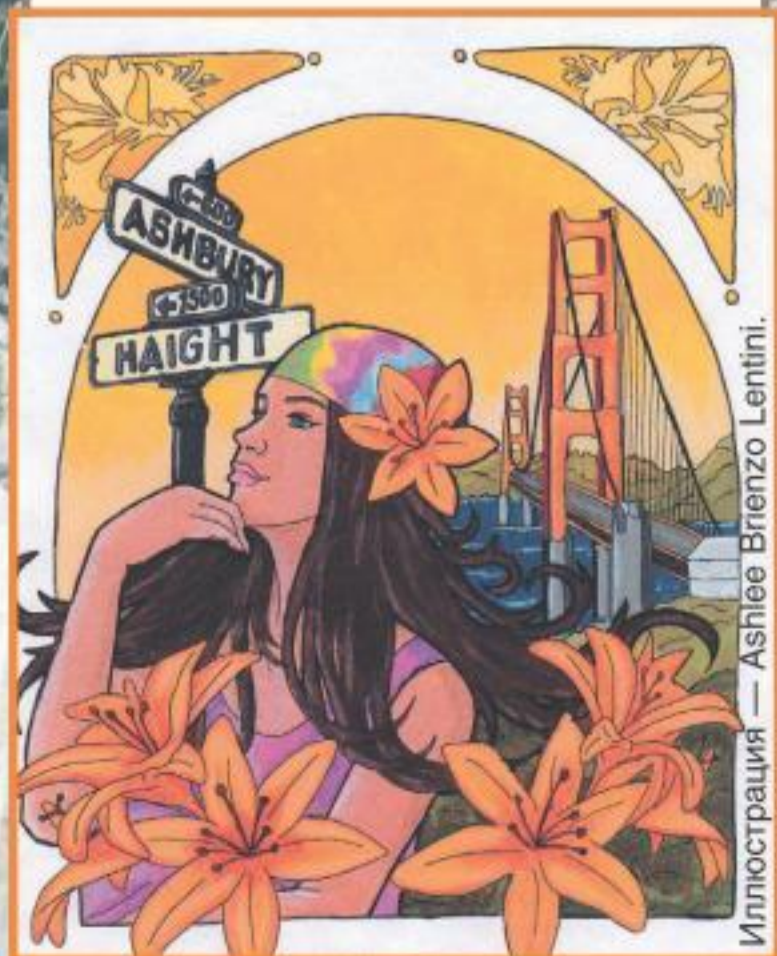


Иллюстрация — Ashlee Brienza Lentini.



Канатный трамвай

Чуть ли не главный символ реального Сан-Франциско почему-то оказался незаслуженно забыт в игре. В городе давно пущены и обычные, электрические трамваи, но туристов привлекают прежде всего старые канатные линии, которых сейчас осталось всего три (билет на такой трамвай стоит \$6). У канатных трамваев нет двигателя — их тянет вперед длинный трос, проложенный в желобе между рельсов и приводящийся в движение далеко расположенной силовой установкой. Раньше тросы тянули паровые машины, сейчас эту роль выполняют электродвигатели. Но для того, чтобы в нужный момент останавливать или замедлять трамвай, все-таки нужен машинист. Он здесь называется **Gripman** (самый близкий перевод — «сцепляльщик») и орудует двумя рычагами, один из которых отвечает за сцепление трамвая с тросом, а второй — включает тормоза. Обычно грипменами работают мужчины, но официальный сайт канатного трамвая также сообщает, что среди них есть и одна женщина.

И, наконец, самое интересное — в мире существует даже симулятор канатного трамвая: он сделан в Германии и носит громоздкое название **Bus & Cable Car Simulator: San Francisco**. Как и многие подобные продукты, игра очень подробная (для того, чтобы сдвинуть трамвай с места, нужно совершить пять команд, повешенных на разные клавиатурные кнопки), страшно выглядит и тормозит. Вы можете скачать немецкую демоверсию по адресу: buscablecarsimulator.com.

Первая НАСТОЯЩАЯ ИГРА для Kinect уже в продаже!

Психологический
триллер
с полным эффектом
присутствия!

Надоело играть с тиграми и сплавать по горной реке?
Захотелось острых ощущений?

RISE OF NIGHTMARES

РЕКЛАМА

18
www.pegi.info

ask
about
games
.com

© SEGA, SEGA, the SEGA logo and Rise of Nightmares are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All Rights Reserved. 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.

REQUIRES
KINECT
SENSOR

XBOX
LIVE

SEGA
www.sega.co.uk

XBOX 360.

KINECT

Жанр
Стратегия
Издатель
Kalipso Media
Разработчик
Naemimont Games
Мультиплеер
Интернет
Локальная сеть
Платформы
PC, Xbox 360
Сайт игры
home.
worldoftropico.com/
us/index.php

СИСТЕМНЫЕ
ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Dual Core 2 ГГц,
1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Dual Core 3 ГГц,
2 Гб, 512 Мб видео

Кирилл Волошин
Илья Янович

ТРОПИСОЦ

БАНАНОВАЯ ЭВОЛЮЦИЯ

2011-й стал крайне неудачным годом для диктаторов. Пали режимы Хосни Мубарака и Муамара Каддафи, ходуном ходит трон под некоторыми арабскими лидерами, оставил свой пост Фидель Кастро, серьезно заболел президент Венесуэлы и большой друг России Уго Чавес.

В отличие от здоровья Чавеса, серия Tropico находится в полном порядке, лишь чуть-чуть обрастая новыми деталями от части к части. Не считая перерыва на разбойные каникулы в Tropico 2: Pirate Cove, мы с 2001 года превращаем тропический остров в процветающее государство, даем народу хлеба и зрелищ, публично вешаем политических оппонентов, выигрываем безальтернативные выборы, строим личные дворцы и па-

мятники в свою честь. Неизбежная, как Гаагский трибунал, Tropico 4 не слишком ушла от предшественницы — снова 50-е годы, холодная война и латиноамериканские напевы.

Как я перестал волноваться

Весь колорит Tropico держится на личности и поступках эксцентричного эгоманьяка в кресле президента. Если надоели дежурные Фидель и Че Гевара, можно по-прежнему вылепить собственного диктатора: выбрать биографию, историю прихода к власти (в результате коммунистического восстания или бархатной революции?) и даже личные черты (параноик, алкоголик или, допустим, финансовый гений). Причем все это

не для пустого самолюбования: например, под властью бывшего шефа полиции криминальная обстановка в стране сразу снизится на 40%.

Философия Tropico не слишком отличается от слогана одной известной игры из трех букв: «Respect is everything». Проще говоря, счастье народа и уважение всевозможных политических сил — ваш главный ресурс в игре. В противном случае рискуете кончить, как Саддам Хуссейн или Эмиль Чаушеску. Можно, конечно, сразу начать с расстрелов, цензуры и строительства памятников: граждане будут уважать «сильного лидера» и пугать вашим ликом непослушных детей, но если они голодают, лишены работы и живут в фавелах, то дер-

жите ваш личный самолет наготове — он еще понадобится.

Поэтому даже диктаторам в обычной жизни приходится продвигать социальные программы, строить дома, шахты, церкви, школы и университеты. Микроменеджмент по-прежнему пугающе подробный: что именно будет добывать шахта или производить ферма, кого должна готовить школа, есть ли в казино фейсконтроль, сколько взимать за проживание в доме — эти и многие другие вопросы вы решаете лично. Все это по-прежнему смотрится странно в контексте игры, где не последним по важности стимулом является то, как бы положить побольше денег на свой счет в швейцарском банке и не встретить следующее утро на виселице. Но в Нае-



Теперь можно построить фондовую биржу и тут же получить предложения инвесторов из разных стран: Америка, Советы и Китай готовы реализовать свои программы по строительству разных предприятий.



Кроме кампании, в игре по-прежнему есть «песочница» и сетевой режим Challenge, где можно играть и ставить рекорды на островах, созданных самими игроками.

mimont Games настаивают: диктатор — это не царь и бог, а нянька для народа!

А ведь заботиться приходится не только о коренных жителях, но и об иммигрантах с туристами. Первые приезжают сюда на работу, поэтому для них нужно строить иммиграционные офисы, вторые — отдохнуть, что невозможно без мотелей и увеселительных заведений. Обе группы приносят деньги, пускай и не идущие ни в какое сравнение с нефтяным бизнесом, экспортом рома и международными грантами. Но даже вокруг таких скромных доходов крутятся местные ОПГ. Причем в четвертой части преступность обрела человеческое лицо: теперь каждый отдельный житель потенциально может стать преступником. Если построите полицейские участки и тюрьмы, сможете даже лично наблюдать, как копы бегают за бандитами.

И полюбил атомную бомбу

Возясь с обычными жителями, нужно помнить и о фракциях, и вот здесь уже начинается что-то более-менее похожее на заботы настоящего диктатора. Ведь, помимо внутренних сил (патриоты, коммунисты, капиталисты, зеленые, лоялисты, прогнившая интеллигенция), есть и внешние. В четвертой части к США, СССР и объединенной Европе добавились также Китай и Лига арабских государств. Чем лояльнее они относятся к вашему режиму, тем меньше проблем внутри страны и тем больше размер финансовой помощи извне.

Практически со старта вас начинают заваливать различными поручениями и просьбами, обещая взамен поддержку или деньги. То американцы попросят наладить импорт табака. То патриоты вдруг возмутятся иммиграционной политикой. То зеленые, пред-

ставленные смешной девочкой-хиппи, потребуют возвести новую свалку для мусора и прекратить строительство шахт. То вдруг выяснится, что в мировой прессе активно обсуждаются плохие жилищные условия в вашем государстве, и коммунисты попросят решить эту проблему. Удовлетворить всех не получится, особенно если срочно нужны деньги: вы можете и дальше строить шахты, но тогда не удивляйтесь, что через какое-то время протестующие экологи просто заблокируют работу некоторых из них.

Те, кто любит жить за чужой счет, всегда могут попроситься под крыло к одной из сверхдержав. Можно вступить в альянс с СССР, запросить его помощи и поставлять в обмен эксклюзивный сахарный тростник, но тогда нахмурят брови в Госдепе США. Если же начнете активно экспортировать нефть, то недовольны будучи на Ближнем Востоке.

Впрочем, нравится всем вовсе и не обязательно. Удовольствие от Tropico получаешь не в тот момент, когда все экономические и социальные цепочки работают должным образом, а тогда, когда все летит к чертям, террористы минуют здания, ведущие по радио кроют вас матом, у берегов красуются корабли захватчиков, но у вас все еще имеется достаточно денег и влияния, чтобы, усмехнувшись, принять еще один глупый закон.

Диктатор против министра

Правда, теперь многие законы и указы в области безопасности, экономики, образования и внешних отношений не получится принять без соответствующих министров. В Tropico 4 вы должны сами формировать правительство, предлагая министерские кресла подходящим домо-



Иногда для вдохновения рабочих требуется личное присутствие лидера нации на важных «стройках века». И ничего, что в таком виде.



Помимо цунами, испортить вам настроение могут засуха, извержение вулкана и даже разлив нефтяных пятен в акватории острова.



Внешне игра мало изменилась — стали чуть ярче цвета и компактнее интерфейс.



Если вы по каким-то причинам не хотите играть в Tropico, посмотрите гениальный фильм Вуди Аллена «Бананы» — он примерно о том же.

рощенным кандидатам либо приглашая дорогих иностранных специалистов. С Совмином играть стало гораздо интереснее: министров можно обвинять в провалах собственной политики, подкупать и устранять. С ними же связано множество дополнительных заданий. Например, министр экономики может проиграться в покер и пойти попрошайничать на улицы; это, конечно, вызовет ненужные слухи в обществе, и придется решать, что делать с бедолагой — расстрелять или помочь деньгами. С другой стороны, какой-нибудь особенно талантливый чиновник вполне может выставить свою кандидатуру на предстоящие выборы и составить вам конкуренцию.

И тут опять же есть масса возможностей: вместо честной конкуренции, можно объявить себя пожизненным президентом и лидером нации, подтасовать результаты выборов или лично составить лживую предвыборную речь. Ну а если поражение неминуемо, можно обрушить на собственную страну какое-нибудь стихийное бедствие и под шумок поднять рейтинг, открыв бесплатный лагерь помощи пострадавшим.

Все это, безусловно, хорошо, но никак не решает главной проблемы Tropico. Два года назад действительно казалось, что игре элементарно не хватает функций: больше видов репрессий, больше зверских законов, шикарнее дворец и статуи покрупнее. Отчасти так оно и есть: если усердно шпиговать механику взбалмошным контентом, наскучивший микроменеджмент рано или поздно отойдет на второй план.

Игра так и не стала настоящим симулятором диктатора из-за изначально неверных ориентиров. Настоящий тиран ничего не строит, он берет готовое и разрушает на пользу себе. Пальмы, пляжи и сигары — лишь яркая обертка, а купившихся на нее проводят через все круги ада средне-статистического SimCity, пускай и весьма недурного. По-настоящему уникальной игра станет только тогда, когда наша ре-

цензия будет целиком состоять из чтения избранных моментов протокола заседания Гаагского трибунала, созванного по

делу Эль Президенте. А пока что, простите, приходится говорить об экономике и благополучии граждан. ■



РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✓

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✓

ЛЕГКО-ОСВОИТЬ ✗

ДОЖДАЛИСЬ?

Четвертая часть лучшего в мире симулятора тирана и диктатора предлагает ряд интересных нововведений, но в целом демонстрирует здоровый консерватизм и стабильность.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 70

ГРАФИКА

★★★★★ 70

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 80

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 80

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

Monday, February 2

ДВОРЕЦ ДЛЯ МЕНЯ, ТЮРЬМА — ДЛЯ НАРОДА

ЛУЧШИЕ ДРУЗЬЯ ДИКТАТОРОВ И ТИРАНОВ — УКРЕПЛЕННЫЕ ДВОРЦЫ И ТЮРЬМЫ. КАКИМ БЫ ВЫ НИ БЫЛИ ГРОЗНЫМ, РЕВОЛЮЦИОННО ГРАМОТНЫМ И ВСЕНАРОДНО ЛЮБИМЫМ ВОЖДЕМ НАЦИИ, БЕЗ УКРЕПЛЕННОГО ОСОБНЯКА (ЖЕЛАТЕЛЬНО С БУНКЕРОМ ПОД НИМ) И НАДЕЖНОЙ ТЮРЬМЫ, КУДА МОЖНО УПРЯТАТЬ ВРАГОВ НАРОДА, СРОК ВАШЕГО ПРАВЛЕНИЯ МОЖЕТ РЕЗКО СОКРАТИТЬСЯ.

ДВОРЕЦ



Даже укрепленный особняк не всегда гарантирует безопасность — в этом убедился, например, президент Афганистана Хафизулла Амин. В 1979 году советские спецназовцы штурмом взяли его дворец и парой очередей героически расстреляли полубольного Амина (он еще не отошел от попытки отравления), его плачущего сына и подвернувшегося под руку советского же врача. Примерно тот же подвиг совершили американские спецназовцы во время штурма резиденции Усамы бен Ладена.

Но и есть и другие примеры. Дворец Мауммара Каддафи в Триполи регулярно бомбила авиация НАТО и штурмовали повстанцы, но полковник ни разу не пострадал. А все, говорят, потому, что под резиденцией выстроена сеть тоннелей с бункерами, которые неуязвимы для авиаударов. По этим же тоннелям лидер Джамахирии и сбежал из-под носа повстанцев.

Еще один способ защиты — строить сразу несколько дворцов и постоянно перемещаться между ними, чтобы запутать врага. Говорят, у Фиделя Кастро было аж 32 резиденции, некоторые из которых были оснащены мини-госпиталями. А ныне покойный президент Ирака Саддам Хусейн в любой момент мог переехать в один из своих восьми укрепленных дворцов в Багдаде.

Некоторые диктаторы чувствуют себя в собственных дворцах настолько безопасно, что позволяют себе расслабиться на всю катушку. Например, легендарный президент Уганды Иди Амин держал в своем дворце холодильник, где хранил части тел убитых им врагов режима. Некоторыми из них он питался сам и потчевал своих гостей.

Резиденция диктатора в Tropico 4 выглядит солидно, но вместо того, чтобы всячески укреплять ее, расставлять по периметру сторожевые вышки и обносить дворец массивными стенами с колючей проволокой, нам разрешают лишь украсить его садом с фонтанами да статуями вожды.

ТЮРЬМА



Тюрьма для настоящего диктатора — все равно что скальпель для хирурга. Как правило, после прихода к власти очередного отца нации у тюремщиков резко прибавляется работы. Так, в первые два года правления Августо Пиночета по политическим мотивам было арестовано и брошено в тюрьмы и лагеря 110 тыс. человек.

Но для того, чтобы заслужить симпатию населения, можно провернуть хитрый маневр. Тот же Иди Амин сразу после военного переворота 1971 года, который и привел его к власти, первым же декретом распустил секретную полицию и освободил из тюрем политзаключенных. Однако это не помешало ему потом уничтожить и сгноить в тюрьмах от 300 до 500 тысяч граждан Уганды, из которых не менее двух тысяч он убил лично.

Условия содержания в тюрьмах при любом диктаторе, как правило, ужасные. На Кубе, по свидетельству бывшего тюремного врача Хосе Вальдеса, камеры площадью 12 квадратных метров были оборудованы трехэтажными нарами, рассчитанными на 36 человек. Но реально проживают в таких камерах обычно не менее 50-55 человек — как политические заключенные, так и настоящие уголовники. При этом политзаключенных по малейшему поводу сажают в карцер. О том, что представляет собой такая мера наказания, однажды рассказало радио «Свобода» со ссылкой на жену политзаключенного Эльсу Морено: «Это чрезвычайно маленькое помещение, без окон, без света, без вентиляции. Вместо туалета — дыра в полу, через которую в карцер пролезают крысы. Здесь все кишит тараканами и блохами. Еду подают через отверстие в нижней части двери. Впрочем, похлебку из гнилых продуктов вряд ли можно назвать едой. Узнику приходится лежать весь день на бетонном полу».

А сразу после вхождения американских войск в Багдад там была обнаружена тайная женская тюрьма, которая принадлежала старшему сыну Саддама Хусейна Удею. По сообщению журнала Time, под землей были найдены 11 еле живых девушек-заключенных, еще четверо умерли в заключении от голода и жажды. Одна из освобожденных узниц рассказала, что провела в тюрьме четыре месяца за то, что отвергла сексуальные домогательства Удея. Всего после падения режима в иракской столице и других городах были обнаружены 25 секретных тюрем.

В Tropico 4 нет тайных тюрем и пыточных. Зато в местной тюрьме можно активировать программу перевоспитания «Я люблю президента» или заставить заключенных работать за троих и получать ежемесячно небольшую, но прибыль.

Алексей Моисеев

Жанр
Головоломка с сюжетом
Издатель/Разработчик
Atlus
Платформы
Xbox 360, PS3
Сайт игры
catherinethegame.com

PS@IGROMANIA.RU



Выйдите на улицу и оглянитесь вокруг. Каждые трое из четырех увиденных вами людей (то есть 75%) хотя бы раз изменили своей половинке. По крайней мере, такие результаты получила компания **Atlus**, когда провела анонимный опрос среди мужчин и женщин в возрасте от 20 до 40 лет. Можно, конечно, тешить себя надеждами, что ваша любовь всей жизни не такая, как все, но

статистика — вещь железобетонная.

Впрочем, далеко не у всех людей от тайных встреч на стороне возникает такая же куча проблем, как у Винсента, главного героя **Catherine**. Представьте: просыпаетесь вы утром, рядом — любовница. И тут вдруг раздается звонок в дверь и шуршание ключа в замочной скважине — это «официальная» вторая половинка пришла без предупреждения в

маленькую однокомнатную каморку. Слабо выкрутиться из ситуации?

В любовном треугольнике

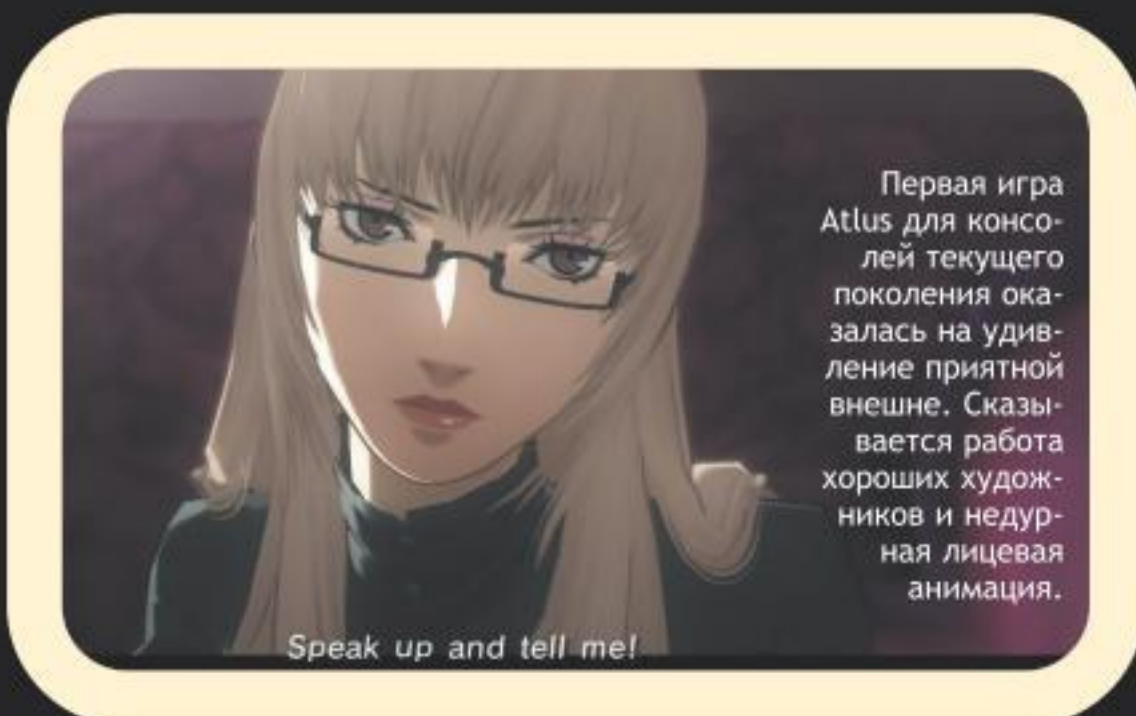
Винсенту — не слабо. Хотя это скорее потому, что дуракам везет. Винс — типичный инфантильный раздолбай, живущий сегодняшним днем. Он перебивается временными заработками, обедает в суши-ресторане, боится принимать самостоятельные решения и каждый вечер напивается с друзьями в местной забегаловке. Он уже несколько лет встречается с Катериной, дисциплинированной и амбициозной девушкой, но все никак не решится сделать ей предложение, отчего отношения начинают ожидаемо холодеть.

И тут, в один прекрасный вечер, за столик к Винсенту подсаживается неожиданная блондинка. Ее тоже зовут Катерина (в английском — Catherine, тогда как дисциплинированную дур-

нушку — Katherine), она красива, легкомысленна, не жаждет отдаваться замуж и очень эротично водит пальчиком по кромке бокала. Вечер удается — наутро похмельный Винсент обнаруживает ее в своей постели.

Звучит как завязка для молодежной романтической комедии, не правда ли? Наверное, это потому, что Catherine и есть романтическая молодежная комедия от мира видеоигр. Здесь не спасают вселенную, не отражают атаку инопланетян на Землю и даже не проводят спецоперацию в Афганистане.

Зато по качеству сюжета и подачи истории не так много игр на этом поколении консолей могут соперничать с Catherine. А уж по накалу страстей — и подавно. Хотя после просмотра скриншотов и роликов поверить в это чрезвычайно сложно: нелепые анимешные персонажи корчат рожи, а в перерывах между сюжетными вставками мужик в одних семейных трусах, с бараньими рогами на голове и с подушкой в руке карабкается на ги-



Первая игра Atlus для консолей текущего поколения оказалась на удивление приятной внешне. Сказывается работа хороших художников и недурная лицезовая анимация.

Speak up and tell me!



Вы все еще хотите завести детей?

Daddy...

гантскую конструкцию, целиком состоящую из кубов.

Один угол

В Atlus, видимо, тоже сознавали, какое впечатление произведет игра на западных игроков, поэтому привлекали внимание роликерами с намеком на контент для тех, «кому за 18». И не прогадали! Конечно, те, кто рассчитывал исключительно на сиськи, останутся недовольны — даже **Mass Effect** откровеннее, не говоря уже о каком-нибудь **The Witcher 2: Assassins of Kings**. В *Catherine* вся эротика ограничивается томными взглядами, загадочными улыбками, короткими юбками и глубокими декольте.

Остальные же получили в свое распоряжение действительно занимательную и в чем-то даже уникальную игру. Стоит сказать, что *Catherine* разрабатывалась командой, которая отвечает за довольно известную серию японских ролевых игр **Persona**, и для Atlus «Катерина» — это первый, извините, раз с консолями текущего поколения.

Но *Catherine* — не RPG, а головоломка пополам с интерактивной новеллой. Соответственно, игра поделена на две равноправных части. Первая — сюжетная. Днем Винсент мечется меж двух Катерин и общается с приятелями, а вечером изливает душу друзьям в баре. Здесь вы можете напиться, посмотреть телевизор, посетить уборную, поиграть на автомате и, главное, пообщаться с различными персонажами.

Во время разговоров вы сдвигаете внутренний «хаосометр» Винсента в сторону порядка или хаоса. Порядок — это жизнь по правилам: дом, жена, дети, работа, ипотека. Хаос — жизнь сегодняшним днем: вечеринки, дискотеки, погоня за каждой юбкой и ежедневное утрен-

нее похмелье. Особенность в том, что в игре фактически нет выбора между добром и злом, и заранее понять, в какую сторону сдвинется стрелка, зачастую практически невозможно. Такая «моральная» система намного честнее, чем в каком-нибудь **inFamous** или в том же **Mass Effect**, где вы заранее выбираете, кем вы будете, и просто тыкаете в синие или красные строчки диалогов. В *Catherine* гораздо интереснее отвечать на вопросы честно.

Всегда тупой

Вторая часть игры — ночные кошмары Винсента. В них он предстает в виде того самого рогатого мужика в семейниках, а все остальные участники кошмаров видятся ему антропоморфными баранами. Впрочем, при разговоре с ними выясняется, что Винс в их глазах тоже тот еще баран.

Задача каждой ночи — под замечательные ремиксы классической музыки вскарабкаться на стену из кубов. Нижний «этаж» конструкции периодически улетает в пустоту, заставляя вас активнее шевелить мозгами. Кубы

можно тянуть и толкать, выстраивая себе лесенки, плюс можно цепляться за их края. Кубы в противовес законам физики (впрочем, это же сон) могут держаться почти на пустоте — главное, чтобы они «лежали» на другом кубе хотя бы одним ребром. На этом базовая механика головоломок заканчивается. Но насколько же она получилась глубокой и интересной! На словах это объяснить бесполезно — будет совершенно непонятно. Скажем лишь, что различных трюков, позволяющих преодолеть препятствия, в игре десятки. Несколько баранов даже устроили в безопасных зонах клуб по поиску новых техник карабканья — советуем тоже вступить, очень помогает.



Рука с вилкой — еще один тайный страх Винсента. Конечно, она явится ему во сне и будет пытаться прищипить этой самой вилкой к ближайшему кубу.





Внимание к деталям — немаловажная составляющая игры. Например, кокетливые фотографии Катерины Винсент стесняется разглядывать на людях. Чтобы их посмотреть, нужно запереться в кабинке туалета.



Разнообразие достигается путем ввода каждую ночь новых видов кубов в игру. Кубы бывают легкие, тяжелые и с ловушками (с шипами и бомбами внутри), бывают ледяными, живыми, загадочными, пружинящими... и появление хотя бы одного из них заставляет мыслить по-другому, ломает старые тактики карбканья и заставляет искать новые.

Головоломки получились действительно сложными, и примерно с середины игры мозги возмущенно вскипают. Доходит до того, что вы сами начинаете воспринимать пазлы как ночной кошмар. Единственное слово, которое идеально описывает состояние игрока, — паника! Пол обваливается все быстрее и быстрее, перед носом — отвесная стена, времени подумать почти нет, действуешь на одних инстинктах и зазубренных техниках из клуба баранов. Зато, финиши-

ровав, можно запросто распугать домашних, искренне заорав от радости вместе с Винсентом. Особенно если только что взобрался на стену под рев и огонь босса, которые появляются под занавес ночи. Боссы — гиперболизированные страхи самого Винсента. Если накануне Катерина («первая») вдруг сообщила, что беременна, будьте уверены: ночью Винсенту приснится огромный безобразный младенец, который будет пытаться расплющить его руками, сопровождая действие диким ревом: «Па-а-почка! Ну где же ты, поиграй со мной!»

К слову, Catherine — одна из немногих игр, где легкий уровень сложности существует не для галочки. Если вы проходите игру первый раз, то на Normal приходится действительно тяжело — некогда разобраться в механике. На Easy же есть время подумать и попробовать разные способы взобраться на вершину.

А там вас ждет небольшая площадочка, где кучкуются другие выжившие бараны. С ними можно поговорить, кого-то подбодрить, у кого-то узнать что-нибудь полезное, а у одного барыги (к слову, проживет подольше других) даже кое-что купить на найденные монетки. Особенно интересно проводить аналогии между пушистыми существами в снах и людьми, с которыми Винсент встречается по вечерам в баре. Одни узнаются по голосу, другие — по сложению тела, третьи — по характерным элементам одежды. Проблема в том, что на утро детали сна забываются, так что в пивной они друг друга не узнают. Но вы-то узнаете и получаете от этого массу удовольствия.

Все-таки тяжело быть честным мужиком. Ну как можно пройти мимо такой красотки?





Не упускайте шанса поговорить с этими двумя баранами — узнаете много интересного!



Наконец, перед отправкой на следующий уровень вы оказываетесь в исповедальной кабинке, где каждый раз немного приоткрывается завеса тайны над проклятием Винсента, а непонятный (до поры до времени) человек задает всевозможные вопросы, которые влияют на «хаосометр». Опять же, никакого выбора между добром и злом нет, хотя угадать «нужный» ответ тут проще. Но бывает и не совсем: вопросы типа «Разговариваете ли вы с телевизором?» или «Не против ли вы сделать ву-ху с красивым привидением?» раскусить не так просто. Самое интересное, что игра загружает из PSN ответы других игроков, так что и тут интереснее отвечать честно и смотреть, куда вас приведут ответы. А привести могут к одной из восьми разных концовок.

Оговорка по Фрейду

Самое любопытное, что ночные кошмары Винсента органично вписаны в сюжет. Atllus, конечно, не может без мистики, и это хорошо. По городу катится волна непонятных смертей: несчастных мужчин находят утром мертвыми в постели. По слухам, им снятся кошмары, погибая в которых человек отправляется на тот свет и в реальности. У Винсента кошмары начинаются за день до появления в его жизни «второй» Катерины, и это — неспроста.

У совершенно несерьезной на вид истории есть второе дно, оттого она воспринимается как нечто большее, чем просто глупая любовная комедия. Сюжет густо завязан на шумерской мифологии, пестрит отсылками к работам дядюшки Фрейда и пло-

хо прикрытыми религиозными мотивами.

Образы, как говорится, слишком ясны: стадо баранов из ночных кошмаров — это, конечно, наше общество. Стена из кубов — ни дать ни взять жизненный путь. Единого способа, по которому можно на нее забраться, не существует, но карабканье приравнивается к развитию. И к концу игры Винсент действительно становится совершенно другим человеком. Перестал карабкаться — упал «на дно общества» либо умер. Комфортно сидеть на месте тоже можно, но тогда есть риск быть спихнутым другими карабкающимися.

Конечно, искать скрытые смыслы в игре с таким количеством розовых кружев и отталкивающих аниме-персонажей — занятие довольно нелепое, но оттого еще более волнующее. В индустрии, где обычный набор киноштампов в пересказе второклассника все еще считается хорошей историей, подобная игра — как глоток свежего воздуха. А то, что сделана в Японии и оттого выглядит как порноквест для одиноких клерков, — это как раз можно и нужно перетерпеть. ■



× РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

× ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Дождались?

Крайне удачный симбиоз интересного сюжета и неглубокой головоломки. Страшно признаться, но даже в Portal 2 не удалось так здорово объединить одно с другим.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★ 8.0

Рейтинг «Мании»:

8,5

«Отлично»

TOY SOLDIERS

COLD WAR



ЖАНР

Игра в солдатики

ИЗДАТЕЛЬ

Microsoft

РАЗРАБОТЧИК

Signal Studios

ПЛАТФОРМА

Xbox 360

САЙТ ИГРЫ

SIGNALSTUDIOS.NET/TOY-SOLDIERS-COLD-WAR/

Запах пластика по утрам

Илья Янович

Toy Soldiers: Cold War — наглядная демонстрация того, что даже самые пошлые, самые затасканные механики способны работать, если все правильно перерисовать. Наверняка где-то в глубине души вы зарекались покупать очередной tower defense: их много, они все одинаковые, а их аналог человек с прямыми руками способен за полтора часа собственноручно собрать в редакторе любой стратегии. Но смотришь на то, как в Cold War пластмассовые бойцы смешно разлетаются в стороны от бутафорского пулеметного огня, — и снова готов часами расставлять башенки по гнездам. Разве у вас в магазине до сих пор не волнуется сердце от одного только вида прозрачной упаковки с дешевым китайским набором солдатиков?

Понарошку

По меркам прочих современных TD-игр Toy Soldiers не то что простовата — примитивна! Здесь нет модных жанровых утяжелителей (дополнительных зданий, ресурсов помимо денег), только горсть слотов, где вы можете разместить свою оборону. Пулеметы, газовые пушки, противотанковые орудия, артиллерия, зенитки — набор в общем и целом простой. Правила — тоже: каждую пару минут к вашей базе выступает группа врага. Сперва пехота, потом танки, потом авиация, а к концу — все сразу. Если отразили все волны, выкатывают еще и босса — обычно что-то большое. Единственная тонкость заключается в том, что вы вряд ли победите, просто настроив как можно больше

пушек (и даже проапгрейдив их), поэтому приходится брать управление какой-то турелью на себя.

Первая часть Toy Soldiers, вышедшая полтора года назад, была посвящена Первой мировой, Cold War, естественно, посвящена холодной войне, и мочить при этом нужно Советскую армию. Здесь все идеи оригинала доводятся до абсурда. Дают, например, возможность лично поуправлять сатанинским вертолетом, который сносит ракетами целые здания. Или наслать ковровую бомбардировку, что приобретает дополнительный лингвистический смысл, учитывая, что все сражения тут происходят как раз на ковре.

При особо удачном стечении обстоятельств на поле боя появляется натуральный Рэм-

бо, с голым торсом и банданой, который выше прочих солдатиков в пять раз, фигачит с пулемета лучше любой турели и одновременно поливает все нескончаемым потоком ракет. А когда появляется босс, детская комната, кажется, вот-вот сгорит. Как вам, например, гигантский самолет, который мутирует в танк с длиннющей тесла-пушкой?

Единственное спорное решение авторов заключается в том, что игру усложнили не за счет увеличения масштаба, а, наоборот, за счет некоторой камерности: денег стало меньше, каждая отдельная пушка — ценнее. А еще мы могли бы много чего сказать про баланс, но в отношении игры, где шальные залпы валят с полок расколотые на кусочки матрешки, это звучало бы как дурная шутка.



Без апгрейдов пушки не выдержат и пяти минут, но не стоит улучшать их все сразу: модернизация занимает около двадцати секунд, в течение которых турель совершенно беззащитна.



Игра заботливо подсказывает, какие типы войск атакуют вас на следующей волне. При желании волны можно запускать одну за другой, не дожидаясь таймера.

ВОЕННАЯ ТАЙНА

Особенности игрушечных войн

1 Без апгрейдов пушки не выдержат и пяти минут, но не стоит улучшать их все сразу: модернизация занимает около двадцати секунд, в течение которых турель совершенно беззащитна.

2 Игра заботливо подсказывает, какие типы войск атакуют вас на следующей волне. При желании волны можно запускать одну за другой, не дожидаясь таймера.

3 На каждом уровне есть зоны, практически недоступные для обстрела. Стоить проникнуть туда хотя бы одному танку, и на рейтинг Perfect рассчитывать не приходится.

4 Ключевое техническое отличие Cold War от оригинала — взрывы валят деревья и разносят здания на кирпичики. Что, увы, ни на что не влияет.



Конечно, если условиться, что все происходящее в игре — шалости семилетнего мальчишки, в Toy Soldiers, даже в такой гипертрофированной ипостаси, мало правды. Ребенок никогда не ограничится одними лишь солдатами, флажками и танками из супернабора «U.S. Military», даже если у него этих самых солдатиком и танков — сотни. Он выставит против них саблезубое чудовище, умеющее трансформироваться в птицу, из артиллерии будет бить по гоночным машинам, десант у него будет противостоять резиновой кукле, а дезертиры — скормливаться копилке в форме Будды.

Это не пустые фантазии: механика игры от такой безрассудности могла бы приобрести столь неожиданные формы, что мы бы, наверное, вообще не обратили внима-



На каждом уровне есть зоны, практически недоступные для обстрела. Стоить проникнуть туда хотя бы одному танку, и на рейтинг Perfect рассчитывать не приходится.

ние, что перед нами tower defense. Это Army Men, стародавней стратегии примерно про то же самое, можно было простить все за возможность укрепить позиции за пылесо-

сом. Toy Soldiers существует в мире, в котором любая концептуальная находка должна выжиматься на сто процентов, иначе магия не сработает. Но это, конечно, не значит,

что стрелять ракетами по коммунистическим свиньям скучно. Просто было бы чуть-чуть веселее, если бы к середине игры они и впрямь стали свиньями. ■

- Реиграбельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
- Легко освоить

Дождались?

Горячие бои игрушечных солдатиков, оформленные по правилам шаблонного tower defense.

Геймплей

★★★★★

Графика

★★★★★

Звук и музыка

★★★★★

Интерфейс и управление

★★★★★

6
7
7
8

Рейтинг

7,0

«Хорошо»



Илья Янович

Жанр

Слэшер

Издатель

Majesco Entertainment

Разработчик

WayForward Technologies

Платформы

Xbox 360, PS3

Сайт игры

bloodraynebetrayal.com

BLOODRAYNE BETRAYAL Кровные узлы

Когда-то режиссера Уве Болла обвиняли в том, что он своими фильмами портит имидж целого ряда видеоигр. Среди них была, конечно, и **BloodRayne**, по мотивам которой получилось дурное фэнтези, где,

помимо набора классических В-актеров (Удо Кир, Майкл Мэдсен, Мит Лоуф), был еще и Бен Кингсли, от чего хотелось выколоть себе глаза. Но к сегодняшнему дню ситуация кардинальным образом поменялась: о

BloodRayne как игре помнят только самые базовые вещи, в то время как неугомонный немец давно уже снял и «**Бладрейн 2**», и «**Бладрейн 3**», которые, конечно, никто не смотрит, но над которыми исправно хихикают. Именно благодаря такой вот какой-никакой шумихе **BloodRayne: Betrayal** воспринимается именно как продолжение знаменитой серии, а не как безликий слэшер из осенней линейки XBLA/PSN.

От перемены мест

Даже несмотря на то, что связей между **BloodRayne 2005** года и **BloodRayne 2011**-го не так уж и много. Конечно, сама Рейн, несмотря на аниме-штрихи, все еще грубая, свирепая и опасная женщина с длинными хлебрезками на запястьях. Получеловек, полувампир, она может

жить без крови, но поблескивает острыми клыками и шарахается от ярких ламп — их лучше разбивать сразу.

Ключевая перемена, конечно, в том, что раньше это был чуточку кривоватый и путаный трехмерный слэшер, а теперь — рисованная массакра с зомби в камзолах, похожая на что-то среднее между **Dishwasher** и **Shank** в декорациях **Castlevania** (хотя вообще тут будущее после катастрофы, но догадаться об этом невозможно чуть ли не до самого конца). Новой концепции — новые авторы: игру делала студия **WayForward Technologies**, отметившаяся двумя изумительными двухмерными играми для Wii, **A Boy and His Blob** и **Batman: The Brave and The Bold**. В последней — едва ли не лучшая 2D-графика в мире, поэтому от плоской **BloodRayne** мы ждали абсолютных чудес.



Есть в **Betrayal** и роботы. Но зачем?

Руки помнят

Три вещи, доставшиеся Betrayal от предыдущих, трехмерных BloodRayne



Кровь

Из-за рисованной графики игра получила рейтинг Teen, но подпускать к ней детей все еще не рекомендуется. Расчлененкой и красными кляксами сегодня мало кого впечатлишь, но когда нам вообще надоест разрезать врагов на куски?



Паукообразные твари

Если помните, в первой части BloodRayne были примерно такие же монстры. Но антропоморфных существ резать, конечно, приятнее.



Механизмы

Помните конструкции из BloodRayne 2, которые необходимо было сломать, забросав трупами бесконечно возрождающихся противников? Здесь есть точно такие же моменты. Бесят как и шесть лет назад.

К сожалению, самое верное определение и для внешнего вида Betrayal, и для всей игры в целом — неровная. Прямо как оригинальная диалогия. Детальные и прекрасно анимированные герои тут соседствуют со скудными, схематичными уровнями, хорошая боевая система — с постыдным однообразием, интересные и ненапрягающие боссы — с плохо расставленными чекпойнтами и скачущей сложностью.

Уровни действительно похожи на Castlevania: по дизайну они недалеко ушли от самой первой части, которая, пока вы читаете это, отмечает двадцатипятилетний юбилей. Рейн разрезает всех на кусочки за три секунды, одним выстрелом из пистолета способна повалить четверых, ловко прыгает, сосет кровь для восстановления здоровья, а между уровнями летает в стильном гробе, который еще к тому же буравчиком уходит под землю. Такая хитрая вампирская заумь должна быть подкреплена детальными, яркими, разнообразными локациями, но разработчиков хватило лишь на висячие блоки, колья и пилы. Из всего этого периодически пытаются собрать платформер, играть в который мучительно больно. А вот когда вылазят гнойные чуд-



Зеленые фонтаны — это, конечно, сбой какой-то. Обычно тут красные.

ща, надуваются волдырями пугающие выросты, дамы-оборотни метают острые диски — становится гораздо веселее... если только не брать в расчет, что от одинаковых боев устаешь уже к третьей-четвертой главе. С появлением световой пушки, выгодно заменяющей пистолет, к которому вечно не хватает патронов, механика пришпоривается еще минут на сорок, но игра на этом, увы, не заканчивается — еще

не все шипы и платформы израсходованы!



Причина, по которой Majesco, на шесть с лишним лет похоронив вампиршу Рейн, боится выпускать ее на большую арену, наверняка кроется в том, что раньше BloodRayne воспринималась не просто как садистский

слэшер, а как садистский слэшер, где герой — сумасшедшая баба с лезвиями. Сегодня ниша убийств на почве всплеск феминизма принадлежит Байонетте, а студия Suda 51 прямо сейчас делает Lollipop Chainsaw, где дама еще brutальнее. И выступать в такой компании, конечно, боязно, но не стоит забывать, что конкуренция среди плоских скачиваемых игр еще сильнее. ■

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Дождались?

Плоская версия BloodRayne, обладающая на удивление ровно теми же достоинствами и недостатками, что и раньше.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★ 6.0

Рейтинг «Мании»:

6,5

«Выше среднего»

MAJESTY

Царь, царевич, король, королевич

В отличие от **Final Fantasy Tactics**, рецензию на которую вы можете найти на соседних страницах журнала, стратегию **Majesty** на iOS ждали. Ждали буквально с первого дня появления iPad в продаже, а получили почему-то только сейчас. Но уже поздно, чем никогда.

Majesty практически идеально заточена под безжопочные телефоны и планшеты **Apple**. Напомним, что главная задача играющего — наблюдать за копошащимися на экране человечками, умиляясь, когда новорожденный герой с трудом побеждает свою первую гигантскую крысу, или отчаянно ругаясь, пока хорошо прокачанный, но самоуверенный маг в одиночку топает на выводок ядовитых пауков.

Все потому, что вы, хоть и являетесь королем, не можете напрямую управлять своими подчиненными. Никаких резиновых рамок, которыми надо обводить юнитов, и четкого выполнения приказов героями здесь нет — беспрекословно выполняются только просьбы построить какое-нибудь здание в указанном месте. Воевать же приходится с помощью самого главно-

го жизненного ресурса — золота. Захотели исследовать дальние земли? Ставьте в нужном месте флаг разведки, назначайте награду за выполнение героем этого «квеста», и, может быть, какой-нибудь рейнджер оторвет задницу от табуретки в таверне и прогуляется в означенном направлении.

То же самое со сражениями. Слава богу, у большинства героев хватает ума защищать родное королевство от поползновений всевозможных монстров. Но как только атака отбита, герои начинают заниматься своими делами: кто-то возвращается домой, кто-то бродит по магазинам, кто-то шляется по окрестностям в поисках сундуков с золотом. В общем, верноподданные делают все, кроме уничтожения так докучающего вам логова каких-нибудь гоблинов. Тут на помощь и приходит флаг атаки: ставите его на нужное строение или монстра, назначаете награду — и вот уже толпа охочих до золота воинов и магов спешит свернуть зеленокожим шею голыми руками.

Такое медитативное времяпрепровождение затягивало и при игре на компьютере, а уж на

мобильном устройстве — и подавно. Управление очень удобное, практически во всех миссиях вас никто никуда не торопит — можно спокойно отстроиться (рынки, гильдии, охранные башни) и провести апгрейды. Со временем на базарах появляются зелья и кольца защиты для героев, в библиотеке изучаются новые заклинания для магов, а сами волшебники из своей башни готовы за небольшую мзду поджарить молнией доставшего вас вампира или воскресить особо сильного, но беспросветно тупого воина.

Разумеется, почти все особенности оригинальной игры бережно перенесены в версию для iOS. Гномы и эльфы все так же друг друга терпеть не могут, потому нанять и тех, и других в рамках одной миссии нельзя. Вокруг королевства со временем все так же появляются неуничтожимые коллекторы, из которых прут крысы. Погубили много героев — получите под стенами дворца кладбище, с которого то и дело вылезают мертвяки. Узнаваемый юмор тоже на месте: не в каждой стратегии есть задание защитить троллей: из-за того,

что их кто-то губит, они не выполняют свою работу (грабят и убивают торговцев) и, как следствие, казна недополучает золота от охраны караванов. Не говоря уже о том, что по сюжету ваш папочка-король уступил вам трон, спяну утонув в дворцовом фонтане. Оценить юмор смогут все — игра знает в том числе и русский язык.



Одно плохо в **Majesty** для iOS — ее слишком мало. Девять миссий проходятся за несколько часов, и после этого игре больше нечего вам предложить, кроме осточертевшей гонки за первое место в онлайн-таблице рекордов (кто не в курсе, это такой простой, но пока работающий у мобильных разработчиков способ удерживать вас за игрой). Очень не хватает случайного генератора, а то и редактора карт (был в оригинале на PC), которые могли бы в разы продлить удовольствие от игры. Впрочем, за три бакса — грех жаловаться. В остальном игра все так же хороша, и даже спустя столько лет до сих пор не надоела. ■



По сравнению с оригинальной игрой **Majesty** для iOS стала совсем мультяшной. Но платформа обязывает.



Заклинания можно применять не только на своих, но и на чужих. Например, оживить только что убитого монстра, чтобы герои еще чуток подкачались.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Стратегия, в которой не надо бешено елозить пальцами по экрану, управляя подчиненными. Идеальное решение для мобильных устройств.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

THE CURSED CRUSADE™

ИСКУПЛЕНИЕ



ЗРЕЛИЩНЫЕ БОЕВЫЕ ПРИЁМЫ



БОГАТЕЙШИЙ ВЫБОР ОРУЖИЯ



ДРЕВНЕЕ ПРОКЛЯТЬЕ ТАМПЛИЕРОВ

УЖЕ В ПРОДАЖЕ

SNOWBALL

1С-СофтКлуб

WWW.CURSEDCRUSADE.RU



FINAL FANTASY TACTICS THE WAR OF THE LIONS

Опасна власть, когда с ней совесть в ссоре

Появление **Final Fantasy Tactics: The War of the Lions** на iPhone было полнейшей неожиданностью. **Square Enix** не прочь портировать на телефон Стива Джобса старые игры серии **Final Fantasy** — они одновременно и достаточно просты, чтобы в них разобрался казуальный игрок, и достаточно глубоки, чтобы выделяться среди бесконечных пятиминутных поделок по баксу за кило.

Final Fantasy Tactics — совершенно другая история. Это игра с запутанным, взрослым сюжетом, где переплетаются мистика и политика, дружба и предательство, заговоры и разоблачения. Более того, это еще и довольно сложная пошаговая стратегия с десятками классов персонажей и четырьмя сотнями (!) способностей и заклинаний. На среднестатистического яблочного игрока, привыкшего пулять злых птичек в зеленых свинок или разрубать пальцами летающие фрукты, **Final Fantasy Tactics** производит эффект удара пыльным мешком по голове.

Версия для iPhone является почти дословным портом ремейка игры

для PSP, то есть в нагрузку к оригинальной игре 1997 года мы получаем красивые анимационные ролики, несколько новых персонажей, сюжетных сцен и боев, а также великолепный, почти шекспировский перевод на английский язык.

В данном случае это комплимент, ведь главные герои **Final Fantasy Tactics** сплошь выходцы из знати: герцоги, адмиралы, регенты, прославленные военные, напыщенные священнослужители и даже одна принцесса. Простолюдин только один — главный герой, прямой и честный молодой человек по имени Делита, которого по блату занесло в престижную военную академию. Однако после душераздирающих событий, которым посвящена все первая глава игры, на Делиту снисходит озарение. Он понимает, что на одном благородстве далеко не уедешь, мгновенно преобразается и начинает свой нелегкий путь из самых низов до королевского трона, не гнушаясь при этом использовать других людей, втираться в доверие, обманывать и убивать, когда того требует поставленная цель. И что самое

удивительное — к нему почему-то не испытываешь отвращения.

Final Fantasy Tactics — тактическая ролевая игра, то есть состоит она из двух частей: пошаговых боев на трехмерных аренах и развития вашей банды (может насчитывать до 24 бойцов) вперемешку с просмотром сюжетных сцен. В итвах, помимо очков опыта, зарабатываются очки для изучения способностей выбранной профессии, а со временем открываются новые: от обычных рыцаря и лучника до экзотических танцора и, представьте себе, арифметика.

Также между боями вы можете путешествовать по двухмерной глобальной карте, наведываться в магазины и выполнять побочные квесты, которых ближе к концу игры становится довольно много. А наградой за их выполнение служат новые персонажи и, разумеется, уникальная экипировка для ваших подопечных.

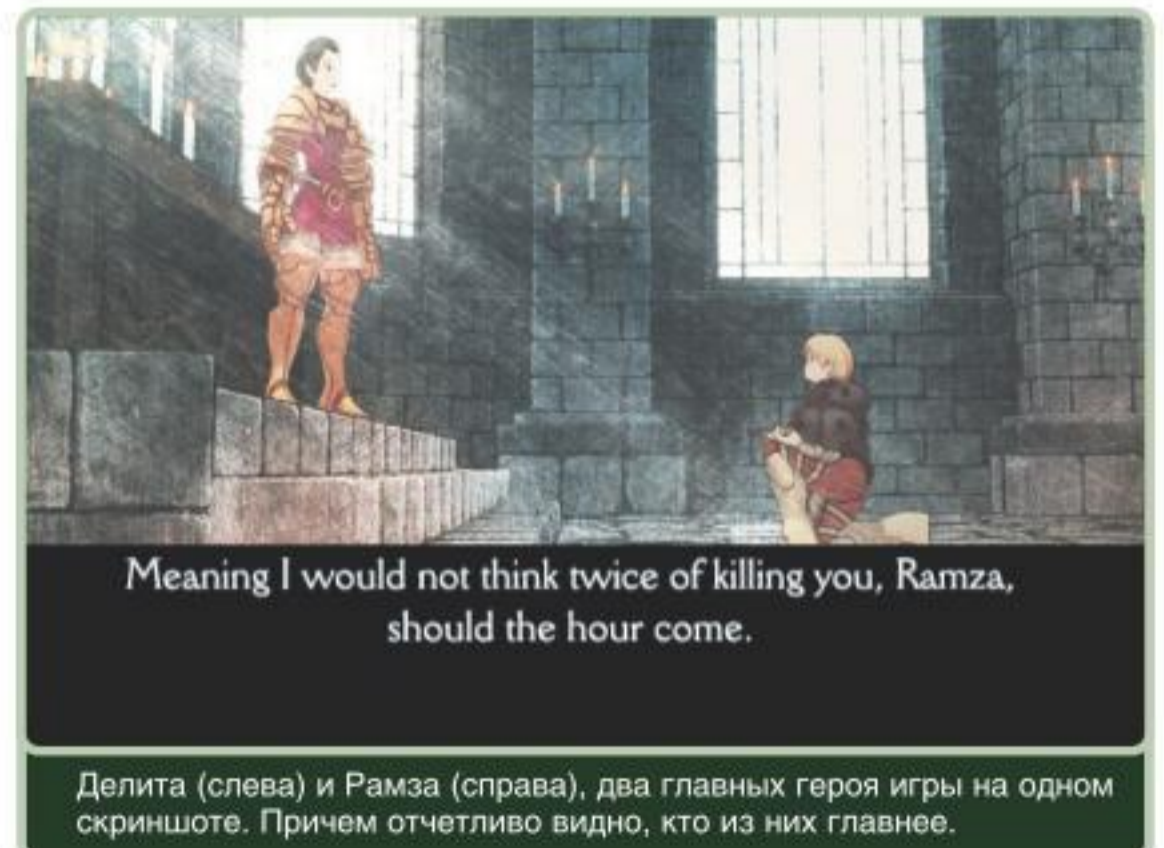


Final Fantasy Tactics — игра большая (от тридцати часов и до

бесконечности, если решите прокачивать все профессии), действительно сложная, умная и очень захватывающая. Недаром она считается лучшей тактической ролевой игрой, и если уж зацепит, то это, скорее всего, на всю жизнь (то есть лет через десять вы купите очередной ремейк, а потом еще один, радуя финансовыми вливаниями корпорацию **Square Enix**).

Единственное, что может слегка расстроить, так это чересчур прямолинейный подход разработчиков к портированию игры на iPhone: к интерфейсу, заточенному под геймпад, просто прикрутили поддержку тачскрина, ничего больше не изменив. Привыкнуть можно, но маленькие надписи и иконки совершенно не подходят для тыканья в них пальцами. Плюс игра иногда хамски подтормаживает.

P.S. Если у вас нет iPhone, но есть iPad, ни в коем случае не покупайте текущую версию игры. На iPad она тормозит, вылетает и выглядит отвратно из-за низкого разрешения. Лучше потерпите и дождитесь HD-версии, которая должна выйти осенью. ■



✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

■ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Square Enix продолжает зарабатывать на своем портфолио старых, но отличных игр. **Final Fantasy Tactics** для iPhone почти ничем не отличается от PSP-версии, но зато находится всегда под рукой.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО

СКОРО В ПРОДАЖЕ!

TORCHLIGHT II

«Torchlight 2 — в два раза больше, дороже и с кооперативным мультиплеером. Собственно, это все, что нам нужно от сиквела».

ИГРОМАНИЯ

ПРОДОЛЖЕНИЕ ОДНОГО
ИЗ ЛУЧШИХ РОЛЕВЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ
ПОСЛЕДНИХ ЛЕТ!



WWW.SNOWBALL.RU/TORCHLIGHT2

РЕКЛАМА



SNOWBALL

1С-СофтКлаб

© 2011 Runic Games, Inc. All Rights Reserved.
© ООО «1С-СофтКлаб», локализация и оформление,
2011 г. Творческая адаптация Snowball Studios.

SPACE PIRATES AND ZOMBIES

Йо-хо-хо и немного зомби

Если махнуть рукой на то, что в игре **Space Pirates and Zombies** не совсем дружелюбно сочетаются роботы, пираты, зомби и человеческие клоны, то можно разглядеть давно забытый жанр — аркадный космический шутер с видом сверху. Вспомнить игры со схожей тематикой гораздо сложнее, чем разобратся в местной экосистеме.

В далеком и не совсем светлом будущем люди нашли на соседней звезде интересный химический элемент, из которого синтезируют универсальное топливо, но запасы чудо-элемента не бесконечны, поэтому человечество решило покорять неизведанный фронт галактики. Не учли только важную деталь: добывая заветный элемент в разных уголках галактики, можно подцепить страшную зомби-заразу и разнести ее по остальным звездным системам. Межгалактическим паспортно-визовым режимом и карательной профилактикой занимаются военные, местное население не питает к ним теплых чувств. Среди этого конфликта где-то затесались пираты. Они предоставлены сами

себе и постепенно приближаются к центру галактики — именно там больше всего ресурсов.

Неофлибустьеры на огромном материнском корабле конструируют пиратскую эскадру, командование которой примет игрок, поэтому солидная часть игры проходит в комплектации личного флота. К каждому космолету можно прикрутить огромное количество разных реактивных пусковых установок, сдвоенных лазеров и вспомогательных аппаратов. Не исключено, что через несколько минут флотилия встретит особо стойкое сопротивление и ваши корабли расщепят на атомы. Не беда — ничто не мешает доукомплектовать флот прямо в процессе сражения и заменять вышедшие из строя космолеты. Правда, процесс этот дорогостоящий, да и эффективная работа каждого судна напрямую зависит от количества экипажа на нем. Если увлечешься, можно не заметить, что ресурсы закончились, а каюты на флагмане зловеще пусты.

Приходится зализывать раны и отстраиваться заново. Никакой тор-

говли ресурсами — только грабежи тех, кто слабее, похищение чужого экипажа в спасательных капсулах и, возможно, его продажа в рабство на какой-нибудь орбитальной базе. Отсиживаться тоже не получится: перед тем как перемещаться от одной системы к другой, стоит избавиться от серьезных патрулей, охраняющих прыжковые ворота. Да и чертежи для новых космолетов добываются исключительно в сражениях с превосходящими силами.

Свобода действий и огромное количество систем поначалу может вскружить голову, но стоит только понять, что видел одну звездную систему — видел их все, и радость куда-то улечивается. Кроме побочных заданий и выжигания зараженных кораблей, заняться по большому счету нечем. Более того, возможность выбора ни на что не влияет, хотя в магазинах военных и колонистов разный ассортимент. Идейный игрок, конечно, может поспособствовать распространению зомби-заразы в галактике, помогая одной из сторон, но будет уступать практичному — приспособленцы

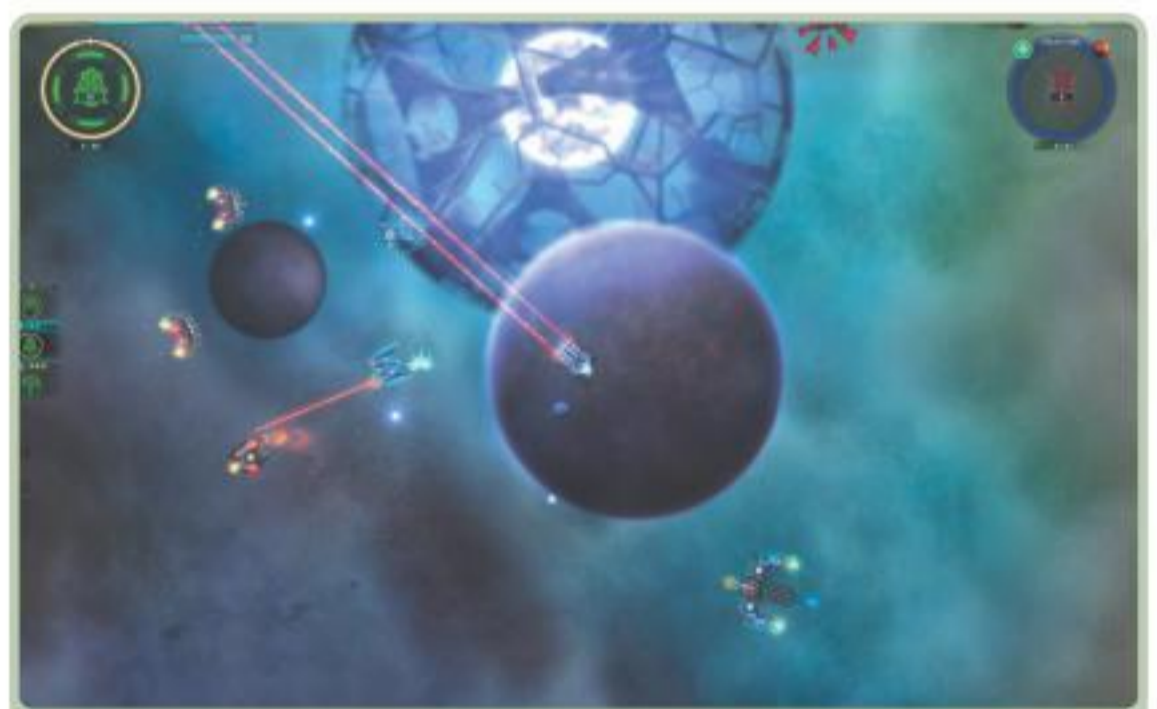
тут только приветствуются. Настоящий пират сначала поможет колонистам, скупит у них нужные чертежи и потом быстро встанет по другую сторону баррикад ради новых технологий. Побочные задания, на которых зарабатывается репутация, одинаковы и не всегда интересны. Пиратский флот в основном может пригодиться для эскорта торговых кораблей, зачистки космического пространства от мусора (отдельный привет Роджеру Вилко) или огневой поддержке той или иной стороны.



Если закрыть глаза на трудовые будни пиратов, то скучать не придется — космические перестрелки на удивление затягивают. Уворачиваться от ракет и плазменных снарядов почти так же интересно, как от пик с францисками в **Mount & Blade**, которая тоже не отличалась разнообразием. Разработчики, впрочем, готовят патчи, призванные добавить контента в игру. ■



Большое количество зараженных зомби кораблей несколько контрастирует с теплыми тонами космоса.



Самое сложное во время крупных стычек — ненароком не задеть дружественные корабли.

■ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Немного однообразная, но все-таки увлекательная нишевая игра про важность профилактических работ в космосе.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

PERFECT WORLD — онлайновая игра, покорившая миллионы игроков

Идеальный мир,
где сбываются мечты...

...мир, стоящий
на пороге катастрофы

Пророчество гласит, что в самый
темный час на помощь обитателям
мира Пангу придут Древние.

Пророчество сбывается
В сентябре!

- Новая раса — Древние
- 2 невиданных класса
- 4 новые территории
- Долгожданные гиты-квартиры
для гильдий
- 5 миллионов игроков в России

Perfect World:
Генезис



pw.mail.ru

TRAUMA

Художник, что рисует жизнь

Trauma — авторский квест, созданный немецким дизайнером и художником Кристианом Маевски, рассказывает о молодой девушке, которая попала в автокатастрофу, потеряла в ней родителей, а теперь лежит в больнице под капельницами. Ей снятся сны, в которые и попадает игрок. Каждое видение — это путешествие в прошлое героини, составленное из виденных ею когда-то образов и воспоминаний. Где бы она ни оказалась — на ночной улочке рядом с кафе, на шоссе, около железнодорожного депо, — везде девушка находит предметы и фотографии, заставляющие ее вспоминать. Вот она маленькая, с игрушками, вот фото с певцом-кумиром ее детства, вот заваленный вещами пол ее первой квартиры, а вот и любимый плюшевый мишка.

Но это не просто сеанс ностальгии, сопровождаемый меланхолической музыкой и убаюкивающим тихим голосом героини. Каждый сон — законченный эпизод со своим набором целей, основных и дополнительных. Вы можете проходить сцены в любой последовательности, но только когда будут решены все главные задачи, запустится финальный ролик, и девушка, наконец, вернется домой.

Известно, что иногда больные выздоравливают, если упорно представляют, как они аллегорично побеждают болезнь: например, последовательно зажигая лампочки в темной комнате. Примерно то же самое происходит и в **Trauma**. В каждом своем сне девушка сталкивается с каким-то препятствием, символизирующим застой, остановку: заросли кустарника или странная стена, преграждающие путь, массивный камень, придавивший игрушечного мишку, электромагнитное поле, удерживающее призраков ее прошлого, запечатанный ящик, в котором томятся, словно пойманные птицы, клетки крови.

Как и в **The Whispered World**, застой олицетворяет смерть. Поэтому нам нужно освободить игрушку, открыть ящик, срубить заросли (в плену которых можно обнаружить огромное пульсирующее сердце) и проложить путь дальше, чтобы кровь вновь побежала по венам, чтобы движение продолжалось, а девушка шла вперед по дороге собственной жизни, пока бьется ее сердце.

Было бы странно решать такие метафорические задачи обычными *point & click* средствами. От стандартного квеста тут только инвентарь,

куда мы собираем разбросанные по локациям фотографии, да возможность перемещаться по клику мышки между статичными экранами. Но главный инструмент в руках игрока — это курсор, которым можно рисовать в воздухе различные знаки. Да-да, Кристиан Маевски явно играл в «**Typog**» (или как минимум в **Okami**): процесс рисования практически идентичен тому, что мы видели у **Ice-Pick Lodge**. Найдя знак, нужно запомнить, как он изображается, а потом лично повторять это.

Каждый знак позволяет совершить определенное действие: разрубить кусты или поднять в воздух массивный камень. Без знаков не решить основную задачу каждого эпизода, поэтому их поиск — главный нерв игры. Часть можно найти на снимках. Часть растет, как грибы, на земле или, как цветы, на кустах. А один можно заметить только на неприметном постере.

Если критичные для прохождения знаки обнаруживаются в пределах текущего эпизода, то для решения дополнительных задач (например, разглядеть людей в ночном кафе) порой приходится возвращаться. В каждом сне, помимо основной, есть три таких дополнительных цели. Чтобы выполнить их все (как

и найти все фотографии), не хватит одного и даже двух прохождений.

Все это, конечно, увеличивает продолжительность игры и придает действию дополнительный интерес, но все равно краткость **Trauma** бросается в глаза: решение всех основных задач займет буквально час. Ассортимент знаков невелик, а многие фото с ними еще и повторяются в каждом эпизоде. Непонятно, зачем это нужно было делать, — лучше бы автор придумал новые иероглифы и добавил интересные ситуации, связанные с ними.



Впрочем, **Trauma** трудно оценивать с позиции обычной игры. Это скорее такая импрессионистская зарисовка в духе творчества **Tale of Tales** (см. их **The Path** и **Fatale**): она ставит на визуальные и звуковые ощущения, пытается залезть вам в душу, растормошить там что-нибудь, заставить задуматься, сопереживать или хотя бы просто расслабиться и насладиться приятной музыкой и сюрреалистичными образами. А для кого-то, возможно, **Trauma** станет настоящим тренингом, помогающим победить болезнь. ■



✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Интерактивный этюд о жизни и смерти, в котором живопись побеждает болезнь.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

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

HECTOR BADGE OF CARNAGE! EPISODE 2 — SENSELESS ACT OF JUSTICE

Тупой и еще тупее

Сериал **Hector: Badge of Carnage!** — это такой идеальный русский квест родом из Ирландии, с туалетным юмором, который, однако, не мешает воспринимать происходящее как предельно неполиткорректную социальную сатиру. В первом эпизоде главный герой, инспектор Гектор, ведет себя так, словно накануне не прошел переаттестацию: пьет на работе, ночует в камере предварительного следствия, засовывает подозреваемых под капот автомобиля, разносит по кирпичикам секс-шоп и расово унижает проституток.

Но именно это чудовище с пивным брюшком и недельной щетиной остается единственной надеждой полицейских, когда они сталкиваются с террористом-снайпером, захватившим заложников в криминальной столице Британии, городке Clappers Wreake. Гектор, рыгнув, смело идет

на переговоры, потом выполняет все требования невидимого преступника, однако поймать его в первом эпизоде так и не удалось — **We Negotiate With Terrorists** закончился на самом интересном месте.

Второй эпизод с самого начала берет нужный настрой: уже на пятой минуте игры Гектор громким пуком подает знак, что он выжил после взрыва здания и все еще находится внутри него. А потом начинает общаться с поджидающим его снаружи напарником Ламбертом через унитаз, громко раздавая указания прямо в сливное отверстие.

В ходе игры Гектору предстоит пообщаться с патологоанатомом, которая, кажется, ест трупы, продать чужие органы на черном рынке и поднять самооценку у жирной проститутки, заставив ее сесть на лицо очередного клиента. Священник

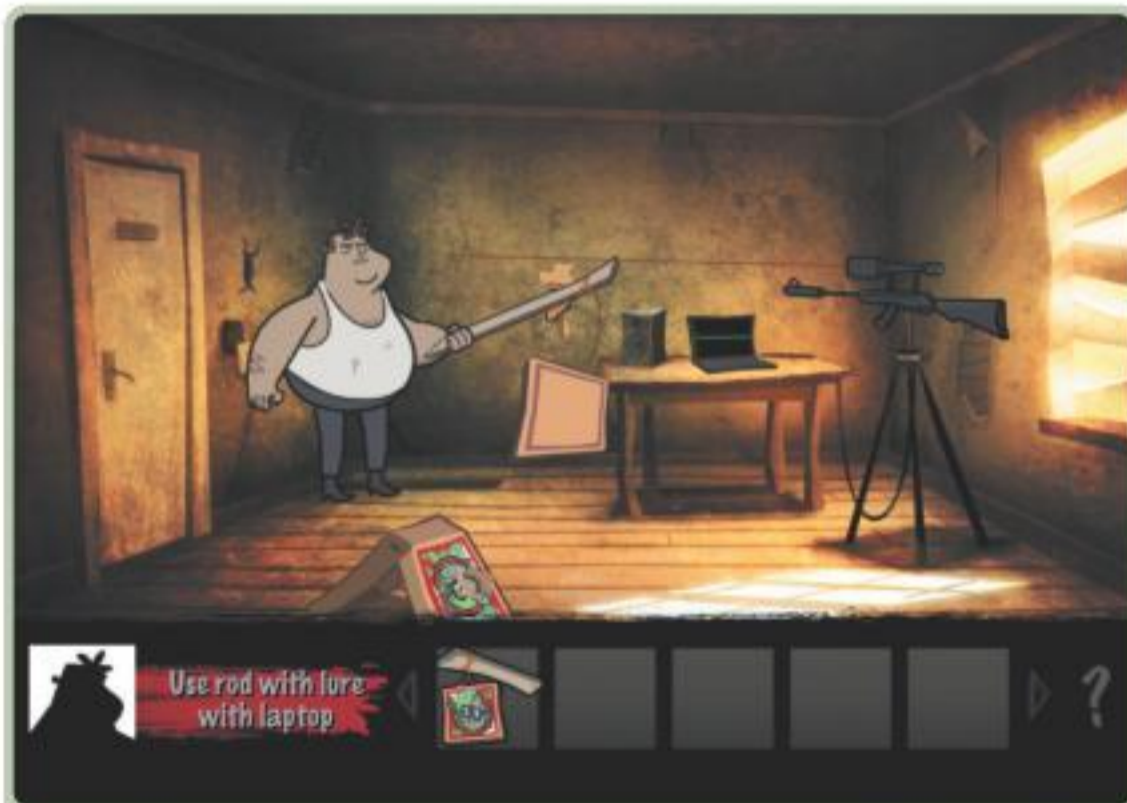
принимает исповедь в кабинке ночного стрип-клуба, а магазин оружия в игре совмещен с салоном красоты: купив там какой-нибудь дробовик, вы получите бонусом маникюр и модельную стрижку.

Но главный метод решения проблем в игре — все-таки диалог и общение. Собирацию, комбинированию, а также поиску активных точек в *Senseless Act of Justice* не уделяется столько внимания, как, например, в немецких квестах, да и с логикой тут получше. Самые же запоминающиеся и интересные сцены связаны с диалогами. В одной, например, правильно подбирая реплики, мы должны удерживать на линии абонента, чтобы засечь, где он находится. В другой — обхитрить туповатый автоответчик, который всегда неверно определяет, какую цифру в тональном режиме вы выбрали.

При этом квест из второго эпизода получился более разнообразным. Какое-то время мы даже играем за Ламберта, свободно переключаясь между ним и Гектором: чтобы решить задачу, оба героя должны собирать предметы и передавать их друг другу через вентиляционную трубу.

■ ■ ■

Рецензию на первый эпизод мы заканчивали вопросом: удержатся ли авторы на тонкой грани между юмором, пошлостью и остросоциальной сатирой? Так вот, ответ скорее положительный. Тут есть, конечно, пара совсем уж туалетных сцен, но они смотрятся как лежащий под столом пьяница в ирландском пабе — куда же без этого? Тем более что игра, как и паб, явно не предназначена для тех, кто может восемнадцати. ■



«Одно движение, и винтовка стреляет!» — предупреждает террорист по ноутбуку. «А если сделать два?» — осенит нашего героя.



Такого типа просто так не пустят ни в ресторан, ни в ночной клуб.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Продолжение самого пошлого, неполиткорректного и сатирического квеста в мире.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

Лучшая браузерная
игра

КРИ

2011

реклама



ТЕРРИТОРИЯ

ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКИЙ АД,
ГДЕ СБЫВАЮТСЯ МЕЧТЫ

T2.MAIL.RU

@mail.ru
group

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры с 6 августа по 1 сентября 2011 г

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

По состоянию на 1 сентября в голосовании приняли участие 21 013 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.

Регулярно, на сайте «Игромании» (www.igromania.ru), раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период с августа 2010 г. по август 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».



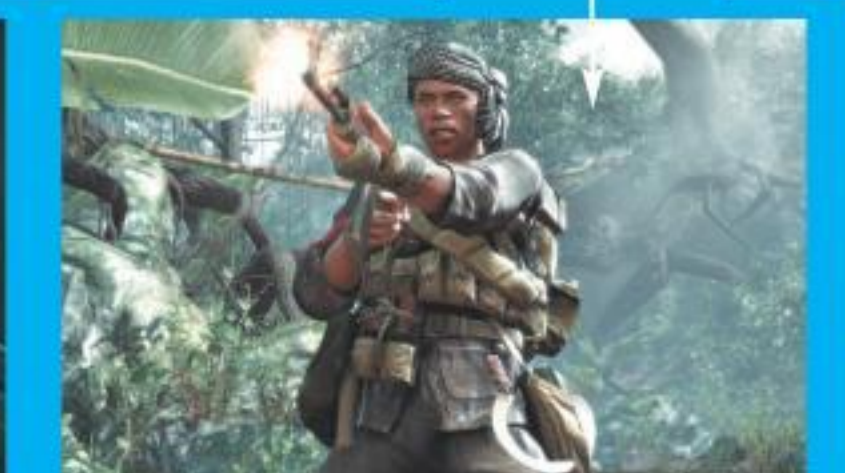
Assassin's Creed: Brotherhood 11,6 %



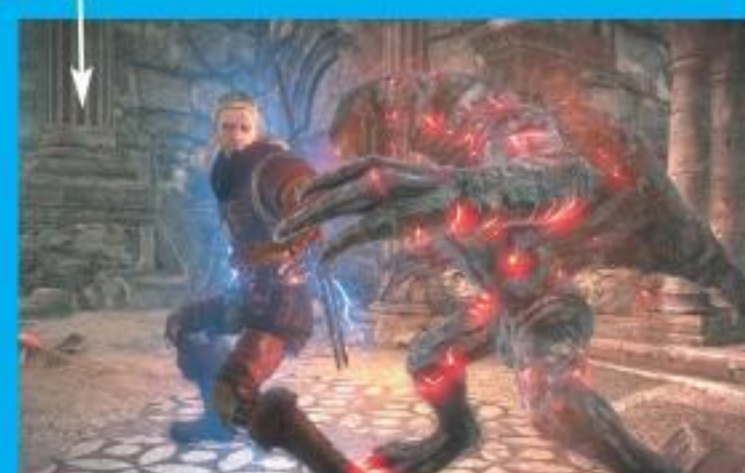
Pro Evolution Soccer 2011 4,5 %



Crysis 2 9,2 %



Call of Duty: Black Ops 5,9 %



The Witcher 2: Assassins of Kings 5,7 %

«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

Dungeons of Dredmor



Рейтинг: 8,0 > «Игромания» №9/2011

Едва ли не лучшая инди-RPG этого сезона, доступная в Steam всего за \$5.

Ролевая игра • Gaslamp Games

Bastion



Рейтинг: 8,0 > «Игромания» №9/2011

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

Ролевая игра • Supergiant Games • Warner Bros. Interactive Entertainment

Insanely Twisted Shadow Planet



Рейтинг: 8,5 > «Игромания» №9/2011

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.

Скролл-шутер • Shadow Planet Productions • Microsoft Studios

Mortal Kombat

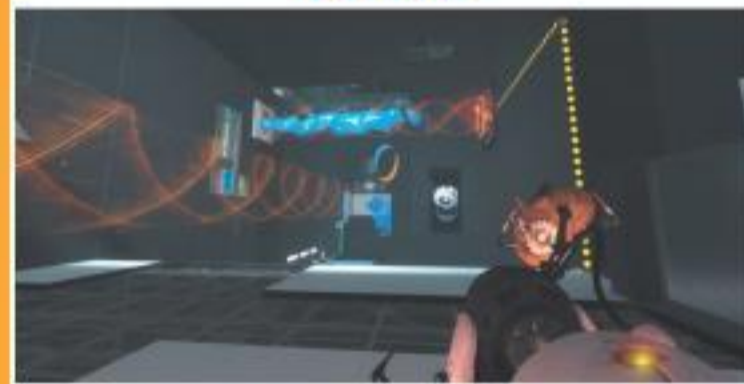


Рейтинг: 9,5 > «Игромания» №5/2011

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

The Legend of Zelda: Ocarina of Time



Рейтинг: 9,0 > «Игромания» №9/2011

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.

Action-adventure • Nintendo

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

ПОДРОБНОСТИ

ПАДАЮЩИЙ ПЕРЕДЕЛ

Греческая Darkfall готовится к обновлению

Не дополнение, не продолжение, а неведомая зверушка готовится в кузнице **Aventurine SA**. Количество нововведений, накопившихся у разработчиков, перевалило критическую массу, и онлайн-ролевка **Darkfall** готовится к версии 2.0. Что нас ждет — пока не ясно. Не то патч, не то очередной «Катаклизм»...

Изменений и нововведений не просто много, а очень много. С глобальной картой случится армагеддон. Места кучкования монстров будут передислоцированы, а участки, где обычно собираются NPC и игроки, постигнет тотальная переработка.

Броня будет улучшать некоторые умения игрока и ослаблять его противников. Появятся новые умения, а кое-какие старые, создававшие дисбаланс, отправят в утиль. Значение тактики в боях увеличится.

Создавать мультиклассы станет неразумно, а вот уходить с головой в одну специализацию — выгодно: это позволит стать самым ловким, самым смертоносным и так далее. Характеристики персонажей на-

чнут расти быстрее, чтобы можно было пораньше прикоснуться к специальному оружию и предметам. При крафтинге качество изготавливаемых вещей будет больше зависеть от качества руды, а хорошая экипировка на

игроках станет видна невооруженным глазом.

Кроме того, изменения затронут магию, интерфейс, механику гибели, систему порталов, физику, подземелья, обучающие квесты, осады, внешний вид и умения

монстров, визуальную сторону игры в целом... словом, все на свете. Станет ли игра после этого менее хардкорной, а комьюнити более человечным — большой вопрос. Но то, что к войнам на форумах надо готовиться, — факт.



В Darkfall 2.0 никто попросту не узнает этого персонажа — так все изменится!

СЛУХИ

БОЕВИК В ТИГРОВОЙ ШКУРЕ

Bungie делает онлайн-шутер

Компания **Bungie**, известная по сериям **Halo** и **Myth**, вместе с издательством **Activision** не иначе как замышляет нечто массовое, сетевое и мультиплатформенное. После того как студия **Podophobia Entertainment**, фактически представляющая ту же Bungie, анонсировала MMO-проект **Destiny**, казалось, что следующим анонсом компании станет однопользовательская игра.

Но когда разработчики раскрыли рабочее название нового проекта, **Tiger**, то стало понятно, что прогноз неточен. Конечно, они не сказали больше ничего, зато сообщили, что создают не «отдельную



Первый скриншот из игры или простая «завлекалочка» — знают только в Bungie.

историю, а вселенную, которая будет принадлежать больше игрокам», нежели им самим, а такая работа требует сосредоточения.

Пару месяцев назад в Сеть как раз просочились слухи об онлайн-шутере, разрабатываемом лично Bungie, — может, о Tiger и шла речь?

ИНТЕРЕСНОСТИ

КОНТРЫ ПРОТИВ... ДИНОЗАВРОВ

В Point Blank появился режим юрского периода

С одним из последних обновлений в тактическом боевике **Point Blank** появился совершенно неожиданный режим. В нем команда людей противостоит... команде динозавров. Маленькие велоцирапторы и гигантские тираннозавры выступают против вооруженных до зубов спецназовцев. Почему-то возникают ассоциации с чем-нибудь вроде **Serious Sam**. Только за монстров играют живые люди.



АНОНС

WARGAMING.NET ЛЮБИТ ТРОИЦУ

В дополнение к World of Tanks и World of Warplanes анонсирована World of Battleships

Выпустив **World of Tanks**, онлайн-игру про танки, и представив **World of Warplanes**, MMO про самолеты, **Wargaming.net** взялась и за военно-морской флот, анонсировав **World of Battleships**. Вероятно, это последняя часть триединого мира, созданного Wargaming.net. Обширный ассортимент плавсредств развяжет руки любителям тактического разнообразия, а изменяющиеся погодные условия добавят в игровой процесс остроты.

К сожалению, это пока все, что известно про корабли, бороздящие мировой океан. Зато по миру **World of Warplanes** появилась новая информация — и, что характерно, ее источником стала не пресс-конференция на крупной выставке, а форум игры, на котором разработчики ответили на сто с лишним вопросов.

Из избранного: основные игроки на поле самолетостроения — СССР, США и Германия. Система развития схожа с системой развития в **World of Tanks**. После сброса бомб и отстрела боеприпасов увеличится маневренность воздушных судов; система повреждений будет понимать, когда у самолета поврежден модуль, а когда у вас убит член экипажа. Возможность ювелирного тарана прилагается. Одним из основных элементов боевого режима будет уничтожение вражеских и защита своих наземных объектов. Наконец, управление боевым самолетом будет скорее аркадным, нежели максимально приближенным к реальности, поэтому взлет в начале миссии не планируется, а топливо в баках никогда не закончится.

И, кстати, пока **Wargaming.net** расширяет сферу влияния, в стадию открытого бета-тестирования вступает многопользовательский симулятор танков **Tank Ace**, восточный ответ **World of Tanks**. Примечательно, что разработчики не отрицают, что претендуют на аудиторию **WoT**, — они даже создали на форуме тему, где спрашивают у игроков, что им не нравится в белорусских «Танках».

Неужели в игре будут атаки камикадзе? Или ИИ все же спасует перед мощью дальневосточного флота?



Вода на скриншотах выглядит сверхреалистично. Если это скриншоты, конечно.



Не бойсь, пилот! Аркадность не даст тебе запутаться в приборах.



КОРОТКО О ВАЖНОМ



End of Nations, онлайн-стратегия в реальном времени, выходящая этой осенью, будет работать по условно-бесплатной бизнес-модели.



Electronic Arts анонсировала собственную боевую арену — **Warhammer Online: Wrath of Heroes**, где станут сражаться восемнадцать бойцов, разделенных на три команды. Персонажей можно будет менять буквально на лету, что добавит динамики. Разрабатывает проект **BioWare Mythic**, дата релиза пока не известна. Подробнее об игре читайте в нашем репортаже с **gamescom**.



Innova локализует в России качественную «ни-капельки-недоту» **Bloodline Champions**.

АНОНСЫ

ДОТАМАНИЯ НА GAMESCOM

По DotA 2 проводят турниры даже до начала бета-теста

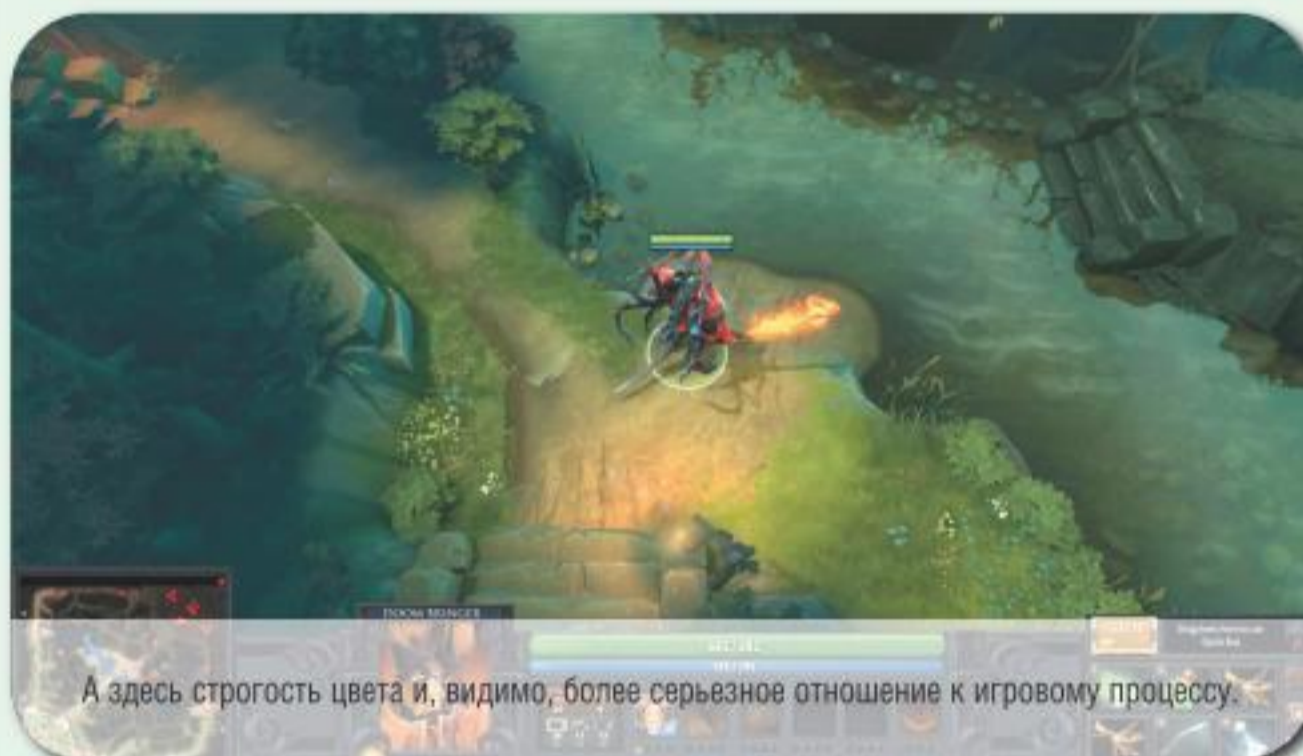
На карте **gamescom 2011** развернулись ожесточенные бои между наследником известной модификации для **Warcraft 3, DotA 2 (Valve)**, и ее амбициозной племянницей, популярнейшей action-RTS **League of Legends (Riot Games)**. У каждой стороны — свой набор заклинаний, свои деревья талантов и, конечно же, уникальные герои: на стороне Valve — последний из хранителей DotA, **IceFrog**, а за Riot играет крестный отец карты — Стив Фик (Guinsoo).

DotA 2, которая появится не раньше следующего года, вышла на выставку с турниром с первым призом в миллион долларов, победу на котором одержала украинская команда Na'Vi. И это до начала закрытого бета-теста! Если нынешняя версия настолько играбельна, что уже можно проводить серьезные турниры, нетрудно предположить, что следующие полгода будут потрачены только на то, чтобы отполировать игру до идеального блеска. Это очень похоже на Valve, которая щепетильно относится к своим проектам. Напомним, что в отличие от League of Legends, привнесшей в жанр много своего, DotA 2 будет придерживаться канонического стиля как в графике, так и в игровом процессе. Пока не понятно, будет ли игра условно-бесплатной или потребует платы за доступ. В свете недавнего перехода **Team Fortress 2** на free-to-play первый вариант очень вероятен.

Riot Games, также отметившаяся на выставке турниром (правда, с более скромным призовым фондом — \$32 тысячи), не осталась в долгу. Скоро League of Legends получит глобальное дополнение, **Dominion**. Игрокам откроют доступ к новой, рассчитанной на скоротечные поединки карте Crystal Scar, основная задача на которой — захватить и удержать пять контрольных точек. Кроме того, добавятся новые предметы и заклинания, а также эффекты, временно повышающие скорость чемпионов и восстанавливающие их здоровье и ману.



Такое знакомое буйство красок от Riot Games — порождающее воспоминания, полные адреналина.



А здесь строгость цвета и, видимо, более серьезное отношение к игровому процессу.



А здесь строгость цвета и, видимо, более серьезное отношение к игровому процессу.

ПОДРОБНОСТИ

БЕЗВРЕМЯ ДЛЯ STARCRAFT

Blizzard признается, что на StarCraft Online у нее ресурсов нет

Blizzard, конечно, не имеет ничего против онлайн-версии **StarCraft** и с удовольствием сотрудничала бы с толковой студией, способной потянуть такую машину. Но на данный момент у крупнейшего разработчика и издателя столько работы, что ему не до этого. Именно так было заявлено на пресс-конференции во время **gamescom**.

Интересно, как на это заявление отреагировал Райан Винзен, создатель модификации **StarCraft Universe**, о которой мы писали в прошлом номере? Или он уже в команде Blizzard?



Пока Blizzard занимается другими делами, Райан Винзен работает на благо онлайн-игры по вселенной StarCraft.

СОБЫТИЯ

ТАНКХАКЕРЫ

Без паролей к World of Tanks остались 15 тысяч игроков

В World of Tanks произошло событие: в Сеть утекли данные учетных записей примерно пятнадцати тысяч пользователей. Разработчики отрицают вероятность хакерской атаки и публично предполагают, что все эти тысячи пали жертвой обмана. Но верится с трудом. Пострадавшие от взлома утверж-



После не-взлома Wargaming.net очень долгое время настоятельно рекомендовала сменить пароль всем без исключения. Ой неспроста!

дают, что ни о каком обмане речи быть не может, и проблема — на стороне разработчиков. Вдобавок сразу после не-

взлома Wargaming.net применила ряд явно антихакерских мер, остановив серверы и проведя откат базы данных.

СОБЫТИЯ

ИГРА ДЛЯ ПРЕЗИДЕНТА

Движок русского World of Warcraft оценен в \$3 млн

Как-то в июле на совместном заседании президиумов Совета по культуре и Совета по науке и технологиям при президенте РФ было замечено, что молодежь не знает истории своей страны. Как обычно, было решено провести несколько исторических олимпиад и конкурсов, но этим дело не закончилось — Дмитрий Медведев предложил разработать образовательную онлайн-игру.

«Я смотрел, чем балуется наша молодежь: большинство (игр) носят псевдоисторический характер и положены на основу историй в стиле фэнтези. Тот же самый World of Warcraft — если кто не знает, это одна из самых популярных игр в мире, в которую играют десятки миллионов людей, если не сотни, и не только дети, но и взрослые особи просиживают часами. Там, помимо деструктивных начал, подоплека, связанная с развитием человеческой цивилизации. Раз она так популярна, мы вполне могли бы что-то подобное постараться сделать, пусть не в мировых масштабах, но

На наш взгляд, разумнее и быстрее было бы не устраивать свой тендер, а купить права на уже готовый движок.



в масштабах нашей страны», — обронил Медведев. Не прошло и полутора месяцев, как Министерство образования и науки эту идею подхватило и объявило тендер на создание движка для патриотической многопользовательской игры «Битва за Москву».

Максимальная сумма контракта — 90 млн рублей, и работа предстоит немаленькая: в игре должна быть воссоздана Московская область периода 1941-1942 годов площадью 150-200 тысяч квадратных километров и около 80 видов техники. Дата релиза, естественно, не известна, но победителя тендера долго ждать не придется: подведение итогов было назначено на 22 сентября.

СОБЫТИЯ

РАДУГА-ДУГА

В Elder Scrolls 5: Skyrim будут однополые свадьбы

В свете непрекращающихся слухов о том, что серия The Elder Scrolls вот-вот переберется в онлайн, очень интересна новость об однополых свадьбах в Elder Scrolls 5: Skyrim, выходящей в ноябре на трех основных платформах.

Все очень в духе времени: разработчики делятся новостями с комьюнити через «Твиттер», игроки комментируют, пиарщики отвечают... и тут в личном «Твиттере» Питера Хайнса, главы маркетингового отдела Bethesda, выплывает пост Питера Корми — одного из фанатов, который, судя по микроблогу, ведет его только для того, чтобы переписываться с представителями Bethesda.

«Хорошие интервью даешь, Питер! — пишет Корми своему тезке. — А с однополыми свадьбами-то как?



«А мой идеал женской красоты — это... девушка... Ради такой женщины я был бы готов на безумства... Например, руку ей сломать».

Что-то вы этот момент замалчиваете». И неожиданно получает ответ: «Ничего мы не замалчиваем, Питер, просто не придаем этому значения. В Skyrim ты сможешь выйти за любого». И вдобавок: «Ну, то есть абсолютно за любого: не просто любого NPC, а любого мужчину или женщину, и неважно, за кого ты играешь».

Словом, скромные начинания разработчиков Dream of Mirror Online, Cloud Nine и Runes of Magic теперь поддерживают и Bethesda. Так и до Blizzard или NCsoft недалеко.

КОРОТКО О ВАЖНОМ



В «Территории 2» наконец-то появилась система фракций, которую обещали с самого запуска. Достигнув пятнадцатого уровня, игроки теперь выбирают, с каким из трех альянсов продолжат путь — с анархистским Авангардом гнева, с мафиозно-сектантским Сумеречным синдикатом или с «зеленой» Лигой возрождения.



Русская версия игры «Кабал онлайн» получила глобальное обновление «Наследие Тьмы», добавившее футуристическое подземелье для персонажей выше 145-го уровня, новую экипировку и питомцев.



Долгожданная TERA Online дозрела до объявления приблизительной даты европейского выхода — весна 2012-го. Во Frogster объясняют столь отдаленный релиз желанием «не только оправдать надежды игроков, но и превзойти их». Подключив нехитрую арифметику, предположим, что бетатестирование зацепит конец текущего года.

CITY OF TRANSFORMERS ONLINE

Темная и светлая сторона



Еще три-четыре года назад первые онлайн-ролевки пробирались на отечественный рынок словно партизаны — неуверенно и с оглядкой. А большинство популярных на тот момент MMORPG были представлены на территории России в основном косолапыми фришардами.

Но ситуация меняется. Некоторые российские компании, адаптируя онлайн-игры под отечественный рынок, начинают подключаться к разработке на ранних стадиях. Так что в конечном итоге локализованный вариант кардинально отличается от оригинала. Одной из первых компаний, по сути создающей игру на пару с азиатским разработчиком, стала **Destiny Development**. Совместно с китайской компанией **Huocai** она работает над MMORPG **City of Transformers**, которая недавно вошла в стадию закрытой беты. Мы поучаствовали в тестировании и готовы поделиться впечатлениями.

Как нам рассказали в **Destiny Development**, сюжет они переписали почти с нуля. Действие разворачивается в далеком будущем на планете Амикрон, где разгорелась война между силами Альянса и террористической

организацией клонов и киборгов Самас (намек на небезызвестную палестинскую группировку). Камнем преткновения стала некая Матрица, с помощью которой герои игры, Одаренные (именно за них нам и предстоит играть), могут контролировать трансформеров.

В мирном режиме трансформер, словно железная фея, парит над плечом персонажа, снабжая его пассивными прибавками к характеристикам. В боевой же итерации он оборачивается тяжелым экзоскелетом — физические показатели героя, забравшегося внутрь этой машины, увеличиваются раза в полтора. Однако время восстановления этого скилла слишком велико, хватает стальной одежды ненадолго, поэтому использовать ее стоит только в экстренных ситуациях. Кроме того, трансформеры подрабатывают «ездовыми животными», в одном из режимов превращаясь в футуристические машины. Кстати, отдельная статья расходов — тюнинг трансформера. Новые корпуса, расцветки и прочие украшения для вашего подопечного можно купить за деньги и впоследствии щеголять прокачанной чуть ли не до прикуривателя тачкой.

Чтобы понять, насколько сильное влияние на игру оказали **Destiny Development**, достаточно взглянуть на свободную PvP-систему **City of Transformers** — у китайских разработчиков ее не было даже в проекте. Под влиянием отечественного издателя игрокам не просто разрешили убивать друга — была придумана сложная система кармы и почти что джедайская темная сторона Силы.

Убийство порядочных героев безнаказанным не остается. Злодеи теряют очки кармы, их ник потихоньку краснеет — со временем преступники и вовсе становятся персонами нон-грата. Но в отличие от других MMORPG в **CoT** любитель ПК и нарушитель порядков может избрать темный путь развития. Темным и светлым Одаренным доступны разные трансформеры, причем никакого дисбаланса не наблюдается: став апологетом Тьмы, вы со временем получите доступ к машинам не менее мощным, чем у приверженцев Света. Некоторые роботы, рассчитанные на PvP-игру, открываются только при достижении определенных значений кармы.

Как уже говорилось, **Destiny Development** написали сюжет с чистого листа. Это касается и сюжетных за-

Жанр

Онлайновая ролевая игра

Разработчик

Huocai, Destiny Development

Издатель

Huocai

В России

Destiny Development в

партнерстве с «КАРО Фильм»

Модель оплаты

Условно-бесплатная

Сайт игры

www.ctgame.ru

Дата выхода

Осень 2011 года

даний. Большинство из них строится по классической схеме «пойди-убей-принеси». Но иногда персонаж превращается в работягу-стахановца и идет ставить рекорды по добыче руды, сбору травы и прочим дисциплинам тружеников. В результате к двадцатому уровню Одаренные овладевают азами целой дюжины добывающих, производственных и перерабатывающих профессий. Открывается широчайший выбор — как работать на жизнь.

Есть в игре и ежедневные задания, наградой за которые пока что служат различные мелочи. Например, возможность полчаса поуправлять пожарной машиной. Но тут важно помнить, что пока **City of Transformers** находится в закрытой бете и многое в ней еще поменяется.

Destiny Development проделали серьезную работу — по сути, они, трудясь совместно с китайскими разработчиками, собрали собственную версию игры. На отечественном рынке еще никто не поступал подобным образом. В результате вместо очередной криво переведенной азиатской MMORPG со странными текстами и обилием псевдофилософских китайских мудростей из **City of Transformers** получается очень неплохая игра, собранная с поправкой на российский менталитет и склонности наших игроков. ■

Статья подготовлена по материалам онлайн-редакции ИД «ТехноМир»



Порой шанс разобраться в происходящем есть только у заядлых фанатов *Gundam* или *Evangelion*.



Двухместный трансформер-маунт. Протащить низкоуровневого друга сквозь орды воинственных мобов стало на порядок легче.



СЕЗОН ТОЛЬКО НАЧИНАЕТСЯ!

ЛЮБИШЬ ФУТБОЛ

ИГРАЙ В ФУТБОЛ!

EA SPORTS **FIFA 12**

- НАСЛАЖДАЙТЕСЬ ФУТБОЛОМ В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ГОДА
- ИГРАЙТЕ ЛЮБИМЫМИ КОМАНДАМИ ИЗ 24 ВЕДУЩИХ ЛИГ МИРА, В ТОМ ЧИСЛЕ СОГАЗ ЧЕМПИОНАТА РОССИИ
- ПРОХОДИТЕ ИСПЫТАНИЯ НА ОСНОВЕ СОБЫТИЙ ИЗ РЕАЛЬНОГО ФУТБОЛА И ПОДДЕРЖИТЕ СВОЙ ЛЮБИМЫЙ КЛУБ В РЕЖИМЕ EA SPORTS™ FOOTBALL CLUB
- ПРИНИМАЙТЕ ОТВЕТСТВЕННЫЕ РЕШЕНИЯ В РЕЖИМЕ КАРЬЕРЫ - ОТ НИХ ЗАВИСИТ УСПЕХ ВСЕЙ КОМАНДЫ
- СОБИРАЙТЕ ЛУЧШИХ В МИРЕ ФУТБОЛИСТОВ И УЧАСТВУЙТЕ В ИНТЕРЕСНЕЙШИХ СОРЕВНОВАНИЯХ FIFA ULTIMATE TEAM

ДЕМО-ВЕРСИЯ УЖЕ ДОСТУПНА

В ПРОДАЖЕ С 29 СЕНТЯБРЯ

easportsfootball.com

ea.com/ru/football

facebook.com/easportsfifarussia



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ



PSP

PS3

PlayStation.2

PlayStation Network

© 2011 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS и логотип EA SPORTS являются товарными знаками Electronic Arts Inc. Продукт официально лицензирован FIFA. © Название FIFA и логотип OLP являются объектами авторского права и товарными знаками FIFA. Все права защищены. Произведено Electronic Arts Inc. по лицензии. © The Football Association Premier League Limited 1996. Логотип Premier League Logo является товарным знаком Football Association Premier League Limited, и логотипы Premier League Club являются объектами авторского права и зарегистрированными товарными знаками соответствующих клубов. Все они использованы с разрешения их владельцев. Произведено по лицензии Football Association Premier League Limited. Лицензия, выданная Football Association Premier League Limited компании Electronic Arts, не подразумевает ни явно, ни косвенно какой-либо связи любого из игроков с данным продуктом или одобрения данного продукта любым из игроков. Все прочие товарные знаки принадлежат соответствующим правообладателям. PlayStation, PS3, PSP и PSN являются зарегистрированными торговыми марками Sony Computer Entertainment Inc. Все остальные торговые марки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права защищены.



ОНЛАЙН: ИГРАЕМ

Антон Шерстнев

Жанр

Онлайновая ролевая игра

Издатель/разработчик

KongZhong

Оператор

GameNet

Модель оплаты

Условно-бесплатная

Сайт игры

www.bloodandsoul.ru

BLOOD AND SOUL

Эльфийская эволюция не по Дарвину



Еще в середине позапрошлого века Чарльз Дарвин выдвинул теорию, что вся эволюция жизни на Земле основана на естественном отборе и случайных ненаправленных наследственных изменениях. Вот только человек наперекор эволюции сделал отбор не совсем естественным, а изменения вполне направленными и неслучайными. Мы придумали селекцию и научились по эволюционным меркам за считанные секунды создавать новые формы живых существ. **Blood and Soul** (не путать с **Blade & Soul** от NCsoft) — одна из тех MMORPG, в которой любой желающий может почувствовать себя Мичуриным, Вавиловым, а если повезет, то и обоими сразу.

Ангелы и демоны

Во вселенной игры тесно переплелись судьбы райских Небес, Ада и мира смертных. Сюжет повествует о великой войне, в которой демоны из преисподней почти уничтожили человечество. И завершили бы свое грязное дело, если бы на помощь людям не пришли духи Небес. Они начали обучать потомков Адама, как противостоять силам зла. Под наше начало попадает один из воинов, проходящий переподготовку для борьбы с исчадиями ада.

С самого начала **Blood and Soul** включает вторую космическую и, как это нынче в моде, буквально тащит игрока вперед с напором и скоростью электроваза. Создавая подопечного, мы можем лишь настроить его

внешность, но определить класс разрешат, только когда пообвыкнетесь и сдадите не один десяток квестов. Первая развилка: воин, стрелок, маг или бард. К шестидесятому уровню второй виток: например, бард-шестидесятник может стать лекарем или благословителем, а воин — бойцом ближнего боя или непробиваемым «танком». Но до этого нужно еще дожить.

В начале же игры квесты следуют один за другим, мана кажется бесконечной, а заклинания зачастую приходится читать прямо на бегу. Главный герой даже избавлен от необходимости бегать к тренеру за умениями — все навыки открываются на месте. Постепенно становятся доступны инстансы, проходимые группой на время.

Не успели за предательскими секундами — финальная награда ушла.

Наперекор эволюции

То, чем примечательна игра, станет из тайного явным уже на пятнадцатом уровне. После выполнения очередного задания вам выдадут эльфа. Точнее, эльфийку.

В мире **Blood and Soul** эльфы — милые, с виду этакое божественные феи, спустившиеся с Небес, чтобы помочь людям в борьбе с демонами. Небесные существа получают опыт и растут в уровнях вместе с персонажем. В сражениях они не участвуют, зато усиливают героя своим присутствием.

Главное отличие между эльфийками — характеристики, которые плюсятся к характеристикам хозяина. К тому же посланницы Небес нередко обладают полезными свойствами. Например, дают герою возможность периодически обездвиживать врагов или восстанавливать здоровье после каждой атаки. Первая эльфийка, которую вам выдадут, заурядна и немошна. А вот чтобы стать обладателем настоящей эльфийки-валькирии, придется пойти наперекор эволюции и заняться селекцией.

Выбрав эльфийку по вкусу, вы выращиваете ее, после чего скрещиваете ее с эльфийкой другого игрока. Пожалуйста, не спрашивайте нас о тон-



В **Blood and Soul** персонажам позволено не только улыбаться и махать друг другу ручкой. Жаль, до поцелуев дело не дошло. Требуем скрещивания, как у эльфиек, и без сокрытия процесса!



Эльфийка еще недавно путешествовала над нашим плечом в виде маленького светящегося шарика. И вот ведь — повзрослела! А к 60-му уровню повзрослеет еще раз.



За пребывание в онлайн игроки получают подарки из игрового магазина. Мы вот стали счастливыми обладателями питомца, который следующие трое суток помогал нам обирать поверженных врагов.



Чтобы спуститься на следующий этаж подземелья, нужно уложить на лопатки вот этого большого «дядю».

костях гибридизации эльфов, да еще и одного пола, это происходит за закрытыми дверями, и прессу, равно как и игроков, туда не пускают. Но факт налицо — в результате появляется вполне жизнеспособное потомство. Заметьте, потомство с характеристиками, отличающимися от тех, что были у исходных эльфиек. При скрещивании всегда есть шанс на неудачу — например, потомство может вовсе не родиться, а может получиться мало на что годный гибрид.

Когда вы станете обладателем идеального с вашей точки зрения компаньона, работа по получению нового «сорта» эльфиек не закончится. Каждую помощницу можно и нужно усиливать, снабжая ее душами других эльфиек или зачаровывая камнями. Да и про кормежку не забывать: миниатюрные бести весьма прожорливы и, не получив вовремя очередной порции еды, слабеют и дают заметно меньше плюсов к параметрам.

Словом, селекция и менеджмент ушастой спутницы — любопытный гибрид от системы питомцев, реализованной во многих играх, и зачарования доспехов. Да еще и с социальным контекстом, ведь надо кооперироваться с другими игроками. Или держать несколько персонажей.

Общая картина

В остальном Blood and Soul прозаична. Развита РК-промышленность. Везде, кроме столицы и «заповедных» территорий, можно резать скальпы. Но убийство игроков чревато потерей очков нравственности (местного аналог кармы из

Lineage 2) и может стоить разрушителю законов кровно нажитого скарба. Для обеих сторон куда безопаснее выяснять отношения на дуэли. Есть и арена со случайным подбором участников.

На полях боя (в духе тех, что есть в World of Warcraft) сражаться могут только члены воюющих гильдий. Система работает как советские бюрократические учреждения — так называемые «бои за территории» проходят в строго отведенное время и длятся ровно один час. Правила игры напоминают о Нагорьях Арати и строятся на захвате и удержании ключевых точек.

Существенное внимание уделено социальным контактам третьего вида — речь, конечно же, о свадьбах и прочих приятностях, наследованных из Perfect World и других MMORPG.

Менее радужна ситуация с технической реализацией игры. Персонажи, оружие и броня в Blood and Soul нарисованы нормально. А вот на отрисовку окружения движка не хватило, тут все угловато и невзрачно. Кроме того, мир игры почти беззвучен. Не поют птицы, не журчит вода, только во время боя слышатся звуки заклинаний да предсмертные вскрипы монстров. Тишину разбавляет фоновая музыка, которая быстро приедается.

С управлением тоже не все гладко. Для перемещения можно задействовать WASD-раскладку либо мышку, но при использовании последней наш протез регулярно застревает меж камней и скал, после чего игра услужливо рекомендует использовать кнопки, чтобы вырваться из западни.

Долг платежом красен

Когда речь идет о MMORPG условно-бесплатной моделью распространения (а Blood and Soul относится именно к таким), нельзя не сказать о том, за что же нас попросят заплатить и можно ли обойтись без денежных вливаний. На первый взгляд — можно.

Героям Blood and Soul доступны четыре ремесленные специальности: переработка ресурсов (для сбора ресурсов профессии не нужны вовсе), разборка предметов, а также портняжное и кузнечное дело. Виртуальные кустари изготавливают оружие, броню и ювелирку. Изначально местный крафт весьма нестабилен — никогда не знаешь, какие характеристики будут у изготовленного оружия. Опыты по зачаровыванию предметов также полны неожиданностей — зачарованный предмет может сломаться. Как заведено во многих играх, всех этих неприятностей можно избежать, купив в игровом магазине специальную руну. С другой стороны, если не увлекаться крафтингом, то вполне можно обойтись и без нее.

Помимо красивой одежды или временных ездовых животных, в местном супермаркете можно приобрести усиления для брони и оружия (порой весьма ощутимые) и временную лицензию на пользование легальным ботом для прокачки. После небольшой настройки он будет добросовестно разбирать местную фауну на опыт и добычу, не забывая прибегать к поддержке заклинаний и целебной химии.

В целом — хороших результатов вполне удастся достичь, планомерно прокачивая персонажа без визитов в магазин. На это, разумеется, уйдет куда

больше времени, но результат будет отличаться не сильно. Это классическая схема, применяемая в каждой уважающей себя и игрока бесплатной MMORPG.



Blood and Soul можно было бы назвать типичной ролевой среднего уровня, если бы не возможность почувствовать себя настоящим фэнтезийным селекционером, вывести собственную породу эльфиек, а затем проверить эффективность новоявленных гибридов прямо в бою. Учитывая, что прочее содержание игры плюс-минус выглядит адекватным, это дает достаточный стимул таки участвовать в битве между Адом и Небесами. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Рожденная коллективным разумом разработчиков из Америки, Китая и Южной Кореи, при прочих равных Blood and Soul (известная в мире как Blood Rites) цепляет продуманной механикой «питомец + усиление экипировки + селекция + социальность», завернутой в оболочку милых с виду эльфиек.

РЕЙТИНГ
6,0

«Выше среднего»

Михаил Лисецкий



Жанр

Настоящий шутер
от первого лица

Издатель

Sierra Studios

Разработчик

Valve Corporation

Дата выхода

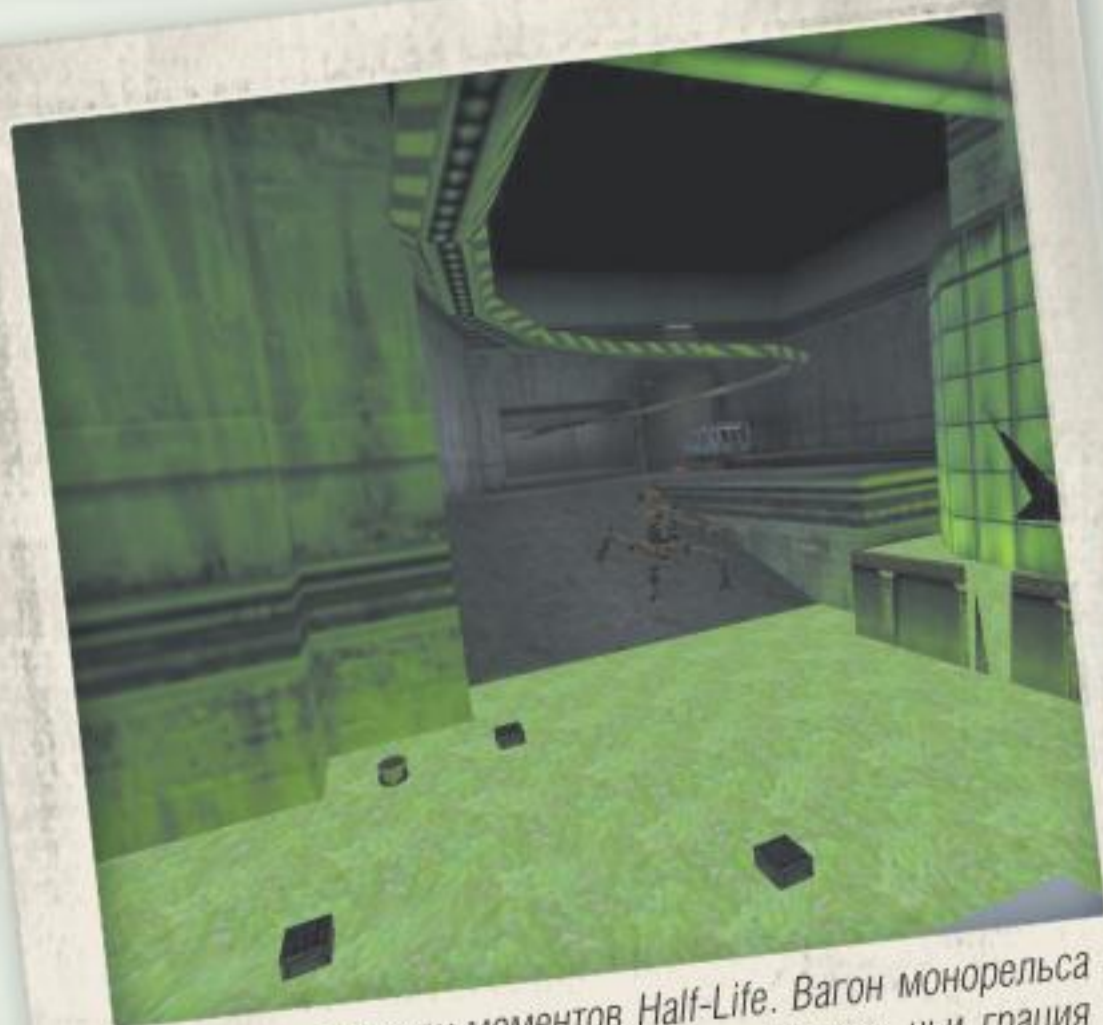
19 ноября

1998 года



Half-Life

Лямбда-реактор индустрии



Один из первых вау-моментов Half-Life. Вагон монорельса с Гордоном проезжает мимо робота-укладчика, чьи грация и детализация были для 1998 года просто поразительными.

Есть игры, к которым невольно возвращаешься даже спустя годы. И дел вроде бы невпроворот, и друзьям сказать иной раз неудобно, ведь упрекнут — дескать, тратишь время на ерунду и старье. Нет, не на старье. На классику. Конечно, теперь вместо компакт-дисков у всех Steam, однако в нем среди прочего не только десяток игр под DirectX 10, но и эта игра тринадцатилетней выдержки.

Короткий старт — и вот вагон монорельса еще раз везет Гор-

дона Фримена в опасное чрево исследовательского комплекса «Черная Меза».

Эпоха полураспада

Рассказывая про Half-Life, с трудом обходишься без клише вроде «игра, изменившая мир». Однако именно сейчас такие громкие фразы уместны: современному игроку сложно поверить, но 3D-шутеры не всегда рассказывали нам историю. Конечно, сюжет у них был, но в статусе бедного родственника. К атланту жанра, Doom, прилагался файл «Readme» с коротенькой легендой; более поздние игры скармливали нам сюжет с помощью видеовставок и катцен, которые были плотно зажаты между актами непрерывной пальбы. Гейб Ньюэлл с командой впервые пошел дальше и сделал, в сущности, простую вещь: его дебютный шутер от первого лица был именно шутером-от-первого-лица — без остановок, передышек и исключений.

События разворачиваются прямо вокруг игрока, он в них участвует, взаимодействует с другими персонажами и



Яйцеголовые коллеги Фримена: будто списаны с нобелевских лауреатов по физике: справа, понятное дело, Эйнштейн, слева Густав Герц, а посередине... ммм... просто афроамериканец — для политкорректности.



Разгоряченный реактор лаборатории «Лямбда» готовится принять инопланетный кристалл. Движением вагонетки руководит Гордон Фримен.



(конечно!) убивает множество монстров.

От объекта насмешек, застенчивого ученого в роговых очках до спасителя человечества Гордон Фримен эволюционирует прямо на наших глазах, но лица его мы не видим. В итоге довольным грубым приемом, но достигается эффект эволюции самого играющего.

Команда **Valve** попыталась в первую очередь заселить игрока в живой мир, а уже затем — дать в руки оружие. Именно поэтому в *Half-Life* появился прочный сюжетный каркас. Ученые перебрасывают анекдотами, морпехи орут «Забудьте о Фримене!», а инопланетные собачки буллсквиды выпускают дух с обращенным к сородичам жалобным ультразвуком. Мы понимаем, что все это какая-то черная магия, а перед нами всего лишь малополигональные модели, но сделать ничего не можем: верим.

Имею скафандр — готов путешествовать

Локации следуют друг за другом в темпе вальса — очень быстро и логично, чтобы игрок вдруг не заскучал. Открытые пространства и синее небо сменяются какими-то подземными коммуникациями. Целую главу мы весело разъезжаем на вагонетке. В какой-то момент «Черная Меза» смертельно надоедает, но Valve вовремя решает эту проблему: телепорт выбрасывает Гордона Фримена на необъятные просторы пограничного мира — Зена.

Каждый игравший наверняка помнит радость, испытанную, когда он увидел долго-

жданную помощь — морпехов, и удивление — когда выяснилось, что на самом деле военные пришли зачистить всех свидетелей инцидента. Многие помнят и то, с каким удовольствием после целой главы ползания на брюхе они нажали кнопку и сожгли три мерзких щупальца в камере испытания реактивных двигателей. У каждого, кто прошагал коридоры «Черной Мезы» до конца, осталось что-то в памяти и в сердце.

Монтировка, поезд в начале, испытательная камера, хедкрабы, G-Map — это только те мемы, которые приходят в голову сразу. Без митингов и демонстраций, без мощной PR-кампании *Half-Life* стала частью современной культуры. И продолжает жить насыщенной публичной жизнью, в то время как поклонники выкидывают все новые фортели. Так, широкую известность получила история с группой ученых из ЦЕРНа, задействованных на знаменитом Большом адронном коллайдере. В конце 2008-го на одной из фотографий был замечен сотрудник, похожий на Фримена до степени смешения. Фанаты тут же собрали посылку в Швейцарию: монтировка, плюшевый хедкраб, мануал по *Half-Life* и записка: «Передайте Гордону Фримену, он знает, что с



Через минуту случится катастрофа. Во время краткого Армагеддона Фримена на несколько секунд телепортирует в мир Зен (вау-момент номер два).

этим делать». Физики оценили шутку — вскоре в интернете появились фотографии, где тот самый «Гордон» размахивает подаренным гвоздодером, а его коллега с хедкрабом на голове изображает зомби.

Но вернемся к ретрообзору. Гордон исчез вместе с загадочным G-Map, но игрокам очень хотелось добавки. Это понимали в Valve, однако ничего, кроме повторной прогулки по «Черной Мезе», в разумные сроки предложить не могли. И тогда студии **Gearbox Software** было поручено разработать аддоны, в которых по комплексу гуляли бы другие персонажи *Half-Life*. Первым за приключениями отправился морпех Адриан Шепард, следующим — охранник



Концентрация страха и ужаса в *Half-Life* повышенная. Орды монстров для этого не нужны — достаточно вот таких скупых сцен кровавого беспорядка.

«Черной Мезы» Барни Калхун (он, к слову, должен Гордону пиво). Сюжетные линии оригинала и дополнений постоянно пересекаются, и можно даже увидеть со стороны, как Гордон прыгает в телепорт в комплексе «Лямбда».

Мода на моды

За охранников и морских пехотинцев нам удалось поиграть благодаря самим разработчикам. Но почему бы не порезвиться в скользких шурах зомби? Или хедкрабов? Или вортигонтов? Авторы *Half-Life* выпустили «пакет разработчика», сообщество быстро разобралось что к чему и принялось творить. Нельзя не вспомнить *Azure Sheep* — один из первых профессионально сделанных люби-

тельских модов — еще одну маленькую веху большой истории видеоигр.

Но совершенно очевидно, что самым главным модом стал **Counter-Strike**. Что это такое, рассказывать не нужно. Это киберспортивное все: спецназ vs. террористы, M4 против АК-47. Игра, пережившая десяток дисциплин на *World Cyber Games*. Именно движок *Half-Life* (собранный, в свою очередь, на основе движка первого (!) **Quake**) подарил этой быстрой, острой, тактически красивой и умной игре долгую жизнь. Так из одной идеи родились как минимум две гениальных серии.

Half-Life доказал создателям трехмерных видеоигр, что можно, обходясь классическими приемами и не выходя за формат собственно игры, рассказать захватывающую историю и сделать это очень лично, глаза в глаза. Само собой, за Ньюэллом пошли многие — сразу вспоминается масса проектов, выбравших проторенную Valve дорогу. Интересно, что через три года появилась **Serious Sam**, в которой все было

совсем иначе: бессмысленная пальба из больших пушек по ордам нелепого инопланетного неприятеля. Казалось бы, какая связь между триллером про Гордона Фримена и аркадой про Крутого Сэма? Очевидная: **Serious Sam** — это *Half-Life* наоборот.

А еще три года спустя вышла **Half-Life 2**. Сиквел ждали неприлично долго и очень боялись, что будет не так круто, как в девяносто восьмом. Напрасно боялись: стало еще лучше. Изгибы сценария, ньютоновская физика *Source* — и вот мы снова становимся Гордоном Фрименом.

+++

Восточноевропейский *City 17* красив, но мы никогда не забудем пыльные, малополигональные коридоры оригинальной *Half-Life*. Ее можно проходить снова и снова, будто бы перечитывая любимую книгу. И потому, когда Барни Калхун в *Half-Life 2* вдруг поднимает над головой монтировку и кричит «Эй, Гордон! Мне кажется, ты обронил кое-что в «Черной Мезе»!», хочется посмотреть в ответ задумчиво, а потом и правда — пойти поискать. †



Встреча протагониста с хедкрабом — всегда праздник. Для хедкраба. Игроку же придется освоить спасительный вальс «ударил-монтировкой-отбежал». Хотя лучше всего с этой гадиной разбираться из огнестрела.



Вместе с *Half-Life* в шутерах появились киносцены. В этой вы обреченно наблюдаете, как профессор падает в пропасть.

Что это было?

Ядерная бомба интерактивной промышленности. Выход *Half-Life* равен падению «Малыша» на Хиросиму — все, что было до, просто не считается.



«Черная Меза», белый хедкраб

Факторы страха Гордона Фримена

1 — Хедкраб обыкновенный. Инопланетная тварь, названная головокрабом за умение в один прыжок одолеть расстояние от пола до лица жертвы — и отнюдь не для того, чтобы поцеловаться.

2 — Нижняя половина тела профессора разительно отличается от верхней, скрытой в жвалах барнакла. Живущий на потолке хищник охотится длинным липким языком и отличается отменным пищеварением.

3 — Несмотря на то, что защитный костюм (H.E.V.) Гордона непромокаем, электричество он проводит. Поэтому прежде, чем лезть в воду, убедитесь, что она не под напряжением.

4 — То-то же! Искрящийся провод и выключатель у противоположной стены формируют сценарий эпизода: по столам добраться до кнопки, стукнуть хедкраба, обесточить комнату.

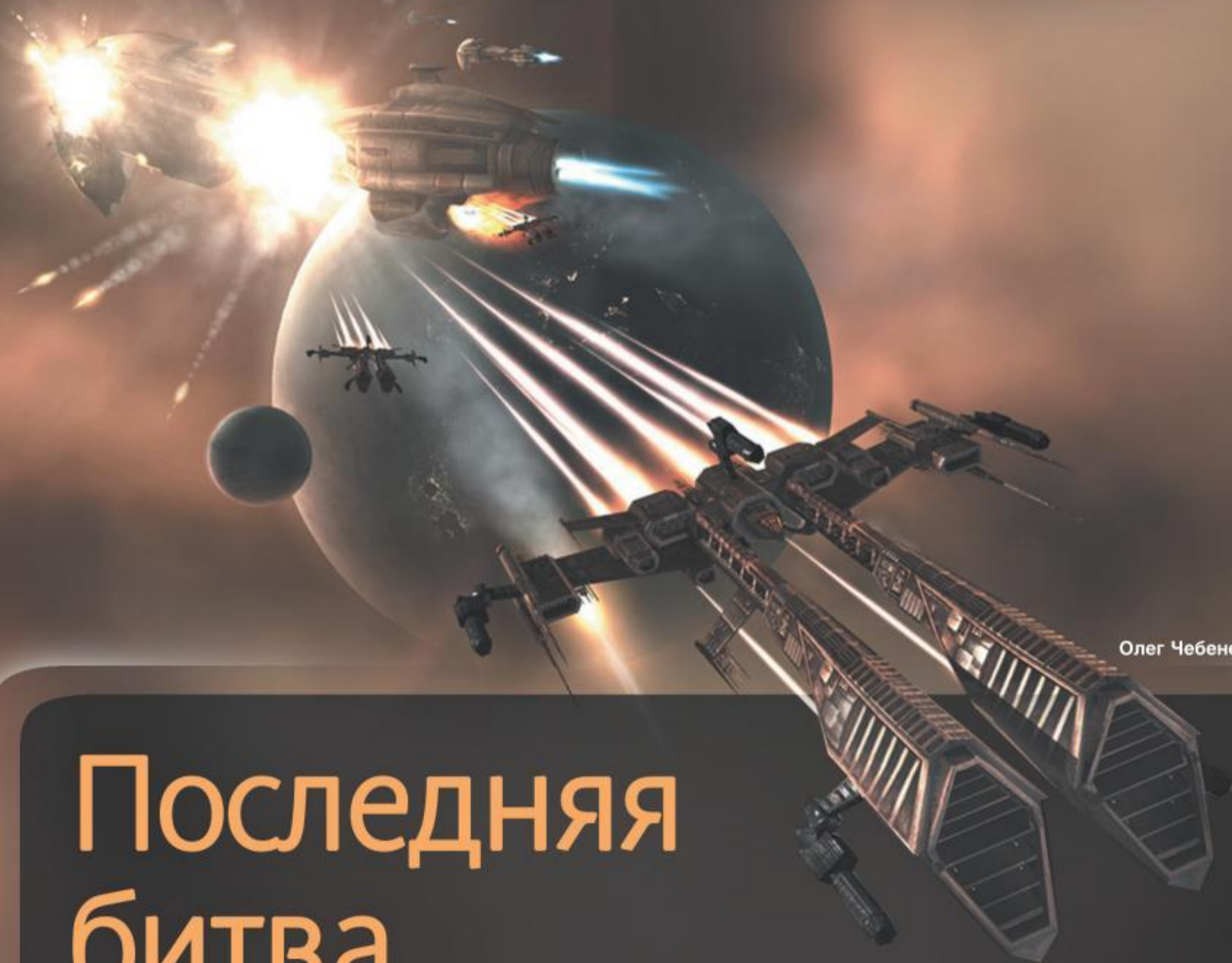
5 — Медицинский «автомат» приятно светит белым. Значит — полон. Вместимость живительной коробки зависит от уровня сложности, на нормальном она обычно составляет 75 HP.

6 — Неизвестные инженеры снабдили H.E.V. фонарем — и тем самым спасли Фримена жизнь. Сейчас фонарик не требуется, но в темных помещениях без него никуда. Жаль, быстро садится.

7 — Half-Life первым из шутеров пропел оду лаконичности интерфейса. Полупрозрачные индикаторы не отвлекают от действия и занимают минимум экранного пространства.

8 — Монтировка Гордона — достойная преемница бензопилы из Doom и топора из Quake. Культовое «оружие под цифрой 1».





Олег Чебенева

Последняя битва Северной коалиции

Хроники самой масштабной войны в истории компьютерных игр

Почти полгода все игровое сообщество EVE Online затаив дыхание следило за событиями на севере галактики: в регионах, где долгое время царил мир, шла самая кровавая и масштабная война за всю историю игры. И когда она достигла апогея, никто не решался сказать, защитит ли Северная коалиция свой родной дом или это будет ее последняя битва

Всего год назад уничтожение титана было редкостью и вызвало бурную реакцию всего EVE-сообщества. За время Северной войны было уничтожено пятьдесят этих гигантов.



«Любая система, где построена станция, для атакующих превращается в поле боя почти на неделю. Захват ее требует как минимум пяти подходов. А что, если таких систем сотня? — PsixoZZ, лидер White Noise»



Первая битва в Eumon оказалась для NC трагичной. Флиткомы приказали титанам «прыгнуть» в систему Империи, где нельзя использовать орудия Судного дня. Так что титаны оказались практически бесполезными.

В последнее время в EVE Online изменилось многое. Альянсы, которые раньше правили балом, стали лишь строками на страницах форумов, темные лошадки, которых никто не воспринимал всерьез, завоевали значительную часть нулей (территорий, открытых для захвата игроками), благодаря техническому прогрессу пилоты получили множество новых технологий — в том числе военных. Одно оставалось неизменным — правление **Northern Coalition** (NC, или Северная коалиция) на севере галактики.

С годами Северная коалиция стала раем для PvE-игроков всех мастей. Они слетались сюда как мухи на мед, чтобы чер-

пать щедрые дары 0.0-систем. Во главе коалиции находились два сильных альянса, **Morsus Mithi** и **Razor Alliance**, собиравшие самые сливки и стоявшие на страже. Регионы были заполнены альянсами и корпорациями поменьше. Они не имели таких же прав, как старшие братья, но им позволялось охотиться, копать и заниматься другими мирными делами, получая значительно больше прибыли, чем в Империи. Неудивительно, что NC со временем стал самым многочисленным силовым блоком в игре: количество пилотов в нем доходило до 50 тысяч.

Несмотря на мирное, даже аморфное существование, коалиция была занозой для всех PvP-альянсов EVE. Пока по

всей галактике гремели войны, вырастали и рушились целые империи, а место под солнцем добывалось кровью и потом, NC доила один из богатейших уголков Нового Эдема. Редкие «технециумные» луны, добавленные в игру с выходом дополнения **Dominion**, чудесным образом скопились в северных регионах и сделали кошелек лидеров коалиции практически бездонными. Заводы работали без остановки, выпуская конвейером тяжелые суперкорабли, которые затем уходили с аукциона всем желающим. Жизнь северян была уж слишком легка.

Конечно, многие пытались удалить раковую опухоль EVE, как называли NC. Первым на

роль хирурга вызвался **Band of Brothers** — могучий боевой альянс, который когда-то намеревался завоевать всю галактику. В 2008 году он запустил против Северной коалиции серию МАХ-кампаний, направленных на то, чтобы нанести максимальный урон и не дать врагам зарости жирком. Но планам помешал другой альянс, **Goonswarm**, из-за шпионской диверсии которого BoB рассыпался и растерял все системы в родном регионе Delve (об этом грозном предательстве читайте в «Игромании» №4/139). Позже **Band of Brothers** возродился под новым названием, **IT**, и МАХ-кампания продолжилась. Но все усилия расправиться с Северной коалицией были тщетны.

Обладая огромным числом пилотов, пусть даже не имеющих большого опыта в PvP, NC в совершенстве освоила тактику: загнать на поле боя как можно больше кораблей и вызвать чудовищные лаги, отбивающие у агрессоров всякое желание продолжать бой. Кроме того, хорошо развитая инфраструктура северных регионов не давала возможности завоевать их быстро.

На форумах стали поговаривать, что Северная коалиция абсолютно неуязвима и ничто не сможет ее истребить. Но там, где есть несдвигаемый объект, всегда найдется непреодолимая сила. Что будет, если они столкнутся? Самая масштабная в истории война!

В гостях у русских

Хотя NC редко нападала сама, предпочитая защищать

Ключевые фигуры в войне Северная коалиция



Vuk Lau

Раса: галлент

Корпорация: 4S Corporation

Альянс: Morsus Mihi

Досье: Лидер Северной коалиции, который не командовал флотами, но занимался административной деятельностью. В частности, компенсацией потерь, распределением финансов и мотивацией пилотов.



Imperian

Раса: калдари

Корпорация: hrr

Альянс: Morsus Mihi

Досье: Основной флотком NC, один из самых талантливых командиров в галактике. По слухам, его титану удавалось три или четыре раза избежать неминуемой гибели, пока его в конце концов не поймал Pandemic Legion.



Yaay

Раса: амарр

Корпорация: Fusion Enterprises Ltd

Альянс: Morsus Mihi

Досье: Командир звена титанов/мазершипов. После проигранного малозначительного боя в системе LS-JEP был со скандалом снят с должности, что привело в недоумение даже лидеров Drone Russian Forces.

свои территории, визиты к соседям — пострелять и «пофаниться» — случались. В октябре 2010 года скучающие пилоты коалиции с благословения своего лидера Vuk Lau решили навестить в гости к русским — альянсу **Solar Fleet**, обитающему на востоке в так называемых дроновых регионах. Изначально северяне не строили больших планов, но когда в их руках оказался почти весь Kaavelava Expanse — ближайший к границам NC регион Solar Fleet — соблазн оказался слишком велик.

Значительную часть атакующих сил коалиции составляли корабли молодого альянса **RAGE**, который хоть и занимал несколько систем NC, но давно из них вырос. RAGE быстро расширялся и жаждал овладеть новыми территориями, так что Kaavelava Expanse оказался как нельзя кстати. Solar Fleet не мог в одиночку справиться с огромной флотилией NC и был не настолько близок к другим русским альянсам, чтобы просить у них помощи.

Однако делать этого и не пришлось.

Red Alliance, Legion of Death, White Noise и Solar Fleet,

крупнейшие и самые известные формирования русских игроков, живущих на востоке галактики, долгое время сохраняли между собой нейтралитет. Иногда проводились совместные вылеты, но у каждого были свои территории, свои планы. Появление NC в дроновых регионах стало угрозой для всех. Ведь северяне могли решить не останавливаться на достигнутом, а продвигаться дальше, вглубь исконно русских территорий. Этого оказалось достаточно, чтобы моментально объединить всю русскую братию. Так зимой 2010 года на свет появился **Drone Russian Forces (DRF)** — новый силовой блок, который вскоре привлек к себе внимание всего EVE-сообщества.

Первое время военная кампания Северной коалиции в дроновых регионах шла успешно. Флот NC захватил Kaavelava Expanse. Взор нового, жадного до великих битв и славы командира флота Cobra2k был устремлен в дальние дали. Но в это время произошло то, чего северяне не ожидали.

Воспользовавшись отсутствием основных сил NC на до-

машних территориях, альянс наемников **Pandemic Legion** ударил коалиции в самое больное место, стремительным штурмом захватив системы с редкими лунами. Не решаясь воевать на два фронта и рисковать потерей основного источника дохода, флот коалиции развернул корабли и полетел спасать своего золотого гуся. Шквальным огнем титанов и кораблей-маток наемники были изгнаны, и системы вернулись к своим владельцам. Пилоты NC успокоились, решив, что весело постреляли и можно расслабиться.

И пока на севере зачехляли стволы, восток напоминал встревоженный муравейник: DRF собирал чудовищную армаду, чтобы нанести ответный визит. Цель, которую ставили русские лидеры, была проста — стереть NC в порошок.

Геминат в огне

Подготовка к масштабному вторжению на север длилась больше двух месяцев. Для начала DRF был необходим надежный плацдарм, откуда пилоты могли бы совершать на-

беги на вражеские системы и быстро перегруппировываться. На эту роль идеально подходил Геминат — пограничный регион между территориями NC и DRF. Большую его часть занимал альянс **Rebellion** — один из многочисленных гостей Северной коалиции. Мало кто знает, о чем именно говорили поздним зимним вечером русские лидеры с Daroh, главой Rebellion. Но на следующий день альянс был расформирован, что сбросило все ярлыки с систем Гемината и позволило DRF захватить их без боя. 14 февраля в системе Uemon произошло первое масштабное сражение DRF с NC.

NC лишилась десяти титанов и пяти кораблей-маток. Потеря такого количества титанов может обанкротить небольшой боевой альянс и заставить крупный месяцами зализывать раны. Но времени на передышку у NC не было — DRF продолжала наступать, и бои шли в Геминате круглосуточно. На протяжении месяца линкоры и корабли поддержки были основными рабочими машинами пилотов. А 17 марта состоялась новая эпохальная битва с целой

Так масштабные сражения выглядят в рекламных буклетах EVE Online.



А так масштабные сражения выглядят от лица непосредственных участников.

армадой суперкораблей. На этот раз в системе O2O-2X, которая превратилась в самое жаркое поле битвы в истории EVE — кладбище титанов.

Мясорубка в O2O

В войнах такого масштаба использование шпионов — не прихоть, а суровая необходимость. Информация, полученная от внедренных агентов, может решить исход всей войны, поэтому с первых дней конфликта и NC, и DRF активно пытались завербовать вражеских пилотов. По слухам, людям с директорскими правами (то есть тем, кто принимает решение и в курсе всех дел) предлагали за сотрудничество десятки миллиардов ISK (внутриигровая валюта).

Но иногда подсадная утка в голосовом канале врага может сыграть злую шутку.

17 марта, во время очередной операции Северной коалиции, командир флота Уаау отдал в общий канал приказ всем кораблям уходить на сейфспот (удаленное от других объектов место в системе). Всем, кроме нескольких кэрриеров (легкая добыча!). Не успели корабли включить гиперпрыжок, как распоряжение Уаау дошло до командования DRF. Отправленный в разведку скаут подтвердил, что, за исключением одиноких кэрриеров, которые представляли собою легкую добычу, крупных кораблей замечено не было. В русском канале прозвучало бодрое «вперед!».

Лидеры DRF не могли знать, что одновременно с приказом в общий чат по особому каналу

было отдано распоряжение пилотам титанов и мазершипов ждать команды и готовиться стрелять на поражение. Кэрриеры послужили не только отличной приманкой. Оснащенные цинномодулями, дающими возможность ставить маяки для титанов, они зажгли огни сразу по прибытии русского флота. И когда на русских пилотов обрушилась армада NC, ловушка захлопнулась.

Обычно черный и мрачный космос EVE Online стал ослепительно ярким от залпов орудий. DRF потерял первый титан, Ragnarok, в считанные секунды — пилот не успел даже включить модули. За ним последовали другие. Из-за лагов многие пилоты DRF не могли прогрузиться в систему и беспомощно смотрели на черный экран, в то время как враги уничтожали их корабли. Хотя некоторым удалось уйти, DRF в этой мясорубке понес страшные потери — шесть титанов и двенадцать мазершипов.

Последний бой

После этой победы мораль пилотов Северной коалиции взлетела до небес. Северяне к тому времени успели отвоевать почти все системы в Геминате, и под контролем DRF осталась только одна станция в O2O. Ее потеря означала возвращение NC в дроновые регионы. Но без боя русские пилоты сдаваться не собирались.



Флот Red Alliance, включавший не-

сколько сверхтяжелых кораблей (титаны и корабли-матки), возвращался с операции в базовую систему DRF, где Северная коалиция приготовилась его взять. Завязался бой, по тревоге с SMS-оповещением были подняты пилоты White Noise и Legion of Death. В результате почти 14-часового сражения с участием тысячи пилотов с каждой стороны, с постоянным подходом подкреплений, были уничтожены десять титанов и пять мазершипов NC (мы потеряли два и один соответственно). Лаги были ужасные, так как сервер не был готов к столкновению именно в этой системе. Как правило, если планируется крупное сражение, лидеры альянсов предупреждают об этом разработчиков за сутки, чтобы те успели подключить дополнительные мощности. — PsixoZZ, лидер White Noise



Хотя у DRF не было редких лун, приносящих баснословные прибыли, у них были свои источники доходов — арендаторы. Десятки больших и малых корпораций платили хозяевам дроновых регионов еженедельную дань: за возможность копать, отстреливать NPC, заниматься промышленностью и исследованиями. Да просто за крышу над головой. Охватывая около трети всех нулей, DRF стали единственным силовым блоком, который мог сравниться в финансовых возможностях с NC. Поэтому потери титанов и мазершипов были компенсированы в кратчайшие сроки. Едва сошедшие с верфей суперкорабли перебросили в систему O2O, и русские пилоты готовились дать северянам последний бой.

верян — паника. Только когда сервер ушел на ежедневную профилактику, бойцы смогли передохнуть и подсчитать потери.

Северная коалиция в этом сражении лишилась восьми титанов и тринадцати мазершипов, DRF потеряла четыре и два корабля соответственно. Сколько на поле боя осталось искореженных обломков меньших кораблей, не поддавалось исчислению: некоторые пилоты успевали потерять свой корабль, пересечь на новый и вернуться обратно в строй.

Коварный план

Несмотря на то что DRF одержала убедительную победу и сохранила за собой важный плацдарм, NC приняла это спокойно. «Не так уж нам нужны были эти системы и титаны», — прозвучало на официальном форуме. Но что-то после битвы в O2O изменилось.

Впервые за долгие годы Северная коалиция поняла, что ее денежные ресурсы и запасы суперкораблей безграничны. И для того, чтобы остановить безжалостный каток DRF, понадобится угробить еще десятки титанов, потратить сотни миллиардов ISK, провести недели без нормального сна.

Многие к этому были не готовы. Явка пилотов NC значительно упала. Пилоты DRF, наоборот, были полны решимости покончить с врагом, и к концу марта объединенным русским альянсам удалось захватить большинство систем региона **Vale of the Silent** — последнего рубежа обороны на пути к **Tribute**, главному бастиону NC.

Так как флот суперкораблей коалиции заметно поредел, а DRF снова восполнил все потери с лихвой, лидеры NC не стали рисковать и вводить в бой оставшиеся титаны. А флотилии линкоров и боевых крейсеров едва ли могли что-

то противопоставить мощи тяжеловесов. Нужно было найти быстрое решение, и на помощь северянам пришла разница в часовых поясах.

В свой прайм-тайм (от семи вечера до полуночи по Москве) DRF мог собрать огромные силы, которых хватило бы для захвата и защиты любых систем. Но когда NC начала отбирать их обратно в самые неудобные для русских игроков часы, это стало большой проблемой.

Прекрасно понимая, что бессонный марафон убьет у людей всякое желание заходить в игру, DRF решились на дорогостоящий, но важный шаг — заключить контракт с пилотами **Pandemic Legion**, для которых часы, навязанные Северной коалицией, были по сути прайм-таймом.

PL — не просто кучка наемников, а боевой альянс, существующий в EVE уже много лет, имеющий опытных пилотов и

«**<<** Они думали, что прыгают к отставшим кэрриерам, надеясь быстро их добить. Но наши «малыши» мигом прибыли на место и накрыли их флот. Дальше за работу взялись наши «супера». Мы почти потеряли один из титанов, но он вовремя успел уйти под щиты. Еще один титан просел до 40% брони — я занимался полевым ремонтом, так что хорошо видел, как у нас идут дела. После того как мы уничтожили три вражеских титана, никому из наших больше не требовалась помощь: DRF стали уходить в логаут или пытаться унести ноги. Мы расстреляли всех титанов, которые остались на поле боя (двум, правда, удалось уйти), а затем добились остальных. — **>>** Пилот NC»



Слоган из *Fallout* «War, war never changes» к *EVE Online* не относится. В этой игре войны меняются постоянно.

Ключевые фигуры в войне Drone Russian Forces



PsixoZZ KANI

Раса: амарр

Корпорация: KANTAI NIKAGE (KANI)

Альянс: White Noise

Досье: Лидер White Noise и основной флотом DRF. Под его командованием прошли все крупнейшие сражения Северной войны. Он же принимал все ключевые военные решения.



Nunc

Раса: минматар

Корпорация: Ab Origines

Альянс: White Noise

Досье: Флотком DRF, в задачу которого, помимо полномасштабных операций, входила связь с союзными флотками и организация террора на территориях NC в удалении от фронта.

Русские лидеры обсуждают военные планы. Картина неизвестного художника.



большой флот тяжелых кораблей. Купить такую силу на два месяца, по слухам, обошлось DRF в 600 миллиардов ISK (более 16 тысяч долларов по курсу обменных сайтов). Но оно того стоило. Новость сломила мораль NC, и ее великая империя стала рушиться как карточный домик.

Эвакуация

В середине апреля объединенные силы DRF, PL и еще одного альянса, Raiden, уверенно продвигались к Tribute, но, так как все русские бойцы нахо-

дились на севере, их домашние регионы оказались практически беззащитными. Почуввав запах легкой добычи, коалиция трех альянсов AAA, SE и ROL, получившая название «Авагон», атаковала южные территории, принадлежащие White Noise. Распылять силы было рискованно, а возврат всей эскадры суперкораблей дал бы NC шанс оправиться и хорошенько подготовиться к новому вторжению. Командование DRF приняло решение, что война на севере — основной приоритет.

В начале июня силы DRF добрались до самой важной

системы Северной коалиции, Q-Cab, где находились промышленные базы и верфи для постройки тяжелых кораблей. Чтобы спасти систему, лидер NC Vuk Lau бросил клич о помощи всем старым и новым союзникам. Сотни пилотов из самых разных альянсов прилетели поддержать друзей. Некоторым пришлось добираться через всю галактику. Подобно тому, как русские пилоты готовились дать в марте последний бой в O2O, Северная коалиция и союзники были полны решимости стоять насмерть ради спасения Q-Cab. Но когда на горизонте показался флот DRF, его вид привел всех в ужас.

Несметное количество тяжелых кораблей плыло в космосе с пятьюдесятью титанами во главе. Зрелище не для слабонервных — и наверняка добавило лидерам NC седых волос. Флоткомы решили, что атаковать такую армаду — самоубийство, и распустили флот.

Это решение вызвало на форумах множество споров. Одни были согласны, что не стоило обречь на верную ги-

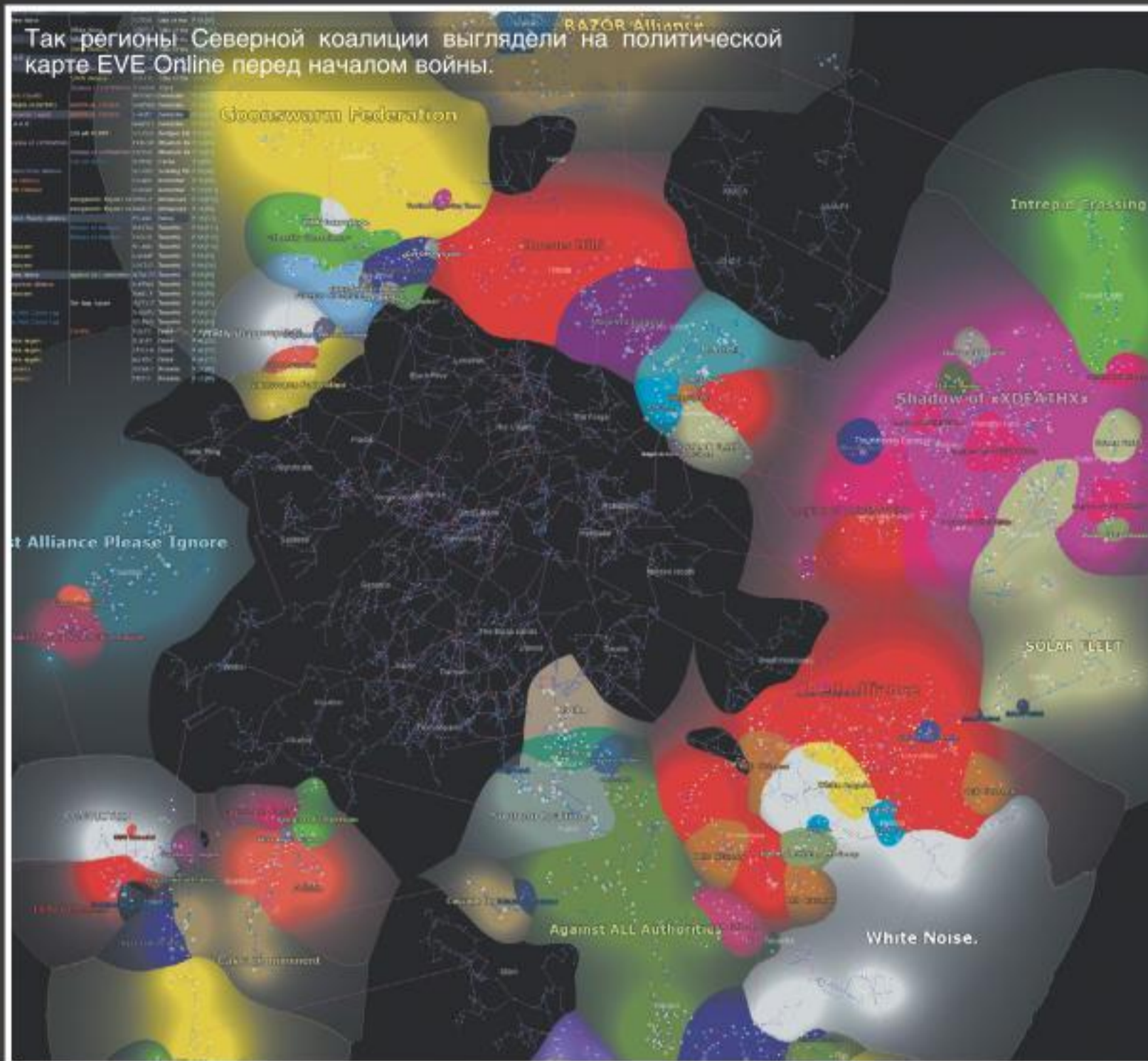
бель остатки суперкораблей. Другие считали, что NC обязана была дать бой русским. Пусть шансы одержать в нем победу были мизерны, пусть NC лишилась бы всего своего флота, но это был последний шанс защитить родной регион. Как бы там ни было, Q-Cab пал без боя, и это решило исход Северной войны.

Оставшиеся дни жители Tribute занимались эвакуацией. Несмотря на то что под ярлыком NC еще значилось более десятка систем, никто уже не пытался их защитить. Поверженные, сломленные северяне спасали что могли и разбежались кто куда. В голосовом канале кто-то из руководства NC сказал на прощание пилотам: «Это еще не конец, парни. Мы обязательно вернемся». Но голос звучал неуверенно, как будто сам говорящий сомневался в своих словах.

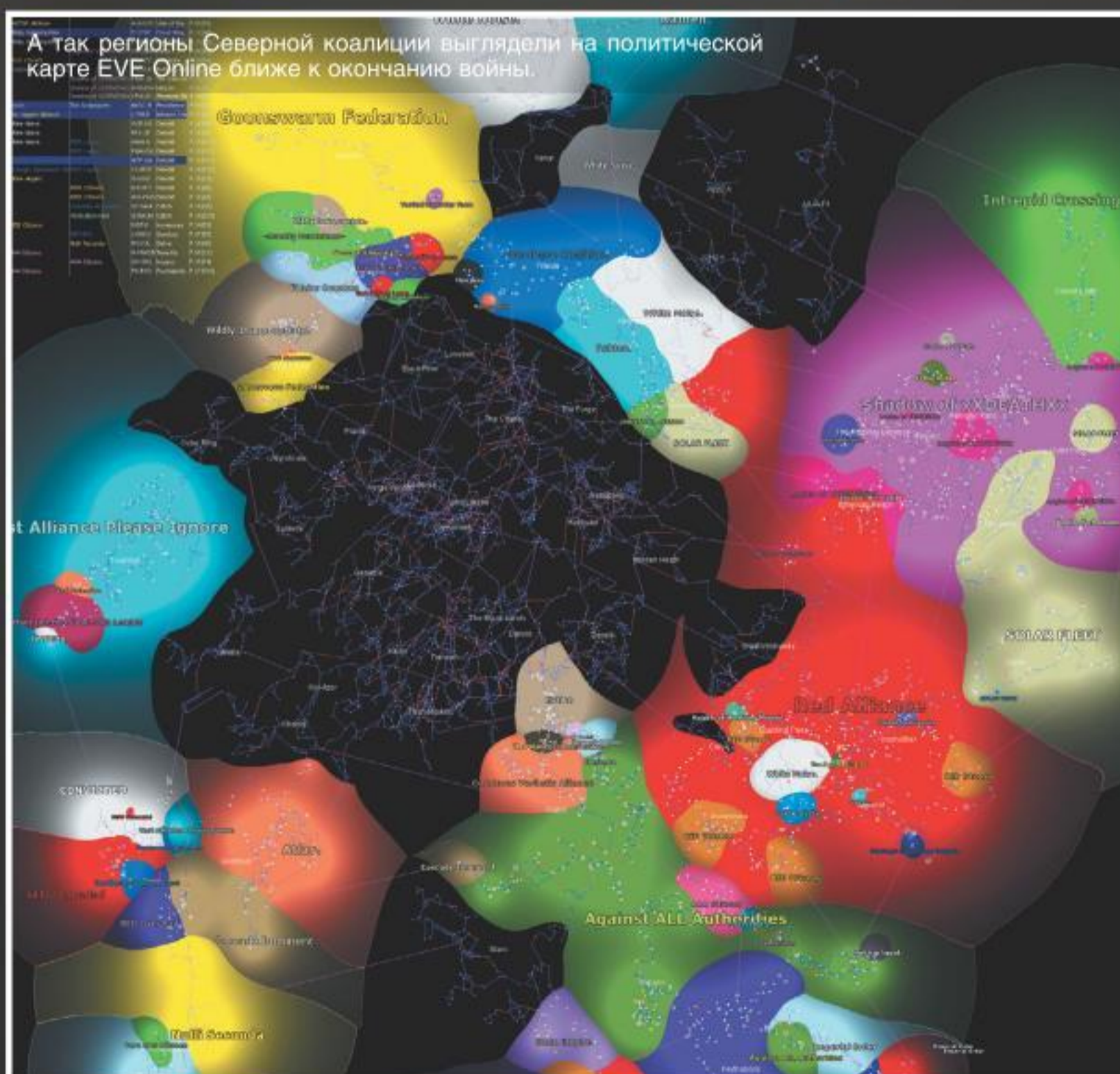
А позже на официальном форуме EVE Online появилось обращение от Cobra2k — того самого флоткома, который руководил первым вторжением NC в дроновые регионы: «Я бы хотел развеять слухи касательно Morsus Mihi. Некоторые из вас слышали, что мы эвакуируем Tribute и направляемся в Delve. Это правда. Morsus Mihi нужно время, чтобы собраться с мыслями и заново обустроиться. Мы далеко не мертвы, но предстоит проделать кучу работы, так как за последние пару лет мы стали слишком обходительны с другими. С миграцией в Delve, мы обнуляем стендинги практически со всеми. Но хотя официально мы становимся для вас нейтралами, вы всегда были и будете нашими лучшими друзьями. Надеюсь на взаимовыгодное сотрудничество в будущем — после того, как мы отстроимся заново».

Время больших перемен

С окончанием войны в EVE Online наступило время больших перемен. Север нулей, многие годы занимаемый аморфной массой, готовится открыть двери для новых альянсов, не связанных тесными отношениями и отнюдь не жажду-



«Для EVE Online, где на одном сервере играют представители почти все стран и часовых поясов (кроме Китая, пожалуй), «война часовых поясов» является существенной проблемой. Зачастую именно расхождение в тайм-зонах может свести на нет все усилия атакующих, так как постоянно воевать ночью или под утро слишком сложно и для командования, и для пилотов. У многих есть дети, жены, работа. Но одно дело, когда идет война тайм-зон, и совсем иное — когда структуры намеренно выводятся на время, когда обеим сторонам неудобно. Подобным решением NC сама подписала себе приговор. — PsixoZZ, лидер White Noise»



щих мира. А значит, впереди новые интересные бои. Огромные потоки финансов с редких лун проходят через другие руки. Тысячи игроков сменили альянсы и корпорации, а сотни суперкораблей висят обломками в холодном космосе.

Самая актуальная тема на форумах: «Куда дальше обратит свой взор непреодолимая сила DRF?» Ведь если перед напором русских альянсов рухнул самый многочисленный и богатый силовой блок EVE, то остальные жители нулей будут просто сметены — ни у кого нет такого количества титанов и суперкораблей, как у NC. Превратится ли сервер **Tranquility** в подобие китайского, где почти всеми территориями за пределами Империи правит одна гигантская мегакорпорация?

А пока рядовые игроки строят прогнозы, DRF перемещает силы на юг, где уже начались жаркие бои против коалиции «Авагон». Русский каток готов раскатать новые жертвы. ■

Редакция благодарит корпорацию KANTAI HIKAGE (KANI) за помощь в подготовке статьи.



Интервью: Александр Башкиров

Красный хардкор

Как моддеры-любители превращаются в разработчиков-профессионалов

Вице-президент Tripwire Interactive Алан Уилсон, представляющий собой весь пиар-отдел компании, обсуждает с «Игроманией» тонкости международной любительской разработки, победы на конкурсах, безупречности издательского вкуса... и, конечно, скверные зомби-игры

О повторении творческого пути Tripwire Interactive мечтает каждая команда моддеров, собравшаяся для строительства сверхреалистичной конверсии Unreal Tournament 3 про зимнюю Советско-финскую войну 1939-1940 годов.

Небольшая группа организовалась в 2003-м для работы над Red Orchestra, модом про Вторую мировую к Unreal Tournament 2004, через год победила в устроенном Epic Games и NVIDIA конкурсе на лучший мод Make Something Unreal и на выигранные деньги сумела организовать профессиональную студию в Атланте, штат Джорджия.

Но коммерческое издание Red Orchestra: Ostfront 41-45 в 2006-м оказалось только началом. Сегодня Tripwire — активный инди-издатель, выпускающий игры самых разных направлений (от survival horror Killing Floor до казуалки Dwarfs). И это — во время работы над «Red Orchestra 2: Герои Сталинграда», только что выпущенным сиквелом, который за семь прошедших лет успел перерасти в полноразмерную игру-блокбастер.

[Игромания:] Алан, вы ведь пришли в Tripwire еще до конкурса — вступили в компанию на, как говорится, нижнем этаже, да?

[Алан:] Да, мы с Джоном Гибсоном, нынешним президентом Tripwire, пришли в команду в начале 2003 года. Джон до этого занимался профессиональной разработкой — программировал America's Army, — а я работал в банковской сфере, но очень увлекался Второй мировой.

В мой первый мод меня позвали в качестве историка-консультанта: я писал сценарий, выверял исторические детали... Когда проект самоуничтожился, я перешел в команду Red Orchestra — сначала консультировал, потом стал заниматься дизайном моделей, потому что знал все технические подробности.

Когда Make Something Unreal 2004 завершился, я, Джон и еще пара разработчиков с



Rising Storm (RisingStormGame.com): морская пехота США против Императорской армии Японии, битвы за Иводзиму и Гуадалканал, уже год воссоздаваемые двумя десятками моддеров при творческой и финансовой поддержке Tripwire.

удивлением обнаружили себя в лидерах проекта.

[Игромания:] Расскажите немного о разработке оригинального мода.

[Алан:] Как и у большинства моддеров, у нас царила полная анархия — просто группа художников и программистов, решившая поработать вместе. Но тут внезапно начался конкурс, и появились железные дедлайны для разных фаз проекта: пришлось встречаться (через интернет), подробно обсуждать каждую вещь, которую мы хотели включить в игру на той или иной стадии, поручать ее конкретным людям.

Мы с Джоном имели опыт работы в серьезных конторах, а вот остальная наша группа вообще не знала слова «дедлайн». Ведущему дизайнеру уровней было 13 лет... Мы старались поручать ключевые вещи самым надежным ребятам, а то часто случалось, что художник или программист вдруг решали, что их слишком грузят в колледже, и прекращали с нами общаться. Вы не представляете, как трудно добиться продуктивной работы от разношерстной команды добровольцев.

[Игромания:] Она же у вас была еще и международной?

[Алан:] Да, были люди из США, Канады, Германии, Великобритании, один парень из Гонконга, еще парочка — из Австралии.



Самый популярный мод к RO, Darkest Hour (DarkestHourGame.com) про высадку союзников в Нормандии, появился в июне 2008 года и через год был официально выпущен в Steam. В первый же день игру скачали 10 000 раз.



Mare Nostrum (MareNostrumGame.com), конверсия RO про войну в Северной Африке, Италии и на Крите. Мод вышел в марте 2008-го и опять-таки бесплатно доступен в Steam владельцам Ostfront 41-45. Хотя качают его существенно меньше, чем Darkest Hour.

Ведущему дизайнеру уровней у нас было 13 лет

[Игромания:] Что посоветуете начинающей команде моддеров, собирающейся участвовать в конкурсе типа Make Something Unreal?

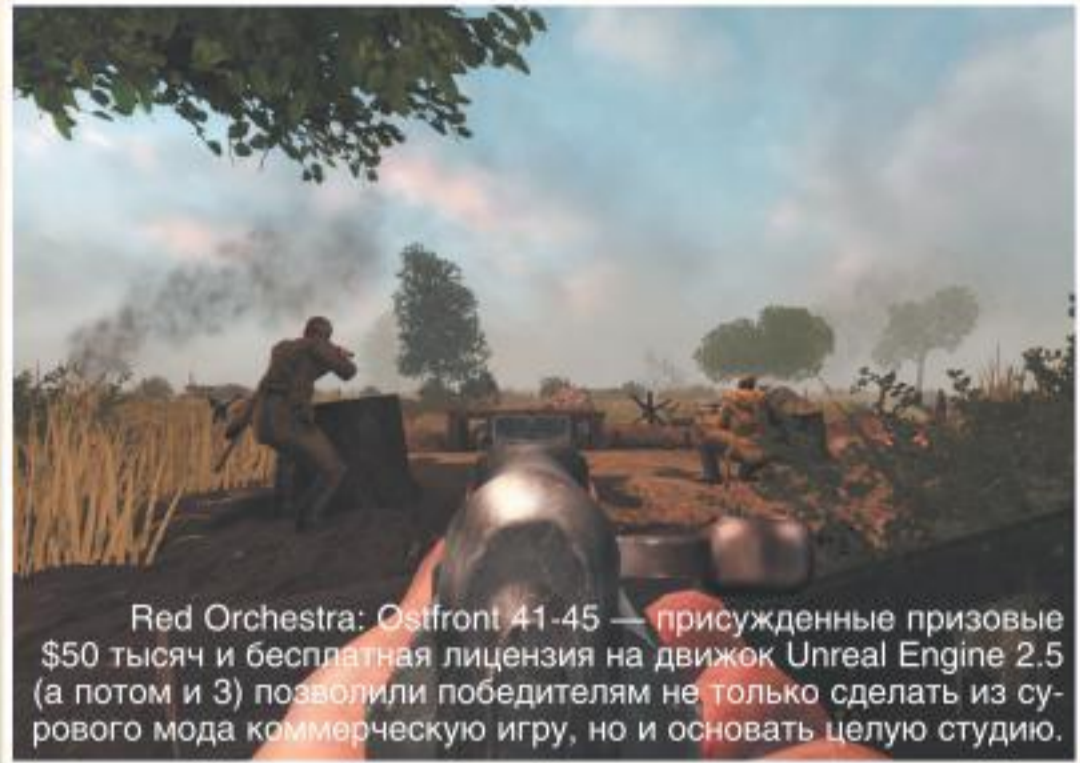
[Алан:] Учитесь успевать к дедлайнам — и в первую оче-

редь убедитесь, что все члены команды готовы посвятить себя общему делу.

Многие относятся к творческому процессу слишком легко — полагаешься на парней, а они тебя подводят: не потому, что плохие люди, а потому, что



Система использования укрытий (пусть и в режиме от первого лица) в Red Orchestra 2 — еще один шаг от бескомпромиссного командного дефматча к более спокойным мейнстримным шутерам.



Red Orchestra: Ostfront 41-45 — присужденные призовые \$50 тысяч и бесплатная лицензия на движок Unreal Engine 2.5 (а потом и 3) позволили победителям не только сделать из сурового мода коммерческую игру, но и основать целую студию.



В «Red Orchestra 2: Герои Сталинграда» (HeroesOfStalingrad.com) присутствуют аж две тренировочных однопользовательских кампании (правда, на картах из мультиплеера).

Художнику или программисту ничего не стоило вдруг решить, что их слишком грузят в колледже, и прекратить с нами общаться

Кто-нибудь обязательно скажет: «Да, чувак, сделаю тебе четыре танка и семнадцать моделей оружия, какие проблемы!» А потом придет что-нибудь одно

переоценивают собственные способности.

Кто-нибудь обязательно скажет: «Да, чувак, сделаю тебе четыре единицы техники и семнадцать моделей оружия, какие проблемы!» — а потом не найдет времени на один танк и два автомата. Так что надо сразу честно пообщаться и понять, кто на что способен и не способен.

[Игромания:] Конкурсы — хорошая подготовка к профессиональной разработческой деятельности?

[Алан:] В общем, да. Большинство мод-команд занимается своими проектами неторопливо, в свободное время. А в настоящей студии так работать нельзя — никто не даст вам неограниченных денег и времени. Нужно сразу учиться дисциплине, делать все на бюджете и в сжатые сроки — если, конечно, вы не разработчик новой серии Call of Duty!

[Игромания:] Как международная команда разработчиков превратилась в профес-

сиональную студию в Джорджии?

[Алан:] Когда мы победили в конкурсе в конце 2004-го, мы — четверо ведущих разработчиков — жили в разных концах света: я в Лондоне, один из программистов в Амстердаме, Джон в Атланте, еще один сотрудник в Мэриленде.

Жизнь в Лондоне фантастически дорогая, в Амстердаме все тоже весьма недешево. Так что, когда мы решили съехаться, мы стали изучать карту США: коль скоро Джон живет в Атланте... а что, неплохое место для конторы! Аренда офисов чуть ли не самая дешевая в Штатах — большинство крупных игровых компаний расположены на Восточном побережье, и там все гораздо дороже.

Вообще ходят слухи, что мы выиграли чуть ли не миллион долларов. На самом деле приз составлял \$50 тысяч, и его нужно было разделить на двадцать с лишним человек.

[Игромания:] Какие цели ставила перед собой Tripwire Interactive в день основания?

[Алан:] Ну, у нас был довольно популярный мод со своей аудиторией. Мы стали думать, как извлечь из этого коммерческую выгоду. Как сделать игру, как ее распространить...

Долгосрочных целей у нас не было — ну, сколько вы слышали историй про юные студии, разорвавшиеся через шесть месяцев после основания? Было что-то туманное — стать хорошо известным независимым разработчиком, спокойно развиваться, делать новые игры...

[Игромания:] А об издательской деятельности вы тогда не задумались?

[Алан:] Нет, когда мы запустили Tripwire в 2005-м, в области цифрового распространения игр все только-только начиналось. Steam тогда уже был, но совсем какой-то новорожденный... В итоге нашу первую коммерческую игру — RO: Ostfront 41-45 — мы издали именно через Steam, заключили первый контракт с Valve... А выпуская вторую игру, Killing

Floor, решили, что уже знаем об игровом бизнесе достаточно, чтобы издавать ее самостоятельно. И у нас на удивление неплохо получилось.

В эру цифрового распространения гораздо легче стать издателем — не надо вкладывать безумные деньги в разработку, не надо беспокоиться о распространителях... Нечего и мечтать протолкнуть 10-долларовую игру в реальные магазины по всему миру, чтобы окупить бюджет в \$200 тысяч: распространители заинтересованы в блокбастерах вроде Call of Duty, Battlefield 3 или — теперь уже — в Red Orchestra 2. А в цифре маленькие игры хорошо себя чувствуют.

Вести из Берлина

[Игромания:] «Красная капелла» — название полумифической группы советских шпионов, действовавшей на территории Германии в годы Второй мировой войны... Правда ли, что прототипом Red Orchestra была однопользовательская шпион-

ская игра про Берлин — и что оттуда и пошло странное название?

[Алан:] Увы, никакой однопользовательской шпионской версии Red Orchestra на самом деле не существовало. Да, некоторые ребята у нас в команде увлекались стелс-шутерами... но когда они поняли, каких трудов будет стоить разработка сингл-игры с полноценным сценарием, то быстро отказались от этой затеи. Хотя название почему-то оставили.

[Игромания:] А не думаете ли вы возвращаться к шпионской теме — уже будучи коммерческим разработчиком? Или название Red Orchestra уж слишком прочно приросло к жанру онлайн-FPS?

[Алан:] Многие в нашей команде с удовольствием занялись бы шпионским проектом, хоть и не в ближайшее время. Вообще, тема очень интересная — и не только из-за «Красной капеллы». У нас есть движок, механика, добавить стелс-элементов — и игра готова! Но реальных планов, увы, пока нет.

[Игромания:] Как бывшие моддеры, что вы думаете о модах к Ostfront 41-45 — о Darkest Hour про высадку в Нормандии или о Rising Storm про войну на Тихом океане? Просматриваете ли вы новые моды в поисках материала для официальных аддонов?

[Алан:] Как бывшие моддеры, мы помогаем модификациям RO всем, чем можем. Darkest Hour и североафриканский Mare Nostrum — два самых известных примера. Мы их выпустили через Steam — бесплатно для всех, кто уже купил Ostfront 41-45. Ребятам из Rising Storm мы помогли собраться вместе и сейчас спонсируем команду. Главная проблема больших модов вроде Darkest Hour — сроки разработки, два и более года. Так что мы стараемся ускорить появление интересных модов. В идеале Rising Storm должен выйти в 2012-м. Если Rising Storm получится таким масштабным и качественным, как задумывается, то — конечно,



Особенности Ostfront 41-45: цена в \$25, отсутствие индикаторов на экране и мгновенная смерть от каждой второй пули, выпущенной в вашем направлении.

На самом деле приз составил \$50 000, и их нужно было разделить на двадцать с лишним человек

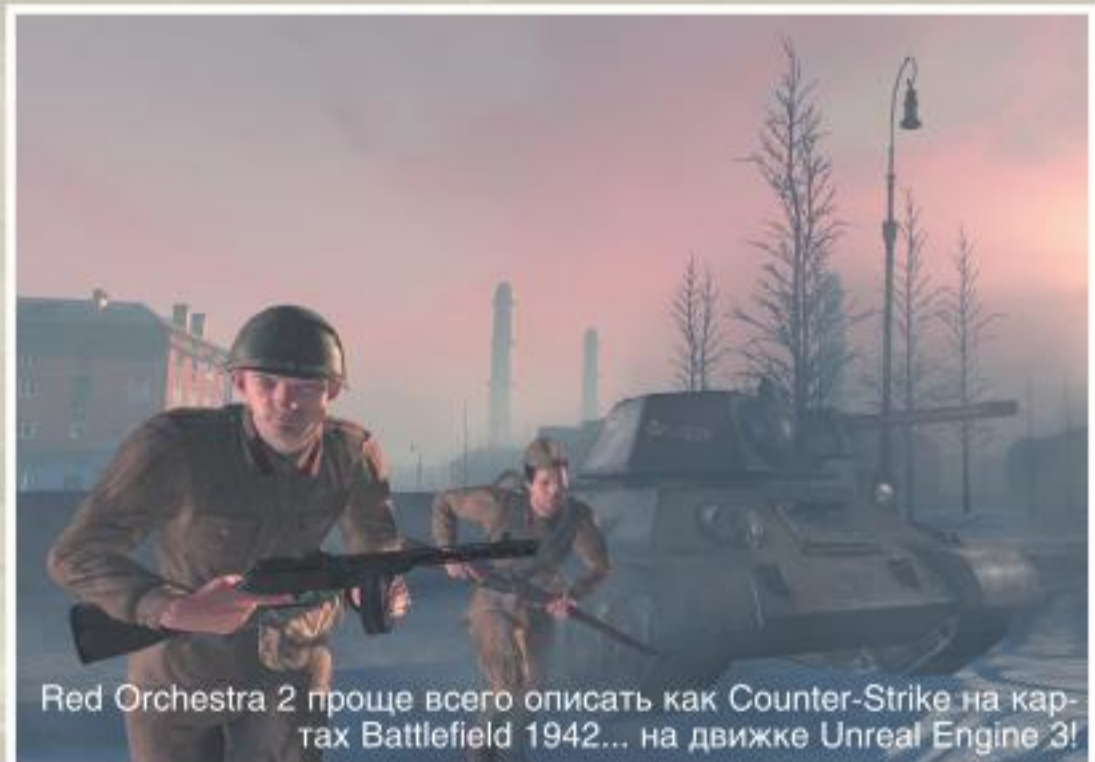
мы будем издавать его как полноценный официальный аддон.

Да, и еще один любопытный мод — In Country: Vietnam (InCountryMod.com) — тоже выходит в следующем году... надо будет, кстати, зайти проверить, как у ребят дела.

[Игромания:] Особой приметой оригинального мода Red Orchestra был брутальный реализм: никаких индикаторов на экране, убить могли одной пулей... Не думали ли вы о снижении степени реализма в коммерческой версии игры? Или, напротив, посчитали хардкорность вашей визитной карточкой компании?

[Алан:] Думали. Но если честно, не решились на большие изменения. Пара крупных издателей предлагала нам солидные бюджеты для переработки Red Orchestra в клон Call of Duty или хотя бы в убийцу Counter-Strike, но мы решили, что у нас уже есть сложившаяся аудитория из 500 тысяч человек (именно столько пользователей скачало оригинальный мод), готовая купить коммерческую версию.

Еще одна особенность Red Orchestra — пусть и не сразу, но все-таки появившаяся в оригинальном бесплатном моде, — это танки. Эту игру проще всего описать как Counter-Strike на картах Battlefield 1942.



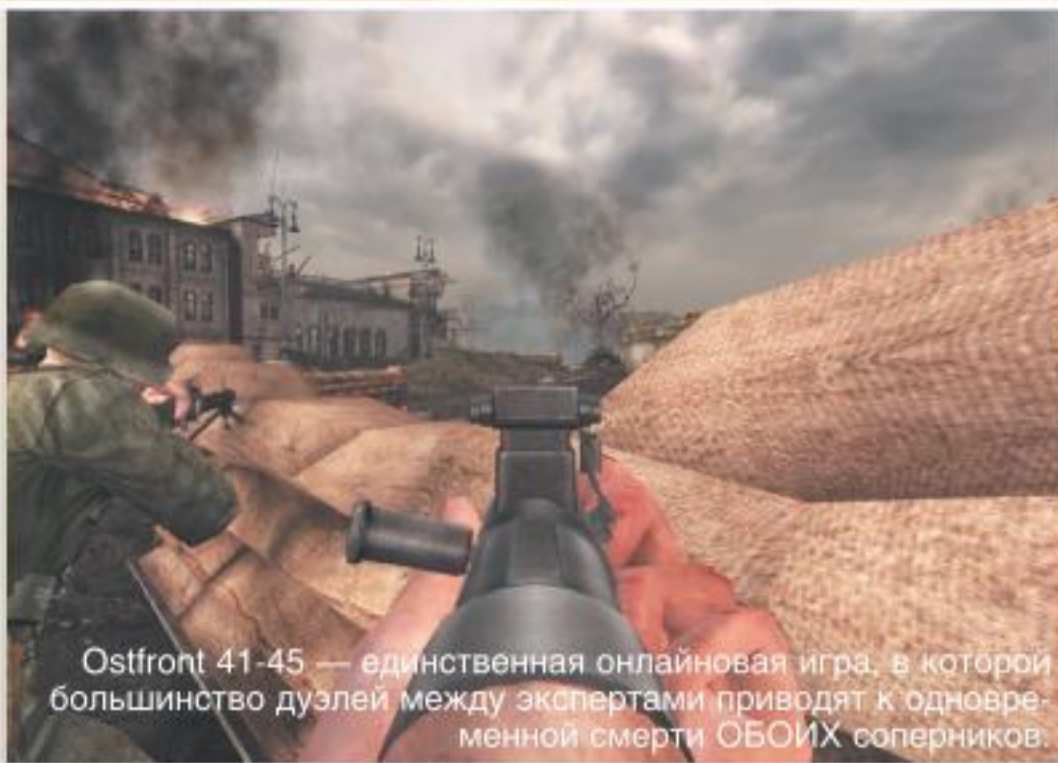
Red Orchestra 2 проще всего описать как Counter-Strike на картах Battlefield 1942... на движке Unreal Engine 3!

Да, мы могли бы сделать менее хардкорную игру, но тогда бы нам пришлось сражаться совсем на другом рынке с совсем другими играми (Day of Defeat, например). У нас был собственный стиль, который мы решили сохранить.

Делая вторую часть, мы опять начали размышлять, как сделать игру более доступной. Но в итоге RO любят именно

за хардкорность. Это не сверхреализм ArmA 2, конечно, но... Call of Duty и остальные — это красивое кино про войну, а у нас пользователь все-таки более приближен к суровой реальности.

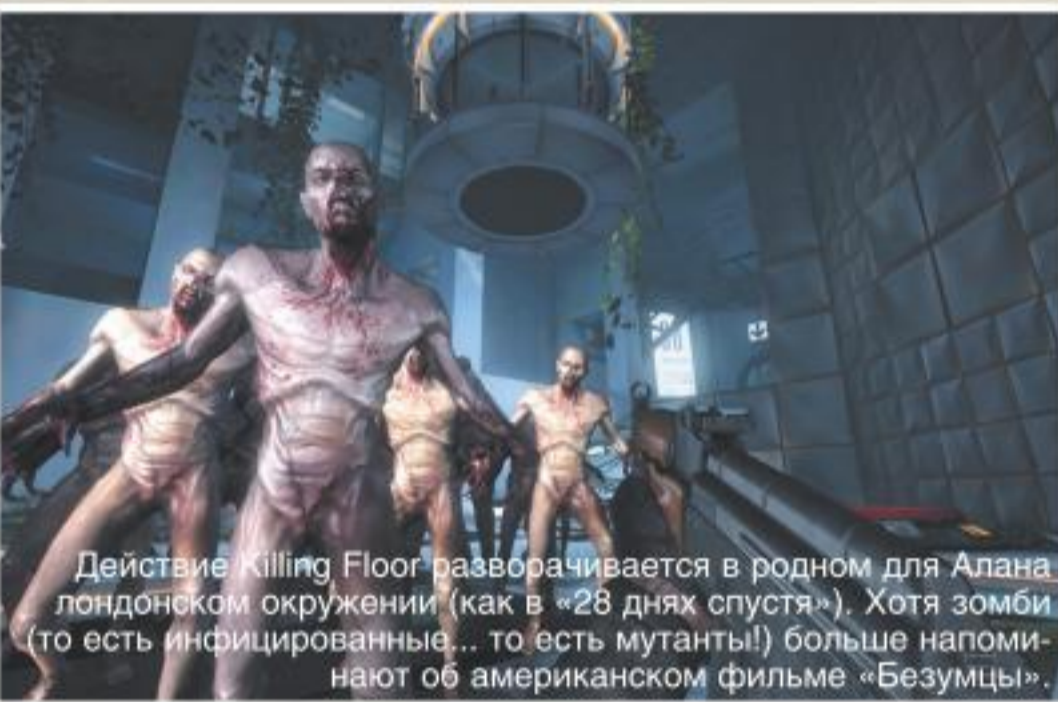
[Игромания:] Однако ж «Red Orchestra 2: Герои Сталинграда» больше напоминает мейнстримный консольный



Ostfront 41-45 — единственная онлайн-игра, в которой большинство дуэлей между экспертами приводят к одновременной смерти ОБОИХ соперников.



Отстрел празднично наряженных зомби в Killing Floor (KillingFloorTheGame.com) для нашего собеседника Алана Уилсона — до сих пор лучший способ снять стресс после работы.



Действие Killing Floor разворачивается в родном для Алана лондонском окружении (как в «28 дней спустя»). Хотя зомби (то есть инфицированные... то есть мутанты!) больше напоминают об американском фильме «Безумцы».



В Killing Floor зомби вооружены бензопилами, а основным средством расправы с ними является огнемёт. Да — и цена всего \$20.

шутер: даже синглплеер есть...

[Алан:] В Red Orchestra у начинающего игрока был только один выбор: выйти в онлайн и быть убитым на месте. Ведь некоторые сидят на этих серверах уже по 5-6 лет! А в RO2 можно потренироваться в сингле и только потом выйти в онлайн. А там включится наша Honor System: если вы случайный игрок, играющий по часу на выходных, можно найти соперников своего уровня. Если хотите, можете вообще не тренироваться — есть специаль-

ные сервера-заповедники для казуалов.

[Игромания:] RO2 все еще PC-эксклюзив. Как думаете, есть ли консольное будущее у игр, созданных в мод-комьюнити PC?

[Алан:] Все зависит от того, изменится или нет позиция Microsoft и Sony по отношению к моддерам. Сегодня никакой поддержки с их стороны нет. Если вы сделали мод для PC, его сразу можно выкладывать в Сеть. А вот на консолях надо проходить сертификацию

Пара крупных издателей предлагала нам солидные бюджеты для переработки игры в клон Call of Duty — или хотя бы в убийцу Counter-Strike...

В Red Orchestra у начинающего пользователя был только один выбор: выйти в онлайн и быть убитым на месте

наравне с коммерческими студиями.

Рано или поздно мы сделаем нашу первую игру для консолей — сейчас мы об этом много спорим... Но вот к RO2, например, непременно появится масса пользовательских модов, а консольного эквивалента им не будет.

Есть ли у моддеров будущее на консолях? Честно скажу — не знаю. Мы уже полтора года занимаемся только RO2 и особо не оглядываемся по сторонам...

[Игромания:] Как издатель вы попробовали себя в таких жанрах, как survival horror (Killing Floor), FPS-файтинг (Zeno Clash), пазл (The Ball)... Есть ли у вас любимый жанр именно как у издателя?

[Алан:] Лучше всего мы разбираемся в играх от первого лица — Zeno Clash был нашей первой игрой от стороннего разработчика, чилийской ACE Team. Zeno Clash мы издали в коробке, такая уникальная вещь...

Сначала мы поиграли в Zeno через Steam — нам очень понравилось. Мы узнали, что у

ребят проблемы с изданием в США, и решили им помочь. Потом был The Ball — тоже от первого лица и на движке Unreal...

[Игромания:] От шведской Teotl Studios?

[Алан:] Да, сама команда в Швеции, но главный разработчик из Бельгии, ребята получили кучу наград... В каждой нашей игре есть что-то свое, уникальное. Конечно, мы могли бы издавать кучу тупых шутеров, но мы — маленький независимый издатель, существующий за счет интересного материала.

После The Ball мы издали Dwarfs, жутко аддиктивную казуалку от шведского дуэта Power of Two, признанную лучшей игрой года на Swedish Game Awards 2010... Словом, мы ищем не жанр, а увлекающие игры с максимальным коммерческим потенциалом.

[Игромания:] То есть любимого жанра нет?

[Алан:] Получается, что так: лишь бы игра нам нравилась и

Если бы разработчики беспокоились о перенасыщенности рынка, игры про Вторую мировую давным-давно перестали бы выходить

была профессионально исполнена. Нам предлагают очень много разных жанров, но большинство игр откровенно недоделанные.

Живые и мертвые

[Игромания:] Killing Floor — не сторонняя игра? Вы ведь принимали самое активное участие в разработке этого зомби-шутера?

[Алан:] В оригинале это был мод для UT 2004. Ведущий разработчик Алекс Квик увидел, что мы издали два мода к RO через Steam, и пришел к нам в 2008 году: «Ребята, а если мы портируем игру под Red Orchestra, вы ее тоже издадите?»

Джон взял мод домой, сделал полный порт на выходных (там все оказалось очень просто) и в понедельник утром принес игру в офис. Мы в нее часов шесть рубились, смеялись как безумные... И поняли, что это не мод, а самостоятельная игра — пусть и на очень ранней стадии. Так что мы заключили контракт с Алексом, купили все права — ему потом неплохие роялти достались...

[Игромания:] В 2009 году зомби-игры еще не были такой заезженной темой, как в 2011-м?

[Алан:] Да, Left 4 Dead вышла в ноябре 2009-го. Мы общались с Valve в 2008-м — выясняли, нельзя ли будет издать Killing Floor раньше L4D, потом решили, что игра получится слишком сырой... В итоге выпустили ее в мае 2009-го.

L4D запустила целую лавину игр про живых мертвецов — мы вдруг оказались на передовой зомби-безумия. Тут еще и



The Ball (TheBallTheGame.com) шведско-бельгийской компании Teotl Studios начал жизнь как мод для UT, а продолжил как самостоятельный Portal-подобный пазл в ацтекско-мексиканском окружении за \$20.

Технически, кстати, они не зомби, а мутанты, — но кому какая разница?

общая постапокалиптическая атмосфера: кризис, мировая банковская система на грани краха... говорили, что мы все будем питаться картошкой и ходить на работу пешком. Но вроде обошлось.

Мы могли бы еще пару лет полировать Killing Floor, переделать все под Unreal Engine 3... но зачем? Это ведь не сюжетный шутер, это игра, в которой вам навстречу прет толпа зомби, а у вас в руках огнемёт или мачете. Технически, кстати, они не зомби, а мутанты, но кому какая разница? После трудного дня на работе я и сам с удовольствием играю в Killing Floor.

[Игромания:] Часто ли вас спрашивают о будущем этого франчайза? Что вы им всем отвечаете?

[Алан:] Мы отвечаем, что планов на Killing Floor 2 у нас пока нет. Но учитывая, что продажи первой игры приближаются к миллиону, сиквел, разумеется, рано или поздно будет.

[Игромания:] А не кажется ли вам, что в эпоху Dead Island и зомби-режима Modern Warfare 2 рынок зомби-игр совсем уж перенасыщен?



Вместо порталной пушки в The Ball используется гигантский шар, а в роли назойливых турелей выступают мумии. Пазлы тоже есть.



В жанровом отношении Zeno Clash (ZenoClash.com) чилийской ACE Team — одна из самых необычных игр, когда-либо изданных в Steam (не говоря уж о реальной магазинной коробке). Это сюрреалистический файтинг... от первого лица!

[Алан:] Ну, это проблема любой индустрии — игр, кино... Как только выходит хорошее кино про живых мертвецов, следом за ним с протяжными стонами плетутся сотни скверных фильмов про зомби.

Что Dead Island? Ролик мне безумно понравился, но потом я понял, что к игре он никакого отношения не имеет. Есть десятки зомби-шутеров для iPhone — их очень дешево делать, они собирают

какие-то деньги, но бестселлерами вряд ли станут.

Killing Floor продавалась хорошо, у сиквела тоже есть потенциал — не только на PC, но и на Xbox 360, и на PlayStation. Есть франчайз, есть имя — это уже огромное преимущество над конкурентами.

А вообще, если бы разработчики беспокоились о перенасыщенности рынка, игры про Вторую мировую давным-давно перестали бы выходить. ■



MORTAL KOMBAT: LEGACY

Псевдореалистичное кинопереосмысление культового файтинга

Жанр: веб-сериал
 Режиссер: Кевин Танчароен
 Сценаристы: Кевин Танчароен, Аарон Хелбинг, Тодд Хелбинг

В главных ролях: Джонсон Фэн, Джолин Трэн, Даррен Шахлави, Эндрю Чин,
 Эпизодов: 9
 Год выхода: 2011



Оценка:

3/5

Разговоры о необходимости еще раз экранизировать **Mortal Kombat** ходили с самого 1995 года — с выхода первой «Смертельной битвы». Время от времени даже появлялись слухи о назначении режиссеров или работе над сценарием, но ничего так и не двигалось с мертвой точки. В конце концов дело взял в свои руки молодой режиссер Кевин Танчароен, успевший поработать хореографом Мадонны и постановщиком концертных туров Бритни Спирс.

Вместе с несколькими друзьями — такими же большими поклонниками знаменитого файтинга, как и сам Танчароен, — они на собственные деньги сняли восьмиминутный деморолик **Mortal Kombat: Rebirth**. Он, хоть и был сделан в несвойственной первоисточнику реалистичной манере, оказался настолько зрелищным, что, когда по ошибке стал всеобщим достоянием, был принят за трейлер официальной экранизации. Но восторгов простых любителей режиссеру было мало, и он представил свою работу Warner Brothers — в надежде, что под впечатлением та даст добро на полноценную экранизацию и доверит ее самому Танчароену.

Warner Brothers впечатлилась, но вкладывать деньги в рискованный проект не захотела. Вместо этого она согласилась профинансировать съемки веб-сериала **Mortal Kombat: Legacy**. Отчего выиграли все: производство ленты заняло сравнительно немного времени, и премьера поспела как раз к релизу новой части **Mortal Kombat**. Ознакомиться с творением Танчароена совершенно бесплатно можно на **YouTube.com** — девять эпизодов первого сезона ждут вас, будьте четырнадцатимиллионным зрителем.

Признаемся откровенно, **Mortal Kombat: Legacy** производит неоднозначное впечатление. Это

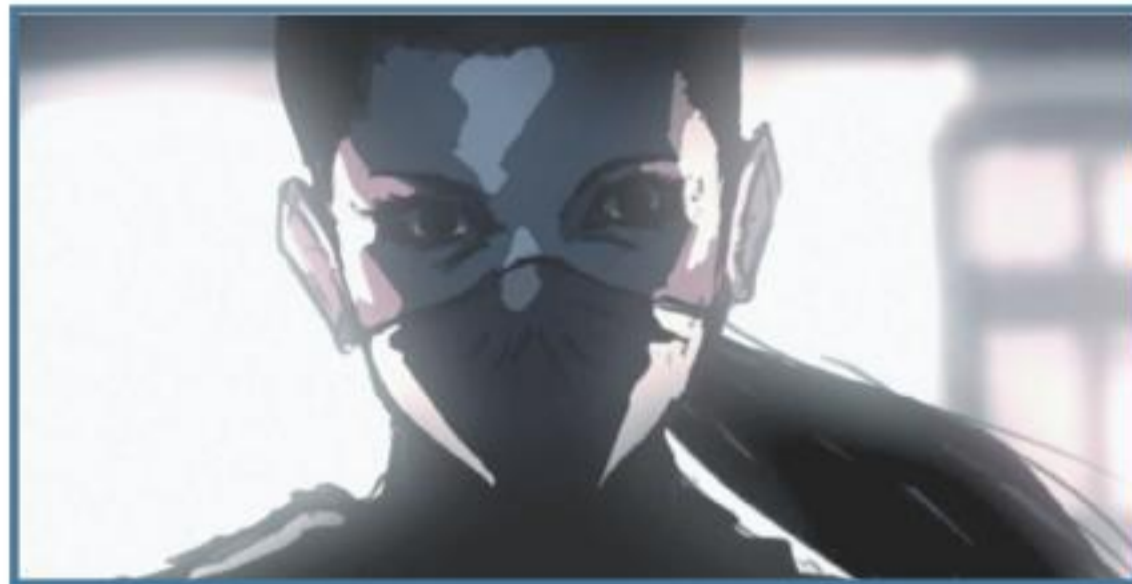
сборник практически не связанных эпизодов, проливающих свет на предысторию турнира, известного нам по самой первой части **Mortal Kombat**. Танчароен переосмысляет классические сюжеты и образы героев, стремясь сделать их как можно более реалистичными, но, увы, это удается ему далеко не всегда.

Есть очень удачные зарисовки. Например, неожиданный, драматичный и запоминающийся эпизод, посвященный Райдену, в котором бог грома, обретая смертную плоть, умудряется угодить в психиатрическую лечебницу — где, понятное дело, без особого энтузиазма относятся к его рассказам о спасении мира. Очень неплоха и серия, посвященная крушению кинематографической карьеры Джонни Кейджа, тем более что авторы не постеснялись высмеять реалии современной киноиндустрии.

Но стоит Танчароену перенести действие из современных декораций в средневековую Японию или Внешний мир, как мигмом появляются проблемы. Дешевизна **Legacy** тут же начинает бросаться в глаза: например, в эпизодах про Китану и Милену в кадре нет живых актеров — пленку заменяют бесхитростные анимационные вставки. В такие моменты забываешь, что это официальная лента, сериал становится похож на обычный более-менее качественный фан-фильм.

К тому же Танчароен почему-то редко пользуется своим главным козырем (а он очень хорош в постановке поединков). От адаптации **Mortal Kombat** мы вправе ожидать обилия зрелищных схваток, но занимают они непозволительно мало экранного времени.

Тем не менее эксперимент получился любопытным. **Mortal Kombat: Legacy** — это удачный свежий взгляд на вселенную **Mortal Kombat**, и следующий сезон уже не за горами. +





ingamba

КУЛЬТОВАЯ MMORPG

СВЕЖИЕ
ОБНОВЛЕНИЯ

НОВЫЙ
ИГРОВОЙ МИР



Возрождение легенды!

На правах рекламы

Компания Ingamba возрождает легендарную MMORPG «Рагнарок Онлайн»

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

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

Новый сервер позволит всем игрокам начать в равных условиях.

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

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

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

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

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

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

Узнай последние новости официального сервера на renewal.ragggame.ru





STAR WARS: THE OLD REPUBLIC: DECEIVED

Литературное продолжение зрелищного трейлера к самой ожидаемой MMORPG последних лет

■ **Жанр:** космическая опера
■ **Автор:** Пол Кемп
■ **Издательство:** Del Rey

■ **Язык:** английский
■ **Твердый переплет,** 285 стр.

Оценка: **4/5**

Два года назад студия **BioWare** презентовала первый кинематографический трейлер к **Star Wars: The Old Republic** — по сути, настоящий короткометражный фильм, который по зрелищности и постановке вполне мог поспорить с оригинальными фильмами самого Лукаса. Всего три с небольшим минуты потребовалось таинственному ситху, чтобы с дюжиной товарищей предать огню Храм джедаев, предварительно вырезав всех охранявших его рыцарей.

По традиции, обогащающей Лукаса уже три с лишним десятилетия, таинственным и безы-

мянным могучий темный воитель оставался недолго. Вскоре он обзавелся именем, характером, биографией, а этой весной — еще и персональным романом. Первые главы **Star Wars: The Old Republic: Deceived** отсылают нас к одноименному трейлеру: вот Дарт Малгус руководит штурмом столицы Республики, первым проливает кровь на ступенях Храма, собственноручно убивает командующего обороной мастера-джедая Вена Заллоу...

Однако уже виденный нами триумф оказывается скоротечным. Воин до мозга костей, не-

навидящий политику всеми фибрами своей темной души, Малгус мечтает продолжить крестовый поход против Республики, но вместо этого с удивлением узнает о только что заключенном мире — и интригах своих вчерашних товарищей по оружию. Не способствует душевному спокойствию Малгуса и неуставные отношения с собственной рабыней...

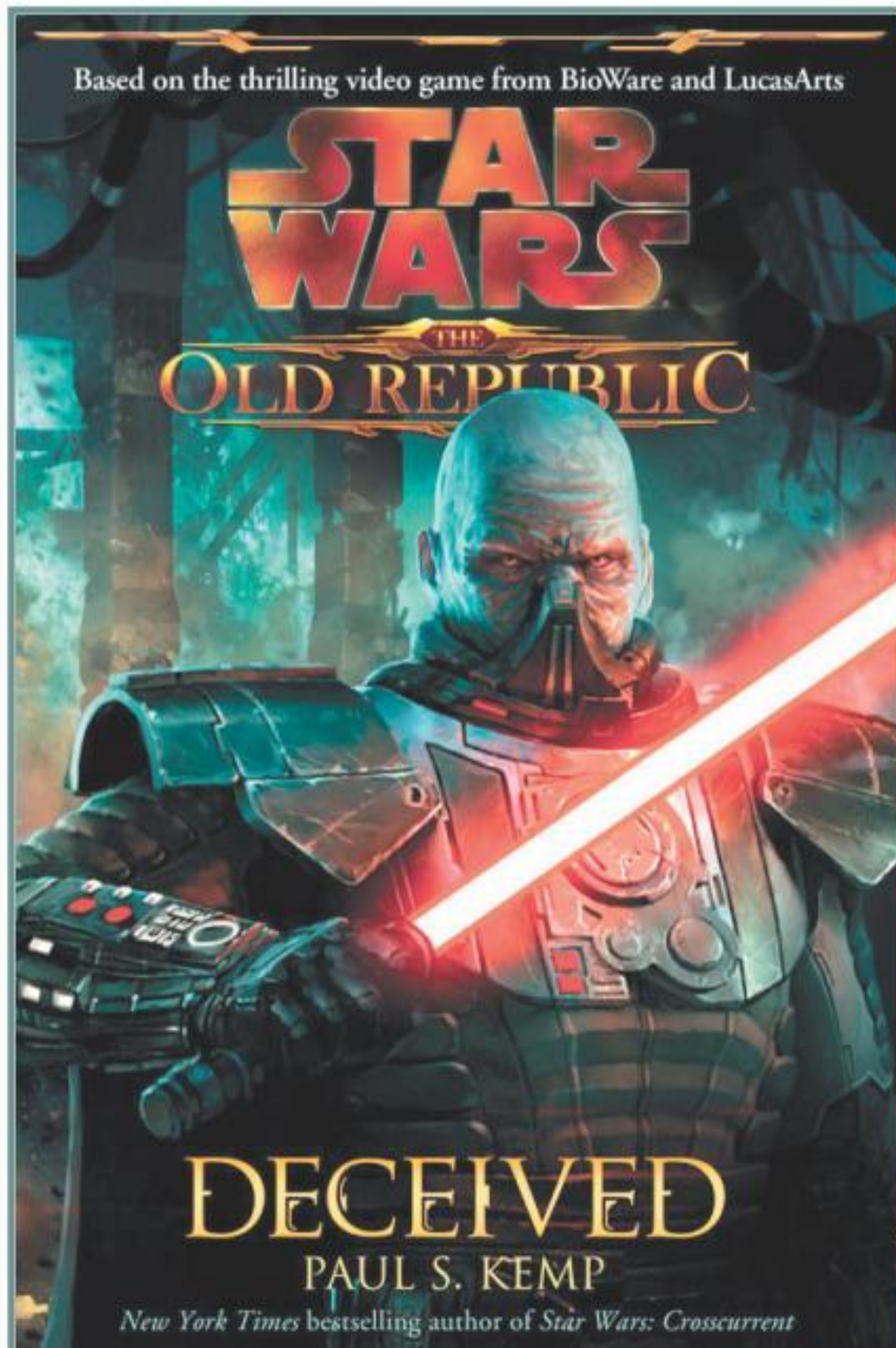
Впрочем, не проходит и дня, как у темного лорда появляется отличный повод отвлечься. Джедаи той эпохи не слишком походили на своих нерешительных и чересчур миролюбивых коллег, знакомых нам по фильмам. Вот и бывшая ученица Вена Заллоу, едва узнав о вероломной атаке ситхов на Корускант, тут же бросает все и, заручившись поддержкой бывшего республиканского командоса, а ныне — погрязшего в долгах контрабандиста, отправляется мстить за гибель своего мастера.

Роман анонсировался как биография Дарта Малгуса — и в этом отношении ожидания обманули. Вместо цельной биографии мы получили лишь небольшой эпизод из жизни Малгуса: весь сюжет *Deceived* умещается всего в три дня, и автора, кажется, совсем не интересует прошлое протагониста. Более того — строго говоря, центральный ге-

рой повествования даже не темный лорд, а ученица Вена Заллоу.

Star Wars: The Old Republic: Deceived — это динамичная и увлекательная, но достаточно банальная книга о джедае, решившем попробовать себя в роли мстителя. При этом почти все персонажи романа — бесхитростные вариации привычных для «Звездных войн» архетипов: продажный наемник, благородный пират, балансирующий на грани темной стороны рыцарь... Чтобы описать их характеры и мотивы поступков, хватает пары-тройки предложений.

Но тем ярче на этом фоне выделяется сам Малгус, которого, как оказалось, с Дартом Вейдером роднит не только внешнее сходство. В древнем ситхе столь же причудливо переплелись невероятная разрушительная мощь и способность любить, безжалостность и умение уважать чужую отвагу. Трагический и неоднозначный образ, нарисованный Полом Кемпом, достоин самого узнаваемого ситха *Star Wars: The Old Republic*. И хотя роман и нельзя назвать идеальным, с главной своей задачей Кемп все-таки справился — Малгус превратился из звезды пары трейлеров в одного из самых интересных злодеев далекой галактики. +



ИГРОМИР

Территория
интерактивных
развлечений!



КРОКУС ЭКСПО

М Мякинино

6 – 9
октября

Павильон №3, Зал № 13

www.igromir-expo.ru

CONCERT.RU БИЛЕТЫ ЗДЕСЬ: **644-22-22**  Билеты в салонах **ЕВРОСЕТЬ**

Спонсоры:

ТС-СофтКлаб

 Akella

 Бука

NIVAL®

При поддержке:

@mail.ru
group



НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

ОДИН ИЗ МНОГИХ

HP TouchPad

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 9,7 дюйма (1024x768), ЖК, сенсорный, мультитач
- **Операционная система:** HP webOS 3.0
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon APQ8060 (1,2 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 Гб
- **Встроенная память:** 16/32 Гб
- **Форматы аудио:** MP3, AAC, AAC+, eAAC+, AMR, QCELP, WAV
- **Формат видео:** MPEG-4
- **Камера:** фронтальная 1,3 Мп
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11a/b/g/n, Bluetooth 2.1 + EDR
- **Навигация:** A-GPS
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный, 6300 мАч
- **Дополнительно:** акселерометр, компас, гироскоп, датчик освещенности
- **Размеры:** 24x19x1,4 см
- **Вес:** 750 г
- **Цена:** от 17 000 рублей

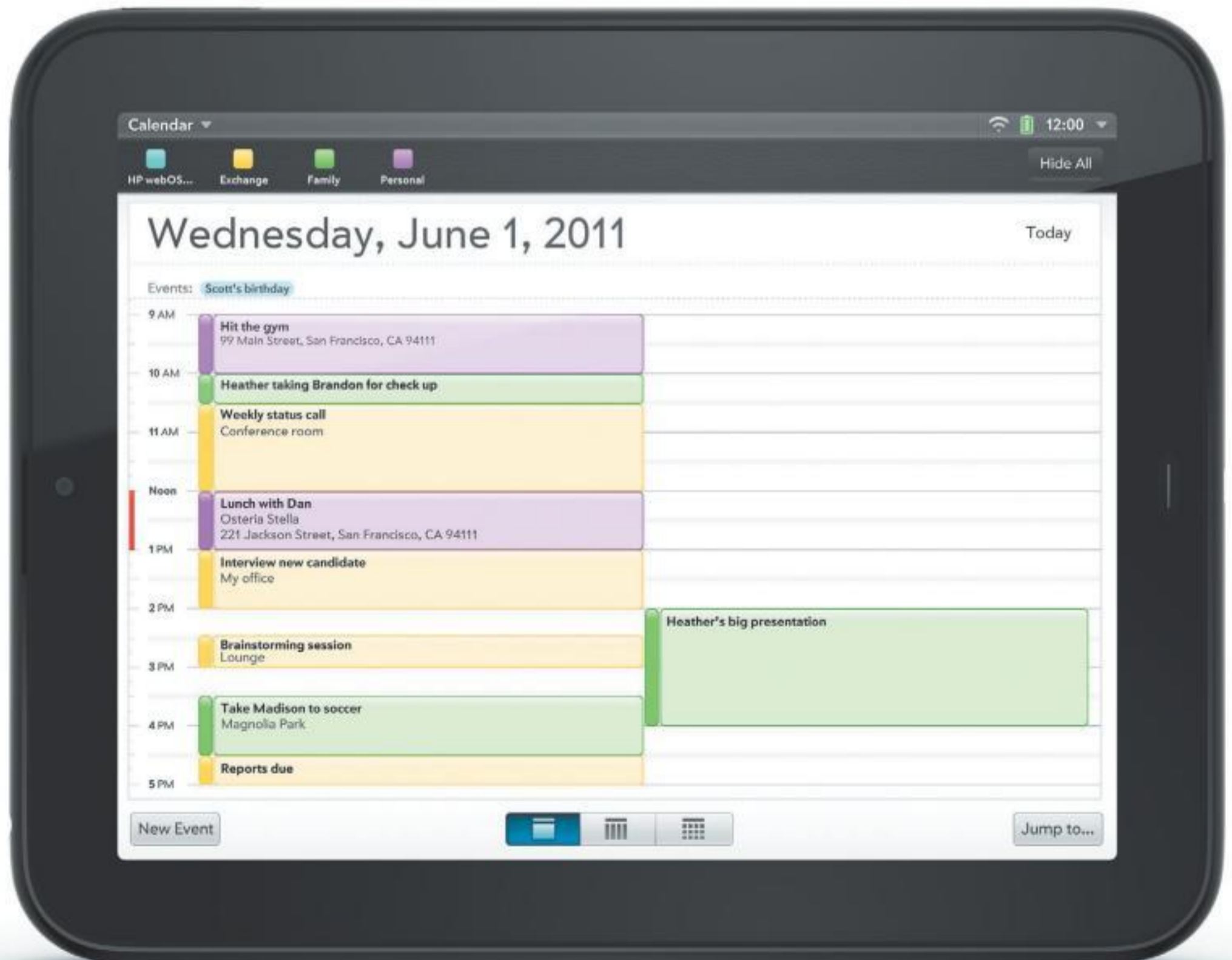
Планшет от **Hewlett-Packard** ждали с нетерпением: инженеры делали таблетку на собственной ОС. Что ж, работы над устройством завершены, и TouchPad уже в продаже. Посмотрим, стоит ли его покупать.

HP TouchPad — это большой планшет с 9,7-дюймовым дисплеем. Матрица — IPS, разрешение 1024x768. Работает таблетка под управлением двухъядерного процессора **Qualcomm Snapdragon APQ8060** частотой 1,2 ГГц и оснащается 1 Гб оперативной памяти.

Камера у HP TouchPad одна — 1,3 Мп — и расположена на передней панели. Так что никаких фотосъемок — только деловое общение в Skype. Нет у новинки и 3G-модуля: выйти в Сеть можно только по Wi-Fi. Также забыли про поддержку флэш-карт: только встроенная память на 16 или 32 Гб.

Что касается программной составляющей, то HP TouchPad досталась мобильная операционная система **HP webOS 3.0**. В планшет она переключалась прямо из смартфонов HP. Хорошая новость: приложений под эту ОС написано много и программы для телефонов успешно стартуют на планшете. Плохая: работать с мобильным софтом на большом экране неудобно, а программ, адаптированных под HP TouchPad, пока мало. Впрочем, это вопрос времени.

Реальная проблема у HP TouchPad другая — ему нечем нас удивить. Единственные особенности — высококачественная матрица IPS и возможность заряжаться без проводов на специальной подставке **Touchstone Charging Dock**. В остальном HP TouchPad — всего лишь «один из многих».





ШЕДЕВР МОНИТОРОСТРОЕНИЯ

Samsung SyncMaster S27A950D

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:**
27 дюймов
- **Максимальное разрешение:**
1920x1080
- **Тип матрицы:**
TN
- **Подсветка:**
светодиодная
- **Частота развертки:**
120 Гц
- **Время отклика:**
2 мс
- **Яркость:**
300 кд/м²
- **Статическая контрастность:**
1000:1
- **Углы обзора:**
170/160 градусов по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:**
DVI, HDMI, DisplayPort
- **Энергопотребление:**
56 Вт
- **Дополнительно:**
стереоскопические очки, датчик освещенности, датчик движения
- **Размеры:**
62,1x47,4x18,6 см
- **Вес:**
5,9 кг
- **Цена:**
25 000 рублей

Дизайнерские железки редко добираются до серийного производства. Поэтому когда мы впервые увидели необычный монитор **Samsung SyncMaster S27A950D**, то махнули на эту красоту рукой и забыли. Оказывается, зря. Южнокорейская компания довела дело до конца и отправила дисплей в продажу.

Внешне 27-дюймовый монитор похож на огромную фоторамку. Дисплей и подставка соединены изящной ножкой, смещенной к правой стороне. Чтобы экран не заваливался набок, вся начинка перенесена в массивную подставку.

Матрица в новинке сделана по TN-технологии. А значит, о широких углах обзора по вертикали и точной цветопередаче придется забыть. Зато S27A950D может показывать стереокартинку.

Чтобы увидеть объемное изображение, необходимо надеть очки с ЖК-затворами (идут в комплекте). Стереос S27A950D формирует необычным способом. Если большинство мониторов выводит изображение на экран постоянно и лишь изменяет его для левого и правого глаза, то выбранная Samsung технология между кадрами заливает экран черным. Благодаря этому затворы очков остаются открытыми, а картинка получается гораздо светлее, чем у конкурентов.

Для построения 3D Stereo в играх нужно установить комплектный софт от компании **TriDef**. Он может работать как с видеокартами **NVIDIA**, так и **AMD**. Для просмотра фото-



графий или фильмов программы не нужны. В монитор встроен процессор, который самостоятельно разбивает выводимое изображение на две части. Так что к S27A950D можно подключить консоль или Blu-ray-проигрыватель.

В заключение отметим, что S27A950D активно экономит электроэнергию. Если около компьютера никого нет, то встроенный датчик движения отключает монитор. Стоит новинка 25 000 рублей.

ЛОЖЕ ДЛЯ НОУТБУКА

Cooler Master NotePal U Stand

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материалы:**
алюминий, пластик
- **Вентиляторы:**
2x 100-мм (1200 об/мин)
- **Уровень шума:**
21 дБ
- **Интерфейс:**
USB
- **Энергопотребление:**
1,8 Вт
- **Дополнительно:**
USB-хаб (3x USB 2.0), регулируемый угол наклона
- **Размеры:**
40x31x5,6 см
- **Вес:**
1,25 кг
- **Цена:**
1600 рублей

У большинства дома есть специальное место для ноутбука: не держать же его все время на коленях. Как правило, это стол, на котором дополнительно стоит акустика, принтер, мышка и клавиатура. Чтобы не подключать все это каждый раз, когда вы ставите ноутбук на столешницу, компания **Cooler Master** предлагает купить подставку **NotePal U Stand**.

Алюминиевая конструкция, покрытая черной краской, выполняет сразу три функции. Во-первых, она позволяет изменять угол наклона ноутбука. Лэптоп крепится парой выдвижных фиксаторов и поднимается под углом в 45 градусов. Во-вторых, подставка может охлаждать ноутбук. Под перфорированной поверхностью стоят два 100-мм вентилятора с максимальной скоростью вращения 1200 об/мин. Вентилюшки можно перемещать по площади подставки, направляя их точно на вентиляционные отверстия компьютера.

В-третьих, NotePal U Stand оснащена USB-концентратором. На левой грани стоят

три порта USB 2.0, к которым можно подключить мышку, клавиатуру и, к примеру, USB-гарнитуру. Ставя компьютер на подставку, достаточно воткнуть в ноутбук только один USB-кабель, и все устройства будут подключены.

Стоит подставка как простая панель для охлаждения ноутбука — 1600 рублей.





НОВАЯ МЕХАНИКА

SilverStone Raven RV03 (SST-RV03B-W)

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** Full Tower
- **Тип материнской платы:** micro-ATX, ATX, eATX
- **Отсеки 5,25 дюйма:** 7 внешних
- **Отсеки 3,5 дюйма:** 10 внутренних
- **Отсеки 2,5 дюйма:** 2 внутренних
- **Панель ввода/вывода:** 2x USB 3.0, 2x 3,5-мм джек
- **Слоты расширения:** 8 шт.
- **Вентиляторы:** 2x 180-мм снизу, 120-мм сверху, на задней и боковых крышках, 2x 120-мм на лицевой стороне, 2x 120-мм на корзинах жестких дисков
- **Дополнительно:** съемные фильтры, отверстия для шлангов СВО
- **Материалы:** сталь, пластик
- **Цвет:** черный
- **Размеры:** 52,2x23,5x57 см
- **Вес:** 11,4 кг
- **Цена:** 6000 рублей

Линейка необычных корпусов SilverStone Raven получила очередное обновление: в продаже появился Raven RV-03. Выглядит новинка значительно интереснее своих предшественников. SilverStone наконец-то добавила к черному цвету золотистые вставки и увеличила количество декоративных «птичек» на передней панели.

Чтобы добраться до внутренностей корпуса, нужно снять левую боковую крышку. От старых представителей серий в RV03 сохранилось только расположение материнской платы портами вверх. Все остальное переделали с нуля.

Блок питания ставится не сзади, как у всех моделей, а внизу за лицевой панелью. Причем размещается БП не вдоль, а поперек корпуса. Чтобы воткнуть силовой кабель, придется воспользоваться специальным удлинителем, проходящим через всю конструкцию.

Жесткие диски можно разместить двумя способами. Первый — традиционный — в двух корзинах по три 3,5-дюймовых отсека в каждой. Второй — на задней стороне планки под материнскую плату. Там есть четыре 3,5- и два 2,5-дюймовых отсека. В общей сложности в RV03 устанавливаются до 12 жестких дисков — своеобразный рекорд для домашнего корпуса.

Правда, в погоне за объемом можно остаться всего лишь с одним 5,25-дюймовым устройством. Дело в том, что HDD-корзины ставятся на место отсеков под дисководы, и при полной оснащённости свободным остается только один слот.

Несмотря на впечатляющие габариты, в RV03 есть некоторые ограничения. В корпус не помещаются блоки питания глубже 180 мм и процессорные кулеры выше 163 мм. Зато огромные материнки формфактора XL-ATX и видеокарты типа Radeon HD 6990 влезают без труда.

Система охлаждения в Raven RV03 необычная. Как и в прошлых моделях серии, она рассчитана на то, что теплый воздух поднимается вверх, а холодный опускается вниз.

Поэтому система развернута на 90 градусов. На днище стоят две 180-мм вертушки, на крыше — один 120-мм вентилятор.

Дополнительно в корпусе есть еще шесть посадочных мест под 120-мм вертушки. По одному на задней и боковой крышках, два на лицевой панели и пара на задней стороне корзины под жесткие диски. Стоит ли забивать все отсеки — не понятно. Дополнительные вентиляторы могут помешать воздушному потоку основной системы охлаждения.

Окончательный итог по новому Raven подвести сложно. С одной стороны, корпус выдающийся, много всего интересного и необычного. С другой — не понятно, зачем было придумывать столько сложностей с установкой жестких дисков и дополнительного охлаждения. Так что рекомендовать Raven RV03 всем подряд не будем. Корпус понравится только тем, кто готов заморочиться со сборкой.



ОЧЕНЬ БЫСТРЫЙ SSD

Kingston HyperX SSD 240GB (SH100S3B/240G)

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Объем накопителя:** 240 Гб
- **Тип памяти:** MLC NAND (25 нм)
- **Формфактор:** 2,5 дюйма
- **Интерфейс:** SATA Rev. 3
- **Скорость последовательного чтения:** до 555 Мб/с
- **Скорость последовательной записи:** до 510 Мб/с
- **Дополнительно:** комплект HyperX Upgrade Kit
- **Цена:** 18 000 рублей

Одной из главных проблем SSD-накопителей всегда была слишком низкая скорость записи. Имеющиеся контроллеры просто не справлялись с входящим потоком данных. В начале этого года компания SandForce представила скоростной контроллер записи — SF-2281. Для производителей железа это значило только одно — пора выпускать новые линейки. Одной из первых оказалась компания Kingston. Под свежие контроллеры она запустила серию накопителей HyperX.

Максимальная скорость чтения данных у новых SSD составляет 555 Мб/с, записи — 515 Мб/с. При этом операций ввода/вывода HyperX может делать до 70 000 в секунду. Для сравнения, стандартом сегодня считается 40 000.

Обещают в Kingston и долгий срок службы. Твердотельная 25-нм память должна выдержи-

вать до 5000 циклов перезаписи. Чтобы испортить такой диск, придется форматировать его каждый день в течение тринадцати лет.

Пока в рамках серии вышли всего две модели: SH100S3B/240G и SH100S3B/120G емкостью 240 и 120 Гб соответственно. К сожалению, помимо объема, они сильно отличаются по техническим характеристикам. Количество операций ввода/вывода в секунду у младшей модели скромнее — 60 000.

В комплекте с новинками поставляются переходник на 3,5-дюймовый отсек, внешний корпус с интерфейсом USB 2.0 и специальная отвертка со сменными наконечниками. Заплатить за скорость придется прилично. Старшая модель стоит 17 000 рублей, а младшая — 10 000 рублей.





СМАРТФОН С ТРЕХМЕРНЫМ ЭКРАНОМ

LG Optimus 3D P920

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 2.2
- **Дисплей:** 4,3 дюйма (800x480), сенсорный, мультитач, автостереоскопический
- **Процессор:** Texas Instruments OMAP 4430 (1 ГГц)
- **Оперативная память:** 512 Мб
- **Встроенная память:** 8 Гб
- **Карта памяти:** microSD
- **Камеры:** 2x 5 Мп (автофокус, вспышка), фронтальная камера
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 900/1700/1900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11 a/b/g, Bluetooth 3.0
- **Навигация:** A-GPS
- **Разъемы:** micro-USB, microHDMI, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 1500 мАч
- **Время работы:** разговор — 4 ч, ожидание — 100 ч
- **Габариты:** 12,8x6,8x1,2 см
- **Вес:** 168 г
- **Цена:** 19 000 рублей

Стереоскопические технологии не дают покоя производителям. Телевизоры, мониторы и консоли уже научились показывать объемную картинку, теперь пришла очередь телефонов. Одним из первых аппаратов с поддержкой 3D Stereo стал **LG Optimus 3D P920**.

Стереοизображение формируется на 4,3-дюймовом дисплее разрешением 800x480. Технология стандартная. Над экраном стоит параллакс-барьер, как в **Nintendo 3DS**, и объемное изображение видно без специальных стереοочков. Правда, смотреть на дис-

плей нужно только под прямым углом: любое отклонение — и эффект пропадает.

Интересно, что LG Optimus 3D P920 может не только показывать стереο, но и создавать его. На оборотной стороне аппарата стоят две камеры на 5 Мп. С их помощью можно делать объемные снимки и записывать видео разрешением 720p. За обработку стереοизображения отвечает быстрый двухъядерный процессор **OMAP 4433** частотой 1 ГГц.

Чтобы удержать цену аппарата в разумных пределах, LG пришлось пойти на ряд компромиссов: сэкономить на дорогих материалах и оригинальном дизайне. Зато стоит телефон всего 19 000 рублей. Для примера: ближайший конкурент, **HTC Evo 3D**, обойдется примерно на 5000 рублей дороже.



АКУСТИКА 2.1 ДЛЯ МАССОВОГО СЕГМЕНТА

Edifier P3060

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип акустики:** активная, 2.1
- **Суммарная мощность:** 30 Вт (2x 8 + 14 Вт)
- **Соотношение сигнал/шум:** 90 дБ
- **Динамики сателлитов:** 3-дюймовые
- **Динамик сабвуфера:** 6,5-дюймовый
- **Пульт ДУ:** нет
- **Дополнительно:** встроенный MP3-плеер
- **Размеры сателлитов:** 17,1x9x11 см
- **Размеры сабвуфера:** 21,3x21,2x23,7 см
- **Вес:** 5,3 кг
- **Цена:** 2000 рублей

Как ни странно, но акустика формата 2.1 плохо продается в нашей стране. А ведь именно такие наборы неплохо показывают себя в играх и при этом не занимают много места на столе. **Edifier P3060** — яркий пример подобного комплекта. Дизайн у новинки необычный. В то время как корпус сделан из МДФ строгого черного цвета, диффузоры выкрашены ярко-желтой краской.

Сателлиты в P3060 маленькие, всего 9 см в ширину, они с легкостью поместятся рядом с монитором. А вот найти место для сабвуфера

будет сложно. И дело даже не в том, что сама коробка получилась большой, просто производитель разместил на себе все органы управления, а про пульт ДУ забыл. Так что поставить колонку под стол и забыть — не получится.

Для своей цены звучит набор прилично. Большой 6,5-дюймовый динамик сабвуфера отлично озвучивает басы. А сателлиты хорошо отрабатывают средние и высокие частоты.

Из интересных особенностей Edifier P3060 отметим встроенный MP3-плеер. На задней стороне сабвуфера есть вход для USB-накопителя и три кнопки управления воспроизведением. Дома эта функция вряд ли пригодится, а вот в поездке на дачу, где нет ни компьютера, ни внешнего плеера, будет полезна.





КРЕСЛО-ТРЯСУЧКА

Тестирование вибронакидки Gametrix JetSeat True Live Sense

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** ткань
- **Вибромоторы:** 6 шт.
- **Интерфейс:** USB
- **Операционные системы:** Windows XP, Vista, 7
- **Дополнительно:** функция массажа
- **Цена на сентябрь 2011 года:** 2300 рублей



Создавая новое устройство, производители стараются не рисковать и идти проторенной дорожкой. Российская компания **Gametrix** — не из их числа. Два года назад она представила игровые рули с инновационными магниторезистивными датчиками угла поворота. А теперь выпустила вибронакидку с непростым названием **JetSeat True Live Sense**. С ее помощью Gametrix даст нам прочувствовать, каково это — поймать левым боком броневой снаряд или вылететь на обочину на новенькой Subaru Impreza.

Трое в лодке

Устройство напоминает мягкий тканевый чехол для большого офисного кресла. Внутри JetSeat True Live Sense спрятаны шесть вибромоторчиков, расположенных попарно на уровне лопаток, поясницы и ягодиц. В зависимости от того, что происходит на экране, накидка запускает определенную группу моторов и регулирует интенсивность их вибрации. Работать это должно так: вылетели в автосимуляторе правыми колесами на гравий — включилась правая группа моторчиков; поймали пулю в шутере — сработали точки под лопатками.

За распределение вибраций отвечает специальная плата. Получив сигнал от компьютера, она подает питание на один из моторов и заставляет его дрожать. Команды для JetSeat True Live Sense могут быть трех видов.

Первый, самый простой, — звук. Накидка подключается к аудиокarte, и специальный анализатор ищет в вы-

ходном сигнале места, насыщенные низкими частотами, где, по идее, лежат все выстрелы, взрывы и удары. Как только JetSeat True Live Sense находит подходящий отрывок, включаются моторы. По площади кресла вибрация распределяется с учетом громкости и интенсивности выходного сигнала. Также принимается во внимание, с какого канала пришел звук — с левого или правого.

Второй вид сигналов — команды Force Feedback. Накидка прописывает себя в системе как двухосевой джойстик и перехватывает сигналы **DirectX**. В таком режиме JetSeat True Live Sense вибрирует гораздо точнее, так как эффекты заранее прописаны в игре, а не создаются на основе звуковой дорожки. Правда, распределяется вибрация, только если игра рассчитана на работу с несколькими моторами. Если разработчики прописали эффекты лишь для простого джойстика с Force Feedback, то накидка будет трястись как один большой мотор.

Третий вид команд — прямая поддержка JetSeat True Live Sense со стороны игры. Gametrix предлагает разработчикам специальный API для написания эффектов. И если программисты им воспользуются, то игра сможет точно распределять вибрацию по всему периметру накидки. Вариантов использования можно придумать сколько угодно. К примеру, привязать вибрацию к точкам тела персонажа. Или заставить вздрагивать накидку, когда вы наезжаете на кочки в автосимуляторе. Пока Gametrix удалось уговорить только компанию **Wargaming.net**, которая добавила поддержку накидки в **World of Tanks**.



Смысловая нагрузка

Подключить и настроить JetSeat True Live Sense не просто. Для начала нужно закрепить накидку на кресле. Кидаем чехол на сидушку, изгибаем по форме кресла и обхватываем пристяжными ремнями спинку, место изгиба и сиденье. Дальше надо подключиться к компьютеру.

Из JetSeat True Live Sense выходят четыре провода. Первый вставляем в розетку на 220 В. Второй, USB, в свободный порт компьютера. Третий — 3,5-мм джек — в выход аудиокарты. К четвертому присоединяем освобожденный кабель от колонок или наушников.

Следующий шаг — установить программное обеспечение. Диска с драйверами в комплекте нет — софт надо скачивать с официального сайта. Ставится ПО в два приема: сначала управляющая программа **JetSeat Control Center**, а потом, сверху, драйвера Force Feedback. Настроек мало. Можно выбирать силу и режимы вибраций и отключать перехват сигналов Force Feedback. Последний пункт в ПО реализован странно. Чтобы добраться до настройки, надо нажать «Shift» + «Ctrl» и ткнуть курсором по логотипу Gametrix.

Первый полет

Для тестов новинки мы установили на компьютер пять игр разных жанров: **Prince of Persia** за 2008 год, **DiRT 3**, **Far Cry 2**, «Ил-2 Штурмовик» и **World of Tanks**. Поделимся впечатлениями.

Начали мы с Prince of Persia. Выбрали самый простой режим — перехват звука — и запустили игру. Накидка не заставила себя ждать. Первая же заставка сотрясла наше кресло так, будто рядом разорвался артиллерийский снаряд. Эффект впечатляющий, но сидеть на такой бомбе оказалось неприятно. Не дожидаясь полной загрузки игры, мы вернулись в настройки накидки и выкрутили ползунок интенсивности эффектов до минимума.

Второй запуск прошел спокойнее. JetSeat True Live Sense проигнорировала заставки, не отреагировала на звуки меню и пропустила мимо ушей болтовню персонажей.

Ощущения от игры с JetSeat True Live Sense необычные. Когда просто передвигаешься и ползаешь по стенам — накидка молчит. Приземляешься после прыжка — мягко дрожит под ногами. Летишь с большой высоты и разбиваешься в лепешку — запускает моторы под ягодицами. Ну а когда начинается бой — подключают еще и лопатки. Поначалу все это выглядит смешно, но через полтора часа уже не можешь воспринимать удачный прыжок без легкого потряхивания снизу и страсть как не хочешь получить удар по ягодицам.

Со вторым режимом работы — Force Feedback — нам не повезло. Хотя накидка и определилась в системе как двухосевой джойстик, игра на эту уловку не повелась. Опция «Вибрация» осталась заблокирована, и эксперименты с настройками не помогли.

Такая разная

В DiRT 3 мы пропустили режим перехвата звука и сразу отправились в настройки вибрации. Игра накидку увидела и предложила включить обратную связь. Мы согласились и отправились на трассу. Реакции не было. JetSeat True Live Sense не реагировала ни на неровности дороги, ни на страшные аварии. Долгие копания в настройках результата не дали — пришлось запустить перехват звука.

Эффект такой же, как в Prince of Persia. Сначала все эти вздрагивания от приземлений или аварий вызывают улыбку, но через пару кругов играть без них невозможно.

А вот в шутерах накидка не прижилась. В запущенном Far Cry 2 поддержки обратной связи нет, а в режиме перехвата звука JetSeat True Live Sense явно терялась.

МАССАЖ

История создания JetSeat True Live Sense проста как все гениальное. Gametrix взяла массажную накидку для автомобильных кресел, прикрутила к ней управляющий чип, анализатор звука и написала соответствующий софт.



В память о предках Gametrix оставила в JetSeat True Live Sense функцию массажа. Для этого на компьютер вместе с софтом устанавливается специальная программа **JetSeat Massage**. Она запускает накидку в режим перехвата звука и включает расслабляющую музыку, заставляющую моторы мелко вибрировать.

Каждый выстрел, попадание или взрыв превращался в неистовую тряску моторов. Чтобы хоть как-то успокоить накидку, мы снизили громкость средних и высоких частот. После этого стало возможно играть, но о точности эффектов пришлось забыть.

Следующей на наш тест отправилась «Ил-2 Штурмовик». На эту игру нам указала сама Gametrix, подсказав, что уж здесь Force Feedback точно заработает. Так и случилось. Накидка вибрирует не только от гула мотора или стрельбы, но и оповещает о заваливании в штопор и касании земли. Во время пилотирования это здорово помогает. Определять, что происходит с машиной, по вибрации гораздо удобнее, чем по показаниям приборов.

Полный контакт

Ну и последний тест — игра, официально поддерживаемая JetSeat True Live Sense, World of Tanks. Никаких настроек или регулировок звука: запускаем «танчики», и накидка готова к работе. Эффект впечатляющий. С JetSeat True Live Sense реально чувствуешь себя командиром мощной машины. Как только из колонок доносится урчание мотора, под бедрами появляется легкая вибрация.

Начинаете движение — включаются моторчики под ягодицами. Разворачиваетесь на месте — вибрация нарастает под одной из ног. Стреляете — включаются все точки. Перезаряжаетесь — получаете ощутимый толчок под лопатки. Ну а уж если не повезло и в бок прилетел вражеский снаряд, то JetSeat True Live Sense запускает все моторы на полную мощность.

Спустя пару боев на вибрации вырабатывается четкий рефлекс. Ударило под лопатки — значит, можно сделать выстрел. Разворачиваетесь и не чувствуете тряски под ногами — во что-то уперлись и стоите на месте. Привыкаешь к этому настолько быстро, что через пару часов без накидки не понимаешь, что происходит с машиной.



Выпускается накидка в двух вариантах — из ткани и кожзаменителя. За версию попроще просят 2300 рублей, за старшую модель — 2500 рублей. Стоит ли отдавать деньги за новые ощущения — решать вам. С одной стороны, JetSeat True Live Sense не отрабатывает заявленные возможности. Полная поддержка всех эффектов пока есть только в одной игре, а обещанный перехват сигналов Force Feedback у нас включился только один раз. С другой стороны, технически с JetSeat True Live Sense все в порядке: вибрацию в нужных местах она обеспечивает, а играть с ней действительно необычно. ● **Дмитрий Колганов, Антон Белый**

+ ПЛЮСЫ +

- + необычные ощущения от игр
- + функция массажа

- МИНУСЫ -

- сырой софт



ТОНКОСТИ ЖЕСТИКУЛЯЦИИ

Тестирование клавиатуры Razer Anansi



при желании цвет можно поменять или запустить его изменяться по кругу.

От стандартной клавиатуры Anansi отличают блоки дополнительных клавиш. Первый — пять кнопок — расположен по левой грани. Второй — два ряда на семь клавиш — под пробелом. Отдельного блока под мультимедийные функции нет. Регулировать громкость и управлять воспроизведением предлагают сочетаниями клавиш «Fn» + «F1-F8». Также комбинации с «Fn» отключают кнопку «Windows» и изменяют яркость подсветки.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип клавиш:** мембранные
- **Количество клавиш:** 103 основных, 12 дополнительных
- **Частота опроса:** 1 ГГц
- **Время отклика:** 1 мс
- **Подключение:** проводное
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Дополнительно:** подсветка, поддержка макросов, внутренняя память
- **Размеры:** 51x19x2,2 см
- **Цена на сентябрь 2011 года:** 4200 рублей

+ ПЛЮСЫ +

- + отличная эргономика
- + дополнительные клавиши
- + поддержка макросов
- + подсветка

— МИНУСЫ —

- завышенная цена

Прокачав персонажа в MMORPG, понимаешь, что для всех способностей на клавиатуре слишком мало клавиш. Сначала с этим справляешься сочетаниями кнопок, потом переходишь на внутриигровые макросы, под конец начинаешь искать новую клавиатуру или мышку. И тут оказывается, что производители давно знают о наших проблемах и предлагают множество вариантов их решения. Недавно у нас на тестах побывала клавиатура **Roccat Valo** с 60 дополнительными кнопками, а сегодня на стенде — **Razer Anansi**.

Стильно

Внешне клавиатура ничем не выделяется. Простая прямоугольная форма, скругленные углы и тонкая передняя часть. Основной материал — матовый пластик, по краям — глянцевые вставки. На обратной стороне спрятана пара выдвижных ножек и наклеены резиновые площадки. Сборка качественная: ничего не болтается, не хрустит и не прогибается. Кабель убран в тканую оплетку, чтобы не перетирался.

Раскладка стандартная, с большим двухуровневым «Enter», отдельным цифровым блоком, крупными стрелками и набором «Insert», «Home». Смущает только обратный слэш между левым «Shift» и «Z», поначалу его часто задеваешь.

Механика клавиш мембранная. Кнопки нажимаются мягко и почти бесшумно. Во время набора текста это немного сбивает с толку, но зато не мешает домочадцам. Для любителей ночных игр Razer предусмотрела подсветку клавиш. По умолчанию клавиатура светится синим, но

Фантазия

Подготовка Anansi к работе занимает пару минут. Втыкаем два USB-штекера в компьютер, ставим драйвера, и можно играть. Если не напрягаться с настройками, то из дополнительных возможностей будут доступны только клавиши под пробелом. По умолчанию на них назначены всевозможные сочетания «Ctrl», «Shift» и «Alt». К примеру, можно на «Ctrl+Shift+M» запомнить открытие мини-карты и вместо трех кнопок нажимать две. Удобно, быстро и... бессмысленно.

Тратить возможности Anansi на сочетания клавиш — безумие. Основное назначение клавиатуры — это активное использование макросов. Перепрограммировать можно любую клавишу: как с дополнительного блока, так и со стандартной раскладки.

Фактически Razer предлагает нам не просто клавиатуру с 12 бонусными кнопками, а рабочий инструмент. Хотите расширить количество горячих клавиш, чтобы было удобнее пользоваться всякой «химией» и способностями контроля, — пожалуйста. Записывайте действия на дополнительные блоки и клавиши вокруг «WSAD». Посетил мысль прокручивать боевую ротацию или вешать все баффы нажатием одной кнопки — и это можно. Придумывайте комбинации, рассчитывайте задержки и пишите макрос. Собственную раскладку разрешают сделать для любой ситуации. Клавиатура сохраняет до 20 профилей и позволяет переключаться между ними на лету. Также Anansi отлично дополняет знаменитую 17-кнопочную мышку **Razer Naga**. Клавишами под пробелом можно переключать наборы макросов на грызуне.



Насколько удобно всем этим будет пользоваться — зависит только от вашей фантазии. Со своей стороны Razer сделала все возможное: продумала эргономику, написала простой и понятный софт и разрешила записывать макросы на лету. Просят за это 4200 рублей. ● **АНТОН ШЕРСТНЕВ**



ОЗОРНОЙ МУЗЫКАНТ

Тестирование MP3-плеера Cowon C2

Выпуск MP3-плеера сегодня — целое событие. Если раньше компании баловали нас чуть ли не каждый месяц, то сейчас, когда музыку проигрывают телефоны, электронные книги и портативные консоли, производители практически перестали бороться за рынок. Так что выход **Cowon C2** мы пропустить не могли, как появилась возможность — сразу взяли на тесты.

Я — легенда

Концептуально новинка продолжает серию плееров **D2**: поддерживает всевозможные форматы аудио, показывает видео, фотографии, работает как диктофон, имеет слот для флэш-карт. Да и размеры невелики.

Дизайн приятный. Белый, серый или черный прямоугольник с закругленными краями и зеркальной задней крышкой. На верхней грани размещены все клавиши управления: включение, возврат в главное меню, регулировка громкости. На левый торец отправлены слот microSD и вход для зарядки/общения с компьютером. На правую сторону выведен 3,5-мм разъем под наушники. На лицевой панели стоит 2,6-дюймовый сенсорный дисплей разрешением 320x240. На него же завязано все управление.

Нажимаем кнопку включения — на экране появляется анимированное окно снятия блокировки. Проводим по нему пальцем — попадаем в главное меню. В C2 его разбили на пять разделов. В главном представили иконки основных функций: музыка, видео, фотографии, радио, тексты. Проводим по экрану сверху вниз — попадаем в меню с диктофоном, проводником, калькулятором, блокнотом и настройками. Снизу вверх — с секундомером и сменой обоев. Двигаем пальцами слева направо — открывается календарь. Справа налево — MP3-плеер с запущенной песней. На словах кажется запутанно, но логику понимаешь быстро. Куда сложнее освоиться с сенсорным экраном.

Вместо популярной емкостной технологии компания Cowon выбрала резистивную. В дисплей можно тыкать чем угодно: карандашами, стилусами, ручками, пальцами в перчатках. Проблема в том, что разрешения 320x240 не всегда хватает для точного управления. Плеер часто не реагирует на нажатия и не воспринимает жесты. А заменить дисплей нечем — механические кнопки в меню не работают.

К чему нет претензий, так это к управлению вслепую. Клавиши громкости и «Меню» на верхнем торце переадресовываются на переключение песен и воспроизведение/паузу. Можно щелкать треки, не доставая плеер из кармана.

Удача

Дизайн и управление никогда не были сильными сторонами Cowon. Конек компании — высококлассный звук. Настолько мощного и чистого звучания сегодня не встретишь ни у одного из производителей. По качеству исполнения плеер может потягаться с аудиофильскими звуковыми картами на ЦАП от **Burr-Brown**.

C2 отлично воспроизводит музыку любых стилей. В рок-композициях плеер выделяет все инструменты в



звуковой сцене. В электронике можно прибавить басов и получить на выходе мощный, упругий саунд. C2 практически без разницы, в каких наушниках вы привыкли слушать музыку. Он раскачивает как маленькие «затычки», так и большие мониторы с сопротивлением до 64 Ом.

Стоит C2 недорого. За младшую версию с 4 Гб памяти Cowon просит 4000 рублей, за 8 Гб — 4500 рублей, за 16 Гб — 5400 рублей. Впрочем, гнаться за старшими моделями не обязательно: в плеер всегда можно поставить microSD-карту. ● **Дмитрий Колганов**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материалы:** пластик, металл
- **Цвет:** белый, черный, серый
- **Дисплей:** 2,6 дюйма (320x240), сенсорный
- **Частота дискретизации:** 20-20 000 Гц
- **Соотношение сигнал/шум:** 95 дБ
- **Выходная мощность:** 29 + 29 мВт, 16 Ом
- **Форматы аудио:** MP3, WMA, OGG, FLAC, APE, WAV
- **Форматы видео:** AVI, WMV, ASF
- **Прочие форматы:** JPG; TXT; SMI; LDB 1.0/2.0, LRC
- **Объем памяти:** 4/8/16 Гб
- **Дополнительно:** радио, диктофон, динамики, игры, линейная запись, microSD
- **Время работы:** видео — 10 ч, аудио — 55 ч
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Размеры:** 79x53x13 мм
- **Вес:** 84 г
- **Цена на сентябрь 2011 года:** 4000 рублей

+ ПЛЮСЫ +

- + обоснованная цена
- + отличный звук
- + удобное меню
- + хороший дизайн
- + поддержка microSD-карт

— МИНУСЫ —

- неотзывчивый дисплей
- нестандартный разъем питания



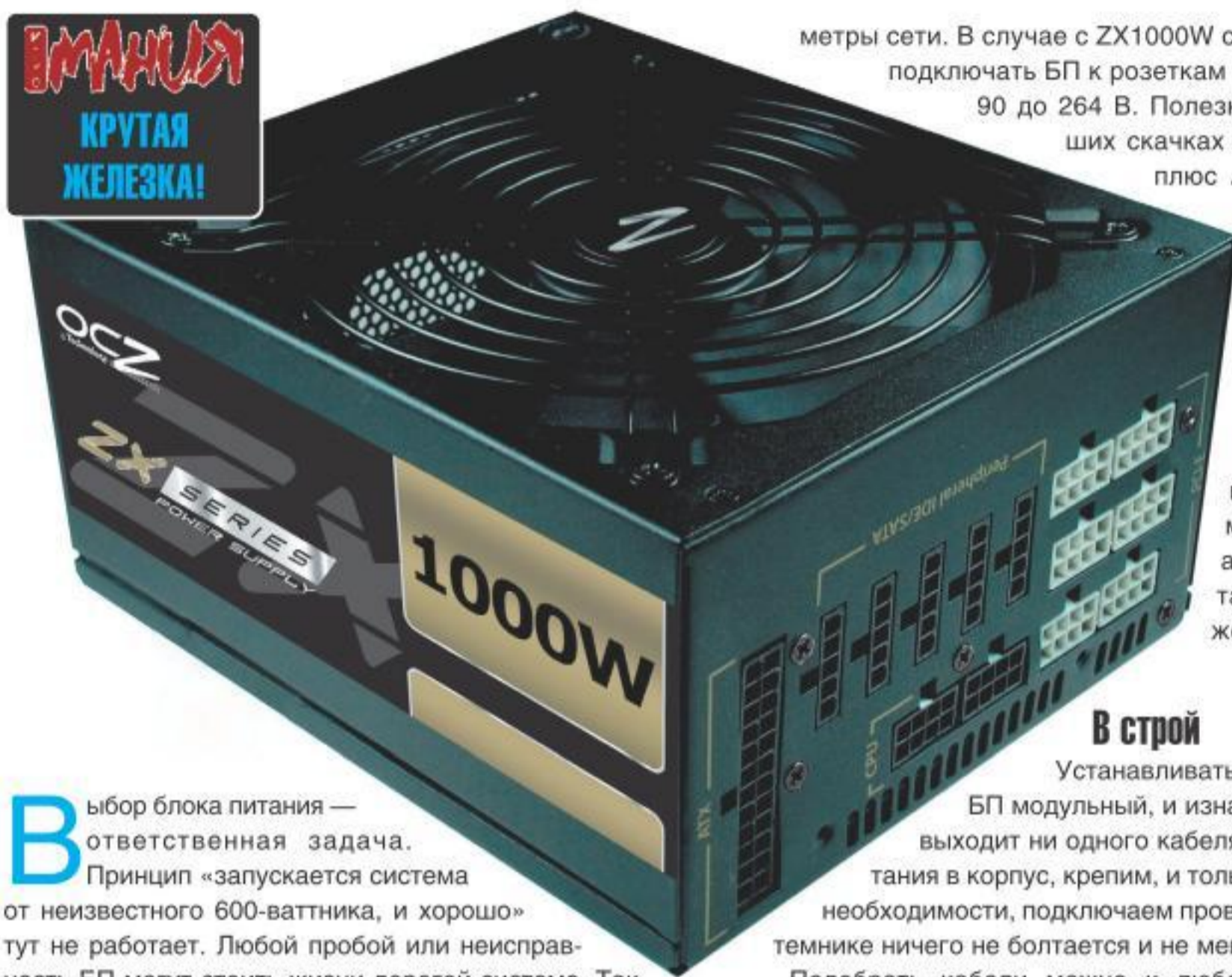
ЗОЛОТОЙ ЗАПАС

Тестирование блока питания OCZ ZX1000W

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Мощность:** 1 кВт
- **КПД:** до 92%
- **Диапазон входных напряжений:** 90-264 В
- **Максимальный ток:** 30 А (+3,3 В), 30 А (+5 В), 83 А (+12 В), 0,6 А (-12 В), 3 А (+5 В, sb)
- **Кабели питания:** 20+4-pin, 2x 4+4-pin, 6x 6+2-pin, 12x SATA, 9x MOLEX, FDD
- **Охлаждение:** 140-мм вентилятор
- **Дополнительно:** Active PFC, модульный
- **Размеры:** 150x175x86 мм
- **Цена на сентябрь 2011 года:** 6500 рублей

ИМАНЬЯ
КРУТАЯ ЖЕЛЕЗКА!



Выбор блока питания — ответственная задача. Принцип «запускается система от неизвестного 600-ваттника, и хорошо» тут не работает. Любой пробой или неисправность БП могут стоить жизни дорогой системе. Так что лучше не рисковать и покупать модели от известных производителей. Об одной из них сегодня и пойдет речь. Компания **OCZ** прислала на тесты киловаттный **ZX1000W**.

Силач

Внутри огромной коробки стандартный набор: сам БП, куча проводов, несколько многоразовых стяжек и коротенькая инструкция. Все это разместили по отсекам и проложили толстыми слоями пенопласта.

Догадаться, что перед нами киловаттная модель, не просто. Для своего уровня мощности, ZX1000W на удивление маленький. Глубина БП всего 175 мм, почти как у стандартной модели на 650 Вт, — без проблем поместится в любой корпус.

Собран блок отлично. Все детали точно подогнали друг к другу, ничего не прогибается и не болтается. Внутренности блока надежно защищены толстыми металлическими стенками и охлаждаются 140-мм вентилятором на подшипниках качения. К внутреннему дизайну не придерешься. Отличная пайка, хорошая компоновка, большие расстояния между деталями.

Не подвели и технические характеристики. Блок питания сертифицирован по стандарту **80 Plus Gold**. Максимальный КПД — 92%. Это значит, что ZX1000W почти не расходует энергию во время преобразования и все, что забирает из розетки, отдает компьютеру.

Работает модель с любыми сетями. OCZ встроила в БП активную систему коррекции фактора мощности (Active PFC) — дополнительный импульсный источник питания, который подстраивается под текущие пара-

метры сети. В случае с ZX1000W система позволяет подключать БП к розеткам с напряжением от 90 до 264 В. Полезная опция при наших скачках в сети. Еще один плюс Active PFC — со-

вместимость с источниками бесперебойного питания. Когда компьютер поддерживают аккумуляторы ИБП, питающий сигнал принимает форму меандра, и БП без активного PFC в такие моменты может подвести.

В строй

Устанавливать ZX1000W удобно. БП модульный, и изначально из него не выходит ни одного кабеля. Ставим блок питания в корпус, крепим, и только потом, по мере необходимости, подключаем провода. В итоге в системнике ничего не болтается и не мешает охлаждению. Подобрать кабели можно к любой конфигурации. ZX1000W работает как со старыми процессорами с питанием по 4-pin-каналу, так и с новыми на 8- или 2x 8-pin. Это касается и материнских плат. Кабель разборный — 20+4-pin. Видеокарт БП запускает до трех штук. В наличие шесть проводов PCIe 6+2-pin.

С кабелями для HDD и дисководов/вентиляторов сложнее. Всего есть семь гирлянд: 12 SATA, девять MOLEX и один FDD. Подключить их все разом нельзя: на БП есть выходы только на пять кабелей. Так что придется выбирать.

Запуск

Под тесты блока питания мы собрали систему на материнской плате **Gigabyte GA-X58A-UD3R**. Установили на нее шестиядерный процессор **Intel Core i7-980X**, водрузили кулер **Cooler Master V6**. Поставили три планки оперативной памяти **Kingston HyperX DDR3-1666** по 2 Гб каждая. Добавили две видеокарты **GeForce GTX 570** на 438 Вт и дополнили парой жестких дисков и DVD-приводом.

Удивительно, но во время работы блок питания практически не шумел. Спасибо за это активной системе управления вентилятором. Его обороты зависят от текущей нагрузки, и до максимальной скорости он у нас разогнался только под **3DMark Vantage**.

Как мы ни старались, но найти недостатки в OCZ ZX1000W не смогли. Это идеальный блок питания для игровой системы: он мощный, помещается в любой корпус и крайне удобен во время сборки. Расстраивает только то, что стоит он слишком дорого — 6500 рублей. ● **Николай Жогов, Дмитрий Колганов**

+ ПЛЮСЫ +

- + качественная сборка
- + система Active PFC
- + модульная конструкция
- + высокий КПД

- МИНУСЫ -

- высокая цена



ДВОЙНЫЕ СТАНДАРТЫ

Тестирование игровой мыши Roccat Kova[+]



Иногда хорошие игровые устройства портит какая-нибудь мелочь. Так, к примеру, случилось с мышкой **Roccat Kova**. Казалось, производитель продумал каждую деталь: необычный дизайн, мощный сенсор, дополнительные кнопки. А вот про возможность программировать клавиши инженеры забыли. Сегодня **Roccat** исправляет свою ошибку: в продаже появилась обновленная версия мышки под названием **Kova[+]**.

Еще раз

Внешне новая Kova не изменилась. Формой грызун напоминает бомбардировщик-невидимку: плавные обводы и острые края. Основной материал — софттач-пластик черного цвета, по бокам — резиновые вставки. На задней части мышки размещено два окошка с подсветкой. Цвет можно выбирать по вкусу, есть семь вариантов.

За перемещениями грызуна следит оптический сенсор с максимальным разрешением 3200 dpi. При желании скорость движения курсора можно понизить. Сенсор переключается в режимы 600, 800 и 1600 dpi.

Сама мышка очень маленькая: если попытаться обхватить ее ладонью, то мизинец и безымянный палец окажутся на столе. Чтобы этого не происходило, Kova[+] приходится брать кончиками пальцев.

Кнопки у мышки семь штук: две основные, одна под колесом прокрутки и еще по паре по бокам. Пользоваться бонусными клавишами неудобно. Мышь зеркальная (подходит для правой и левой), а кнопки поставили так, чтобы до них было легко дотянуться большим пальцем. В итоге с одного бока это сделать просто, а с другого практически невозможно — слишком сильно приходится изгибать безымянный палец.

Два в одном

Главные отличия новой Kova — поддержка функции **Easy-Shift[+]** и возможность запрограммировать любую клавишу. На кнопки позволяют записать макросы любой длины. Можно, к примеру, сделать так, чтобы по нажатию клавиши персонаж вешал на противника все имеющиеся «доты» или кликом по кнопке забирался на ездовое животное.

Функция **Easy-Shift[+]** разрешает назначать на каждую клавишу сразу два действия. Работает это как сочетания «Shift+» на обычной клавиатуре. Зажимаете на мышке заданную кнопку и меняете раскладку. В сочетании с колесом прокрутки **Easy-Shift[+]** позволяет регулировать громкость динамиков, изменять разрешение оптического сенсора и переключать профили.

Изначально в ПО встроены макросы для 19 популярных игр, среди которых — **Age of Conan**, **Counter-Strike 1.6**, **Dragon Age** и **World of Warcraft**. В основном макросы дублируют горячие клавиши с клавиатуры. Относительно полезным мы признали набор для **Counter-Strike 1.6** — клавишами мышки можно покупать оружие.



Roccat Kova[+] не идеальна. Многим не понравятся специфический дизайн и затрудненный доступ к дополнительным клавишам. Однако есть у мышки и свои плюсы: скромные размеры и вес, зеркальная форма, полностью программируемые клавиши и, конечно, цена. За Kova[+] просят всего 1890 рублей — хорошее предложение для такого количества возможностей. ● **Антон Шерстнев**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Материал:** пластик, прорезиненные боковины
- **Сенсор:** оптический, 3200 dpi
- **Частота опроса:** 1 ГГц
- **Ускорение:** до 30 g
- **Подсветка:** красный, оранжевый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый
- **Кнопки:** 2 основных, 4 дополнительных, колесико-кнопка.
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Дополнительно:** универсальная, функция **Easy-Shift[+]**, система макросов
- **Размеры:** 12х6,5 см
- **Вес:** 90 г
- **Цена на сентябрь 2011 года:** 1890 рублей

+ ПЛЮСЫ +

- + поддержка макросов
- + симметричный дизайн
- + приятная цена

- МИНУСЫ -

- угловатая форма
- неудобные дополнительные клавиши





ВТОРОЕ ИЗМЕРЕНИЕ

Тестирование моноблочного компьютера HP TouchSmart 610-1030ru

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** IPS, 23 дюйма, 1920x1080, сенсорный (мультикас)
- **Угол наклона:** 60 градусов
- **Процессор:** Intel Core i5-650 (Clarkdale, 3,2 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб)
- **Видеокарта:** AMD Radeon HD 5570 (650/1800 МГц, 2 Гб GDDR3)
- **Оперативная память:** 2x 4 Гб DDR3-1333 МГц
- **Жесткий диск:** 2 Тб Western Digital Caviar Green WD20EARS-00MVWB0 (SATA 2, 5400 об/мин, 64 Мб)
- **Оптический привод:** SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM
- **Основные разъемы:** 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, TV-in, аудио
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11 a/b/g/n, Bluetooth 2.0 + EDR
- **Операционная система:** Windows 7 Home Premium 64-bit
- **Дополнительно:** веб-камера, ТВ-тюнер, кардридер, беспроводные клавиатура и мышь, пульт ДУ, динамики
- **Размеры:** 58,5x10,3x45,1 см
- **Вес:** 12,1 кг
- **Цена на сентябрь 2011 года:** 43 000 рублей



Моноблоки — редкие гости в нашей редакции. Тестировать слабые компьютеры по завышенной цене нам никогда не нравилось. Но когда на одной из презентаций мы увидели сенсорный моноблок **Hewlett-Packard TouchSmart 610**, то сразу поняли — надо брать на тесты. Настолько необычного All-in-One мы еще не встречали.

Туда-сюда

Внешне это стандартный 23-дюймовый монитор с черной окантовкой, серыми вставками и полоской динамиков. Отличает HP TouchSmart 610 необычная двухсекционная подставка. Моноблок удерживается на двух салазках и поворотной стойке. Если надавить на корпус сверху и протолкнуть его немного назад, экран съедет вниз и ляжет рядом с клавиатурой, превратившись в огромный сенсорный планшет с поддержкой технологии мультитач. Выглядит очень необычно.

Правда, что делать с такой громадиной, поначалу непонятно. Сама HP предлагает пользоваться фирменной оболочкой **HP TouchSmart 4.0**. Это набор приложений, оптимизированных под сенсорное управление. Помимо простых

действий типа раскидывания по экрану напоминаний и фотографий, в TouchSmart 4.0 можно просматривать Facebook, Twitter, узнавать погоду, вести записную книжку, читать кулинарные рецепты и путешествовать по интернету в специальном браузере. Список приложений можно расширить: разработчики запустили ресурс **HP TouchSmart Apps Center**. Пока портал пустует — есть лишь несколько простеньких игр и коллекция комиксов **Marvel**, — но HP обещает, что скоро договорится с разработчиками ПО и дела пойдут в гору.

Однако специальный софт не единственное применение «планшета». Нам, к примеру, очень понравилось вычитывать на HP TouchSmart 610 тексты. Открыл документ в Word, «положил» его перед собой и читаешь как книгу. Также интересно бродить по интернету. В Internet Explorer страницы можно масштабировать, вращать и листать двумя пальцами. Причем все это проделывается очень быстро. Заметил в углу экрана интересную новость — приблизил, щелкнул пальцем и открыл нужную страницу. Гораздо удобнее, чем тянуться мышкой.

Еще одно применение моноблоку нашел один из наших дизайнеров. Увидев 23-дюймовый «планшет», он тут



Синтетические тесты

PCMark05

CPU	Memory	HDD	Overall
8965	7098	6766	9207

3DMark Vantage

GPU	CPU	Overall
3088	9545	3717

Игровые тесты

Настройки	1680x1050	1920x1080
-----------	-----------	-----------

Devil May Cry 4 (DX10)

High	37,3	35
SuperHigh	46,3	41,2

Resident Evil 5 (DX10)

Medium	53,2	48
High	34,7	32,4

Colin McRae DiRT 2 (DX11)

Medium	37,2	36,6
High	23,9	21,9
Ultra	20,7	19

же спросил, установлен ли на него Photoshop, и, получив отрицательный ответ, два часа провел в Paint, рисуя милые узорчики и кораблики. Рисовать пальцами на сенсорном дисплее гораздо удобнее, чем мышкой, только не хватает поддержки распознавания силы нажатия.

Планшетный режим удалось пристроить и в играх. Управлять в шутерах, гонках и аркадах, увы, неудобно, а вот со стратегиями все иначе. Мы протестировали на моноблоке **R.U.S.E.**, официально поддерживающую технологию мультитач. Впечатления строго положительные. Когда монитор лежит перед тобой, создается ощущение, что склонился над реальной стратегической картой и пальцами отправляешь войска в сражение.

Говорит и показывает

Не подвели и технические характеристики. Матрицу для дисплея выбрали самую лучшую — профессиональную IPS с разрешением 1920x1080. Смотреть на нее можно с любого угла: изображение не блекнет ни по вертикали, ни по горизонтали. Цветопередача отличная: сочные, яркие краски и натуральный черный цвет. Единственное, что не понравилось, — глянцевое покрытие. Монитор сильно пачкается и бликует на солнце. Зачем было закрывать IPS глянцем, непонятно. Мало того, что это не практично, так еще контрастность страдает.

Под экраном в HP TouchSmart 610 расположились два динамика с поддержкой **Beats Audio**. По словам HP, эта технология позволяет услышать музыку как ее задумали в студии звукозаписи. Не знаем, насколько это реально, но звучит HP TouchSmart 610 отменно — можно даже стационарную акустику не покупать.

Для общения по Skype над экраном установили микрофон и 2 Мп камеру. Качество съемки хорошее: все видно даже при плохом освещении. Угол наклона камеры настраивается специальным колесиком на задней стороне корпуса.

Все разъемы на HP TouchSmart 610 убрали под откидывающуюся крышку на оборотной стороне моноблока. Тут расположены по паре USB 2.0 и USB 3.0, LAN, TV-in, выходы на акустику и вход для питания. Еще два USB 2.0 есть на левой грани корпуса. Здесь же стоят кардридер и разъемы под наушники и микрофон.

Управляется моноблок четырьмя клавишами. На правом боку расположены кнопки питания и открытия целого дисковода, а на левом установлены качелька громкости и кнопка отключения звука.

ВСЕ ВКЛЮЧЕНО

В комплекте с HP TouchSmart 610 поставляются беспроводные клавиатура и мышка. Про грызуна ничего хорошего не скажешь: две кнопки да колесико. А вот клавиатура заслуживает внимания. Внешне она напоминает знаменитые устройства ввода от **Apple**. Тончайшая полоска прямоугольной формы и островные клавиши. Раскладка стандартная, с отдельным цифровым блоком, наборами стрелок и «Home», «Insert». Кнопки мембранные, с коротким ходом и отчетливым кликом — печатать одно удовольствие.

Также с HP TouchSmart 610 идет пульт ДУ для **Windows Media Center**. Хорошее дополнение, учитывая, что в моноблок встроены Blu-ray-привод и ТВ-тюнер с возможностью записи эфира.



Интересно, что собран HP TouchSmart 610 из обычных компьютерных комплектующих — никаких мобильных железок. В нашу версию моноблока установили **Intel Core i5-650**: двухъядерный процессор частотой 3,2 ГГц с L3-кэшем на 4 Мб и поддержкой технологии Hyper-Threading. Оперативную память набрали двумя планками DDR3-1333 МГц по 4 Гб каждая. За графику отвечает **Radeon HD 5570**: 400 потоковых процессоров частотой 650 МГц и 2 Гб GDDR3. Под хранение данных выделили 2 Тб жесткий диск **Western Digital**.

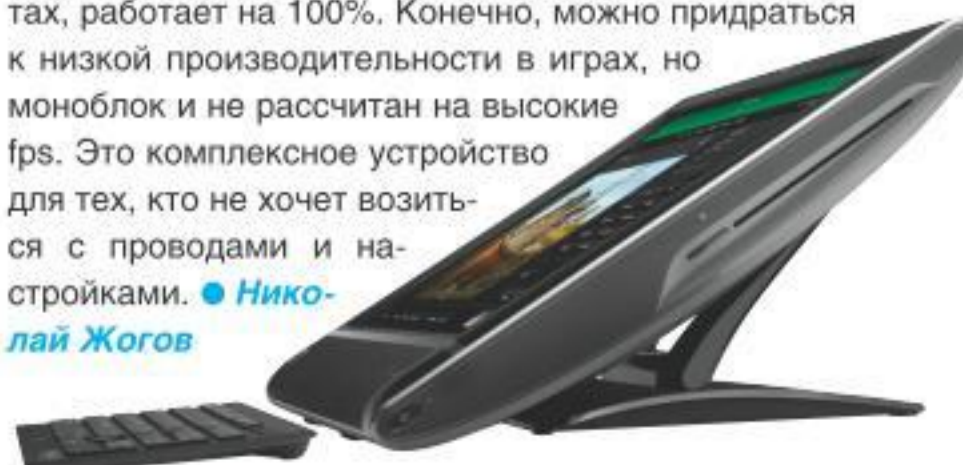
Большой дядя

Моноблок мы тестировали по укороченной программе: **PCMark05**, **3DMark Vantage**, **Resident Evil 5**, **Devil May Cry 4** и **Colin McRae DiRT 2**. С настройками не усердствовали: никакого сглаживания и средние параметры графики.

В PCMark05 компьютер показал достойные 9207 баллов: хватит и на повседневные задачи, и на работу в графических редакторах. Результат 3DMark Vantage оказался гораздо ниже: всего 3717 очков. Впрочем, с играми моноблок все же справился.

Даже в 1920x1080 и Devil May Cry 4, и Resident Evil 5 показали стабильные 30 fps. Неудача компьютер постигла только в Colin McRae DiRT 2. Эффекты DirectX 11 видеокarte оказались не по зубам, и 30 fps она показала только при средних параметрах графики.

HP TouchSmart 610 — исключительное устройство. Мы давно не видели настолько продуманных и аккуратно собранных компьютеров. Тут нет ни одной функции «для галочки». Все, что HP обещала нам в рекламных проспектах, работает на 100%. Конечно, можно придаться к низкой производительности в играх, но моноблок и не рассчитан на высокие fps. Это комплексное устройство для тех, кто не хочет возиться с проводами и настройками. ● **Николай Жогов**



+ ПЛЮСЫ +

- + превращается в гигантский планшет
- + дисплей с IPS-матрицей
- + сенсорное управление
- + отличный комплектный софт
- + качественный звук
- + мощная начинка
- + обоснованная цена

- МИНУСЫ -

- марковое покрытие экрана



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших
игровых конфигураций
на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

С начала учебного года минул месяц. А значит, радость от новых рюкзаков, тетрадей и ручек прошла, и теперь детям нужны компьютеры. Естественно, для учебы. А для нее, как известно, необходимы мощные видеокарты. Поэтому сегодня мы сэкономим на процессорах и постараемся получить максимум fps за имеющиеся в наличии средства.

Основные изменения этого месяца

- ✦ В категории «Дешево и сердито» купим младшие двухъядерники **AMD Phenom II X2 555** и **Intel Core i3-2100**; на сэкономленные деньги возьмем разогнанные версии **GeForce GTX 560 Ti** и **Radeon HD 6870**.
- ✦ В систему «Смерть тормозам» на базе Intel поставим новую материнскую плату на свежем чипсете **Intel Z68 Express** — сможем на лету кодировать видео для **iPod** и **PSP**.
- ✦ В конфигурацию «Займи, но купи» добавим комплект необычных колонок **T&D TDE-500/5.0**. Много места набор не займет: сабвуферы и усилитель встроены во фронтальные сателлиты.
- ✦ В конфигурации «Тебя я видел во сне» заменим приевшиеся **Acer HN274H 3D** на симпатичные 27-дюймовые мониторы от **Samsung**. Модель **S27A950D** отлично выглядит, оснащается LED-подсветкой, поддерживает режим 3D Stereo и умеет самостоятельно выключаться, когда никого нет в комнате.

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, 6x DDR3-800/1066/1333/2200 (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 Gigabyte GV-N590D5-3GD-B (GeForce GTX 590, 607/1215/4200 МГц, 3 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, 3x DVI, Mini DisplayPort)	53 160
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)	8220
Корпус: Lian Li PC-P80 Armorsuit (Super Full Tower, XL-ATX, 4x140 мм, 120 мм, 4x USB 2.0, FireWire, eSATA, аудио)	8850
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 основные + 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 Samsung S27A950D (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², DVI, HDMI, DisplayPort)	67 110
Со всеми наворотами:	347 690

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ!



ЦП: AMD Phenom II X6 1100T (Thuban, Socket AM3, 3,3 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб)	6200
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, интгр. 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)	11 000
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 Black Edition VM100M1W2Z-A (Middle Tower, ATX, 120 мм, 2x USB, аудио)	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:	34 950
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, стереоколонок 2x 3 Вт)	12 800
Системный блок и периферия:	56 440
Доп. жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 Мб)	1850
Замена видеокарты: ZOTAC GeForce GTX 590 (GeForce GTX 590, 607/1215/3414 МГц, 3 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, 3x DVI, Mini DisplayPort)	10 790
Дополнительная 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:	73 700

ЗАЙМИ, НО КУПИ!



ЦП: Intel Core i5-2500K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	6900
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)	4600
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Kingston HyperX PC12800 CL9 (KHX1600C9AD3K2/4G)	1600
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: 500 Гб Seagate Barracuda ST3500413AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 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:	34 420
Мышь: Gigabyte GM-M8000X (6000 dpi, лазерная, проводная)	1800
Клавиатура: Razer Arctosa Black (104 основные клавиши, проводная)	1800
Колонки: T&D TDE-500/5.0 Black (5.0, 210 Вт, 35-20 000 Гц, 80 дБ)	9060
Монитор: ViewSonic VX2739wm (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, 4x USB 2.0, стереоколонок 2x 2 Вт)	14 400
Системный блок и периферия:	61 480
Замена ЦП: Intel Core i7-2600K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	2950
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
Дополнительная 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:	78 840

игромания | октябрь 2011



ДЕШЕВО И СЕРДИТО



ЦП: AMD Phenom II X2 555 OEM (Callisto, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	2600
Кулер: Deercool ICEEDGE 200T (алюминий + медь, 90 мм, 2200 об/мин, 35 дБ)	500
Системная плата: Gigabyte GA-870A-USB3L (ATX, Socket AM3+, AMD 870, 2x DDR3-1066/1333/1600/2000 (до 8 Гб), 2x PCIe x16 (CrossFireX), 2x PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, 2x S/PDIF-out, аудио)	2600
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Kingston HyperX PC12800 CL9 (KHX1600C9AD3K2/4G)	1600
Видеокарта: Palit GeForce GTX 560 Ti Sonic (GeForce GTX 560 Ti, 900/1800/4200 МГц, 1 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, D-sub, 2x DVI, HDMI)	7300
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST3500413AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 Мб)	1300
Оптический привод: Pioneer DVR-219LKB (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:	20 110
Мышь: A4Tech XL-747H (3600 dpi, лазерная, проводная)	600
Клавиатура: A4Tech X7-G800 (104 основные + 22 дополнительные 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:	31 210
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 945 OEM (Deneb, Socket AM3, 3 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	850
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 570 Sonic (GeForce GTX 570, 750/1500/3900 МГц, 1280 Мб GDDR5, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	2500
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2)	1600
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2320
Со всеми наворотами:	38 480

ДЕШЕВО И СЕРДИТО



ЦП: Intel Core i3-2100 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,1 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 3 Мб)	3450
Кулер: GlacialTech Igloo 5610 Plus (алюминий + медь, 90 мм, 800-2700 об/мин, 34,2 дБ)	600
Системная плата: ASRock P67 Pro (ATX, Socket LGA1155, Intel P67, 4x DDR3 1066/1333/1600/1866/2133 (до 32 Гб), PCIe x16, 3x PCIe x1, 3x PCI, 4x SATA 2, 2x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, LAN, 2x S/PDIF-out, аудио)	3200
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
Оптический привод: 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:	20 760
Мышь: A4Tech XL-747H (3600 dpi, лазерная, проводная)	600
Клавиатура: A4Tech X7-G800 (104 основные + 22 дополнительные 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:	32 860
Замена ЦП: Intel Core i5-2300 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 2,8 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1750
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 570 Sonic (GeForce GTX 570, 750/1500/3900 МГц, 1280 Мб GDDR5, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3400
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2)	1600
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2320
Со всеми наворотами:	41 930

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



ЦП: AMD Phenom II X4 945 OEM (Deneb, Socket AM3, 3 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	3450
Кулер: Deercool ICEEDGE 200T (алюминий + медь, 90 мм, 2200 об/мин, 35 дБ)	500
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, интерг. Radeon HD 4290, D-sub, DVI, HDMI)	3630
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Kingston HyperX PC12800 CL9 (KHX1600C9AD3K2/4G)	1600
Видеокарта: Palit GeForce GTX 570 Sonic (GeForce GTX 570, 750/1500/3900 МГц, 1280 Мб GDDR5, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	9800
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST3500413AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 Мб)	1300
Оптический привод: 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:	25 180
Мышь: A4Tech XL-747H (3600 dpi, лазерная, проводная)	600
Клавиатура: A4Tech X7-G800 (104 основные + 22 дополнительные 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:	40 880
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1100T (Thuban, Socket AM3, 3,3 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб)	2750
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R6970C2-2GD (Radeon HD 6970, 920/5500 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	1200
Дополнительная 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:	48 750

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



ЦП: Intel Core i5-2300 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 2,8 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	5200
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 Rev. 3, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF-out, D-sub, DVI, HDMI)	4100
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Kingston HyperX PC12800 CL9 (KHX1600C9AD3K2/4G)	1600
Видеокарта: Palit GeForce GTX 560 Ti Sonic (GeForce GTX 560 Ti, 900/1800/4200 МГц, 1 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, D-sub, 2x DVI, HDMI)	7300
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST3500413AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 Мб)	1300
Оптический привод: 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:	25 000
Мышь: A4Tech XL-747H (3600 dpi, лазерная, проводная)	600
Клавиатура: A4Tech X7-G800 (104 основные + 22 дополнительные 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:	43 600
Замена ЦП: Intel Core i5-2500K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1700
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R6970C2-2GD (Radeon HD 6970, 920/5500 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4000
Дополнительная 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:	53 220

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

Наноредактирование

СОЗДАНИЕ УРОВНЕЙ ДЛЯ CRYISIS 2

Crysis 2 получился весьма противоречивой игрой, со своими сильными и слабыми сторонами. **Crytek** сделала зрелищный, динамичный, но при этом достаточно старомодный боевик в духе ранних двухтысячных. Со всеми вытекающими последствиями вроде глупого и зачастую мухлюющего искусственного интеллекта, однообразных заданий и неумело составленных чекпойнтов.

Чтобы хоть как-то подсластить пилюлю, совсем недавно девелоперы выпустили большой набор инструментов для создания модификаций и дополнений для **Crysis 2**. Главная особен-

ность SDK — мощнейший редактор уровней **Sandbox Editor 3**, возможности которого практически безграничны.

В нем можно соорудить продолжение в духе оригинала, которое будет отличаться повышенной концентрацией событий в кадре, многообразием ситуаций и лихо закрученным сюжетом. Можно перенести действие игры в космос, на одну из обитаемых планет, где напрочь отсутствует гравитация. А уж о создании стандартных эпизодов и новых карт даже и говорить как-то неудобно — все это тоже можно реализовать.

Помимо уже упомянутого программного комплекса, SDK включает в себя компиляторы, плагины, заточенные под импорт/экспорт трехмерных моделей и анимации, генераторы цветных масок и другие не менее полезные в хозяйстве утилиты.

Если задействовать все элементы комплекта, то можно создать даже новую игру на движке **CryENGINE 3** — например, какую-нибудь гоночную аркаду или авиасимулятор.

На протяжении месяца мы работали в **Sandbox Editor 3** и теперь готовы поделиться с вами накопленными знаниями и опы-

том. Сегодня вас ждет рассказ о модифицировании стандартных игровых уровней.

ПЕРВОЕ ЗНАКОМСТВО

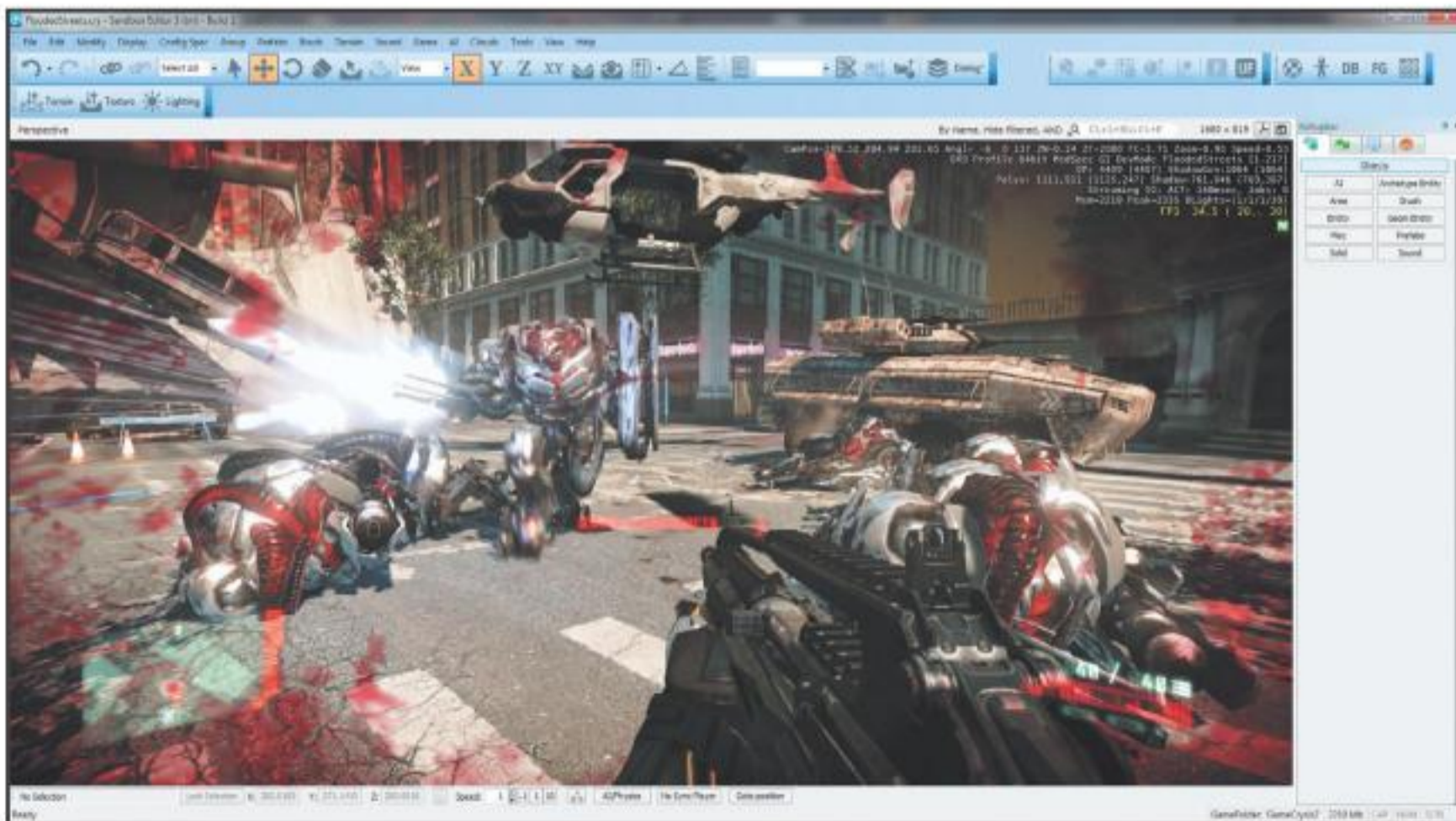
Прежде чем приступить к работе, вы должны скачать архив с SDK и установить на свой компьютер программу **Sandbox Editor 3**, входящую в состав набора. Чтобы вам не пришлось скачивать из Сети довольно большой дистрибутив, мы разместили его на DVD-приложении к августовскому номеру «Игромании» в разделе «Игровые дополнения/Темы DVD». В интернете движок можно скачать с сайта www.crydev.net/dm_eds/download_detail.php?id=4.

Для начала познакомимся с внутренним устройством редактора. Перейдите в каталог `\Bin64` с установленным **Crysis 2** и запустите приложение **Editor.exe**.

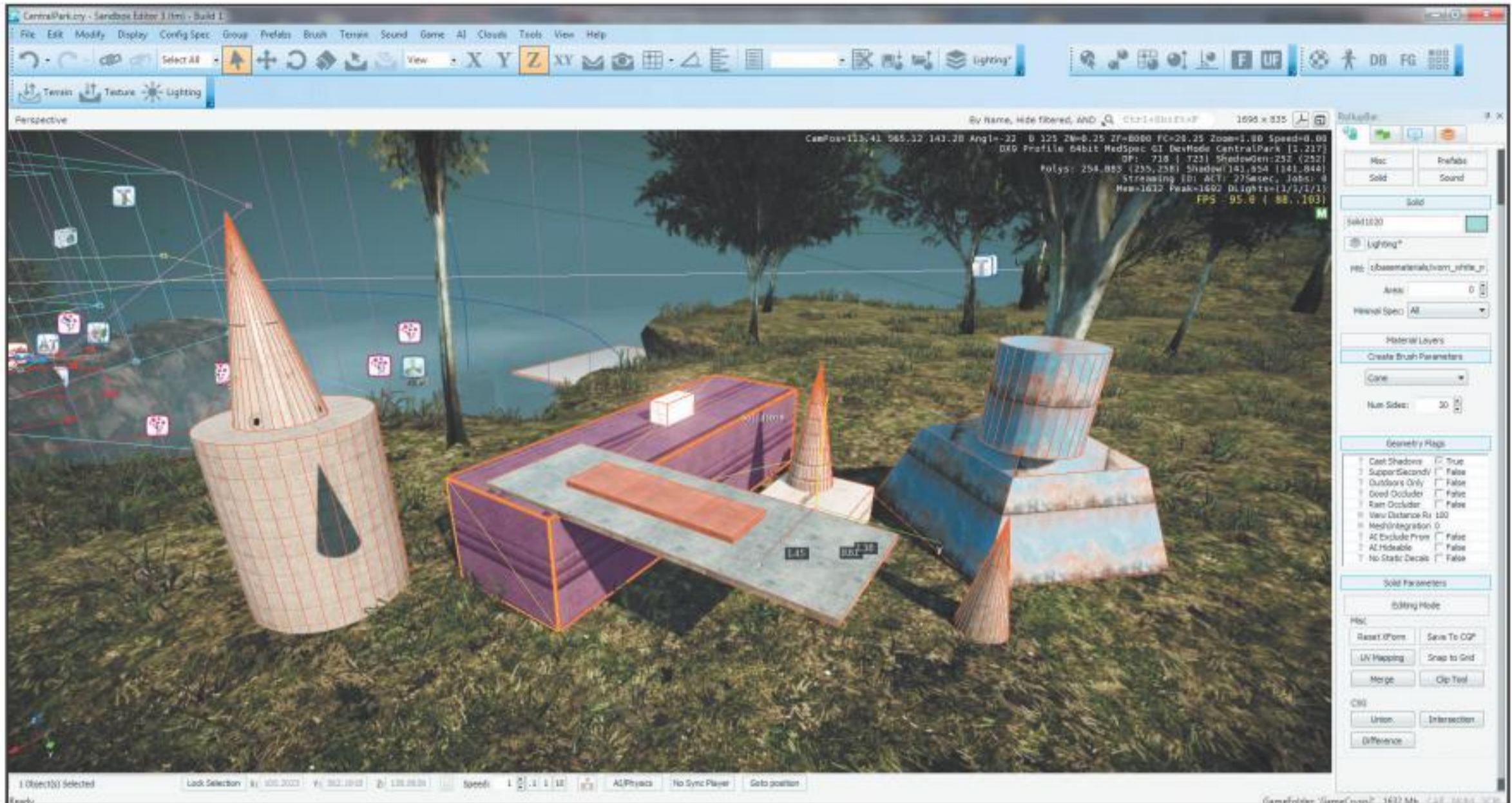
Когда программа загрузится, вы увидите, что большую часть рабочей области занимает окно 3D-вида, где, собственно, и осуществляется просмотр и редактирование карт. Справа от него располагается панель **RollupBar**, на которой представлены основные параметры окружения (дистанция прорисовки, цвет тумана, HDR-установки), терраформеры, текстурные модули, кнопки для быстрого доступа к местным библиотекам объектов и другие жизненно важные инструменты. Причем стоит отметить, что они не хаотично раскиданы по поверхности бара, а сгруппированы по четырем вкладкам.

На первой из них представлено несколько групп игровых объектов, среди которых находятся и чисто декорации, и звуки, и служебные элементы. Во второй прописались все модули, которые необходимы при работе с ландшафтом. Третья вобрала в себя различные параметры рендеринга изображения в окне 3D-вида, а четвертая — все данные о слоях.

В верхней части программы расположились многочисленные каскадные меню и удобная панель инструментов, на которую вынесены кнопки для отмены и повторения последних действий, переключения между различными режимами редактирования и



Добавляем различные объекты на карту и не отходя от кассы тестируем измененную сценку.



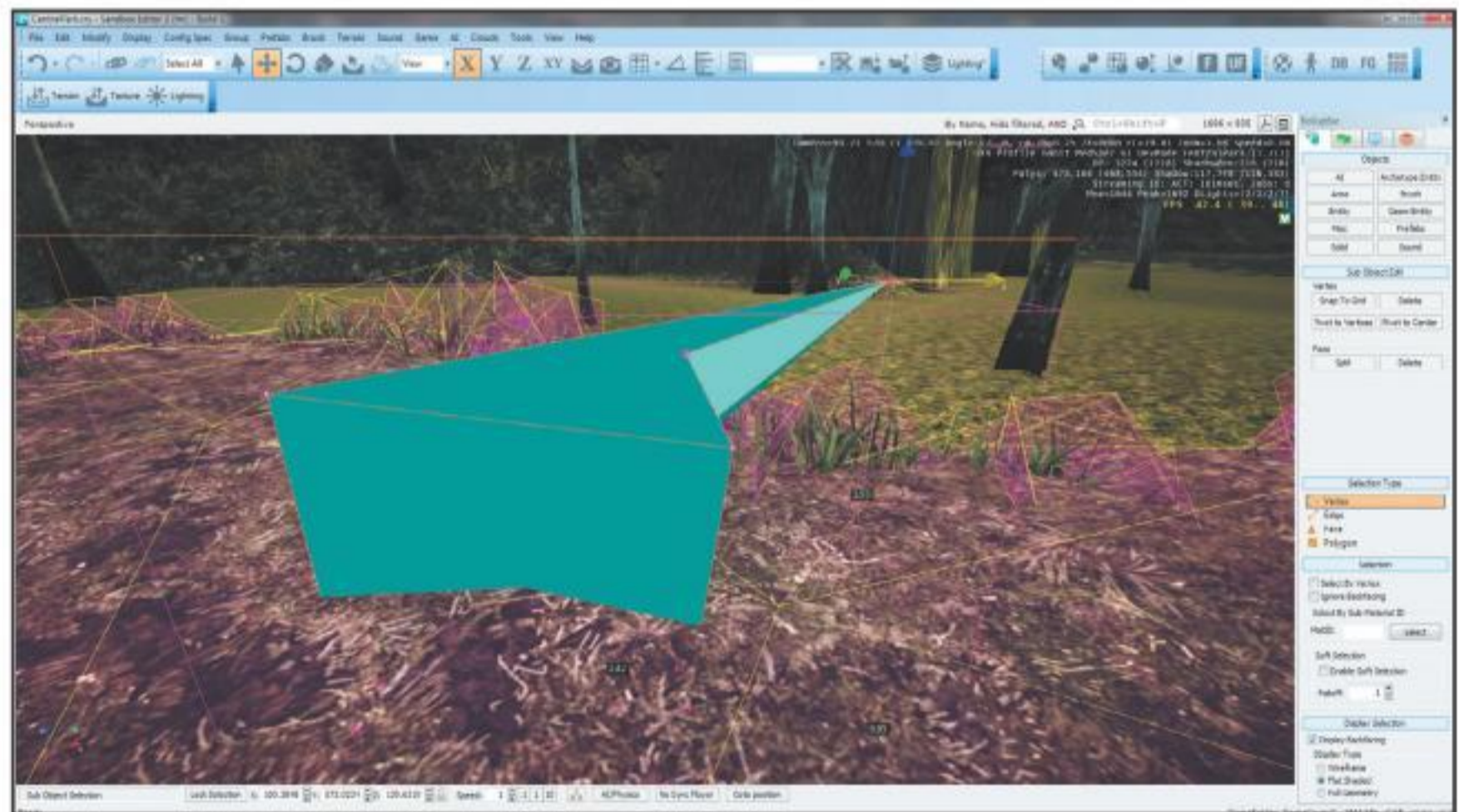
запуска часто используемых утилит.

Перед тем как двигаться дальше, подгрузим в программу один из стандартных игровых уровней. Для этого загляните в меню **File**, выберите в нем пункт **Open** (альтернатива — комбинация клавиш **Ctrl+O**) и в появившемся диалоговом окне укажите полный путь к любой карте из каталога **Levels** с установленной игрой (например: **Levels\Central Park\CentralPark.cry**). После этого подтвердите выбор, нажав кнопку **Открыть**. Подождите несколько минут (все зависит от быстродействия вашей машины), пока редактор считывает данные и отрисует все размещенные на карте модели.

Теперь можно посмотреть, как обстоят дела с навигацией в окне перспективы. Перемещение камеры по карте осуществляется с помощью курсорных стрелок (альтернатива — «горячки» **W, S, A, D**). Чтобы ускорить перемещение камеры, используйте клавишу **Shift**. Поворот камеры выполняется при помощи мышки с зажатой правой кнопкой. Ну а масштабируется картинка колесиком мыши.

РАБОТА С ОБЪЕКТАМИ

Работа с игровыми объектами — самое важное, чему нужно научиться в Sandbox Editor 3. Давайте узнаем, как добавлять их на карту и производить над ними несложные манипуляции (перемещать, поворачивать, масштабировать).



Трёхмерное моделирование в Sandbox Editor 3? А почему бы и нет!

На панели **RollupBar** в правой части редактора загляните во вкладку **Objects** (самая первая). Рассмотрим содержимое групп объектов, которые представляют для нас наибольший интерес.

Brush, Geom Entity — содержат всевозможные статические объекты. Здесь вы найдете модельки зданий, билбордов, охранных вышек, заграждений, арок, мостов и даже инопланетных строений.

Entity — включает в себя врагов (блок **AI**), оружие (категория **Items**), источники света (папка **Lights**), частицы (**Particles**), транспортные средства (от джипов до боевых вертолетов, проживают в папке **Vehicles**), подвижные конструкции

и целую кучу служебных элементов.

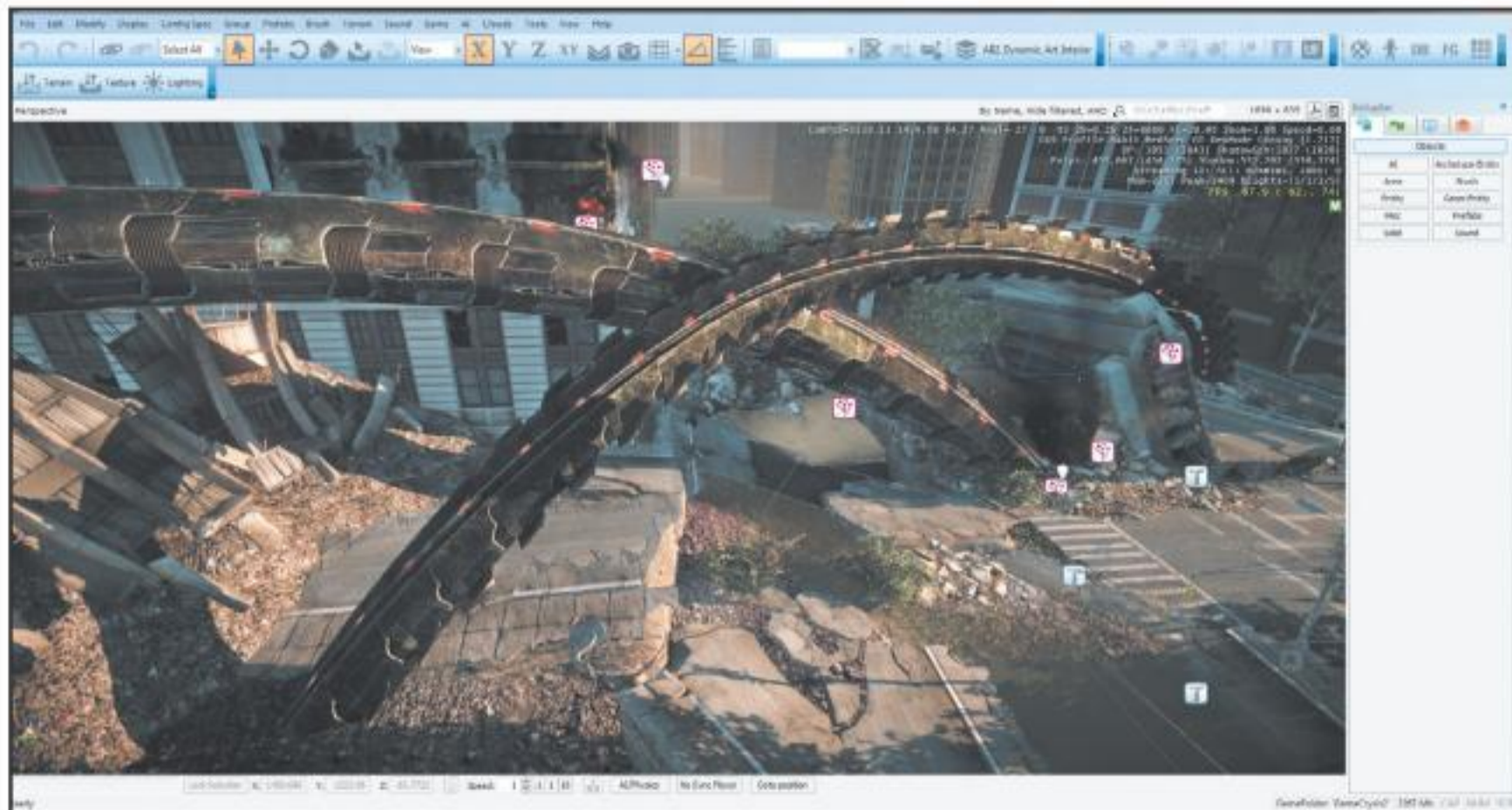
Sounds — в данной категории спрятаны источники звуков.

Теперь, когда вы познакомились с содержимым основных блоков, щелкните левой клавишей мышки по кнопке с названием любой категории и выберите произвольный объект из списка **Browser** — например, огромного инопланетного боевого робота **Entity/AI/AlienPinger**.

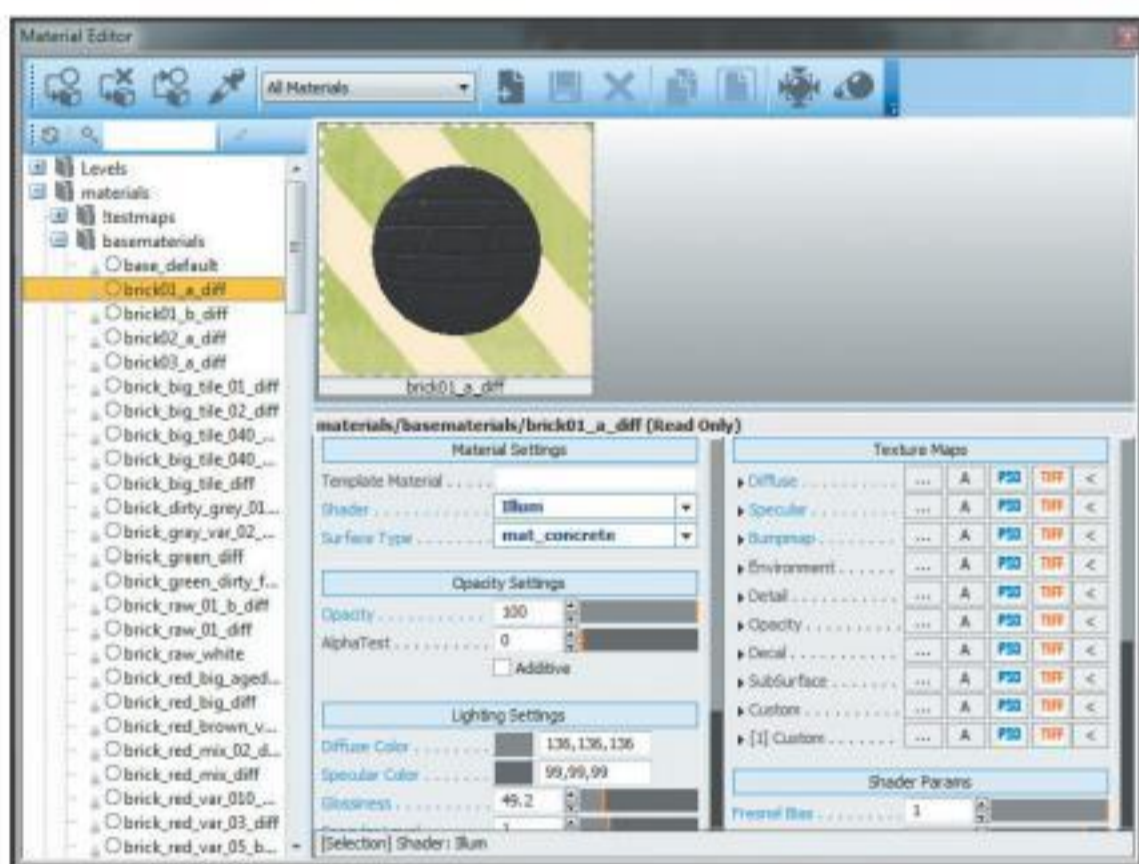
Чтобы добавить элемент на карту, ухватитесь за него левой кнопкой мышки и, не отпуская ее, перетащите объект в окно 3D-вида. Как только вы отпустите кнопку, моделька появится на карте. Для снятия

выделения с модели воспользуйтесь клавишей **Esc**.

Чтобы установить новое местоположение объекта, нажмите клавишу **1** для активации режима перемещения. Один раз кликните по каркасу модели (объект будет выделен). Появится индикатор перемещения. Чтобы передвинуть конструкцию по одной из осей (абсцисс — **X**, ординат — **Y** или аппликат — **Z**), наведите курсор на нужную ось и переместите мышью с зажатой левой кнопкой на новое место. Поворот и масштабирование элементов сцены производится аналогичным образом, единственное отличие состоит в том, что поворот моделей осуществ-



При желании вы можете подгрузить в редактор любой одиночный уровень и перекроить его до неузнаваемости.



Окно редактора материалов.

вляется в режиме **Select and Rotate** (скрывается под клавишей **2**), а масштабирование конструкции — в **Select and Scale** (клавиша **3**).

Для удаления модельки со сцены щелкните по ней левой кнопкой мышки и нажмите клавишу **Delete** (не забудьте подтвердить действие). Чтобы создать точную копию объекта, выделите его на карте и скопируйте в буфер при помощи комбинации клавиш **Ctrl+C**, а затем поместите дубль на карту щелчком левой кнопки мышки.

Чтобы опробовать модифицированный уровень прямо из редактора (в окне 3D-вида), воспользуйтесь комбинацией клавиш **Ctrl+G**. Для возврата к режиму редактирования нажмите клавишу **Esc**.

ТРЕХМЕРНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ

Размещать готовые объекты на карте — это, конечно,

очень здорово и увлекательно. Например, радостно вывалить в песочницу сотню-другую злобных пришельцев, отдать им на растерзание армию вояк и посмотреть со стороны, как будут развиваться события (или вмешаться и тоже поучаствовать в масштабной баталии), — ни с чем не сравнимое удовольствие. Но куда интереснее сделать что-то своими руками. Например, простенькое здание или какую-нибудь постройку. Для этого вовсе необязательно прибегать к помощи сторонних трехмерных редакторов вроде 3DS Max. Все самые необходимые инструменты для моделирования и текстурирования объектов зашиты в Sandbox Editor 3.

Как и в подавляющем большинстве 3D-редакторов, создание любых конструкций в Sandbox Editor 3 выполняется на базе стандартных примитивов — кубов, сфер, цилиндров и конусов. Попрактикуемся в

добавлении простейших геометрических тел на сцену.

На панели **RollupBar** перейдите на закладку **Objects** (первая по счету) и в поле **Objects** кликните по кнопке **Solid**, чтобы перейти в режим моделирования. В свитке **Create Brush Parameters** выберите любой примитив из списка (**Box** — куб, **Cone** — конус, **Sphere** — сфера, **Shape** — форма), а в поле напротив комментария **Num Sides** задайте произвольное число граней объекта, например **4**. Затем перейдите в окно 3D-вида, щелкните левой кнопкой мышки по тому месту на уровне, куда хотите поместить объект, и, не отпуская ее, установите нужную длину и ширину конструкции.

После этого отпустите левую клавишу мыши — изменения сохранятся. Для определения высоты элемента передвиньте мышью вверх или вниз. Зафиксировать положение и габариты каркаса (завершить формирование примитива) можно нажатием левой клавиши мышки. Перемещение, поворот и масштабирование новых моделей осуществляется по аналогии с обычными игровыми объектами.

МОДИФИКАТОРЫ

Переходим к модифицированию заготовки. Выделите примитив в окне перспективы, после чего на панели в правой части редактора в свитке **Solid Parameters** щелкните по кнопке **Editing Mode** для активации режима редактирования. Всего в Sandbox 2 четыре режима работы с трехмерными формами — **Vertex**, **Edge**, **Face**, **Poly-**

gon. Первый (**Vertex**) позволяет модифицировать объекты на уровне вершин — передвигать/удалять вершины. Второй (**Edge**) служит для редактирования ребер (краев) модели, третий и четвертый режимы (**Face** и **Polygon**) пригодятся для модифицирование полигонов, из которых состоит элемент.

Рассмотрим действие инструмента **Vertex** подробно. Для начала давайте поучимся перетаскивать отдельно взятые вершинки **solid**-объектов. Выделите подопытную модель в окне 3D-вида и перейдите в режим редактирования. Далее в свитке **Selection Type** выберите пункт **Vertex**. После этого снова перейдите в окно 3D-вида и кликните левой клавишей мышки по любой вершинке объекта. Появится индикатор перемещения. Чтобы передвинуть вершину по одной из осей (абсцисс — X, ординат — Y или аппликат — Z), наведите курсор на нужную ось и переместите манипулятор с зажатой левой кнопкой на новое место. Если вы хотите выбрать две и более вершины модели одновременно, нажмите клавишу **Ctrl** на клавиатуре, после чего поочередно выделите нужные точки конструкции. Редактирование полигонов объекта (режим **Polygon**) осуществляется аналогичным образом.

Для текстурирования модели выполните следующие действия. Выделите созданный объект в окне 3D-вида. Затем вызовите редактор материалов (горячая клавиша **M** на клавиатуре). В появившемся окне выберите произвольную текстуру из списка, например **Materials/base_materials/brick01_a_diff**, и щелкните по кнопке **Assign Material to Selection** на панели в верхней части формы **Material Editor** (самая первая).



Полученных знаний вам вполне хватит, чтобы видоизменить оригинальные уровни. Больше подвижных объектов, больше нестандартных врагов, больше действия. В следующих статьях мы, возможно, еще вернемся к теме редактирования **Crysis 2** и поговорим уже о куда более серьезных вещах вроде создания уровней с открытой ландшафтной архитектурой с чистого листа. Оставайтесь с нами. ■

RAP★RU

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

Ответы на самые интересные и актуальные письма

mail@igromania.ru



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, дорогие читатели. Письма в сегодняшнем выпуске «Почты» логически связаны между собой. Мы

специально подобрали их так, чтобы ответ на каждое последующее письмо дополнял ответ на предыдущее, раскрывал тему более широко и позволял взглянуть на нее с необычного ракурса. Надеемся, что такой подход вам понравится, хотя мы и не планируем злоупотреблять им в будущем.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

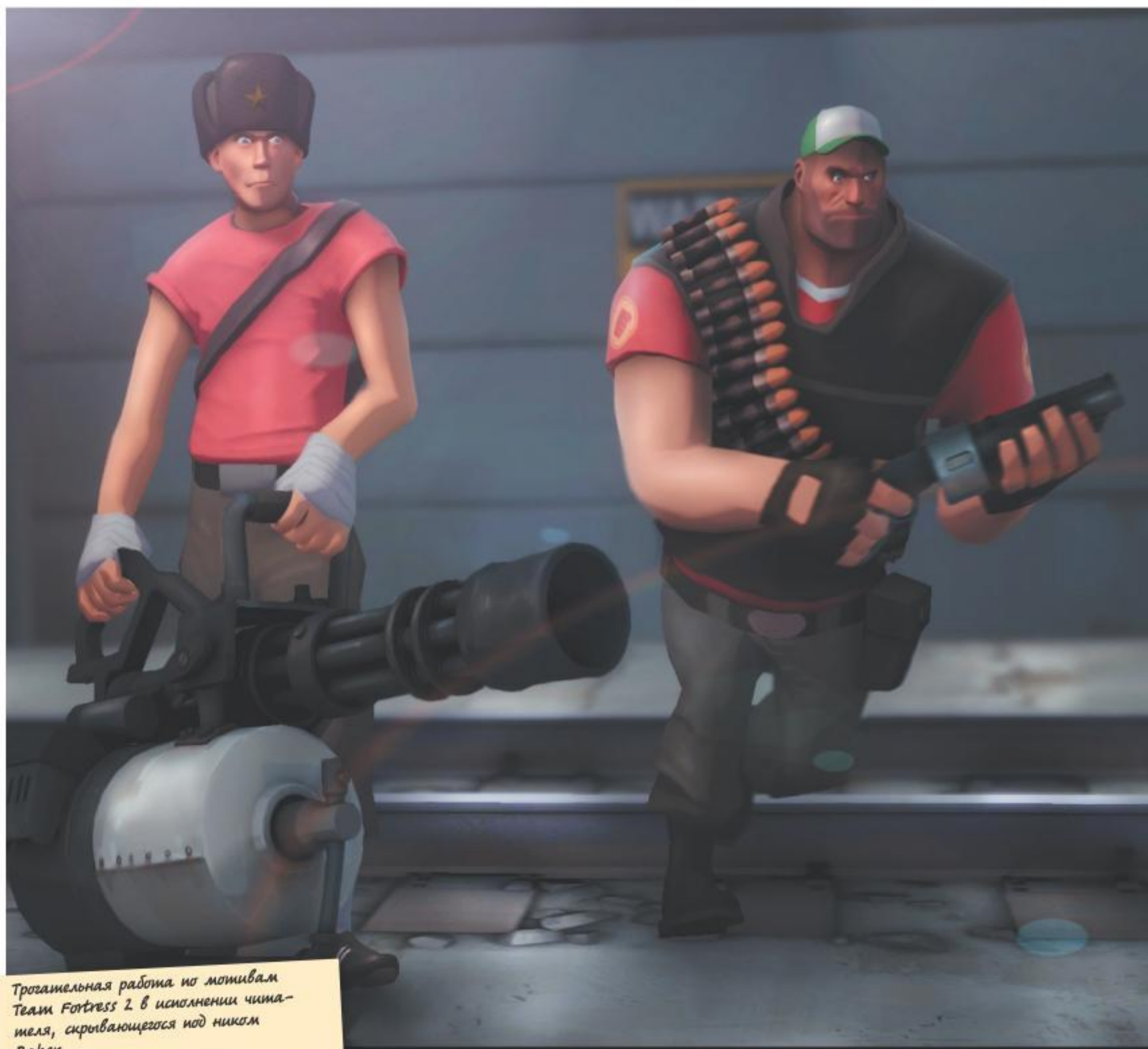
Всех приветствую. Сразу после публикации в рубрике «Игрострой» статьи о принципах работы в Garry's Mod на нас хлынул настоящий

поток отличных работ и фотожаб. Но сейчас их снова начали заменять сомнительные поделки в духе «слово ИГРОМАНИЯ, выложенное трупами врагов». Не стесняйтесь, от постановок в Garry's Mod мы нисколько не устали — у них есть все шансы оказаться на наших страницах. Поэтому перечитывайте статью, творите, а результаты творчества высы-

лайте нам. Если интерес к теме будет, то мы, чем черт не шутит, и конкурс в будущем организуем. С раздачей ценных призов и публичным награждением победителей.

ПИСЬМО НОМЕРА ГРАФИКА ФОРЕВА

Света, Старпом, вы очень давно ничего не писали про компьютерную графику. А как же пресловутая фотореалистичность, за которой все гонятся, но никак не угонятся? А где же революции в области компьютерного железа? Вам не кажется, что игровая индустрия топчется на месте вместо того,



Трогательная работа по мотивам Team Fortress 2 в исполнении читателя, скрывающегося под ником Baker.

чтобы штурмовать графические бастионы? — Борис Станкевич



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

распушал полигоны

Гонка за полигонами, текстурами и прочими красотами давно закончилась. Давно вы в последний раз видели рекламу игры, в которой бы говорилось, из какого фантастического числа треугольников состоит самый большой монстр? А ведь еще в начале двухтысячных про это кричала каждая вторая реклама.

Сейчас почти все стараются добиться необычного или просто приемлемого визуального ряда без выкручивания технологических гаек. В ход идут нестандартные графические решения и стилизации. Стремиться к мифической фотореалистичности, наращивая число полигонов и системные требования, просто невыгодно. Высокотехнологическая игра запросто может не окупиться. Вот и выходят по четыре-пять лет подряд игры на одних и тех же движках, но с необычными концепциями, нестандартными сценарными ходами.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

закачивала силикон

Успешный опыт продажи игр на мобильных платформах и прорыв в инди-секторе слишком наглядно показали,

что, уж простите за грубость, деньги можно грести лопатой, потратив совсем чуть-чуть. Даже крупные издатели и разработчики сейчас стараются сделать побольше недорогих, но интересных игр и продать их на максимальном числе платформ.

Да и игроки, если честно, уже не восторгаются крутой графикой. Вот признайтесь честно, настолько ли вам важна красивая картинка? Лет пять-шесть назад на визуалку смотрели прежде всего, а сейчас — ну, да, здорово, но для успеха игры недостаточно.

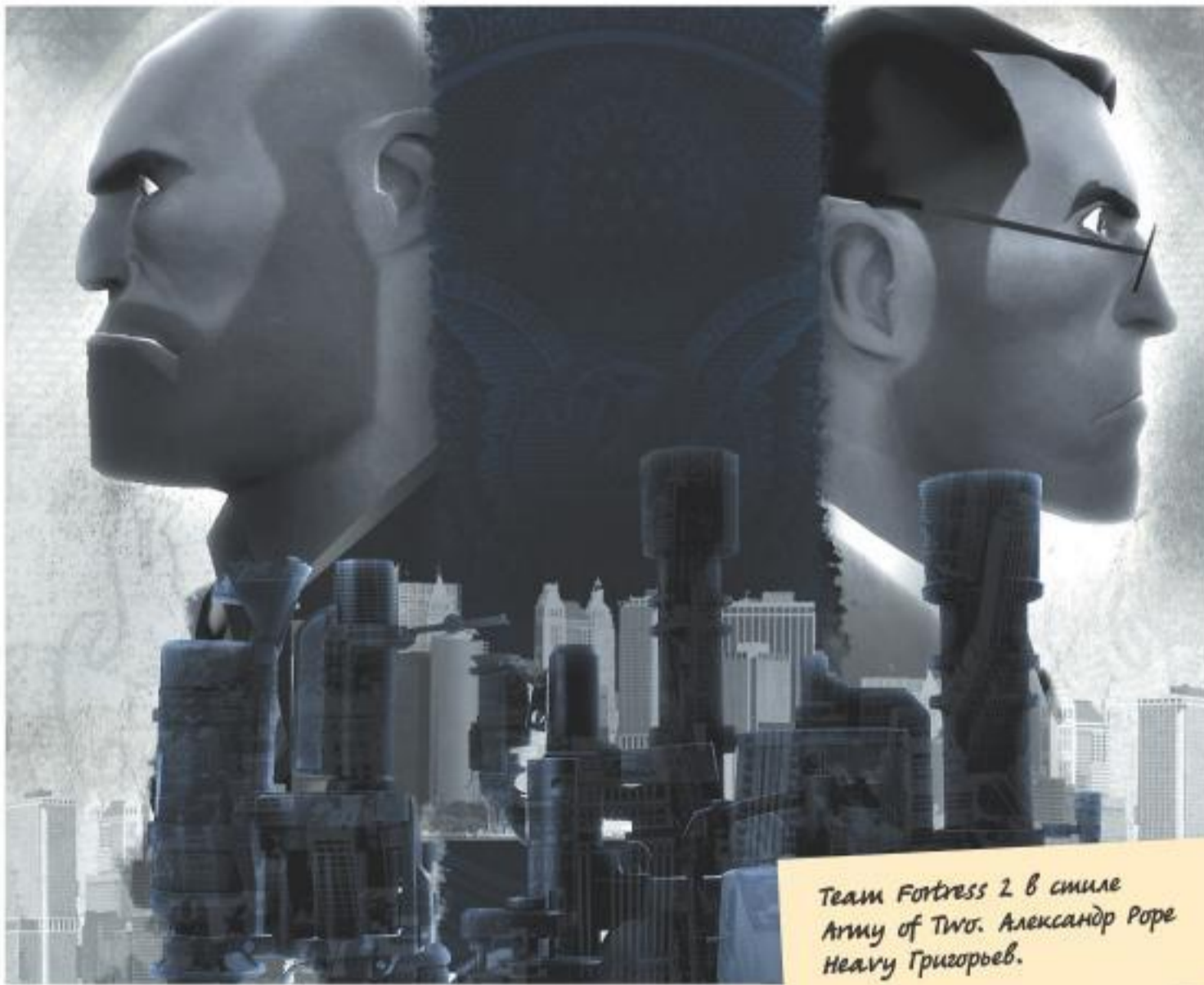
ПРИЗ



Традиционно мы премируем автора письма номера. На этот раз в качестве приза у нас отличная игровая мышь CM Storm Spawn. Разрешение 3500 dpi, 32 Кб памяти, ускорение — до 20 g.



Одиночество в представлении Данила.



Team Fortress 2 в стиле Army of Two. Александр Роре Heavy Григорьев.

ПИСЬМО №1
МОБИЛЬНИКИ-УБИЙЦЫ

Сейчас почти все консоли следующего поколения анонсированы. Но по интернету ползут слухи, что это будет не только революция, но еще и последнее поколение «стационарных» приставок вообще. Что никаких PlayStation 5 и Xbox 720 мы не увидим. Что думаете? — Елена Вербицкая



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

рисовала черные квадраты

Елена, ваш вопрос во многом пересекается с предыдущим письмом.

Возможная гибель консолей тоже, как ни странно, связана с массовым появлением на рынке мобильных игровых платформ. А это не только PSP и 3DS, но еще и смартфоны, и планшетные компьютеры (пла-

менный привет iPad). И это ведь не просто некая новая игровая ниша, куда из неоткуда набежало огромное количество игроков.

Смотрите, как выглядит расклад сил. Есть армия хардкорных PC-геймеров. Их, будем честными, не очень много. Это люди, которые играют строго на PC, в глубокие, сложные игры. Есть куда большая армия людей, которые играют на нескольких платформах сразу. И есть все остальные, которые вроде бы и не игроки, но готовы зарубиться в какую-нибудь гоночку или файтинг, когда друзья на пиво забегают.

Вот эта огромная армия «всех остальных», чтобы поиграть, раньше бежала в магазин за консолями. «Хоть раз в неделю играю, но больше-то играть не на чем, не покупать же этот сложный PC». Потому что на телефонах игры были очень уж примитивными. Одно дело пиксельная змейка и другое, скажем, God of War.

А что происходит сейчас? У многих есть дорогие смартфоны, все разжигаются планшетными компьютерами. И на них уже есть отнюдь не пиксельные игры. Игры, которые выглядят достаточно похоже на то, что есть на консолях. Еще и стоят эти игры в десятки раз меньше.

Это для нас с вами разница между шутером на том же iPad и на PC — колоссальна. Для не-геймеров она уже совсем не так очевидна. И если у такого человека встает выбор — покупать дорогую консоль, чтобы потом покупать для нее дорогие игры, или купить планшетный компьютер (который, заметьте, не только для игр подходит) и потом играть на нем за гроши... выбор как-то сам собой склоняется в сторону планшета.

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.



2011 Октябрь October

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
39						1	2
40	3	4	5	6	7	8	9
41	10	11	12	13	14	15	16
42	17	18	19	20	21	22	23
43	24/31	25	26	27	28	29	30

SPACE MARINE

WARHAMMER
40,000

КАПТАИН АМЕРИКА

SUPER SOLDIER

ИГРА

2011	Октябрь	October	Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница	Суббота	Воскресенье
Week	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday	Sunday	Saturday	Sunday
39								1	2
40	3	4	5	6	7	8	9		
41	10	11	12	13	14	15	16		
42	17	18	19	20	21	22	23		
43	24	25	26	27	28	29	30		



Композиция *Dirt Mario Kart 2*. Андрей Смоленкин (Санкт-Петербург).



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
был временно недоступен

Все больше разработчиков не понимают, зачем тратить годы и миллионы долларов, чтобы сделать сложную игру, которая, вполне вероятно, не окупится. Многие не просто посматривают в сторону MMORPG, социалок и мобильных платформ, а уже вовсе завоевывают эти рынки. Миграция — повальная. Разумеется, не все смогут занять место под солнцем, многие, не зная особенностей нового для себя рынка, отсеются, но ситуации в целом это не изменит.

Именно на мобильных платформах и в социальных сетях будут в будущем выпускать больше всего игр, и именно они будут приносить создателям больше всего денег. Достаточно взглянуть на Zynga, прибыль которой в текущем году может достигнуть миллиарда долларов.

Шабаш только начинается. В ближайшие несколько лет планшетники как игровая платформа покажут себя во всей красе. Вряд ли они перетянут на себя все одеяло, но многим будет забко.

ПИСЬМО №2
ЯБЛОЧНЫЙ САД

Привет, «Игромания». Почему никто не может победить iPad? Ведь полно других «таблеток», но они не могут занять даже малой доли того рынка, который занимает детище Apple. Мне такая ситуация кажется нелогичной. С чем это связано? — Ronald



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
варварски надругалась

Мне кажется, что главная проблема большинства производителей планшетов в том, что они пытаются тупо и, чего уж греха таить, зачастую бездумно скопировать iPad. Да не просто скопировать, а еще и продать его за плюс-минус те же деньги, что и



Если нет настоящей PSP, можно изготовить аналог своими руками. А игры запускать — быстро перелистывая блокнотик с нарисованными персонажами. Авторы: Андрей и Максим Осадченко.

Apple. В итоге проигрыш случается сразу по всем фронтам. Потому что сделать планшет «такой же, как iPad, только лучше» не получилось пока ни у кого. А когда за те же деньги людям предлагают планшет хуже по качеству — догадайтесь, кому они несут деньги?

Единственный выход, как мне кажется, делать не «убийцу iPad», а нечто отличное. Скажем, многие хотели бы видеть маленькие планшеты. Или раскладывающиеся. И очень-очень многие готовы получить ограниченный функционал при условии, что цена будет раза в два-три ниже, чем у Apple. Но вот как раз небольших, простеньких и при этом очень дешевых планшетов на рынке до сих пор нет. Первый, кто такие сделает, полагаю, озолотится.

покрытия. На Android есть и слайдеры, и смартфоны с клавиатурой, и тач-устройства. Каждый может подобрать девайс под себя. Точно таким же образом можно развиваться на рынке планшетов.

■■■



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
На этом наш очередной выпуск «Почты» подошел к концу. С нетерпением ждем от вас интересных вопросов, поучительных рассказов и умных комментариев. До встречи на страницах следующего номера.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
крутил пальцем у экрана

Клоны могли бы быть жизнеспособными, если бы на них все было так же хорошо с приложениями, как и в App Store. Но — увы. Ко всему прочему никто не замечает успешный опыт Android. Поначалу там все было довольно грустно, но потом платформа выстрелила за счет, скажем так, широты



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
Удачно всем вписаться в поток игр, который начал набирать мощь. Откладывать прохождения на потом не советую: вплоть до весны нас ждет огромное количество интереснейших релизов. То, что не пройдено сейчас, рискует быть не пройдено никогда. Поэтому — будьте в тренде и оставайтесь на связи. ■

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.

PANZER CORPS (PC)



Нажмите во время игры **Ctrl + Alt + Shift + C** и набирайте:

- sea x** — дает x морских транспортов (здесь и далее вместо x печатайте нужное число)
- air x** — воздушные транспорты
- rail x** — железнодорожные транспорты
- exp x** — дает x опыта выбранному юниту
- str x** — устанавливает боевую мощь юнита на x
- ent x** — устанавливает защиту юнита на x
- fuel x** — горючее юнита
- ammo x** — боезапас юнита
- turns x** — добавляет x ходов в выбранном сценарии (можно количество ходов и отнять, если ввести отрицательное число)
- waether x** — изменяет погоду (0 — ясно, 1 — облачно, 2 — дождливо, 3 — снег)
- ground x** — изменяет состояние поля боя (0 — сухо, 1 — мокро и грязно, 2 — мерзлота)
- fog of war** — убирает туман войны
- all eqp** — позволяет покупать любую экипировку
- no zoc** — отключает ZOC
- uber units** — любая атака ваших юнитов заканчивается победой
- turbo units** — повышает количество клеток, которые может преодолеть юнит за один ход
- force retreat** — любая атака ваших юнитов принуждает противника к бегству
- endscn x** — заканчивает миссию с указанным исходом (0 — полный разгром неприятеля, 1 — победа с незначительным преимуществом, 2 — поражение)

DEAD OR ALIVE: DIMENSIONS (3DS)

При выборе персонажа зажмите указанные ниже кнопки и нажмите **A**, чтобы изменить внешний вид героя.

- L + X** — Касуми Альфа с косой



- R + X** — Касуми Альфа с высоким хвостиком
- L + R + X** — Касуми Альфа с низким хвостиком
- L + X** — Касуми со сплетенными волосами
- R + X** — Касуми с высоким хвостиком
- L + R + X** — Касуми с низким хвостиком
- L + X** — Ла Марипоза без маски
- L + X** — Лей Фанг с косами
- R + X** — Лей Фанг с коротким хвостиком
- L + X** — случайный боец в костюме Shiden 1
- R + X** — случайный боец в костюме Shiden 2
- L + R + X** — случайный боец в костюме Shiden 3

CARS 2: THE VIDEOGAME (PC, PS3, 360, Wii)

Коды набираются в меню **Cheat**:

- 721953** — бесконечная энергия
- 959595** — открывает все режимы и трассы
- 123456** — лазерное наведение

ARMA: COLD WAR ASSAULT (PC)

Во время игры одновременно нажмите левый **Shift** и **минус** на цифровой клавиатуре справа. После этого набирайте:

- iwillbetheone** — бессмертие
- endmission** — победа в миссии
- savegame** — сохраняет игру в любом месте и в любое время
- topography** — показывает топографию местности
- campaign** — открывает все миссии в кампании

DEADLIEST WARRIOR: LEGENDS (PS3, 360)

Коды набираются на титульном экране игры. После активации любого кода вы не сможете получать ачивменты.

- вверх, A, X, B, Y, вниз** — бессмертие для первого игрока
- вниз, B, X, A, Y, вверх** — бессмертие для второго игрока
- X, RB, вверх, вниз, LB, A** — у обоих игроков в начале битвы очень мало здоровья
- Y, A, A, A, X, B** — оба бойца продолжают сражаться до тех пор, пока кто-нибудь из них не лишится обеих ног
- LT, X, A, X, A, RT** — каждая удачная атака обязательно приведет к отрубанию какой-нибудь конечности



ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

SANCTUM

В игре есть пасхалки, которые немного рассказывают о прошлом героини. На втором уровне, под лесенкой, ведущей к ядру, найдется еще одна лесенка, которая ведет к тайной комнате. Там вы найдете две полки книг, а также шляпу на столе, которую обычно надевают монстры во время танца после поражения людей. Здесь же находится кристалл, о котором можно будет узнать подробнее чуть позже.



На третьем уровне есть два секрета. В начале, построив пару турелей и вызвав монстров, прыгните с обрыва дороги (слева от того места, где вы появляетесь). Пробежите дальше, и вы обнаружите лифт, который можно использовать, только если выстрелить в его верхнюю часть. Вас поднимет высоко над картой, и там, кроме смешного человечка и названия компании разработчиков игры, можно увидеть «имя» героини — Клон-116.

Второй секрет можно найти почти там же, на платформе с лифтом. Под дорогой, откуда идут монстры, будут небольшие лестницы — прыгайте на них. Используя ракет-джамп (пальните гранатой себе под ноги и одновременно прыгните), надо добраться до земли. Идите дальше — и вы обнаружите копию кристалла, найденного на втором уровне, но размером в несколько раз больше. Подойдя поближе, вы узнаете, что это монумент отцу героини, а также найдете записку, из которой узнаете чуть-чуть о ее прошлом. — Михаил Кулик

FABLE 3

За 294 дня до войны вам выдадут основное задание «Преступление и наказание», в котором предстоит поймать Найджела Хорька по просьбе Пейдж. После того как вы с ним повстречаетесь лицом к лицу и он натравит на вас головорезов, вы попадете в другое помещение. Идите через комнаты до тюремных камер — позади вас будет спуск в подвал, где за горой коробок есть маленький ход. Пройдя дальше, вы увидите, как запертый в клетке Хобб поклоняется коробке с нарисованными на ней сердечками, а рядом на столе стоит торт. Явный намек на игру Portal. — Влад Селиванов

DEAD RISING 2

Если отыскать поварской нож и сделать сильный удар, вы станете свидетелем практически точной копии убийства из фильма «Крик». Даже музыка на заднем плане заиграет соответствующая. Вот только вместо актрисы — зомби. — Глеб Жмура



НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру «Driver: Сан-Франциско» от компании «1С-СофтКлуб». Чтобы получить приз, напишите по адресу info@igromania.ru или позвоните в редакцию по телефону (495) 231 23 65.



F.E.A.R. 3

На одном из уровней игры можно найти видеокассету The Oval, пародирующую понятно какой фильм. Он, к слову, в оригинале назывался The Ring, что дословно переводится как «Кольцо», хотя наши переводчики назвали его «Звонок», что не совсем верно. — Константин Салмов

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.

TERRARIA

В игре есть возможность получить копию любой вещи. Для этого сначала выберите одиночную игру и персонажа, у которого есть нужный предмет. Далее следует переключиться на рабочий стол и второй раз запустить Terraria. Во втором окне заходите в мультиплеер, выбирайте того же персонажа, подключайтесь к надежному серверу, где нет воров, и кладите вещь в сундук. Теперь выходите из игры. Переключайтесь обратно на первое окно, выходите в главное меню, затем заходите в мультиплеер и подключайтесь к тому же серверу. В сундуке будет лежать вещь, при этом из инвентаря она не исчезнет. Забирайте. Теперь у вас два одинаковых предмета вместо одного. — Евгений Бурлаков

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу kodex@igromania.ru, хинты — trick@igromania.ru. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка. Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДЕКС» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам info@igromania.ru или dormi@igromania.ru.

ТЕСТ №10

ОКТАБРЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Зачем в Warhammer 40 000: Space Marine орки напали на производственную планету людей?

А. Пытались уничтожить Ультрамаринов — лучший орден космодесантников.
Б. Чтобы выкрасть мощнейшего боевого робота «Титан».

В. У предводителя орков личные счеты с главным героем Титусом.

Г. Хотели выкрасть секрет превращения людей в спейсмарингов, чтобы создать собственных орочьих космодесантников.

Д. Это же орки! Им не нужны причины, чтобы мочить жалких человечешек.

❷ В Rock of Ages нам предстоит катать булыжник в самых разных эпохах. А какую эпоху из перечисленных ниже посетить не удастся?

А. Современный мир

Б. Рококо

В. Древняя Греция

Г. Средневековье

Д. Эпоха Возрождения

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ В Tropico 4 можно доиграться до того, что на вашу уютную Банановую республику США сбросит ядерную бомбу.

А. А нечего было им поставки нефти перекрывать.

Б. Да быть такого не может!

❹ Серия Driver зародилась в 1999 году и насчитывает уже семь игр. И во всех этих играх одним из главных героев был полицейский под прикрытием Джон Таннер.

А. Неудивительно, что в Driver: San Francisco он находится в коматозном состоянии — столько-то работать!

Б. Ерунда на постном масле.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ A forgotten virtue like honesty is worth at least twenty credits.

(«Такое забытое качество, как честность, сейчас стоит как минимум двадцать кредитов».)

А. Deus Ex

Б. Deus Ex: Invisible War

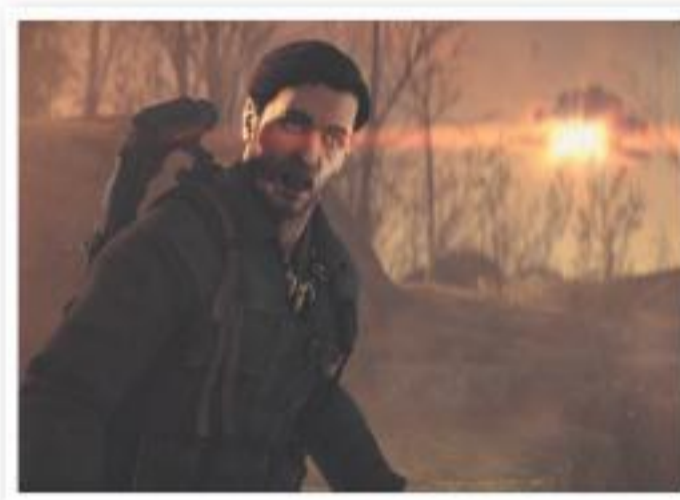
В. Deus Ex: Human Revolution

Г. Mass Effect

Д. Mass Effect 2

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?



А. F.E.A.R. 3

Б. Alan Wake

В. Resistance 3

Г. Resident Evil 5

Д. Dead Island

❼ Кто такая блондиночка Катерина из игры Catherine?

А. Просто красивая девушка

Б. Ведьма

В. Призрак

Г. Суккуб

Д. Ангел

НАШ ПРИЗ



Акустическая система из двух колонок и сабвуфера Edifier S330D суммарной мощностью 72 Вт. Благодаря наличию оптического входа к ней можно подключить не только компьютер, но и современные игровые приставки (www.edifier.ru).



СКАНВОРД №10

ОКТЯБРЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

			1					Противо-танковое заграждение		
1		Учетная запись	Известный антивирус		Любитель пострелять издалека	Единица измерения радиации		Головной убор женщины-мага	...-способности	Защищает замок
2			Персонаж Borderlands		Ездовая птица в Ragnarok Online		5	Пулемет Дегтярева		
3		Место действия Arma 3								
4		Совместное прохождение игры								
5	2	Передача мяча		6		Почти то же самое, что и «бах»	Клич болельщика	Имя отечественного фантаста Булычева	Вне Сети	Приказ стрелять
6				Робот-полицейский						3
7							4			
			7							



НАШИ ПРИЗЫ

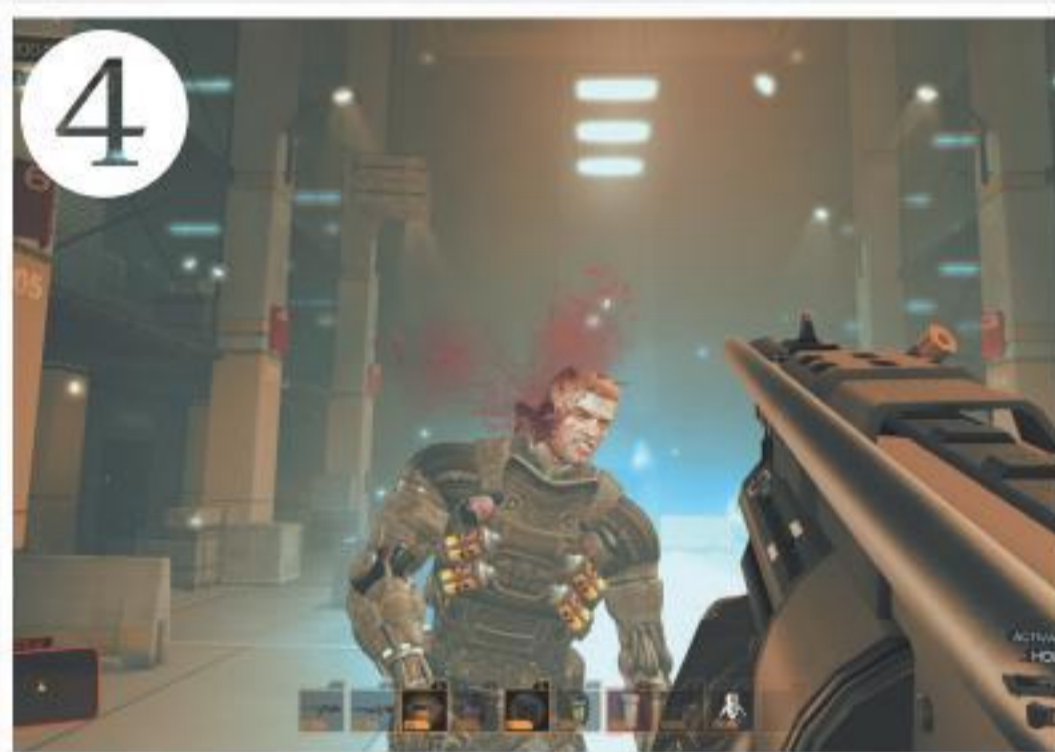
ПЯТЬ коробок с игрой Warhammer 40 000: Space Marine от компании «Акелла».



ФОТОПАМЯТЬ №10

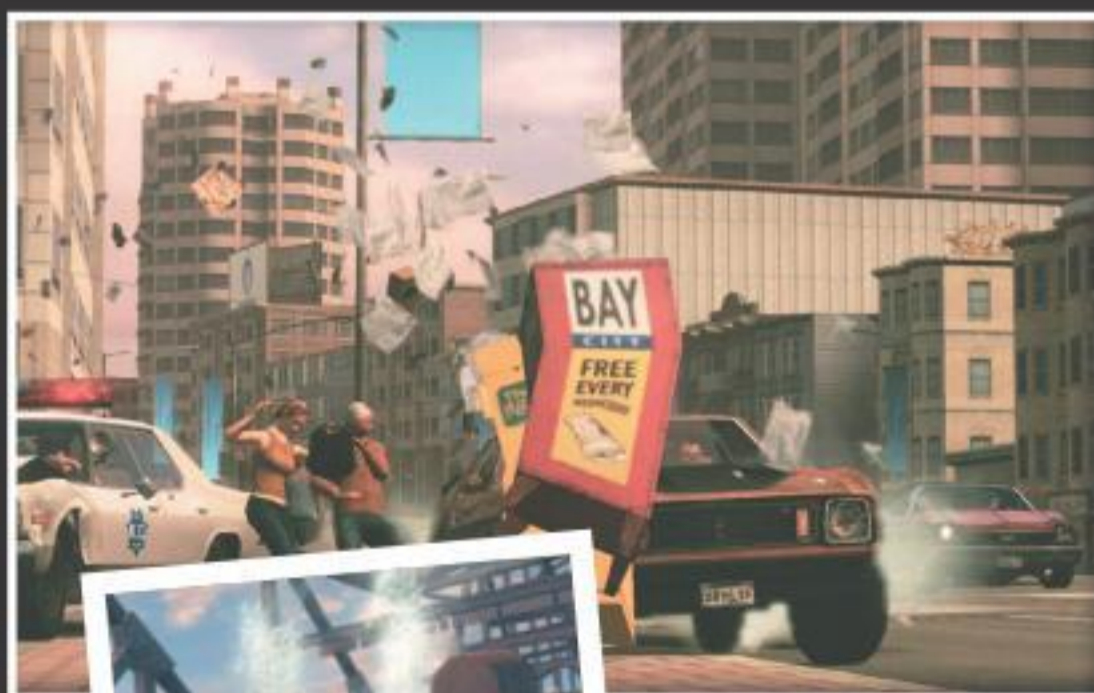
ОКТАБРЬ

Вам нужно расставить картинки из игры **Deus Ex: Human Revolution** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Конкурс**.



НАШИ ПРИЗЫ

Пять коробк с игрой «Driver: Сан-Франциско» от компании «1С-СофтКлуб».



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№8/2011

ТЕСТ

Правильные ответы

- 1 Г (в Duke Nukem Forever нельзя поднять эго, пожевав жвачку)
- 2 Д (над The Curse of Monkey Island Тим Шейфер уже не работал)
- 3 Б (Wii U — новая полноценная приставка, а не контроллер)
- 4 Б (компьютерный Battlefield 3 будет отличаться от консольного количеством игроков в мультиплеере)
- 5 А (цитата из Alice: Madness Returns)
- 6 В (скриншот из F.E.A.R. 3)
- 7 В (кувалда как оружие появилась лишь в Red Faction: Guerrilla)

Победители

- 1. Степан Бердинских (с. Тельвиска, +7 911 *** 23 69)
- 2. Дмитрий Подтихов (Пермь)
- 3. Виталий Фишер (Славгород)
- 4. Николай Макаров (Москва)



ПРИЗЫ

Четыре видеокарты от Leadtek: GTX 480, GTX 470, GTX 460 1 GB Extreme и GTS 450 Extreme.

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Марс, Аня, ОЗУ, алмазный, Мицугути, Акира, баклан. По вертикали: угон, молния, маг, Адам, зенитка, клубок, Феттел, птичка, сцеп, СУ, Агата, Акра, Бун, ББ. Ключевое слово: карма.

Победители

- 1. Александр Гомер (Саратов)
- 2. Светлана Голикова (Москва)



ПРИЗЫ

Два блока питания: Hiper K800 мощностью 800 Вт и Hiper M650 мощностью 650 Вт.

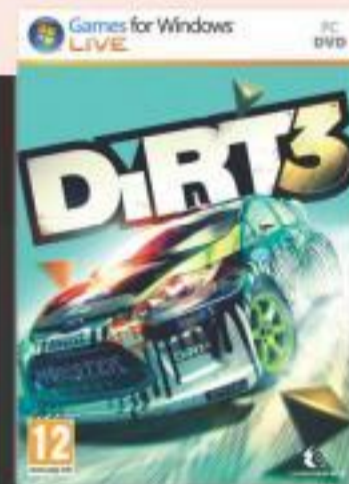
ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

Правильные ответы: (Duke Nukem Forever)

4, 3, 2, 1

Победители

- 1. Дмитрий Жилиев (Сочи)
- 2. Павел Горбулев (Фролово)
- 3. Иван Паршин (Москва)
- 4. Александр Мартынюк (Комсомольск-на-Амуре, +7 914 *** 75 33)
- 5. Максим Кормаков (Вологда)



ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой DIRT 3 от компании «Бука».

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 10. Октябрь»). 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 10. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: **CONTEST@IGROMANIA.RU**

ТЕМА: **Тест №10. Октябрь**

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А

Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: **1121**

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 10.
Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на октябрьские конкурсы принимаются до 24.10.2011. Итоги будут подведены в декабрьском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

В седьмой серии **Tomb Raider** нас наконец-то избавили от угловатой и неповоротливой Лары

Tomb Raider: Legend

Крофт из оригинального **Tomb Raider** (1996) — с которой мы успели как-то свыкнуться за **Tomb Raider 2-3, The Last Revelation, Chronicles** и **The Angel of Darkness**.

Вместо гигантских кубиков мы толкаем по коридорам гигантские шары, сами боливийские руины (а также непальские горы и токийские небоскребы) спроектированы и освещены гораздо приличней, чем на пер-

вой PlayStation, а о прыгающую с водопада мадам Крофт уже не боишься уколоться при излишне похотливом верчении камеры.

Вдобавок ко всему Лара вдруг открыла в себе способности Данте из **Devil May Cry**: можно сшибать наемников подсечкой и расстреливать их в воздухе, можно вставать врагу на голову и прыгать в режим замедленного времени, можно —

в **Tomb Raider!** — наскочить на мотоцикле на крышу движущегося поезда. Фокусы с фонариком и магнитным крюком разнообразят привычную подземную акробатику.

Вышедшие на замену **Core Design** девелоперы из **Crystal Dynamic** все сделали очень красиво и правильно: **Legend** — это игра про Лару Крофт, с которой весь сериал, по идее, и должен был начинаться.

ДАТА ВЫХОДА	2006
ЖАНР	TPS
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Interactive/Crystal Dynamics

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

С **Serious Sam** хорватская компания **Croteam** изобрела жанр аркадного FPS: двери и лабиринты большей частью упразднили, стрельбу во врагов с непрерывным отступанием по кругу — оставили.

Serious Sam:
The First Encounter

И сколько тут врагов! Гигантские открытые пространства с гробницами фараонов на заднем плане наполнены сотнями традиционно египетских недругов: быки, коротконогие зубастые рептилии, шагающие боевые роботы.

Им противостоит нагло содранный с Дюка Ньюкема персонаж в темных очках и с мини-ганом (которого, впрочем, можно увидеть только на коробке). Куда-

то идти особо не нужно — нужно виртуозно переключаться между гранатометом и автоматом Томпсона и маневрировать, расстреливая 200-300 бегущих на тебя дико орущих безголовых камикадзе. Обычно посреди огромного пустого зала лежит вожаемая огнестрельная единица — стоит ее схватить, начнется побоище... после которого мы переходим в следующий огромный пустой зал.

Безумная скорость игры и обновления врагов больше подошли бы скролл-шутеру типа **Metal Slug**, самый гигантский финальный босс в истории FPS опять-таки словно бы явился из какой-нибудь из серий **Mega Man**... Такие игры мы уже миллион раз видели на игровых автоматах, но никогда раньше — в режиме от первого лица.

ДАТА ВЫХОДА	2001
ЖАНР	Аркадный FPS
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Gathering of Developers/Croteam

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

A Puzzle of Flesh — низкобюджетный фильм ужасов, разворачивающийся в офисах зловещей корпорации под музыку (и концовку) из «Секретных материалов». Тридцатилетний очкастый лузер Крис

Phantasmagoria:
A Puzzle of Flesh

Кертис вовлечен в сексуальный квадрат с коллегами по работе (лучший друг, спутница жизни и офисная садомазохистка) и страдает галлюцинациями из фильма «Видеотрон» Дэвида Кроненберга.

Живого видео для игры отсняли очень мало, поэтому все порталы в иные измерения, подвешенные на щупальцах головы и зомби (!) упрятаны в иронические концовки и вытесненные воспоминания.

На протяжении пяти глав на пяти дисках игры Кертис чешет подбородок за компьютером с маленьким монитором, болтает по стационарному телефону и — изредка — совершает убийства степлером. Интерактивных элементов здесь еще меньше, чем в первой **Phantasmagoria** (хотя присутствует инопланетная версия **The Incredible Machine**), а весь хоррор заключается в произволь-

но меняющихся названиях папок на рабочем компьютере героя.

В наше время **Phantasmagoria 2** могла бы стать довольно успешным флэш-продуктом среди офисного планктона — но в свое плохо продавалась и была разругана критиками, не понявшими, что перед ними не игра, а бюджетное издевательство над тошнотворной обыденностью рабочего дня.

ДАТА ВЫХОДА	1996
ЖАНР	Офисный хоррор
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Sierra On-Line

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Street Fighter 2 изменил (или даже начал) историю файтингов, компании **Capcom**, японской и американской аркадной индустрии — да и просто видеоигр. Но произошло это не в оригиналь-

Street Fighter 2

ной версии для игровых автоматов (появившейся в марте 1991-го), а в подросевших позднее улучшенных вариантах с суффиксами **Championship Edition** и приставками **Super** — не говоря уж о домашних конверсиях на SNES и Genesis.

В оригинальном файтинге можно сражаться красочными Рю, Кеном, Чун Ли, Бланкой, Гайлом, Хондой, Зангиевым

или Далсимом, накручивая файерболы и вертушки в прискорбно недоступных к игре М. Байзона, Балрога, Вегу и Сагата, — но происходит все это настолько медленно (позднейшие варианты не зря назывались **Hyper** и **Turbo**), что самым динамичным моментом турнира оказывается бонус-уровень про разбивание автомобиля.

Оригинальный SF2 — это прежде всего музыка. Под сочиненную гениальной композиторшей Йоко Симомурой мелодию Чун Ли прошла вся шестнадцатитбитная эпоха видеоигр, а увидев логотип и услышав заставку, можно было спокойно уходить из аркады — самые лучшие впечатления от игры вы уже успели получить.

ДАТА ВЫХОДА	1991
ЖАНР	Медленный файтинг
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Capcom



SONY
make.believe

VAIO

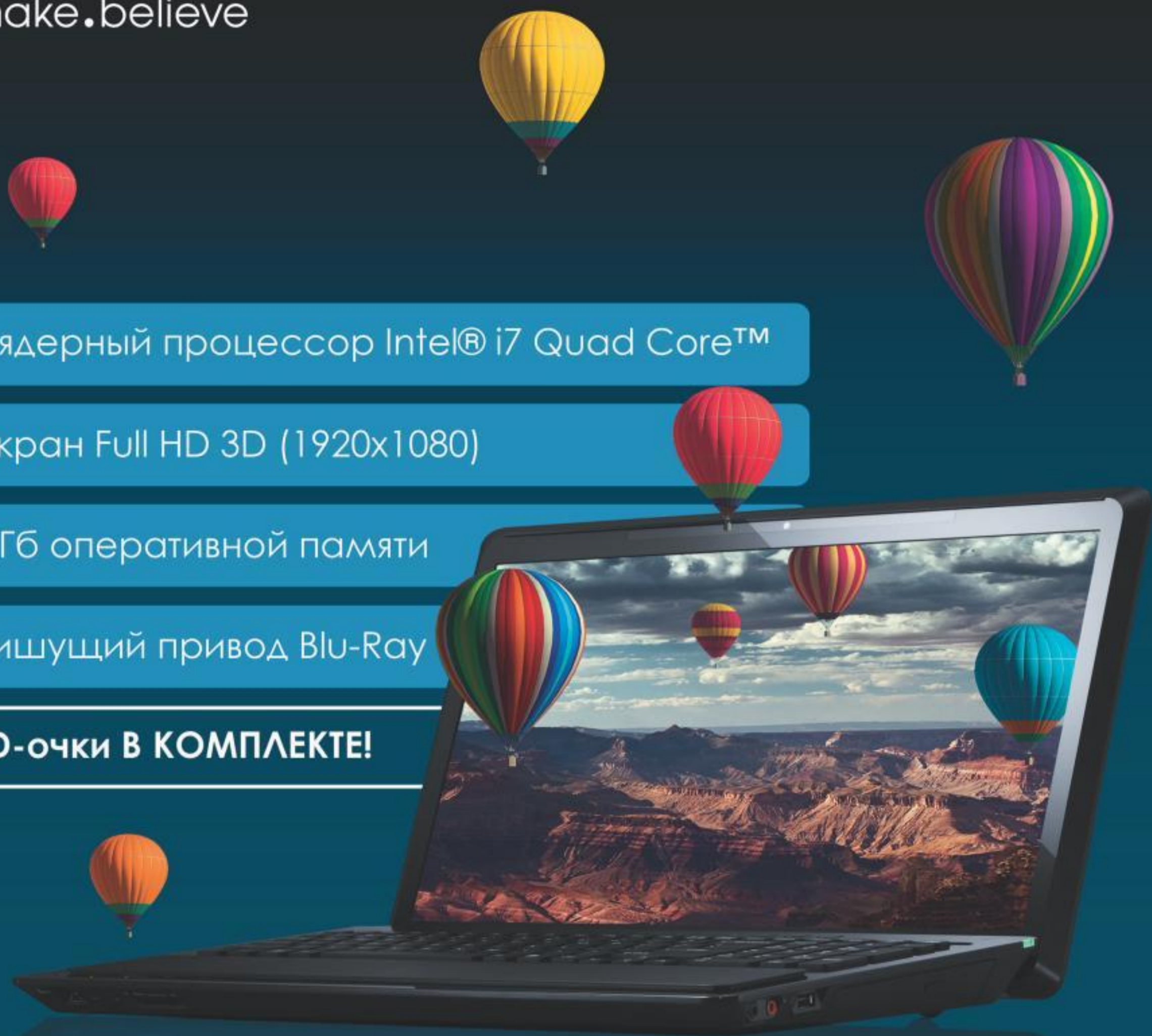
4-ядерный процессор Intel® i7 Quad Core™

Экран Full HD 3D (1920x1080)

8 Гб оперативной памяти

Пишущий привод Blu-Ray

3D-очки В КОМПЛЕКТЕ!



реклама



Sony VAIO F21Z1R

Мир развлечений в формате 3D

кибер [net]

ноутбуки [& компьютеры]

ТК «Горбушкин двор» • КЦ «Буденовский» • ТЦ «Электронный рай»
ТК «Савеловский» • ТЦ «Черемушки» • Проспект Мира, 54

www.kib-net.ru • +7 (495) 663-99-70 • +7 (495) 688-66-23



В твоём смартфоне есть все, если он с Интернетом

При покупке любого смартфона в салонах МегаФона —
безлимитный Интернет в подарок

При покупке в салонах-магазинах «МегаФон-Ритейл» любого смартфона, использующего для работы операционные системы iOS, Android, Symbian, Bada или Windows Phone7, с 15.08.2011 по 31.12.2011 вам предоставляется месяц бесплатного безлимитного Интернета с момента активации тарифной опции. По истечении месяца стоимость интернет-трафика рассчитывается в соответствии с условиями тарифной опции «Безлимитный Интернет для телефона». Подробная информация об организаторе, правилах, сроках проведения, количестве, месте, порядке предоставления бонусов — на сайте www.megafon.ru