

И
Г
Р
О

ИГРОМАН

Вердикт

- ⊙ **A Game of Thrones: Genesis**
- ⊙ **Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad**
- ⊙ **TrackMania² Canyon**
- ⊙ **Gears of War 3**
- ⊙ **Renegade Ops**
- ⊙ **Resistance 3**
- ⊙ **Hard Reset**
- ⊙ **Rage**

В разработке

- ⊙ **Kingdoms of Amalur: Reckoning**
- ⊙ **Prime World**
- ⊙ **War of the Roses**
- ⊙ **ArmA 3**

ТЕХНО
МИР



www.igromania.ru

Видеомания

- ⊙ Развлекательная часть фестиваля **Call of Duty XP**
- ⊙ **Deus Ex: Human Revolution** далеко ли до революции?
- ⊙ 10 лучших игр по комиксам

Главные инди-игры ближайшего будущего

- ⊙ **The Witness**
- ⊙ **Scrolls**
- ⊙ **Vessel**

Кладбище русских игр

Отечественные проекты, так и не увидевшие свет

ВАШИ МАМЫ И ДАДЫ

АРКХЕОСИТИ

2 ВЕСЬ ТИРАЖ С DVD+ ПОСТЕР НАКЛЕЙКИ



ВОЙНА НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ BATTLEFIELD 3™

© 2011 Electronic Arts Inc. Battlefield 3, Frostbite и логотип DICE являются товарными знаками, принадлежащими Electronic Arts Inc. Все прочие товарные знаки являются собственностью их владельцев. "D", "PlayStation", "PS3" и "EA" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Все остальные товарные знаки принадлежат соответствующим правообладателям. Реклама

МАСШТАБНЫЕ БОИ С УЧАСТИЕМ БОЕВОЙ ТЕХНИКИ
НА ЗЕМЛЕ, ВОДЕ И В ВОЗДУХЕ.
ПРОРАБОТАННАЯ ОДИНОЧНАЯ КАМПАНИЯ,
ЛЕГЕНДАРНЫЙ СЕТЕВОЙ РЕЖИМ
И СОВМЕСТНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ С ДРУЗЬЯМИ

В ПРОДАЖЕ С 27 ОКТЯБРЯ

BATTLEFIELD3.COM
MYBATTLEFIELD.RU



PS3
PlayStation 3

SONY
make.believe

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



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/flag.

* 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.



Приветствую!

Количество игр, вышедших за прошедший месяц, в буквальном смысле зашкаливает. При этом среди них много не просто хороших, но и настоящих хитов. Главный релиз номера, как несложно догадаться по нашей обложке, Batman: Arkhem Сити (стр. 50). Чтобы успеть отыграть в нового Бэтмена, Игорю Асанову пришлось отправиться в Rocksteady Studios, где он почти двое суток провел наедине с игрой.

То, что Gears of War 3 окажется превосходной игрой, мы знали уже давно, благо оценить уровень исполнения удалось и на E3, и на gamescom, а затем и при личном визите в офис Epic Games. Релиз лишь подтвердил, что команда Клиффа Блэжинского умеет делать не просто отличные экшены, а задает стандарты качества в жанре. Обзор новой GoW читайте на стр. 54, а на стр. 118 вас ждет рассказ о том, как вообще разрабатывались игры серии.

Hard Reset, на который многие возлагали большие надежды (ведь делали его люди, причастные к созданию Painkiller и Bulletstorm), неожиданно оказался слабым, проходным шутером, в который ввиду большого числа куда более качественных игр непонятно, надо ли вообще играть. Разбор полетов поджидает вас на стр. 70.

Ценители реалистичных экшенов про Вторую мировую уже вовсю играют, а остальным мы просто напомним, что на свет появилась Red Orchestra: Heroes of Stalingrad. Однопользовательская кампания в игре оказалась довольно слабой, зато мультиплеер традиционно выше всяких похвал. Детали военного быта на стр. 66.

И это только начало. Ведь на прилавках магазинов уже лежат Rage (стр. 58), Resistance 3 (стр. 62), TrackMania² Canyon (стр. 86), FIFA 12 (стр. 88), в Steam и PSN вышла одна из лучших аркад последнего полугодия Renegade Ops (наша рецензия на стр. 78), появилась F1 2011 (стр. 84), а все ценители инди не имеют никакого морального права пропустить The Binding of Isaak (стр. 92), созданную Эдмундом Макмилланом, автором Super Meat Boy.

В «Центре внимания» в этот раз — обзор лучших, на наш взгляд, инди-проектов ближайшего будущего (стр. 44).

В «Перворуках» этого номера «Игромании» — Kingdoms of Amalur: Reckoning (стр. 24) и рассказ о плавно подвигающемся к выходу проекту Nival — Prime World (стр. 26), про который каких только слухов не ходило.

В спецматериалах не пропустите научно-популярный материал «История технологий печати — от ромашек до 3D-моделей», рассказывающий о развитии «принтерного» дела (стр. 130). Оставайтесь на связи!

КЛАДБИЩЕ РУССКИХ ИГР



В «Игромании» №5/152 мы устраивали необычную экскурсию по кладбищу, на котором захоронены не дожившие до релиза компьютерные игры российских разработчиков, анонсированные в начале девяностых годов. Сегодня мы вспоминаем о проектах, создававшихся во второй половине прошлого десятилетия — и тоже по разным причинам не добравшихся до прилавков.

Подробности на стр. 124.

Алексей Макаренко
makarenkov@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор Алексей Макаренко
Заместитель главного редактора Надежда Недова
Продюсер «Видеомани» 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 Загатын, 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

Руководитель отдела рекламы

Тел./факс

(495) 730 4014

Электронная почта

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

Электронная почта

sales@aviton-press.ru

Менеджеры

Юлия Воробьева
Сергей Смакаев
Ирина Ефимова
Яна Афанасьева

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел.

(495) 231 2365

Тел./факс

(495) 231 2364

Электронная почта

mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Published by TechnoMir PH Ltd since 1997

Editor in Chief

Alexey Makarenkov
(makarenkov@igromania.ru)

Games Editor

George Kourgan
(kourgan@igromania.ru)

Contacts

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

АВТОРА!

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

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

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

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

© «Игромания», 1997-2011
Тираж 161 800

© Igromania, 1997-2011
Circulation 161 800

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

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 22 ноября!

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



ОН РАЗДЕЛЯЕТ МОИ ИНТЕРЕСЫ



HTC Titan

С ним мне доступны потрясающие трёхмерные игры! Благодаря встроенной поддержке Xbox LIVE, я могу играть вместе с друзьями, общаться с ними и отслеживать свои достижения. Музыка, радио, подкасты и видео объединены в его интерфейсе, и я могу автоматически синхронизировать их с компьютером по Wi-Fi. В нём легко управлять треками или клипами – из любого места меню, одним нажатием. Интернет в нём работает с отличной скоростью, благодаря технологии аппаратного ускорения графики. К тому же он поддерживает HTML5 и мне доступны самые красивые и насыщенные сайты.
В нём всё устроено так, чтобы мне было интересно!

ОН – ДЛЯ МЕНЯ! WINDOWS PHONE

Microsoft



Prime World Nival делает MOBA с огромными жабами, Змеем Горынычем, «Зумой» и социальными элементами



Забутые имена Три главные инди-игры на ближайшие месяцы

- | | | | |
|---------------|---|----------------|---|
| 14-23 | НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН | 62 | Resistance 3 |
| 14 | Новостной меридиан | 66 | Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad |
| 23 | Даты выхода игр | 70 | Hard Reset |
| 24-29 | ИЗ ПЕРВЫХ РУК | 74 | The ICO & Shadow of the Colossus Collection |
| 22 | Kingdoms of Amalur: Reckoning | 78 | Renegade Ops |
| 26 | Prime World | 80 | The Gunstringer |
| 30-31 | ИГРА ЗА МИНУТУ | 84 | F1 2011 |
| 30 | Dragon's Crown | 86 | TrackMania ² Canyon |
| 32-43 | В РАЗРАБОТКЕ | 88 | FIFA 12 |
| 32 | Рейтинговая система игровых рубрик | 90 | Pro Evolution Soccer 2012 |
| 34 | Arma 3 | 92 | The Binding of Isaac |
| 38 | Dilogus: The Winds of War | 94 | Диверсанты: Вьетнам |
| 40 | War of the Roses | 96 | A Game of Thrones: Genesis |
| 42 | Legends of Dawn | 98 | Burnout Crash |
| 44-47 | ЦЕНТР ВНИМАНИЯ | 100 | Hector: Badge of Carnage! Episode 3 — Beyond Reasonable Doom |
| 44 | Три главные инди-игры на ближайшие месяцы | 102 | Sengoku |
| 48-49 | ГЕРОЙ НОМЕРА | 104 | Bunch of Heroes |
| 48 | Конь Агро | 106 | The Cursed Crusade |
| 50-106 | РЕЦЕНЗИИ | 108-109 | ИГРА МЕСЯЦА |
| 50 | Batman: Arkham City | 108 | Итоги голосования за период с 1 сентября по 3 октября 2011 года |
| 54 | Gears of War 3 | 109 | «Игромания» рекомендует |
| 58 | Rage | | |



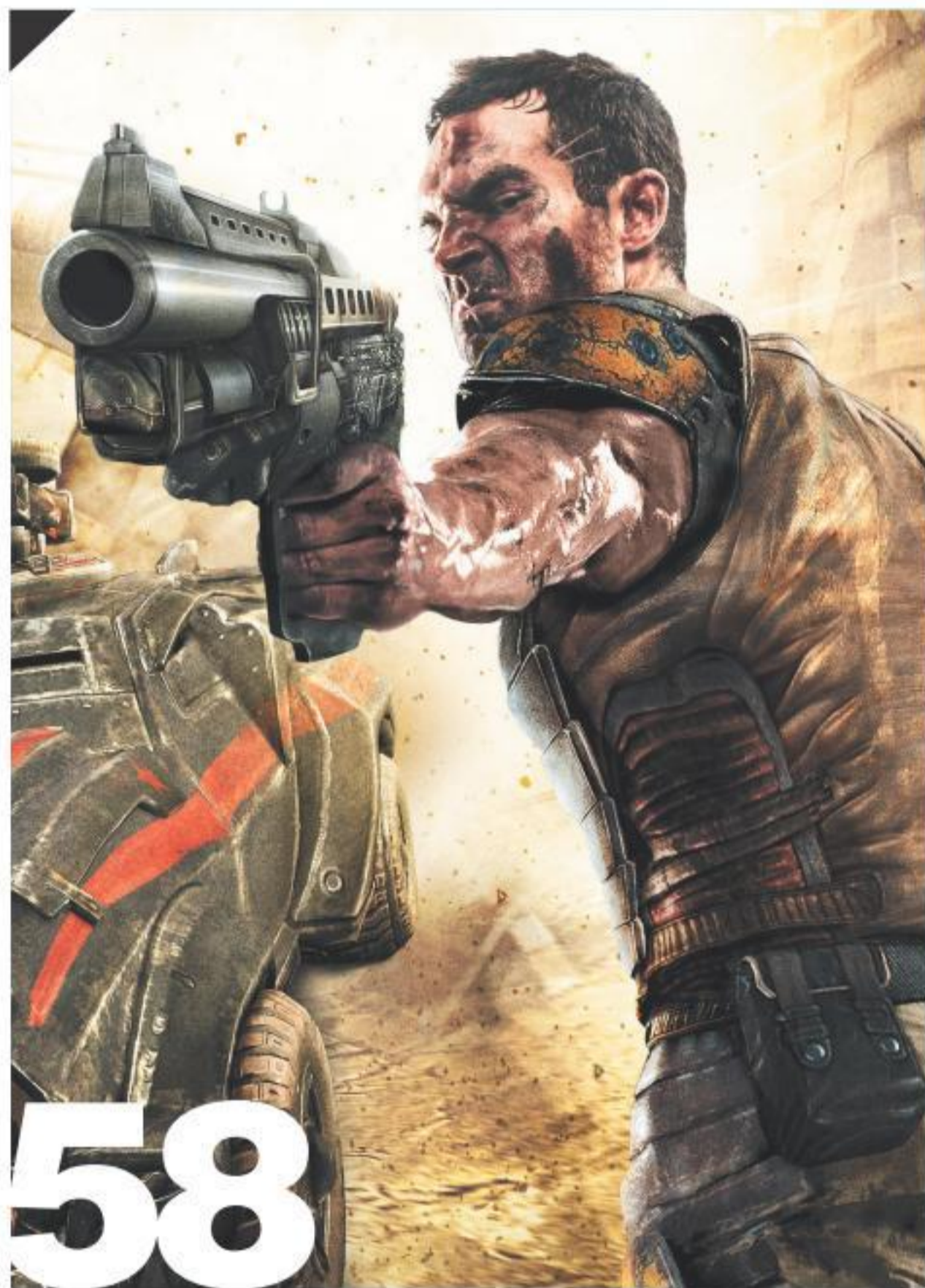
... Batman: Arkham City Сладкий и гадкий



... Gears of War 3 До последнего винтика

Алфавитный список игр в номере

A Game of Thrones: Genesis	96
Ace Combat: Assault Horizon	23
Alice: Madness Returns	108
ArMA 3	34
Assassin's Creed: Brotherhood	108
Assassin's Creed: Revelations	23
Bastion	109
Batman: Arkham City	50
Battlefield 3	23
Battlefield: Bad Company 2 — Vietnam	108
Brink	108
Bulletstorm	108
Bunch of Heroes	104
Burnout Crash	98
Call of Duty: Black Ops	108
Call of Duty: Modern Warfare 3	23
Call of Juarez: The Cartel	108
Catherine	109
Counter-Strike: Global Offensive	23
Crysis 2	108
Dance Central 2	23
Dark Souls	23
Dead Rising 2: Off The Record	23
Dead Space 2	108
Deus Ex: Human Revolution	17, 108, 109
Diablo 3	15
Dilogus: The Winds of War	38
DiRT 3	108, 109
Disney Universe	23
DotA 2	23
Dragon Age 2	108
Dragon's Crown	30
Driver: San Francisco	108, 109
Duke Nukem Forever	108
Dungeons of Dredmor	109
F.E.A.R. 3	108



⋮. **Rage** Почти голая, почти безжизненная

110-117 ОНЛАЙН

110 Дайджест онлайн

118-122 ПЕТРО

118 История Epic Games и сериала Gears of War

124-147 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

124 Кладбище русских игр

130 История технологий печати

Интернет

138 Мудрая куча мусора

Кино

144 Red Faction: Origins

Книги

146 Reamde

Комиксы

147 inFamous
Batman: Arkham City

148-163 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

148 Железные новинки

Тесты

152 Нетбук
Dell Alienware M11x R3

154 Корпуса
Lian Li PC-U6 Cowry

155 Материнская плата
Gigabyte GA-H61N-USB3

156 Ноутбук MSI GE620DX
158 Гарнитура Cooler Master
CM Storm Sirius 5.1

159 Неттоп Sapphire
EDGE-HD2 Mini PC

160 Две игровые мышки
для MMO

162 Разумный компьютер
за разумные деньги

164-169 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

КАЛЕНДАРЬ

167 Gears of War 3

168 Легенда:
Наследие драконов

170-171 КОДЕКС

170 Стандартные коды

171 Читательские пасхалки
Читательские хинты

172-175 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

172 Тест № 11. Ноябрь

173 Скандворд № 11.
Ноябрь

174 Фотографическая
память № 11. Ноябрь

175 Подведение итогов
за №09/2011

Алфавитный список игр в номере

F1 2011	84
Fable 3	108
Fallout: New Vegas	108
FIFA 11	108
FIFA 12	88
Final Fantasy XIII-2	23
Football Manager 2012	23
Forza Motorsport 4	23
Gears of War	118
Gears of War 3	54
GoldenEye 007: Reloaded	23
Gran Turismo 5	108
Halo 4	18
Hard Reset	70
Hector: Badge of Carnage! Episode 3 — Beyond Reasonable Doom	100
Homefront 2	21
I Am Alive	23
inFamous 2	108
Infinity Blade 2	15
Insanely Twisted Shadow Planet	109
Jagged Alliance: Back in Action	23
Jurassic Park: The Game	23
Kingdoms of Amalur: Reckoning	22
L.A. Noire	23, 108
Legends of Dawn	42
Mass Effect 3	23
Max Payne 3	23
Might and Magic Heroes 6	23
Mortal Kombat	108
Need for Speed: Hot Pursuit	108
Need for Speed: The Run	23
Portal 2	108, 109
Prime World	26
Pro Evolution Soccer 2011	108
Pro Evolution Soccer 2012	90
Psychonauts	23

«PS» and «PlayStation» являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. является зарегистрированным товарным знаком Sony Corporation. Все права защищены. «Тачки 2» © 2011 Sony Computer Entertainment Europe. Издается Sony Computer Entertainment Europe, 10 Грейт Мильборо Стрит, Лондон, W1F 7LP. Разработана Universal Toys. Зарегистрированный товарный знак Disney Enterprises, Inc. Все права защищены.



ru.playstation.com



ЗНАКОМЫЕ ЧЕТЫРЕКОЛЕСНЫЕ ГЕРОИ — КРАСАВЧИК МОЛНИЯ МАККУИН, ВЕСЕЛЬЧАК МЭТР И ПРОЧИЕ ЖИТЕЛИ РАДИАТОР-СПРИНГС, ИХ ДРУЗЬЯ И СОПЕРНИКИ — ОКАЖУТСЯ ВОВЛЕЧЕНЫ В САМУЮ НАСТОЯЩУЮ ШПИОНСКУЮ ИСТОРИЮ. ВЫПОЛНЯЯ РАЗЛИЧНЫЕ ЗАДАНИЯ И СОРЕВНУЯСЬ С ДРУГ ДРУГОМ, ПЕРСОНАЖИ БУДУТ ПОЛУЧАТЬ БАЛЛЫ И ПОВЫШАТЬ РЕЙТИНГ, ОТКРЫВАЯ ДОСТУП К НОВЫМ, БОЛЕЕ СЛОЖНЫМ МИССИЯМ.

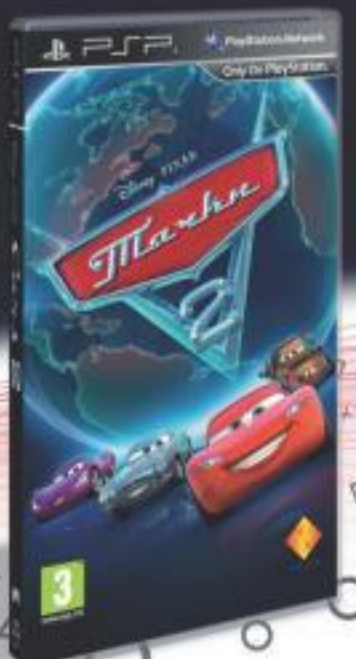


- НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЛЮБИМЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ АНИМАЦИОННОЙ ДИЛОГИИ «ТАЧКИ» — ТЕПЕРЬ И НА PSP.
- С ВЕТЕРКОМ ПРОМЧИТЕСЬ ПО РАЗНЫМ УГОЛКАМ ЗЕМНОГО ШАРА И ПОУЧАСТВУЙТЕ В ДИНАМИЧНЫХ И ОПАСНЫХ МИССИЯХ.
- СОРЕВНУЙТЕСЬ С ДРУЗЬЯМИ В МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ЗАЕЗДАХ.

РЕКЛАМА



PlayStation®Portable



SONY make.believe

СОДЕРЖАНИЕ №11 (170) 2011



Renegade Ops Где мои 16 бит?



FIFA 12 Проблема 2012

**МЕГАПОСТЕР
«ИГРОМАНИИ»**
Batman: Arkham City
Rage

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Gears of War 3
Mass Effect 3
PayDay: The Heist
Resistance 3

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:

Electronic Arts2-я обложка
Ф-центр.....3-я обложка
Мегафон.....4-я обложка

В номере:

Asus11
Ingamba123
Mail.Ru Group9
Microsoft3
Razer.....13

Ritmix105
Samsung1
Softclub.....7, 17, 61, 69,
.....73, 77, 83, 99, 101, 103
Speed-link37
Гарньер33
Телеканал А-One145
Телеканал
Первый игровой107
ТехноМир176

Алфавитный список игр в номере

Rage	23, 58
Ratchet & Clank: All 4 One	23
Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad	66
Renegade Ops	78
Resistance 3	62
Scrolls	46
Sengoku	102
Serious Sam 3	23
Shadows of the Damned	109
Shank	19
Sonic Generations	23
Star Wars: The Old Republic	23
Stronghold 3	23
Terraria	108, 109
The Binding of Isaac	92
The Cursed Crusade	106
The Darkness 2	23
The Elder Scrolls 5: Skyrim	23
The Gunstringer	80
The House of the Dead: Overkill Extended Cut	23
The ICO & Shadow of the Colossus Collection	74
The Last Guardian	23
The Legend of Zelda: Ocarina of Time	109
The Lord of the Rings: War in the North	23
The Witcher 2: Assassins of Kings	108, 109
The Witness	45
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	23
Torchlight 2	23
Total War: Shogun 2	108
TrackMania? Canyon	86
Uncharted 3: Drake's Deception	23
Vessel	47
War of the Roses	40
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Retribution	108
World of Warcraft: Cataclysm	108
Диверсанты: Вьетнам	94

Главная онлайн-игра России преобразуется! Встречайте Аллоды Онлайн: Эпизод II — Игры богов



- Три новых аллода
- 15 новых островов
- Четвертый слой Астрала
- Масштабный рейдовый инстанс «Мертвый город»
- Новый класс — Бард

ИГРА НАЧНЕТСЯ В ОКТЯБРЕ!

allods.mail.ru



⋮. Демоверсия **FIFA 12**

ДЕМОВЕРСИЯ

FIFA 12

ИГРОВЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ

Темы DVD

Crysis Revival
Deus Ex: Redsun 2020
Half-Life 2:
Source Media Arcade
Red Alert 3 Reloaded

Подборки

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

БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ

A Flipping Good Time
Battle Jump
Digmaan
Fungi
King Arthur's Gold
Team Fortress Arcade

ПАТЧИ

Pro Evolution Soccer 2012
The Witcher 2:
Assassins of Kings
Диверсанты: Вьетнам

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)

Borderlands
Driver: San Francisco
Hard Reset

Сохранения (PS3)

Bayonetta
Castle Crashers
LEGO Pirates of the Caribbean
Lost Planet 2
Ninja Gaiden Sigma 2
Resident Evil 4 HD

Сохранения (PSP)

God of War: Ghost of Sparta
Jeanne D'Arc
Lord of Arcana
Shin Megami Tensei:
Persona 2 — Innocent Sin

Трейнеры

Bunch of Heroes
Call of Juarez: The Cartel
Dead Island
Deus Ex: Human Revolution
F1 2011
FIFA 12
Hard Reset
Might and Magic: Clash of Heroes

Singularity
StarCraft 2: Wings of Liberty
The Cursed Crusade
The Witcher 2:
Assassins of Kings
Warhammer 40 000:
Space Marine

База кодов «Игромании»



⋮. **Crysis Revival** — возвращение в декорации первой части игры на движке **Crysis 2**

ASUS рекомендует Windows® 7.

Когда в последний раз вы слышали нечто невероятное на ноутбуке?

Больше мощности. Больше силы звука.
Больше времени работы от батареи.
По-настоящему невероятный ноутбук.

Представляем новые ноутбуки ASUS серии N



Процессоры 2-го поколения Intel® Core™ i5.

Невероятно умные, и это видно.

Реклама. Intel Inside, Intel Core, Intel и логотип Intel являются товарными знаками корпорации Intel в США и других странах.



www.neveroyatnoe.ru

ASUS®





⋮ Запуск **Gears of War 3**

ВИДЕОНОВОСТИ

Поток

Новое видео:

Anarchy Reigns
 Assassin's Creed: Revelations
 Battlefield 3
 Batman: Arkham City
 Dragon's Dogma
 Final Fantasy XIII-2
 Max Payne 3
 Need for Speed: The Run
 Ninja Gaiden 3
 Silent Hill: Downpour
 Syndicate
 The Lord of the Rings: War in the North
 Ultimate Marvel vs. Capcom 3
Из первых рук:
 Kingdoms of Amalur: Reckoning
Во что играли 5, 10, 15, 20 лет назад: Resistance: Fall of Man, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, The Neverhood, Captain Commando
 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:

Насилие в играх и общественное мнение
 Tokyo Game Show 2011
 Запуск Gears of War 3
 Unreal Engine 4 и будущее игровой индустрии

Анонсы:

C.A.R.S.
 Cartel
 Dragon Quest X
 Homefront 2

Max Payne 3
 NCIS
 Red Dead Redemption: Game of the Year Edition
 Star Conflict
 Sumioni
 Super Monkey Ball

SPECIAL

Final Fantasy XIII-2 — продюсер и режиссер игры рассказывают о достигнутых результатах в процессе разработки
 Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier — подробности мультиплеерного режима
 Kingdoms of Amalur: Reckoning — о сюжете и мире игры
 Need for Speed: The Run — о разнообразии игрового окружения
 Лидер группы Megadeth рассказывает о треке для игры Neverdead
 Мысли разработчиков о портативной PlayStation Vita
 Большая демонстрация геймплея The Elder Scrolls 5: Skyrim с комментариями режиссера
 XCOM — первый дневник разработчиков

ДЕМОТЕАТР

Мультиплатформа

Ace Combat: Assault Horizon
 Battlefield 3
 Disney Universe
 Need for Speed: The Run
 The Avengers
 Ultimate Marvel vs. Capcom 3
 Worms: Ultimate Mayhem
 UFC Undisputed 3

PS3

inFamous 2: Festival of Blood

Online

Guild Wars 2

Mobile

F1 2011
 Ridge Racer

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

10 лучших игр по мотивам комиксов
 Легенды игровой индустрии — The Elder Scrolls 3: Morrowind
 Фестиваль Call of Duty XP, часть 2
 Deus Ex: Human Revolution — далеко ли до революции?
 Первые впечатления от Batman: Arkham City

НА ПРИЛАВКАХ

Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

Мнения

Bastion
 Dead Island

Driver: San Francisco
 F1 2011

Gears of War 3
 Hard Reset
 Might and Magic: Clash of Heroes
 Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad
 Renegade Ops
 Resistance 3
 Warhammer 40K: Space Marine

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Музыкальный клип «Ведьмак 2» под композицию The Forgotten Land группы Riverside
 Горячая линия
 Serious Sam 3: BFE
 Рисунки из песка по мотивам серии Uncharted
 Соревнования продюсеров Street Fighter и Tekken
 Музыкальный клип по мотивам Driver: San Francisco
 Deus Ex: совсем не революция
 Dead Island: огненные кулаки



⋮ Десять лучших игр по мотивам комиксов



СОПРОТИВЛЕНИЕ БЕСПОЛЕЗНО

- Аналоговые стики с регулируемой жесткостью
- Две дополнительные полностью программируемые кнопки
- Кнопки действий с подсветкой и быстрым откликом

Спрашивайте в магазинах:



www.mvideo.ru



www.mediamarkt.ru



www.eldorado.ru



www.dhs-shop.ru



www.euroset.ru



www.compumir.ru

eu.razerzone.com/onza

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



Рубрику подготовил: Антон Мухатаев, Павел Шубский

ИНДУСТРИЯ

Поднимите мне веки

SONY НАЗЫВАЕТ СВОЙ 3D-ВИЗОР «БУДУЩИМ ВИДЕОИГР»



Визор от Sony выглядит не так устрашающе, как шлемы из прошлого.

У Sony непростая осень запусков. Что случится с двумя планшетными компьютерами Tablet S и P, сказать пока трудно, но свою нишу они должны найти. Другое дело HMZ-T1 Personal 3D Viewer — таинственный кибершлем, который притворяется гигантским телевизором для одиночек. Ведь, как и в случае с другими громоздкими но-

винками, любой, кто наденет на себя такой визор, будет выглядеть невероятно глупо. Хотя какая разница, если впечатления будут того стоить?

Стоить они, правда, будут дороговато. В ноябре HMZ-T1 выйдет в Японии по цене 60 тысяч йен (почти \$800), конкретных дат запуска в США и Европе еще не прозвучало, но, по слухам,

это должно случиться до конца года. Понимая, что визор стоит почти как три PlayStation 3, Sony разумно позиционирует его не как аксессуар к консоли, а как замену телевизору. Для японцев с их крохотными квартирами это может быть альтернативой дорогой плазменной панели, но, когда HMZ-T1 появится на Западе, вряд ли Sony удастся продать

его кому-то, кроме убежденных гиков. Дело даже не в том, что человек с такой конструкцией на голове выглядит стильно только на пресс-фото, — просто массовый рынок всегда остерегается радикальных новинок.

По мнению Sony, Personal 3D Viewer изменит видеоигры навсегда и возродит моду на виртуальную реальность. Кро-

На пресс-конференции Apple 4 октября, кроме обновления линеек iPod и iPhone, состоялся анонс **Infinity Blade 2**. В сиквеле обещаются новые локации, улучшенная боевая система, мультиплеер и еще более впечатляющая графика, использующая все возможности графической подсистемы iPhone 4S. Игра будет доступна в App Store с 1 декабря.



Blizzard опубликовала на сайте Diablo 3 «калькулятор скиллов» — приложение, позволяющее протестировать генератор персонажа и проставить как активные, так и пассивные навыки. Полученные данные будут использованы в доводке игры перед релизом, запланированным теперь на начало 2012 года.



ме того, теперь телевизор в гостиной не придется делить — в то время как один член семьи будет смотреть какой-нибудь сериал, другой будет наворачивать круги в **Gran Turismo 5**. Все это очень напоминает концепцию, которую Nintendo продвигала на своей неудачной E3-презентации Wii U: телеэкранов в семье обычно на всех не хватает, а потому неплохо бы придумать так, чтобы за самую большую панель соревноваться больше не приходилось.

Путь Sony, как это всегда бывает, предполагает большие траты. HMZ-T1 подключается к консоли через HDMI-кабель, в самом же визоре стоят два OLED-экрана с «родным» разрешением 720p и поддержкой стереоскопического 3D — при этом его динамики обеспечивают «виртуальные» 5 каналов. Все это очень впечатляет: по заявлению Sony, пользование визором сопоставимо с просмотром телевизора с диагональю 750 дюймов. Тем более что OLED-панелям (особенно стереоскопическим) еще далеко до массового рынка, из-за чего цену вполне можно назвать приемлемой. К сожалению, ни гироскопа, ни акселерометра в спецификациях не указано, а значит, мечтам об управлении камерой с помощью движений головы придется подождать.

Самая же большая проблема в том, что такой визор, да и вообще любой другой шлем — совершенно асоциальные устройства. Ведь даже играя перед телевизором, можно продолжать общаться с друзьями, девушками, бойфрендами и даже кошкой. Надевая шлем, игрок полностью отрезает себя от

общения, и вряд ли терпения близких людей хватит надолго. Ограничения тоже есть. Пользоваться визором больше часа и двигаться в нем нельзя — заболит голова. А детям до 15 лет он и вовсе противопоказан.

Но все это лишь теория по сравнению с реальными впечатлениями. Те, кто пробовал устройство на себе (включая тех, кто носит очки), им безумно довольны. HMZ-T1 добивается задуманного и действительно полностью погружает в игру; проблемы возникают только тогда, когда нужно по какой-то причине взглянуть вниз, чтобы посмотреть на геймпад. Не все испытавшие визор чувствовали себя комфортно, но тем не менее сходились в одном: ни одно подобное устройство в прошлом не доставляло таких сильных ощущений.

Так что Sony осталось лишь определить, что делать с виртуальной реальностью дальше. При нынешней цене HMZ-T1 не станет массовым продуктом. Его аудитория — обеспеченные молодые люди, любящие видеоигры и технические новинки, уделяющие своему хобби достаточно времени и предпочитающие играть в одиночестве. Для них возможность полностью погрузиться в игру хотя бы на час значит больше, чем возможная головная боль. Все остальные могут расслабиться и подождать. Не исключено, что визоры так и останутся тупиковой ветвью эволюции, но если вдруг на них возникнет мода, то со временем обязательно появятся модели, которые будут дешевле и удобнее.

ДО НАШЕЙ ЗРЫ



HMZ-T1 — не первая попытка Sony создать визор с экранами. В 1997 году компания выпустила на американский рынок сразу несколько моделей шлема виртуальной реальности Glasstron. Цена на некоторые вариации составляла несколько тысяч долларов, и это при том, что Glasstron был игрушкой, мягко говоря, не для всех. Как и у других шлемов из 90-х, у Glasstron хватало проблем: низкое разрешение дисплеев (в те времена — LCD), непригодная частота развертки, не лучшее отображение цветов и динамики без «низов». Этим все не ограничивалось. Зачастую Glasstron и другие аналоги произвольно вызвали у людей головную боль. Тем не менее шлем добился относительной популярности, что, однако, не помешало Sony прекратить его производство в середине нулевых. Кстати, в отличие от HMZ-T1, Glasstron умел отслеживать движения головы при помощи опциональной насадки — жаль только, что работала она не очень точно.



Куда известнее монструозный Virtual Boy, единственный настоящий провал в истории Nintendo и прощальное изобретение великого Ганпея Йокоя. Первая консоль, поддерживавшая стереоскопическое 3D и представлявшая собой стенд-шлем с подключаемым к нему геймпадом, разрабатывалась параллельно с Nintendo 64. Доступная цена (\$180) не сильно помогла Virtual Boy. Какой бы технически продвинутой ни была консоль, все перекрывали фатальные недостатки — ужасающая графика в оттенках красного и неудобство использования. Да и толковые игры на ней просто не успели появиться. Уже спустя полгода после запуска Virtual Boy Nintendo сняла консоль с производства, обвинив в провале Йокоя, и полностью переключилась на Nintendo 64.



НОВОСТНОЙ

МЕРИДИАН

Sony обновила соглашение с пользователями PSN: теперь им запрещается свободно подавать на компанию групповые иски. Аналогичную меру применила и EA в своем Origin. Не исключено, что вскоре за ними последуют и все остальные держатели подобных сервисов.



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ



Вход в метро

MICROSOFT НАВОДИТ ШУМ ВОКРУГ WINDOWS 8

Start

mattberg@live.com

RE: Wedding Announcement!
Congratulations! I'm really looking forward to celebrating with you all. Thanks for the ...



12



Wendy Richardson commented on your photo

7

01

JUNE

D: All Things Digital
Rancho Palos Verdes, CA
8:00 AM - 5:00 PM

Calendar



Internet Explorer



My Investments ▲ 2.3%

▲ 3.6% Roth IRA (TD Ameritrade)
▲ 2.7% 401K Fund (Fidelity)
▼ 1.4% Investment Portfolio



Pictures



Store



michael_angiulo

I just saw Thor last night. It was awesome! I think you'd love it. RT @julie_l_green

Tweet@rama



71° Sunny

Wednesday: 65° Cloudy
Thursday: 67° Sunny
Friday: 68° Cloudy

Weather

С выходом Windows 8 у компании Microsoft появится вполне реальный шанс заявить о себе на рынке планшетных компьютеров. Другой вопрос — кому нужны полноценные приложения в рамках компактного мобильного устройства — пока остается без ответа.

Ажиотаж вокруг операционной системы Windows 8 нарастает в геометрической прогрессии. Разработчики из Редмонда усиленно подогревают интерес общественности всеми доступными способами — сначала компания начала вести блог, посвященный этапам создания, а затем, в начале осени, и вовсе представила вполне себе рабочую сборку операционной системы в свободном доступе. Раньше сборки Windows были доступны

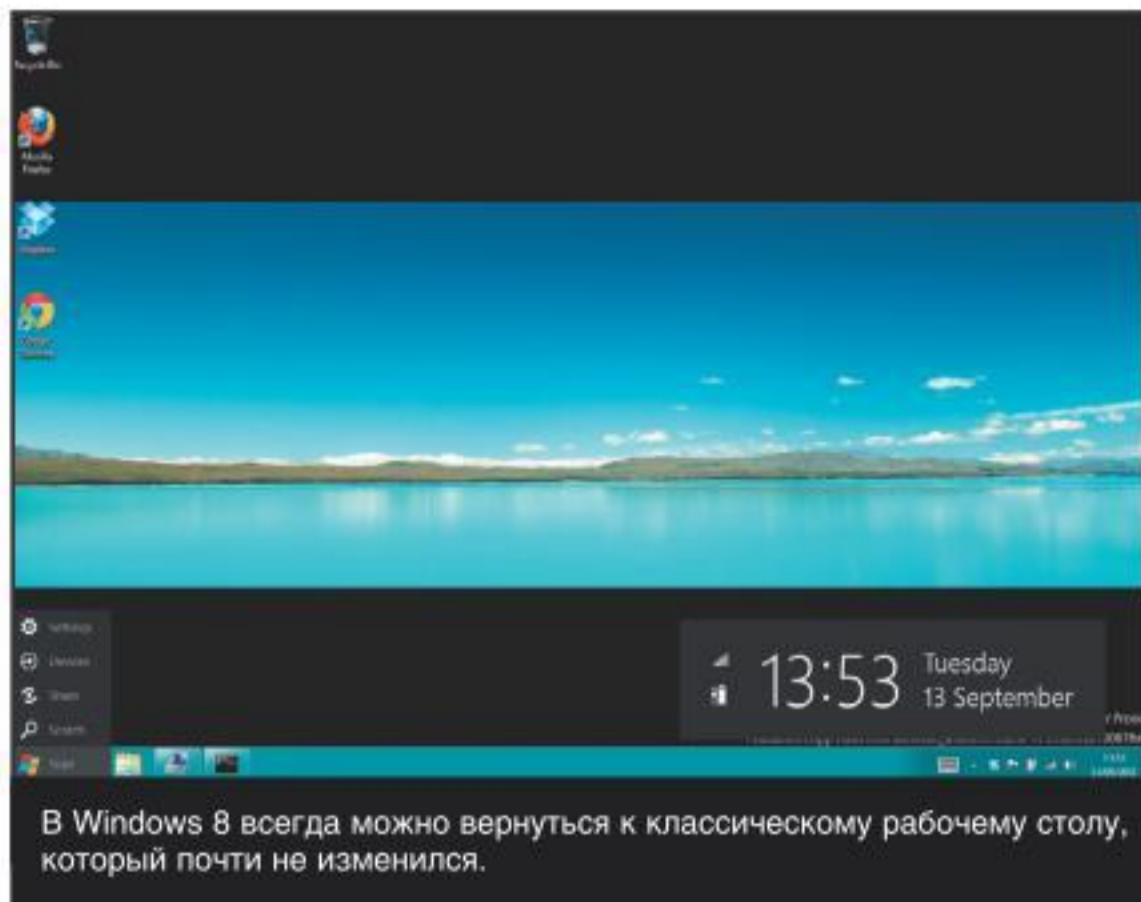
только зарегистрированным участникам специальных сетей TechNet для профессионалов, любителям ранних экспериментов приходилось качать программное обеспечение из торрентов. Теперь же все стало совершенно легально — примерные возможности Windows 8 находятся на расстоянии двух-трех кликов мышью. Стоит ли говорить, что за первый день будущую операционную систему скачали 500 тысяч раз? Обозреватели углубились

в исследования новых возможностей Windows, поиграли с измененным, заточенным под пальцы интерфейсом Metro UI, оценили скорость работы на различных устройствах и опубликовали свои рецензии.

Для начала — про системные требования. Компания Microsoft очень хочет, чтобы Windows 8 хорошо и быстро работала на маломощных планшетных компьютерах. Для этого разработчики готовят сразу две версии: для процессоров

x86 и для процессоров ARM. Производители оценили старания софтверного гиганта и наводнили выставку Build 2011 всевозможными планшетами, нетбуками и полноценными ноутбуками с предустановленной демонстрационной версией будущей программной среды. Microsoft никого не обманула, сказав, что Windows 8 будет прекрасно работать даже на самых маломощных машинках — нетбуках с Intel Atom первого поколения и 1 Гб опе-

В Монреале заработала новая компания **Tribute Games**, основанная выходцами из **Ubisoft** и **Eidos**. Некоторые из сотрудников студии успели поработать над **Deus Ex: Human Revolution**.



В Windows 8 всегда можно вернуться к классическому рабочему столу, который почти не изменился.

ративной памяти. Да что там один гигабайт, если один из энтузиастов успешно запустил Windows 8 на компьютере с 128 Мб оперативки!

Воодушевленные партнеры попробовали систему на всех своих устройствах — планшеты на ARM-процессорах NVIDIA Tegra 2, планшеты на гибридных процессорах AMD C-50, полноценные ноутбуки с самыми мощными компонентами и другие устройства бодро переворачивали страницы гламурного интерфейса Metro UI с интерактивными «тайлами», запускали полноценные приложения вроде Excel. Некоторые умудрились попробовать современные игры — как выяснилось, операционная система позволяет запускать трехмерные блокбастеры уже сейчас (и производительность игр в некоторых случаях даже выше по сравнению с Windows 7).

Незадолго до релиза демонстрационной версии по Сети прошел слух, что хваленый новый интерфейс Metro UI работает в виде отдельного приложения. Таким образом, сама операционная система якобы осталась почти без изменений. Разработчики опровергли эти слухи, сказав, что Metro UI наглухо вшит в ядро Windows 8 и волноваться за совместимость и другие связанные проблемы не стоит.

Среди важнейших новых особенностей операционной системы можно выделить обновленный браузер Internet Explorer, оптимизированный под управление при помощи пальцев, разбитую на две части

виртуальную клавиатуру, глубоко интегрированные облачные сервисы (например, интернет-хранилище SkyDrive) и многое, многое другое. Будущая версия Windows предложит сильно ускоренную загрузку благодаря гибричному режиму выключения: операционная система сохранит образ ядра на жесткий диск, отключив все процессы и работающие программы. При использовании флэш-винчестера это позволит ускорить загрузку с холодного старта на 30-70%. Разработчики продемонстрировали все на видео — Windows 8 действительно стартует за какие-то считанные секунды.

К слову, основной интерфейс операционной системы претерпел не так уж много изменений. Разработчики немного изменили дизайн рабочего стола, переделали панель «Пуск», добавили панель Ribbon в «Проводник» (аналогичный интерфейс был представлен еще в Microsoft Office 2007), изменили панель уведомлений (теперь там не будут всплывать огромные окошки) и так далее. Среди прочего изменился и легендарной «синий экран смерти». Точнее, цвет остался в деле, но теперь вместо непонятной тарабарщины туда выводится грустный смайлик и сообщение о том, что компьютер придется перезагрузить, — все так же неинформативно, но зато симпатично.

Напомним, релиз операционной системы состоится уже в следующем году. Хотя сама Microsoft пока еще не назвала точную дату.

ХИТЫ

НАШЕГО ВРЕМЕНИ

СЕРИЯ "BESTSELLER"

249 рублей*

выход серии

ноябрь 2011

ALIENS
vs
PREDATOR

RESIDENT EVIL

BORDERLANDS

BESTSELLER

реклама

три новых игры серии "BESTSELLER" - в продаже с ноября 2011

пополнение серии каждую первую пятницу - раз в два месяца.



Таблетка для ума

ШКОЛЫ ПО ВСЕМУ МИРУ ЗАДУМЫВАЮТСЯ НАД ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ПЛАНШЕТНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ ДЛЯ УЧЕБЫ



Осталось убедиться, что детки действительно учат уроки, а не просиживают лекцию за игрой в Angry Birds. Кажется, соблазн будет слишком велик.

Огромные, еле застегивающиеся и трещащие по швам портфели с толстыми учебниками, тетрадками, ручками, карандашами и физкультурной формой скоро уйдут в прошлое. Учебные учреждения по всему миру активно размышляют над использованием современных технологий в рамках обычных классов — вполне возможно, совсем скоро планшетные компьютеры и электронные устройства для чтения книг вытеснят грифель и линейку из круга привычных для каждого школьника вещей, а бумагу начнут изучать как устаревший инструмент хранения знаний. Азиатский регион, как это принято, догоняет прогресс в аспекте современных гаджетов намного быстрее остальных.

Министерство образования, науки и технологии Южной Кореи собирается потратить до \$2 миллиардов на закупку планшетных компьютеров для школьников по всей стране. По лану правительства уже в 2015 году все государственные учебные учреждения должны отказаться от бумажных учебников — школьники будут изучать лекционные материалы с экранов современных устройств. В данный момент инициатива властей уже начала действовать в экспериментальном режиме — ученики шестидесяти южнокорейских школ получили планшетные компьютеры и пользуются ими на уроках (устройства офици-

ально вписаны в учебную программу).

Что интересно, на фотографиях инновационных учебных классах чаще встречаются не столько Samsung Galaxy Tab и Apple iPad, сколько универсальные планшетные компьютеры класса Tablet PC с аппаратной клавиатурой и поворотным сенсорным дисплеем. Ученики взаимодействуют с системами при помощи цифровых ручек, слегка нагибаясь вперед над партой. Эксперты считают, что именно такие ноутбуки наиболее хорошо подходят для школ — они позволяют не только читать с экрана, но и быстро записывать комментарии, а также делать пометки

при помощи привычного устройства ввода.

Интеграция цифровых технологий в классы идет по всей Азии — говорят, Министерства образования Японии, Сингапура, Южной Кореи вступили в своеобразную гонку. Кто быстрее внедрит планшеты в учебные заведения, тот и получит титул самой технологически продвинутой нации. К примеру, ученицы женской средней школы Nanyang Girls' High School в Сингапуре уже начали пользоваться планшетными компьютерами Apple iPad и совсем не жалуются на недостатки ограниченной операционной системы. Совсем наоборот — детям очень нравится изучать интер-

Sony всерьез укрепляется после весеннего взлома PSN. Новым руководителем отдела безопасности компании назначен Филипп Райтингер, до этого работавший в том числе в Министерстве внутренней безопасности США.

SONY

Electronic Arts выпустит сиквел beat-em up'a Shank в начале 2012 года в сервисах XBLA, PSN и Origin. Вторая часть пополнится кооперативным режимом на выживание и сохранит стилистику оригинала.



Так выглядит прототип электронного ридера, который будет поставляться в российские школы.

активные учебные материалы. К примеру, одно из приложений для уроков биологии позволяет просматривать структуру человеческого мозга и нажимать на отдельные его составляющие, чтобы узнать больше. Соответствующие исследования показали, что благодаря планшетам дети начинают больше интересоваться чтением. Только представьте, какие перспективы открывают планшетные устройства в изучении сложных нитей ДНК. А химия? Школам больше не придется тратить деньги на закупку реагентов для лабораторий, ведь любой эксперимент можно произвести на экране планшета.

Азиатский преподаватель Жо Юн Дек из южнокорейской школы Sosu Elementary School мечтает, что когда-нибудь, в не таком отдаленном будущем его ученики смогут погружаться в виртуальную реальность и лично встречаться с Людвигом ван Бетховеном или Абрахамом Линкольном.

Цифровая инициатива характерна не только для азиатских прогрессоров — владелец американской медиаимперии News Corp Руперт Мердок собирается вложить деньги в развитие технологий для обучения. Господин Мердок считает, что учебные классы почти не изменились со времен викторианской эпохи — это последний рубеж на пути к цифровой революции. Вовлечен-

ность крупнейшего медиамагната может означать, что совсем скоро бурное развитие школьных планшетов начнется и в США. К слову, некоторые американские школы уже давно используют Tablet PC в своих классах.

Конечно, инициатива вызывает некоторые опасения: аналитики считают, из-за повсеместного распространения беспроводных сетей для доступа в интернет дети начнут отвлекаться от интересных учебных пособий для того, чтобы быстренько проверить стену в Facebook или пожаловаться на учителя в Twitter. Психолог Ки Линь уверен, что школы не должны забывать о своем прямом предназначении — продвижение цифровых гаджетов может нанести вред системе образования.

Тем временем схожий эксперимент начнется и в России. В конце августа глава корпорации «Роснано» Анатолий Чубайс показал Владимиру Путину прототип первого российского планшета для школ. Правда, устройство с объявленной ценой 12 000 рублей оказалось вовсе не планшетным компьютером, а скорее обычным электронным ридером с монохромным экраном, да и российских нанотехнологий в нем не так много. На самом деле эта читалка — разработка американской компании Plastic Logic. Однако «Роснано», по словам Чубайса, вложила в американского партнера уже около 150 миллионов долларов и пла-



Кто из тех, кому сейчас сильно за двадцать, не помнит этих страниц? Цветные иллюстрации в учебниках порой значат для детского восприятия больше, чем сухой текст. А экран читалки Plastic Logic — монохромный.

нирует открыть в России фабрику для производства электронных ридеров. Общий объем инвестиций «Роснано» в этот проект составит 700 миллионов долларов.

На первых порах внедрение электронных ридеров в школах

будет проводиться в четырех-пяти регионах страны. Производством первой партии будет заниматься Plastic Logic, так как российский завод к тому времени еще не будет запущен, — пуск запланирован на 2014 год.



Конгломерат **Viacom** требует от своего бывшего подразделения **Harmonix (Rock Band)** 131 миллион долларов. Обоснована эта цифра тем, что якобы именно столько введенная в заблуждение Viacom переплатила за студию.



Лео из джунглей

КОМПАНИЯ HP БРОСАЕТ БИЗНЕС ГОТОВЫХ КОМПЬЮТЕРОВ, ЗАКРЫВАЕТ ЛИНЕЙКИ СМАРТФОНОВ И ПЛАНШЕТОВ



Решение закрыть разработку планшетов, смартфонов и мобильных операционных систем смотрится вполне логично, но из головы никак не выйдут те \$1,2 миллиарда, которые потратила HP, чтобы приобрести наработки Palm.

Когда в начале года в интернете появились слухи о предстоящем уходе компании HP с рынка персональных компьютеров, многие лишь пожалели плечами. Да разве же может один из динозавров бизнеса отказаться от основного подразделения, ежегодно приносящего многие миллиарды долларов дохода? Компания HP быстро отреагировала на жужжание профильной прессы — в марте 2011 года производитель опроверг слухи и сообщил, что не собирается отказываться от своей базовой стратегии по продвижению персональных систем в современном, полностью цифровом мире. Что ж, видимо, представители североамериканского

гиганта немного лукавили. В середине августа появилось официальное подтверждение давно обсуждаемых событий: HP собирается продать или как минимум отделить подразделение Personal Systems Group (PSG) от основного бизнеса и сконцентрироваться на узком, но до ужаса прибыльном корпоративном сегменте. Прицепом будут закрыты вполне себе перспективные разработки в области смартфонов, планшетных компьютеров и мобильных операционных систем. Сказать, что IT-ориентированный мир содрогнулся от новостей, — значит, не сказать ничего. В своем официальном пресс-релизе, полностью посвящен-

ном глобальному изменению стратегии, компания HP рассказывает о том, что подразделение PSG принесло более \$40 миллиардов дохода в 2010 финансовом году — несмотря на падения популярности персональных компьютеров, бизнес остается крайне прибыльным. Другое дело, что ради кругленьких сумм приходится справляться с ожесточенной конкуренцией, бороться за каждого клиента, лезть из кожи вон, чтобы предоставить наиболее низкую цену при максимальной производительности. В итоге продажи полноценных систем уже не кажутся HP такими привлекательными — постоянная гонка за сердцами миллионов привела к искаже-

нию так называемой маржи (разницы между отпускной ценой и себестоимостью). Если говорить простым языком, зарабатывать на продажах компьютеров стало слишком сложно: чтобы добиться \$40-миллиардных доходов, компании приходится реализовывать миллионы компьютеров во всех ценовых диапазонах. Видимо, желание сбить нерентабельный бизнес назрело уже достаточно давно, однако управляющий персонал все никак не мог решиться. Все изменилось с приходом нового президента и главного исполнительного директора Лео Апотекара. Господина Апотекара пригласили в 2010 году — совет директоров официально пред-

Microsoft переборщила с банами в Xbox Live и задела в том числе невинных пользователей. Ошибка, вызванная сбоями в программном обеспечении, уже устранена. Пострадавшие получили три месяца бесплатной подписки на Xbox Live Gold и 1600 Microsoft Points.

XBOX
LIVE

Студия **Kaos** прекратила существование, и разработка следующих частей **Homefront** перешла оттуда в британское отделение **Crytek**. **Homefront 2** выйдет не раньше 2013-2014 гг. и будет использовать третью версию CryENGINE.



Итоговое решение HP по поводу линейки персональных компьютеров пока известно, наверное, только самым высокопоставленным сотрудникам компании. Как бы там ни было, системам, видимо, осталось недолго.

ставил нового начальника 30 сентября, а уже 1 ноября того же года он вступил в должность. Ранее новоявленный босс работал исполнительным директором немецкой компании SAP AG, занимающейся созданием программного обеспечения для корпоративного использования. Вполне возможно, именно поэтому совет директоров HP положил глаз именно на него — компания собирается с головой уйти в аналогичный бизнес, так что им нужен был человек, знакомый со всеми необходимыми процессами не понаслышке. Дру-

гой вариант — именно Апотекер предложил перепрофилировать HP.

Стоит уточнить, что разработчик еще не определил путь выхода из бизнеса персональных компьютеров: управляющий состав подумывает над отделением PSG в отдельную компанию, которая будет работать отдельно от основного блока. Судя по всему, именно так и поступит HP в том случае, если подразделение не купит кто-нибудь очень богатый и очень заинтересованный в бизнесе персональных компьютеров. Во время изначаль-

ного анонса в прессе прошел слух, что покупателем может стать Samsung, — далеко не у всех найдется несколько миллиардов долларов свободных денег, чтобы выкупить настолько серьезное подразделение у HP, и эксперты уверены, что у корейской компании такие деньги есть. Да только нет желания. Представители Samsung уже связались с прессой и сообщили, что не будут выкупать PSG.

Намерение закрыть разработку смартфонов и планшетов под управлением операционной системы webOS, пару лет

назад купленной за \$1,2 миллиарда вместе с компанией Palm, теперь выглядит вполне обоснованно — устройства не вписываются в новую стратегию HP. Компания собирается отказаться от «железа» в пользу прибыльных корпоративных сервисов и программного обеспечения. Напомним, примерно так же поступила компания IBM в 2004 году: некогда успешный сборщик компьютеров для розничных покупателей распродал «аппаратные» подразделения и углубился в корпоративный сегмент без каких-либо негативных эффектов.



Полиция арестовала 23-летнего жителя штата Аризона Коди Эндрю Кретсингера, которого подозревают в участии в хакерской группировке LulzSec и организации атак на Sony. Также недавно были взяты под стражу еще 5 человек: кто-то из них, как полагают следователи, может представлять одного из лидеров LulzSec, скрывавшегося под псевдонимом Sabu.



Intel-лигентная провокация

ПРОИЗВОДИТЕЛИ ПОДХВАТИЛИ КОНЦЕПЦИЮ INTEL ULTRABOOK И ПРЕДСТАВИЛИ НЕСКОЛЬКО ИНТЕРЕСНЫХ МОДЕЛЕЙ НОУТБУКОВ



Acer Aspire S3 сразу же назвали клоном Apple MacBook Air, и, что греха таить, сходство действительно есть.

Бесконечные разговоры о ноутбуках ближайшего будущего не прошли даром, компании Intel все же удалось продвинуть свою концепцию Ultrabook среди производителей мобильных компьютеров. Прошедшая выставка Intel Developer Forum, а также несколько других конференций были завалены концептами и уже вполне готовыми моделями тонких, легких, при этом достаточно быстрых устройств. Сама Intel тем временем не сбавляет темп и анонсирует все новые технологии, «фишки» и особенности будущих конфигураций.

Позволим себе напомнить, Intel Ultrabook — это разработанные компанией Intel спецификации для создания компактных ноутбуков, которые смогут конкурировать с устройствами на основе процессоров ARM, а также тончайшими алюминиевыми красавцами Apple MacBook Air. Такие системы предложат покупателям стильные корпуса с применением современных матери-

алов, скоростные жесткие диски на основе флэш-памяти, длительную работу от аккумулятора и экономичные модификации процессоров Intel Core i3, Core i5, Core i7. Что характерно, базовые модели Ultrabook должны стоить менее \$1000 — такова воля царя, компании Intel. Поколения ноутбуков на основе обозначенных спецификаций жестко привязаны к поколениям процессоров Intel: каждая следующая волна устройств будет появляться сразу же после релиза каждой новой процессорной микроархитектуры. Впрочем, первое поколение Ultrabook от различных компаний уже должно лежать на полках магазинов в то время, как вы читаете эти строки.

Одной из первых свою тонкую систему представила компания Acer — один из самых крупных поставщиков мобильных компьютеров анонсировал тончайшую серию Aspire S3. Ноутбук очень похож на MacBook Air благодаря алюминиевой крышке,

сверхтонкому профилю и огромному тачпаду сразу под островной клавиатурой. Ноутбук толщиной 13,3-дюймовым дисплеем, одним из процессоров Intel Sandy Bridge (в зависимости от выбора покупателя), твердотельным накопителем на основе флэш-памяти, всеми необходимыми портами, включая USB 3.0 и HDMI, а также беспроводными контроллерами Bluetooth 4.0 и Wi-Fi 802.11n. Что характерно, пресса восприняла Aspire S3 без энтузиазма — производителя обвинили в подробном копировании «яблочного» ноутбука, а такие фокусы сейчас совсем не в почете (к тому же производитель может получить неприятный подарок в виде иска от Apple).

Второй Ultrabook представила компания Lenovo. Компания, в свое время перекупившая ноутбучное подразделение у самой IBM, показала 1,34-килограммовый компьютер U300s. Система толщиной 14,9 мм задействует

SSD емкостью вплоть до 256 Гб, до 4 Гб оперативной памяти, процессор Intel Core i5-2467M или Core i7-2667M. Устройство выполнено в виде алюминиевой книги с оранжевой обложкой — внутри спрятан большой стеклянный тачпад, фирменная и, как говорят, крайне удобная островная клавиатура Lenovo и другие приятности. Среди особенностей можно выделить встроенную поддержку беспроводной технологии Intel Wireless Display, которая позволяет с божьей помощью передавать HD-видео на домашний телевизор без лишних кабелей. Единственное, с чем подкачала Lenovo, так это с ценой — базовая конфигурация U300s будет продаваться за \$1195. Как-то совсем не по заветам Intel и почти на уровне с MacBook Air аналогичной диагонали.

Один из самых мощных ультрабуков готовит японская Toshiba. Разработчик анонсировал ноутбук Portege Z830 в корпусе из прочного и приятного на ощупь магниевого сплава, с 13,3-дюймовым дисплеем, процессором Intel Core i7 и 6 Гб оперативной памяти. При всем этом компании удалось уместить под крышку аккумулятор с восемью ячейками — ноутбук гарантированно продержится в течение всего рабочего дня. Ноутбуки Portege Z830 появятся в ноябре по цене от \$1000 за базовую модель.

При всем этом компания Intel уже смотрит в будущее и обещает массу всего интересного. Первая волна Ultrabook лишь открывает новый форм-фактор — в дальнейшем все идеи разовьются. К примеру, с выходом процессоров на основе микроархитектуры Haswell подобные системы научатся жить до 10 дней в режиме ожидания, включаться за считанные секунды, заряжаться от солнца и даже рассказывать владельцу о своем местонахождении в случае беды (Intel трудится над технологией вместе с McAfee). В общем, скушать не придется.



I Am Alive официально перевоплотилась в скачиваемую игру для XBLA и PSN. В новом формате выход экшена, анонсированного еще на E3 2008, ожидается предстоящей зимой. PC среди платформ больше не упоминается.



Версия Psychonauts для Steam неожиданно обновилась. Знаменитая игра Тима Шейфера получила ачивменты и облачные сохранения; также местами в ней изменился баланс. Кроме того, стал доступен порт Psychonauts для Mac OS X и приложение для iOS The Psychonauts Vault Viewer с комментариями разработчиков.

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
1 ноября	GoldenEye 007: Reloaded	HD-версия Wii-ремейка самого известного шутера для Nintendo 64. Если вы запутались, то просто знайте: это неплохая игра про Джеймса Бонда (360, PS3).	75%
1 ноября	Sonic Generations	Два Соника — современный и 16-битный — встречаются в одной игре в честь своего двадцатого дня рождения (360, PS3, 3DS).	70%
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
8 ноября	L.A. Noire	PC-версия противоречивого, но тем не менее любопытного детектива, рассказывающего о взлетах и падениях молодого сыщика Коула Фелпса (PC).	75%
11 ноября	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda Softworks продолжает шлифовать до блеска свою главную ролевую серию. Революции не ждите, но как минимум мы должны получить хорошее развитие идей четвертой части игры (PC, 360, PS3).	85%
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	Jurassic Park: The Game	Сложно представить Telltale Games, производителя хороших, но мультяшных квестов, в роли авторов более-менее серьезной игры по мотивам спилберговского фильма о динозаврах (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%
22 ноября	Serious Sam 3	2011-й явно войдет в историю как год возвращения классических безбашенных шутеров. Очередной возвращенец — Серьезный Сэм. Встречайте (PC, 360, PS3).	75%
Ноябрь	The Lord of the Rings: War in the North	Экшен в понятной какой вселенной отправит игроков в северные земли Средиземья. Авторы особенно напуганы на то, что это будет самая жестокая игра по мотивам «Властелина Колец» (PC, 360, PS3).	70%
Осень	DotA 2	DotA от модификации для Warcraft 3 доросла до полноценной игры. Затмит ли вторая часть популярность первой? (PC)	85%
Осень	Stronghold 3	Кто бы мог подумать, что популярная некогда замкостроительная стратегия Stronghold все еще живее всех живых? (PC)	70%
Осень	Torchlight 2	Пока Blizzard все никак не может доделать свою Diablo 3, Funik Games скоро выпустит уже вторую часть весьма качественного дьябло-клона (PC).	75%
20 декабря	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).	90%
31 января 2012	Final Fantasy XIII-2	После событий первой серии FFXIII Лайтнинг куда-то пропала, и расколованная сестренка Сера отправляется на ее поиски (360, PS3).	85%
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 Клэнси продолжают радовать нас рассказами о доблестных спецназовцах недалекого будущего (PC, PS3, 360, Wii, PSP, DS).	75%
Март 2012	Max Payne 3	Макс Пейна нарядили в майку-алкашку и превратили в Брюса Уиллиса. Фанаты негодуют, а все остальные гадают, что же из этого получится (PC, 360, PS3).	—
Начало 2012	Counter-Strike: Global Offensive	Всемирно известная «контра» в представлении не нуждается. Новая версия будет красивее, дружелюбнее к новичкам и выйдет не только на PC, но и на приставках (PC, 360, PS3).	80%
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
Ace Combat: Assault Horizon	К игре уже прилепили прозвище «Modern Warfare в воздухе». Похоже, нас действительно ждет потрясающе зрелищный авиасимулятор (360, PS3).	90%
Battlefield 3	Полноценный Battlefield нового поколения с разрушаемостью и невероятно красивой графикой. Надеемся, игра не повторит ошибок первого Crysis (PC, 360, PS3).	ХИТ
Dance Central 2	Продолжение самой лучшей игры для Kinect. Неплохой способ научиться танцевать и развлечь гостей на вечеринке (360).	80%
Dark Souls	Идейный наследник ролевой игры Demon's Souls станет масштабнее, глубже, разнообразнее и, наверное, еще сложнее предшественника (360, PS3).	90%
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%
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%
Football Manager 2012	Очередная итерация известного футбольного менеджера. Фанаты порадуются обещанным разработчиками восьмистам улучшениям игры, а остальные, как и раньше, покрутят пальцем у виска (PC).	85%
Forza Motorsport 4	Главная гоночная игра на Xbox 360 — западный ответ дерзкому самураю Казунори Ямаути и его Gran Turismo 5 (360).	80%
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%
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%
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%
The House of the Dead: Overkill Extended Cut	Самая пошлая, непolitкорректная и смешная игра для Wii перебирается на PS3. Ура! (PS3)	90%



* 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.

Игорь Асанов

Жанр

Экшен-RPG

Издатель

Electronic Arts

Разработчики

38 Studios

Big Huge Games

Платформы

PC, Xbox 360, PS3

Дата выхода

7 февраля 2012 года

В королевстве, где все тихо и складно

Кен Ролстон, главный идеолог Morrowind и Oblivion, адаптирует фэнтезийные RPG для поколения God of War. «Игромания» провела за его новой игрой три часа.

ЧТО?

Kingdoms of Amalur: Reckoning

ГДЕ?

Гилфорд, Великобритания

Если вдуматься, авторам Kingdoms of Amalur: Reckoning, не меняя ничего в заплесневевшем RPG-жанре, очень ловко удалось обойти почти все его глупые условности. Ведь в мире игры, где все живое подчиняется определенной с рождением судьбе, есть только один человек, который может сам решать, что ему делать завтра, — это главный герой. Поэтому, когда мы (повинуясь выработанным годами рефлексам), заходя в заполненную народом таверну, первым делом начинаем крушить мечом бочки в поисках золота, возмущаться бездейст-

вию окружающих NPC как-то даже не хочется. Такова, в конце концов, их судьба — тихонько пить свой эль и не высовываться.

Воют воет, что твои упокойники

Примерно то же впечатление производит и сама игра — все это мы, казалось бы, видели в миллионе других RPG, но авторы Amalur воспроизводят все ключевые моменты жанра с такой же любовью, как герои фильма «Перемотка» переснимали на любительскую камеру культовые голливудские боевики. И делают это с одной, впол-

не благородной целью — увлечь жанром тех, кто пришел сюда не из The Elder Scrolls, а, к примеру, из God of War.

Дружелюбность игры сразу бросается в глаза — выглядит Amalur почти как Fable. Такие же уютные луга с маковой порослью, избы на курьих ножках, дороги из желтого кирпича, пастельная гамма, как будто нарисованные акварелью герои и совсем не страшные монстры.

Правда, Amalur не досталось главного, за что мы любим Fable, — типично английского юмора. Тут все серьезно: обнаружив себя в Колодце душ посреди горы

трупов, героиня (в нашем случае — девушка с косой Юлии Тимошенко; но вообще внешность, пол и расу можно выбирать самому) в течение ближайших пяти минут узнает, что воскресла из мертвых ради того, чтобы спасти мир от смертельной опасности. Потому что сделать это может только избранный, у которого нет судьбы. Посреди разговора с ученым гномом, сообщивший нам эти волнующие подробности, магический Колодец душ начинает рушиться, и нам приходится срочно искать выход наружу.

Здесь из темноты выползают первые враги, и мы проверяем в



Лучшее слово для описания графики Amalur — уютная.



Для того чтобы ворочать в руках такой меч, нужно сперва прокачать силу персонажа. Иначе вас сожрут, пока замахиваетесь.

Все увиденные нами «города» выглядели примерно так. Есть ли в игре столицы с широкими проспектами — пока загадка.



действию боевую систему. Она больше похожа на консольные слэшеры (мы играли на геймпаде Xbox 360), чем на хардкорные RPG. Все работает буквально на двух кнопках (плюс магия и блок), есть два вида оружия — основное тяжелое (мечи, топоры, посохи) и легкое альтернативное (луки, кинжалы). Во время боя стройная героиня подбрасывает грузных мужиков в воздух, жарит их электрическими разрядами, добывает лежачих, а при накоплении достаточного количества ярости переходит в «режим расплаты» (Reckoning mode). Тут время замедляется, краски смазываются, а враги почти что застывают на месте — самое время выбрать того, что крупнее, и добить его при помощи QTE. Также доступен и стелс: к одиноким врагам можно подкрадываться со оспины и убивать их кинжалом, если он у вас есть. Более-менее прокачав эту способность, можно добиться того, что враги перестанут видеть крадущегося героя, даже находясь с ним лицом к лицу. Впрочем, это вполне мог быть и баг превью-версии.

После нескольких десятков убийств на сцену выходит первый босс — огромный каменный тролль. Он кидается в нас булыжниками размером с «Оку», атакует в прыжке и сотрясает землю, в то время как мы подрубаем ему ноги и добываем при помощи все тех же простеньких QTE-комбинаций. Все происходящее настолько похоже на все тот же God of War, что о необходимости чинить поврежденные доспехи или готовить себе лекарство из экстрактов собранных цветов как-то даже забываешь.

Если есть там соловьи — то разбойники

А делать это нужно. В отличие от простенькой адвенчуры Fable, Amalur свято чтит свои RPG-корни и позволяет до одури заниматься разветвленной прокачкой, сбором добычи (новые кожаные перчатки могут выпасть даже из убитого волка) и ковыряться в почти безразмерном инвентаре.

Однажды, словив проклятие за неудачный взлом тайника (сам про-

цесс обставлен в виде мини-игры), мы по всему лесу носились в поисках волшебного амулета, который мог его вылечить, но были задраны парой обычных медведей. В отличие от слэшеров, на которые похожа боевая система игры, тут не получится победить сильных монстров только за счет ловкого нажатия на кнопки. Нужно прокачиваться и искать спрятанное мощное оружие — его можно купить и за деньги в городах, но в начале цены казались неподъемными.

Первый же встреченный на пути город выглядел как деревня из десяти изб, по которой туда-сюда разгуливали NPC с пустыми глазами. Авторы Amalur, несмотря на присутствие дизайнера Morrowind и Oblivion Кена Ролстона, особо не заморачиваются с симуляцией жизни. Солнце никогда не зайдет, а квестодатели так и будут вечно стоять на своем месте, каждый раз обращаясь к вам осточертевшим: «Привет, странник!» В игре вообще не чувствуется всего того, чем обогатилась RPG со времен выхода Mass Effect: во время диалога нельзя послать произвольного персонажа к черту, нельзя (по

крайней мере, в первые часы игры) брать себе напарников на свой вкус — единственный компаньон выдается по сюжету, говорить с ним толком не о чем, и главный герой (или героиня) всю игру не открывает рта.



При всем при этом у игры есть свое обаяние — после выхода из нее всегда хочется вернуться обратно. Возможно, дело в очень уютном, словно взятом из детских сказок, акварельном дизайне и красивейшей музыке Гранта Киркхопа — композитора, написавшего саундтреки к лучшим играм студии Rare (Perfect Dark, Donkey Kong 64, Viva Pinata). Так или иначе, но с The Elder Scrolls 5: Skyrim конкурировать тут никто особо не собирается — Amalur явно проще и линейнее. Но и вопрос, ради чего все-таки Кен Ролстон (в Гилфорде, к сожалению, отсутствовавший) вернулся в игровую индустрию, тоже будет слегка глотать нас до февраля, на который и запланирован релиз. ■

Алексей
Макаренко

Жанр
МОБА

Издатель/
разработчик

Nival

Мультиплеер

Интернет

Платформа

PC

Дата выхода

2012 год

Мальчишки и девчонки, а также их родители

Nival делает МОБА с огромными жабами, Змеем Горынычем, «Зумой» и социальными элементами

ЧТО? *Prime World* — онлайн-овая тактика, стратегия, ролевая игра и даже «Зума»

ГДЕ? Московский офис *Nival*

Еще два-три года назад, вбив в поисковике слово «моба», вы могли узнать лишь об африканском народе, проживающем на севере Того. Копнув чуть глубже, вы бы выяснили, что представители этого племени специализируются на разведении коз и цесарок,

умеют выращивать кофе и рады продать туристам свои сермяжные украшения из шерсти, лиан и глины. Разумеется, по спекулятивной цене — на внутренних рынках эти безделушки стоят в сотни раз дешевле. Изучив проблему еще глубже, вы бы открыли для себя, что моба

очень милые и дружелюбные люди, но если турист путешествует один, да еще и станет вести себя непочтительно — скажем, откажется покупать дорогие цапки, — его могут и наказать. Например, проткнуть традиционным копьем из ветки дерева лимбали или изрешетить

из не менее традиционного в Африке АК-47.

Сегодня, напечатав «моба» в строке поиска «Яндекса», вы рискуете узнать не только о забавном африканском народе, но и о новом, набирающем популярность игровом жанре. В переводе с английского МОБА — Multi-



Сражение двух самых симпатичных дам в игре — Царицы Ночи (Донты) и Рыжего Хвоста (Адорния).



Борьба Изобретателя и Предводителя. Изобретатель поставил две турели, но и они не помогут сдержать натиск.

player Online Battle Arena. Родоначальником направления стала карта Defense of the Ancients для Warcraft 3. Когда DotA начала раз за разом занимать первое место в чартах, многие разумно решили, что идею пора вывести за тесные, уже порядком запылившиеся рамки WC3 и сделать не просто карту, а самостоятельную игру. Так появились Demigod, Heroes of Newerth, League of Legends, Bloodline Champions и еще несколько менее известных проектов.

В Nival делают собственную MOBA, а заодно перекраивают жанр, по-новому трактуют, казалось бы, устоявшийся геймплей и попутно нанизывают игру на социальный шампур. Чтобы разобраться, что представляет из себя Prime World, мы отправились в московский офис студии, расположенный неподалеку от «Октябрьского поля».

Чувства и логика

Столичное отделение «Нивала» занимает два этажа большого бизнес-комплекса. По стенам развешаны арты в рамках, на них игры, в разное время выпущенные компанией, — «Демииурги», пятые «Герои», «Операция: Silent Storm», «Аллоды». В уютной маленькой кухне нам заваривают вкусный натуральный кофе и просят немного подождать.

Prime World — игра командная, разработчики почти каждый вечер остаются после работы и играют до позднего вечера. Не потому что надо, а просто по фану.

Мы собираемся в самой большой комнате и садимся за компьютеры. Ниваловцы объясняют, что нас ждет схватка пять на пять. Почти все участники действия собрались в одном помещении, лишь двоим не хватило места, и они будут играть из другой комнаты, общаясь со своей командой по скайпу.



Воевода сражается с Чудью — нейтральными монстрами на карте.

В нашей комнате на стене висит большая табличка с двумя стрелками. Налево — Докты, направо — Адорнийцы. Это две игровые расы. По сюжету в мире Prime World произошла глобальная катастрофа: в пространство выплеснулось вещество — титульный прайм, — которое в больших концентрациях вызывает сложносочиненные мутации, а в малых способствует развитию у людей и животных магических способностей. Помимо этого прайм еще и отличный источник энергии.

В разных регионах новый ресурс начали использовать по-разному. На севере он дал толчок техническому прогрессу, там сформировалась Империя Доктов — некий аналог современного европейского общества. На юге прайм растворялся в воздухе, в результате рождалось много людей с магическими мутациями. Так родилось Королевство Адорния — страна снедаемых страстями магов.

Механика социума

Запускаем клиент, нас просят зарегистрироваться через

свой Facebook-аккаунт. Из социальной сети Prime World берет информацию о половой принадлежности, а заодно позволяет приглашать в игру друзей, сбиваться в группы, а в дальнейшем еще и рассказывать всем о своих достижениях.

Запрыгиваем в замок, выполняющий в том числе функцию лобби, — и без промедлений отправляемся в бой. Арена представляет собой квадратную карту в изометрии. Внизу слева — наша база, вверху справа — база противников. Между цитаделями проложено три пути. Центральный (главная линия) и два по краям. На каждой базе через небольшие промежутки времени рождаются юниты-солдаты (крипы), которые тут же устремляются в стан противника. Управлять крипами нельзя, но можно активно им помогать. Поддержкой занимаются управляемые игроками герои. У каждого — тридцать шесть слотов ак-

тивных и пассивных талантов (умений, способностей, абилок... называйте как хотите), шесть уровней по шесть слотов в каждом. Девять талантов уникальны для каждого героя, остальные — общие.

Скажем, только герои Тень и Невидимка могут автоматически скрываться от глаз противника и делать невидимыми своих





Воевода и Мейдзин (в вихре) на подступах к адорнийской базе.



Царица Ночи, Предводитель и Повелитель Нрыс: одна сторона атакует башню, другая защищает. Нападать на вышки без поддержки крипов — смертельное занятие.



Ронот защищает башню от Воеводы и Дуэлянта.

союзников. А обрушить на врага цепь молний способны лишь Молниеносный и Громовержец — это их уникальные таланты.

А вот «быстрота» (+4 скорости), «просвещенный

разум» (+5 разума) или «портал» (возможность мгновенного перемещения в указанную точку на родной земле) — таланты универсальные, ими могут пользоваться все персонажи. Таланты можно и нужно сочетать. Например, талант «вдохновение милосердия» у Жрицы сам по себе непосредственного действия не имеет. Одна-

ко, будучи активированным, он усиливает другие способности этого персонажа: по силе, по продолжительности действия или по количеству одновременно атакуемых врагов. Точно так же талант «метель» у Вьюги наносит противнику значительно больший урон, если цель сначала заморозить талантом «вечность». Сыгранные команды становятся грозной силой: один игрок парализует цель, другой громит ее в ближнем бою, а третий, не вступая в бой самостоятельно, стоит позади и лечит товарищей. Эффективность талантов усиливается за счет характеристик героев — физический урон зависит от силы, магический — от разума. Однако бывают и исключения: например, урон таланта «удар героя» у Бессмертного зависит от проворности персонажа, которая, в свою очередь, влияет на скорость атаки.

В начале раунда таланты неактивны. Чтобы включить их, нужен прайм, который выдается за уничтожение героев, крипов или построек противника, а также за помощь соратникам, да и просто с течением времени. Накапливаете прайм, тратите его на активацию талантов, с их помощью начинаете еще эффективней уничтожать врага, зарабатываете еще прайм, получаете доступ к более мощным талантам и так раз за разом. На протяжении одного раунда каждый герой совершает маленькую эволюцию от беспомощного юнца до настоящего берсеркера.

Все эти свистопляски нужны для одного — продавить оборону противника и сровнять с

землей главное здание на его базе. Но сделать это непросто, на пути к вражеской цитадели поджидает масса неприятностей. Башни противника поливают огнем, приходится дожидаться волны своих юнитов и атаковать огненные турели толпой. Вражеские крипы так и норовят грызнуть за пятки, их нужно своевременно поджаривать и отвлекать. Герои обходят с тыла или наваливаются гурьбой... да еще и расставленные на дорогах знамена приходится постоянно захватывать: под знаменем образуется зона своей земли; выглядит это как скоростной терраморфинг — только что была пустыня, и вот уже зеленеет трава, цветут цветочки. На своей земле союзные герои получают преимущество, но и времени на захват знамен уходит немало.

Практическая математика

И это только вершина айсберга. В Prime World очень сложная механика; чтобы описать все тактические и стратегические моменты, уловки, приемы и хитрости, которые можно применять в игре, не хватит и целого журнала. Главное не это, а то, что вся эта хитроумная математика складывается в простой и увлекательный геймплей.

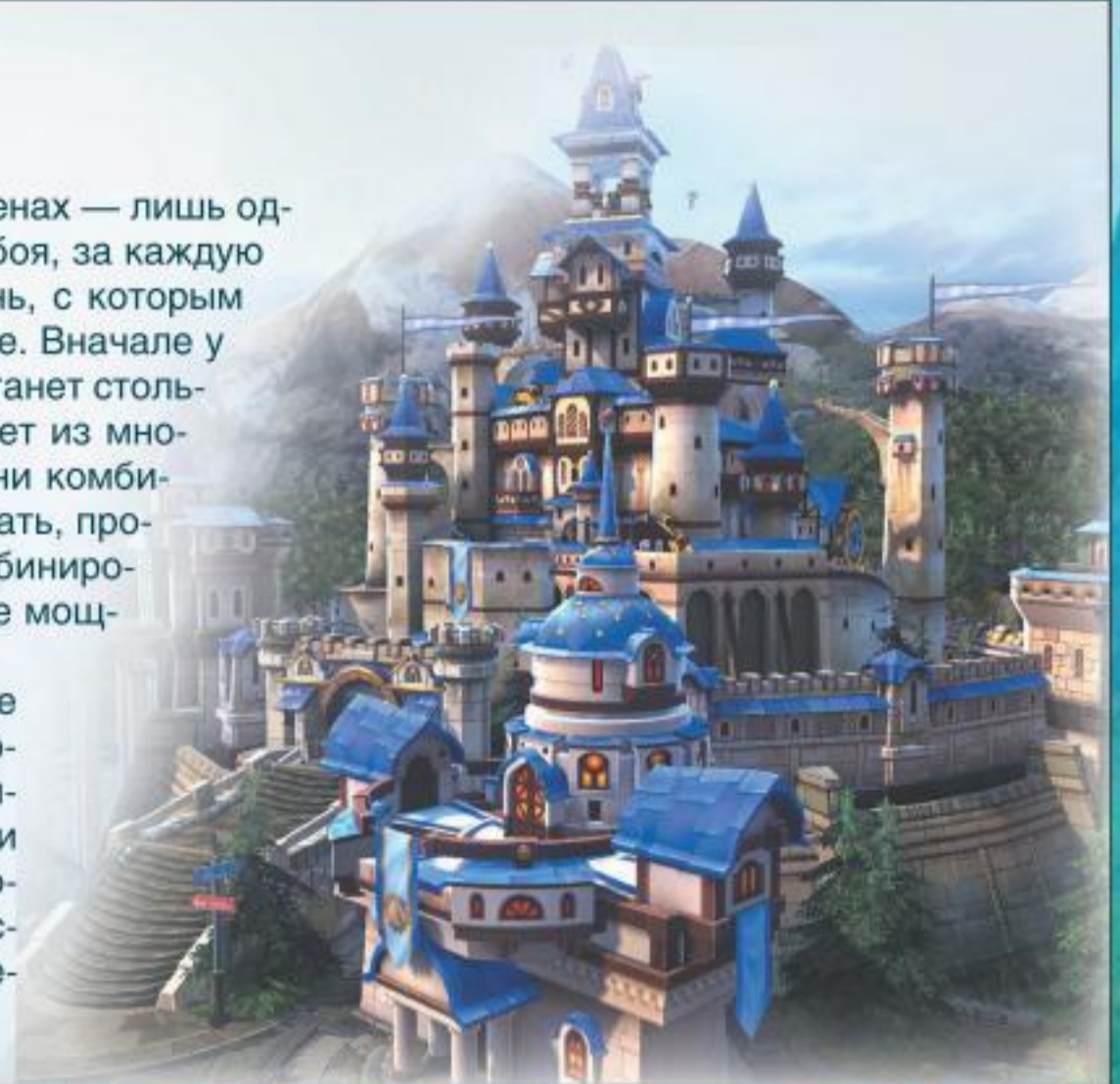
Вот по центру несется толпа крипов в сопровождении тяжелого воина — Воеводы — и Целительницы Доктов. Вот они сносят башню, вот из подлеска с диким воплем выныривает адорнийский Громовержец, летящий на положенном плащмя огромном мече, и начинает жарить всех ударами грома. Докты орут в микрофон, требуя поддержки, но свои не успевают, вместо этого на арену выпрыгивает лягушка-переросток с карликом на горбу (это в бой ворвался Болотный Царь), подтягивает к себе доктскую Целительницу — прямо языком — и снимает у нее значительную часть здоровья. За соседним столом кто-то ехидно хихикает. Докты отступают, уходят под прикрытие сторожевой башни и начинают спешно лечиться.

По правому флангу удалось организовать прорыв за счет того, что Целительница (за нее играет одна из художниц «Нивала») спасла Воеводу гендерным талантом. В Prime World герои, управляемые игроками разных полов, оказавшись рядом, позволяют спасти друг друга на краю гибели. Отправившись на бой, скажем, со своей подругой

Замок на замке

В отличие от большинства MOBA, в Prime World битвы на аренах — лишь одна из граней игры. Помимо микроэволюции героев на поле боя, за каждую битву они получают очки опыта и наращивают свой уровень, с которым получают очки умений, то есть развиваются от битвы к битве. Вначале у каждого есть всего несколько талантов, но со временем их станет столько, что придется перед каждым боем составлять удачный сет из множества умений. Против одних противников эффективны одни комбинации, против других — совсем иные. Таланты можно покупать, продавать, ими можно обмениваться и даже в дальнейшем комбинировать между собой (в результате может получиться как более мощный, так и более слабый талант).

Разработчики акцентируют внимание на том, что в Prime World можно играть как в макростратегию, практически не появляясь на аренах. В версии, которую тестировали мы, в замке было только здание, где можно было снаряжать героев, и две бани, куда воины отправлялись восстанавливать силы после подвигов. Но места вокруг еще столько, что туда запросто можно поместить еще с десятков различных строений. Некоторые из них появятся во время бета-тестирования.



или сестрой, вы получите небольшое преимущество.

В этот момент еще одна Целительница стоит на базе и играет в головоломку, напоминающую «Зуму», — за успешные действия тут дают различные магические свитки, которые можно сразу же, не выходя из мини-игры, передать одному из соратников. Когда здоровье всех сопатриотов оказывается на максимуме, целительница отключается от «Зумы» и устремляется в бой.

Где-то сверху в этот момент Адорнийцы уже снесли башни Доктов, подняли все знамена и пытаются прорваться на территорию базы, но их умудряются удержать Бессмертный и Воевода при помощи «удара предводителя» и таланта, восстанавливающего здоровье. Через несколько секунд Адорнийцы теряют трех героев сразу — в скайпе зубной скрежет. Но Докты почему-то не атакуют базу, да и вообще куда-то пропадают. Еще до возрождения Адорнийцы догадываются, что Докты достаточно прокачались и ушли в леса рубить Змея Горыныча — огромную трехглавую тварь, за победу над которой дают море прайма.

Вот Докты почти снесли Горынычу полоску жизни, но в этот момент по боковой тропинке подкрадывается передовой отряд Адонийцев, первым же разрывным талантом они убивают двух магов, а следующим ударом добивают Змея — весь прайм и, соответственно, прокачка достаются Адорнии. В кайпе — фигурный мат Доктов.

В красках о красках

Prime World силен именно потрясающим командным духом. Игра не заставляет всеми силами сражаться в партии, а лишь делает этот процесс простым и ненавязчивым. Хочешь — играй один, хочешь — строй команду и разрабатывай тактики. Взаимодействие с другими игроками налаживается подспудно, само собой. Буквально через минуту после начала раунда ты уже кричишь в скайп команды, просишь о помощи, костеришь противников и озвучиваешь хитроумные планы по захвату базы. А в голове в этот момент роятся десятки тактик, с помощью которых ты (кто бы сомневался!) минут через десять прокачаешься до максимума и вынесешь всех. И неважно, что не все осуществится. Главное, что ругаться по скайпу и шевелить извилинами в Prime World — интересно.

После этого можно, конечно, рассказывать про фирменную ниваловскую графику — яркие цвета, гротеск, слегка рубленая, но реалистичная анимация, — про стратегическую составляющую игры в замке (читайте про нее на врезке по соседству), делано брызгать слюнями на социальные заигрывания, которые в Prime World оказываются неожиданно к месту, уличать разработчиков в сексизме из-за гендерных взаимодействий. Но мы, пожалуй, оставим все это для рецензии. А заодно скрестим паль-

цы, чтобы игра к релизу не растеряла той магической атмосферы и командного духа, которые есть в ней сейчас, — в отечественных играх мы ничего похожего не видели уже много лет.



Когда мы сильно за полночь сидели с нивальцами в небольшом ресторанчике и ужинали (хотя больше это было похоже на ранний завтрак), они продолжали с упоением рассказывать про свою игру. Про то, как однажды Целительница в одиночку разворотила базу противника — собрав целую толпу крипов и леча их до победного. Про самого крутого альфа-тестера, которого никто не может завалить: в начале игры он прокачивается на Чуди (это нейтральные монстры, расставленные по карте, Змей Горыныч — самая сильная Чудь) быстрее всех, а потом просто не дает шансов остальным догнать себя. Победить его удалось только один раз, когда устроили охоту всей командой, да и то не сразу получилось. Про то, что сейчас готово больше полутора сотен талантов и дизайне-

ры выверяют баланс, выкидывая или добавляя умения разным классам. Люди горят работой, а в этом случае сделать плохую игру можно, только не имея опыта. С опытом же у «Нивала» все в порядке. Впрочем, вы и сами уже можете это оценить — к моменту выхода журнала должен стартовать открытый альфа-тест Prime World, куда принимают всех желающих, а при переходе на бета-тестирование еще и обещают оставить игрокам все заработанное. ■



DRAGON'S CROWN

Конкуренция в мире 2D-игр достигает в последнее время космических высот. Если новую игру нельзя охарактеризовать словом «офигительнейшая» — значит, ей конец. Авторы *Dragon's Crown* это четко понимают, поэтому в их проекте беспредельно буквально все: арт-дизайн потрясающий, внимание к деталям беспрецедентное, грудь главной героини безразмерная — и, кажется, вот-вот насмерть задавит попавшего под нее орка.



0:03

ВСЕЛЕННАЯ

Dragon's Crown — японский двухмерный слэшер от создателей аниме-боевиков *Odin Sphere* и *Murasama: The Demon Blade*. Девы с пышными формами и грустные юноши с колючим взглядом и раньше не давали покоя разработчикам, но в новой игре те просто слетели с катушек. *Dragon's Crown* — это гипертрофированный фэнтезийный боевик. Боевик-мутант. Абсолютно у всех женщин тут как минимум десятый размер груди (даже если грудь — в перьях, а у ее обладательницы есть пара крыльев), у мужчин мечи — вдвое больше их самих, а титульный дракон, за сокровищами которого отправляются герои, попросту не влезает в экран, его всегда демонстрируют только по частям.

0:15

ИГРА

Dragon's Crown — старорежимный боевик в духе *Streets of Rage*. Герои уничтожают врагов мечами и магией, скачут, словно в *Golden Axe*, на саблезубых тиграх, плывут на лодке и дружно убегают от дракона. *Dragon's Crown* выходит на PS3 и PS Vita. Вероятно, версии будут синхронизированы — и вы с друзьями сможете проходить игру вместе с разных приставок.

0:30

БОЙЦЫ НА ПЕРЕДОВОЙ

Разработчики не скрывают, что делают аркаду по рецептам прошлого века, *Golden Axe* — их главный ориентир. Несмотря на это, они не собираются экономить на кооперативной механике. Все игральные классы в *Dragon's Crown* сделаны абсолютно разными, чтобы спровоцировать командное взаимодействие. Всего классов шесть, первые три — мастера ближнего боя. Рыцарь — закованный в металл суровый мужчина, у которого в латах едва не забыли сделать прорези для глаз. Гном — мастер молота и, что называется, поперек себя шире (примерно втрое). Наконец, амазонка (именно она изображена на картинке) — такой же свирепый воин, как остальные, только женского пола и голая. Рыцарь — класс обороны, он прекрасно защищается щитом, гном может подбрасывать врагов в воздух, а амазонка своей гигантской секирой наносит повреждения сразу нескольким противникам.

0:15



0:30

0:58



0:33

АРЬБЕРГАРД

Тылы бойцам прикрывают колдун и эльфийка. Колдун — типовой аниме-персонаж: худенький длинноволосый юноша. В бою тем не менее он страшен: огненная атака мага испепеляет несчастных врагов, но требует массу времени на подготовку. Эльфийка носит капюшон и стреляет из лука. По словам разработчиков, она «стремительна и может мгновенно реагировать на изменения в ходе боя». От себя можем разве что добавить, что стреляет эльфийка со скоростью пулемета: пока первая стрела летит к цели, следом за ней устремляется еще десяток. Стрельба прекрасно анимирована — в разгар битвы персонаж выглядит совершенно безумно.

0:50

ТЯЖЕЛАЯ АРТИЛЛЕРИЯ
Чародейка.

Как говорят разработчики, она мастерица на все руки, чьи умения пригодятся любому отряду. Девушка способна превращать врагов в жаб, создавать лечебные зелья и призывать големов или оживших скелетов, чтобы те сражались за вас. Кроме того, эта дама буквально воплощает основные дизайнерские установки Dragon's Crown. То есть хотя на ней широкополая шляпа и нормальная для волшебницы накидка — выглядит барышня, несмотря ни на что, скорее как порнозвезда. Во время сражения грудь ее непрерывно вздымается, но, вопреки всем законам физики, не вываливается из лифа (видимо, тут замешана магия).

0:58

ПИР НА КОСТЯХ

Помимо ярких персонажей и кооператива, у игры есть в запасе еще пара козырей. Во-первых, вы сможете по собственному усмотрению менять вид и без того экзотично выглядящих героев. Во-вторых, все оружие можно будет прокачать — пока неизвестно, как именно, но это точно должно прибавить схваткам тактического разнообразия. Ну и, наконец, разработчики не стесняются по полной программе использовать онлайн. Например, вы сможете видеть трупы других игроков, помечающие действительно опасные участки уровня (примерно как в Demon's Souls). Косточки поверженного героя всегда можно будет забрать с собой и применить с пользой. На специальном алтаре вы сможете оживить погибшего бойца, и он будет бегать с вами в качестве NPC.



0:33



0:50



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 потребуются сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

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

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

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

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

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

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

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

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

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

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

0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)
Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (ПЛОХО)
Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

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

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

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

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

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

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

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



РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

- Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.
- Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.
- Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

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

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»



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

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

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

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



СИЛЬНЫЕ ВОЛОСЫ,
ЗАРЯЖЕННЫЕ ЭНЕРГИЕЙ ТАУРИНА!

1-й* ШАМПУНЬ С
ТАУРИНОМ



FRUCTIS MEN

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ ШАМПУНЬ

GARNIER

*От Гарньер.
**После 10 применений активного концентрата фруктов и таурина. Реклама.

ИННОВАЦИЯ
АКТИВНАЯ СИСТЕМА С ТАУРИНОМ

> Стимулирующий таурин, известный энергетическим и тонизирующим эффектом

100% СИЛЫ**

www.garnier.com.ru

Горячая Линия Гарньер 8-800-100-0088 www.garnier.com.ru

В РАЗРАБОТКЕ

ЖАНР
ВОЕННЫЙ СИМУЛЯТОР

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
BOHEMIA INTERACTIVE

ПЛАТФОРМА
PC

МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ

САЙТ ИГРЫ
WWW.ARMA3.COM



ARMA 3

ДАТА ВЫХОДА
ЛЕТО 2012 ГОДА

ВОЗДУШНЫЕ НЫРЯЛЬЩИКИ

АЛЕКСАНДР БАШКИРОВ

Наш собеседник

Иван Бухта



Должность:

Креативный директор Bohemia Interactive.

Предыдущее место работы:

До того как начать разрабатывать игры в Bohemia Interactive, Иван сам в них играл — когда был подростком.

О себе:

«Operation Flashpoint давала незабываемый опыт. Ты был солдатом, и ты чувствовал свободу. Я навсегда запомнил это ощущение, когда играл в OFP. Прошли годы, но ничего не изменилось, это чувство — все такая же редкость в играх».

Пока Call of Duty и Battlefield, как два кота перед дракой, шипят друг на друга, ArMA 3 гоняется за бабчками. Она до сих пор эксклюзивна для PC, использует все возможные армейские средства передвижения (в том числе и подводные), без обмана и лишних скриптов воспроизводит гигантские битвы с участием сотен единиц техники, не забывая при этом о предельно реалистичной симуляции бега и стрельбы одного отдельно взятого пехотинца.

Бывшие партнеры из Codemasters делают добротные консольные шутеры на базе Operation Flashpoint (Red River), а оригинальные разработчики OF из Bohemia Interactive — хардкорный милитаристский шутер. У них не все получается — в релизе ArMA 3 наверняка окажется не меньше багов, чем в предыдущих сериях, и играть мы сможем только после двух-трех патчей. Но это будет единственная в своем роде игра — яркий пример идеализма и амбициозности в наш скучный век коммерческих компромиссов.



Разработчикам так понравилась собственная физика полетов, что они выделили для нее отдельную игру, Take On Helicopters.

«У нас главное не зрелищность, а свобода, — объясняет креативный директор ArMA 3 Иван Бухта. — Важна не киношность перестрелок, а возможность угнать вражеский джип под прицелом автомата Калашникова и отправиться куда глаза глядят».

Однажды в Греции

После 1980-х (Operation Flashpoint: Cold War Crisis) и ранних 2000-х (Armed Assault, ArMA 2, ArMA: Operation Arrow-

head) Bohemia шагает в недалекое будущее — на двадцать лет вперед. Спецподразделение НАТО проваливает миротворческую миссию на греческом острове Лемнос в Эгейском море. Единственный выживший — капитан Скотт Миллер, выброшенный на берег без оружия, патронов и обмундирования.

Сингл-кампанию ArMA 3 мы начинаем чуть ли не в голом виде, и по описанию все это больше похоже на Just Cause (одиноким героем, сайд-квесты,



Кажется, Arma 3 — это единственная в своем роде игра про Грецию без циклопов и минотавров.

три враждующие фракции), нежели на пунктирные милитаристские зарисовки, предыдущих серий Arma.

В каждой главе кампании в распоряжение игрока предоставляется часть острова (это абсолютно аутентичный Лемнос, только уменьшенный примерно в семь раз, — как говорит Иван, так сохраняется ощущение реального ландшафта, но в то же время игрока не терзают приступы зевоты и агорафобии). Можете найти его на Google Maps и прикинуть будущий план боевых действий.

«В данный момент мир игры еще не заполнен контентом, но я периодически запускаю текущий билд и просто хожу, езжу, летаю по острову и любуюсь окружающими красотами», — рассказывает Иван. В этот раз разработчики используют линейную структуру миссий — чтобы игрок не носился по карте на вертолете, как в Arma 2, а целенаправленно участвовал во всевозможных военных приключениях. Реально задействованная в геймплее площадь — куда меньше, чем в Arma 2.

«Это не самый амбициозный проект нашей компании: самым амбициозным был Arma 2, — говорит Бухта. — В Arma 3 мы используем более традиционную сюжетную модель. Но вертолеты, истребители, джипы, бронетранспортеры, танки и гигантские битвы — все это будет. Так что, конечно, начинаете вы

один, но по ходу дела поднимаетесь до статуса командира и начинаете управлять подразделениями, техникой и ресурсами».

Наш собеседник признает, что игральная в Arma 2 была лишь первая треть, а когда вам приходилось примерить генеральские погоны, игра расходилась по швам, и именно поэтому стратегическую часть урежут. Меньше пустот, меньше макроконтроля — в ширину Arma уменьшается. А где же увеличивается?

В глубину

А увеличивается по вертикали. Водное и воздушное пространство будет заполнено геймплеем как никогда раньше. Прежде всего, речь идет об интерактивных прыжках с парашютом. Демонстрируются они от третьего лица, игрок полностью контролирует полет, сам рвет кольцо, сам при желании может разбиться в лепешку. Чтобы лететь было нескучно, разработчики заполняют небо потрясающими трехмерными облаками — подсвеченные лучами заката, они заставят вас влюбиться в игровое небо. При этом не стоит забывать, что игра теперь более линейна и постоянно выскакивать из самолета вам не дадут, зато вы непременно поучаствуете в паре постановочных десантных операций.

Соответственно, от неба не должна отставать и вода. В лучших традициях игр от



Arma 3 по-прежнему дает вам эксклюзивную возможность погибнуть от первой же пули. С годами такая особенность лишь прибавляет в цене.

Bohemia, разработчики предлагают всеобъемлющий подход к делу. Катера, моторные лодки — таким никого не удивишь, а потому гвоздь программы — подводные битвы. При этих словах нам сразу представляется массовая дуэль с гарпунами и пневматическими ружьями в духе фильма «Шаровая молния». «Я лично не люблю фильмы про Джеймса Бонда, — говорит Иван. — Но в Arma 3 будет несколько подводных миссий с использованием микросубмарин — специальных торпед для доставки боевых пловцов на место операции. Вы могли наблюдать их в фильме «Скала». Массового заплыва двух вооруженных гарпунами взводов ныряльщиков я не обещаю, но ничто не мешает нам (или вам!) создать отдельный сценарий специально для такого подводного дефматча».

В показанном на E3 ролике боевой аквалангист проплыл мимо полноразмерной субмарины — но Бухта подчер-

кивает, что подводная лодка пока чисто декоративная. «Нет смысла заставлять игрока рулить огромным, неповоротливым судном... Хотя, если нам вдруг станет совсем уж скучно, можно будет превратить субмарины в управляемый вид транспорта».

Средства передвижения по водной поверхности тоже разнообразны: разработчики всерьез подумывают о введении в игру судов на воздушной подушке. «Уже есть боевые катера. Очень хочется сделать возможность использовать винтовки и пулеметы в надувной лодке, но мы пока не можем точно сказать, справится ли с этим наш движок».

Соломенная шляпка

Как уже было сказано, кампанию Arma 3 вы начинаете с минимумом ресурсов. Но постепенно капитан Миллер будет обрастать трофейным тактическим снаряжением — в поле-



Масштабных подводных столкновений ждать не стоит, но нескольких болезненных стычек нам явно не избежать.



Думаете, герой надел парашют прямо в воздухе? Или выскочил из горящего самолета за секунду до того, как тот взорвался? Нет, нет и еще раз нет, тут все спокойно и по-мужски.



Общий размер территории по сравнению с Arma 2 сократился, а вот дальность прорисовки возросла, причем существенно. По словам чехов, это главная особенность их доработанного движка.

вых условиях вы сможете найти винтовку, поставить на нее оптику, глушитель или пламегаситель, а также лазерный целеуказатель («нам лично очень нравятся зеленые лазеры!»).

«В сингле вообще много элементов ролевой игры — но самым заметным, конечно, будет кастомизация оружия и снаряжения», — говорит Иван.

Можно сменить униформу, шлем, разгрузку... По желанию вы сможете облачиться в модную гражданскую одежду, черный бронежилет и увенчать все это соломенной шляпой — все враги будут в ужасе! Впервые в истории серии будет учитываться физический вес снаряжения — тяжело нагруженный персонаж будет быстрее уставать, медленнее двигаться и больше шуметь.

«С одной стороны, мы не хотели переусложнять геймплей для новичков, у которых хватает проблем и без выбора шлемов и правильного прице-

ла. С другой — разное снаряжение предполагает разную тактику прохождения миссий, а в мультиплеере все это должно позволить вашему аватару выделяться из толпы».

Пока что кастомизация персонажа, впрочем, реализована только в сингл-кампании — мультиплеер Arma 3 все еще на стадии обсуждения.

Самый слабый момент серии — битвы в помещениях — все еще остается самым слабым моментом. Каждое здание в Arma 3 будет разрушаемо (за редкими сюжетно мотивированными исключениями), и разработчики стараются заткнуть зияющие дыры в AI, безнадежно плутающем в четырех стенах. Но системы использования укрытий в игре до сих пор нет, а в современном FPS без возможности встать спиной к стене и отстреливаться через окно трудно всерьез говорить о боях в замкнутом пространстве.

«Когда мы тестируем мультиплеер, то иногда проводим весь бой в доме — но с текущим состоянием анимации о системе использования укрытий остается только мечтать. Хотя я считаю, что использование укрытий важнее для консольной игры, где главное — умение вовремя высунуться из-за угла», — размышляет Иван.

И в самом деле, в современной игровой индустрии хватает FPS, использующих укрытия. И мы не упрекаем эти игры в том, что в них слаба реализация полетов на истребителях, массовых танковых побоищ и диверсионных заплывов с аквалангами.



Релиз Arma 3 запланирован на лето 2012-го — и страшно даже представить себе объем работы, который еще предстоит выполнить чешской команде из 20 человек (не считая бета-тестеров). Обнадеживает лишь

то, что в технологическом плане игра прочно стоит на плечах Operation Arrowhead и разработчики могут наконец-то сосредоточиться на мелочах вроде нормального сингла и кастомизации персонажа.

Со стороны Arma представляется хардкорным монстром, который средний игрок не сможет не то что пройти, но даже и поставить на свой PC из-за непомерных системных требований. Но на самом деле Bohemia уже 10 лет движется навстречу казуальному пользователю, и Arma 3 — очередной шаг по этой очень долгой дороге. ■

Будем ждать?

Arma сжимается вширь, но расширяется вглубь: меньше пустых территорий, больше тактического пространства, прыжки с парашютом, ныряние с аквалангом, настоящая война, настоящий хардкор.

Процент готовности: **60%**

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



СКЛАДНЫЕ



ЧЕХОЛ



ПУЛЬТ

ЖАНР
Ролевая игра

РАЗРАБОТЧИК
Digital Arrow

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет

ПЛАТФОРМА
PC

САЙТ ИГРЫ
dilogus-game.com

ДАТА ВЫХОДА
Не объявлена

DILOGUS: THE WINDS OF WAR

Из блокнота — на PC. «Игромания» следит за рождением новой ролевой вселенной

Кирилл Волошин

Наш собеседник

Норберт Варга



Должность:
глава Digital Arrow

Предыдущее место работы: разрабатывал игровые движки, успел поработать в нескольких инди-командах над разными небольшими проектами, занимался музыкальным промоушеном.

О себе:

«Я не только разрабатываю игры, но и пишу книгу, ключевая тема которой — выражение эмоций, которые возникают, когда мы на что-то надеемся или делаем выбор. Она называется «Надеюсь надеяться». Еще я знаю целых 40 разных способов приготовления блинов — не то что там заправить их разной начинкой, я говорю о разных блюдах. Обожаю блины!»

Благодаря успеху серий **Dragon Age** и «Ведьмак» сегодня практически все, даже авторы brutальных Diablo-клонов, считают своим долгом пообещать игрокам сложный моральный выбор и нелинейность.

А вот авторам **Dilogus: The Winds of War** подобных обещаний не избежать отнюдь не потому, что они ориентируются на упомянутые игры. Дело в том, что стартовал этот проект как детская книга-игра в знаменитой серии Choose Your Own Adventure. Там, кроме морального выбора, собственно, вообще ничего больше и нет (кстати, если вы еще не в курсе, что это такое, просто переверните страницу).

Начавшись как серия набросков к квестам — в блокноте, шариковой ручкой, — игра стала стремительно расти. Сначала превратилась в настольную RPG, потом — в мод для **Crysis**, а после — в полноценную, самостоятельную ролевую игру. Автор, Норберт Варга, вместе с лучшим другом основал собственную студию, ли-



Для игры, существующей главным образом в голове своего автора и на страничках его блокнота, у **Dilogus** какой-то подозрительно качественный арт.

цензировал движок Unigine, а настолка и мод теперь закрыты. Варга не хочет, чтобы ранние инкарнации его идеи испортили дебют полноценной RPG.

Серый мир

От «литературных» предков игре досталась невероятно проработанная вселенная — с разнообразной флорой (сто видов растений!) и фауной, уникальными расами и даже специально придуманными языками, на которых общаются некоторые

обитатели мира под названием Дил'Эйас. Разработчики хотят создать оригинальную вселенную — и не жалеют сил на проработку сеттинга.

Впрочем, завязка сюжета все равно звучит банально. Мир, как водится, пережил разрушительную войну, тянувшуюся несколько сотен лет. В это смутное время начинается грызня за власть между различными группировками. Мы будем играть за наемника, которому суждено будет в итоге решить исход этой борьбы.

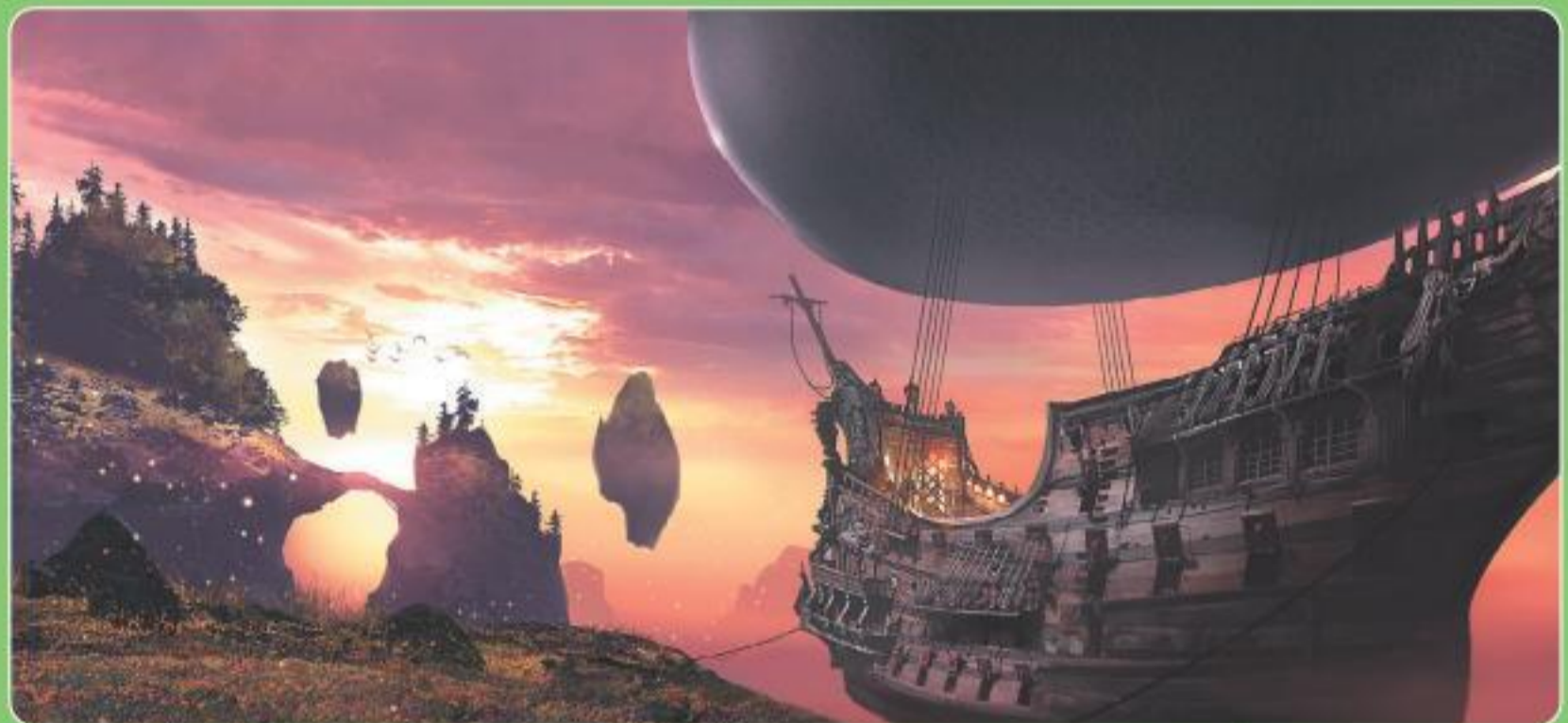


Часть экипировки будет сделана вручную, другая часть — прямо как в Diablo — будет генерироваться на лету. Все оружие при этом можно будет модернизировать.



Что скрывается за входом в ногу великана, разработчики, естественно, не стали нам рассказывать. Но, согласитесь, выглядит intriguing.

«Что правильно, а что нет, кого поддержать и с кем сражаться — вы решаете сами. Хотите остаться нейтральным? Пожалуйста, но даже в этом случае кто-то обязательно попытается оболгать вас или нанести удар в спину», — говорит Норберт. Ключевая задача сценаристов — полностью избавить игрока от однозначно положительных или отрицательных решений. В мире Dilogus все «серое»; как и в реальной жизни, ваши действия могут привести совсем не к тем результатам, на которые вы рассчитывали.



Авторы Dilogus — большие поклонники Linux. Во многом именно поэтому они и выбрали движок Unigine — он поддерживает эту систему.

Желания и возможности

«Вы будете постоянно встречать разнообразных персонажей: одни станут союзниками, другие попытаются помешать вам, ограбить вас во сне или просто убить. Но точно так же и вы сможете обманывать их, очаровывать, вытягивать разными способами информацию», — рассказывает Норберт.

Естественно, авторы обещают исследование локаций и массу побочных квестов, которые можно будет решать разными способами. Главная мантра геймдизайнеров: «никаких миссий, выстроенных по схеме «убей-принеси». Обещаны занятия более нетривиальные: устроить поджог, испортить чью-то свадьбу и поссорить жениха с невестой, шантажировать одного из NPC анонимными письмами, записаться в секту и попрошайничать на улице, чтобы помочь новым братьям материально.

Кроме того, авторы собираются с должной серьезностью относиться к неумолимому бегу времени. Если больной человек попросил вас принести еды, а вы задержались в пути на пару дней, то он умрет и навсегда исчезнет из мира иг-

ры, а с ним пропадет и цепочка квестов — зато вместо нее может появиться новая.

Орк? Эльф? Азартянин!

У каждого героя Dilogus будет свой уникальный путь по сюжету, свои интересы, свои методы решения проблем, персональные квесты и даже, совсем как в Mass Effect, своя предыстория, с которой он вступит в этот мир (на старте нужно будет выбрать один из вариантов биографии героя).

Не ждите привычных орков и эльфов. Вместо них авторы придумали уникальные расы. Ас'шеры — это «порождения темноты», предпочитающие скрытность: они прекрасные агенты и разведчики. Дилогиане — прирожденные лекари и дипломаты. Азартяне умеют брать под контроль чужой разум, а также, со слов разработчиков, «время и пространство». Бронги предпочитают высоким материям грубую силу.

Водораздел между персонажами проходит даже не по линии «маг, воин или лучник», а по методам решения проблем. В одной и той же ситуации ас'шер взламывает замок, а

бронг выбьет дверь ногой. Вновь Digital Arrow дают понять, что главное в их игре — это ваш выбор, осознанное решение.

Пока неизвестно, будет у ли нас в подчинении только один герой или сразу несколько, но ясно, что периодически придется работать в команде. Авторы каким-то образом собираются интегрировать в одиночную кампанию многопользовательские сайд-квесты. И там точно потребуются комбинировать умения разных персонажей: от того, кто окажется в группе, будет зависеть и финальный результат.

Мать учения

Ролевая система, основанная на настольной версии игры, традиционно включает в себя разнообразные умения и бонусы для каждого класса. Но прокачка идет сама собой — по мере использования того или иного навыка. Тут на ум сразу приходит серия **The Elder Scrolls**.

Найдется у Dilogus и чем удивить нас в бою. Сражения, основанные на умениях персонажей (в наличии комбо и спецатаки), включают в число прочего сложную систему по-

вреждений, и во время драки можно не только использовать оружие, магию и элементы окружения, но и лупить противников руками и ногами. Впрочем, как все это будет работать, авторы пока не комментируют.



Увы, обещания — это все, что могут предложить Digital Arrow на данный момент. Даже толковых скриншотов они пока показать не готовы. Да и насчет точной даты релиза уверенности нет. И все же Dilogus: The Winds of War кажется нам игрой, достойной внимания. Не каждый день инди-разработчик может похвалиться, что между делом придумал сто видов цветов для своей игры. ■

Будем ждать?

Удивительные приключения книжной ролевой игры: сначала она превратилась в настолку, потом в мод, а теперь вот — в полноценную RPG. Все ради того, чтобы масштабная вселенная, задуманная автором, получила достойное воплощение.

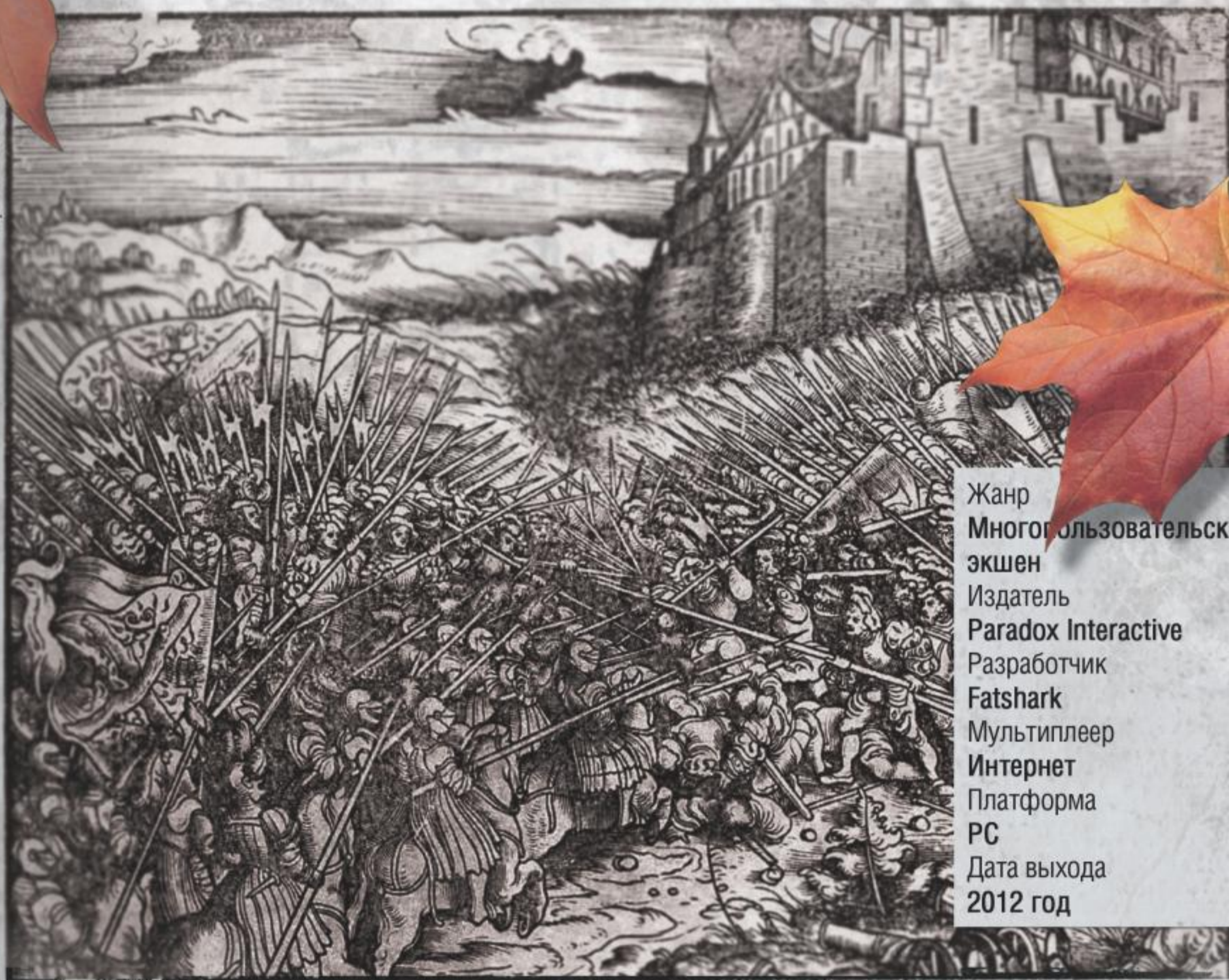
Процент готовности: **30%**

В РАЗРАБОТКЕ

WAR OF THE ROSES

Герои меча и пиццали

Кирилл Волошин



Жанр
 Многопользовательский экшен
 Издатель
 Paradox Interactive
 Разработчик
 Fatshark
 Мультиплеер
 Интернет
 Платформа
 PC
 Дата выхода
 2012 год

Войной Алой и Белой розы назвали серию кровавых конфликтов между двумя ветвями британской королевской династии (Ланкастерами и Йорками) в середине и конце XV века. Длившаяся 30 лет война уничтожила практически всю старинную англо-норманнскую знать и закончилась победой Ланкастеров, которые потом правили Англией и Уэльсом в течение 117 лет.

Крупнейшая гражданская война в истории средневековой Европы вдохновила в том числе и фантаста Джорджа Мартина на создание культового книжного сериала «Песнь Льда и Пламени». По его мотивам уже вышла одна игра (о которой — в разделе рецензий),

еще одна находится в разработке. А вот о самой Войне до сих пор никто игры так и не сделал. Эту возмутительную несправедливость решила исправить шведская студия **Fatshark**, для которой **War of the Roses** станет уже второй (после **Lead and Gold**) попыткой выпустить приличный сетевой экшен.

ЛАНКАСТЕРЫ, А НЕ ЛАННИСТЕРЫ

Будет предусмотрен и однопользовательский режим: одиночная кампания позволит вам принять участие в некоторых ключевых сражениях Войны. Но основная ее задача — подготовить игрока к мультиплеерным баталиям. Проходя сингл, вы получите бонусы, которые можно будет использовать в сети. Не исключено, что

даже возможность оседлать коня появится только после того, как вы одолеете соответствующую одиночную миссию.

В первую очередь **War of the Roses** — именно многопользовательский боевик. Помимо схваток стенка на стенку (одна команда, понятно, выступает за Йорков, вторая за Ланкастеров) будут штурмы замков, драки за контрольные точки и режим VIP, где одна банда игроков защищает особо важного дворянина, а вторая пытается его убить.

КОНЬ МОЙ ВОРОНОЙ

Важнейшая особенность игры, ради которой все, похоже, и затеяно, — это масштабные побоища с участием конницы. Впервые после

Mount & Blade вам позволят оседлать коня и на полном ходу врезать кому-нибудь копьём по щиту.

Чтобы оставить пехотинцам хоть какой-то шанс, разработчики увеличили время «перезарядки» особенно мощных конных атак и дали пешим бойцам возможность лишить всадника его главного преимущества. Рубаните коню по ногам, и животное рухнет как подкошенное, сбросив наездника и оставив его вам на растерзание.

Во всем, что касается ближнего боя, **Fatshark** следуют заветам **Mount and Blade** (общий издатель, **Paradox**, явно не против такого обмена опытом). Система поединков завязана на физике: чем больше у бойца элементов экипировки, чем тяжелее его броня, тем медленнее он движется. Таким образом, вооруженный щитом воин уступит в



Наш собеседник
Мартин Штормдал

Должность: Геймдизайнер
War of the Roses

Предыдущее место работы:
Avalanche Studios (авторы
Just Cause)

О себе: На нашу просьбу назвать какой-то удивительный факт о себе Мартин ответил просто: «Просуществовать в игровой индустрии столько, сколько в ней работаю я, — это само по себе удивительно».

скорости легкому пехотинцу, но зато сможет ставить блоки. С другой стороны, щит позволит сражаться лишь коротким мечом, в то время как игрок, дерущийся двуручным оружием (например, алебардой) получит преимущество в дальности.

Будет в War of the Roses и огнестрельное оружие. «Эта экстраординарная эпоха примечательна еще и тем, что тогда изменились сами представления о ведении войны. Понятие рыцарской чести и галантности уже было втоптано в грязь, зато появился порох. Старое и новое столкнулось на поле битвы, и это найдет отражение и в нашем проекте», — рассказывает Мартин Штормдал.

ПЕСНЬ ПЛАМЕНИ

Лучники, арбалетчики, мечники, копейщики, конница — для достижения успеха им придется взаимодействовать друг с другом и следовать общему тактическому плану (командный дух разработчики поминают через слово). Конница разгоняет к чертям стрелков, копейщики останавливают кавалерию, тяжеловооруженные мечники прикрывают бойцов дальнего боя.

На словах все это звучит предельно адекватно, но выясняется, что даже сами авторы пока не до конца уверены в балансе. В текущей версии игры мощный клин тяжелой конницы способен аккуратно укатать в чернозем любой, даже самый сыгранный отряд.



Авторы обещают разнообразные карты, заставляющие использовать разную тактику: тут мы им охотно верим, потому что дизайн уровней был одной из главных положительных черт довольно слабой Lead and Gold.

Тут шведы идут на абсолютно читерскую подлость — обещают награждать бонусами тех, кто выбирает непрестижные профессии. Этими и некоторыми более честными способами Fatshark попытаются удержать в узде баланс между разными родами войск и заставить игроков выстраивать тактически грамотные сочетания классов. Не исключено, что как-то поощряться будут даже те, кто активно использует голосовой чат и помогает координировать действия союзников в бою.

Участвуя в сражениях, игроки будут зарабатывать опыт и расти в уровнях, получая доступ к более продвинутой экипировке и умениям, — практически как в **Modern Warfare**. У прокачанных игроков не будет значительного преимущества перед новичками: просто на более высоких уровнях можно будет разблокировать несущественные, но приятные бонусы (вроде симпатичного шлема, призванного скорее украшать, чем защищать). А все критически важные апгрейды (например, супермощные щиты) откроются значительно раньше.



Авторы War of the Roses строго следят за исторической достоверностью проекта и грамотно расставляют акценты. В то же время они не молятся на харкдор как на икону и не боятся совмещать средневековые побоища с модной системой перков и магазином бонусных шлемов. Lead and Gold (свинец и золото) у шведов, правда, быстро обесценились. Посмотрим теперь, как выйдет со звонкой сталью. ■



Mount & Blade давно нуждалась в популяризации, и мощная инъекция Call of Duty — как раз то, что нужно такой игре.



Не стоит ждать в игре картинки такого уровня, это все-таки мультиплеерный боевик, а не RPG.

БУДЕМ ЖДАТЬ

Mount & Blade на полном скаку влетает в будущее — встречайте масштабный многопользовательский экшен в антураже Войны Алой и Белой розы.

процент
готовности **30%**

В РАЗРАБОТКЕ

Кирилл Волошин

Жанр
RPG

Издатель
Drematrix

Разработчик

Drematrix Game Studios

Мультиплеер

Отсутствует

Платформа

PC

Сайт игры

drematrix.net

Дата выхода

Конец 2011 года

LEGENDS OF DAWN

Хорошей ролевой игры должно быть много

«У нас в игре тысячи предметов, сотни заклинаний и десятки умений, а всего различных штук, которые сможет так или иначе использовать герой, мы тут насчитали 80 тысяч наименований», — с этих слов начинается наш разговор с главой студии Drematrix Марко Баньяком. Встречайте **Legends of Dawn**, Diablo-клон, где безумное количество предметов составляет главное отличительное качество проекта.

Десятки

Начинается игра относительно безобидно, с выбора расы (их три) и пола (вообще два, и меньше этого в игре, кажется, нет ничего). У каждой расы свои плюсы и минусы, к тому же расовый вопрос сыграет роль во время выполнения некоторых квестов. В развитии героя также участвуют боги — игру делают сербы, пантеон славянский: Перун, Велес и Сварог. На особых алтарях им можно приносить в жертву предметы экипировки и драгоценности — в обмен герой получит боевые бонусы.

Базовых характеристик тоже относительно немного: сила, ловкость, здоровье, интеллект, харизма. Но на это наслаивается разветвленная система навыков и умений, которых тут почти четыре десятка. Все это можно абсолютно свободно комбинировать, формируя своего уникального героя, — никаких классовых ограничений в развитии персонажа не предусмотрено.

Умения и навыки делятся на несколько групп: одни отвечают за сопротивление различным видам урона и стихиям (в том числе и болезням), другие определяют мастерство владения тем или иным холодным оружием, третьи, совсем как в **The Witcher** или **BioShock**, показывают, насколько герой хорошо знаком с повадками и особенностями разных монстров (чем больше о них знаешь, тем проще с ними сражаться).

Сотни

Нас ждет действительно огромный мир: города, деревни, форты, острова, шахты, леса, горы и более двух десятков подземелий, под завязку забитых ловушками, монстрами и сокровищами. Все это, по словам разра-

ботчиков, будет доступно сразу — никаких экранов загрузки вы не увидите.

Мир абсолютно открыт, и с самого начала вы можете идти на все четыре стороны. Если, конечно, сумеете постоять за себя. Сделать это будет непросто: вас ждут сотни монстров, у каждого из которых есть особый прием (например, болотный спрут плюется парализующим ядом; местное племя приносит ему человеческие жертвы — может, и вы познакомитесь с ним именно в качестве дара богам).

Поведение врагов будет меняться в зависимости от особенностей ландшафта и времени суток. «Во многих ролевых играх в одних и тех же местах на вас нападают одни и те же монстры. У нас же от заката до рассвета вы встретите куда более опасных тварей, чем при свете солнца. Более того, мы задействуем и фактор погодных условий», — рассказывает глава Drematrix. То есть **Legends of Dawn** может стать первой в мире RPG, где в одном и том же лесу в метель или в грозу вы встретитесь с совершенно другой опасностью, чем если бы оказались там в солнечный, ясный день. Получив за-



Местным богам можно приносить в жертву предметы экипировки. Можно ли приносить в жертву что-нибудь или кого-нибудь еще, мы пока не знаем.

дание добыть важные ресурсы, вы можете отправиться за ними в лес днем, но если решите испытать себя и пойдете ночью, то встретитесь с более серьезным сопротивлением и получите более высокую награду. А можете вообще плюнуть на лес и разыскать ресурсы в соседней деревне.

Большинство квестов можно будет решать разными способами, и все решения отразятся на репутации героя. Слово авторам: «В игре сотни NPC и несколько фракций. Выполняя задания, сражаясь и принимая решения, вы увеличиваете или уменьшаете свою репутацию в той или иной группировке. А это, в свою очередь, влияет на то, как к вам относятся окружающие. Например, торговец фракции может поднять или, наоборот, сбросить цены».

ТЫСЯЧИ!

Впрочем, истинная сущность Legends of Dawn раскрывается в боевой системе. Вот тут как раз на игрока обрушивается цунами цифр, параметров и сложных подсчетов.

Начнем с того, что всех врагов в игре можно расчленять, и это немедленно скажется на ходе поединка. У гуманоидов отрубаются руки-ноги, у летающих тварей — крылья, а у каких-нибудь безобразных уродцев — щупальца. То есть все эти сотни видов монстров прямо на ваших глазах рассыпаются на тысячи кусков.

Еще больший числовой беспредел начинается, когда дело доходит до создания и обработки различных предметов экипировки — этому тут посвящена целая группа умений. Авторы помешаны на крафтинге. Разрешено создавать сотни предметов по тридцати различным ремеслам. Причем за каждое ремесло отвечает свое умение: вы можете специализироваться на алхимии, кожевенном, кузнечном или ювелирном деле.

Для создания предметов нужны ресурсы, которых опять-таки великое множество: металлы, руда, драгоценные камни, древесина, кожа, мех, растения и даже кости. Просто так найти и собрать их не получится: тут уже пригодятся специальные поисковые умения, чтобы, например, правильно орудовать горной киркой или находить нужные растения. «Более того, когда вы достанете руду, вам еще понадобятся навыки обработки, чтобы сделать из нее пластины и шипы, которые потом можно использовать для создания оружия или брони», — уточняет Марко.



Разработчики надеются, что возможность отмахнуть противнику руку или ногу (а лучше и то и другое) наполнит геймплей новым содержанием.

Наконец, по ходу прохождения мы будем находить особые, рунные камни с широким спектром действия: они позволят вскрывать запертые сундуки, использовать порталы для быстрого перемещения и даже создавать уникальные заклинания.

Магический конструктор, напоминающий магическую систему недавней Magicka, — еще одна гордость Drematrix. Каждый рунный камень дает определенный магический эффект. Собрав нужное их количество и поместив камни на специальную панель, вы сможете по своему вкусу настроить любое заклинание — дать имя, пиктограмму и определить спектр действия. Можно будет, например, точно настроить боевую магию против конкретных монстров, чтобы вы получили в сражениях с ними определенный бонус к броне. Разрешено даже комбинировать эффекты: заложить, например, в заклинание урон от пожара, разрушение брони и бонус к урону против животных. Чем больше рунных камней участвуют в композиции, тем дороже и мощнее колдовство.



Признаться, мы несколько опешили перед напором сербских разработчиков. Такой бесхитростной лобовой атакой на любителей RPG не было уже давно — обычно пытаются хоть как-то нас удивить, а здесь просто всего МНОГО. Что ж, тоже вариант. Поток заклинаний, рун, героев, монстров, бандитов, богов, щупалец, луков, яиц, мечей, гномов, эльфов, топоров, кирок, молотов, наковален, рук, ног, крыльев и хвостов хлынет уже в конце года. ■



Беседа с NPC иногда может оказаться критически важной для выживания: некоторые жители предупреждают вас о ловушках и скрытой опасности. Но и верить всем на слово нельзя.



Тысячи предметов экипировки и оружия будут разделены на три группы: обычные, волшебные и уникальные, созданные вами.

Будем ждать?

Десятки умений, сотни заклинаний, тысячи предметов, море монстров в бездне подземелий — сербская команда собирается победить числом и ничуть этого не стесняется.

Процент готовности **70%**

ЦЕНТР
ВНИМАНИЯ



Гинар Феткулов,
Кирилл Волошин

ЗАБЫТЫЕ ИМЕНА

Три главных инди-игры на ближайшие месяцы

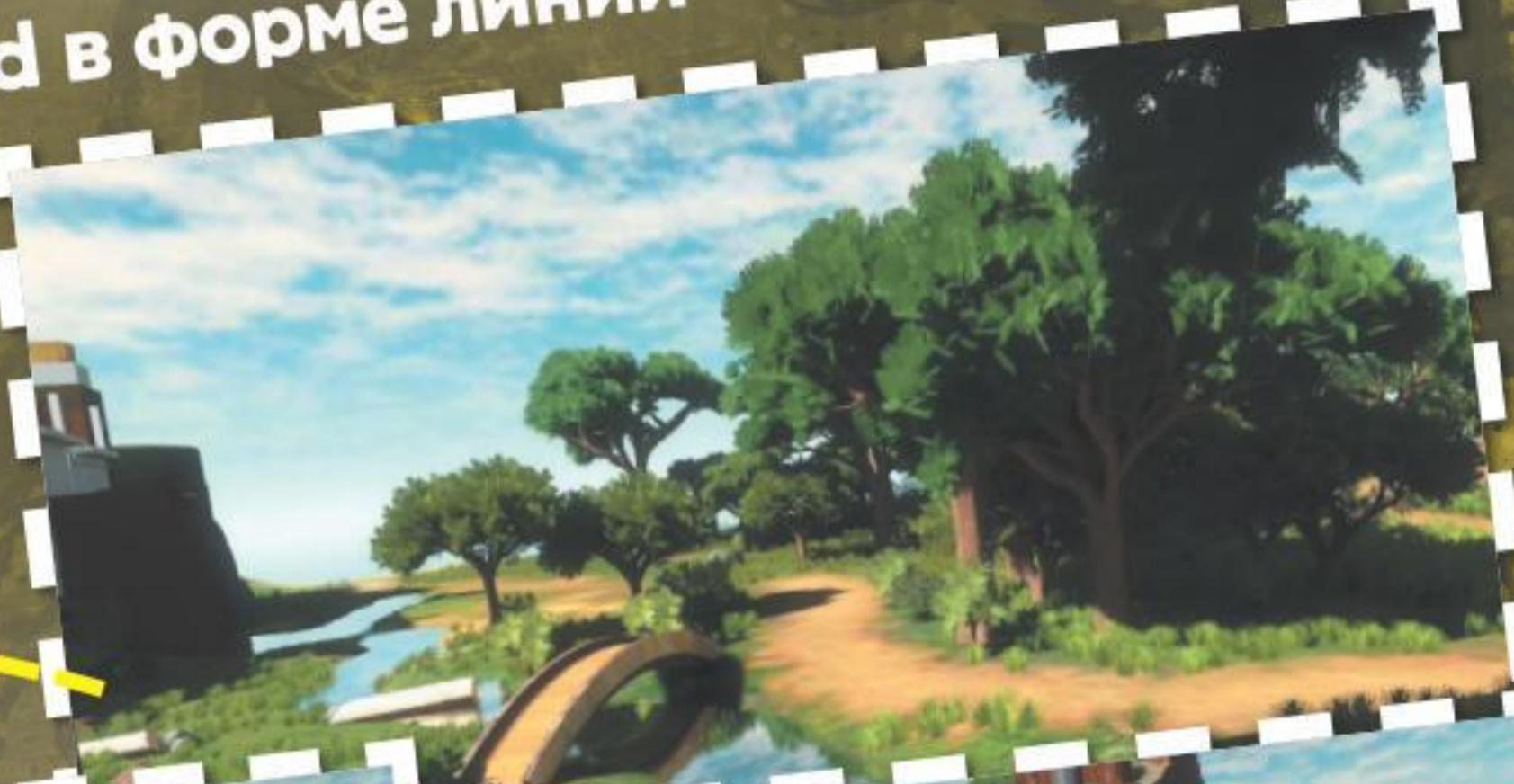
На большинстве игровых выставок, что мы посетили, от КРИ до Gamescom, нам не удалось найти ни одной нормальной инди-игры. За ними проще охотиться на более хардкорных PAX и GDC, куда часто ездят геймдизайнеры-одиночки. На мейнстримовых выставках маленьких проектов хоть отбавляй — но в основном это клоны других разработок. Настоящее, зубастое инди найти непросто, но можно. Рецензию на **The Binding of Isaac** (новую игру Эдмунда Мак-

миллена) вы можете прочитать уже в этом номере. А ниже — тексты о новых играх Джона-тана Блоу и Маркуса Перссона (автора **Minecraft**), а следом за ними — материал о **Vessel**, самом перспективном проекте из трех от никому пока не известного разработчика, Джона Кражевски. Если все сложится так, как мы думаем, его имя можно будет без натяжек ставить в один ряд с тремя вышеупомянутыми фамилиями — как мы только что и поступили, авансом.

[THE WITNESS]

Braid в форме линии

Разработчик
Джонатан Блоу
Платформы
PC, консоли
Дата выхода
2012 год



В игре будет несколько миров-локаций. Например, сад или индустриальный комплекс.

По словам Джонатана, он хочет добиться максимально логичного геймплея — сложного, но выстроенного по четко работающим законам.

В ранней версии игры тень от персонажа выдавала в нем космического десантника. То ли Джонатан так шутит... то ли нет.



Джонатан Блоу, создатель инди-хита Braid, наконец-то продемонстрировал публике геймплей своей новой игры, на что западные сайты отозвались десятками превью. Все они в основном фокусируются на философской составляющей проекта, но в рамках данной статьи мы, с вашего позволения, оставим метафизику за скобками и опишем лишь подробности геймплея, известные на данный момент. Обо всем остальном можно прочитать, например, в этом превью: www.igromania.ru/articles/134958/The_Witness.htm. Действие игры происходит на острове, который уставлен мониторами. Каждый монитор предлагает вам решить одну и ту же

разновидность головоломки — пройти своеобразный лабиринт. Все элементарно: на экране представлено несколько точек; двигая левым стиком, вы чертите линии и соединяете эти точки. Самая простая загадка — провести между двумя пунктами прямую линию. Задача посложнее — соединить несколько точек, причем в определенной последовательности. Вот здесь и включается настоящий геймплей: вся соль в том, чтобы эту последовательность разгадать. Например, вам потребуется вычертить на экране собственный путь, который вы только что проделали, пока шли до монитора. В иной ситуации точки на экране будут

соответствовать плодам на дереве, и вам нужно будет соединить их так, чтобы получилось примерное очертание ветки. В третьем случае вы будете рисовать линию согласно услышанной мелодии (как именно, Джонатан пока не рассказывает, — возможно, придется отражать перепады от высоких нот к более низким). Как обещает автор, игра будет более кинематографичной, чем Braid, с более внятным сюжетом и исследованием мира — важной особенностью The Witness. Еще он рассказывает, что в путешествиях вас будет сопровождать проводник вроде GLaDOS из Portal, который сразу честно признается, что предаст вас в третьем акте.

Как представляется сейчас, суть The Witness — во внимательном наблюдении за игровой средой. Вы путешествуете по острову, смотрите по сторонам, изучаете законы этого странного мира — а потом идете на «экзамен», проходя лабиринт. Так вы доказываете, что поняли, что происходит вокруг, — воспроизводите увиденное в формате ломаной линии. Как сказал нам Джонатан, самые продвинутые версии пазлов будут подразумевать, что вы справились с их более легкими версиями и уже впитали нужную информацию. Witness работает по принципу ролевой игры — только прокачиваете вы не силу и броню, а собственные знания. ■

SCROLLS

Новейшие свитки

Разработчик
Маркус Перссон
Платформы
PC, консоли
Дата выхода
2012 год

Самые прожженные фанаты Magic: The Gathering каждую карту помещают в отдельный полиэтиленовый кармашек. Виртуальные колоды этой радости нас лишают.



Над оформлением карт MTG трудятся самые талантливые фэнтезийные художники на свете — у Маркуса вряд ли хватит денег на сотрудничество с такими «монстрами».



Впрочем, дизайн у игры и без того вполне достойный.

От человека, создавшего игру, в которой миллионы фанатов строят из кубиков целые миры, невольно ждешь чего-то необычного и инновационного. Например, **Minecraft 2**. Поэтому, когда Маркус Перссон и основанная им студия **Mojang** в качестве своей новой игры анонсировали карточную стратегию **Scrolls**, многие разочарованно вздохнули. А студия **Bethesda Softworks** даже обиделась и обвинила Mojang в нарушении авторских прав на бренд **The Elder Scrolls**.

Титульные свитки — это те же карты, которыми игроки сражаются друг против друга. Каждый свиток дарит вам заклинания и юниты: их нужно выкладывать на игровую доску, чтобы атаковать врага. У существ есть различные умения и способности, которые нужно грамотно использовать. Когда и что пустить в дело, вы решаете

сами: можете, например, отправить в битву бойца ближнего боя или обрушить на противника магический огонь с неба.

Обещаны и тактические элементы, скопированные из **Magic: The Gathering — Tactics**: в **Scrolls** успех во многом будет зависеть от того, как вы располагаете свитки (юниты и заклинания) на доске относительно врага. Здесь недостаточно просто расставить бойцов напротив неприятеля. Придется внимательно следить за перемещением противника и соответствующим образом подлаживать свою стратегию. Помимо одиночной кампании, призванной познакомиться с азами игры, будет и мультиплеер, где и развернутся основные баталии.

На первый взгляд не совсем понятно, чем **Scrolls** собирается привлечь к себе внимание публики. При беглом осмотре она выглядит как обычный клон **MTG** и ви-

деоигр по ее мотивам. Однако на самом деле **Scrolls** не так проста, как кажется. Нам, судя по всему, разрешат отстраиваться и штурмовать замки: авторы говорят о том, что некоторые свитки позволят игроку контролировать различные постройки и использовать осадные орудия, чтобы сломить оборону врага. Гибрид полноценной стратегии и карточной игры — это уже интереснее, чем еще одна версия **MTG**. Игра будет доступна для самых разных платформ, в числе прочих анонсирован и браузерный вариант.

Особенно важная — владельцы прав на ту же **Magic: The Gathering** уже много лет успешно наживаются на продаже коллекционных карт. В Mojang прямо говорят, что бесплатная модель подорвет экономику игры, а значит, сомневаться в коммерческой направленности **Scrolls** не приходится: некоторые свитки, конечно, разрешат заработать честным трудом в одиночной кампании, но для полноценной игры явно придется оформить подписку.

Пока коллеги по цеху придумывают сногшибательные концепции, Маркус Перссон разрабатывает новую бизнес-модель. В каком-то смысле способ продаж **Scrolls** вызывает у нас даже больший интерес, чем сама игра. Ужасно хочется узнать, какой еще фокус сможет выкинуть человек, разбогатевший на продаже недоделанной версии своей первой игры. ■

Сами разработчики важной особенностью проекта называют постоянное обновление ассортимента свитков и выпуск новых колод — чтобы игроки все время были в тонусе, искали новые тактические сочетания. Особенность дейст-

VESSEL

Поливалка

Разработчик
Джон Кражевски
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
Январь 2012 года



В этой миссии вам придется бежать следом за светящимся флюоро, чтобы осветить во мраке дорогу.



Джон очень гордится своим движком, который позволяет совмещать ручную отрисованных персонажей с динамическим освещением и честной физикой.

Понравившийся нам гигантский лавовый элементаль стал еще больше. Теперь это босс.



Про Vessel мы в последний раз писали два года назад, и за это время игра радикально преобразилась. Обычно, если процесс разработки доходит до графического оформления, все остальное уже готово — осталось только «раскрасить». К моменту первого превью Vessel уже щеголяла внушительной картинкой и потрясающей визуализацией жидкости — казалось, разработчики на пороге бета-теста. На самом деле за прошедшие месяцы концепция перевернулась с ног на голову, Strange Loop Games переписали практически все пазлы и изменили даже саму основу игровой механики. Причина тому, естественно, вода, с которой нам придется постоянно взаимодействовать. Уж слишком она текуча и изменчива.

Даже сюжет игры слегка изменился. Ученый Аркрайт изобретает чудесные «семена», которые притягивают жидкость и «прорастают» в них жи-

выми организмами. По замыслу Аркрайта, такие существа должны помочь людям справиться с тяжелой работой — вскоре его лабораторию заполняют всевозможные жидкостные элементали (флюоро), которые крутят шестеренки тяжелых механизмов. Помогают они создателю, впрочем, совсем недолго — быстро задумываются о своих правах и восстают. Теперь задача Аркрайта — спасти лабораторию от разбушевавшихся водяных.

В предыдущих версиях игры у героя была специальная жидкостная пушка, из которой он выдувал своих подопечных, словно мыльные пузыри. Теперь все несколько иначе. Да, вы по-прежнему можете использовать пушку как водяной пистолет, но суть не в этом. Важно другое — с собой вы носите упомянутые семена и создаете из них элементалей водокруг любого источника жидкости. Процесс рождения флюоро выглядит заворажива-

юще: Аркрайт подносит зародыш будущего существа к небольшому водопаду, засовывает руку в поток, и вода начинает скапливаться вокруг семени. Постепенно флюоро обретает форму, а зародыш так и остается внутри него (посмотрите — на скриншотах это «глаз» каждого из существ).

Какой из этого можно собрать геймплей — пока непонятно. Ожившие флюоро резвонят на кнопки и дергают рычажки, открывая двери. Водяные монстры испаряются при контакте с лавовыми, а если синий флюоро соприкоснется с красным, оба они взорвутся. На первый взгляд получается пазл-платформер с мощной физической начинкой.

Ключевой момент здесь — рождение и смерть флюоро. Вам придется заманивать их в ловушки, чтобы высосать всю жидкость, забрать себе безобидную сердцевину, а потом облачить ее в новое тело — там, где вам будет нужно. Особый подвиг флюоро будет

сам искать жидкость для своего тела — и не постесняется «выпить» разрушившегося или только формирующегося сородича. По словам главного идеолога и разработчика Vessel Джона Кражевски, он такого поведения не программировал — все случилось само собой, когда экосистема начала работать.

Слабо контролируемая среда обитания отлично вписывается в изначальный замысел. Аркрайт — экспериментатор, и вместе с ним экспериментировать начинаете и вы. Как поведет себя жидкость в различных условиях, как взаимодействуют между собой разные флюоро, где предел размеров их тел — это выяснят сами игроки. Совсем как в PixelJunk Shooter, вы получите свободу творчества, с той лишь разницей, что у жидкости, в которой вы резвитесь, есть мозги. ■

Герой номера

Жанр

Верховая охота

Издатель

Sony Computer Entertainment

Разработчик

Team ICO

Платформы

PS2, PS3

КОНЬ НОМЕРА

Shadow of the Colossus

Символом рассматриваемой в этом номере HD-версии Shadow of the Colossus является вовсе не парень по имени Вандер, и даже не сами колоссы — нет, лучшим персонажем в истории студии Team ICO был и остается отважный конь Агро. Именно он нес нас на своей спине всю игру, именно на его крупе мы так мирно покачивались, пока вокруг проплывали запретные земли и менялись представления о возможностях PS2 и видеоигр вообще.

Агро в наскальной живописи

Лошадь — одно из первых понравившихся человеку животных. Среди 800 наскальных рисунков с изображениями зверей, которые были обнаружены в пещере Ласко в юго-западной части Франции, 364 — лошади. По количеству — да и качеству — скачущие по потолку и стенам пещеры коняшки значительно опережают ближайших соперников: оленей (их всего 90). Что уж там говорить о медведях и баранах! Точная дата рисования первых лошадок так и не установлена. Если верить анализу древесного угля из светильников, Ласко разукрасили за 9-17 тыс. лет до выхода **Shadow of the Colossus** (мадленская культура), но другие эксперты относят картинку к граветтской (30-31 тыс. лет до релиза SotC), а третьи — к солютрейской (17-20 тыс. лет до SotC) культурам. Авторство рисунков приписывается дизайнерам эпохи позднего палеолита, а изображены на стенах настоящие дикие лошади — нам они известны как лошади Пржевальского. Имеется даже один единорог...

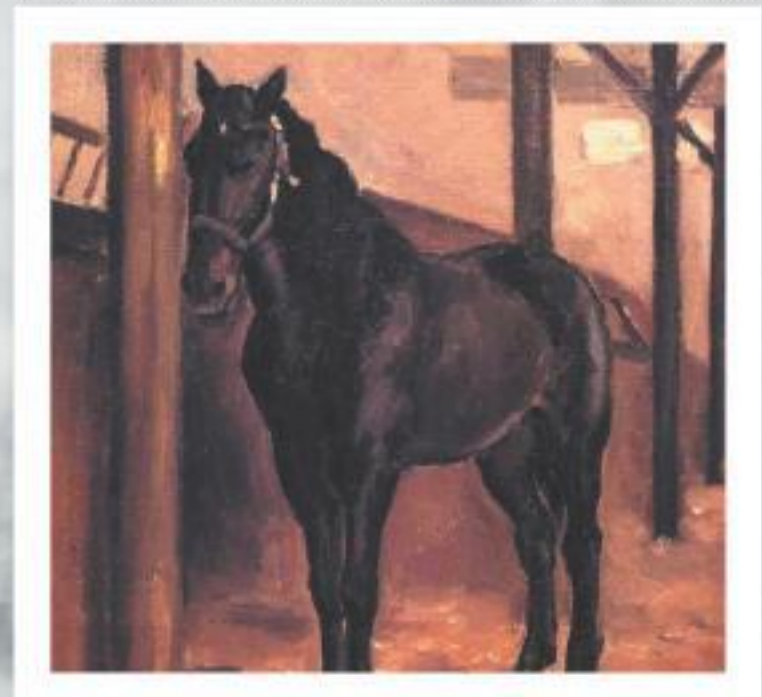
На снимке: Первая в мире бегущая лошадь нарисована обломком марганцевой руды на кальцитной стене европейской пещеры.



Голливудские кони

Самой умной лошастью в истории кино считается соловый жеребец Триггер, купленный в 1938 году за \$2500 будущей звездой ковбойских фильмов Роем Роджерсом. Триггер умел выполнять 150 трюковых команд и проходить 15 метров на задних ногах. В кинематографе 1930-х годов лошади массово гибли при исполнении лихих падений и кувырков. Но после того, как на съемках картины «Джесси Джеймс» (1939) двух лошадок в наглазниках заставили спрыгнуть с 30-метрового обрыва (обе разбились насмерть, управлявший повозкой трюкач не пострадал), американское Общество защиты животных приняло новые правила по использованию животных на съемочной площадке — и стало ставить знаменитое клеймо «При съемках этого фильма ни одно животное не пострадало» в заключительных титрах. Нынче кони падают на специально насыпанную мягкую землю и проламывают ограждения из легкой бальсы — условия безопасности у четвероногих трюкачей лучше, чем у двуногих (как и контракты: каждому коню на площадке гарантированы 10 минут отдыха после часа работы).

На снимках: В титрах фильма «Сын бледнолицего» (1952) Триггер (снизу) скромно обозначен как «Самая умная лошадь в кино».



Экстремальные виды спорта с использованием лошадей

Гонки на колесницах были изобретены в 680 году до н.э. и являются первым олимпийским видом спорта. Шестьдесят двухколесных колесниц наподобие боевых (только без секаторов на колесах) носились по гипподрому, четверки-тетрипоны и двойки-синорисы закладывали лихие развороты вокруг столбов... Любили быструю езду и в Древнем Риме, но если греческие гонки были «Формулой-1», то римские — чистой воды NASCAR (с реднековскими звездами вроде Гая Аппулея Диокла, заработавшего за свою спортивную карьеру 35 863 120 сестерциев). Во второй половине XI века во Франции практиковался жюст, конные сшибки на рыцарских турнирах: европейские рыцари выковыривали конкурентов из седел деревянными копьями или браво ломали оные о гербовые щиты. Ну а в самом экстремальном виде укрощения бычка в современном родео нужно прыгнуть на брыкающееся парнокопытное с несущегося во весь опор непарнокопытного.

На снимке: Лошадь являлась основным источником экстремальных ощущений для персонажей «Бен Гура» и «Илиады», да и остается таковым по сей день в определенных районах США.

Экипировка

Седло — сложная конструкция из кожи, металла, валиков и подушечек. Настоящее кавалерийское седло тянуло на 40 кг, средний вес учебного седла в полной комплектации (с путлицами, стременами, потником и вальтрапом) — 7 кг, а спортивное седло-бабочка весит 500 граммов. Масса снижается за счет использования синтетики, капроновых подпруг и стремян из легкого металла...

Основа (если можно так выразиться, материнская плата) всего седла — две деревянные (или пластиковые) полки (ленчик), скрепленные металлическими дугами (передняя и задняя лука). К ним крепятся кожаные крылья и подкрылки, прикрывающие подпруги, пристружки, пряжки и потник от ног всадника, и собственно кожаное (или синтетическое) сиденье. Под сиденьем — набитые шерстью подушки и металлические стремяна на кожаном ремне с пряжкой (путлицем), который крепится к металлическому устройству с замком (шнеллеру). Уздечка устроена попроще и состоит из повода, мундштука и ремешков на щеках, лбу, затылке и подбородке лошади (последний продевается через повод и застегивается).

На снимках: СНАЧАЛА кладем на Агро седло, ПОТОМ надеваем уздечку!

Стоимость содержания Агро в России

Цена обезданной лошади-четырёхлетки без родословной — от 30 000 до 60 000 рублей, нечто клячеобразное можно приобрести и за 16 000, а вот если в роду у скакуна были призеры и племенные производители («сын Крепыша!»), то счет идет на десятки, тысячи и миллионы долларов (в 2006 году во Флориде чистокровный беговой скакун ушел с аукциона за \$16 млн).

Это не считая затрат на экипировку (1500 руб. за уздечку с поводьями, 23 000 руб. за седло), аренду денника (в Москве — 15 000 руб., за пределами столицы — порядка 6000 руб.), услуги объездчика и кузнеца (3000 руб. в месяц), ежегодный ветеринарный осмотр (1600 руб.) и еду, еду, еду! В день средняя лошадь массой 600 кг употребляет до 12 кг концентрированного (овес), 15 кг сочного (морковь или полусахарная свекла) и 10 кг грубого (сено) корма, выпивает до 60 литров воды. Впрочем, можно обойтись универсальным комбикормом — 1850 рублей за 30 кг. Итого: 743 000 рублей за первый год содержания.

На снимке: Аппарат для поедания денег, занятий конным спортом и охоты на гигантских монстров.

Игорь Асанов

РЕЦЕНЗИИ

ЖАНР

ЭКШЕН

ИЗДАТЕЛЬ

WARNER BROS.

INTERACTIVE

ENTERTAINMENT

РАЗРАБОТЧИК

ROCKSTEADY STUDIOS

ПЛАТФОРМЫ

PC, XBOX 360, PS3

САЙТ ИГРЫ

BATMANARKHAMCITY.COM



**АРКХЕМ
СИТИ**

**СЛАДКИЙ
И ГАДКИЙ**

Мелкий снег, падающий при лунном свете на кожаный плащ Бэтмена, — одна из самых красивых сцен года.





Прежде чем ломиться в бой, всегда нужно включить режим детектива и осмотреться. Не убери мы вовремя этого снайпера — дальнейшая битва была бы проиграна.

Сделав чудесный **Batman: Arkham Asylum** пару лет назад, незаметные до этого **Rocksteady Studios** сами вырыли себе яму. Если не произойдет какого-то чуда, игры про Бэтмена и спин-оффы про его друзей/врагов — это все, чем им теперь предстоит заниматься до конца жизни. Хотя если все они будут хотя бы наполовину так же хороши, как **Batman: Arkham City**, — никто, в принципе, не будет против. Вселенную, в которой целых два центральных персонажа носят обтягивающий черный костюм садомазо, а главный злодей — Джокер — кокетливо красит губы и волосы, не любить просто невозможно.

Все говорят, что я люблю тебя

В **Arkham City** взаимоотношения Бэтмена и Джокера выведены на принципиально новый уровень — пока Бэтмен сосредоточенно глядит на Луну с крыш Аркхем Сити, Джокер шлет ему на PDA задушевные голосовые e-мейлы: «Ты еще не думал о том, что будешь делать, когда я

умру?! Не будет ли тебе слегка одиноко?» Ответить почему-то нельзя, но хочется — этим двоим и правда есть о чем поговорить. Джокер, заразивший свою кровь

мутагеном в **Arkham Asylum**, потихоньку умирает на руках у Харли Куинн, но при первой же возможности заражает и самого Бэтмена (внешние симптомы заражения слишком уж похожи на ВИЧ-инфек-



Женщину-кошку явно рисовали с Холли Берри, а не с Мишель Пфайфер. Так или иначе, но она лучшее, что есть в игре.

цию, поэтому от грязных аналогий удержаться все сложнее и сложнее). Противоядие можно извлечь из ДНК вечноживущего злодея Ра'са аль Гула, а изготовить его может только другой злодей — мистер Фриз. В общем, бегать по различным адресам Бэтмену придется не меньше, чем драться или чесать репу.

Вторая причина возросшего количества беготни — открытый город, совсем непохожий на клаустрофобическую психбольницу из первой части. Комендант Аркхема, Квинси Шарп, успел за прошедшее время стать мэром Готэма и переселить всех буйных сумасшедших в строго охраняемый район города — тот самый Аркхем Сити. Никаких случайных прохожих, никаких машин (в том числе и вожденного бэтмобиля), только банды отморожков, работающих на всех основных врагов Бэтмена. Управляет этой готической версией Южного Бутово профессор Хьюго Стрейндж, который занимается разведением преступников не просто так — на город у него есть свои планы.

Но даже без бэтмобиля передвигаться по Аркхем Сити все равно удобнее, чем в любом **inFamous** или **Prototype**: у Бэтмена появился усовершенствованный гарпун, который позволяет цепляться за макушку любого небоскреба или башни чуть ли не с километрового расстояния. Ходить пешком нет никакой нужды — при желании можно пересечь весь город, раскачиваясь на домах, как Спайдермен. А еще лучше — забраться куда-нибудь повыше, расправить плащ и полетать, периодически резко пикируя вниз, чтобы набрать скорость. В крайнем случае можно всегда незаметно уцепиться за один из вертолетов, патрулирующих Аркхем Сити, и летать над городом вообще без усилий. Уверяем, там есть на что посмотреть: гигантская Башня чудес (чтобы забраться на ее верхушку в одной из миссий, нужно потратить примерно полчаса), готические церкви, мрачный полицейский участок, заросшее грязью метро и секретные подземелья братства ассасинов — все эти локации потрясающе красивы и не надоедают даже при пятом посещении.

Единственное, что по-настоящему раздражает, — это отсутствие нормальной мини-карты, поэтому, если цель вдруг находится наверху или под вами (например, в канализации), понять это практически невозможно. В итоге большая часть времени, проведенного в городе, уходит на то, чтобы додуматься, куда же идти. Самые мерзкие в этом плане, наверное, миссии по поиску какой-нибудь неочевидной ерунды посреди нагромождения построек — источника ра-

РЕЦЕНЗИИ

диосигнала Джокера, места, куда ведут следы крови убийцы, крыш, где спрятаны глушилки и т.д. Выручает, как всегда, режим детектива, в котором важные для прохождения или просто интерактивные объекты (рубильники, генераторы) ярко подсвечивают.

Тени и туман

Но стоит только зайти в помещение, как игра сразу обретает знакомый по Arkham Asylum темп: Бэтмен крадется по вентиляционным шахтам, сбивает в полете сразу двух охранников, цепляется за горгулий, прячется, сворачивает шею и бьет морды. Врагов на экране теперь стало почти как зомби в **Dead Rising** — целая толпа, но количество рукопашных приемов и комбо тоже увеличилось чуть ли не вдвое. Все по-прежнему работает на трех кнопках (удар, альтернативный удар, блок), но выглядит так, будто у нас тут самый сложный файтинг.

Однако против вооруженных врагов Бэтмен по-прежнему бессилен — они срезают его с двух пуль. Тут-то на сцену и выходит стелс. Чтобы вырубить двух автоматчиков, Бэтмен бесшумно планирует к ним за спину с потолка, еще одного достает через стекло, а третьего мягко хватает за шею из-за угла, не дав даже пискнуть. Стелс больше не сводится к одному-единственному приему «сигани вниз с горгульи»: уровни часто многоэтажные, и вас заметят — если не с балкона, так с галерки.

Тут можно, конечно, взорвать дымовую шашку и, махнув плащом, удалиться в темноту, но враги запоминают ваше последнее местоположение и начинают истерично расстреливать каменных горгулий, после чего на них уже не отсидишься. Где-то с середины игры вооруженные враги начинают носить щиты, бронежилеты, электрические дубинки и даже радиоглушилки, которые не позволяют включать режим детектива, что практически



Можно, конечно, вырубить этих отморозков с шумом и битыми витринами. Но тогда кто-нибудь из безоружных негодяев наверняка прибежит и поднимет с земли оставленный автомат.

равносильно слепоте. Таких мерзавцев нужно уметь вычислять и устранять в первую голову.

По современным меркам игра довольно сложная и часто оставляет вас один на один с задачей, просто указав цель и давая подумать над решением. Арсенал гаджетов увеличился, и каждый из них — будь то радиолокатор, взломщик, взрывчатый гель, натяжной трос, управляемые бетаранги, электрические и замораживающие пушки — обязательно пригодится. При этом Arkham City абсолютно линейен (часто, чтобы пройти уровень, нужно просто вырубить всех врагов на нем) и лишь однажды позволяет сделать сюжетный выбор. А сложность прохождения (кроме топографического кретинизма) частенько нагоняется за счет какого-нибудь едва заметного на фоне богатых узоров люка в полу, который маскирует собой единственный выход с уровня. Видно, что главнее в команде были все-таки художники, а не левелдизайнеры.

Что нового, кошечка?

Но даже без блуждания в трех соснах сю-

жетная кампания Arkham City занимает не меньше 15-16 часов — не считая сторонних заданий, которых тоже достаточно. К счастью, искать все это время вход в канализацию, где скрывается Джокер, или в десятый раз возвращаться назад за костюмом для Мистера Фриза не приходится.

В игре полно гениальных моментов, но по-настоящему все меняет появление Женщины-кошки, которая (с такой-то харизмой!) достойна отдельной игры. Достаточно один раз увидеть, как она сигает с небоскреба в пустоту или с какой пластикой и изяществом сворачивает охраннику шею ногами, и желание снова играть за танкообразного Бэтмена пропадет надолго. Кошка умеет ползать по потолку, а магнитный крюк ей заменяет не менее эффективный кнут, которым, конечно, можно наказывать и врагов. Жалеешь только об одном — ее слишком мало, но еще до релиза Rocksteady анонсировали выход четырех DLC-эпизодов, посвященных только ей.

Кроме Кошки, представлена вся основная злодейская сборная сериала — начиная от экс-прокурора Двуликого,

Хьюго Стрейнджа, Пингвина, Ра'са аль Гула, его дочери Талии (которая неровно дышит к Бэтмену и поэтому частенько ему помогает), Соломона Гранди и других, рангом пониже. Есть даже Робин — вечный сайд-кик Бэтмена, который доступен только в режиме схваток на арене, а в сюжете появляется лишь на десять секунд, видимо, чтобы не раздражать. Все-таки Arkham City — совсем не про него.



Rocksteady снова выложились как в последний раз. Игра просто кишит какими-то неочевидными секретными, необязательными испытаниями и бонусными костюмами. Обычно с такой фанатичной дотошностью блокбастеры делают только в Японии, для Запада — это почти уже забытый подход. Arkham City — игра, которую не пройдешь за пару вечеров. Это игра, которая заставит полюбить своих героев, даже если вы на дух не переносите комиксы и Нола. Будь она чьим-то платформенным эксклюзивом — продавала бы консоли не хуже **Uncharted** и **Gears of War**. Но, к счастью, доступна абсолютно всем. ■



✓ РЕИГРАбельность

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Вообще-то Бэтмен никого не убивает: даже сброшенные с небоскреба злодеи у него превращаются в стайку летучих мышей. Но на этот раз все действительно умерли — от счастья.

ГЕЙМПЛЕЙ

XXXXXXXXXX

9

ГРАФИКА

XXXXXXXXXX

10

ЗВУК И МУЗЫКА

XXXXXXXXXX

9

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

XXXXXXXXXX

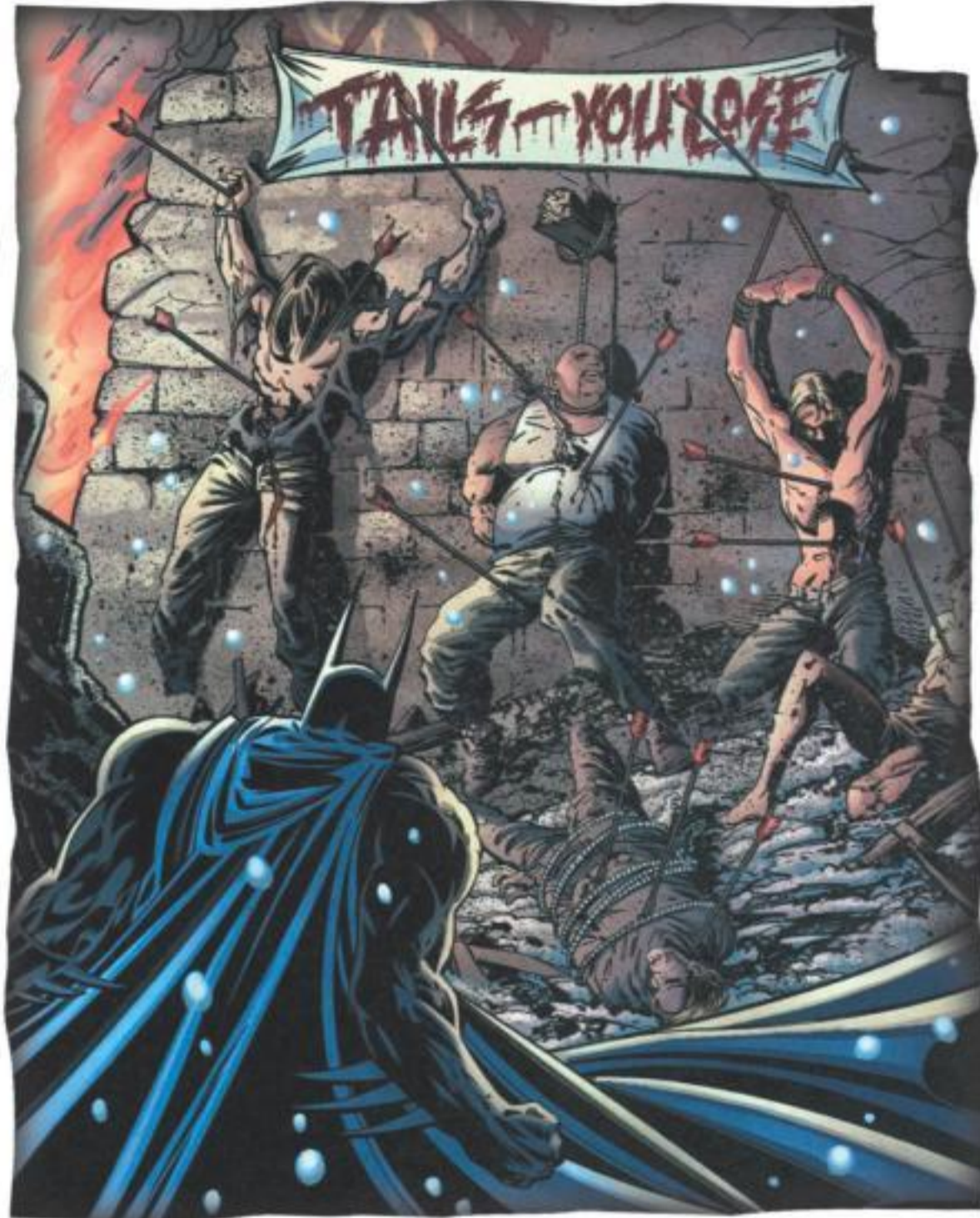
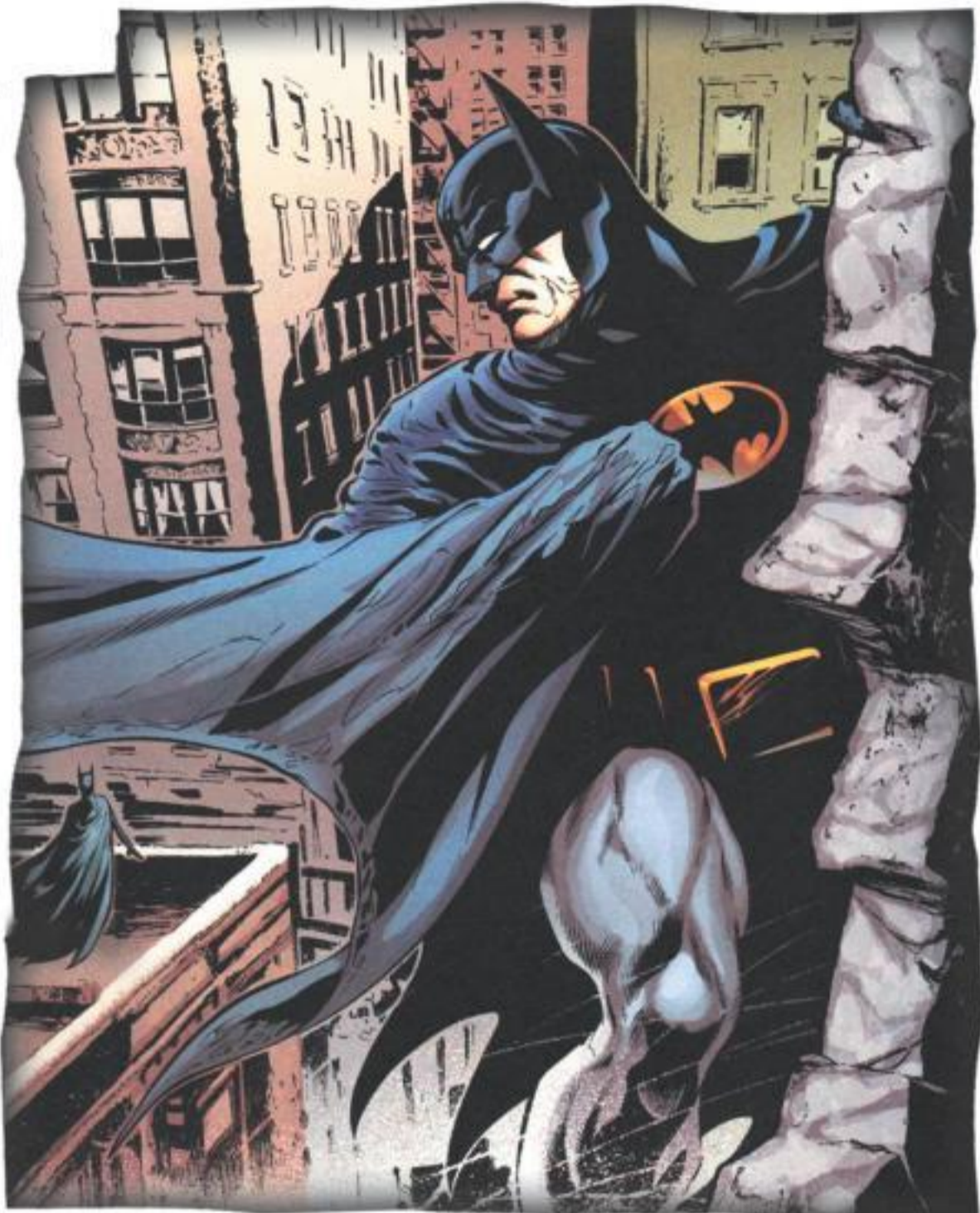
8

РЕЙТИНГ

9,5

ВЕЛИКОЛЕПНО

КАК ОТКРЫТАЯ КНИГА



Комикс-гики любят рассуждать о том, что сюжетная линия Batman: Arkham City очень похожа на серию комиксов No Man's Land, где Готэм тоже оказывается во власти конкурирующих банд беглых преступников и психопатов.

Мы взяли на себя труд прочитать оригинальный сериал и убедились, что сеттинги у игры и комикса действительно сходные. Зато сюжет у Arkham City — более чем самостоятельный.

Александр Башкиров

Но Man's Land — постапокалиптический эксперимент уровня S.T.A.L.K.E.R. или «Метро 2033», проведенный во вселенной комиксов издательства DC с марта по ноябрь 1999 года.

Землетрясение магнитудой 7,6 балла по шкале Рихтера разрушило большую часть Готэма. За землетрясением последовали цунами, массовый побег заключенных из тюрьмы «Блэкгейт» и Архемской лечебницы, эвакуация мирных жителей. Все мосты уничтожены, населенные бандитами и отказавшимися уходить из города честными готэмцами руины объявлены нейтральной территорией, где не действуют американские законы. Вход и выход строго регулируются, черные вертолеты парят над обломками небоскребов.

Итак, мы имеем Готэм вместо Зоны. Киллер Крок, Ядовитый Плющ и Пингвин тут —

вместо атомных мутантов, мистер Фриз в роли обязательной в таких проектах техногенной фракции, Двуликий и комиссар Гордон объединились на правах человеческого альянса, Пугало возглавляет туземный религиозный культ. Газовые ловушки Джокера заменяют смертельно опасные аномалии, ну а разгуливающие по улицам многочисленные бэтдевочки, найтвинги и робины — это местные костюмированные стalkerы.

Серия расплзлась аж на 80 выпусков основных и второстепенных комиксов про Бэтмена и его друзей, позднее изданных увесистым пятитомником.

90% страниц посвящены потасовкам супергероев и сверхзлодеев в декорациях разоренного мегаполиса, — но случаются и ответвления в безрадостные жизни простых граждан (лазающих за банками тушенки в обита-

лице Джокера), и даже необычный до 9/11 и урагана «Катрина» социально-политический комментарий про неэффективность действий правительства (выпуски про гуманитарные визиты Супермена и Лекса Лютера из благополучного Метрополиса).

В начале сериала Бэтмен загадочно отсутствует. Но скоро стены разрушенных зданий начинают украшать граффити летучей мыши — к концу первого тома Темный рыцарь выигрывает устроенный Пингвином турнир по боям без правил, а в третьем начинает район за районом отвоёвывать Готэм у бандитов, сектантов и мутантов.

Четвертый и пятый тома посвящены войне между фракциями Бэтмена и Джокера за контроль над городом, ну а завершается все кровавой битвой под Рождество, в которой Джокер похищает всех родившихся за

время действия No Man's Land младенцев, убивает жену комиссара Гордона и получает пулю в коленную чашечку.

В целом «Ничья земля» — не шедевр уровня «Долгого Хэллоуина» Джефа Лозба или «Возвращения Темного рыцаря» Фрэнка Миллера (как и всем кроссовер-проектам, шизофреническому сериалу не хватает цельности авторского видения), но пятитомник все равно красуется на полке у любого серьезного поклонника Бэтмена.

Это уникальная в истории DC возможность посмотреть на любимого героя в постапокалиптическом сеттинге, превосходная работа художников (см. картинки!), а общая идея у комикса ясная и гуманистическая: даже при самом полном распаде цивилизации человек должен оставаться человеком, а Бэтмен — Бэтменом.

ЖАНР

Экшен

ИЗДАТЕЛЬ

Microsoft

РАЗРАБОТЧИК

Epic Games

ПЛАТФОРМА

Xbox 360

САЙТ ИГРЫ

GEARSOFWAR.XBOX.COM

ИЛЬЯ ЯНОВИЧ

GEARS OF WAR 3

До последнего винтика

Рекламная кампания оригинальной Gears of War запомнилась многим коротким роликом, в котором Маркус Феникс под песню Гэри Джулса «Mad World» бежал по дождливой улице. Среди тех, кто заворожено пересматривал это видео вновь и

вновь, были даже люди, и думать не смевшие о покупке Xbox 360.

Как оказалось, реклама не имела ничего общего с первой игрой, зато очень подошла бы Gears of War 3. Пересмотрев подход к геймдизайну, сменив сценаристку Сьюзан О'Коннор

сперва на автора комиксов Джошуа Ортегу, а затем на писателя Карена Трэвисса, волевым решением отказавшись от грязно-серых декораций, Epic Games добились наконец, чтобы их игра вызвала приблизительно те же чувства, что и пресловутый ролик.

Шестеренки смажь

Есть определенная ирония в том, что Gears of War, которая фактически определила черты целого поджанра экшенов, избавляется от собственного тяжелого наследия быстрее, чем



Ослабив скриптовую хватку, авторы наконец смогли организовать кооператив на четверых.



Боимся представить, до какого же размера мутировали лечебные пиявки.



Кровавый логотип, проявляющийся на экране, когда вы ранены, по-прежнему можно использовать как прицел.



Это еще не самый крупный паук в игре.

те, кто пошел по ее стопам. Например, укрытия, для популяризации которых Клифф Блэжински сделал неоченимо много, до сих пор принято театрально выпячивать и расставлять как по линейке, из-за чего даже самый красивый уровень выглядит неестественно. В Gears of War 3 те же самые укрытия гармонично сливаются с фоном.

Боевая механика, отточенная за миллионы часов мультиплеерных тестов, работает без запинки. Бои теперь похожи на нечто среднее между скоростными шутерами 90-х (монстры, мясо, суматоха) и Halo без транспорта (тактические вылазки в тыл, постоянная смена оружия). Главное развлечение сезона — расчистить путь гранатами, взять устаревшую модель «Лансера» (автомат, у которого вместо бензопилы под стволом прилажен самый обычный штык) и, разбежавшись, проткнуть несчастному локусту брюхо. А потом, пройдясь по кругу, разрезать оставшихся недобитков на две половинки.

Еще интереснее со «светлячками» — людьми и локустами, которые заражены субстанцией под названием «эмульсия». Это третья вершина треугольника ненависти, сформировавшегося на далекой Сера. Они одинаково жестоко бьют и пришельцев с Земли, и аборигенов. Такие враги были и в Gears of War 2, но теперь, во-первых,

их стало больше (если честно, даже больше, чем нужно), а во-вторых, появились новые разновидности «светлячков». На подмогу обычной пехоте пробиваются из-под земли огромные щупальца. Чтобы их убить, нужно поразить пульсирующие нарывы. С большого расстояния сделать это практически невозможно, приходится подбираться вплотную. Опасно это в первую очередь тем, что мутанты, погибая, взрываются, расплескивая кислоту, которая запросто прожигает вашу броню.

Но даже все это не идет ни в какое сравнение с Левиафаном. Это гигантское подводное чудовище, выросшее в океанской пучине под воздействием эмульсии, и для его уничтожения нужен по крайней мере экзоскелет с ракетной установкой. В поисках чудом выжившего отца, который знает, как раз и навсегда закончить войну на Сера, Маркус повидает и не такое.

Не теряю корни

Среди прочего, Gears of War принято обвинять в том, что именно с нее началась пагубная мода на серую (в прямом смысле) фантастику — в качестве особо вопиющего примера см. Quantum Theory. Теперь в это и поверить сложно, потому что большую часть времени пейзажи Gears of War 3 напоминают прилизанную версию Bulletstorm, только без

оружий фриков и не такую вызывающе яркую. В целом игра вообще на удивление ровная: ни одной лишней шутки, ни одной глупой сцены, никакой клоунады, сценарий — идеальный.

При таком материале Gears of War 3 достаточно было просто повторить структуру второй части. Там было много ярких сцен (апофеоз — поездка на броневике по внутренностям червеобразного монстра), но и занудства — предостаточно, особенно в последней трети. По схожей формуле работает сегодня половина шутеров: любые просчеты и дыры в дизайне уровней грамотно затыкаются пышными постановочными эпизодами. Никто, на самом деле, не против.

Но Gears of War 3 строится по совершенному другому принципу. Здесь каждая локация, каждая перестрелка словно замерена сложными лабораторными приборами. Дизайнеры не вмешиваются в происходящее по пустякам: они просто расставляют врагов и декорации, а дальше спускают геймплей с цепи. Если геймплей перестает быть интересным — все расставляется заново. По меркам современных блокбастеров, позволить себе построить игру практически на чистой механике — смелая затея, граничащая с пижонством. Но тут она работает, потому что спарринг на бензопилах по-прежнему стоит половины всех видеоигр на свете.

Все это, конечно, не значит, что в игре совсем уж не происходит ничего зрелищного. Есть, например, эпизод на подложке, где нужно расчищать фарватер от глубинных мин, дуэли на катапультных и игра в футбол, о нюансах которой мы, пожалуй, умолчим. Но таких эпизодов временами остро не хватает, местами игра кажется пустой.

Gears of War 3 — это как Quake или Unreal наших дней: жестокий, дерзкий мужской шутер, в котором запоминается не набор постановочных моментов, а в первую очередь сами сражения. Это идеальный способ завершить трилогию, и это, наконец, такой фантастический боевик, каких даже в кинотеатрах не показывают уже лет двадцать. Да, все, что в нем есть, уже было опробовано раньше. А щупальца с экзоскелетами — фактически единственное, что авторы придумали за три года. Но все равно ведь сидишь у телевизора до утра.

И хотя финал, по меркам той же Halo, может показаться излишне камерным, он выполняет главную функцию: прикрыв сюжетную арку про Маркуса и локустов, дает понять, что это еще не конец. Жаль только, что чудес придется ждать до следующего консольного поколения. ■

Рейгабельность ✓

Классный сюжет ✓

Оригинальность ✗

Легко освоить ✓

Дождались?

Отличное завершение самой, возможно, значимой трилогии текущего поколения игровых систем.

Геймплей 9

Графика 8

Звук и музыка 9

Интерфейс и управление 10

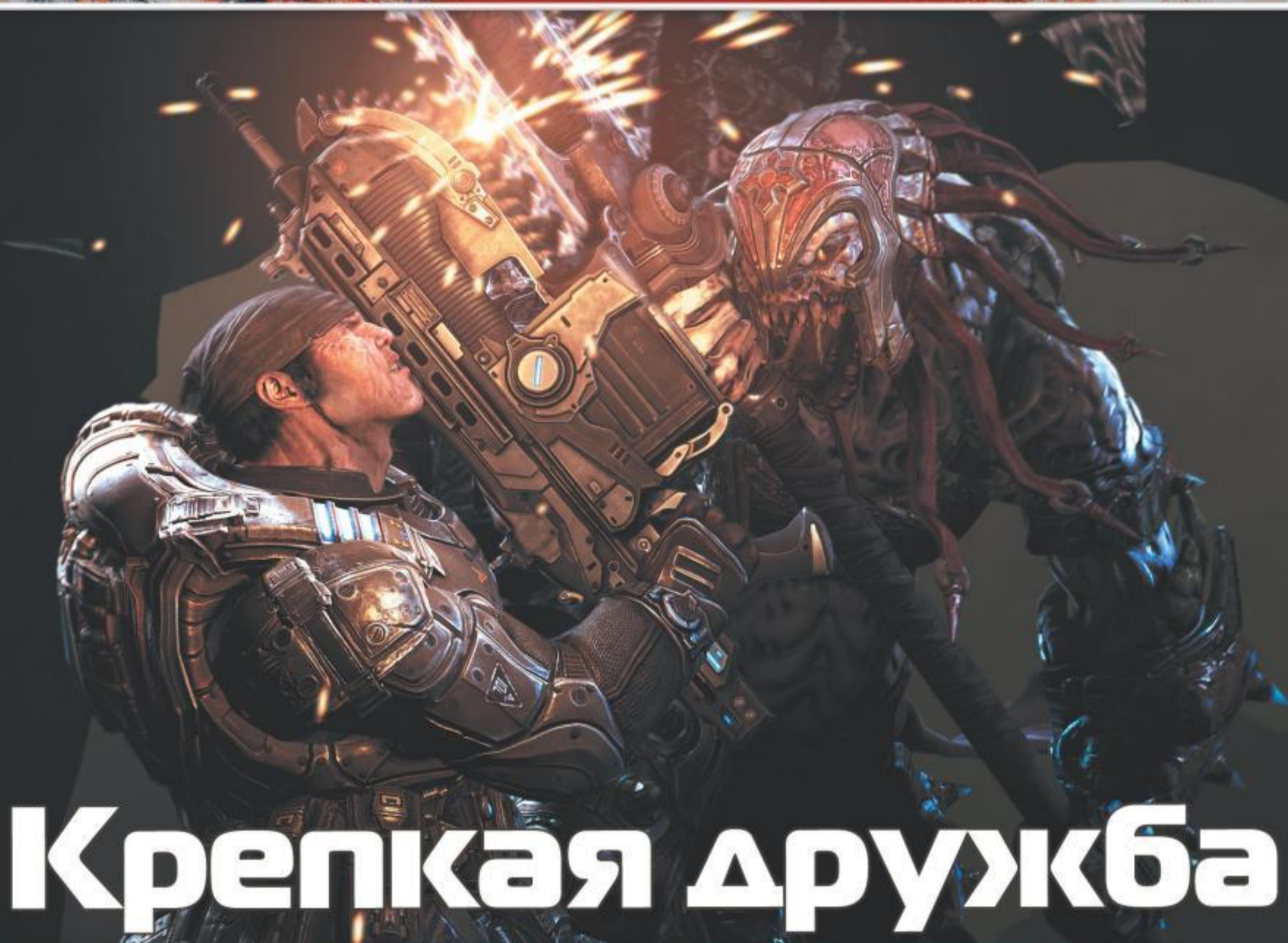
★★★★★★★★★

★★★★★★★★★

Рейтинг

9,0

«Великолепно»



Крепкая дружба

О дружбе простой и с бензоприводом

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Все мы давно привыкли, что в кинофильмах и играх бензопила (она же пила цепная) — один из самых распространенных видов оружия массового уничтожения. Ей отрезают головы, вспарывают животы, четвертуют и даже распиливают вдоль по всей длине, разваливая противника на две симметричные половинки. В Gears of War цепная пила на оружии — вообще своеобразный культ.

На полном скаку

Во Франции в восьмидесятих годах прошлого века фермер решил проверить, можно ли спилить одиноко стоящее дерево, скача на лошади. Выбрав коня побыстрее, немолодой уже экспериментатор взобрался в седло и запустил бензопилу. Лошадь, разумеется, испугалась и понесла. Вопящий фермер чуть не выронил работающий инструмент из рук, но все же сумел через несколько минут успокоить коня и осуществил задуманное.

На полной скорости он промчался рядом с небольшим дубом (по другой версии, это



был ясень) и вонзил цепь в ствол. Пила застряла в древесине, вырвала неудачливого фермера из седла и на прощание почти полностью отпилила ему предплечье. Говорят, что больше фермер не предпринимал попыток поэкспериментировать с бензопилами.

Но заезженность образа заставляет забыть, насколько может быть опасна бензопила в реальной жизни, если кто-то вздумает использовать ее не по назначению или просто наплюет на технику безопасности. Мы подобрали для вас несколько забавных случаев, связанных с бензопилами, некоторые из которых, правда, закончились не самым лучшим образом.

Сам самого сома

В некоторых американских штатах есть очень забавная традиция — там принято ловить сомов руками. Собираются несколько матерых самцов, выезжают на джипах на реку, забираются по шею в воду и начинают ходить вдоль берега, то и дело ныряя ко дну. Со стороны это выглядит как забава пьяных дебилов, на самом же деле действие насквозь пронизано логикой.

Сомы откладывают икру в норах, а затем один из родителей охраняет кладку. Если засунуть руку в дырку с сомом, обозленная рыба впивается



в пальцы ловца. В этот момент нужно, во-первых, не испугаться (к слову, когда кто-то, о чьих размерах ты только догадываешься, под водой хапает тебя за руку, это очень страшно), а во-вторых, изловчиться и ухватить сома покрепче. После этого рыбина дружными усилиями вытаскивают на поверхность,



тащат домой и готовят из сома вкусный шашлык.

Но есть два нюанса. Сом не дурак, он отчаянно кусается и может серьезно ранить рыбака. При этом сом зверь не мелкий — вырастает под два метра и может весить до шестидесяти килограммов. Если все пойдет наперекосяк, то ловец так и останется под водой, не в силах освободиться или вытянуть сома на поверхность.

Нечто похожее и случилось с одним несчастным сомятником. Он остался под водой. Как потом выяснилось, сначала его укусил крупный сом, но потом рука просто застряла в норе под неудачным углом, парень не смог ее вытащить. Его напарники поняли, что их друг сам не выберется и что воздуха для дыхания у него остается все меньше и меньше. Надо отдать ребятам должное — среагировали они молниеносно. Выскочили из воды, добежали до припаркованного рядом пикапа, схватили бензопилу, завели ее и... Вот тут важны детали. Ребята решили, что самое правильное в этой ситуации — опустить работающую бензопилу под воду и перепилить сома, который, как думали рыбаки, все еще крепко держит их друга.

Самое удивительное в этой истории то, что пилу успели дважды окунуть в воду, преж-

де чем она заглохла. Во время первого макания была пропилена дырка в подлопаточной области ныряльщика. Во время второго — вместо сома была успешна ампутирована застрявшая конечность.

Горе-рыбак потерял много крови, но выжил и в общем-то должен быть благодарен судьбе и друзьям. Пускай их изначальный план и не сработал, но хотя бы сохранил жизнь неудачливому рыбаку.

Вдоль и поперек

На сетевых развалах юмористических картинок можно найти самые различные вариации на тему бензопил. Очень часто на них изображают человека, заводящего бензопилу и зажавшего при этом ее цепь между ногами. Подпись обычно гласит: «RTFM» (то есть «не забывайте читать инструкцию»).

Так вот. Известно несколько случаев, когда люди поступали в точности так, как «рекомендуют» подобные изображения. Не разобравшись, зажимали шину бензопилы между ног и получали чудовищные повреждения паховой области, а в ряде случаев даже ампутировали все полезное, что в этой области произрастало. О смертельных исходах в по-



добных ситуациях нам ничего не известно, но не удивимся, если медики могут рассказать и о таких случаях.

А тебя, хорошую, в небеса подброшу я

С бензопилами связан один из самых опасных и одновременно нелепых рекордов, зафиксированных в Книге рекордов Гиннеса. В 2002 году финн Юха Курвинен без всякого вреда для своего здоровья подбросил бензопилу 52 раза. При этом науке известно немало случаев, когда жонглирование «хускварнами» и «штихлями» заканчивалось попаданием не в книгу рекордов, а прямиком в блок интенсивной терапии. Пожалуйста, не пытайтесь устанавливать подобные рекорды в домашних условиях и без должной подготовки.

Цепной симулятор

Бензопилы фигурируют в несметном числе компьютерных игр, обгоняя по популярности ножи и кастеты. Но вот серьезный, всамделишный симулятор бензопилы на данный момент существует лишь один. Называется это чудо, разработанное в 2007 году программистами из Института компьютерной графики Фраунгофера (Германия), — Cybersaw. По заказу компании Dolmar, крупнейшего производителя бензопил в мире, была разработана сложная виртуальная среда, с помощью которой — внимание! — начинающие лесорубы могут получить навыки работы с бензопилой.

Выглядит система следующим образом. На компьютере запускается почти что игровой движок, который транслирует на экран пасторальную картинку типичной германской фермы. На виртуальных козлах лежит виртуальное бревно. В реальном мире рядом с монитором находятся уже настоящие козлы, на которых покоится бревно из прозрачного пластика. Лесоруб берет в руки настоящую бензопилу с отключенным приводом, зато со множеством датчиков давления, гироскопом и виброприводом. После этого следует стандартная процедура — дергается стартер, пила заносится над бревном, совершаются поступательно-возвратные движения, имитирующие распиливание бревна. На экране в этот момент полигональная бензопила шинкует полигональное бревно.

Программа внимательно следит, чтобы все действия были совершены верно: оценивает угол наклона, силу нажатия, своевременность движений, а после акта древопиления еще и задает несколько хитроумных вопросов. Ведь любой профессиональный лесоруб должен уметь на глаз оценить массу отпиленного куска и его длину. Сделано все это исключительно ради того, чтобы набирающиеся опыта мастера не губили зазря природу (вдруг лесоруб что-то сделает не так, и ценную древесину придется пустить на опилки).

Первую версию Cybersaw создали в 2007 году. Тогда еще никто не подозревал, что спустя каких-нибудь три года примерно то же самое можно будет сделать намного дешевле, прикрутив к настоящей бензопиле Move или Kinect. ■

ЖАНР
ШУТЕР
ИЗДАТЕЛЬ
BETHESDA
SOFTWARE
РАЗРАБОТЧИК
ID SOFTWARE
ПЛАТФОРМЫ
 PC, XBOX 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
RAGE.COM

СИСТЕМНЫЕ
ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
 DUAL CORE 2 ГЦ,
 2 ГБ, 256 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
 QUAD CORE,
 4 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО

ПОЧТИ ПОЧТИ ГОЛАЯ, БЕЗЖИЗНЕННАЯ
 ИЛЬЯ ЯНОВИЧ

RAGE

Еще на последней E3, когда в демонстрационной версии **Rage** обнаружались ностальгические звуковые эффекты из **Doom** и **Quake**, студию **id Software** стало как-то жалко: они явно скучают по грандиозному успеху своих главных проектов, но не знают, как же добиться того, чтобы новые игры вызывали те же эмоции, что и старые. Наверное, самым верным решением было бы внимательно изучить все те шутеры, которым **Doom 3** проиграл в 2004 году (**Half-Life 2**, **The Chronicles of Riddick**, **Painkiller**, **Far Cry**), вынести в отдельный список все крутое, что там было, и попытаться собрать из этого собственную игру на новой технологии.



ВЫГЛЯДИТ RAGE ОТЛИЧНО. КАРТИНКА ОЖИДАЕМЫМ ОБРАЗОМ КРАСИВЕЕ ВСЕГО НА PC, НО И ПРОБЛЕМ С ЭТОЙ ВЕРСИЕЙ НА ПОРЯДОК БОЛЬШЕ.



НА ЗАВАРУШКИ В ХОДЕ ПОЕЗДОК ОТ ГОРОДА ДО МИССИИ НЕ РАССЧИТЫВАЙТЕ, ОБЫЧНО НА ДОРОГЕ БЕСЦЕЛЬНО СНУЮТ ДВА ПОСТОЯННО ВОЗРОЖДАЮЩИХСЯ ВРАЖЕСКИХ БАТТ.

Тем не менее вместо ожидаемой работы над ошибками получился неровный гибрид из старых и новых трендов. Разумеется, игроков меньше всего волновала та часть Rage, которая про машинки, сторонние квесты и жадных торговцев, — для этого уже есть **Borderlands**. Интересовало в первую очередь — весело ли стрелять. Отвечаем: да, весело. В глубине души Rage действительно хороший шутер, но удовольствие во время игры нужно выдавливать по капле, ценой нечеловеческих усилий продираясь через тернии кривого и бесполезного сендбокса. И не только.

КОМИССАРЫ В ПЫЛЬНЫХ ШЛЕМАХ

Rage сразу же заявляет о себе как о сложной, бескомпромиссной игре, созданной PC-ветеранами. После длинного вступительного ролика, вступительных сцен, небольшой экскурсии по окрестностям и всякой сопутствующей болтовни вам выдают пистолет, квадроцикл и первое поручение — за-

чистить бандитскую базу. Мы, конечно, любопытства ради свернули не туда, куда предлагал указатель, — и уже через секунду схлопотали три ракеты в зад. Переигрывать пришлось с самого начала: чекпойнты в Rage встречаются раз в триста лет, после каких-нибудь важных сюжетных событий. И если вы забудете о сохранениях, то придется заново проходить как минимум последний час игры. Консольных версий это тоже касается, а ведь волшебной кнопки быстрого сохранения ни на Xbox 360, ни на PS3 нет.

Сложна Rage не только по сути, но и по форме. Открытый мир, гонки, сбор предметов по чертежам, пухлый инвентарь — словно бы RPG запустил, даром что никакой ролевой системы нет. Прямо как **Crysis 2**, игра производит впечатление непомерно перегруженного шутера, для которого сегодня просто нет места в индустрии. В контексте бесконечных и бессмысленных милитари-экшенов id Software могли бы выступить эдакими жанровыми мессиями, которые последние полтора десятилетия провели в страш-

ном запое, но еще помнят, что такое настоящий рок-н-ролл. Разница в том, что в **Crysis 2** все избыточные элементы складываются в какую-никакую конструкцию, пусть шаткую и грузную, а в Rage существуют независимо друг от друга. Потому они, по сути, не нужны вовсе.

Например, термин «песочница» авторы понимают предельно просто — это когда вокруг много песка. Вы не можете выполнять задания разными способами. Не можете, окинув взором горизонт, сами проложить себе путь. И по дороге к сюжетному маячку на карте плюнуть на все, свернуть в чисто поле и отправиться на поиски приключений тоже нельзя. Километры пустошей всю игру простаивают без дела: обозначив три-четыре важные точки, дизайнеры просто прокладывают между ними узкие дорожки, по которым вы перемещаетесь на недоломанных багги.

ЗЛОЙ РОК

С шутером поначалу тоже не все очевидно. Во-первых, основ-

ное действие в Rage происходит на изолированных уровнях — и в 90% случаев это какие-то тесные, темные и вонючие катакомбы. Во-вторых, за семь последних лет в id Software так и не выучили никаких новых геймдизайнерских ходов. Поэтому разработчики не брезгают, например, по несколько раз возвращать вас на одни и те же локации или запирают в комнате, сваливая на голову врагов по одному. Наконец, главная проблема — сценарий, про который так и хочется сказать «оторви да выбрось». Заданий оригинальнее, чем «съезди — дерни рубильник», в Rage нет. На том обстоятельстве, что все выпадающие из врагов пистолеты, винтовки, дробовики, секиры, серпы и дубинки через секунду растворяются в воздухе (подбирать ничего нельзя), после такого даже внимание акцентировать не хочется.

Интереснее становится лишь по мере поступления нового контента. Так, ко всему оружию обнаруживаются альтернативные патроны, которые бьют током или разрывают на куски. Даже малоубедительный поначалу пистолет становится крутым, стоит зарядить в него крупнокалиберные снаряды. А в арбалет, скажем, можно заправить дротики, которые переводят жертву под ваш контроль: бедняге можно сразу же взорвать мозг, но лучше предварительно подвести его к кучке товарищей, чтобы отравить на тот свет и их.

Помимо оружия, есть также множество других смертоносных приспособлений (некоторые из них можно собрать в инвентаре из разбросанных по уровням материалов). Например, радиоуправляемые машинки-бомбы или металлические лезвия, которые бумерангом возвращаются к вам, если не впились в чей-нибудь живот.

Скачущих дуралеев-аборигенов, против которых исправно срабатывает дробь в область паха, со временем становится все меньше, а им на смену приходят действительно умные и опасные противники — правительственный спецназ или, скажем, контролирующее городское энергоснабжение русские («Don't fuck with Bratvah!»). В этот момент срабатывают все старые шутерные инстинкты и рефлексы разом, и даже маленькие уровни приобретают какой-то высший смысл: сложно, тесно, нужно пробовать разное оружие, экономить патроны и сохраняться у каждого поворота. Ну а когда, забыв предварительно пополнить запасы амуниции, с голыми руками выступаешь против склизкого здоровяка с щупальцем, десять минут бегаешь вокруг, чудом уворачиваясь от выпадов, и в итоге забиваешь его кулаками по коленке — вспоминаешь неприступных монстров из 90-х, на которых уходили дни и недели.



ОТОВАРИТЬ У КРАШЕНОГО ПАНКА ПИЛУ, УВЫ, НЕЛЬЗЯ, А ПОСЛЕ ВЕЛД ИЗЛАНД ОЧЕНЬ УЖ ХОЧЕТСЯ.



АРЕАЛЕТ, КАК ПРАВИЛО, БЬЕТ ВРАГА НАПОВАЛ, НО ЦЕЛИТЬСЯ НУЖНО НАВЕРНЯКА.



ПЛАЗМЕННЫЙ ШИТ, НЕСМОТЯ НА НЕПРИСТУПНЫЙ ВНЕШНИЙ ВИД, ЛЕГКО УНИЧТОЖАЕТСЯ ПАРОЙ ВЫСТРЕЛОВ ИЗ ДРОБОВИКА.

СОТРЯСЕНИЕ

К сожалению, Rage не состоит целиком из таких вот моментов. Они тут служат скорее заманухой, сыром в мышеловке, которым разработчики вертят у вас перед носом, чтобы затянуть в пучины ада. Большую часть времени вы, изнывая от скуки, добираетесь из точки А в точку Б, ищете нужного персонажа (навигации по городам тут нет, и из описания квеста не всегда понятно, что где находится), бесцельно слоняетесь по одним и тем же локациям или участвуете в

плохой пародии на MotorStorm (плюс ракетницы на борту). Если экшен со временем становится глубже и богаче, все остальное катится прямой наводкой в тартарары. И даже персонажи, вместо того чтобы сообщать хоть что-то интересное о мире вокруг (в котором вообще черт знает что происходит), чеканят нечто в духе «я в этом городе главный, ублюдки вроде тебя подчиняются мне».

Но в те редкие мгновенья, когда звезды выстраиваются в правильном порядке и на экране все-таки начинается интересная перестрел-

ка, хочется запечатлеть этот момент для истории или хотя бы созвать друзей в качестве свидетелей. Пять-семь минут происходят чудеса: летят головы, враги забрасывают вас гранатами, ползут от укрытия к укрытию, подтягивая раненные конечности, взрываются баллоны огнеметчиков, а вы пускаете в ход сразу весь имеющийся арсенал, чтобы остаться в живых. Но скоро чары развеются, и карета превратится в тыкву: AI даст маху, кто-нибудь упрется в стену или застрянет в текстуре, вы заблудитесь (а это происходит постоянно) или, упаси боже, нарветесь на какой-

нибудь кривой постановочный эпизод вроде трогательной мизансцены «голем против базуки», где нужно стрелять точно в обозначенный пиксель, иначе чудовище даже не почесется.

ЯРОСТЬ НА «ЯРОСТЬ»

У Rage не все в порядке и чисто с технической точки зрения — по крайней мере, у версии игры для PC. Пока мы готовим этот материал к верстке, на форумах бушует настоящая буря недовольства. По отзывам пользователей, играть в первую версию Rage на видеокартах от ATI почти невозможно. Платы NVIDIA держат удар несколько лучше, но и на них заметны серьезные проблемы. Самая явная — подгружающиеся буквально у вас на глазах текстуры. Как уже заявили в Bethesda, бороться с этим можно, понизив разрешение картинки и уровень сглаживания, но и это помогает далеко не всем.

Графические настройки — а точнее, почти полное их отсутствие — еще один повод для потребительского гнева. PC-версия не позволяет даже выбрать общий уровень графики: нам разрешено менять лишь те самые разрешение со сглаживанием да гамму. От компании, которая всегда считала PC родной платформой, такого как-то не ждешь.



По составу (но, конечно, не по качеству) Rage невольно напоминает русский «суперпроект мечты», когда годами накопленный контент на выходе превращается в кучу плохо работающего хлама. Извлечь из-под обломков недоведенных до ума идей несколько часов высококлассного шутера сложно, но можно, и мы бы советовали заняться этим прямо сейчас, до плотного потока ноябрьских релизов. Только следует сразу подготовиться к тому, что на смену животному восторгу от разлетевшегося на куски монстра здесь исправно приходит разочарование. Это, в общем, нормально для откровенно экспериментальной игры, но разочарований в Rage все-таки больше. ■

- X РЕКОНСТРУИРУЕМОСТЬ
- X КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- X ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- V ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ

РАGE — ЭТО ХОРОШИЙ ШУТЕР, ЗАПЯТАННЫЙ В НЕДРАХ ОГРОМНОЙ ИГРЫ, В КОТОРОЙ ПОЛОВИНА ЭЛЕМЕНТОВ НЕ РАБОТАЕТ, А ДРУГАЯ ПОЛОВИНА ПРОСТО НЕ НУЖНА.

ГЕЙМПЛЕЙ	XXXXXXX	7
ГРАФИКА	XXXXXXXXXX	8
ЗВУК И МУЗЫКА	XXXXXXXXXX	8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	XXXXXXXXXX	5

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

PlayStation® Move



РЕКЛАМА

PS, PlayStation, PS3 and PS Move are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. "PS Move" is a registered trademark of Sony Corporation. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. All rights reserved. Game legal here.



PS3
PlayStation 3



ЖАНР
ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
SONY
РАЗРАБОТЧИК
INSOMNIAC GAMES
ПЛАТФОРМА
PS3
САЙТ ИГРЫ
MYRESISTANCE.NET

АЛЕКСЕЙ МОИСЕВ

СОПРОТИВЛЕНИЕ БЕСПОЛЕЗНО

До недавнего времени почти все шутеры от первого лица шли по проторенной **Halo** и утрамбованной **Call of Duty** тропинке: два вида оружия в одни руки, автоматическое восстановление здоровья и как минимум один ядерный взрыв на закуску (желательно с местом поближе к эпицентру). Путь интересный,

но явно тупиковый: как экономика не может расти бесконечно, так и зрелищность нельзя наращивать беспредельно — рано или поздно все равно случится кризис. А как лучше действовать, когда оказываешься в тупике?

Одни считают, что надо перемахнуть через стену, преграждающую путь (см.,

например, **Bulletstorm**), другие бьются о нее головой в надежде, что препятствие развалится (см. **Battlefield 3**), а вот **Insomniac Games** рассудила иначе: чтобы выйти из тупика, нужно развернуться и пойти в обратном направлении вплоть до развилки, прихватив с собой весь полученный по пути к ступору опыт. Переведите

стрелки — **Resistance 3** отправляется прямиком в конец 2004 года, года релиза **Half-Life 2**.

ХИМЕРОТЕРАПИЯ

Главный герой, правда, не очкастый ученый-физик, а крепко сбитый мужчина Джозеф Капелли. Вместе с женой и четырехлетним сыном он пря-



Эпическое противостояние баркаса и сами видите чего.



Боссы в игре тоже старомодные: большие, злые, тупые и с заботливо подсвеченными уязвимыми точками.



Химера химере рознь: одичавших пришельцев цивилизованные собратья поджаривают с ничуть не меньшим удовольствием, чем вы.



Экстремальный туризм: бег по ночному лесу под прицелами невидимых снайперов и штурмового корабля.

чется, словно крыса, в катакомбах под заброшенным городом в Оклахоме. Мир снаружи захвачен порождениями инопланетного вируса «Химера», а людям остается только прятаться. Но невозможно скрываться бесконечно. Для Джозефа переломный момент наступил, когда его убежище обнаружил карательный отряд химер. Как выяснится чуть позже, его притащил за собой профессор Маликов, знакомый фанатам игры специалист по таинственному вирусу.

По его словам, нужно как можно скорее уничтожить химерскую башню в Нью-Йорке. Иначе вся Земля превратится в ледышку («Химера» любит холод), а из портала над башней на планету хлынут чистокровные инопланетяне. Учитывая, что до пункта назначения около полутора тысяч миль пути, Капелли ожидаемо крутит пальцем у виска, но под укоризненный взгляд жены и надрывный кашель простудившегося Джека все-таки соглашается на авантюру. С этого момента начинается одна из лучших дорожных историй последних лет.

ПОБЕГ В НЬЮ-ЙОРК

Игра с ходу цепляет атмосферой большого, важного и опасного приключения. В Resistance 3 у вас перед глазами пронесется настоящий калей-

доскоп людей, событий и ситуаций. Покинув городок, Джозеф и Маликов всеми правдами и неправдами пытаются добраться до Большого яблока и регулярно вляпываются в неприятности, причем как случайно, так и по доброй воле.

Главный плюс Resistance 3 в том, что она не останавливается ни на минуту и не дает остановиться вам, постоянно меняя темп и подсовывая новые задачи. Пару раз игра даже выдает стопроцентно голливудские моменты. Когда в обнимку с энергетической батареей пришельцев несешься по разрушенному городу, а вокруг в это время идет ожесточенная и прекрасно поставленная битва между химерами и огромным одичавшим чудищем, невольно хочется достать диск из консоли и посмотреть, нет ли на нем надписи «Call of Duty».

ДЕРЖИ СТВОЛ ПИСТОЛЕТОМ

Resistance 3 с великолепной легкостью расстается с жанровыми стереотипами, которые за последние годы успели надоесть хуже горькой редьки. Взамен, правда, нам предлагают не новое, а очень хорошо забытое старое. Разработчики не задаются философским вопросом «как можно спрятать ракетомет в рейтузах?», а просто позволяют вам таскать с собой все двенадцать дос-

тупных видов оружия одновременно.

В Insomniac Games придумывание необычных видов оружия давно поставлено на поток (см. их же серию **Ratchet & Clank**), поэтому набор стволов великолепен. Причем каждый элемент арсенала действительно полезен в определенных ситуациях и обязательно оснащен хитрым альтернативным режимом стрельбы. Тут и самонаводящиеся патроны, и пальба сквозь стены, и портативные черные дыры, и разрывные патроны с ручным детонатором, и заморозка гадюк с последующим добиванием энергетической волной, и даже великий и ужасный мутатор, который в обычном режиме превращает жертву в один сплошной нарыв (к тому же взрывоопасный), а в альтернативном — испускает облако газа, заставляющее врагов буквально выхаркивать внутренности.

Еще одна дань старине — отсутствие регенерации здоровья. Чтобы подлечиться, нужно искать аптечки. И хотя их довольно много, все равно после пары десятков смертей приучаешься играть осторожнее и максимально эффективно использовать доступное вооружение. Хотя сидеть на одном месте тоже не получается: не засидишься, когда один враг скачет вокруг как кузнечик, а другой целится в лоб прямо сквозь укрытие. В итоге битвы

получились одновременно быстрыми и неглупыми — практически золотая середина.

Жаль, но очень сильно портит впечатление совершенно невнятная концовка, которая смотрится особенно блекло на фоне пережитых чуть раньше приключений. Искусственный интеллект регулярно сбоит и начинает топтаться на месте или плевать кислотой сквозь полы и стены (что смешнее всего — иногда успешно).

Да и мультиплеер подкачал — сбалансировать такой обширный и разносторонний арсенал у разработчиков попросту не получилось. Вот только кому это интересно, если в остальном игра прекрасна?



Шутеры от первого лица как жанр докатились до того, что даже простое возвращение к истокам сегодня воспринимается как инновация и глоток свежего воздуха. А ведь создатели **Resistance 3** не придумали абсолютно ничего нового (ну разве что в первой части трилогии). Они просто очень усердно скопировали все лучшее, чем могли похвастаться экшены в конце предыдущего и начале нынешнего века, добавив постапокалипсиса для крепости. И вы знаете... чтобы залипнуть перед телевизором на восемь часов, этого оказалось более чем достаточно. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

Дождались?
 Resistance 3 — лучший пример того, как из кучи старых идей можно слепить отличную новую игру: в последний раз такие ощущения нам дарил, кажется, Half-Life 2.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★ 9
ГРАФИКА ★★★★★★★★ 8
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★ 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★ 8

РЕЙТИНГ
8,0
 «Отлично»

ВЛИП В ПЛОХУЮ ИСТОРИЮ



Трилогии Resistance удалось совершить то, что отличает по-настоящему великие видеоигры: создать интересную альтернативную вселенную, которая со временем начала обрастать дополнительными фактами и домыслами. В честь выхода третьей части игры мы решили вспомнить, как развива-

лась история на альтернативной Земле, население которой оказалось практически полностью уничтожено загадочным вирусом «Химера». А заодно проследить, какие события в это же время происходили в реальном мире, чтобы наглядно показать, как же нам все-таки повезло жить именно в нем.

Начало

17 февраля 1947 года. В посольстве Эстонии объявился беженец из России с не просто обмороженными, а полностью замороженными руками, которые сжимали кожаный ранец. Внутри оказался странный череп с шестью глазницами. Разведка тем временем сообщает, что в России внезапно начало расти число заброшенных городов.

В реальности. Официальное начало холодной войны между СССР и США. В связи с этим 17 февраля начинает вещать радио «Голос Америки», эфир которого наполняет антикоммунистическая пропаганда.

16 сентября 1947 года. Профессор Квимби на археологических раскопках в Канаде находит останки неизвестной расы со странными металлическими панцирями. Пресс-конференция по этому поводу прерывают спецслужбы. Вскоре Квимби находят мертвым.

В реальности. На Японию об-

рушился тайфун «Кэтлин», скорость ветра в эпицентре которого достигала 165 км/ч. Шторм погубил 1930 человек.

Апрель 1949 года. Английский король Эдуард VIII посещает Америку и в разговоре с президентом Ноем Грейсом проливает свет на события, происходящие в России. В переданных им документах рассказывается о генетически модифицированной русской армии, получившей кодовое название «Химера». Армия топчется на границе с Европой, нагоняя ужас на ее жителей. Король Эдуард просит помощи у Америки в борьбе с угрозой.

В реальности. 4 апреля 1949 года в Вашингтоне представители США, Канады, Исландии, Великобритании, Франции, Бельгии, Нидерландов, Люксембурга, Норвегии, Дании, Италии и Португалии подписывают Североатлантический договор и формируют НАТО. Одна из главных целей союза — противостояние любым внешним угрозам, направленным про-

тив стран альянса. Главной угрозой, разумеется, является СССР.

7 марта 1950 года. Континентальная Европа полностью захвачена «Химерой». Почти все ее жители уничтожены или превращены в монстров. Хотя как-то сопротивляется только Англия.

В реальности. 8 марта 1950 года Советский Союз впервые объявляет о наличии у него ядерной бомбы.

RESISTANCE: FALL OF MAN

11 июля 1950 года. Начало событий первой части игры. Сержант Натан Гейл в составе первого рейнджерского полка высаживается в Йорке, который подвергся нападению «Химеры». Наступление людей захлебывается, но каким-то образом Гейл избегает инфекции вирусом. Проигрывая сражение за сражением, остатки армии собираются дать «Химере» последний бой в Лондоне.

В реальности. Идет Корейская война. Армия Северной Кореи сцепилась с ВВС США и выдворила летчиков, прибывших защищать Южную Корею от коммунистической угрозы, с аэродрома в Сувоне.

14 июля 1950 года. Битва за Лондон. Благодаря действиям Натана Гейла уничтожена огромная башня «Химеры». Последовала цепная реакция, которая уничтожила все остальные башни на территории Англии. Армия добила остатки мутантов, ознаменовав тем самым первую крупную победу человечества над вирусом. Англия освобождена. Но ненадолго.

В реальности. В Турции после 12 лет заключения из тюремной больницы освобожден поэт-коммунист Назым Хикмет.

Между первой и второй

12-14 августа 1950 года. После атаки «Химеры» на Канаду президент Ной Грейс закрыва-



ет границы США для беженцев, ссылаясь на угрозу заражения собственного населения. Вскоре после этого вирус атакует Нью-Йорк и полностью уничтожает его жителей.

В реальности. 14 августа 1950 года состоялось первое выступление Английского национального балета.

27 ноября 1950 года. Первая атака «Химеры» на Вашингтон. Вторжение сравнительно легко отбито, но вынудило правительство бежать в Денвер, где в это время начинается строительство последней линии обороны человечества под названием Liberty.

В реальности. 27 ноября началась битва за Чосинское водохранилище в рамках Корейской войны. В противостояние вступили китайцы, которые окружили американцев. Последние бились 17 дней в страшный мороз, но в итоге смогли выбраться из окружения 60-тысячной китайской армии. Потери были огромны с обеих сторон, причем многие погибли от холода.

24 декабря 1950 года. Ной Грейс проявил слабость, вступив в переговоры с лидером «Химеры» Дедалом (бывший военный, на котором неудачно испытали вакцину против вируса). Грейс предложил Дедалу весь остальной мир, лишь бы «Химера» оставила США в покое. Натан Гейл посчитал это предательством и тут же пристрелил главу государства. Публике сообщили, что Грейс скончался от внезапной болезни.

В реальности. Четыре шотландских студента стащили из Вестминстерского аббатства 152-килограммовый Камень судьбы. По легенде, этот артефакт использовался когда-то в Шотландии во время коронации. В соответствии с обрядом,



будущий король должен был усесться на камень. Если его в этот момент накрывало галлюцинациями, это считалось добрым признаком — таким образом камень показывал, что одобряет выбор претендента на трон.

RESISTANCE 2

15 мая 1953 года. Начало событий второй части игры. «Химера» огромным флотом летающих крепостей атакует одновременно восточное и западное побережье США. В течение трех суток уничтожено 60% американских военных сил.

В реальности. Состоялось открытие монумента под названием «Уничтоженный город» в Роттердаме. Создатель памятника Осип Цадкин посвятил его бомбардировке города немцами 14 мая 1940 года. Почти три квадратных километра были сровнены с зем-

лей, 85 тысяч человек остались без крова, а в городе еще несколько дней бушевал пожар.

28 мая 1953 года. Прорвана оборона Liberty. За несколько часов около 80 миллионов человек, включая нового президента США, уничтожены или инфицированы. Еще 7 миллионов уцелевших разбрелись по стране.

В реальности. Альпинист Эдмунд Хиллари и его проводник Тэнцинг Норгей отдыхают в палатке при 17-градусном морозе перед решительным штурмом вершины горы Эверест. 29 мая они совершили задуманное, став первыми покорителями горы в мире.

26 июня 1953 года. Финал **Resistance 2**. Натан Гейл убивает Дедала и, с помощью ядерной бомбы и химерских башен, оказавшихся супероружием, уничтожает вражеский



флот. Побочным эффектом стало образование над Нью-Йорком пространственной дыры, которая сыграет немалую роль в сюжете третьей части игры. Сам Натан после схватки мутирует и принимает смерть от героя **Resistance 3** — Джозефа Капелли. Уничтожение флота не смогло остановить нашествие «Химеры»: человечество почти полностью стерт с лица Земли.

В реальности. Хрущев сообщил членам ЦК КПСС, что Лаврентий Берия планирует государственный переворот с целью захвата власти. 26 июня Берия арестовывают, а в декабре расстреливают по обвинению в шпионаже в пользу Англии.

RESISTANCE 3

9 августа 1957 года. Начало событий **Resistance 3**. Джозеф Капелли женился на сводной сестре Натана Гейла, обзавелся ребенком и живет в секретном убежище. Со времен событий второй части человечество почти вымерло, а те, кто еще остался жив, перебиваются каннибализмом из-за недостатка еды. 9 августа доктор Федор Маликов сообщает Капелли, что нашел способ уничтожить пространственную дыру над Нью-Йорком. Вскоре после этого в окрестностях обнаруживают карательный отряд «Химеры», начинается бойня, и у Джозефа не остается иного выбора, кроме как помочь профессору.

В реальности. Американский президент Дуайт Эйзенхауэр объявляет о двухлетнем прекращении испытаний ядерного оружия. В то же время СССР заявляет, что обладает сверхдальней баллистической ядерной ракетой, способной поразить любую точку мира. Ситуация накаляется...

РЕЦЕНЗИИ



Жанр
Военный симулятор
Издатель
IC Publishing
Разработчик
Tripwire Interactive
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC

Сайт игры
heroesofstalingrad.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Dual Core 2,3 ГГц,
2 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Quad Core 2,6 ГГц,
4 Гб, 512 Мб видео

Альтернативная служба

Артем Комолятов

HEROES OF STALINGRAD

RED ORCHESTRA 2

Практика показывает: чем ближе игра к суровой реальности, тем тоньше лед, по которому идут ее создатели. Необычайно прочный бронези-лет, способный выдержать прямое попадание из гранатомета, чудо-склянки против любых увечий, сложнейшая военная техника, которой можно весело рулить при помощи геймпада, — это лишь малое число условностей, которые позволяют хоть как-то освоить хардкорную машину **Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad** людям, ни разу не державшим в руках реальный ППШ. Впрочем, даже в таком упрощенном виде игра близка к тому, чтобы появиться на страницах «Военно-исторического журнала».

Тепло родных окопов

Именно жесткий военный реализм позволил RO в свое время вырасти из обычного мода к

Unreal Tournament 2004 в самостоятельный коммерческий проект. Издевательски дотошная стрельба с катастрофической кучностью (если не прицеливаться подобающим образом), списанная с технических справочников модель повреждений техники и трогательная уязвимость каждого солдата заставляли новичков заново переучиваться играть в мультиплеерные шутеры. В этом даже была тонкая ирония: сделать на основе UT2004 с его воллджампами, адреналин-бустами и мультикиллами донельзя реалистичную и сложную игру, где любой геройский марш-бросок из укрытия обычно тут же карался единственной пулей снайпера.

Все эти вещи бережно перенесены **Tripwire** в сиквел вместе со многими новыми геймплейными находками. Одна из самых лучших — это новая система укрытий. Ваше виртуальное тело имеет дурную привычку преда-

тельно быстро умирать под огнем противника, поэтому будьте готовы, что большую часть раунда в **Red Orchestra 2** вы будете проводить, прижавшись к полуразрушенной кирпичной кладке (или же в «отстойнике» после смерти — если решите игнорировать укрытия вообще). Причем принять оборонительную позицию здесь можно по нажатию одной клавиши: находясь рядом с подходящей баррикадой, вы быстро «прилипните» к ней в наиболее безопасной позе. Тут же и возможность вести слепой огонь или же рискнуть и высунуть голову для прицельного выстрела. Причем все это — от первого лица. Хоть и поначалу непривычно, но ощущения гораздо острее, чем в любых других играх, использующих в таких моментах камеру от третьего лица.

Чуть позже выясняется, что у каждого солдата есть хрупкий внутренний мир, который под

давлением военного стресса быстро рушится. Иными словами, ваш персонаж весьма остро чувствует нервничает, когда находится в гуще боевых действий. Специальная шкала быстро иссякает, если по вашему укрытию ведется огонь, если рядом с вами рвутся снаряды бомбардировщиков и если — высший класс! — какой-нибудь ворошиловский стрелок убивает вашего соседа по окопам. Испуганный солдат начинает видеть мир в черно-белых тонах и бессовестно «мазать», даже если вы прицеливаетесь по всем правилам. Благодаря этой особенности совершенно иначе стал восприниматься класс пулеметчиков: теперь им вовсе не обязательно кого-то убивать, достаточно прижимать противника в окопах и снижать мораль всего отряда. Главное — чтобы ваши союзники поймали этот момент отчаяния и отправили «готовенькую» пехоту врага на респаун.



Видите на мушке голову советского солдата? Нет? А она есть.



В некоторых ситуациях времени на прицеливание нет — остается лишь надеяться, что шальная пуля попадет точно в цель.



Мир глазами до смерти перепуганного солдата — весьма унылое зрелище.



Рана в живот убьет противника не сразу. У него будет несколько секунд, чтобы сделать последний выстрел.

Честная баллистика заставляет вас мыслить подобно настоящему снайперу, пусть даже у вас в руках выдавший виды ППШ. Пули летят по параболе, так что при стрельбе на дальние дистанции нужно делать на это поправку. Если игнорировать баллистику, готовьтесь к ситуациям, когда вы целитесь противнику в грудь, а тот получает пулю в ногу — и выживает! К слову, все анатомические особенности человека тоже перенесены в Red Orchestra 2. Моментальной смертью чреват ранения в голову и грудь, попадания в конечности же вызывают обильное кровотечение. Если рану быстро не перебинтовать — умрете от кровопотери, так что, если пуля настигла вас во время спринтерского забега к следующему укрытию, вы становитесь легкой добычей для врагов. Возможен еще вариант, когда заде- ты жизненно важные органы, но вы еще несколько секунд находитесь в сознании, медленно угасая, — отличная возможность выстрелить в спину своему убийце и забрать его с собой.

Пуля — дура

Все вышеперечисленное заставляет думать совершенно иначе. Передвигаться начинаешь исключительно гуськом и желательнее «прилипнув» к крепкой стене. Начинаешь ценить гранаты, незаменимые для зачистки помещений, и учишься отсчитывать секунды до взрыва перед броском. Профессия снайпера превращается в жутко напряженный пиксельхантинг на открытой местности: лежа на удобной позиции, нужно успеть заметить крохотную голову вражеского солдата, прикинуть расстояние до цели, сделать поправку и

умудриться попасть, шепотом молясь, чтобы вражеский снайпер не вычислил твою позицию по звуку и вспышке от винтовки. Захват территории и вовсе превращается в неторопливое тактическое перетягивание каната: удачно бросил гранату и прикончил выживших — ваш отряд занимает комнату; противник давит со всех направлений — лучше отступить и хорошенько окопаться. В какой-то момент понимаешь, что 9 Мая очень скоро станет и твоим праздником тоже.

Вот только если все вышеперечисленное после небольшой подготовки вполне может переварить и игрок, который вырос на Quake 3, то дальше Red Orchestra 2 начинает показывать зубы. Самая раздражающая вещь в Heroes of Stalingrad — это все та же издевательская уязвимость игрока. Смерть от одной-единственной пули (если повезет — двух) может в рекордные сроки вывести из себя.

Вы бежите через изрытую взрывами улицу и тут внезапно падаете на землю с дыркой в животе. Вы жметесь к стене, на мгновение выглядываете за угол, чтобы разведать обстановку, и получаете пулю промеж глаз. Вы, наконец, только-только вернулись в бой после десятка секунд в «отстойнике», как вас тут же срезает снайпер. Мало того, что обидно, так еще и совершенно непонятно, откуда приходит смерть. Это может быть меткий стрелок за полкарты от вас, или вражеский проныра, выстреливший вам в спину из пистолета, или же вовсе скачущий пулеметчик, который поливает область «навесом», в надежде случайно кого-нибудь убить. Здесь же реализм — никто не покажет вам лицо ваше-

го убийцы или мини-реплей с его точки зрения. В результате кажется, будто ходишь по минному полю: каждую секунду есть вероятность очень не героически умереть, причем не из-за собственной беспечности, а по воле слепого случая.

Пишу тебе из горящего танка

Список геймплейных особенностей, вводящих в фрустрацию, можно продолжать долго. Как правило, в боях на открытой местности побеждает тот, у кого все в порядке со зрением. Чтобы побеждать в перестрелках, нужно пристально всматриваться в экран и замечать мельчайшие шевеления по ту сторону баррикад: провороните крохотную каску фрица, на секунду взглянувшему из укрытия, — тут же станете его жертвой.

Управление техникой ожидаемо сложное: чтобы не опозориться перед однополчанами в настоящем бою, нужно нака- тать часок в сингле, освоиться с управлением, наводкой и общими принципами ведения боя. Здесь ситуация очень похожа на Battlefield 2, где в кабину пилота истребителя тоже нельзя было пускать кого попало: новички обычно топили технику в море или разбивали о ближайшее препятствие. Тут все еще в десять раз сложнее. Для того чтобы ваш танк представлял угрозу хоть для кого-нибудь, нужна слаженная работа экипажа и солидная практика.

Переполняют чашу терпения убийственно неудобное управление, которое, наверное, и обусловило эксклюзивность выхода RO2 на PC. Громоздкое, тормозное меню, с помощью которого предпо- лагается отдавать команды под-

чиненным, требует от игрока пластики осьминога: нужные клавиши расположены довольно далеко друг от друга. Вдобавок отдающий приказы командир — это застывший дубом солдат и лакомая добыча одновременно. Промедление в этом случае действительно подобно смерти, а с учетом ущербного управления шансы на выживание резко снижаются.



Наконец, как это часто бывает, вышла Red Orchestra 2 в непотребно забагованном виде. Игра долгое время не пускала на официальные сервера, внезапно «слепла», отказываясь видеть новые адреса, вываливалась с ошибкой и вообще всячески накаляла и без того непростую обстановку.

Но, к чести Tripwire, надо заметить, что они работают изо всех сил. Почти каждый вечер, пока готовилась эта статья, Steam напряженно качал новые патчи и лечил сырую игру, из-за чего список претензий к RO2 прилично сократился. Тем не менее многие геймплейные особенности вряд ли можно исправить патчами, не перелопатив всю концепцию Heroes of Stalingrad. Ведь это не та игра, которая преподносит позитивные эмоции на блюдечке. За них тут приходится сражаться: прорываться сквозь сотни бессмысленных и глупых смертей, терпеть баги, закрывать глаза на новичков — выходцев из Unreal Tournament, бегающих с пулеметом наперевес. К ней нужно привыкнуть и очень многое простить — только в этом случае Red Orchestra 2 сможет подарить поистине уникальный игровой опыт. ■

V Реиграбельность

X Классный сюжет

V Оригинальность

X Легко освоить

Дождались

Если ваш дедушка никогда не рассказывал, как он прошел через Великую Отечественную, то Red Orchestra 2 с лихвой компенсирует этот пробел. Но будьте осторожны: суровый реализм может в рекордные сроки превратить вас в законченного пацифиста.

Геймплей

XXXXXXXXXX 7

Графика

XXXXXXXXXX 7

Звук и музыка

XXXXXXXXXX 6

Интерфейс

XXXXXXXXXX 5

Рейтинг

7,0

Хорошо

РЕЦЕНЗИИ

Какой ты на фиг танкист?

Среди прочих мультиплеерных шутеров Red Orchestra 2 выделяется самой правдоподобной на сегодняшний день симуляцией жизни заправского танкиста. Однако романтика суровых будней парней в галифе этим не ограничивается — для пушечной аутентичности Tripwire не хватило пары штрихов. Мы постараемся компенсировать этот пробел и расскажем о тонкостях службы в танковых войсках времен Второй мировой войны.

Пламенный мотор

Танкист — по природе своей человек чрезвычайно термоустойчивый и выносливый. Шутка ли, во время работы двигателя температура внутри танка за считанные секунды достигает 70-80 градусов! Прибавьте к этому еще и отсутствие нормальной системы охлаждения воздуха в стальных громадах времен Второй мировой и тот факт, что во время боя весь экипаж должен был непременно сидеть внутри с закрытым люком. А тут еще нервы, пот, учащенное дыхание... Словом, в особо жаркие минуты танк превращался в настоящую пароварку, в которой могли усидеть только очень выносливые люди. Несложно представить, какой кошмар ожидал экипаж, если на поле боя выходили огнеметчики: и без того адские температуры в мгновение ока вырастали до несовместимых с жизнью значений.



Кто на проводе?

«Каждый член экипажа — незаменимое звено в сложной цепи, позволяющей эффективно управлять танком в горячке боя» — так гласит теория. Однако в первые годы войны практика показала, что внутри танка может сидеть и почти бесполезный человек — как ни странно, связист.

По крайней мере, у советских Т-34 именно связист очень часто бил баклуши на посту. Все дело в крайне хрупкой и непродуманной системе внутренней и внешней связи, устанавливаемой на тогдашние Т-34. Приборы связи имели неприятное свойство выходить из строя даже после нежного постукивания кувалдой по броне машины, из-за чего связист большую часть времени проводил без работы. Впрочем, командир всегда мог найти ему задание: убрать препятствие с дороги, высунуться наружу и провести экспресс-разведку, а то и вовсе добежать до соседнего танка и передать сообщение дедовским способом.

Как ни странно, без внутренней связи экипаж обходился вполне свободно. Так, например, сидевший в башне командир ставил ноги на плечи рулевому и таким нехитрым способом подсказывал, куда, собственно, рулить, а жестами распоряжался, какие снаряды заряжать.



Горячая картошка

У того же Т-34 была еще одна забавная техническая особенность: в башне танка из-за ущербной вентиляции воздуха очень быстро скапливались пороховые газы. После пяти выстрелов их концентрация достигала критической для человека отметки и заряжающий терял сознание — это в лучшем случае.

Чтобы как-то бороться с этим «багом», заряжающий должен был быстро избавляться от стреляных гильз, которые и насыщали воздух вредоносными газами. Делалось это так: заряжающий после каждого выстрела должен был подхватить вылетающую гильзу и успеть кинуть ее в открытый люк, за борт — причем делать все это нужно было максимально быстро. Горячие гильзы нещадно обжигали руки даже сквозь перчатки, так что у многих заряжающих того времени была яркая отличительная черта — сильные ожоги на ладонях.



Никто не забыт, ничто не забыто

До сих пор не утихают споры о том, кому принадлежит титул лучшего танка Второй мировой — советскому Т-34 или же немецкому «Тигру» (он же Panzerkampfwagen 6). Впрочем, у последнего уже есть свой титул, правда, весьма печальный. «Тигр» по праву считается наиболее часто самоуничтожающимся танком времен Второй мировой.

Несмотря на очевидные преимущества перед конкурентами — прекрасную оптику, надежную броню и чуть ли не элитный салон вместо кабины экипажа, — немецкие «Тигры» могли более-менее нормально функционировать только в ясную солнечную погоду и на идеально плоской поверхности. Грязь, неровный ландшафт и всякие климатические особенности пагубно влияли на самочувствие этого танка-монстра. Его приходилось подолгу чинить, что сильно сказывалось на мобильности немецких войск. Любая дальняя переброска войск изнашивала танк донельзя, пока тот, наконец, не издыхал на полпути. Экипажу не оставалось ничего другого, кроме как уничтожить машину, чтобы та не досталась в руки врагу.



ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ ВОЙНА НА СЕВЕРЕ



В ПРОДАЖЕ
В НОЯБРЕ



www.1c-softclub.ru

snowblind studios



PS3



PlayStation Network



Games for Windows



XBOX 360

XBOX LIVE

1C-СофтКлуб

18

www.pegi.info

THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Snowblind Studios. Snowblind and the Snowblind Studios logo are trademarks of Warner Bros. Entertainment Inc. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3", and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, the Windows Vista Start button and Xbox 360 are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. © 2011 New Line Productions, Inc. All The Lord of the Rings content other than content from the New Line films (c) 2011 The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises f/k/a Tolkien Enterprises (SZC). The Lord of the Rings: War in the North, The Lord of the Rings, and the names of the characters, events, items and places therein are trademarks or registered trademarks of SZC under license to Warner Bros. Interactive Entertainment. All rights reserved. WB GAMES LOGO, WB SHIELD:™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.



ЖАНР

ШУТЕР

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК

FLYING WILD HOG

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

1С-СОФТКЛАБ

ПЛАТФОРМА

PC

САЙТ ИГРЫ

HARDRESETGAME.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

CORE I7, 8 Гб, 1 Гб видео

HARD RESET

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

МОДЕЛЬ ДЛЯ РАЗБОРКИ

За судьбой **Hard Reset** (на русский переводится как «холодная перезагрузка») мы в «Игромании» следили очень внимательно. Игру сделала польская команда **Flying Wild Hog** — студия хоть и молодая, но состоящая из людей, уже успевших талантливо высказаться в жанре шутера. От создателей **Painkiller** и **Bulletstorm** — и в чуть меньшей сте-

пени от авторов **Sniper: Ghost Warrior** — вполне можно было ожидать отличной игры. В немногочисленных роликах нам показывали, как главный герой, вооруженный энергетическим дрыном, наводит шорох среди толп металлических тварей. Зверюги объединялись в стаи, заходили с тыла, больно тыкали в персонажа стальными ложноножками, а в фи-

нале разлетались на тысячи блестящих кусочков.

Разработчики в первом же интервью, которое мы взяли у них еще летом, объяснили, что жанровых откровений лучше не ждать, потому что делают они все же не **Bulletstorm**, а скорее **Painkiller**. Поэтому главный вопрос, который нас волновал, — насколько интересно будет стрелять по зарвавшимся железякам.

Машины вышли на майдан

Сюжет в играх подобного рода не то чтобы очень важен: внимание игрока сосредоточено на схватках. Разработчики иногда даже проводят эксперимент на аддиктивность: если бета-тестер начинает задумываться, ради чего перемещается из точки А в точку Б —



Установка для модификации оружия и снаряжения. Заглядывать сюда придется часто.



Огнестрельное оружие ничем не уступает энергетическому. Стимул прокачивать обе ветки есть только на высоком уровне сложности — там банально не хватает патронов.

значит, боевку надо переделывать.

Hard Reset хитроумными историями не докучает, но из антуража и из комиковых вставок между миссиями становится понятно, что дело разворачивается в будущем. Машины оседлали человечество и уже подбираются к последнему оплоту цивилизации — городу Безоар. В какой-то момент железякам удается прорвать периметр в одном из секторов. На борьбу со взбесившимися валли тут же высылают матерого бойца, майора Флэтчера. Если задаться целью, в сюжете Hard Reset можно усмотреть огромное число референсов — тут и «Матрица», и Deus Ex, и «Я, робот», есть отсылки к «Джонни Мнемонику», а люди с богатой фантазией найдут связь даже с «Нейромантом» Уильяма Гибсона.

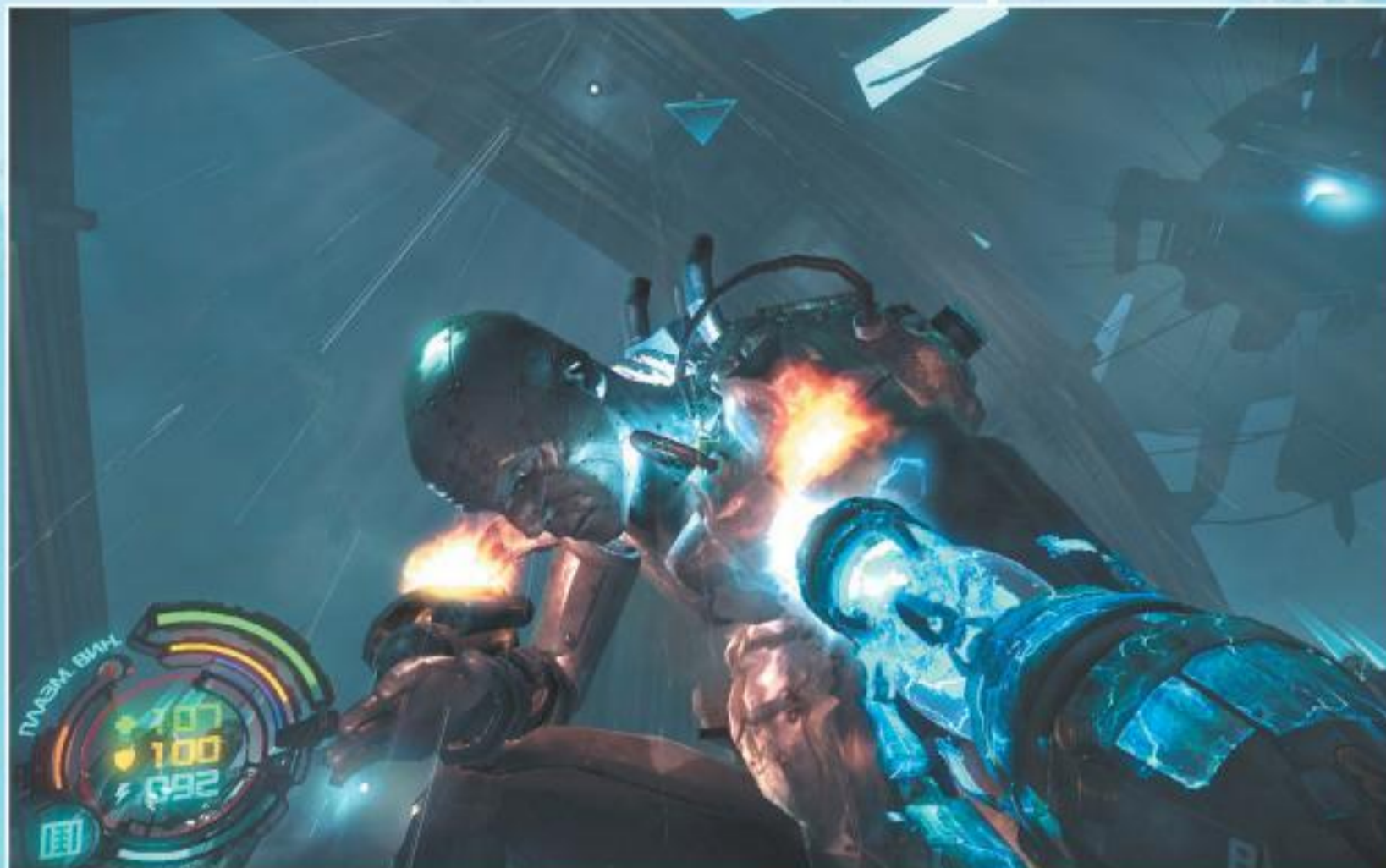
Но все эти перипетии с нанитами, слепками сознания, имплантами и прочим киберпанком отодвинуты на второй план и дают о себе знать лишь изредка. В остальное время Флэтчер занят делами куда более насущными — например, как выжить в схватке с двумя десятками разъяренных бензопил на курьих ножках. Или, скажем, как побыстрее запрыгнуть на мусорный бак, чтобы взбесившееся стальное яйцо на рвануло прямо под ногами.

Стальная чебуречная

Местный кибернетический виварий не оставляет времени на думы о вечном. Поначалу роботы атакуют небольшими стайками, но уже через пару уровней их поток начинает напоминать миграцию леммингов. Если из очередного коридора на вас не выпрыгивает штук двадцать-тридцать гибридов газонокосилки, микроволновой печи и миксера, стоит перезагрузить игру — возможно, не сработал триггер.

Через идеально линейные уровни приходится буквально прорываться под грохотание пулемета, взрывы ракет, завывание плазмы и громовые разряды электрошокера. Кровь и плоть любого мясного шутера — стрельба и управление — сделаны в Hard Reset превосходно. Если вы палите из дробовика, то буквально чувствуете отдачу. Если садитесь из автомата, ощущаете, как каждая очередь проделывает брешь в рядах противника.

Разработчики неплохо изумили эrogenные зоны средне-



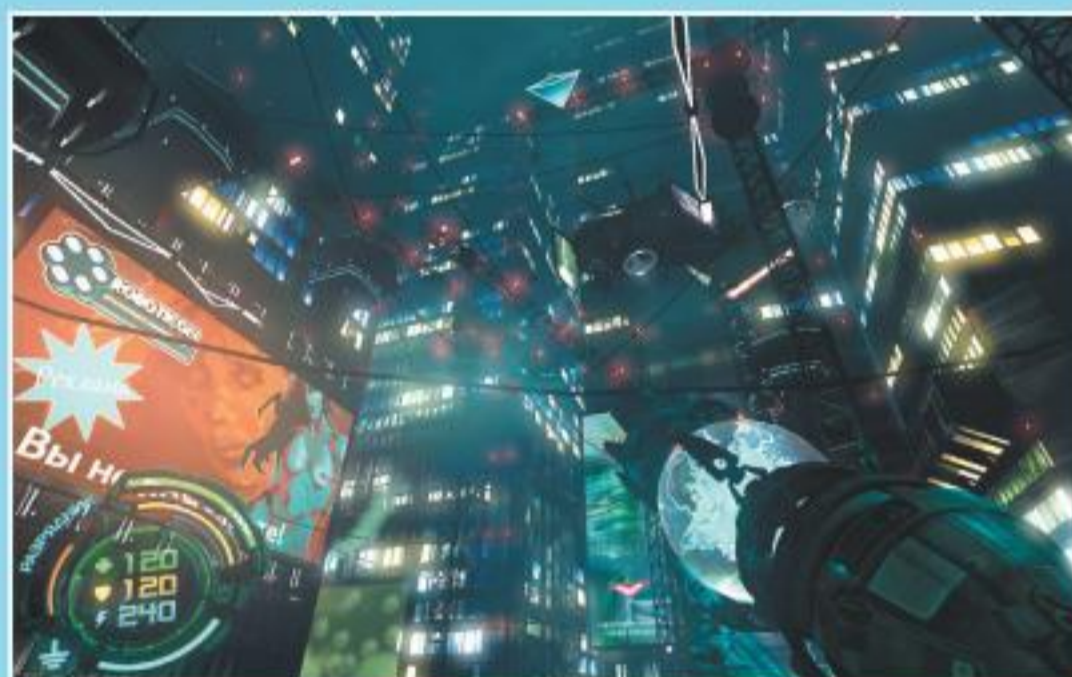
Промежуточный superboss. Уничтожается до банального просто.

статистического игрока. Перед каждой атакой нам включают тревожную, легко запоминающуюся музыку: вроде бы ни никого вокруг нет, но всего пара знакомых аккордов, и надпочечники уже исправно вкачивают в кровь адреналин, а пальцы лихорадочно переключаются на пушку помощнее. Проходит пара-тройка секунд, толпа монстров вываливается из-за угла, и начинается очередная яростная схватка. Оружие грохочет, роботы верещат, броня рассыпается в пыль — все счастливы.

Я и монстр, я и бык

Уже через полчаса геймплея обозначаются основные проблемы. Главная из них — безалаберное, наплевательское отношение к дизайну уровней. Вспомните любую схватку из Bulletstorm, Painkiller или **Serious Sam**: каждый бой, несмотря на скоротечность, напоминал маленькую тактическую операцию. Вот на вас выскочила толпа дико орущих противников. Вот вы отступили за каменную стену в коридор. Вот толпа завязла в узкой арке и была расстреляна выстрелами в упор. Вот вы прячетесь за так удачно расположенные ящики, запрыгиваете на какие-то штабеля досок и бьете врага с верхотуры.

Дизайн каждого уровня, каждой арены настолько продуман, что на него просто не обращали внимания. Пространство смоделировано так, чтобы было максимально



Иногда нам демонстрируют потрясающие ракурсы в духе «Бегущего по лезвию». К сожалению, остальные 99% времени игра выглядит темной и невзрачной.

удобно наступать и обороняться, находить укрытие для перезарядки и прятаться от снайперов противника.

В Hard Reset все иначе. Дизайн здесь раз за разом вставляет игроку палки в колеса. На вас могут спустить целый выводок тварей и совсем не дать пространства для маневра. Если вам противостоит какая-нибудь кибернетическая шелупонь вроде бензопил на ножках, с этим еще можно мириться. Но когда на героя набрасывается несколько тяжеловесов — ситуация становится критической. Вы пытаетесь отскочить, зайти с тыла, совершить еще какой-нибудь маневр, но постоянно натываетесь на ящики, путаетесь в узких проходах и даже повыше забраться не всегда можете, хотя, казалось бы, все к этому располагает.

Чувства в этот момент возникают примерно такие же, как у тореадора, вышедшего на бой и неожиданно обнаружившего, что площадка, на которой предстоит плясать с быком, — всего два на два метра.

Деться некуда, половина «ринга» занята разъяренной тушей.

Самое забавное, что во время сражений с боссами ситуация меняется на диаметрально противоположную. Дизайнеры Hard Reset отчего-то считают, что лучший способ справиться с гигантским монстром — это долго бегать вокруг него по абсолютно ровному полю и стрелять, стрелять, стрелять... Все это вдвойне удивительно, если вспомнить, что в Painkiller почти все боссы убивались по-разному, к каждому надо было подобрать свой ключик, потратив на это немало времени.

Эволюция видов

И это вторая серьезная проблема Hard Reset. Игра не предпринимает ни малейших попыток, чтобы хоть как-то напрячь мозг игрока. Разработчики словно восприняли название «спинномозговой шутер» буквально. И напрочь забыли о том, что люди получают удовольствие не только от свое-



Вставки-комиксы — не самый лучший способ подать сюжет для шутера. В Hard Reset нить повествования теряется очень быстро.

временного нажатия на кнопку, но и от решения логических задач, пускай даже не очень сложных.

В линейных шутерах логика обычно строится на выборе оружия для каждого противника и на определенной манере поведения с каждым врагом. Задача игрового дизайнера — так связать оружие и врагов в сознании игрока, чтобы у него выработался рефлекс на каждого противника. А как известно из курса физиологии — своевременное и правильное срабатывание рефлексов заставляет мозг вырабатывать эндорфины, гормоны счастья.

В Hard Reset наши рефлексы простаивают. С одной стороны, оружие здесь возведено в культ. О нем нужно заботиться и постоянно совершенствовать. Флэтчер умеет использовать две категории стволов — простые огнестрельные и нейронные. Для каждого предусмотрена своя ветка прокачки. Собирая разбросанные по уровню наниты, мы накапливаем энергию для апгрейдов, а затем в специальных устройствах выбираем, какое усовершенствование разблокировать. Теоретически, если обшаривать все уровни и находить все секреты, к финальным титрам можно прокачать все. На практике же нанитов постоянно не хватает.

Разработчики явно предполагали, что игроки будут носиться с системой прокачки как с писаной торбой. Тща-

тельно выбирать, какой апгрейд сделать, на что в следующий раз потратить драгоценные наниты. Но вот незадача. Серьезной разницы между пушками нет. Врагам практически все равно, с чем вы пришли на свидание — со скорострельным пулеметом, ракетницей или плазмаганом. Они в любом случае будут счастливы и дружно умрут после нескольких выстрелов. Единственный повод прокачивать обе ветки оружия — нехватка патронов на высоком уровне сложности: неприятно потратить весь свинец, переключиться на плазму и обнаружить, что она вообще ни на что не годится. На среднем же уровне вполне достаточно прокачать один-два ствола и благополучно прожить с ними до самого конца игры, тратя драгоценные наниты лишь на апгрейд защиты, медпомощи и боекомплекта.

Труп режиссера

Третья глобальная недоработка игры — отсутствие грамотной режиссуры. В «мясном» шутере может не быть нормального сюжета, он может обойтись без подтекста, но в нем должны быть запоминающиеся события, яркие моменты, красивые и логичные переходы между сценами. А главное — шутер должен удивлять игрока. Вспомните Bulletstorm. За какой-то час в нем можно было покатайся на поезде, пострелять с вертолета, поуправ-



Сладкий сон гринписовца — геноцид оживших бензопил.

лять электронным тираннозавром и даже разрушить гигантскую дамбу.

Hard Reset лишь изредка демонстрирует какую-нибудь огромную стальную машину и осторожно намекает, что в ближайшем будущем нам предстоит с ней сразиться (к слову, сразаться приходится всего два раза). В остальное время на нас раз за разом, по поводу и без повода выпускают ораву стальных истуканов и по-свойски просят с ней разобраться.

Один из способов проверить, хорошо или плохо срежиссирована игра, — посмотреть несколько геймплейных роликов и попробовать определить, в какой части игры они сняты. В Hard Reset справиться с этим заданием крайне сложно. Антураж, планировка уровней, накал сражений и даже монстры практически не меняются. Кадры из начала игры, ее середины и финала выглядят почти одинаково.



Стоит подсчитать ошибки, допущенные разработчиками, и начинает казаться, что из Hard Reset не могло выйти ничего путного. Когда уличный фокусник кладет в рот ржавое лезвие бритвы, несколько бусин, алюминиевое колечко и рваную нитку, поначалу тоже кажется, что из этого ничего не выйдет. А потом — вуаля! — изо рта показывается конст-

рукция, в которой угадываются контуры звезды или даже Эйфелевой башни.

Hard Reset, при ущербности большинства составных элементов, тоже умудряется сложиться в неплохую, в общем-то, игру. И объяснить это логически очень сложно. Если же пойти от иррационального, то объяснение есть. Существует теория, согласно которой плохая игра перестает быть плохой, если большинство элементов в ней выполнено на одинаково некачественном уровне и есть один важный элемент, сделанный хорошо. В этом случае этот ключевой элемент фокусирует на себе внимание, а некачественные просто не мешают играть. Теория странная, но Hard Reset как нельзя лучше в нее вписывается: здесь интересно стрелять, а все остальное, что называется, не отвечает. Главное, садясь за игру, не забывать, что Hard Reset — это даже близко не Painkiller и уж тем более не Bulletstorm.

ПЕРЕВОД. К локализации претензий практически нет. Переведено все — от голоса до неоновых надписей. Шрифты подобраны качественно, стилистических ляпов тоже минимум. Убивает только размеренный, абсолютно спокойный, хорошо поставленный голос, звучащий зачастую в критических ситуациях, в которых люди обычно надрывно орут, а не декламируют. Но этим же, увы, грешит и оригинал. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Дождались?

Не самая удачная, но и не самая безнадежная попытка покуситься на лавры Painkiller и Serious Sam.

ГЕЙМПЛЕЙ 6

ГРАФИКА 7

ЗВУК И МУЗЫКА 8

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 9

РЕЙТИНГ

6,0

«ВЫШЕ СРЕДНЕГО»

ПАТЕНТ КАПИТАНА

EVE®

ONLINE



7 ТЫСЯЧ ПЛАНЕТНЫХ СИСТЕМ

360 ТЫСЯЧ ПИЛОТОВ. 2 ТЫСЯЧИ КОАЛИЦИЙ. МИЛЛИОНЫ ЦЕЛЕЙ.

«EVE ONLINE: ПАТЕНТ КАПИТАНА» — ЭТО СПЕЦИАЛЬНЫЕ ИЗДАНИЯ ДЛЯ РОССИЙСКИХ ИГРОКОВ:

ПРОБНАЯ ВЕРСИЯ

Пробная версия идеально подходит для знакомства с Новым Эдемом и позволяет бесплатно играть в EVE Online на протяжении 14 дней.

СТАНДАРТНОЕ ИЗДАНИЕ

В состав стандартного издания входит месяц оплаченной подписки на игру, а также предметы, позволяющие новичкам освоиться в мире EVE Online.

КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ

В состав коллекционного издания входит альбом эскизов игры, краткий справочник по профессиям и расширенный набор игровых предметов.

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА О ЖИЗНИ ДАЛЕКОЙ ГАЛАКТИКИ

1С-СофтКлуб

>> ГДЕ КУПИТЬ И КАК ИГРАТЬ: EVEONLINE.COM/НАЧАЛО <<



ICO

&

SHADOW
OF THE
COLOSSUSЖАНР
Интерактивный сонИЗДАТЕЛЬ
SonyРАЗРАБОТЧИК
Team ICOПЛАТФОРМА
PS3САЙТ ИГРЫ
teamicogames.com

Георгий Курган

МЫ С КОНЕМ ПО ПОЛЮ ВДВОЕМ

Не буду понапрасну корчить из себя ветерана — до выхода **The ICO & Shadow of the Colossus Collection** я не играл ни в одну из титульных игр. Более того, я вообще очень долго не мог понять, что в них такого находят. Теперь все стало на свои места: дело в том, что прелесть игр Team ICO вообще очень трудно, почти невозможно описать словами. Перефразируя Венедикта Ерофеева, их не лапать и не бить по @\$%лу — их вдыхать надо.

Проблема многих современных видеоигр в том, что они слишком хотят быть похожими на кино. То, что делает Team ICO, как и положено настоящему искусству, вообще ни на что не похоже. Даже

имея за плечами тысячу игр, человек, который оказывается в одном из их миров, чувствует себя ребенком, впервые оказавшимся на летнем поле: все вокруг такое огромное и необъятное, что с каждым шагом за спиной как будто вырастают крылья, хочется разбежаться, прыгнуть со всего размаха и улететь в прозрачное, звенящее небо...

И **ICO**, и **Shadow of the Colossus** открывается широкими пейзажами, похожими на картины Николая Рериха, когда непонятно, где заканчиваются облака и начинаются горы. Высоченные замки с сумасшедшей планировкой, километровые мосты, бездонные пропасти — здесь все растянуто по горизонтали и вертика-



Вися на надбровных дугах очередного колосса и глядя в его светящиеся глаза (каждый — с голову главного героя), часто задаешься вопросом: о чем они прямо сейчас думают?

ли. При этом здесь почти всегда пусто; встреча с редкой ящерицей, вылезшей на камень, считается удивительным событием. Ни бонусов, ни дополнительных заданий, ни спрятанных сундуков — для Фамито Уэда и его студии все это слишком мелко.

Все их внимание сосредоточено на двух историях — чем-то похожих друг на друга, но все-таки очень разных. Первая — это ICO, впервые вышедшая на PS2 в 2001 году.

ICO

Наверное, если бы ICO вышла только теперь, она стала бы инди-хитом. Но так как в 2001 году инди, в общем, еще не существовало, то к игре было приковано всеобщее внимание. Если препарировать ее привычными журналистскими инструментами, результат получится предельно сухим: платформер с фиксированной камерой и головоломками, в котором рогатый отрок пытается вытащить из гигантского странного замка бледную девушку; та явно не в себе.

А вот как этот же процесс выглядит на самом деле: рогатый мальчик оказывается пленником в гигантской и пустой на вид крепости. Через оконца под высоким потолком пробивается солнечный свет, шаги отдаются гулким эхом, в коридорах свистит ветер. Дальше начинается удивительное путешествие через высоченные башни, залы с величественными сводами, галереи и вырастающие прямо из пола лестницы — все для того, чтобы через все лабиринты вывести на волю свою персональную принцессу. На нее идет охота: из порталов появляются черные души замурованных заживо рогатых маль-



Часто бывает так, что колосс даже не сразу замечает главного героя. От такого пренебрежения чувствуешь себя особенно маленьким и незащищенным: мы к нему на лютую сечу пришли, а он!

чиков и пытаются утащить девушку с собой. То, как герой отбивается от них палкой (позднее — мечом), то, как он вытягивает спутницу за руку из чернильной трясины очередного портала, — все это выглядит так естественно и трогательно-простоудушно, что в искренность чувств героя невозможно не поверить.

ICO от начала и до конца поддерживает атмосферу причудливого сказочного сна — именно за это в нее и влюбляешься. Даже сегодня, со всеми современными технологиями, с опытом **Uncharted** и возрожденной модой на платформеры, в ICO мучительно хочется задержаться, чтобы посмотреть, что будет дальше. Потому что она — не такая как все. Как и ее рогатый герой, замурованный в саркофаг своими же земляками (рождение рогатого ребенка в их деревне предсказуемо считается дурным знаком). К счастью, в игровой индустрии таких белых ворон не хоронят заживо, а напоминают раз и навсегда.

Но при своих достоинствах ICO — все-таки скорее стилистический эксперимент, чем сколько-нибудь инновационная игра. Инновации начались в **Shadow of the Colossus**.

Shadow of the Colossus

Хотя, строго говоря, номинальное описание этой игры тоже едва ли кого-то впечатлит. Никто на лошади хочет вернуть жизнь важной для него девушке, совершив ритуал в древнем храме. Взамен боги требуют от него сразить полтора десятка колоссов — огромных звероподобных тварей, сделанных, кажется, из земли и камней. У героя есть меч, лук и лошадь. На лошади он скачет по миру (опять же, почти пусто — никого, кроме титанов и редкой фауны), мечом — разит колоссов, с помощью лука решает ряд мелких вспомогательных задач. Собственно, на этом все.

Но это если вкратце. На самом деле все сложнее. Чтобы

лучше всего понять, что не так с сегодняшней японской игровой индустрией, достаточно посмотреть, как они профукали наследие **Shadow of the Colossus**. Пожалуй, единственной игрой, в которой задействована его основная идея — необходимость карабкаться на огромных чудовищ и искать их уязвимые точки, — является **Dragon's Dogma**. Но только там этот процесс, судя по всему (окончательные выводы делать совершенно точно рано — игра еще в разработке), будет выглядеть так: толпа фэнтезийных фриков в латах и халатах жарит огнем пятнадцатиметрового грифона; в это время протагонист подкрадывается к нему сзади, вцепляется зверю в ляжку, карабкается ему на загривок и начинает быстро-быстро тыкать его кинжалом, пока грифон не свалится.

В **Shadow of the Colossus** каждая битва — это целая отдельная история, которую можно описывать в терминах, обычно используемых при рас-



Неразумная спутница ведет себя как мечтательная аутистка, поэтому большую часть пути герой ICO проводит рука об руку с ней.



Удивительно, но, несмотря на устаревшую графику, играми все равно невольно любишь — видимо, художественный талант ничем не перебьешь.



Вообще-то, колоссы не сделали ничего плохого главному герою, поэтому убивать их даже жалко.



Тема утраты близкой души — центральная в обеих играх. Только в ICO мы стараемся ее не упустить, а в Shadow of the Colossus — всеми силами вернуть.

сказе об охоте на медведя. Колосс — это непонятная огромная сволочь (обычно они похожи на животных-переростков — птиц, рыб, змей и млекопитающих), притом практически неуязвимая. Вот, скажем, вы оказываетесь на красивейшем горном озере, над которым, не обращая на вас никакого внимания, парит величественная каменная птица длиной со скоростной поезд «Сапсан». А у вас — только меч и лук. Что будете делать?

Придется искать к каждому индивидуальный подход. Одно — отвлекать обманным маневром, другого — заманивать в ловушку, третьего — обходить с фланга и, опять же, как-то хитро отвлекать. Улучив момент, вы вцепляетесь монстру в шерсть и начинаете карабкаться. Не отбивать в QTE, не выполнять мини-игру, не смотреть кат-сцену — а своими руками, метр за метром форсировать бешено извивающегося гиганта, пытаясь найти на его теле уязвимые точки, следя при этом за индикатором выносливости (кончится — упадете).

В отличие от *God of War*, в котором все бои проходят строго по штатному расписанию, каждая схватка в *Shadow of the Colossus* уникальна. К ней специально готовят: для начала вам придется десять-пятнадцать минут скакать к полю битвы через описанные выше пейзажи. Это одна из немногих игр, в которых гигант-

ский открытый мир нужен не для того, чтобы расставить в нем побольше аттракционов, — нет, это декорация. Когда скачешь через бескрайнюю пыльную пустыню, пересекаешь озеро по шаткому каменному мостику и в конце концов приходишь к врезанному в скале храму, внутри которого тебя совершенно точно ждет огромное, злое и могучее нечто, — чувствуешь себя Ильей Муромцем, идущим на бой со сказочным змием. А очнувшись от очередной битвы, удивляешься, почему руки не заляпаны кровью по локоть.

...

Игровые журналисты, к сожалению, склонны к завышению и подчас готовы наклеить слово «шедевр» на любой шутер с оценкой выше восьми баллов. В нашей индустрии это слово трагически обесценилось, но если и есть игры, которые можно назвать шедеврами без всяких скидок и допущений, то игры Team ICO — как раз из их числа. Сейчас я скажу жуткий штамп, но если вы хоть сколько-нибудь интересуетесь видеоиграми и имеете физическую возможность на несколько часов сесть за PS3 — обязательно поиграйте в *The ICO & Shadow of the Colossus Collection*. А мы, если никто не против, просто поставим высшую оценку и тихонечко уйдем. Добавить нам точно больше нечего. ■



Особое мнение Олега Ставицкого

Я, честно, очень боялся запускать этот диск. Потому что с *ICO* и *Shadow of the Colossus* связаны одни из самых глубоких и мощных переживаний, которые я когда-либо испытывал от компьютерных игр. И было очень страшно — что все рассыплется, что магия улетучится, что все это трюк, обман памяти, что на самом деле управление кривое, графика устарела, волшебства нет, а на его месте остался скучный пазл и шестнадцать боссов. Ни фига! Поразительно, но *ICO* выглядит даже лучше, чем *Shadow of the Colossus*, а появление первого колосса все так же заставляет забыть собственное имя. Я уж молчу о том, что такого геймплея нет больше нигде. В общем, если и есть какое-то оправдание тому, что мы все еще тратим время и деньги на видеоигры, то это — как раз *ICO* и *Shadow of the Colossus*.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Дождались?

Две не очень юных, но очень необычных игры, которые, в отличие от 99% их коллег, можно без зазрения совести назвать произведением искусства.

ГЕЙМПЛЕЙ **10**
★★★★★★★★

ГРАФИКА **9**
★★★★★★★★

ЗВУК И МУЗЫКА **10**
★★★★★★★★

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ **8**
★★★★★★★★

РЕЙТИНГ

10

«ИДЕАЛ»

NAUGHTY DOG

3D
Compatible
Game

PlayStation
Network

SONY
PUBLISHING

16
www.pegi.info

PS3, PlayStation, PlayStation Network, and make.believe are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "make.believe" is a trademark of the same company. Uncharted 3, Drake's Deception, and Uncharted 3: Drake's Deception are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

Привет, неприятности

UNCHARTED 3

ИЛЛЮЗИИ ДРЕЙКА™

ru.playstation.com



РЕКЛАМА



PS3
PlayStation 3

SONY
make.believe

ЖАНР
ЭКШЕНРАЗРАБОТЧИК
AVALANCHE STUDIOS

RENEGADE OPS

ИЗДАТЕЛЬ
SEGAПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3САЙТ ИГРЫ
SEGA.COM/GAMES/RENEGADE-OPSИлья Янович
ГДЕ МОИ 16 БИТ?

Renegade Ops, новая игра авторов Just Cause, разом напоминает и Rambo 3, и лоскую аркаду Caliber Fifty, а главное, вертолетную серию Strike — Jungle и Desert попеременно. Странное дело: компания SEGA, которой уже много лет не хватает чутья, чтобы понять, за что и почему люди

любили прежде Соника, каким-то невероятным образом воссоздала в лабораторных условиях шестнадцатитбитный изометрический шутер.

На ковче-вертолете

Правда, в отличие от той же Desert Strike, под седлом у нас в основном не вертолет, а боевой автомобиль. Зато способ-

ный выдержать несколько прямых попаданий из гранатомета и с бесконечным боезапасом. Да и давить пехоту на нем — сплошное веселье.

Левым стиком вы управляете движением автомобиля, правым — стреляете: если хоть раз играли в Geometry Wars или любой ее клон, то схема эта будет вам знакома как родная. Но от обвинений в бездумном клониро-

вании Avalanche Studios надежно защищает невероятное качество контента. На уровнях — буйство красок, взрывы сочные, физика броневика безупречная, дома красиво рушатся, а враги подозрительно похожи на приспешников братства NOD, даром что злодеем тут тоже выступает лысый маразматик.



В битве с крупной техникой лучше вертеться по кругу. Главное — не останавливаться!



В игре есть прокачка, но на вертолеты она не распространяется, их выдают строго по сюжету всего несколько раз за игру.

Первые несколько уровней Renegade Ops — сплошной восторг. От ярких, живых джунглей не оторвать глаз. Засмотревшись на пейзаж и не справившись с управлением, мы случайно сносим примерно половину оказавшейся на пути деревеньки. Затем подрываем супертанк, берем штурмом гигантский авианосец — кажется, тебе снова шесть лет и ты зарядил в приставку картридж с отличным скроллером **Crossfire**.

Потом игра начинает до обидного часто повторяться. Большинство заданий заключается в том, чтобы заехать в какой-то секретный ангар и давить на одну кнопку, пока вам демонстрируют слайды, на которых ваш герой раздает врагам зуботычины и отключает особо важный рубильник. Всех боссов нужно убивать по несколько раз. Новых врагов с середины не ждите. Ну и, конечно, с такой графикой и физикой можно было бы организовать гораздо более насыщенный постановочный экшен. Есть, например, замечательный момент, в котором нужно мчаться по рушащемуся мосту, после того как рядом с вами рванула большая бомба. Но он такой один, а хочется, чтобы что-то интересное происходило вокруг постоянно. Увы, с этим у Avalanche не сложилось.

■ ■ ■

Renegade Ops напоминает лесной пожар — такая же дикая и неостановимая. Жаль, что огонь довольно быстро стихает и нам остаются только тлеющие головешки.

Зато в PC-версии Renegade Ops, которая к моменту выхода этого номера должна уже появиться в Steam, заявлен в качестве дополнительного персонажа Гордон Фримен (и его фирменная багги из **Half-Life 2**). Странно только, что в SEGA не додумались применить таким же образом кого-нибудь из собственных героев эпохи Mega Drive — они тут смотрелись бы как родные. ■

ЭТО УЖЕ БЫЛО В «СИМПСОНАХ» ЧЕТЫРЕ ИГРЫ, ИЗ КОТОРЫХ «СДЕЛАНА» RENEGADE OPS



CONTRA 3:

THE ALIEN WARS

Известно, что есть две разновидности Contra. Одна — техногенный мрак с мутантами в километр высотой (Hard Corps, Shattered Soldier), другая — «Рэмбо» с пришельцами (от оригинала на NES до Contra 4 на DS). На стыке двух этих направлений существует Contra 3: The Alien Wars для Super Nintendo, враги в которой неуловимо напоминают своих коллег из Renegade Ops. По крайней мере, те, что ходят на двух ногах.



STARGATE

Казалось бы, что общего может быть у современной вариации Jungle Strike с игрой по фильму «Звездные врата»... Ну, разве что бесконечная пустыня, нарисованные один в один деревеньки и напускной милитаризм: стрелять из автомата и пускать ракеты интересно, даже если тебе противостоит не террорист, а черный скорпион, выпрыгнувший из песков.



DOOM TROOPERS — THE MUTANT CHRONICLES

В Doom Troopers, как в плохих кинобоевиках, головы летят от каждого выстрела, а враги распадаются на куски от случайных гранат, заливая все вокруг бутафорской кровью. Первая миссия происходит, конечно, в джунглях, где есть запрятанная среди пальм военная база. Если не обращать внимания на киборгов и то обстоятельство, что вселенная игры позаимствована из настольной RPG, то все, в общем, хорошо.



CANNON FODDER

Герои Cannon Fodder прибывают в джунгли на кислотно-зеленом военном вертолете, при взгляде на который сразу вспоминается детский набор солдатиков из дешевого пластика. Они растут в званиях, получают большие блестящие медали с орлом — и все за то, что носятся гуськом, как сумасшедшие, по тропическому лесу, убивая условных врагов народа. На логотипе второй части, в свою очередь, красовалась лимонка, от одного вида которой хотелось нацепить каску и кого-нибудь убить.



Ночные миссии составляют чуть ли не половину игры.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Чутьку однообразная, но неизменно милая ностальгическая войнушка, для удобства размалеванная под HD-шутер с физикой и сюжетными комиксами.

ГЕЙМПЛЕЙ 7

ГРАФИКА 8

ЗВУК И МУЗЫКА 8

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 8

РЕЙТИНГ

7,5

«ХОРОШО»



**Артем
Комолятов**

Жанр
Kinect-шутер
Издатель
Microsoft
Разработчик
Twisted
Pixel Games
Мультиплеер
Сплит-экран
Платформа
Xbox 360
Сайт игры
thegunstringer.com

THE GUNSTRINGER

**В гробу
Kinect видал**

У Kinect есть что-то общее с икотой. Есть мнение, что всяческие народные способы избавления от нее существуют лишь для того, чтобы повеселить окружающих. Всем смешно смотреть на человека, пытающегося выпить стакан воды с дальней стороны сосуда или шепчущего старое заклинание «Икота, икота, уйди на Федота», при этом подпрыгивая на одной ноге.

С Kinect та же история. Несмотря на весь потенциал срав-

нительно новой технологии, по-настоящему сильных проектов, ее использующих, — почти нет. Зато какое раздолье сторонним наблюдателям! Игрок в их глазах напоминает галлюцинирующего медведя-зомби, размахивающего лапами и пытающегося схватить воздух. Словом, Kinect все-таки справляется со своей основной задачей — развлекает людей. Правда, немного не тех.

The Gunstringer в этом плане видится настоящим спасени-

ем — это один из тех проектов, которые вполне успешно веселят не только зрителей, но и самого игрока, который на некоторое время превращается в мертвого ковбоя и кукловода в одном лице.

История игрушек

Twisted Pixel предлагают вам взять в руки кукловодческую крестовину и поучаствовать в любительской театральной постановке. Ваша кукла и главный герой пьесы — тот самый Ганстрингер. Когда-то он был суровым шерифом одного захолустного городка на Диком Западе, но был предан своими друзьями и убит. Однако жажда мести не позволила ему упокоиться с миром, поэтому он восстал из мертвых и принялся жестоко мстить. Но если настоящий Ганстрингер вполне мог справиться и сам, то его кукла, участвующая в представлении, не обойдется без помощи опытного кукловода — то есть вас.

Тут вступает Kinect.левой рукой вы держите основную крестовину, отвечающую за передвижение персонажа. Отвели руку в сторону — герой уворачивается от огромного валуна; резко подняли ладонь — кукла перепрыгнет через пропасть и так далее. Правая же ответственна за стрельбу: ей вы сначала помечаете цели (до шести за раз), а чтобы заставить персонажа лихо расстрелять их, нужно резко согнуть руку в локте, как после отдачи от револьвера. Собственно, в этом и вся премудрость управления **The Gunstringer** — немногим сложнее, чем в старенькой карманной игре, где волк из «Ну, погоди!» ловит куриные яйца.

Тем не менее, несмотря на кажущуюся простоту, именно в управлении кроется главная радость **The Gunstringer**. Возможно, в этом виноват эффект новизны, но отстреливать подлых мучачос здесь чертовски весело. Выйди эта игра без поддержки Kinect, она вряд ли смогла бы удержать



Задача на ближайшие секунды десять — выжить под градом обломков.

игрока больше чем на полчаса — все-таки с геймпадом это совсем не то. А когда вы стоите перед телевизором в полный рост и размахиваете собственными руками, геймплей радует не в пример сильнее. Поразительно, но в какой-то момент вдруг замечаешь, что пальцы на левой руке растопырены — как на всамделишной крестовине кукловода, а пальцы правой сложены в «пистолет», и с губ после выстрела в особо жаркие моменты срывается тихое «Бам!», хотя все эти мелочи вовсе не обязательны для успешного управления.

По структуре *The Gunstringer* представляет собой бесконечный каскад простеньких мини-игр. Каждый такой эпизод редко когда длится больше минуты, Twisted Pixel спешат как можно быстрее менять игровые ситуации, чтобы вы ни в коем случае не заскучали. Например, в пределах одного уровня вам предложат перестрелки с использованием укрытий, скоростные забеги по прериям с уворачиванием от препятствий и перепрыгиваниями через пропасти, «рельсовые» моменты с использованием двух револьверов сразу или примитивным мордобоем. Атракционы мелькают перед глазами с огромной скоростью, так что на общую простоту и незамысловатость таких эпизодов поначалу не обращаешь внимания.

Глупенький Буратино

Проблема в том, что почти все местные развлечения открываются в первых двух уровнях. Дальше — лишь бесконечное повторение пройденного, только в других декорациях. Разработчики честно пытаются тасовать развлечения с невероятной скоростью, но очень скоро каждая из этих мини-игр приедается. Если помните, ровно такая же проблема была у другого проекта Twisted Pixel — **Comic Jumper**. Более того, иногда возникает ощущение, что *The Gunstringer* делалась в большой спешке из лоскутов *Comic Jumper*: мно-



Наш герой до смерти боится змей. Вспоминая другого офидиофоба, Индиану Джонса, можно предположить, что этот страх передается через широкополую шляпу.

гие эпизоды один в один копируют предшественника, даром что управляются без помощи геймпада. Если в первые минуты игры *The Gunstringer* хочется одачить стоячими овациями, то очень скоро проект сдувается, а прохождение начинает напоминать многочасовое прослушивание одного музыкального альбома с пятью композициями и включенным «шаффлом».

«Но все спасает юмор» — без этой фразы, кажется, не обходится ни одна рецензия на игры Twisted Pixel. Такой уж у них метод: если что-то упустили в плане геймплея, то с чувством стиля и юмора у разработчиков всегда все просто прекрасно. Вам ни на секунду не дают забыть, что вы участвуете в любительской дешевой постановке, в которой большая часть бюджета ушла на куклу самого Ганстрингера. Крупный рогатый скот здесь представлен банками пива с копытами, а массовка мирных жителей и случайных жертв кое-как вырезана из бумаги. Публика за кадром встречает орды бандитов протяжным «Бу-у-у!» и рукоплещет вашим успехам, когда вам удастся отправить на тот свет шестерых гринго сразу.

Действия безмолвного Ганстрингера комментируются приятным техасским говором рассказчика: «Наш герой стал воплощением самой смерти —



Ганстрингер не только в стрельбе мастак — при необходимости он и в бубен дать может.

куда бы ни ступала его могучая нога, следом шла сама Смерть!». «Ганстрингеру было чертовски больно, но он не подавал виду» или «С нечеловеческой скоростью он накормил своих врагов свинцом, каждому досталось по пуле». Периодически в кадре возникает местный *dues ex machina* — огромная волосатая рука одного из разработчиков, которая выручает Ганстрингера из безвыходных ситуаций или же, наоборот, подбрасывает проблем («Ганстрингер никак не мог понять, что же это была за рука? Или же это было лишь его воображение?»).

Но, наверное, больше всего в *The Gunstringer* веселят «цитаты признанных театральных критиков». После каждого уровня в зависимости от ваших успе-

хов на экране статистики появляется выдержка из какой-нибудь выдуманной рецензии на прошедшее представление: «Восхитительное шоу! Думаю, я даже пуццу скупую слезу».

■ ■ ■

The Gunstringer — очень типичный для Twisted Pixel проект. Он стилистически безупречен, в нем много юмора и сумасшедших эпизодов, однако геймплей страдает из-за постоянных самоповторов и общей простоты. На этот раз разница главным образом заключается в двух вещах: поддержке Kinect и новой «весовой категории» — на этот раз перед нами не занятая игра за 800 MSP в Xbox LIVE Arcade, а полноценный коробочный тайтл. ■

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

Дождались?

Незамысловатый тир про вышедшего на тропу войны шерифа. Много юмора, солнца и размахивания руками перед телевизором. Специально для тех, кто в детстве хотел научиться по-настоящему стрелять из воображаемого пистолета.

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

Рейтинг «Мании»:

7,0

«ХОРОШО»

Крестный отец

Гайд по куклам для тех, кто все-таки воздержался от покупки Kinect

Куклы-долгожители

«Детское кукольное представление», Лю Суньян (1174-1224) →

На самом деле история мастеров-кукловодов уходит далеко в глубины истории. Еще в Древнем Египте куклы-марионетки использовались в религиозных мистериях, на праздниках и во время проведения ритуалов. Богато украшенные и искусно изготовленные марионетки были неременным развлечением даже для многочисленных фараонов Древнего Египта.



Однако родиной современного театра кукол правильнее считать страны Азии — Китай, Японию и Индию. Именно там уже примерно в 2500 году до н.э. существовали гастролирующие театры мастеров-кукловодов, которые пользовались огромным успехом на ярмарках и праздниках. В дальнейшем это искусство распространилось и в Европе — не без помощи странствующих азиатских кукловодов. Настоящий европейский бум моды на марионеток пришелся на эпоху Возрождения в Италии — во многом благодаря внедрению новых технологий, способов изготовления кукол и управления персонажей. К слову, Италия и по сей день считается самой «кукольной» страной Европы.

Ты моя мамочка?

Кадр из фильма «Невеста Чаки» (1998) ↓

Но есть и люди, неспособные получить хоть какое-то удовольствие от театра кукол. Весьма распространен страх перед похожими на детей игрушками — педофобия. Да что уж там, даже у вполне обычного человека без фобий то и дело лезут в голову нехорошие мысли, когда тот глядит в мертвенно-стеклянные глаза куклы, пугающе похожей на живого ребенка. К этому чувству любят прибегать создатели фильмов ужасов: взять хотя бы главного героя пенталогии «Детские игрушки», куклу-убийцу Чаки — маньяка, чья душа переселилась в тело милой детской игрушки. Также существуют специализированные кукольные театры для взрослых, любящих пощекотать себе нервы. В таких представлениях используют нарочито жуткие марионетки, а постановки сопровождаются брызгами бутафорской крови и сюрреалистическими перформансами.



Игрушкотерапия

Куклы нередко применяются и в лечении различных заболеваний — как физиологических, так и психических. Иногда больные люди, изготавливая куклу, бессознательно переносят на нее образ своего заболевания. В этом случае они агрессивно относятся к кукле, стараются сделать ей побольше и, в конце концов, уничтожить. Разрывая или сжигая куклу, они чувствуют большое облегчение. Это явление актом «отыгрывания» болезни, бессознательным и сознательным желанием освободиться от нее, поиском внутренних механизмов сопротивления. Этот прием имеет сильное психосоматическое действие, сравнимое с эффектом плацебо.



Ты, да я, да мы с тобой

Мэл Гибсон в фильме «Бобер» ↓

Многолетние экзерсисы с марионетками могут привести психически нестабильных людей к самому настоящему раздвоению личности. Не каждый второй кукловод-чрево вещатель страдает от лишнего персонала, но клиническая психиатрия знает немало случаев, когда дергающий за ниточки человек начинает невольно наделять неодушевленную игрушку различными чертами характера. Строго говоря, в настоящем театре кукол без вложения души в деревянного болванчика никуда — нужно лишь знать меру и не позволять этому художественному приему перерасти в полноценное психическое расстройство. Раздвоение личности у кукловодов — благодатная почва для творцов массовой культуры. Ей, например, страдал герой Энтони Хопкинса Корки в фильме «Магия» (1978), наделивший подручную куклу теми чертами характера, которых не было у самого Корки. Один из противников Бэтмена — Чрево вещатель — является страдающим раздвоением личности психом, которым управляет кукла. Также нельзя забыть о мистере (миссис) Гarrisone из South Park, до поры до времени постоянно ходившем с мистером Шляпой. Но самый лучший фильм на эту тему — «Быть Джоном Малковичем» 1999 года, а из последнего можно посмотреть, например, картину «Бобер» Джоди Фостер.



PS3 and PlayStation 3 являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. PS3 является зарегистрированным товарным знаком Sony Corporation. Все права защищены. Все права защищены. "Bluray Disc" и "BD" являются зарегистрированными товарными знаками. Ratchet & Clank All 4 One ©2011 Sony Computer Entertainment America Inc. Издается Sony Computer Entertainment Europe Ltd. Разработано Insomniac Games. "Ratchet & Clank" зарегистрированные товарный знак Sony Computer Entertainment America LLC. Все права защищены.



RATCHET & CLANK ALL 4 ONE



РЕКЛАМА



PS3
PlayStation 3

SONY
make.believe

НЕОБХОДИМО:

Dual Core 2,4 ГГц,
2 Гб, 512 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

Intel Core i5 или
AMD Phenom II x4,
4 Гб, 512 Мб видео

Жанр

Гонки

Издатель

Codemasters

Разработчик

Codemasters Birmingham

Мультиплеер

Интернет, сплит-скрин

Платформы

PC, Xbox 360, PS3

Сайт игры

formula1-game.com

F1 2011

Игорь Асанов

Formula 1™

Формула счастья

Главная интрига **F1 2011** была ясна заранее — какие из многочисленных недостатков сырой предшественницы успеют исправить на этот раз? На выбор предлагались графика (слишком мрачная для такого гламурного вида спорта), физика (трамвайная), искусственный интеллект соперников (был вместе с движком скопирован из **DIRT** и **GRID**, не знакомых с миром «Формулы-1»), повторы гонок (даже близко не похожие на телекартинку) и абсолютно все внутриигровые меню (раздражающе медленные). Эффект свежести, которым сшибала с ног прошлогодняя игра (**F1 2010** была первым за многие годы официальным симулятором «Формулы-1») на этот раз уже не сработает, поэтому, как выражаются некоторые несимпатичные российские партнеры, «настал черед политики реальных дел».

ПУСТЬ И НЕ КРАСАВИЦА

Не будем вас томить: в **Codemasters** не стали тратить год на то, чтобы наращивать полигоны и увеличивать разрешение текстур, хотя то и другое игре бы точно не помешало. По сравнению с недавним **DIRT 3**, построенном на том же движке, **F1 2011** выглядит просто безобразно. Видно, что мощности современных консолей отчаянно не хватает на то, чтобы отрисовывать 24 машины с подробнейшей моделью повреждений и детализацией уровня **Gran Turismo 5** (в той же GT5 их всего 16, а повреждений почти нет). Хорошо хоть, немного подправили цветовую палитру — теперь игра не выглядит так, будто вы пялитесь в советский телевизор с сев-

шим кинескопом. Но повторы трогать никто не стал — в результате смотреть запись гонки после финиша даже не хочется: вместо крупных планов с камер FIA и эффектных пролетов нам показывают сделанную на iPhone любительскую съемку с трибун.

Зато в **Codemasters** заново переписали всю физику поведения болидов, и это чувствуется с первых же метров езды. Если в **F1 2010** у машины было ровно два режима поведения — стабильная езда по траектории и неконтролируемый срыв в отбойник, — то сейчас болид ощущается совершенно иначе. Заносы почти всегда можно

поймать слаженной работой руля и газа, а сам момент срыва вполне реально спрогнозировать и предотвратить. Раннее нажатие на педаль в медленном повороте заставляет болид вертеться волчком, а прошлогодний трюк с ездой на сликах в сырую погоду теперь не позволяет даже вписаться в первый поворот — машина ведет себя как на льду. Впрочем, соперники на мокрой трассе все равно едут гораздо быстрее вас.

От былой «трамвайности» не осталось и следа, теперь болид даже на геймпаде чувствуется буквально кончиками пальцев и мгновенно реагирует на все наши дей-

ствия. Трасса впереди сливается в одно цветное пятно, повороты и торможения перед ними происходят уже практически по памяти, на рефлексках. Болид дышит в наших руках как живой организм, с которым во время гонки сливаешься в единое целое. Видно, как работает подвеска, а каждое из четырех колес до последнего цепляется за асфальт в быстром повороте. После длинной прямой инженер по радио предупреждает, что тормоза и резина слишком остыли, — не беда, на подъеме к «Ле Комбу» в Спа-Франкошам нажимаем на педаль тормоза чуть раньше и настойчивее обычного.



НИКО РОСБЕРГ СЕЙЧАС ДОЛЖЕН АКТИВНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ КНОПКУ KERS, ЧТОБЫ ОТБИТЬСЯ ОТ АТАК «ФЕРРАРИ».



ИГРАТЬ В ИГРУ ЛУЧШЕ ИМЕННО С ТАКОЙ КАМЕРЫ, ВИД ИЗ ГЛАЗ ПИЛОТА ЧУДОВИЩНО НЕУДОБЕН.



ЕЗДИТЬ В ДОЖДЬ СКОЛЬЗКО, НО ЗАТО КРАСИВО — ЭФФЕКТЫ ПОГОДЫ У CODEMASTERS ПОКА ЧТО САМЫЕ ЛУЧШИЕ В ЖАНРЕ.

НАЖМИ НА КНОПКУ

С холодными дисками тормозной путь увеличивается, и вот уже приходится с дымом блокировать резину, чтобы вписаться в поворот. Это не проходит для свежих

сликов даром — на передних колесах появляются «восьмерки», и машина начинает ощутимо вибрировать на скорости. За один круг происходит столько всего, что забываешь проверить в действии

системы KERS и DRS, которые дебютировали на машинах этого сезона, а значит, есть и в игре. KERS (система рекуперации кинетической энергии) по нажатию кнопки на несколько секунд включает допол-

нительный электродвигатель мощностью 80 л.с., но когда ее одновременно используют почти все машины в пелетоне (кто-то — чтобы обогнать, а кто-то — чтобы, наоборот, обороняться), то эффект практически незаметен. Другое дело — DRS, управляющая подвижной планкой заднего антикрыла. При опускании этой планки на прямой машину словно подхватывает порывом попутного ветра, что позволяет мгновенно приблизиться к идущему впереди сопернику и обогнать его. Использовать DRS можно только в строго отведенных зонах трассы — как правило, на длинных прямых, при этом нужно, чтобы разрыв с обгоняемым соперником не превышал секунды. Обороняться от атак с помощью DRS, увы, нельзя.

Понятно, что тем, кто пересел сюда с хардкорных iRacing или rFactor, даже такого реализма будет недостаточно. Но для большинства подготовленных фанатов «Формулы» F1 2011 будет как раз то, что надо. Только на то, чтобы изучить все трассы (включая новый индийский автодром) и пройти чемпионат, уйдет куча времени. А ведь сейчас проходить его можно даже в кооперативе, играя за одну команду с другом, борясь за место лидера и отбирая друг у друга очки.

Еще одна новинка F1 2011 — сейфти-кар, который ведет за собой поток машин при серьезных авариях на трассе. Появляется он только в длинных гонках (не менее 20% от реальной дистанции), да и то настолько редко, что за все время игры мы видели на трассе серебристый Mercedes SLS AMG всего лишь однажды.



В результате получилась всего лишь F1 2010 с новой физикой и всеми положенными новинками сезона. Но даже этого более чем достаточно, чтобы занять фанатов «Формулы-1» до выхода следующей версии. А там, возможно, что-нибудь сделают с графикой и повторами. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
 КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
 ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
 ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?
 ЛУЧШЕЕ ОПРОВЕРЖЕНИЕ ТОГО, ЧТО В CODEMASTERS НЕ УМЕЮТ ДЕЛАТЬ СЕРЬЕЗНЫХ СИМУЛЯТОРОВ. ПРАВДА, КАК И БОЛЬШИНСТВО ИЗ НИХ, F1 2011 НЕ ОЧЕНЬ-ТО КРАСИВА.

ГЕЙМПЛЕЙ: 9
 ГРАФИКА: 7
 ЗВУК И МУЗЫКА: 8
 ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ
8.5
 ОТЛИЧНО

TRACKMANIA²

TMM

CANYON

Игра в машинки

Жанр

Гоночная аркада

Издатель

Ubisoft

Разработчик

Nadeo

Мультиплеер

Интернет

Локальная сеть

Платформа

PC

Сайт игры

trackmania2.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо: 1,5 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Желательно: Core 2 Duo, 2 Гб, 512 Мб видео

Сергей Колокольников

Студия **Nadeo**, поднявшаяся на эксплуатации потаенных мужских желаний (речь не о каких-то там обнаженных красотках, а любви к игре в машинки), перебралась пару лет назад под крыло **Ubisoft** и неожиданным образом расширила область деятельности. Еще на E3 2010 создатели аркадной **TrackMania** анонсировали **ManiaPlanet**, занимательный онлайн-сервис, призванный объединить всех поклонников ярких машинок, а также — пока не совсем очевидным образом — связать воедино все текущие проекты Nadeo: **ShootMania**, **QuestMania** (об этих двух до сих пор ничего толком не известно) и **TrackMania² Canyon**.

Тачки

При этом оригинальную **TrackMania**, равно как и многочисленные продолжения (количество которых сопоставимо с числом аддонов для любой части **The Sims**), сейчас, при всех их достоинствах, помнят разве что самые преданные фанаты. То есть те, кто в свое время с прискорбным упорством колесил часами по одной и той же трассе, раз за разом выбивался из времени, слетал

с трека, крошил в бессильной злобе десятую клавиатуру за месяц — и все это ради виртуальной золотой медали. Всем бы такую настойчивость.

«Брачный союз конструктора и аркадной гонки» — пожалуй, так можно точнее всего описать суть всей серии. **TrackMania** — это игра о машинках (ярких, блестящих, словно прикативших из самого детства), трассах (лихих, извилистых, бросающих вызов здравому смыслу) и способах скорейшего их преодоления. Нехитрый (даже примитивный) геймплей цеплял за жабры так, что даже взрослые люди, заведя солнечную **TrackMania: Sunrise**, враз забывали обо всех делах, заводили моторы и с головой уходили в «машинки».

К услугам водителей-трюкачей был также отличный редактор треков, который играл важную роль в одном из режимов — весьма ограниченном числом блоков нужно было заделать брешу в трассе, а затем проехать ее за максимальным короткое время.

Малый каньон

TrackMania² Canyon — это, грубо говоря, старая гонка на



Иногда улучшить собственный результат на трассе можно, срезав путь по стене.

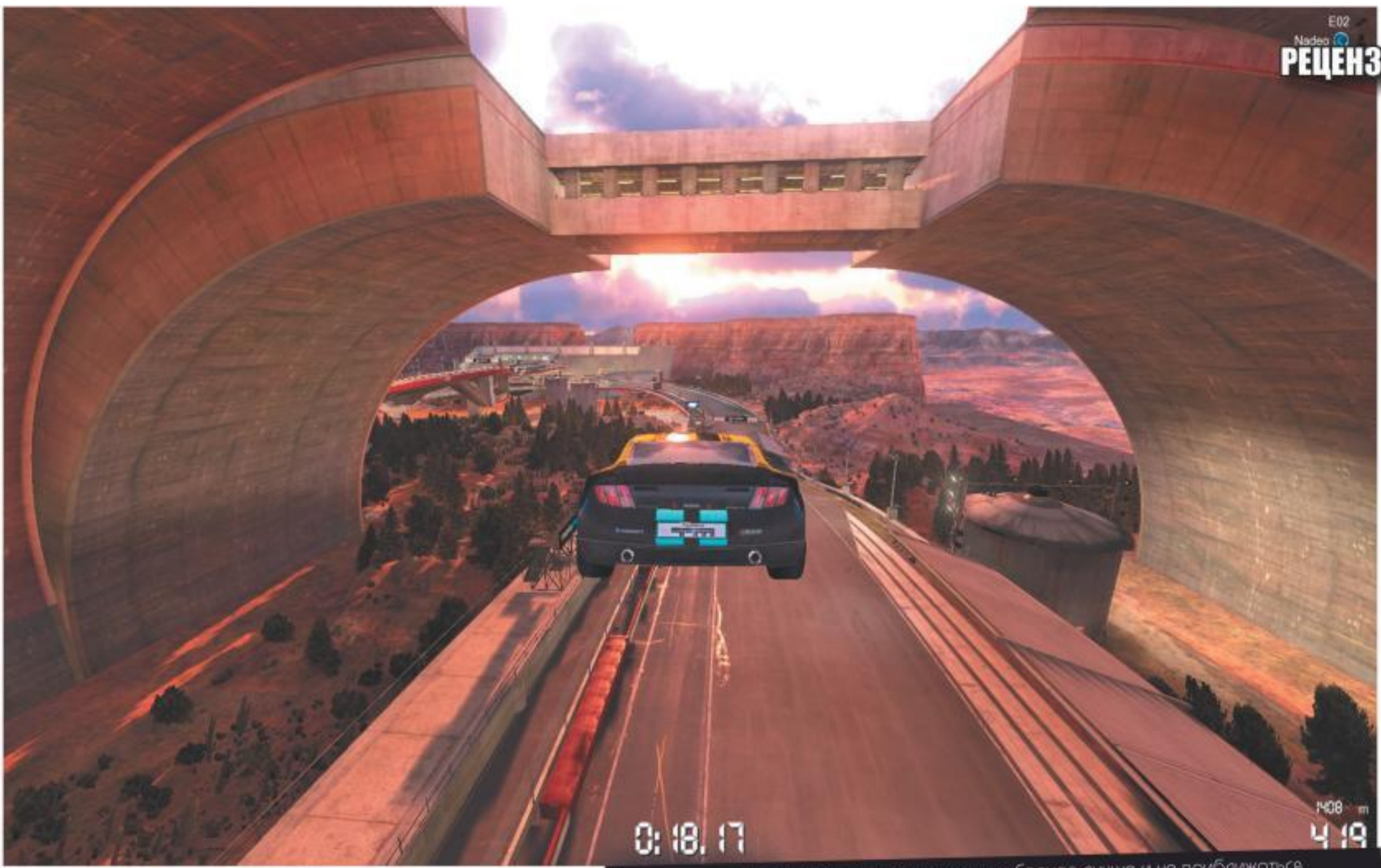
новый лад. Первое же явное изменение — графика. Canyon выглядит современно и не теряется даже на фоне блокбастеров вроде последней **Need for Speed**. При этом игра дивно оптимизирована — даже компьютер трехлетней давности вытягивает ее на максимальных настройках без особых проблем.

Второе из ключевых отличий — декорации. Безумнейшие трассы в этот раз проложены на желтоватом фоне едва ли не фоллаутовских пустошей и каньонов. Зрелище, быть может, не самое вдохновляющее (локации **Sunrise** выглядели живее, ярче, и нам нравились больше), но глазеть по сторонам все равно прихо-

дится разве что во время затяжного прыжка.

Механика не изменилась. Управление все так же сосредоточено на нескольких кнопках, машинки все так же ярко раскрашены и на диво послушны, трассы то и дело радуют лихими трамплинами. Режимы — те же. Трюки — те же. Ощущения — те же. И вроде бы все весело, но...

Для игроков со стажем Canyon — это просто **TrackMania**, которой сделали подтяжку и послали на поиски водяного чипа. Не сказать чтобы это очень плохо — играть по-прежнему весело, но за четыре года простоя (версии «Трекмании» для консолей Nintendo, вышедшие позднее, не в счет)



Если от этого кадра у вас не захватило дух, к Сапуон лучше и не приближаться.



Машины вполне реалистично мнутся, но особого влияния на геймплей повреждения не оказывают.



Редактор машин не менее функционален, чем инструментарий для создания уровней. Любители написать на заборе что-нибудь эдакое оценят набор кистей.

можно было придумать что-нибудь новое.

Словно в оправдание Nadeo предлагают нам сетевые развлечения, где в некоторых гонках могут участвовать до нескольких сотен (!) машинок, и расширенную версию редактора трасс. Строить треки в Сапуон — развлечение не из легких, так что при первом запуске игра даже вежливо просит использовать режим для начинающих.

Но истосковавшаяся по мальчишеским развлечениям душа хочет немного большего, чем просто пересказа старой иг-

ры для поколения **Hot Pursuit**. Проблема отчасти в том, что современные гонки приучили нас к роскоши: богатому гаражу лицензированных автомобилей, хоть какой-то смене декораций, яркому саундтреку и интересной физике. Более-менее в порядке у Сапуон разве что с последним. Особой разницы между машинами нет (одна желтая, другая красная, на третьей крутая наклейка), бесконечные пустыни вызывают стойкое отвращение уже на второй день игры, а музыки в новой «Трекмании» все равно что нет — из колонок льется неприметное пилюканье,

которое вряд ли кому-то захочется закачать в плеер.

И все это, повторимся, вкупе с полным отсутствием свежих идей. Обширное сообщество фанатов уже наклепало не одну тысячу карт и готово раздавать это счастье всем и даром, но этого мало. Хочется других, более разнообразных уровней. Хочется контактных гонок с соперниками (сейчас они представлены бестелесными призраками). Но все это, судя по всему, опять откладывается до выхода аддонов — через полгода Nadeo выпустят какую-нибудь TrackMania² Snow, потом

TrackMania² DiRT, а в конце концов соберут это все на одном диске и назовут TrackMania² Complete Edition. Знаем, уже проходили в эпоху Sunrise.



Хотя, если вы по какой-то причине не знакомы с серией TrackMania, к итоговой оценке запросто можно прибавить балл-полтора: Сапуон подарит вам уникальные ощущения. Тем же, кто крутит баранку со времен оригинальной игры, стоит задуматься, нужно ли платить деньги за те же машинки в новой обертке. ■

Рейграбельность



Классный сюжет



Оригинальность



Легко освоить



Дождались?

TrackMania вернулась, и она именно такая, какой мы ее помним. Главный вопрос — нужен ли ей такой консерватизм.

Геймплей

★★★★★★★

Графика

★★★★★★★

Звук и музыка

★★★★★★★

Интерфейс и управление

★★★★★★★

8

9

6

8

Рейтинг

7,5

«Хорошо»

Ольга
Анциферова

Жанр
Футбольный
симулятор
Разработчик
EA Canada
Издатель
EA Sports
Мультиплеер
Интернет
Локальная сеть
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
fifa.easports.com

**СИСТЕМНЫЕ
ТРЕБОВАНИЯ**
НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб,
128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 Гб,
256 Мб видео

FIFA 12

Проблема 2012

Когда год назад мы хвалили EA Canada за наконец-то приличную PC-версию FIFA 11, это во многом был аванс — консольные версии все рано выигрывали, пускай и не с таким разгромным счетом, как раньше. Зато теперь, спустя год, PC-болельщики могут праздновать оконча-

тельную победу: FIFA 12 на PC полностью идентична консольной версии, и это не единственная хорошая новость. Похоже, канадский конвейер по производству дорогих и не сильно отличающихся друг от друга спортивных симуляторов на этот раз выдал продукт чуть ли не ручной работы.

Двенадцатый игрок

Главные изменения назревали давно и коснулись технической части. «Деревянная» физика, отсутствие инерции у игроков, «приклеенный» к ногам мяч и прочие фирменные отличия серии в этот раз поделили на ноль при помощи разрекламированного программного ядра Player Impact Engine. Теперь каждое движение футболиста не просто анимировано, а просчитывается в реальном времени. Эффект от столкновений напоминает ragdoll-физику: то, как игрок упадет на газон, зависит от силы и направления приложенного удара. Этим же обусловлен и характер возможной травмы. Если в ходе борьбы на втором этаже кому-то захлестнуло плечо, он уйдет с поля именно с травмой плеча, а не, скажем, голени.

И пусть моделировать расщепленную бровь пока еще не научились, зато ваш подопечный может спокойно отправиться в лазарет, просто потянув мышцу от усталости. В случае чего вам даже вернут потерянный мяч, ведь в игре появился Fair Play.

Еще одно нововведение называется Precision Dribbling и обещает нам невиданный доселе контроль мяча в предельно ограниченном пространстве. Разумеется, оно не превратит всех игроков в Лионеля Месси, просто на малых скоростях футболисты будут отзывчивее реагировать на движения стика, метр за метром продвигаясь вперед даже в окружении нескольких защитников, а у вас появится время продумать дальнейшую атаку. Впрочем, времени подумать хватит и без этого — скорость игры сильно уменьшилась по сравнению с



Забивать голы стало труднее — все больше матчей заканчивается с нулевым счетом.

прошлой частью. При этом забивать стало трудней, и традиционно криворукие голкиперы гораздо реже пропускают позорные мячи.

Но самое интересное в FIFA 12 начинается, когда соперник перехватывает инициативу. Удивительно, но инновации в жанре на протяжении многих лет не затрагивали такой ключевой элемент футбола, как игра в защите. В противовес усовершенствованным системам дриблинга и навороженным финтам у обороняющегося была лишь кнопка отбора, пулей запускавшая защитника в направлении заветного мяча. В новом режиме Tactical Defending отбор «снаряда» обеспечивает сочетание сразу нескольких приемов. В их числе привычный подкат, силовая борьба на грани фола и укрывание корпусом зоны прострела. Выглядит это довольно реалистично и, безусловно, углубляет геймплей, но учтите, что из-за этого фактически придется заново учиться играть в обороне. Поэтому, пропустив пару обидных голов, многие, матерясь, наверняка переключатся на привычную систему защиты, которую в FIFA 12 мудро оставили наряду с новой. Зато те, кто проявят чуть больше терпения, смогут превратить матч в череду увлекательных дуэлей между защитниками и нападающими.

Клинический реализм

Вот только секунданты, кажется, пьяны. Из-за новой системы столкновений судейство в игре стало непредсказуемым. Оно и понятно. Если раньше рефери реагировал на заранее прописанный скрипт, то теперь, с их отсутствием, он может не заметить подката сзади, при этом назначив пенальти только потому, что ваш игрок мизинцем зацепился за соперника в штрафной площади. А бывает и такое: при включенном параметре «игра рукой» можно умудриться сфолить, просто неудачно сделав финт. Раздражает, но если вдуматься — не это ли вожделенный реализм?

Пресловутое слово преследует нас и в режиме «Карьера». Последний день трансфертного ок-



Самюэль Это'О и махачкалинские болельщики «на цветах».

на теперь снабдили счетчиком, отсчитывающим время до закрытия торгов. Происходящее больше напоминает биржу: виртуальные тренеры суетятся, пытаясь отхватить в команду лучших игроков, и буквально заваливают вас предложениями разной степени приемлемости. Ваша задача — сделать свое, да такое, от которого желаемый игрок не сможет отказаться. Возможно, за это придется сильно раскошелиться.

А можно пойти другим путем и начать растить своих звезд. Отныне в нашем распоряжении молодежная академия и скауты для поиска юных талантов по всему свету. Молодняк можно периодически пробовать во взрослом составе, и если футболист пока не готов защищать цвета клуба, то отправлять обратно. Таким образом EA Canada решили проблему с арендой, откуда раньше игроки возвращались, обычно не получив никакого опыта.

Но что бы вы ни делали в FIFA 12 — помните, что отныне вы в ответе не только за себя, но и за любимый клуб. Support Your Club, без преувеличения, гениальный ход со стороны EA и верный способ удержать нас за игрой вплоть до выхода FIFA 13. Все начинается с выбора команды. Предположим, он пал на «Барселону». Теперь результаты всех сыгранных вами матчей за любой клуб будут суммиро-



Новая камера располагается гораздо ближе к полю, создавая ощущение реальной телетрансляции.

ваться с результатами других болельщиков сине-гранатовых со всего мира, и чем выше показатель, тем выше испанский гранд в рейтинге. Но, даже если вы играете за «Волгу», у вашей команды все равно есть шанс пробиться на вершину, ведь предусмотрительная EA не просто суммирует результаты матчей (гораздо большее количество которых, само собой, будет сыграно за топ-клубы), а вычисляет среднее арифметическое этих результатов. Другими словами, если болельщики «Волги» будут играть лучше болельщиков «Барсы», российский клуб обгонит испанцев в рейтинге.



Честно говоря, для того, чтобы подробно описать все

нововведения FIFA 12, понадобится не один разворот. Тут вам и мгновенное вбрасывание мяча из-за бровки, и вернувшееся в «Карьеру» общение с прессой, и режим испытаний из World Cup South Africa, и многое другое. Видно, что EA в этом году постаралась больше Konami. И пусть FIFA до сих пор безнадежно уступает Pro Evolution Soccer в тактике, зато ей наконец-то удалось выйти из стоячей воды, в которую теперь, кажется, угодил и сам PES.

Впрочем, скоро все опять может измениться. Не исключено, что со следующего года обе серии будут поддерживать Kinect и PS Move, и виртуальный футбол вновь станет другим. А значит, решающий матч еще впереди. ■

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

Дождались?

С конвейера EA внезапно вышла одна из лучших частей FIFA, с обновленным физическим движком и доброжелательным отношением к PC-игрокам.

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

Рейтинг «Мании»:

8,5

«ОТЛИЧНО»



Сергей Колокольников

Жанр
Футбольный
симулятор
Издатель/
Разработчик
Konami
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360, PS3,
PS2, PSP, Wii, 3DS

Сайт игры
[konami.com/
games/pes2012](http://konami.com/games/pes2012)

СИСТЕМНЫЕ
ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб,
128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 Гб,
512 Мб видео



PES 2012

PRO EVOLUTION SOCCER На траве дрова

Странное дело, друзья: изоляционистская политика Японии осталась далеко в прошлом, Страна восходящего солнца больше не притесняет христиан, активно привлекает туристов и даже помирила Годзиллу с Мотрой, а разработчики сериала **Pro Evolution Soccer** до сих пор живут как

при сегунате. По их мнению, все остальные футбольные симуляторы находятся на уровне палеозойского **Sensible Soccer**, до сих пор двухмерны и уж точно не располагают лицензиями на ведущие чемпионаты — а значит, можно расслабиться, подтянуть гайки прошлогодней игре, нарисовать ей новую обложку и пус-

тить в продажу. Как иначе объяснить, почему свежий **Pro Evolution Soccer 2012** в упор игнорирует само существование сериала **FIFA**? Мы, если честно, не знаем. **Konami** вроде как надо поднажать, а они...

Без паники

Только не делайте удивленные лица. Тревожные звончки слышались не один год, просто многие относились к ним по принципу трех буддистских обезьян: не видели зла, не слышали зла, не говорили о зле — по крайней мере, старались. Вместо этого PES кормили с ложки, поправляли ему слюнявчик, водили за ручку и снисходительно улыбались, когда речь заходила о недостатках. Мол, шут с ними, с лицензиями, зато играть интересно, а другого такого же симулятора в наших краях считай что нет.

Но рухнул железный занавес, на страницы «Игромании» хлынули слова «кооператив», «DualShock» и даже «Марио».

Мы же с болью в сердце констатировали: матчи против консольной версии **FIFA** даются **Pro Evolution Soccer** так же, как российской сборной — последние товарищеские игры, то есть с явным трудом. Оказалось, что у **EA Sports** и трибуны повыше, и трава зеленее, и на саундтреке — **Linkin Park** вместо бюджетной попсы. Как же быть дальше?

Новый рецепт самурайских побед был, казалось, на поверхности. Меньше тарабарских имен, больше лицензий, геймплей поглубже, картинку покруче. В общем, как советует «Путеводитель по Галактике»: «Без паники». Дело будет в шляпе — нужно только засучить рукава и как следует поработать. **Konami** кивнули, **Konami** задумались... И сделали так, что отличить новый PES от игры-предшественницы с первого взгляда смогут только родная мать и особо преданные поклонники. То есть изменения по факту есть, но уж больно незаметные, а в лучшем случае спорные.



Крупные планы по-прежнему выглядят круто. Если не приглядываться к плоским болельщикам, скриншот вполне можно принять за кадр из настоящей трансляции.



Российские клубы в этот раз представляют «Рубин», «Зенит» и ЦСКА.



Надры со спиной вратаря и — негласная традиция всех статей про футбольные симуляторы.

Горчичник

В этом году предвыборные обещания Копати касались главным образом искусственного интеллекта. Вышел он, скажем прямо, неоднозначным. Конечно, с одной стороны компьютерный противник может играть в полном соответствии с нашими ожиданиями: как по учебнику строит свои атаки, грамотно прерывает чужие. Держат марку и вратари, порой летающие в рамке ворот не хуже супергероев Marvel.

С другой — AI все так же шехоховат. Внутри PES 2012 нередко что-то щелкает, и грозные «Реал» с «Барселоной» мигом забывают о профессионализме, статусе, каких-то там звездах и полным составом превращаются в двуногие бревна. Тогда против них работают элементарные комбинации (в первом же сыгранном нами матче ЦСКА отгрузил четыре мяча в ворота «Интера», причем три из них миланцы пропустили после одинаковых забросов из глубины поля), а вратари начинают исполнять такое, что порой хватаешься за голову. Самое смешное, что так же резко AI может вернуться на должный уровень, — и вот упомянутые выше четыре мяча после стремительно разыгранных комбинаций прилетают уже в ваши ворота. Связаны такие скачки интеллекта не иначе как с расположением созвездий.

Другая претензия к технической части связана с графикой. Картинка в PES 2012, во-первых, мутная: блур, в прошлой части не сильно вылезавший за пределы повторов (которые благодаря ему выходили чертовски реалистичными), теперь не сходит с экрана весь матч, и за происходящим на поле приходится наблюдать, словно через мутное стекло. Во-вторых, даже такая графика порой умудряется нагружать видеокарту, словно на мониторе по меньшей мере Crysis. Зато удалась анимация. Игроки движутся правильно, а самое главное — должным образом реагируют на столкновения друг с другом. Вот только Копати тут не открыли Америки и снова выступили в роли отстающих — аналогичную модель EA реализовали еще в FIFA 09.

Легендарный застой

Топчется на месте и любимый нами режим Весоме а Legend, в котором мы возвращаем собственного звездного футболиста. Главные его проблемы были обозначены на страницах «Игромании» еще год назад. Первая претензия касалась заработной платы, прописанной в контракте игрока, — потратить заработанное потом и рваными бутсами золото можно было разве что на услуги более компетентного агента, в остальном деньги не играли равным счетом никакой роли. Вторая — проблемы с лицензиями, о которых мы не перестанем вспоминать, кажется, никогда.



Еще одно мелкое нововведение — возможность управления игроном без мяча. К сожалению, как говорится, «у Симпсонов это уже было» — в FIFA такую возможность реализовали еще лет пять назад.

Грустно признавать, но из перечисленного выше в PES 2012 лучше стало разве что с лицензированными командами — в распоряжение игроков поступила неполноценная (часть клубов присутствует под вымышленными названиями) португальская лига. Ура, что ли?

В остальном — то же, что в прошлом году, но с небольшими добавками вроде учета персональных фанатов или вымученных заданий в духе «отыграй матч на шесть с половиной баллов».



Своим нынешним поведением Копати напоминают отечественных футболистов, пе-

ребравшихся из родной лиги в приличный западный клуб. В старом чемпионате они были звездами и клепали по двадцать голов за сезон, а оказавшись на новом месте, решили, что прибавлять в мастерстве больше не надо, звание бомбардира придет само, дело сделано и можно спокойно рекламировать чипсы. Чем обычно заканчиваются такие истории, вы, должно быть, догадываетесь сами. Если нет — поинтересуйтесь у любого мало-мальски разбирающегося в спорте человека. А дальше надейтесь, что японцы одумаются. Мы уже скрестили пальцы. ■

ГЕЙМПЛЕЙ
★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА
★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА
★★★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

ДОЖДАЛИСЬ?

PES 2011 с чемпионатом Португалии и Криштиану Роналду в главном меню. Копати и EA не иначе как решили поменяться местами.

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ



THE BINDING OF ISAAC

Ян Кузовлев

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

2,5 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

ДЕТИ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Создатель незабвенного **Super Meat Boy**, Эдмунд Макмиллан, кажется, всерьез собирается играть роль эдакого индустриального Ларса фон Триера. Его проекты бьют точно в цель — они шокируют, отталкивают, в них порой невозможно играть, но каждый раз они все равно собирают толпу поклонников. Одна из ранних флэш-игр Макмиллана носила название **Cunt** (или попросту «п*зда»), в **Super Meat Boy** он высказался на тему хардкорных игр восьмидесятых, а в **Binding of Isaac** — обыгрывает библейский сюжет о жертвоприношении Исаака.

ПЛАЧ ЯРОСЛАВНЫ

У библейского Исаака был до крайности богобоязненный отец, а у

героя **The Binding of Isaac** — мать помешана на христианских телешоу. В один прекрасный день она слышит голос свыше, требующий принести сына в жертву. Авраам в свое время отделался бараном, а вот маме нашего героя так и не довелось выяснить, всерьез ли голос требовал жертвы или просто дурачился: сынишка не стал ждать развязки и спрятался в обширнейшем подвале.

Правда, раскинувшиеся под домом катакомбы полны мух, фекалий и совершенно фантазмагорических чудищ, внешний вид которых заставляет креститься от страха даже самых убежденных сатанистов. И это при том, что единственное оружие бедного Исаака — собственные слезы. Он не стреляет во врагов, а буквально захныкивает их до смерти.

Игра отдаленно напоминает **Geometry Wars**, но поддерживает исключительно клавиатуру: WASD — движение, кнопки со стрелками — направление стрельбы. Сперва удивляешься отсутствию поддержки геймпада (включается только с помощью дополнительного софта), но потом понимаешь, что Эдмунд на самом деле использует ограничения оборудования как геймплейный элемент. «Стрелять» можно только в четыре стороны — по количеству кнопок, — и вся игра построена таким образом, чтобы постоянно заставлять выходить с врагом на одну линию. Где он, само собой, тоже постарается наградить вас смертоносным плевком. Приходится постоянно маневрировать, одновременно — чтобы прицелиться и увернуться от вражеских атак.



BASEMENT 2

Местные продавцы — на удивление тихие и спокойные ребята.



BASEMENT 2

Фото на память — Исаак и Повелитель мух.



Иногда стоит перестать лить слезы и переключиться на что-нибудь более серьезное.



Стартовый экран — единственное, что не меняется от прохождения к прохождению.

Из каждого путешествия в подвал Исаак возвращается новым человеком — как в прямом, так и в переносном смысле. По ходу своей непростой жизни мальчуган находит множество самых разных артефактов, которые меняют характеристики героя и его внешний вид. Из Исаака может получиться стероидный переросток с накрашенными губами и в очках (дают рентгеновское зрение), а может — покрытый кровавыми струпьями прокаженный, которому в голову еще зачем-то всадили вешалку. Герою не чужд и кросс-дрессинг: мамина помада тотчас же оказывается на лице, туфли на ногах, а лифчик — на голове.

ТАРАКАНЫ В ГОЛОВЕ

Уровни в The Binding of Isaac собираются случайным образом из обширного набора заранее нарисованных комнат. На каждом этапе обязательно присутствует босс и какой-то полезный артефакт, а также некоторое количество комнат с монстрами и мелкими расходными предметами вроде ключей и бомб. Саму игру, при должном старании и усидчивости, можно спокойно пройти за полчаса.

Гораздо вероятнее, правда, совсем другой исход — смерть. Умирать придется много и часто, а начинать играть — каждый раз заново. Непривычного к жанру roguelike игрока сложность и правила The Binding of Isaac могут несколько озадачить, но игра позаимствовала и многие приятные черты «роги». Переигрывать и находить что-то любопытное здесь можно сколько угодно, причем каждая игро-

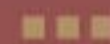
вая сессия гарантированно будет чем-то отличаться от предыдущей. Чтобы немного скрасить горечь от постоянных поражений, игра каждый раз подкидывает что-то новое — чем больше проводишь времени за The Binding of Isaac, тем разнообразнее становятся уровни и предметы. Появляются новые случайные элементы — артефакты, враги, комнаты и даже боссы. Это дает некоторую иллюзию того, что игра постепенно развивается. Непредсказуемость приводит к интересным игровым ситуациям: можно просадить все деньги в однорукого бандита, потом стать почетным донором и опять потратить полученные за это деньги в автомате — только для того, чтобы вас убили в следующей же комнате. А в определенный момент Исаак может встретить дьявола и продать ему душу за возможность ходить с чучелом мертвого братишки.

СКЕЛЕТЫ В ШКАФУ

К сожалению, эта же непредсказуемость и является главным недостатком The Binding of Isaac. Если в Super Meat Boy можно было полагаться лишь на свои рефлексы и умение, то здесь большую роль играет удача. Если повезет — генератор случайных чисел позволит набрать на первых двух уровнях по максимуму полезных предметов и подготовиться к грядущим испытаниям. Не повезет — не позволит. Сейчас Исаак может сеять смерть и заставлять врагов захлебываться в слезах и крови, а уже в следующий заход — через пару минут реального времени — его голого отправят на убой к какому-нибудь мерзкому боссу.

Доходит до обидного: скажем, единственный сундук на уровне может оказаться заперт (как и обязательные комната с бонусом и магазин, в котором можно прикупить экипировку), а ключа вам не выдают. Просто потому, что карта не легла.

В другие моменты игре парадоксальным образом не хватает непредсказуемости. Вам может несколько раз подряд попасться одна и та же комната. Не просто похожая, а именно та же самая — с точно так же расставленными препятствиями и теми же самыми врагами. Но самый шик — войти на очередную локацию и обнаружить, что она вообще пуста. То есть ни одного камушка, ни единой кровососущей мухи, просто голый пол и стены.



The Binding of Isaac — настоящая находка для тех подозрительных людей, которые до сих пор по ночам украдкой сдувают пыль с NES и Sega Master System. Если перспектива провести несчетное количество часов в загаженном подвале, отбиваясь от безумных детей, голых безголовых прыгунов и маниакально настроенных всадников Апокалипсиса кажется вам не самой приятной, то наверняка стоит поиграть во что-нибудь другое.

The Binding of Isaac — нишевая игра. Одного оттолкнет тот факт, что приходится все начинать заново после каждой смерти, второму может не понравиться стилистика, третий будет ворочать нос от невероятно высокой сложности. Но — странное дело — уже в первый день продаж в Steam дела у Эдмунда пошли так успешно, что к Хэллоуину он готовит бесплатное дополнение. ■

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

Дождались
Антирелигиозный манифест про эдипов комплекс от одиозного создателя Super Meat Boy.

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

Рейтинг
7,5
Хорошо

Ян Кузовлев

Жанр
Стратегия
Издатель/
разработчик
1С-СофтКлуб
Платформа
PC
Сайт игры
saboteurs.ru

PS@KOPMIMM.RU

СИСТЕМНЫЕ
ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2,6 ГГц, 1 Гб,
128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб,
256 Мб видео

ВЬЕТНАМ

ДИВЕРСАНТЫ

Дзен и искусство ухода за АК-47

Героев серии «Диверсанты» ничем не удивить: то, извините, одинокая девушка-снайпер приводит в исполнение смертный приговор просто неприличному количеству

фашистов, то, наоборот, коварные немцы жгут поля, в которых прячутся русские партизаны. Помимо «Диверсантов», существует и основная серия «В тылу врага» — она масш-

табнее и несколько терпимее к игроку, проявившему интерес к событиям Второй мировой. Количество игр про Nebelwerfer и катюшу так бы и увеличивалось, если бы разработчики из Best Way не решили под бодрый рок-н-ролл ступить на тропу Хо Ши Мина — где, конечно, не обошлось без «вьетнамских сувениров».

Где напалм, Джонни?

Не в прямом смысле, конечно. Удивительно, что при потрясающей интерактивности окружения в игре все-таки не нашлось места хитроумным вьетнамским ловушкам. Отряд в «Диверсантах: Вьетнам» может поджечь, разрушить или стянуть почти что

угодно. Такая гибкость позволяет воплощать самые сокровенные желания игрока: набить грузовик минометными снарядами и отправить водителя-камикадзе прямо в центр вражеского лагеря. Или, пока никто не видит, свинтить с чужого вертолета боковой пулемет, а с бронетехники слить топливо и спрятать куда подальше — экипаж обязательно оценит.

Еще больше удивляет тот факт, что с миром получается взаимодействовать напрямую. Нажатием одной клавиши можно взять управление солдатом в свои руки и превратить игру в некоторое подобие Cannon Fodder: самостоятельно застрелить Джи-Ай или вьетконговца, а потом



Федор Назанов доигрался в прятки с Джи-Ай и получил серьезную травму головы.

сесть в джип и аккуратно, стараясь не повредить шину, сбить другого. Почти во всем чувствуется внимание к мелким деталям — чтобы хоть как-то попасть в противника, нужно сперва пристреляться. Боезапас у солдата не бесконечен, поэтому между перестрелками стоит осматривать поле боя на предмет трофейного оружия, гранат и аптечек, а потом самостоятельно снаряжать каждого бойца.

Урри, где у него кнопка?

«Диверсанты: Вьетнам» могла бы стать хорошей игрой, но эта самая интерактивность и сложность здорово затрудняют восприятие. Режим обучения, который уже был в прошлых играх серии, здесь нет. Не покидает ощущение, что игра сделана исключительно «для своих» и крайне недружелюбна для тех, кто вообще не знаком серией.

Вот пример. В первые же секунды кампании за Вьетнам требуется спрятать ваш отряд от вертолета. Солдаты бегут врассыпную и так увлекаются поисками укрытия, что удивленный экипаж винтокрылой машины без труда расстреливает бедняг, а потом нелепо разводит руками. Недоумевает и игрок, которому в такой ситуации следовало бы отключить автоматическое передвижение и огонь по врагам у своего отряда. Доверять управление отрядом искусственному интеллекту вообще крайне неосмотрительное решение: солдаты под его командованием постоянно мажут и лишь впустую тратят боезапас.

Если же взять управление в свои руки, то почти сразу же выяснится неприятная деталь — джунгли настолько густые, что игра больше напоминает не стратегию, а мучительный поиск замаскированных ящериц в террариуме. Не помогает и мини-кар-



Внимательно посмотрите на карту в верхнем правом углу, потом на игровой экран. Попробуйте, пожалуйста, найти хотя бы трех-четыре солдат.



Чаще всего играть приходится именно так: самостоятельно навели прицел и выстрелили. Белый круг обозначает возможную погрешность при стрельбе.

та, остается стоически созерцать кусты да пальмы и надеяться на чудо. А враги в джунглях чувствуют себя как дома и способны вмиг перерезать ваш отряд, как хорек — беззащитных кур. Из-за такой нечеловеческой сложности чувствуется острая нехватка клавиш для быстрого сохранения и загрузки. В итоге вся партизанская война сводится к методичному поиску и последующему отстрелу пани-

кующих из винтовки с оптическим прицелом да профилактическому метанию гранат, когда этого совсем никто не ждет.

■ ■ ■

Если пробраться через кусты и неудобный интерфейс, то можно увидеть вполне интересную игру. Сложную, неуклюжую и угловатую, но все же обладающую неко-

торым шармом, пускай и с легким налетом мазохизма. Все бы хорошо, только эту самую игру Best Way делает уже в третий раз. «Вьетнам», казалось бы, должен стать глотком свежего воздуха, чем-то новым, но в итоге поменялись лишь декорации. А где воевать, в Арденнах или на реке Меконг, уже становится не так важно. Везде одинаково надоело. ■

- × РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- × КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- × ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- × ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Дождались?

Все те же «Диверсанты», что и раньше, разве что с вертолетами, густыми джунглями и солдатами-хамелеонами.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★ 5.0

Рейтинг «Мании»:

6,0

«Выше среднего»

Жанр
Стратегия в реальном времени
Издатель
Focus Home Interactive
Разработчик
Cyanide Studios
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC
Сайт
agot-genesis.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО

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

10 Гб на жестком диске

РЕКОМЕНДУЕТСЯ:

Dual Core 3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео,
10 Гб на жестком диске

A GAME OF THRONES GENESIS

Максим Еремеев

По дороге зимней, скучной

Когда садишься читать «Игру престолов» Джорджа Мартина, первые эмоции — восторг и недоверие. Восторг — от великолепно выстроенного сюжета, отличных персонажей и оригинального мира. Недоверие — от того, что никто больше не пытался писать фэнтези *вот так*.

Первое знакомство с **A Game of Thrones: Genesis**, стратегией по мотивам книжного сериала, проходит немного по другому сценарию. Вместо восторга и недоверия она вызывает удивление и стыд.

Кровь и пламя

Genesis напоминает настольную игру, перенесенную в цифровой формат и реальное время. Каждый уровень здесь — обширная карта, разделенная на участки. Каждый участок контролируется ключевой постройкой (своеобразным райцентром). Это может быть город, крепость, шахта или септа (церковь — для тех, кто не в курсе специфического мартинового сленга). Практически все самые важные события в

игре происходят здесь — вокруг и внутри этих построек.

Захватив контроль над стратегической точкой, вы присоединяете к своему королевству соответствующий участок карты и получаете бонус к прибылям. Сольется в том, что, собственно, захватывать города силой вам практически не придется. У Мартина важную роль в жизни выдуманного королевства играли придворные интриги и тайная дипломатия. Разработчики Genesis пытаются передать то же самое средствами геймплея, поэтому самые важные юниты в их игре не копейщики или конница, а послы, шпионы, бандиты и наемные убийцы.

В самом простом случае для того, чтобы договориться о новом союзе (в Genesis это то же самое, что аннексировать регион), достаточно отправить к потенциальным друзьям посла и немного подождать. Но когда встречаются, наконец, два дипломатических фронта — ваш и вражеский, — дело приобретает немного иной оборот. Так, захват своего города противником можно предотвратить, если оставить там посла или связать союзников брачными

узлами. Но и посол, и невеста уязвимы для кинжалов убийц, поэтому на ворота нужно поставить охрану, чье присутствие заметно только шпионам. А еще есть возможность, помимо явных, заключать тайные соглашения, устраивать во вражеских городах бунты, перекупать и даже натурально соблазнять его юниты.

Наша ярость

Студия Cyanide выстраивает в Genesis целую дипломатическую экосистему, и руки уже чешутся проверить, какие чудеса в ней возможны. Но тут в дело вмешивается реальность. AGoT отлично задумана, но играть в нее практически невозможно.

Самый явный и обидный провал — кампания. Ради нее игру наверняка купят многие фанаты Мартина, которых соблазнила обещанная разработчиками возможность поучаствовать в ключевых моментах истории Вестероса и рассказы о том, что сюжет Genesis охватывает более тысячи лет.

Это действительно так. Действие игры начинается за 700 лет до объединения семи королевств

Вестероса в одно, а заканчивается примерно за 15 лет до событий первой книги. Но от Джорджа Мартина тут остались только топонимы, геральдика и пафосные дворянские девизы. Кампания... нет, даже вся игра, пожалуй, написана не просто скверно — от нее буквально сводит зубы.

Выберите курсором благородную леди, и она бодро возьмет под козырек: «Ready!» Отправьте стражу охранять один из своих городков и услышите в ответ: «This INSTALLATION will be protected». Семь королевств — и все населены андроидами. Вообще, такое ощущение, будто текстовки и озвучка попали в Genesis из другой игры, предположительно, из отмененной версии **Command & Conquer**.

Мало того — в кампании вас практически в каждой миссии ведут за ручку, не давая сделать и шага самому. Например, запрещают до определенного скриптом момента строить уже открытые юниты. Или выключают до поры ровно половину экономической системы. Короче говоря, вам диктуют, что и когда следует делать, причем делают это максимално нагло.



Эйгон Завоеватель против Харрена Черного. Один из важнейших моментов в истории Вестероса и одна из самых разочаровывающих миссий в A Game of Thrones: Genesis.

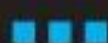
Мы не сеем

Искусственный интеллект в кампании — подобающе беспомощный. Честное слово — за его агонией даже жалко наблюдать. Можно устроить в городе бунт, вернуться минут через тридцать и обнаружить, что беспорядки все еще продолжаются (хотя усмирить восставших предельно просто). Можно в течение часа планомерно захватывать принадлежащие противнику территории и не встретить практически никакого сопротивления. У AI часто даже не хватает ума на то, чтобы отправить послов к вам в тыл, где наверняка оборона поживе, чем на передовой. Несчастливые дипломаты ломятся раз за разом в пограничные города и возвращаются с носом (потому что вся граница контролируется *нашими* послами).

В сирмише все несколько интереснее. Будучи спущен с сюжетной цепи, виртуальный противник становится активнее — подсылает к вам убийц, охмуряет подчиненных и быстро движется по карте в начале

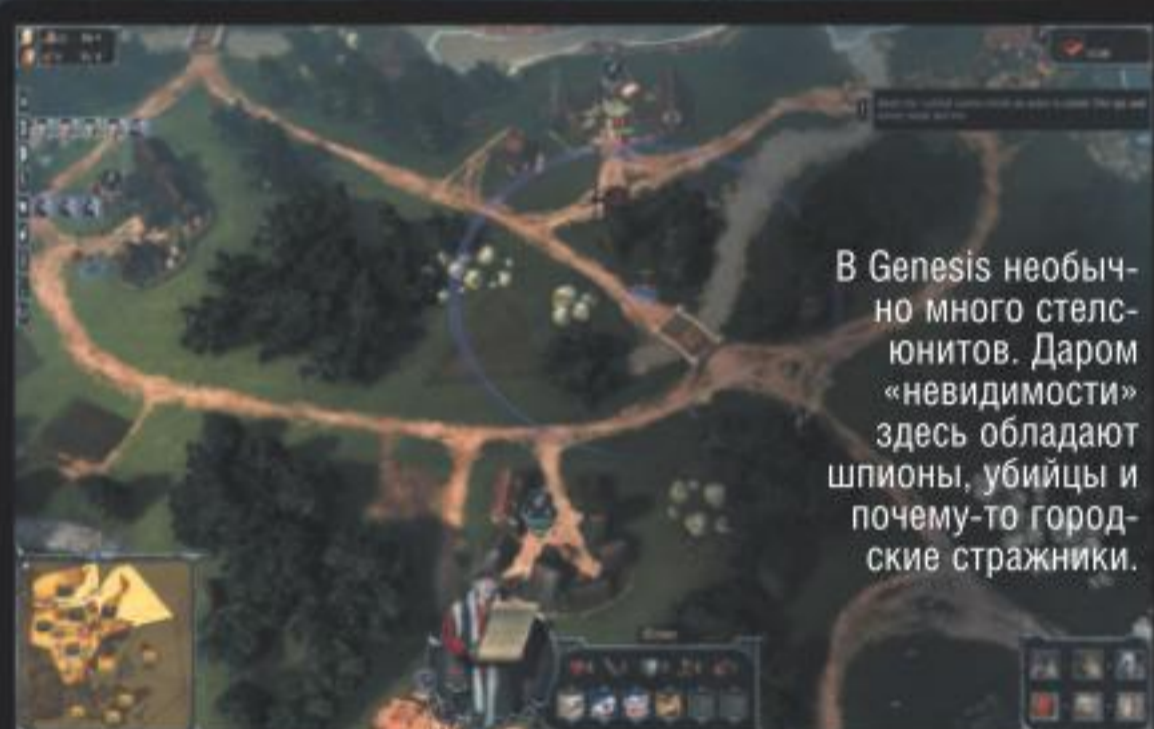
партии, так что приходится пошевеливаться и вам — а то не угонитесь. Правда, и тут AI временами проявляет прямотаки чудеса недогадливости.

Наконец, в Genesis попросту неудобно играть. Здесь постоянно чувствуешь себя словно на тесной кухне: все время что-то норовит свалиться на голову или ткнуть в бок. Даже просто выбрать нужный юнит иногда — целое приключение. А уж эффективно ими управлять вообще почти невозможно.

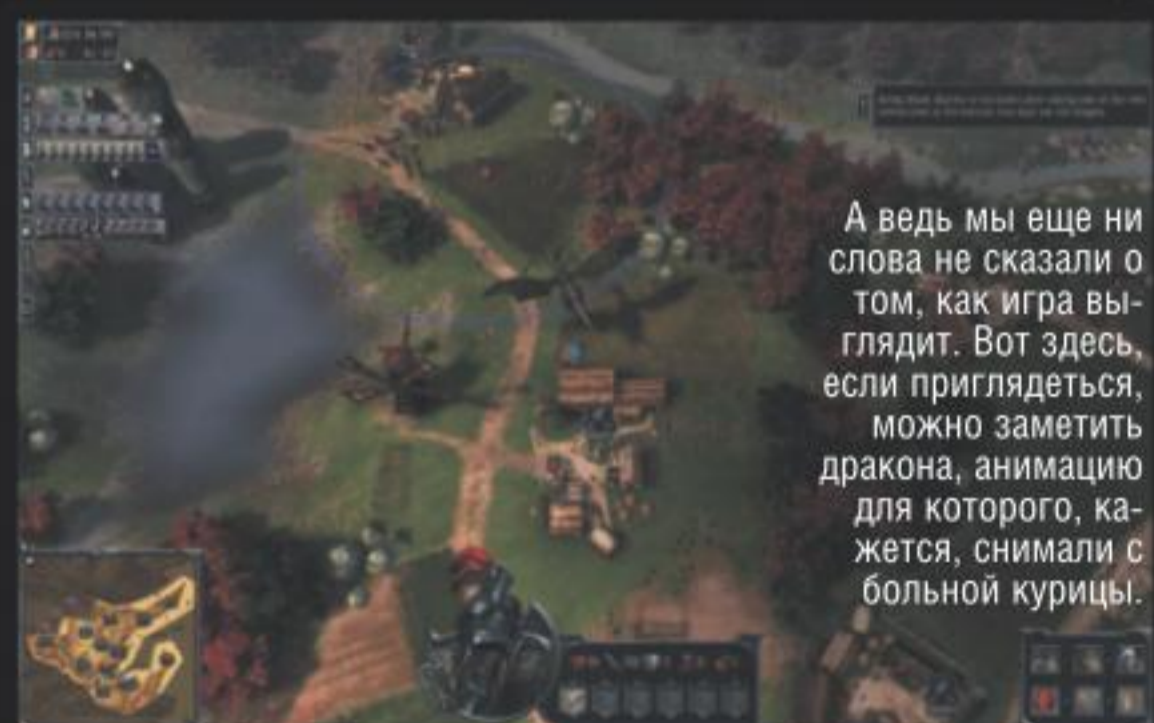


По поводу A Game of Thrones: Genesis возникало много вопросов еще на стадии анонса. «Игра престолов», очевидно, прекрасный материал для глобальной стратегии в духе **Total War**, но, столь же очевидно, скверный — для RTS.

Теперь же вопросов осталось только два. Почему те же самые люди (едва связывающие три слова) разрабатывают ролевую игру по мотивам книг Мартина? И как их обновить? ■



В Genesis необычно много стелс-юнитов. Даром «невидимости» здесь обладают шпионы, убийцы и почему-то городские стражники.



А ведь мы еще ни слова не сказали о том, как игра выглядит. Вот здесь, если приглядеться, можно заметить дракона, анимацию для которого, кажется, снимали с большой курицы.

× РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

× КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Дождались?

Поклонники Джорджа Мартина в «Игромании» возлагали на A Game of Thrones: Genesis большие надежды. Однако Cyanide Studios выпустила неплохо задуманную, но скверно реализованную стратегию.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★ 5.0

Рейтинг «Мании»:

5,5

«СРЕДНЕ»

BURNOUT CRASH

Разукраш-ка!

Анонс **Burnout Crash** вызвал целую бурю эмоций — ну наконец-то, продолжение лучшего в мире автомобильного экшена! Подвох оказался в том, что подробности об игре рассказали несколько позже ее названия. Когда разработчики радостно сообщили, что **Burnout Crash** будет небольшой аркадой для PSN и Xbox Live, да к тому же с одним-единственным режимом игры, — тут-то надежды на полноценное продолжение серии и разбились, как автомобиль о бетонный столб. Однако на деле все оказалось не настолько плохо, как мы воображали. Но и не настолько хорошо, как можно было бы мечтать.

В чем суть: за основу взят режим **Crash** из предыдущих частей игры и хорошенько обработан напильником. Ваша цель — выбрать один из семи автомобильчиков, как следует разогнаться и впечататься в первый попавшийся драндулет на оживленном перекрестке, спровоцировав массовую ава-

рию. После этого машину можно взорвать и управлять ей в полете, надеясь зацепить еще какого-нибудь чайника, а в идеале — создать цепную реакцию, чтобы еще целые автомобили не могли объехать общую кучу-малу и тоже присоединились к веселью. Нанесенный городу ущерб в долларовом эквиваленте гордо заносится в таблицу рекордов.

В оригинале весь процесс занимал секунд тридцать и служил скорее отдыхом от обычных гонок на выживание. Чтобы превратить этот режим в отдельную игру, нам разрешили уничтожать не только транспорт, но и, собственно, город с его домиками, аэропортами, военными базами и прочими важными сооружениями. Пока на экране творится беспредел, у вашей колымаги накапливается специальная шкала, и как только она заполнится — можно рвануть автомобиль еще раз. А потом еще, и еще, и еще.

Режимов игры три. Самый интересный и он же основной —

Road Trip. Здесь требуется уничтожить все выехавшие на перекресток автомобили, попутно стараясь раздолбать как можно больше городских построек. **Game Over** наступает, если пять гражданских машин уйдут от встречи с вами без единой вмятины на корпусе. Время от времени вас одаривают отличными бонусами: дорогу могут перегордить «хорошие копы» (устроив еще больше аварий), бензовоз (сказка!) или даже целая ракетная самоходная установка, в центре перекрестка может образоваться разлом в асфальте (в Москве такое бывало), а то и вовсе пойдет метеоритный дождь. В довершение праздника случается какой-нибудь глобальный катаклизм: улицу со страшным грохотом разносит цунами, торнадо или гигантский лобстер, а вы, уняв дрожь в руках, принимаетесь за подсчет очков. Игра поддерживает знакомый по **Need for Speed: Hot Pursuit** сервис **Autolog**, так что при наличии друзей можно долго со-

ревноваться с ними в попытках побить рекорды друг друга.

Два других режима чуть-чуть отличаются от основного. В одном вам предлагается устроить как можно больше разрушений в условиях острого дефицита трафика, а в другом — проделать то же самое, но всего за 90 секунд.



Все бы хорошо, вот только вышел **Burnout Crash** не на тех платформах. Играть в него дольше 15 минут за раз очень сложно — веселый, но однообразный процесс быстро надоедает. Включать приставку на четверть часа тоже как-то глупо. А вот если бы игра появилась на мобильных устройствах и планшетах, она бы наверняка обрела там огромнейшую популярность и стала бы отличным тайм-киллером. Впрочем, еще не вечер — издателем выступает **Electronic Arts**, а эта компания, как известно, неровно дышит к мобильным устройствам. ■



За особо изощренные трюки выдают неслабые премиальные. Машину отбросило взрывной волной, и она впечаталась в другой, мирно едущий автомобиль? Получите «страйк» и лишний миллиончик в придачу.



Мотивация у этих парней простая: смерть человекам!

■ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Burnout Crash — как мороженое. Много за раз не съешь, но на следующий день хочется еще.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

TORCHLIGHT II

«Огромное разнообразие новых монстров и злодеев, бесконечное количество снаряжения и заданий, а также притягательный и изящный сюжет».

IGN.com

«Torchlight 2 — в два раза больше, дороже и с кооперативным мультиплеером. Собственно, это все, что нам нужно от сиквела».

Игромания

УРАГАННЫЙ РОЛЕВОЙ БОЕВИК!



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.

HECTOR: BADGE OF CARNAGE!

EPISODE 3 — BEYOND REASONABLE DOOM

Голый с пистолетом

Благодаря **Hector: Badge of Carnage!** многие теперь знают, что Ирландия — это не только ирландский паб, ирландский рок и ирландская мафия. Это еще и ирландский квест — самый пошлый и смешной в мире.

Похождения бравого полицейского Гектора, который пытается побороть террористическую угрозу в криминальной столице Британии, городке Клэпперс Рик, попадают исключительно под рейтинг «Для взрослых». Полный до краев сливной бачок туалетного юмора, шуточки про алкоголь, проституток и секс-шопы тут прекрасно уживаются с шикарными, разветвленными диалогами и ядовитой сатирой. Сам герой при этом — пьющий толстый мужчина с недержанием газов и речи.

В третьем, финальном эпизоде все это достигло наивысшей концентрации. Завязка напоминает одновременно «Криминальное чтиво» и «Пилу»: инспектор Гектор и его напарник, стеснительный худощавый Ламберт, попав в очередную ловушку террориста, обнаруживают себя связанными и голыми в цистерне с дерьмом. Кое-как выбравшись оттуда, они хотят до-

браться до города, но путь к спасению лежит в буквальном смысле через... задницу коровы — буренка сожрала свечи зажигания от единственного транспортного средства в округе. Затем наши герои попадают на местный муниципальный праздник, там люди в туалете подтираются британским флагом (игра родом из Ирландии!), диджей местной радиостанции пускает газы в прямом эфире, а Гектор надевает на шею Ламберту еще теплый стульчак.

Для любого «русского квеста» это стало бы вершиной, единственным смыслом и содержанием игры. Но в *Beyond Reasonable Doom*, помимо туалетного юмора, есть масса ярких персонажей и действительно смешных, запоминающихся сцен. Здесь, например, можно встретить ветерана с застрявшим в голове снарядом времен Второй мировой и дикого британского фермера, который ничего не знает о благах современной цивилизации, зато испытывает такую страсть к коровам, что готов драться за них на дуэли. Где-то по соседству Гектор поставит капкан на настоящего лепрекона и окажется один на один

с генно-модифицированным барсуком. На городском фестивале можно прокатиться на феерическом порноаттракционе «Хорротика» и попробовать специальное печенье для передачи родственникам в тюрьму (с начинкой из напильников). Местная полиция поголовно пьет, а для шефа Гектора важнее не спасение города, а дешевый пиар и внешний вид подчиненных. И вот уже Ламберт вынужденно становится пиарщиком полицейского управления и даже заводит Twitter на эту тему.

Но главное — история получилась самой напряженной, интересной и насыщенной событиями. Локальный катарсис случается минимум три раза, но близкая вроде бы развязка снова и снова откладывается, а сюжет делает очередной неожиданный зигзаг.

Как квест игра тоже не стояла на месте. В первом эпизоде мы действовали в одиночку, собирая предметы и общаясь с персонажами, во втором появилась возможность в некоторых сценах переключаться между Гектором и Ламбертом. А в третьем напарники уже обрели уникальные свойства: Лам-

Издатель	Telltale Games
Разработчик	Straandlooper Animation
Мультиплеер	Отсутствует
Платформы	PC, Mac, iOS, PlayStation 3
Сайт игры	telltalegames.com/hector

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

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

берт может проникать в узкие, недоступные коллеге места, видит сказочных существ и обожает возиться с различными механизмами, в то время как Гектор груб, силен и может, не стесняясь, дать в морду.



Квест как жанр сегодня переживает самый тяжелый кризис — он напоминает всеми забытую кинозвезду, угасающую в доме престарелых. Чтобы вернуть внимание публики, нужны радикальные методы, какая-то встряска и изобретение новых жанровых канонов. Что-то на эту тему сейчас, возможно, готовит автор **Braid**, Джонатан Блоу, в своей новой игре **Witness**. А пока за реанимацию жанра взялись грубые ирландцы. Хулиганский сериал **Hector: Badge of Carnage!** способен подействовать на современный квест словно бутылка виски, свежий номер **Hustler** и доза «Виагры» на больного — может, и не выживет, но зато неплохо проведет оставшееся время. ■



Авторы охотно шутят про «Википедию» и FarmVille, упоминают всуе Эштона Катчера и даже Никиту Хрущева.



Количество интересных диалогов и выстроенных на них загадок заметно увеличилось.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Отличный финал лучшего в мире квеста для взрослых.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО



The Elder Scrolls V

SKYRIM



«САМЫЙ ВЕРОЯТНЫЙ ПРЕТЕНДЕНТ НА ЛУЧШУЮ РОЛЕВУЮ ИГРУ 2011 ГОДА»
ИГРОМАНИЯ

ELDERSROLLS.COM



Bethesda

Games for Windows

XBOX 360

XBOX LIVE



PS3

PlayStation Network

1С-СофтКлаб

18
www.pegi.info

© 2011 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Skyrim, Bethesda, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Microsoft, Windows, кнопка «Пуск» системы Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблемы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт. Games for Windows и эмблема кнопки «Пуск» системы Windows Vista используются по лицензии, предоставленной корпорацией Майкрософт. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PSN" 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 properties of their respective owners. All Rights Reserved.

SENGOKU

Мэйд ин Чайна

В истории Японии был период, когда все товары из этой страны стереотипно считались низкопробными — примерно так же сейчас все думают о Китае. После Второй мировой средний японец воспринимался на Западе в первую очередь как грошовая рабочая сила.

Стратегия **Sengoku** в сравнении с дорогой и красивой **Total War** (которая олицетворяет современную сборку) выглядит как раз таким «сделано в Японии» середины прошлого века. У бюджетных нишевых стратегий всегда срабатывал известный фокус: они обычно посвящены тем событиям, местам и эпохам, до которых большие и неповоротливые серии еще не дотянулись (или намеренно их игнорируют — ну какому нормальному человеку интересно, с кем и как в конце XVIII века воевала Пруссия?). В случае с новой игрой **Paradox** трюк не прошел: даже тот, кто в

жизни не видел глобуса, с первого взгляда на скриншоты **Sengoku** воскликнет: «Ба, да это же **Shogun 2!**»

Та же карта. Та же эпоха. Та же цель. Те же средства. И примерно в три тысячи раз меньше задействованных ресурсов. Это, в общем, все, что нужно знать о **Sengoku**, потому что после игры **The Creative Assembly** она вызывает какое-то физическое отторжение. Рука даже невольно тянется к кнопке пропуска хода, которой здесь, понятно, нет.

Если не вникать в интимные подробности, на экране будто бы происходит то же самое, что и в **Shogun**. Начав с маленького клочка земли, вы объединяете под своим флагом феодальные земли и, набрав нужное количество вассалов, бросаете вызов сугунату. Разумеется, со старта на вас тут же сбрасывают целый мешок функций. Например, ниндзя представлены не отдельны-

ми агентами, а целой клановой системой, экран управления семьей раздут до размеров главного пульта АЭС, дипломатия шире — словом, всего так много, что, кажется, будет интересно.

Но уже минут через сорок выясняется, что объединение Японии по версии создателей **Sengoku** — набор из одних и тех же действий, из которых складывается простенький алгоритм. Убалтываем слабых соседей стать вассалами. Заводим пачку жен, раздаем земли сыновьям, назначаем наследника. Экономикой занимаемся только в пределах одного города — того, что прибрали к рукам позже всех. Когда денег и земель достаточно, вкладываемся в армию.

Этой формуле никто и ничего не может противопоставить: враги глупые и почти не атакуют, вассалы еще глупее и на серьезный заговор не способны, честь вашего дома не опустится до

критической отметки, если у вас достаточно денег, а денег — постоянно в избытке, потому что никто не атакует.



Конечно, верхом безумства будет ругать **Sengoku** еще и за то, что тут нет RTS-сражений, — это примерно как поинтересоваться, где в **Call of Duty: Modern Warfare 3** лицензированные «Феррари» вместо военных джипов. Но все-таки воспоминания о том, как высокополигональный отряд асигару, кряхтя, взбирается по стене, подбираясь к крепости дайме Отугава, а их настигают пули из свежескупленных у европейцев ружей, слишком свежи. **Paradox** стоило подсуетиться на год-полтора раньше, а лучше — обойтись небольшим дополнением к **Europa Universalis**. Тогда бы вопросов, наверное, не возникло. ■



Пункт «Отправить подарок» может показаться важным дипломатическим жестом, но мы им так ни разу и не воспользовались.



Если не можете с ходу разобраться в этом нагромождении значков, то вы, очевидно, никогда не играли в игры Paradox Interactive.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Классическая стратегия от Paradox, которая зачем-то пытается переиграть **Shogun 2** на его поле.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 5.0

ГРАФИКА

★★★☆☆ 3.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★☆☆☆ 2.0

РЕЙТИНГ

4,0

ПЛОХО

БЕЗ СТРАХА И УПРЕКА

АРКХЕМ

АРКХЕМ

АРКХЕМ



АРКХЕМ
СИТИ

21.10.2011

BATMAN-ARKHAMCITY.RU



РЕКЛАМА



BATMAN: ARKHAM CITY software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Rocksteady Studios Ltd. "PS3", "P3E", and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. 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. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

BATMAN and all characters, their distinctive likeness, and related elements are trademarks of DC Comics © 2011. All rights reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s11)



BUNCH OF HEROES

Марс атакует

Игры про зомби сейчас выпускают все. Но если крупные студии традиционно ставят на драму (вспомните **Dead Island**), то мелкие обожают разыгрывать комедию. В недавнем **Dead Block** мы увидели веселую вариацию Tower Defense, уничтожали зомби с помощью музыки, какашек и знойной афроамериканки, а в **Bunch of Heroes** становимся свидетелями нашествия зомби, которые явились на Землю, чтобы похитить всех чирлидеров (то есть танцовщиц из групп поддержки).

Угроза до конца дней смотреть баскетбол, не имея возможности полюбоваться заодно и на симпатичных девчонок в коротких юбочках, объединила четырех героев: отставного кубинского генерала Эль Камараде, пилота британских ВВС капитана Смита, суперсекретную шпионку-агента Лию и анаболического культуриста Джареда Джоэ. Идя по следу коварных зомби и попутно спасая девушек, наши герои докапываются в конце концов до страшной правды: на самом деле во всем виноваты зомби-инопланетяне, которые поднимают из могил своих земных

«коллег», а сами под шумок похищают танцовщиц и увозят их на Марс.

Вся эта феерическая ахиня, усиленная бодрым хард-роком, напоминает лучшие образцы трэш-кинематографа — «Нападение помидоров-убийц» и «Нацисты-серфингисты должны умереть». Сам геймплей поначалу только усиливает это ощущение. И на Земле, и на негостеприимной Красной планете наши герои жгут, взрывают и всячески уничтожают толпы ходячей мертвечины и ее приспешников. Врагов много, на любой вкус: тут вам и радиоактивные зомби, и зомби со штыками, и особенно крупные нацистские генералы, и инопланетяне на летающих тарелках, и какие-то зомби-циклопы, и даже агрессивные курицы-убийцы.

У наших героев тоже есть чем ответить на вызовы времени: автоматы, огнеметы, хладометы (замораживают врагов), гранатометы, ракетницы, крупнокалиберные пулеметы, лазеры, арбалеты, снайперские винтовки, турели, генераторы черных дыр и даже портативная

ядерная установка — похитителям девиц точно не позавидуешь. Новые пушки регулярно сбрасываются на поле брани в армейских ящиках.

Правда, на все запала не хватило. Практически все миссии в трех главах сводятся к регулярному повторению одного и того же сценария: защитить какой-то объект или девушку в течение определенного времени, донести танцовщицу до машины, уничтожить устройства, поднимающие мертвецов из земли. Удручает даже не примитивность заданий (это как раз объясняется тематикой), а то, как бесхитростно они повторяются.

К тому же авторы так и не сумели сделать своих героев уникальными. Никаких персональных умений и способностей у них нет. Максимум каждый может проводить особую атаку: например, команданте взрывает сигару, скрученную лично Че Геварой, а шпионка пускает волну огня. Но, во-первых, активируется спецсила лишь по большим праздникам, а во-вторых, можно было при-

Издатель

NGD Studios

Разработчик

NGD Studios

Мультиплеер

Интернет

Платформа

PC

Сайт игры

bunchofheroes.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 Гб,

512 Мб видео

думать что-нибудь посмешнее — заставить, к примеру, того же команданте толкать революционную речь, от которой зомби временно переходят на нашу сторону.



Конечно, игру здорово выручает кооператив, где, в отличие от сингла, плечом к плечу могут сражаться все четверо героев. Но и тут не все идеально. Нет краеугольного камня любой совместной драки — возможности прийти на помощь павшему или раненому товарищу. Герой лечится и возрождается сам, а когда умрет три раза, то просто покидает игру. Из-за таких вот недоработок и испарившейся на полпути фантазии **Bunch of Heroes** и превращается из потенциально феерической и дико увлекательной трэш-комедии в просто забавную аркаду на вечер-другой. ■



Оживление в сюжет вносит разве что финальная миссия на Марсе, где нужно прыгать между порталами, уничтожать парк летающих тарелок и сражаться с главным злодеем.



Понятно, что регулярное спасение девиц — это осознанный художественный ход и стёб, но когда в тридцатый раз защищаешь или тащишь на себе танцовщицу, то становится не до смеха.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Запасов фантазии разработчикам **Bunch of Heroes** хватает ненадолго. А дальше начинается рутинное избивание ходячей мертвечины по выученному наизусть сценарию. Потенциала у задуманной NGD Studios игры явно хватало на большее.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

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

THE CURSED CRUSADE

Команда проклятых

Не сразу понятно, то ли **The Cursed Crusade** пытается быть **God of War** про рыцарей, то ли это все-таки **Knights of the Temple** с бесовщиной. С одной стороны, все здесь ходят в сияющих латах и аккуратных перчатках, почти не повышают

голоса и, вообще говоря, хотя и освободить Святую землю. С другой — без вмешательства богов и потусторонних сил тоже не обошлось, и периодически на экране все полыхает inferнальным огнем. Примерно треть игры проходит в

томительных терзаниях: что же все-таки перевесит? К сожалению, перевешивают угрюмые рыцари.

Тем не менее для бюджетного слэшера **The Cursed Crusade** на удивление содержательна. Тут вроде бы много комбо, главный герой учит новые приемы после каждого уровня, стреляет из арбалета и со временем осваивает фехтование сразу двумя клинками. Когда изучаешь гигантский экран развития персонажа, кажется, что это самый подробный экшен на свете. Но в динамике все оказывается, увы, не так бодро.

В первую очередь потому, что этой самой динамике тут нет в принципе, а комбо применять негде и незачем. Рыцарь медленно, вразвалочку прогуливается по уровню, с достоинством заносит меч и

Издатели

Atlus
dtp entertainment AG

Разработчик

Kylotonn Games

Платформы

PC, Xbox 360, PS3

Сайт игры

thecursedcrusade.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

2,5 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

неторопливо рубит врагов. Потом меланхолично проводит какое-нибудь, с позволения сказать, фаталити: отрубает противнику голову или пронзает брюхо. Если меч вдруг сломался (закаленная сталь рассыпается в труху после двух десятков ударов!), приходится забивать всех оставшимся в руках обрубком. Кажется, что быстрее и эффективнее просто всадить врагу стрелу промеж глаз, но дальнобойное оружие, увы, выдают редко. В основном приходится терпеть возню с мечами.

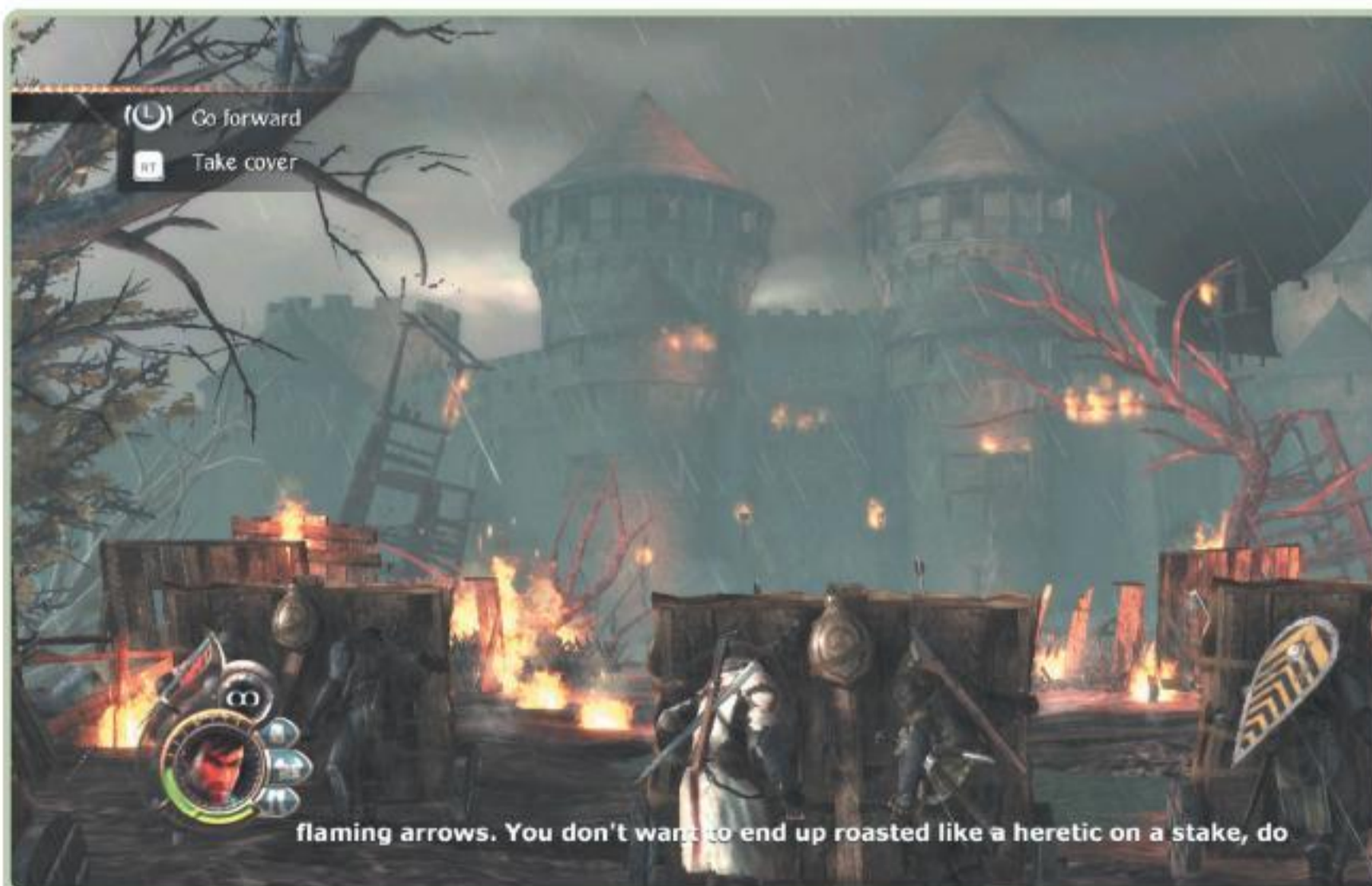
А ничего другого, кроме скучных драк, в **The Cursed Crusade** нет. Локации тесные, QTE переусложненные, боссы в большинстве своем — банальные рыцари-качки. Интересно выглядит только параллельный мир, куда из-за наложенного проклятия изредка заносит героя. Попав на тот свет, он отращивает рожки и встречает каких-то чертей. Но механика игры от этого не меняется вообще.



У студии **Kylotonn** (вы, конечно же, забыли, а это авторы **Bet on Soldier**) есть одна по-настоящему хорошая игра — **Speedball 2: Tournament**, футуристический спортсиму, созданный в соавторстве с **Bitmap Brothers**. Для слэшеров мы бы тоже советовали им найти компаньонов, в одиночку французам не удавалась еще ни одна игра. Есть что-то мистическое в том, что после десяти лет неудач они еще не закрылись, — видимо, пока не исполнили свое кармическое предназначение. ■



Обучающий курс зачем-то предлагают пройти уже после первых нескольких миссий, когда вы и сами во всем разобрались.



Штурм крепости завершится через две минуты, и нас снова начнут усыплять скучнейшими сражениями.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Дешевый слэшер про рыцарей и демонов. Демонов, увы, меньше, чем хотелось бы.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 4.0

ГРАФИКА

★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

4,5

ПЛОХО

ТЕЛЕПОРТАЛ RAP.RU

МИР ТВОЕМУ ТЕЛЕВИЗОРУ!



RAP.RU

САМЫЙ АВТОРИТЕТНЫЙ
БРЕНД В УЛИЧНОЙ
КУЛЬТУРЕ РОССИИ

> 50 000

УНИКАЛЬНЫХ ИНТЕРНЕТ
ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ
В ДЕНЬ

> 1 МЛН.

ПОСЕТИТЕЛЕЙ
ЕЖЕМЕСЯЧНО

Сегодня Телепортал «RAP.RU» транслируется через спутник Ямал 201, в сетях операторов кабельного ТВ и IP-TV, в сетях операторов мобильной связи, через Интернет-порталы. Технический охват телеканала — 10 млн. человек в более 50 субъектах РФ. На данный момент Телепортал «RAP.RU» присутствует в пакетах 250 кабельных операторов в городах России и СНГ. Некодированный сигнал можно получать со спутника Ямал 201.

Наш спутник: Параметры трансляции через «Ямал-201» 90 град. вост. долг.
Частота приема: 3577 МГц, Символьная скорость: 2605 ксимв/с, FEC: $\frac{3}{4}$
Поляризация на прием: круговая левая (необходим деполяризатор в составе приемной станции)
Модуляция : QPSK

Наши контакты:
123592 г. Москва ул. Кулакова, д.20, стр. 1Л
+7 (495) 781-85-86
tv.rap.ru

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры с 1 сентября по 3 октября 2011 г

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

По состоянию на 3 октября в голосовании приняли участие 32 654 человека.

Обозначения по колонкам:

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

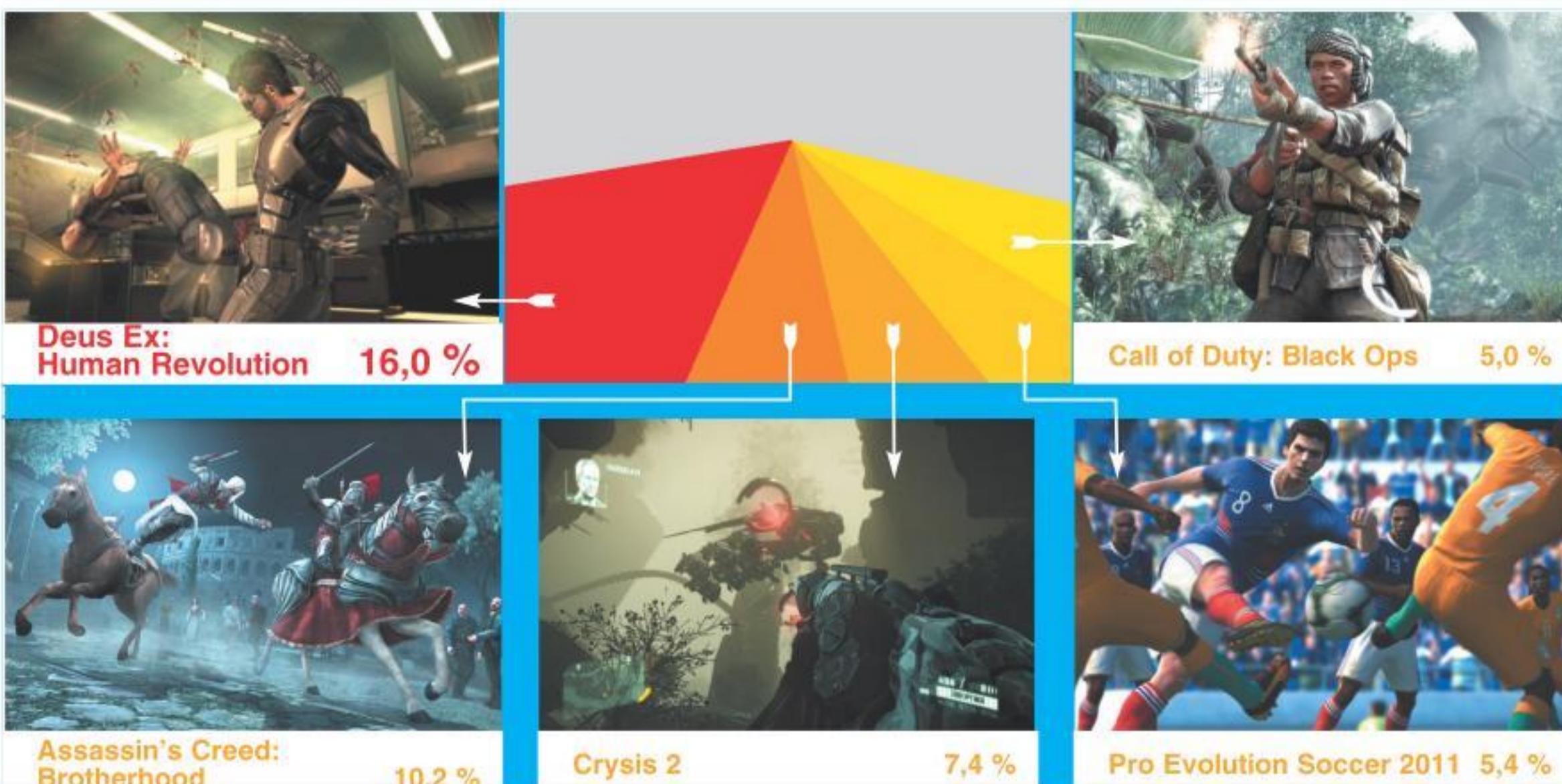
C. Название игры.
D. Процент голосов, который получила игра, от общего числа голосов по всем позициям.

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

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 сентября 2010 г. по сентябрь 2011 г. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила). Итоги текущего голосования будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».



«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

Deus Ex: Human Revolution



Рейтинг: 9,5 > «Игромания» №10/2011

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».

Экшен-RPG • Eidos Montreal • Square Enix

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

Driver: San Francisco



Рейтинг: 8,0 > «Игромания» №10/2011

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.

Автомобильный экшен • Ubisoft

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 • 1С-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

Catherine



Рейтинг: 8,5 > «Игромания» №10/2011

Крайне удачный симбиоз интересного сюжета и неглупой головоломки. Страшно признаться, но даже в Portal 2 не удалось так здорово объединить одно с другим.

Головоломка с сюжетом • Atlus

ОНЛАЙН

ДАЙДЖЕСТ

Авторы:

Олег Чебенева,
 Артемий Козлов,
 Артем Коваленко,
 Кирилл Талер,
 Светлана Нелипа

ИНТЕРЕСНОСТИ

РЕКОРДСМЕН ПО РАЗВОДАМ

Шокирующий факт из MapleStory

Разработчики очень популярной в Азии онлайн-игры **MapleStory** опубликовали в Сети забавный пресс-релиз, сообщив, что более 75% виртуальных браков у них заканчиваются разводами. При этом выразили удивление, ведь, чтобы жениться в этой игрушке, нужно потратить вполне реальные \$25! Один из игроков в ответ поделился своей историей женитьбы.

«У нас с моей Maple-супругой в начале все было замечательно: мы ходили вместе делать квесты, вместе мутузили боссов, тренировались и помогали нубам. Но вскоре я заметил, что она появляется только тогда, когда ей нужны от меня шмотки и бонусы на шару. У нас состоялся неприятный разговор, и женушка во всем созналась. Так что я решил — к черту эту женитьбу!» Будем надеяться, очередная любовь бедолаги окажется бескорыстной.



Они еще не знают, но, по статистике, быть женатиками им осталось недолго.

ПОДРОБНОСТИ

DC UNIVERSE И PLANETSIDE 2

Подробности F2P-модели от разработчиков



Скоро своего розового мстителя сможет завести любой.

Список игр, которые перешли с абонентки на модель free-to-play, в октябре пополнит DC Universe Online. Исполнительный продюсер SOE Лорин Джеймсон заверил, что количество подписчиков на это никак не повлияло, компания собиралась сделать игру бесплатной с самого начала. Почему не сделала? А кто их знает?

Приятно, что игроки смогут получить бесплатный доступ ко всему текущему контенту, включая рейды. А вот чтобы поиграть в новые дополнения — придется уже лезть в кошелек. Премиум-аккаунт по сравнению с базовым даст больше слотов для создания героев, объемнее инвентарь и поднимет лимит виртуальной налички. На него перейдут все бывшие подписчики и новички, потратившие в магазине хотя бы пять баксов. Самый шик — это легендарный аккаунт. Обойдется он в \$15 в ме-

сяц, зато счастливый владелец получит максимум бонусов, а главное — за новые DLC ему не придется платить.

Между тем в тот же условно-бесплатный омут нырнул и разрабатываемый многопользовательский боевик **PlanetSide 2**. Говоря о бизнес-модели ожидаемой милитаристской вселенной, представители Sony кивают в сторону демократичной **League of Legends**. Там за деньги можно приобрести украшения для героев и новые сбалансированные классы — но ничего, что могло бы ущемить в правах «бесплатных» героев. Идея сертификатов из PlanetSide идеально легла бы на такую систему.

Президент Sony Online Джон Смедли пояснил внезапную тягу к условной бесплатности в том числе трудными временами, когда любая подписка бьет по кредитной карте простого игрока и отбивает у него желание стабильно пла-

тить в дальнейшем. Немаловажным фактором стал и исход игроков из подписочной **EverQuest 2** в ее условно-бесплатное ответвление **EverQuest 2: Extended**.

Смедли уточнил, что подписочную систему нельзя назвать окончательно изжившей себя и в ближайшем будущем она по-прежнему будет приносить солидный доход. Только не всем. По его прогнозам, последним действительно кассовым миром с абоненткой окажется **The Old Republic**.

Напомним, что еще совсем недавно SOE вдобавок к ежемесячной плате открыла внутриигровой магазин с упрощающими жизнь вещицами и собиралась продавать крупное расширение **Fight for the Light** за \$10. И трудные времена вкупе с финансовым кризисом не очень-то смущали эту крупную компанию. Но вдруг — смутили.

КОРОТКО О ВАЖНОМ



После выхода дополнения **EVE Online: Incarna** игроки не переставали требовать, угрожать и умолять, чтобы им вернули вид старых ангаров для кораблей. «Не хотим тормозящих капитанских кают, хотим как было!» — звучал глас народа. Фанаты таки добились своего — по словам разработчиков, олдскул-ангары вернуться в ближайшем будущем вместе с улучшенными эффектами освещения.



В **RIFT** скоро начнут поощрять самых преданных игроков. Если вы протянете 12 месяцев, вашего персонажа ждут модные вещи и освежающие напитки. И даже за месячный марафон выдадут маленький сувенир.



Супергеройская MMO **Champions Online** обзавелась новым PvP-режимом «Король горы». Идея проста — в центре карты находится фонтан; какой команде удастся его удержать, та и выйдет победителем. А чтобы защитникам жизнь малиной не казалась, с каждой новой попыткой атакующая сторона получает нарастающий бафф. Судя по форуму игры, новая забава пришлась игрокам по вкусу.



ИНТЕРЕСНОСТИ

ГОЛУБЫЕ РЕАЛИИ THE OLD REPUBLIC

BioWare не забывает про сексуальные меньшинства



Ма-алыш, я беру правого, ты левого, а потом назад в постельку.

То ли BioWare с большим уважением относится к сексуальным меньшинствам, то ли мастерски троллит, но во всех ее последних играх есть возможность крутить однополые романы.

Не минует эта участь и **Star Wars: The Old Republic**... правда, уже после релиза. Разработчикам так неудобно за отсутствие столь важного элемента в первые дни игры, что они поспешили объяснить причину. Мол, соз-

дание полностью озвученной MMORPG таких масштабов отнимает уйму времени, приходится расставлять приоритеты. Ну хоть с приоритетами не напортачили, а то будь в игре эти однополые романы вместо PvP или крафта, то у многих бы возникли вопросы.

Заодно Стивен Рейд из BioWare заверил, что дополнения к игре будут выходить регулярно и у них уже есть пострелизные планы на многие месяцы вперед.

ОБНОВЛЕНИЯ

ЛЕГЕНДА: НАСЛЕДИЕ ДРАКОНОВ

Легенды не киснут



Новые сеты брони.



Несмотря на почтенный возраст, «Легенда» по-прежнему остается одной из самых красивых браузерок рунета.

Одной из самых популярных российских браузерок «Легенда: На-

следие драконов» (dwar.mail.ru) исполнилось пять лет. На волне ее

дел развития персонажей повысился с пятнадцатого уровня до двадцатого, а двенадцать свежих территорий рассчитаны на одиннадцатый уровень и старше. Самые оригинальные из всей дюжины новых монстрячьих обиталищ — подводные локации.

Для начинающих игроков не изменилось почти ничего. Разве что уже с третьего уровня разрешено снарядиться луком со стрелами. Это оружие дополняет основное, причем в PvE его берут первым делом ради прибавки к характеристикам. Энергия, необходимая для выстрела, копится долго (бывает быстрее зарубить монстра подручными средствами), а вот в длительных PvP-сражениях можно и пострелять.

Клановые войны разнообразят PvP. До сих пор кланы мерились мускулами лишь во время сражений за крепости. Теперь же можно будет выяснить, кто на серверах самый сильный, в ходе гильдейского турнира. Клановые разборки вынесены на отдельный остров, где содружества ежедневно сходятся в боях, зарабатывая очки рейтинга.

успеха был создан ряд сходных игр («Троецарствие», «Джаггернаут», «Территория 2»), некоторые из них не менее известны, чем прародительница. Впрочем, и сама «Легенда» в дом престарелых не собирается. На ее сервера устанавливается обновление, которое стало крупнейшим за историю игры и нацелено как на PvP, так и PvE.

Большая часть нового содержания предназначена для высокоуровневых игроков — об этом свидетельствует хотя бы то, что пре-

ОБНОВЛЕНИЯ

ВРАТА АДА СТАЛИ ШИРЕ

Hellgate уже не London, а Tokyo

Возрождение **Hellgate**, сервера которой прикрыли из-за банкротства компании **Flagship Studios** в начале 2009 года, прошло без лишнего шума. Однако новые разработчики не теряют веры в игру. Доказательство тому — глобальное обновление **Hellgate Tokyo**, которое подоспело 22 сентября. Среди новинок:

- 24 уровня с новыми рогатыми, хвостатыми, летающими, стреляющими, внутренности выгрызаю-

щими демонами, а также боссами, которым позавидует любой хоррор.

- Пара новых режимов: «Королья комната» и «Защита базы». В первой задача — продержаться как можно дольше против полчищ зомби, во второй — не дать демонам пробраться на базу.

- Сложность «Ад» для самых хардкорных вояк. Более толстые монстры в обмен на дополнительный опыт и лут.



Надоели мутанты Лондона? Вас ждут мутанты Токио!

АПГРЕЙД

RAGNAROK ONLINE ОСВЕЖАЕТСЯ

...и вовсе не думает коллапсировать

В последнее время в онлайн-вселенных стало модно устраивать катаклизмы. В **WoW** очнулся от спячки Смертокрыл, в **MapleStory** случился Большой взрыв, а мир **Lineage 2** стремится навестить безжалостная Богиня разрушения.

Дошла очередь и до **Ragnarok Online**, одного из «старичков» корейского онлайн. В начале октября открылся второй российский сервер «Рагнарека», где началось открытое бета-тестирование глобального обновления, которое так и называется — обновление, **Renewal**.

Впрочем, в данном случае катаклизм случился только в недрах игровой механики. Разработчики изменили влияние характеристик на боевые качества персонажей, ускорили прокачку на первой сотне уровней аж в пятнадцать-двадцать раз, усовершенствовали интерфейс и разрешили героям всех профессий заводить маунтов.

А где свойственные катаклизмам разрушения, смерть и покойники, экшен, в конце концов? Исключительно на высоких уровнях. Потолок прокачки поднял-



Менестрель и странница — следующие ступеньки в карьерах шута и цыганки соответственно.

ся — с девяносто девятого уровня до ста пятидесятого, плюс у каждого класса появилась новая ступень развития. Теперь у высокоуровневых героев есть возможность выбрать — проходить знакомую процедуру перерождения и расти с нуля, обзаведясь экспертной специализацией, или плюнуть на это дело и развиваться дальше по накатанной.

Вместе с **Renewal** запустятся новые сюжетные главы «Эль Дикастес» и «Бифрост» вместе с

тремя новыми регионами, кучей квестов и монстров... словом, с типичным набором любого контентного обновления — только размашистее.

Обновление обещало «возродить легенду». Неясно только, зачем возрождать то, чему и так неплохо живется. Вместо того, чтобы резко менять курс (как это сделали Blizzard и NCsoft), разработчики продолжили развивать Ragnarok по прямой. И это, пожалуй, к лучшему.



Мощная тактическая ролевка «Атлантика» (atlantica.ru) снова в строю. С начала лета и до конца сентября русская версия игры пребывала в стагнации, вызванной проблемами в руководстве проектом. В итоге менеджер, отвечавший за игру, отправляется под суд за хищения (втихую приторговывал доспехами). За «Атлантику» взялась та же команда, что ведет **Aion**. «Иннова» посыпает голову пеплом (проштрафившемуся менеджеру — с оловом) и прикладывает силы к скорейшему возвращению игры в строй. Уже сейчас происходит установка скопившихся обновлений, в результате чего русская версия практически догонит американскую. При этом, чтоб игроков не завалило горами нового контента, наборы сюжетных миссий из «Троецарствия», некоторые наемники и кое-что еще будут введены позже. Иначе говоря, крупняк придерживается, а тысячи мелких обновок устанавливаются скопом и сразу.



ПОДРОБНОСТИ

ГОТОВЫ К СМЕРТОКРЫЛУ?

Один из самых эпичных рейдов World of Warcraft уже на подходе



Похоже, Смертокрыл станет самым большим боссом в истории WoW.

Фанаты **World of Warcraft** предвкушают сражение со Смертокрылом с момента выхода аддона **Cataclysm**. Кому

не хочется помериться силами с чудовищем, которое одним плевком превратило континенты в руины? В **Blizzard** завери-

ли, что ждать осталось недолго — рейд с драконом появится в ближайшем патче 4.3. Более того, в одном из интервью ди-

зайнер поведал подробности этой схватки.

Драться со Смертокрылом придется два раза. Сначала — находясь на его спине. Эта битва станет в подземелье седьмой по счету. Восьмой бой с боссом будет уже финальным. Из-за полученных ран скверна превратит дракона в подобие Ктулху, и рейду придется убивать чудовище по частям: сначала его щупальца, затем когти, потом крыло — и так, пока гигантская туша не будет повержена.

Особую радость новый патч доставит тем, кто играет классом разбойник. Специально для вас разработчики ввели квестовую цепочку, наградой в которой станет легендарный кинжал, наделяющий владельца демоническими крылышками! Пока неясно, дадут ли они возможность летать, но выглядят внушительно. Иллидан кусает локти от досады.

ДЕТАЛИ

ПЛАНЫ ТАНКИСТОВ

Что ждет World of Tanks в ближайший год?



Такими темпами в WoT скоро перенесут все существующие танки, и разработчикам придется изобретать новые.

Wargaming.net сейчас в зените славы — **World of Tanks** не только покорила СНГ, но и стала популярной за рубежом. Конечно, фанатам хочется узнать, что ждет проект в будущем. Разработчики не стали прикрываться железным занавесом, а вместо этого выложили свои планы на целый год вперед.

Кроме длинного списка новых танков, идет работа над регионами Африки, Южной Америки и Японии. Также будут введены новые режимы: Assault (одна команда атакует, другая — защищает базу), Encoun-

ter Battle (обе команды пытаются захватить центр), Garage Battle (возможность участвовать в одном бою на разных танках), Historical Battle (исторически достоверные баталии).

Wargaming.net обещает и дальше развивать клановые войны: например, добавит «туман войны» и расширит глобальную карту. А новые учебные миссии дадут новичкам возможность быстро освоиться. Большинство анонсированных вещей появится в WoT уже в конце 2011-го, а новые регионы — скорее всего, в следующем году.

СОБЫТИЯ

STAR VAULT НА ГРАНИ БАНКРОТСТВА?

Разработчикам *Mortal Online* придется потуже затянуть пояса

Каждый раз, когда появляется новость о *Mortal Online*, — это сообщение о новых багах или какие-нибудь другие неприятности. Не надо быть гадалкой, чтобы понять: дела у игры и ее разработчиков идут неважно.

Насколько неважно? Как выяснилось, полный мрак. С момента релиза игры акции *Star Vault* упали более чем в 20 раз и достигли шокирующей отметки 0,15 SEK. Рыночная стоимость компании теперь составляет около



Кроме рубки деревьев, в *МО* мало чем можно заняться. Так что игроки все время ищут новые способы развлечься.

\$650 000, и это не считая нажитых ею долгов. Так что судьба *Mortal Online* висит на волоске.

ЭПИТАФИЯ

ПОСЛЕДНИЙ ПОЛЕТ STAR WARS GALAXIES

Кто не успел, тот опоздал



SWG, нам будет тебя не хватать.

Как известно, 15 декабря станет последним днем в жизни *Star Wars Galaxies*. Несмотря на мольбы поклонников, *SOE* не собирается конкурировать со «Звездными войнами» *BioWare*. Но и просто выдернуть шнур из розетки тоже не будет. Все, кто хотели попрощаться с игрой, могли бес-

платно реактивировать аккаунт до 15 сентября. А сейчас идет подготовка к прощальному ивенту, в программе которого будет уникальный полет. Разработчики описали его так: «Вы сможете взглянуть за небеса и увидеть миры SWG с совершенного нового ракурса. Неважно, будете вы на-

слаждаться зрелищем с роскошной яхты под шум водопада или, находясь в кабине байка, посреди пустыни Татуина. Это оставит незабываемые впечатления».

Конечно, не обойдется и без финальной битвы, которая, возможно, станет самой масштабной за все время игры.



Начался европейский бета-тест *Vindictus* — экшен-ММО с отличной физикой и брутальными боссами. Если вы думаете, что теперь не придется настраивать прокси-сервера и пробиваться через блок по IP, увы, это не так. *Nexon* по-прежнему не признает Россию Европой, так что нам остается только радоваться за немцев и французов. Чтобы отпраздновать событие, издатель даже провел конкурс с майками и виртуальной наличкой в качестве призов.



Состоялся релиз *Rise of Immortals* — очередной инкарнации *DotA*. Визуально и геймплеем игра мало чем отличается от остальных клонов, но система талантов и их прокачка подталкивают играть одним героем, а не менять их как перчатки.



БЕТА-ТЕСТ

WARHAMMER ONLINE: WRATH OF HEROES

Крушим и побеждаем. Втроем



В начале каждого раунда игрокам показывают комикс, объясняющий правила игры на этой карте. Довольно эффектно.



В эпицентре борьбы за артефакт уцелели разве что тараканы — здесь бойцы активнее пользуются суперприемами.



Наткнулись на враждебную команду в дебрях моркейских болот. В полном составе. Ой.

На минувшей E3 Electronic Arts анонсировала **Wrath of Heroes**, которую многие преждевременно окрестили «дотой по **Warhammer Fantasy**». Но было бы по меньшей мере странно, если бы очередное заурядное дитя «Обороны Древних» представлялось на конференции EA с такой помпой. Мы опробовали закрытую бету игры и теперь можем с уверенностью сказать: это не дота.

По духу **Wrath of Heroes** ближе к **Bloodline Champions** или к недавней **League of Legends: Dominion**, нежели к традиционной **DotA**. Карты маленькие, матчи длятся не больше пятнадцати минут, ро-

левой системы и развития нет в помине.

За основу разработчики взяли арены-сценарии из **Age of Reckoning**. В закрытой бете была доступна творчески переработанная карта «Моркейский храм» (**Mourkain Temple**) из **AoR**, где игрокам предстоит поиграть в захват ключевых точек. За удержание флагов, расположенных в стратегически важных местах, начисляются очки, и команда, набравшая достаточное количество баллов, побеждает. Центральная точка — артефакт — увеличивает прирост очков раза в три, но претендовать на владение артефак-

том может только та команда, которая уже удерживает флаг. Потеряли единственное знамя — значит, потеряли артефакт.

На фоне прочих командных игр **Wrath of Heroes** выделяется тем, что в сражениях принимают участие не две команды, а три. И эта вроде бы незначительная деталь в корне меняет ход игры. Утомляющая война на два фронта — это еще ерунда. Гораздо веселее, когда пара непримиримых врагов вдруг объединяется против третьей стороны и портит ей жизнь с удвоенной силой.

Еще одно отличие **Wrath of Heroes** от традиционных **DotA**-подобных игр — возможность менять класс героя прямо в ходе партии. Этот факт делает трехсторонние битвы еще более непредсказуемыми: то, что в прошлой стычке противники сделали ставку на грубую силу и завалились к нам в гости шестеркой черных орков, вовсе не защитит нас от яркого появления целителей и огненных магичек в ходе следующего штурма.

Несмотря на родство с **Age of Reckoning**, внешне игра напоминает **World of Warcraft**.

Wrath of Heroes отказалась от мрачных псевдореалистичных декораций онлайн-игрового **Warhammer** в пользу яркой палитры и нарочито угловатых фигурок героев. Нельзя сказать, что это пошло игре на пользу: пока она выглядит бедно. Впрочем, в бета-версии нельзя было активировать максимальные настройки графики.

Модель оплаты — разумеется, условно-бесплатная. Представители **Mythic** не раз лестно отзывались о системе монетизации **League of Legends**, так что, скорее всего, **Wrath of Heroes** пойдет по ее стопам, а основной статьей озолочения станут новые герои.

Но все-таки пары изюминок и «честного» **free-to-play** недостаточно, чтобы **Wrath of Heroes** привлекла кого-нибудь, кроме отъявленных поклонников вселенной **Warhammer**. Будем надеяться, что к концу года, когда игра перейдет в стадию открытого тестирования, разработчики расширят перечень героев и режимов хотя бы раза в три. Это должно помочь новоявленной «не-доте» удержаться на плаву.

АНОНС

WORLD OF DARKNESS

Подробности кровавого маскарада



CCP вторгается в темный мир. Ни один вампир не останется не посчитанным.

Пожалуй, ни один актер не хотел бы остаться заложником единственной роли, по которой его будут идентифицировать всю оставшуюся жизнь. Разработчики и издатели игр в этом смысле не столь разборчивы: один успешный проект может жить и размножаться почкованием до тех пор, пока есть поклонники, готовые отдавать деньги за дополнения и продолжения. Но у серьезных компаний, таких как исландская **CCP**, есть уровень, который нужно — и даже необходимо — держать.

Создатели **EVE Online**, до сих пор задающей тон в моде открытого космоса, еще пять лет назад сделали первые шаги в сторону многопользовательской игры по ролевой вселенной **World of Darkness**, многим знакомой по **Vampire: The Masquerade — Bloodlines**. Поскольку амбиции у CCP ожидаемо велики, будущая MMO получила название... **World of Darkness**. То есть разработчики планируют охватить вообще весь Мир тьмы, а не только одно из его ответвлений с вампирами, оборотнями или кол-

дунами. Но начнут все-таки с вампиров.

Первые сведения, касающиеся мрачного мира, где мы сможем отрастить вампирские клыки, пришли совсем недавно. К слову, проект все еще находится в стадии препродакшена, и стабильная кормежка кровавыми новостями начнется не раньше 2012 года.

В первую очередь было заявлено о введении единого глобального сервера. Без инстансов. Допустим, безвоздушное пространство и «пустые» планеты **EVE** позволяют подобный трюк. А как реализовать единый сервер в **WoD**, с учетом возможной популярности? В глухих переулках Санта-Моники места на всех вряд ли хватит.

В качестве целевой аудитории рассматриваются как казуальные пользователи из разряда «две минутки — и на выход», так и игроки, привыкшие погружаться в мир полностью. Каждый игрок начинает «карьеру» простым смертным, и только в его компетенции решать, становиться частью Маскарада или оставаться

с собой. Став членом вампирской семьи, нужно будет следить за характеристикой *человечности*: слишком низкий показатель приведет к тому, что вы станете мишенью и для NPC, и для других игроков.

Дня в игре не будет, только кромешная ночь. Много внимания уделят социальной составляющей — в наилучшем из смыслов этого слова. Например, можно будет обрести статус принца Камарильи, не совершив ни единого убийства и добиваясь своего исключительно дипломатией. Но даже самый авторитетный вампир может умереть, прекратив свое существование в качестве виртуального персонажа раз и навсегда. Шанс, конечно, не стопроцентный, и если качественно убиться не удастся, то герой вновь очнется в своем безопасном Убежище.

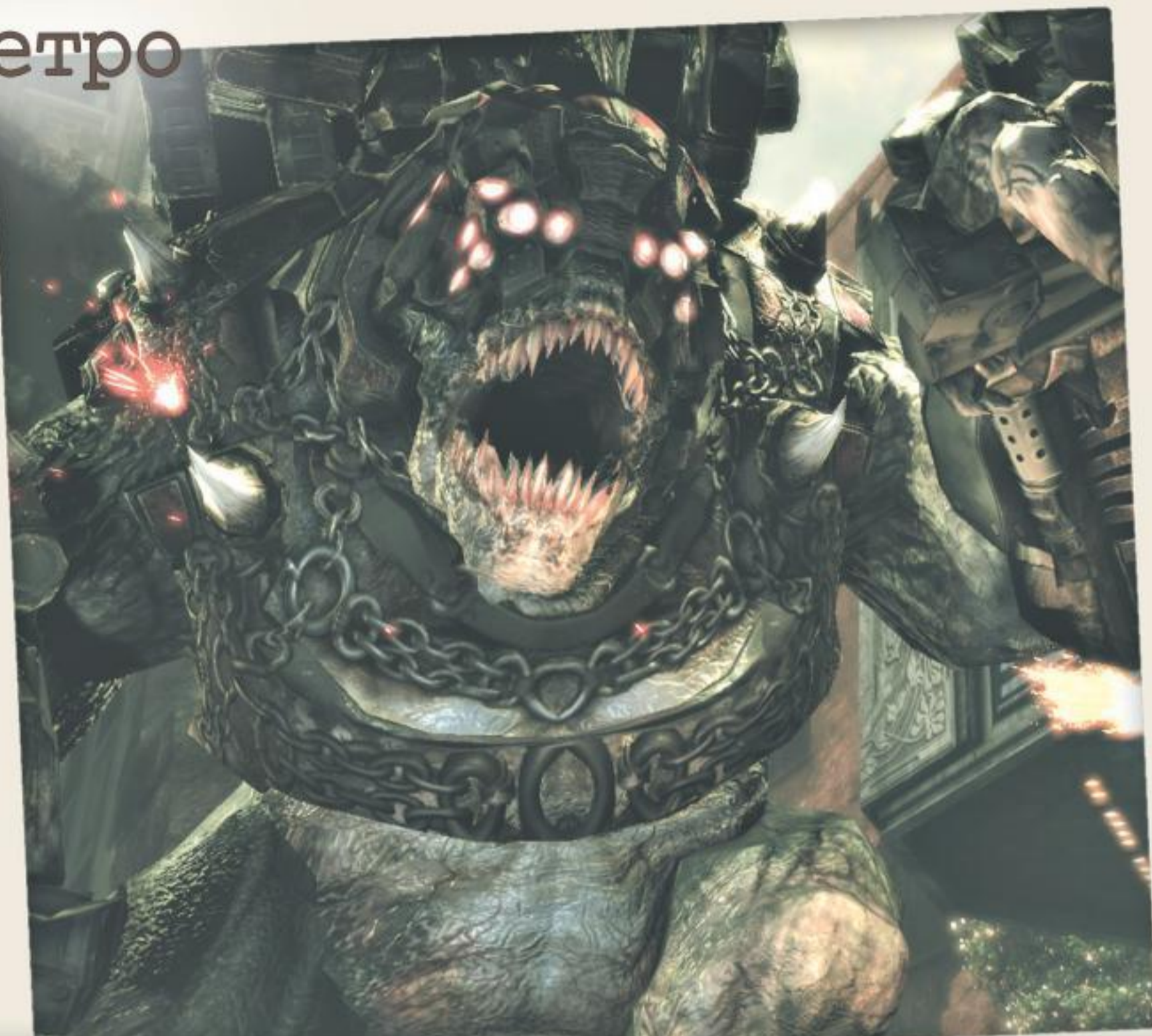
Повторимся, **World of Darkness** еще только готовится к разработке, и хорошо, если она выйдет к 2013 году. Но тень ее уже нависает над любым равнодушным. Потому что обещается нечто из ряда вон выходящее.



IceFrog, один из создателей оригинальной **Defense of the Ancients**, сообщил, что разработчики **DotA 2** «немного меняют планы». Отзывы игроков о тестовой версии показали, что игра устраивает их уже в текущем состоянии. Поэтому сейчас разработчики совершают блицкриг, спешно отлавливая баги и нивелируя балансные неровности, чтобы в самом скором времени объявить открытый бетатест. А новые герои и прочие улучшения, на которые планировалось потратить ближайший год, будут постепенно появляться уже в релизной версии.



NCsoft объявила, что судьбоносное обновление 3.0 для **Aion** увидит свет уже девятого ноября. Но пока речь идет только о корейских серверах — сроки для европейских, а тем более для российских серверов обозначены не были.



Как крутились шестеренки

История Epic Games и сериала Gears of War



Многочисленные шрамы пририсовали Маркусу в последний момент — чтобы придать ему вид опытного бойца.

Уходящий год для студии **Epic Games** получился удивительно богатым на радостные события и красивые цифры. Сама компания отпраздновала двадцатый день рождения, пять лет исполнилось ее главному сериалу — **Gears of War**, чья третья часть установила рекорд по количеству предзаказов среди эксклюзивов Xbox 360. В общем, у нас более чем достаточно поводов, чтобы вспомнить путь, который студия и сериал прошли, пока добивались к вершинам игрового олимпа.

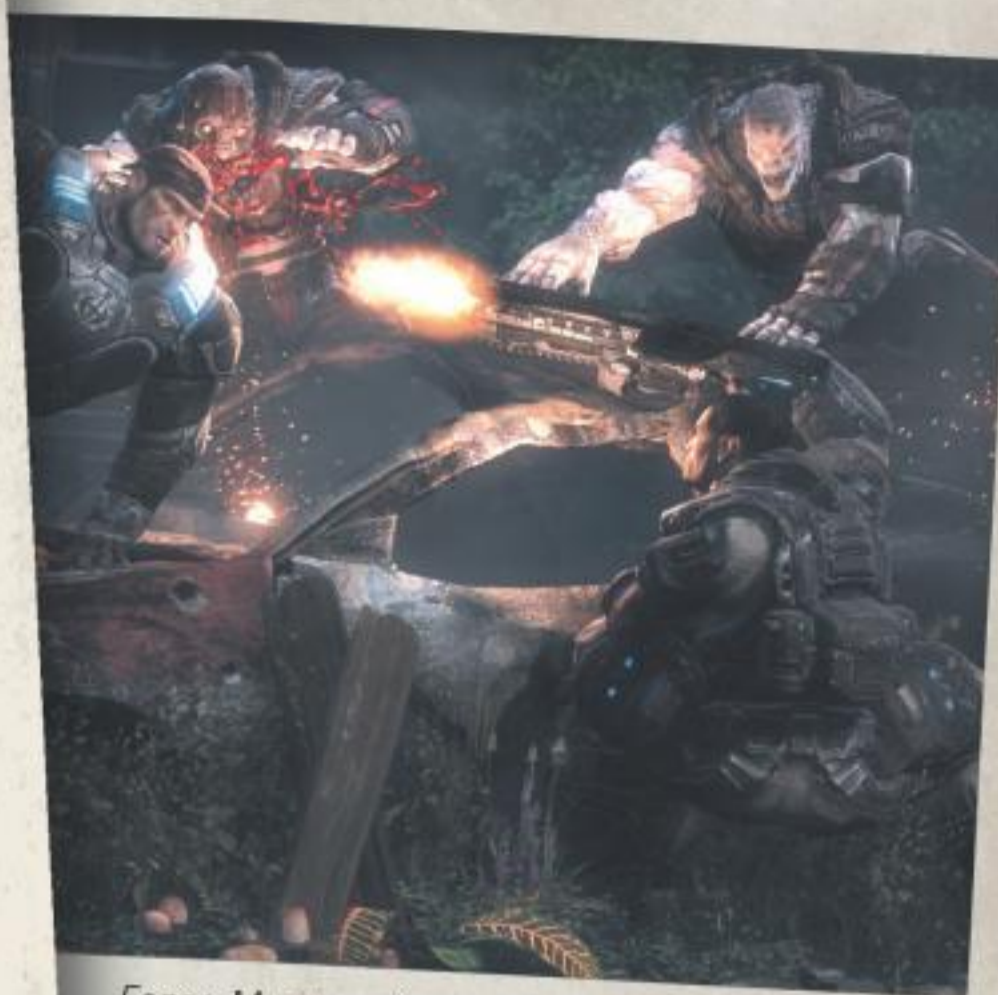
Нереальный прорыв

Сегодня Epic Games — один из главных законодателей мод в жанре шутеров, и это ни у кого не вызывает сомнения. А ведь когда-то ничто не предвещало столь блестящего будущего. Компания **Potomac Computer Systems**, основанная молодым программистом Тимом Свини, первые несколько лет существования фокусировалась на условно-бесплатных играх и не демонстрировала особых амбиций. Даже переименование в **Epic MegaGames** поначалу никак не сказывалось на курсе компании: несмотря на пафосное название, за масштабные проекты она по-прежнему не бралась.

Лишь в 1998 году Epic MegaGames удалось пробиться в высшую лигу. По крайней мере, так могло показаться со стороны, когда сравнительно малоизвестная студия посягнула на казавшиеся незыблемыми позиции **id Software** — как главного эксперта по шутерам от первого лица. Но на самом деле превращение Золушки в принцессу произошло отнюдь не в одночасье.



В Microsoft считали, что бензопилы будут в игре лишними, но Epic настояла на своей идее и оказалась права.



Голос Маркусу Фениксу подарил актер Джон Димаджио, который также озвучивает Бендера в мультсериале «Футурама».

Первые шаги к триумфу Epic MegaGames сделала еще в 1994 году — тогда глава партнерской студии **Digital Extremes** Джеймс Шмальц начал трудиться над новым игровым движком и показал свои ранние наработки Тому Свини и Клиффу Блежински. Те заинтересовались идеями коллеги и вскоре подключились к проекту, который спустя три с лишним года вырос в первую часть сериала **Unreal**.

Игра потребовала куда больше сил и времени, чем предполагалось изначально. Множество сотрудников Epic MegaGames было разбросано по разным городам, и, чтобы довести проект до конца, пришлось собрать команду воедино. Игра при этом все равно вышла с опозданием на год.

Результатом многолетних трудов стал не только самый красивый экшен своего времени, но и великолепный, очень гибкий и удобный в работе движок, права на использование которого Epic MegaGames с удовольствием начала продавать сторонним разработчикам. И в желающих приобрести его недостатка не наблюдалось — первая версия Unreal Engine легла в основу таких игр, как **Deus Ex**, **Clive Barker's Undying**, **Rune**.

Вскоре после релиза Unreal студия, наконец, обрела свое современное название — Epic Games — и, крепко ухватив удачу за хвост, на протяжении нескольких лет занималась исключительно развитием проекта, который принес ей известность. И одноименного движка. Однако Свини и его команду явно не вдохновляла перспектива остаться в истории «группой одной песни».

Роль личности в истории

Впрочем, следующая большая игра Epic, слухи о которой поползли уже в начале двухтысячных, выросла как раз из оче-

редной части Unreal, которая носила рабочий подзаголовок **Warfare**. Ее ведущим дизайнером и главным идеологом выступал Клифф Блежински, задавшийся целью создать фантастический шутер, который больше напоминал бы реальные сражения. Саму идею Клиффа начальство поддержало, но от связей с Unreal решило все-таки отказаться. И, как потом выяснилось, не прогадало. Не ошиблись боссы компании и доверившись во всем остальном вкусу и чутью Блежински.

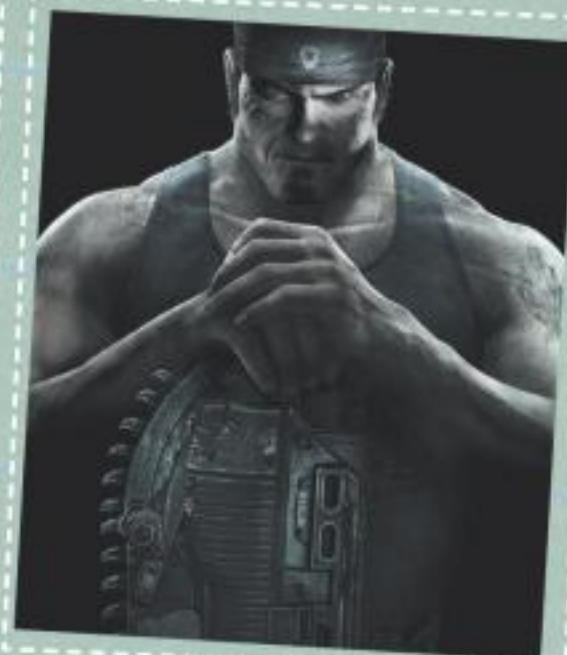
Конечно, Gears of War была результатом труда большой команды разработчиков, но если начать разбираться в отдельных элементах игры, то окажется, что очень многое в нее привнес именно Клифф. Взять, например, сумрачную атмосферу Серы — она навеяна путешествием Блежински на Туманный Альбион. Геймдизайнер специально



Клифф Блежински признавался, что с детских лет мечтал создать гибрид автомата и бензопилы.

Три факта о... Маркусе Фениксе

- За дезертирство Маркус был приговорен к сорока годам тюрьмы, но отсидел лишь четыре.
- Будучи сыном ученого, Маркус мог без проблем поступить в офицерскую школу, но предпочел тянуть солдатскую лямку вместе со своим другом Карлосом Сантьяго.
- Во время перебежек можно заметить, что Маркус носит с собой боевой нож. Но в играх он его ни разу не использует.





В *Gears of War 3* к отряду «Дельта» присоединяется возлюбленная Маркуса — Аня Срауд, прежде выполнявшая функции офицера связи.

просил художников Epic Games, чтобы они изобразили мир, который будет напоминать футуристическую версию Лондона.

Идея использовать укрытия также пришла в голову Клиффу: поймав несколько болезненных шариков во время игры в пейнтбол, Блежински убедился, что ни один нормальный герой не станет гордо вышагивать под вражеским огнем, как это делали герои большинства тогдашних экшенов. Вторым «ньютонным яблоком» для Клиффа стал **Kill Switch** — первый шутер, в котором система укрытий служила основой геймплея.

По признанию самого Блежински, добиться, чтобы необходимость постоянно использовать укрытия не сделала игру скучной, было самой сложной задачей. Надо ли говорить, что справились они с ней просто превосходно?.. Игра не позволяла отсиживаться за каким-нибудь ящиком, спокойно отстреливая врагов. Наоборот, чтобы выжить в *Gears of War*, приходилось постоянно двигаться, менять укрытия и думать на пару шагов вперед, а ког-

да никакая тактика не помогла справиться с превосходящими силами врага, на помощь приходила верная бензопила. В общем, по части адреналинового экшена игра стала эталоном жанра, а уже через пару лет после релиза прятаться от вражеских выстрелов научились герои практически всех шутеров от третьего лица.

На передовой

Как и любая успешная студия, Epic Games давно привлекала внимание гигантов индустрии, которые не раз предлагали ей перебраться под свое теплое крылышко. Однако боссы компании неизменно предпочитали сохранять независимость и плодотворно сотрудничать с самыми разными партнерами. Важнейшим из них была корпора-



Блежински в школьные годы прозвали Клиффи Би из-за его скромности. В это нелегко поверить, глядя на сегодняшние выступления дизайнера.

ция **Microsoft**. В частности, эксклюзивно для ее дебютной консоли Epic Games выпустила две части **Unreal Championship** — ответвления своего знаменитого сериала. И такой лакомый кусочек, как *Gears of War*, естественно, заинтересовал Microsoft. Тем более что корпорация как раз готови-

лась выпустить на рынок свою вторую консоль, которая остро нуждалась в крупных эксклюзивах. Опыт предыдущего поколения наглядно продемонстрировал, что на одном популярном сериале (пусть даже он называется **Halo**) далеко не уедешь. А если учесть, что с третьей частью культового сериала компания **Bungie** совсем не торопилась и выпустила ее лишь через полтора с лишним года после старта Xbox 360, Microsoft было жизненно необходимо найти Halo достойную замену. И новое детище Epic Games подходило на эту роль как нельзя лучше: к счастью для редмондцев, и сама студия была не прочь поработать над проектом для первой консоли следующего поколения.

Правда, *Gears of War* тоже не поспела к началу продаж Xbox 360 — зато анонсировали игру практически одновременно с приставкой, и это сыграло едва ли не ключевую роль в укреплении позиций новой платформы. Официальный анонс *Gears of War* состоялся в ходе пресс-конференции Microsoft на E3 2005. Сказать, что презентация произвела фурор, — значит продемонстрировать редкий дар преуменьшения. Представивший *Gears of War* Клифф Блежински казался гостем из будущего, который пришел, чтобы рассказать о светлом завтра. В какой-то степени так оно и было. Именно демонстрация *Gears of War* впервые позволила почувствовать, что несут нам приставки будущего поколения, и убедила в серьез-

Три факта о... Доме Сантьяго



- Только показания Дома Сантьяго помогли Маркусу избежать на трибунале смертного приговора.
- Дом, как и его старший брат Карлос, — «шестеренки войны» в четвертом поколении.
- На плече Дома вытатуировано имя его покойной жены Марии, которую ему пришлось собственноручно убить, чтобы избавиться от страданий.



Бойцы невидимого фронта

Сценаристы Gears of War

Если имена игровых продюсеров и дизайнеров у нас постоянно на слуху, то сценаристы зачастую остаются людьми без лиц и голоса. Но Gears of War выделяется и здесь — над сценариями второй и третьей частей трудились известные писатели. Казалось бы, Epic Games неплохо справлялась и собственными силами, но, приступая к работе над сиквелом, студия все же предпочла воспользоваться помощью опытного автора. Им оказался Джошуа Ортега, до того немало потрудившийся на ниве комиксов. Вполне естественно, что именно ему поручили заняться и рисованными историями по мотивам Gears of War.

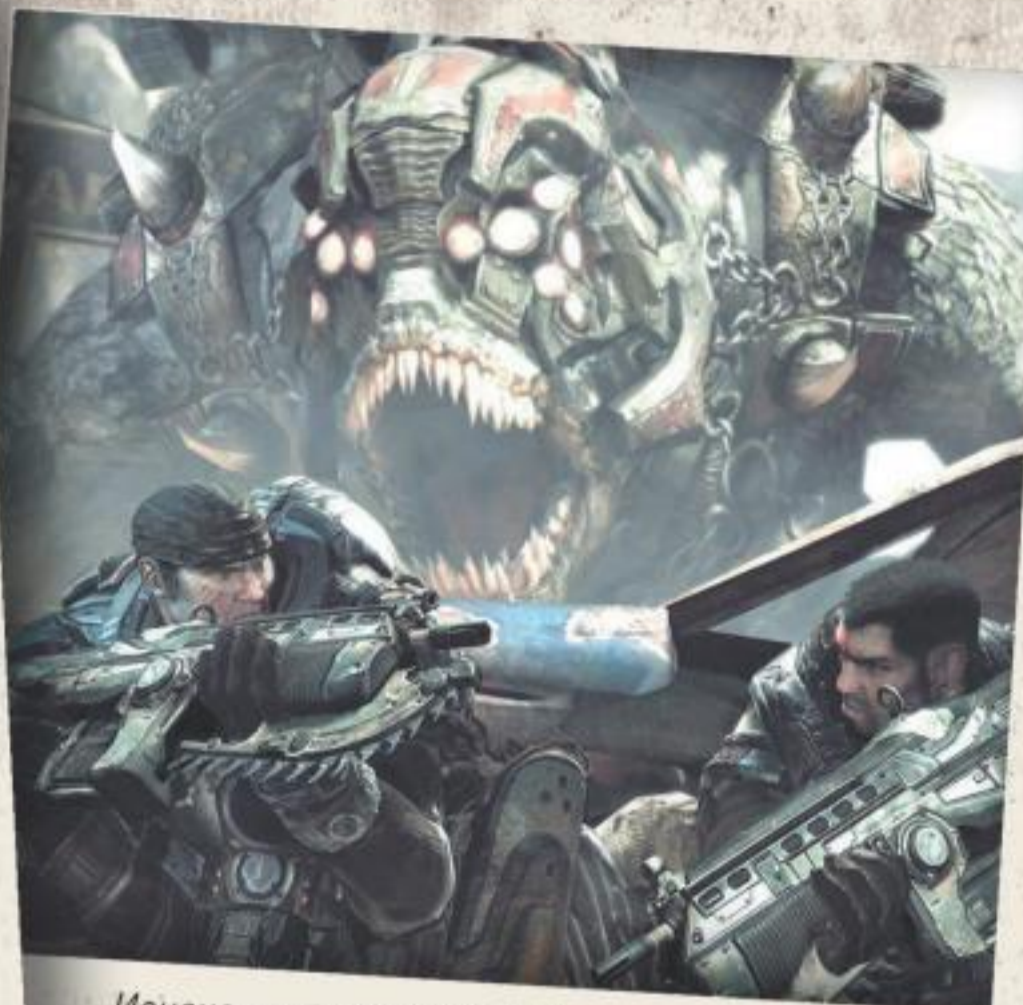
Сценаристом Gears of War 3 также выступила популярный автор — английская писательница Карен Трэвис, с которой к то-

му моменту поклонники сериала успели неплохо познакомиться. Именно она с 2008 года пишет романы о похождениях Маркуса Феникса и его товарищей. Имя себе она сделала на новелизации другого экшена, **Star Wars: Republic Commando**, а прежде много лет проработала военным корреспондентом и не понаслышке знает, чем живут и дышат простые солдаты вроде героев Gears of War. Очевидно, работа госпожи Трэвис настолько впечатлила Epic, что ей предложили более тесное сотрудничество.

И хотя Gears of War 3, как известно, завершает трилогию о Маркусе Фениксе и отряде «Дельта» — это вовсе не означает, что мы с ними прощаемся навсегда. Как минимум нас ждут новые встречи на страницах комиксов Ортеги и романов Трэвис.



К третьей части возросло не только количество главных героев, но и внимание к их характерам.



Изначально локустов собирались окрестить «гейстами», но права на это название уже принадлежали Nintendo.

ности намерений Microsoft по отношению к консольному рынку. После этого Xbox 360 начали воспринимать всерьез. Многие купили новую приставку просто потому, что именно на ней должна была выйти новая игра Epic.

Удивительно, но Gears of War начала оказывать влияние на игровую индустрию до того, как вышла в свет. Готовясь к запуску Xbox 360, инженеры Microsoft подумывали сократить объем оперативной памяти с 512 до 256 мегабайт, чтобы сделать консоль более доступной. И именно Epic Games заставила их отказаться от этой затеи. Разработчики провели презентацию ранней версии Gears of War, продемонстрировав, как игра будет выглядеть после урезания «оперативки». После этого боссы Microsoft уже не сомневались, в каком объеме памяти нуждается консоль. Сегодня сложно переоценить важность этого решения, ведь если бы история пошла иным путем, то Xbox 360 вряд ли пережила бы натиск PlayStation 3.

В ноябре 2006 года Gears of War добралась до полок магазинов, но долго ей там залеживаться не дали — уже к Рождеству владельцы Xbox 360 смели более двух миллионов дисков. Вплоть до выхода Halo 3 Gears of War оставалась самой популярной многопользовательской игрой в Xbox Live. И даже японцы, никогда не жаловавшие консоль Microsoft, не остались равнодушны к новому релизу Epic. Он стал первой игрой для Xbox 360, который хорошо продался в Стране восходящего солнца. Триумф был полным, а Gears of War стала эталоном шутера от третьего лица, на который по сей день равняется большинство студий, работающих в этом жанре.

Gears of War также нагляднейшим образом продемонстрировала возможности Unreal Engine 3, сделав его одним из самых

популярных игровых движков на свете. Причем в отличие от двух предыдущих версий, на основе которых создавались в основном экшены, Unreal Engine 3 нашел применение и в других жанрах — от ролевых игр до файтингов.

Расширяющаяся вселенная

Не прошло и нескольких месяцев после релиза Gears of War, как представители Microsoft и Epic Games в один голос начали говорить о продолжении. А ровно через два года после выхода первой части свет увидела Gears of War 2. Разработчики повели себя крайне консервативно и не стали изменять в сиквеле ничего фундаментального, предпочтя просто отшлифовать готовую игровую формулу. Механика осталась неизменной, но значительно вырос размах сражений, игра похорошела визуально, экшен стал еще более жестоким, а в сюжете появились нотки серьезной военной драмы. Фанаты только этого и ждали, с радостью раскупив более пяти миллионов копий Gears of War 2.

Уже вскоре после релиза Gears of War Клифф заговорил о планах по расширению франшизы, и к премьере второй части она начала превращаться в настоящий мультимедийный проект. Осенью 2008 года стартовала серия комиксов и книжный цикл, которые рассказывали о тех эпизодах войны за Серу, которые остались в игре за кадром. Причем в отличие от той же Halo, права на вселенную которой застолбила за собой Microsoft, франшиза Gears of War осталась во владении самих разработчиков, которые непосредственно контролировали развитие проекта, что в наше время встречается крайне редко.

Еще раньше начались разговоры о голливудской экранизации Gears of War. В 2007

году права на нее приобрела студия New Line Cinema, которая выразила готовность вложить в проект порядка \$100 миллионов, нашла сценаристов, продюсеров и режиссера (им должен был стать создатель «Другого мира» Лен Уайзман). Но фильм застрял на стадии препродакшена, и сегодня его будущее под большим вопросом.

Несмотря на неудачу с экранизацией, сериал Gears of War за считанные годы превратился в феномен, выходящий далеко за рамки игровой индустрии. Это косвенно подтверждает хотя бы тот факт, что анонс третьей части состоялся в эфире популярнейшего американского телешоу Late Night with Jimmy Fallon. И хотя третью часть серии не раз называли финалом истории Маркуса Феникса, не приходится сомневаться, что продолжение самой Gears of War будет обязательно...

+++

Сегодня уже никому не придет в голову называть Epic Games студией одной игры. Тем более что кроме трех частей Gears of War компания за последние годы выпустила еще несколько отличных игр, и сегодня ее позиции крепки как никогда, а будущее видится исключительно в светлых тонах. И даже к лучшему, что в этом будущем пока не видно ничего конкретного, — раз речь идет об Epic, любой сюрприз, скорее всего, будет приятным. +



ingamba

СВЕЖИЕ
ОБНОВЛЕНИЯ

КУЛЬТОВАЯ
MMORPG

НОВЫЙ
ИГРОВОЙ МИР



Легенда возродилась!

На правах рекламы

6-го октября состоялось открытие нового мира Phoenix в 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.

Бродячие 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



Владимир Крошили

Кладбище русских игр

Отечественные проекты конца девяностых, так и не увидевшие свет

В «Игромании» №5/152 мы устраивали необычную экскурсию по кладбищу, на котором захоронены не дожившие до релиза компьютерные игры российских разработчиков, анонсированные в начале девяностых годов. Сегодня мы вспоминаем о проектах, создававшихся во второй половине прошлого десятилетия — и тоже по разным причинам не добравшихся до прилавков

О, где же ты, Всеслав?

«Всеслав Чародей»

Жанр: смесь стратегии и RPG

Разработчик: Snowball Interactive

Издатель: 1С

Анонс: 1997 год

Хорошая хозяйка обычно подает свое лучшее блюдо в конце ужина. Мы же не будем тянуть время и начнем прямо с десерта: первой в нашем списке идет самая ожидаемая российская игра всех времен — «Всеслав Чародей».

Осенью 1996 года «1С» и Snowball Interactive разрабаты-

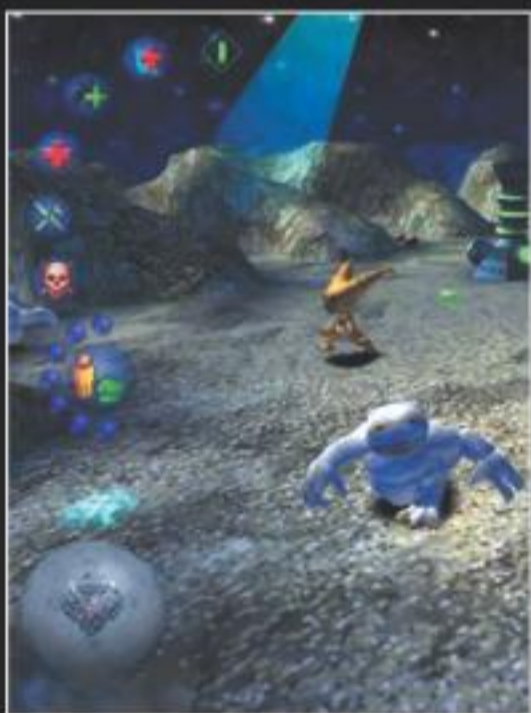
вали два проекта, события которых разворачивались в похожих фэнтезийных древнеславянских мирах. Компания Александра Никитина трудилась над RPG под названием «Князь: Амулет дракона», позже переименованной в «Князь: Легенды лесной страны», а команда Сергея Климова — над стратегией

«Всеслав Чародей» (кстати, за время разработки главный отечественный долгожитель несколько раз менял название: тут вам и «Всеслав Чародей: Клан Драгомира», и просто «Всеслав» и «Всеслав: Долина», плюс три варианта названия для западного рынка — Warlord Vseslav, Fatherdale и Fatherdale: The Guardians of Asgard).

«1С» и Snowball Interactive придумали для своих проектов единую вселенную, «Летопись времен», и планировали выпустить целую серию игр, рассказывающих о разных этапах развития виртуального мира.

Завязка была такая. Давным-давно, во времена Титанов, кузнецы изготовили несколько магических предметов,





изнанку **Creatures**, в который милые зверушки кромсают друг друга на мелкие кусочки. Каждое существо имеет определенный набор физиологических потребностей и обладает неплохой памятью. Например, опытный юнит без проблем найдет оптимальную дорогу к цели, а «зеленый» будет кружить петлями.

Авторы игры принципиально не использовали цифры для описания характеристик юнита — все можно было понять по его поведению: насколько быстро он бежит, метко стреляет, хорошо ориентируется на местности и

так далее. Причем все выученные умения зверушки передавали своим потомкам по наследству. Игрок, словно селекционер, выводил идеальную породу. Планировалось даже организовать специальную сетевую службу, которая бы помогала игрокам из различных уголков мира сравнивать и обмениваться своими питомцами, — но, опять-таки, не срослось.

Почему ждали: выращиваем идеальных бойцовских зверушек за десять лет до появления Spore.

|||||| 8/10

Парень с нашего района

«Вне закона»/ **Project Overdrive**

Жанр: экшен

Разработчик: Vistage

Издатель: Buka Entertainment

Анонс: 1999 год

Молодой человек спортивного телосложения только что вышел из тюрьмы и теперь стоит посреди города. Вокруг — дома и дороги. Шурша шинами по асфальту, туда-сюда снуют стайки автомобилей. Остановившиеся на тротуаре пешеходы ждут, когда загорится зеленый сигнал светофора. В кармане у нашего героя жалкие двадцать долларов, и он не знает, как жить дальше: податься к местным бандитам или устроиться водителем такси. Знакомая картина? Совершенно верно: примерно так начиналась **Grand Theft Auto 3**. На самом же деле мы описали сюжетную завязку отечественной игры «**Все закона**» (также известна под названием **Project Overdrive**).

Совпадений с серией **Grand Theft Auto** настолько много, что просто диву даешься. Тут вам и разборки с несколькими преступными группировками, и в меру реалистичные гонки,

и походы по барам и магазинам, и любовные отношения. Ни о каком плагиате не может быть и речи. **Project Overdrive** анонсировали весной 1999 года, задолго до выхода **Grand Theft Auto 3**. В сентябре 2000 года игру показали на лондонской выставке ECTS. Buka провела шесть десятков встреч с зарубежными издателями. Казалось бы, все шло по плану. Но вдруг в январе 2001 года вышел пресс-релиз, в котором говорилось, что издательство сворачивает все работы над **Project Overdrive**, поскольку считает целесообразным сосредоточиться на более перспективных проектах «**Код доступа: РАЙ**», «**Талисман**» и «**Заклятие**».

Почему ждали: российский экшен на колесах, анонсированный задолго до появления **Grand Theft Auto 3**.

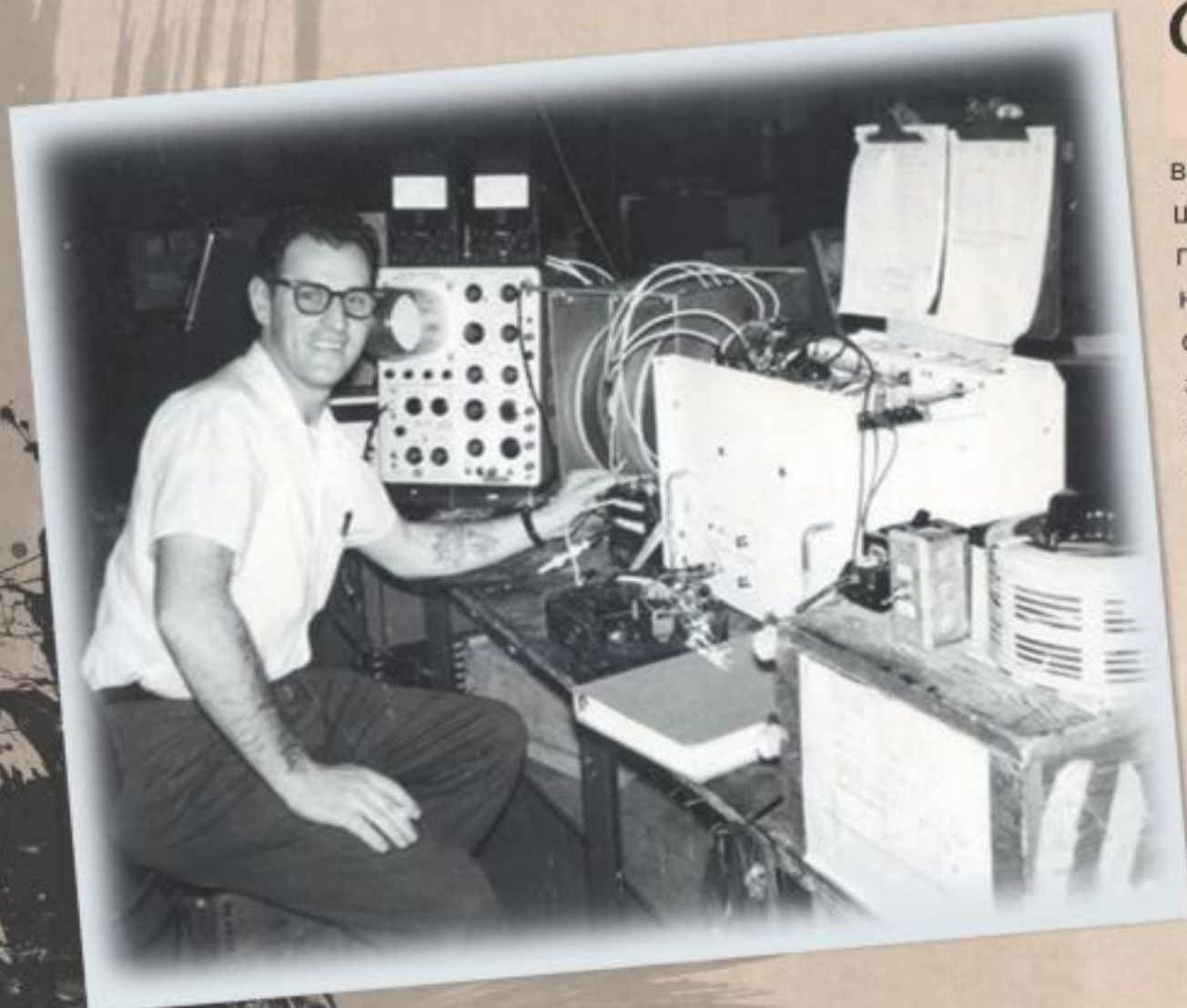
|||||| 8/10



Чернильные сердца

История технологий печати – от ромашек до 3D-моделей

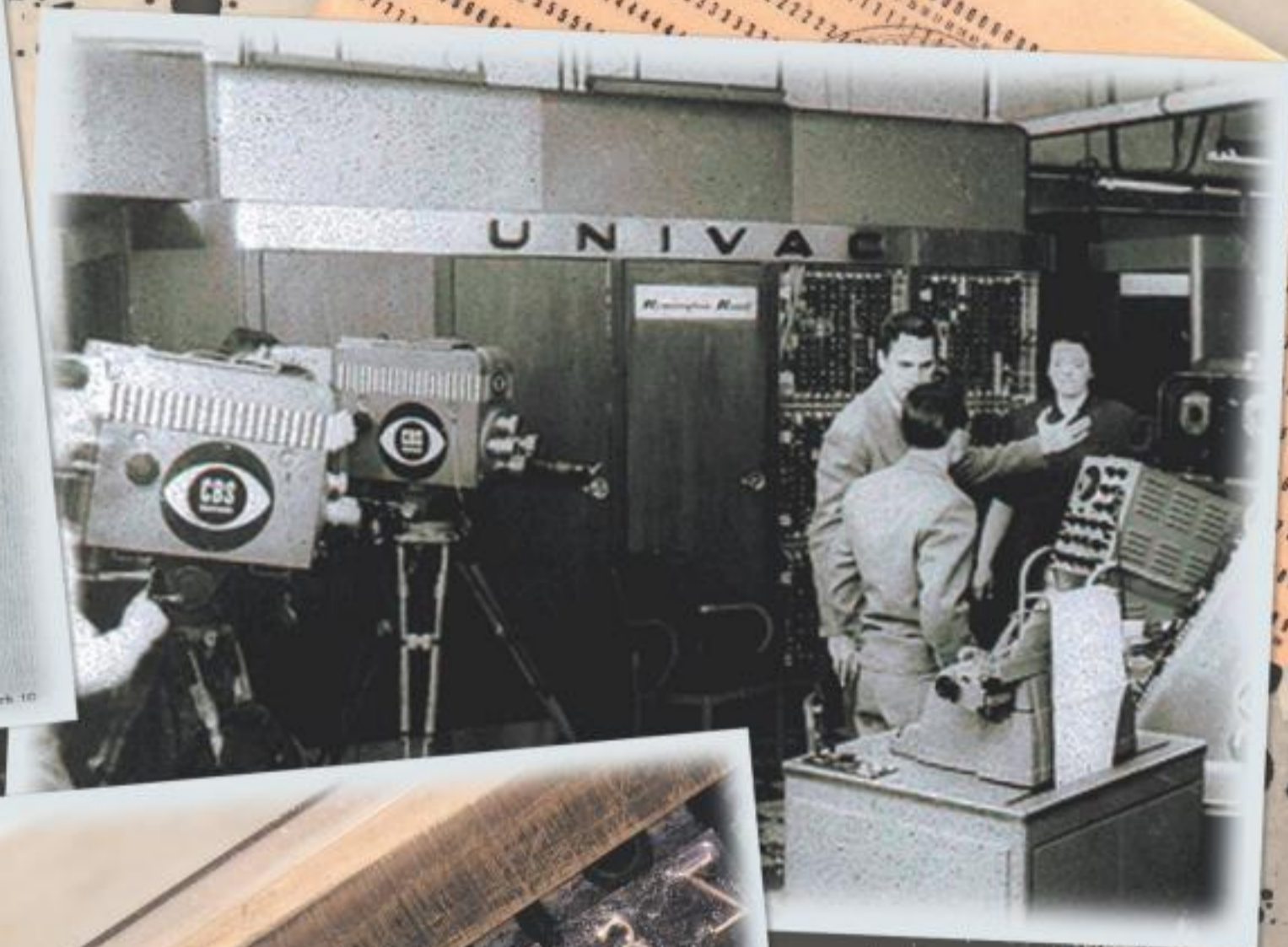
Человечество придумало принтер не вчера и даже не позавчера — он появился раньше системного блока, монитора и мышки. По-хорошему, ровесником ему может считаться разве что клавиатура: основные устройства ввода и вывода придумали одновременно. За свою долгую жизнь принтер, конечно, познал все прелести эволюции и пережил не одну революцию. «Игромания» спросила экспертов, покопалась в анналах истории и спешит рассказать о технологиях современной печати и о том, что пьезоэлектрический принтер может запечатать футбольное поле футбольными мячами всего за секунду, а ксерокс был изобретен раньше водородной бомбы



История принтеров началась с появления первых вычислительных машин, когда в пятидесятых годах прошлого века возникла необходимость как-то сохранять полученные результаты вычислений. Для этого специально обученные люди сидели за печатными машинками и печатали получаемую информацию — целый рабочий день, с девяти до шести.

Конечно, через некоторое время этим людям печатать надоело, и им пришла идея подключить печатные машинки к компьютеру. Поэтому в 1953 году на свет появилось

первое печатающее устройство для компьютера, **UNIVAC** (Universal Automatic Computer), созданное корпорацией **Remington Rand**. Коммерческие образцы новинки, получившие название **UNIPRINTER**, способны были печатать без малого 78 000 знаков в минуту (600 строк по 130 знаков на строку). Этот монстр от науки, правда, не сильно отличался от обычной печатной машинки: внутри принтера был все тот же «машинный» набор лапок с выгравированными на них буквами. Только раньше, при «ручной» печати, чтобы лапка ударила по красящей ленте и оставила на листе отпечаток буквы, нужен был человек, нажимающий на кнопку, — а теперь достаточно было простого сигнала от компьютера.



Правда, принтер все-таки не был точной копией старых машинок. Вместо рядов букв внутри у него был круглый диск, очень похожий на ромашку, на конце «лепестков» которой были нанесены символы. Диск этот вращался вокруг своей оси параллельно бумаге, поэтому двигать ее механически было уже не нужно. Ударный механизм бил по лепестку, он, в свою очередь, по бумаге, и в итоге получались целые строки текста, пробитые через «копирку». Заменяв диск с символами, можно было получить другой шрифт, а вставив ленту другого, не черного цвета — цветной отпечаток. Из-за специфической конструкции такие устройства стали называть лепестковыми

(иногда — «ромашковыми») принтерами.

Тем временем компания IBM представила миру свой первый принтер.

Ранние модели принтеров появляются в офисах голубого гиганта с середины пятидесятых, но оказываются слишком ненадежными и до массового производства не доходят. Но в октябре 1959-го, через год после того, как подразделение, отвечающее за разработку электрических пишущих машинок, отмечает двадцатипятилетие, IBM выпускает свой первый коммерческий принтер, **IBM 1403**. Он становится самым быстрым принтером — по заявлению IBM, устройство работает в четыре раза шуст-

рее конкурентов и «открывает новую эру высокоскоростной многотиражной печати».

Механизм работы IBM 1403 несколько отличался от остальных моделей принтеров, существовавших в то время. Да, тут тоже был свой набор «лапок» с символами, но располагались они не как раньше, ромашкой, а в один ряд. И каждая из них имела свой собственный ударный механизм. Такой принтер мог печатать до 184 800 знаков в минуту (1400 строк в минуту по 132 знака на строку) — это примерно 23 страницы в минуту! Две с половиной секунды на страницу! Почти как современные лазерные монохромные принтеры!

Кстати, IBM 1403 имел одну забавную особенность — при печати разных символов он издавал звуки разной тональности. И инженеры развлекались тем, что, подбирая и распечатывая определенные сочетания букв, заставляли принтер играть разные мелодии.

Однако при всем качестве и скорости работы лепестковые принтеры были весьма далеки от совершенства: они не могли печатать графику, обладали весьма ограниченным набором символов, сильно шумели... и часто ломались. Чем всю жизнь печатать на «ромашках», производители принтеров с удвоенным энтузиазмом бросились осваивать новые принтеры — матричные.



Спорт — двигатель прогресса

История появления первого матричного принтера тесно связана со спортом. Дело в том, что на проходивших в Токио в 1964 году Олимпийских играх официальным хронометристом была корпорация **Seiko Group** (будущая компания **Epson**), известная в то время как производитель часовых механизмов. Так вот, для оснащения судейских постов специалисты Seiko Group изготовили специальные хронометры, совмещенные с печатающим механизмом. Это позволяло не только фиксировать результаты соревнований, но и тут же выводить их на печать, не привлекая к процессу лишних сотрудников.

Изображение в устройстве формировалось печатающей головкой, которая состояла из набора иглонок, приводимых в действие электромагнитами. Головка двигалась вдоль листа строка за строкой, иглолки, нужные для печати символа, выдвигались вперед и ударяли по бумаге через красящую ленту — в итоге получалось точечное изображение. У токийской разработки Seiko Group было всего 9 иглонок в головке, впоследствии же стали выпускаться модели с 12, 14, 18 и даже с 24 иглами. От количества, понятное дело, зависели и скорость, и качество работы — ведь чем больше иглонок, тем больше точек

получается на бумаге и тем более четкие и сложные символы можно с их помощью печатать. Такой тип принтеров назывался SIDM (Serial Impact Dot Matrix — последовательные ударно-матричные принтеры).

Несмотря на то, что разработка и производство печатающих устройств для Seiko Group было направлением абсолютно новым, руководство сумело оценить потенциал компактных принтеров. Сразу после Олимпийских игр Seiko занялась созданием миниатюрного — по тем временам — печатающего устройства. Прошло четыре года, и на свет появился **EP-101** (EP — Electronic Printer; отсюда, кстати, и название компании: **EPSON** — SON of Electronic Printer, «сын электронного принтера»). Массовое производство этой модели началось в 1968 году. Тогда EP-101 был самым маленьким и легким в мире — он весил всего 2,5 кг. Принтеры других компаний в шестидесятые годы весили не меньше 25 кг. Кроме того, новая конструкция делала EP-101 куда более надежным, чем его лепестковые предки, а благодаря двухцветной черно-красной красящей ленте он мог печатать цветные картинки.

Убедившись в успехе EP-101, Seiko Group стала заниматься разработкой новых, еще более совершенных принтеров. Так, компактный принтер **MX-80**, выпущенный в 1980 году, впервые

позиционировался как принтер «для компьютера» и весил уже 2 кг. Этот принтер был очень удобен для работы в офисе: имел безотказный и долговечный механизм и обеспечивал довольно экономичную печать.

Матричные принтеры используются и по сей день по многим причинам: это по-прежнему самая экономичная, самая неприхотливая в работе и самая надежная технология печати: получаемые распечатки стоят копейки, так как используется более дешевая фальцованная или рулонная бумага (ее, в отличие от обычных листов, можно нарезать кусками необходимой длины). Матричные принтеры могут работать в разных условиях, не боясь ни пыли, ни перепада температур, ни влажности. Кроме того, это единственная технология, с помощью которой можно печатать «под копирку» (такая печать актуальна для финансовых документов, бланков, билетов и пр.).

В семидесятых основными недостатками матричных принтеров оставались монохромность, невысокое качество печати графики и высокий уровень шума — что подталкивало производителей к изобретению новых способов печати.

Теплая печать

Задолго до того, как IBM начала печатать «ромашками», а Seiko Group — замерять своими

чудо-принтерами скорость бега олимпийских чемпионов, американский физик Честер Карлсон пытался продать свое изобретение, электрографический принтер, хотя бы одной из местных компаний-производителей. Компании покупать технологию отказывались: ссылались на то, что принтеры Карлсона пачкают бумагу, да и вообще человек куда лучше справляется с задачей копирования информации. Ну и устройство у такого аппарата больно сложное — денег на производство уходит прорва...

Что ж, по крайней мере в одном они были правы: по сравнению с «ромашками» и «матрицами» принтер Карлсона был настоящим произведением технического искусства. В его основу лег принцип электростатики: на фотобарабан, покрытый светочувствительным слоем (простая алюминиевая трубка), наносился отрицательный статический заряд. Затем по этому барабану проходил специальный лазер — и в том месте, где нужно что-то напечатать, снимал заряд. Потом на барабан наносились специальные сухие чернила из полимеров, смол, металлической стружки и угольной пыли. Чернила были заряжены отрицательно, поэтому прилипали ровно к тем местам, которые очистил лазер. Потом все это нагревалось и прокатывалось по листу бумаги, оставляя на нем отпечаток. После этого бумага попадала в печку,

IBM 1401 - BEFEHLSLISTE

Befehl		Adress-Register		Operandszeiten		Bedeutung	Erläuterung	Wortmarken
O.P.	Adresse	A	B	in $\mu\text{sek} = T(S-\dots)$				
Schlüssel	A/T	B	d	A	B			
Logische Operationen								
B	III					Verzweigen	$I \rightarrow [I\text{-Adress-Register}]$	
B	III		d1	B-I	d1v	Prüfen und Verzweigen	Wenn Bedingung erfüllt, dann $I \rightarrow [I\text{-Adress-Register}]$	
B	III	BBB	d2	B-I	B-I	Prüfen Zeichen und Verzweigen	Wenn $(B) = d2$, dann $I \rightarrow [I\text{-Adress-Register}]$	Ein-Zeichen-Operation. Sprünge nicht auf WM.
V	III	BBB	d3	B-I	B-I	Prüfen Zonung oder Wortmarken und Verzweigen	Wenn $(B) = d3$, dann $I \rightarrow [I\text{-Adress-Register}]$	
Verschiedene Operationen								
C	AAA	BBB		A-LA	B-LB	Vergleichen	(B) wird verglichen mit (A)	WM in B besetzt. Zonung. Wenn A < B, dann Befehlsregister ergibt. A bedingt keine WM.
E	AAA	BBB		A-LA	B-LB	Übertragen zum Drucken	$(A) \rightarrow (B)$ unter Beachtung der Regeln für das Übertragen zum Drucken	Die in B besetzte WM besetzt Operanz. WM in A nur wenn A < Grundteil von B ist.
F	(III)		d4	dpp	dpp	Formulärverschiebung (und Verzweigen)	Formulärverschiebung entsprechend d4	Diese Befehle sind nicht von WM abhängig
K	(III)		d5	dpp	dpp	Ablageformierung (und Verzweigen)	LA-Ablageform entsprechend d5	
N			Ap	Bp	Bp	Keine Operation	Keine Operation	
I	AAA			A	A00-I	Löschen	Löschen von AAA bis A00 (einschl. WM)	Diese Befehle sind nicht von WM abhängig
I	III	BBB				Löschen und Verzweigen	Löschen von BBB bis B00	
.	(III)			Ap	Bp	Wart	Wart	

Ergänzungszeichen d1 (für B-I)

S = unbedingte Verzweigung	A = Umschalten A ein	B = Umschalten B ein
W = Lückend-Kanal	B = Umschalten B ein	S = Sprünge-Feld
W = Lückend-Kanal	C = Umschalten C ein	+ = Drucken-Feld
I = B > A	D = Umschalten D ein	Z = Überlauf
S = B > A	E = Umschalten E ein	% = Ausgabe-Feld
T = B < A	F = Umschalten F ein	
U = B > A	G = Umschalten G ein	

- 6) Zehnerstelle des Quotienten. Wenn Divisor = 0, B-Adress-Register = Einzelstelle Divisor minus Länge Dividenden-Quotienten-Feld
- 7) Eine Nullsummenrückung = B-LB, mit Nullsummenrückung = Kontrollauslauf + T
- 8) Regeln für das Übertragen zum Drucken:
 - Regel 1: Leere Zeichen sind zugelassen. Folgende Zeichen haben besondere Bedeutung:
 - a: Wird durch das Zeichen in A-Feld ersetzt.
 - d: Wie „d“. Außerdem Nullsummenrückung bis zur Null (einschl.).
 - l: Bleibt im Grundteil erhalten. Bei Nullsummenrückung nur wenn mindestens eine gebrochene Ziffer links des Punktes bzw. Kommas steht.
 - o: Bleibt erhalten, wenn A-Feld negativ. Im Grundteil von Verzweichen unzulässig.
 - w: Wie CR.
 - z: Bewirkt Zeichenumkehr.
 - %: Zum Formzeichnen am Seitenanfang.
 - §: Bleibt erhalten.
 - Regel 2: WM in B besetzt Übertragung.
 - Regel 3: Nach dem Lesen einer WM in A-Feld werden Kommas in B-Feld durch Leerzeichen ersetzt.
 - Regel 4: Grundteil des Kontrollwortes (Beginn am weitesten rechts stehendes Leer- oder Nullzeichen in B-Feld. Ende = wenn WM in A-Feld gelesen wird. Rest = Erweiterungszeit).
 - Regel 5: Wenn A-Feld positiv, Ersetzung von CR- und Mauszeichen in Erweiterungszeit durch Leerzeichen.
 - Regel 6: Unterdrückung unerwünschten Nullen links von gültigen Zeichen in B-Feld.
 - Regel 7: Nach dem Lesen einer WM in B-Feld werden mehr von A nach B übertragen. Das Daranfeld kann weniger, sollte aber nicht mehr Stellen umfassen als die Zahl der Leerzeichen und Nullen im Grundteil des Kontrollwortes.
- 9) Wenn Zeichen ohne WM auf den „N“ folgen, werden diese in das A- und B-Adress-Register eingelesen.
- 10) Nur wenn der Schalter „Eingang/Fehlerung“ auf „Aus“ steht.
- 11) Nur wenn der Schalter „Rechner-Feld-Stop“ (Hilfssteuerung) auf „Aus“ steht.
- 12) Bedingungen werden durch den jeweiligen Verzweigungsbeefehl gesteuert.

Indexregister	Adresse	Zonung	Zeitbedarf
1	067 - 089	A-Zonung	an der Zehnerstelle der zu Indexregister Adresse für die Befehlszeit werden 36,1 μsek benötigt
2	090 - 096	B-Zonung	
3	097 - 099	AB-Zonung	

IBM 1401-Zeichen-Code

SA	0000	0001	0010	0011	0100	0101	0110	0111	1000	1001	1010	1011	1100	1101	1110	1111	Leertaste	Belegungscode
00	Blank	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	⊕	⊙	⊖	⊗	⊘	Blank	0000
01	/	!	@"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	:	Blank	0001
10	-	_	~	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	Blank	0010
11	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	Blank	0011

Ergänzungszeichen d2 (für B-I)

T = Wortmarke	S = Sprünge-Feld	Z = Überlauf
E = keine Zonung	D = Umschalten D ein	% = Ausgabe-Feld
B = Zon-Zone (AB-Bits)	E = Umschalten E ein	
K = Zon-Zone (B-Bits)	F = Umschalten F ein	
S = Null-Zone (A-Bits)	G = Umschalten G ein	
3 = Wortmarke oder keine Zonung		
C = Wortmarke oder Zon-Zone (AB-Bits)		
L = Wortmarke oder Zon-Zone (B-Bits)		
T = Wortmarke oder Null-Zone (A-Bits)		

Symbolcode: Blank = 0, Sprünge-Feld = 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0, ⊕, ⊙, ⊖, ⊗, ⊘, Blank, 0000, 0001, 0010, 0011, 0100, 0101, 0110, 0111, 1000, 1001, 1010, 1011, 1100, 1101, 1110, 1111, Leertaste, Belegungscode.

где чернила «прикипали» к ее поверхности так, что водой, например, смыть изображение было уже нельзя.

Изобретение Карлсона выводило печать на новый уровень: отсутствие игловок и прочих твердых печатающих элементов позволяло увеличивать разрешение изображения, не затормаживая при этом печать. Именно этот факт и привлек в 1944 году внимание исследователей организации **Battelle Memorial Institute**, расположенной в штате Огайо. Там Карлсону предложили усовершенствовать технологию электрографической печати и даже выделили под это лабораторию. Ну а еще через несколько лет лицензию на разработку купила фирма **Haloid Company**. Руководство компании посчитало термин «электрофотография» слишком заумным, пугающим покупателя. Был приглашен филолог, который придумал новый термин — «ксерография» (появившийся от слияния греческих слов «xeros» (сухое) и «graphein» (письмо)). Чуть позже Карлсон сам сократил его до всем знакомого слова «ксе-

рокс». Первый ксерокс появился в продаже в 1948 году. Через тринадцать лет Haloid провела ребрендинг и сменила название на **Xerox Corporation**.

На основе изобретения Карлсона были созданы не только копировальные автоматы, но и лазерные принтеры. Один из сотрудников Херога, Гэри Старкверзер, однажды предложил использовать технологию Карлсона для создания «самостоятельно печатающего устройства». Идея всем понравилась, и в 1969 году началась разработка первого лазерного принтера. Времени на это ушло довольно много — устройство появилось только в ноябре 1977 года, и называлась первая серийная модель **Xerox 9700**. А годом ранее, в 1976-м, вышел лазерный принтер **IBM 3800**.

В мае 1981 года Xerox сделала на основе самых новаторских разработок того времени компьютер **Star 8010**. Весь комплект стоил всего \$16 тысяч против обычных ста и был, по сути, настоящей домашней типографией. Star 8010 представлял собой лазерный принтер с текстовым, графическим и ком-

бинированным (для совмещения текста и графики) редактором.

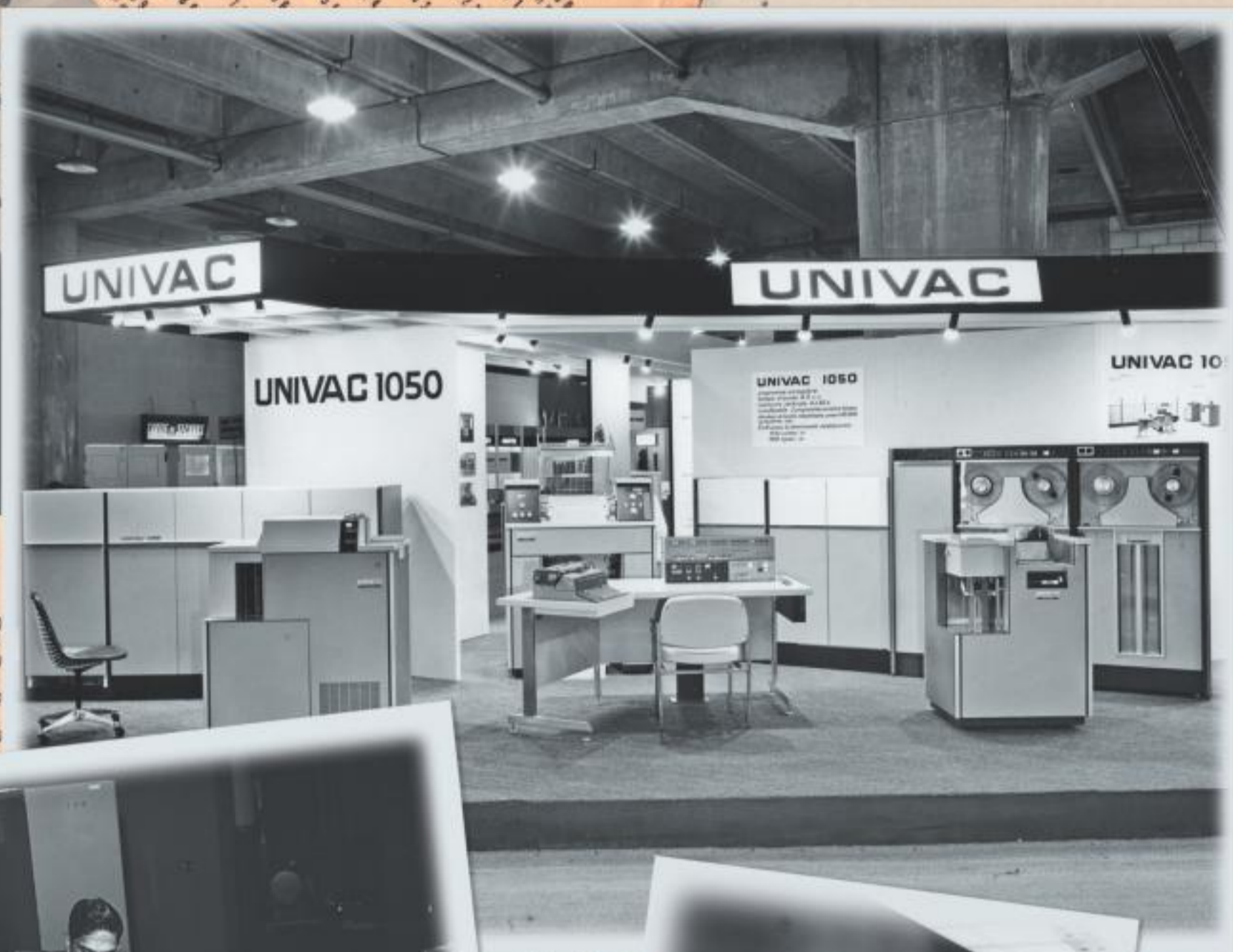
В 1984 году **Hewlett-Packard** выпустила принтер LaserJet с разрешением 300 dpi (близким к современному), который стоил \$3500. В тот же год **Apple** поставила опытные образцы своих принтеров **LaserWriter** и **LaserWriter Plus** компаниям Lotus Development, Microsoft и Aldus, а в 1985-1986 годах и LaserWriter, и LaserWriter Plus уже появились в продаже.

В девяностых цена на лазерные Hewlett-Packard (**LaserJet IIP**) опустилась ниже важной

психологической отметки в \$1000. А в 1993-м та же HP начала продажи по-настоящему народного лазерного принтера **LaserJet 4L**, который, помимо невысокой цены, имел еще и разрешение 600 dpi. Правда, в конце того же года компания **Lexmark** подвинула HP на рынке лазерных принтеров, выпустив устройства серии **Optra** с вдвое большим разрешением, — но перебить по цене HP ей все же не удалось.

В 1993-м на свет появились цветные лазерные принтеры. Первой ласточкой был аппарат компании **QMS** — **ColorScript**





Laser 1000. Цена его составляла баснословные \$12 500. Два года спустя в продаже появилась альтернатива от **Apple** — цветной лазерный принтер **Color Laser Printer 12/600PS** за \$7000.

При печати на ColorScript Laser 1000 «цветность» изображения достигалась за счет нанесения на барабан всех цветов по очереди (то есть изображение формировалось на барабане). На Color Laser Printer 12/600PS же печать просто происходила в четыре прохода — по одному для черного, голубого, пурпурного и желтого цветов (то есть изображение формировалось на бумаге).

К сожалению, как ни стараются производители, лазерная цветная печать до сих пор сильно уступает по качеству струйной и сублимационной. Многие компании стремятся усовершенствовать технологию, сокращая время печати, повышая качество изображения и разрешение печати.

С миру по капле

Идея струйного принтера — тоже сто лет в обед. Еще в XIX веке лауреат Нобелевской премии по физике лорд Рейли изучал распад струи жидкости и формирование капель. На основе его исследований в пятидесятых годах XX века в лабораториях компании **Siemens** создали технологию струйной печати.

Струйные принтеры, как и матричные, формируют изображение из точек. Только если в матричных принтерах через красящую ленту бьют специальные иголки, то в струйных такие иголки просто «плюются» жидкими чернилами на бумагу. Чаще всего чернила содержатся в картриджах, а печатающие головки являются частью самого принтера, но у принтеров Hewlett-Packard и Lexmark, например, картриджи с этими чернилами бывают со встроенной печатающей головкой.

В струйных принтерах чаще всего применяется два метода печати — пьезоэлектрический и газовых пузырьков.

Компания Epson использует пьезоэлектрический метод. В сопло принтера устанавливают плоский пьезокристалл, который, если подать на него электричество, выгибается, создавая тем самым давление и буквально выталкивая на бумагу капельку чернил. Пьезоэлектрическая технология позволяет печатать с разрешением до 5760 dpi, а минимальный размер капли составляет 1,5 pl (полтора пиколитра). Насколько это мало — полтора пиколитра? Капля такого размера на фотографии 13x9 — это все равно что контактная линза на футбольном поле. А если бы капля в 1,5 pl равнялась мячу, то принтеру понадобилась бы всего одна секунда, чтобы запечатать футбольное поле мячами.

Компании Canon, Hewlett-Packard и Lexmark используют метод газовых пузырьков **Bubble-Jet**. Тут вместо пьезокристалла ставится термоэлемент, который

разогревает чернила в сопле до температуры в 500 градусов, чтобы получались газовые пузырьки, выталкивающие на бумагу краску (так она быстрее застывает, и лист, напечатанный таким способом, можно трогать руками, как только он вылезет из принтера).

Первым был придуман пьезоэлектрический метод печати. Случилось это еще в середине 60-х, но дальше теории дело долго не шло — первые реально работающие системы струйной печати появились только в начале 70-х годов.

Цветная струйная печать была придумана в начале 90-х годов. Изобретателем ее признана компания Hewlett-Packard, которой удалось получить патент раньше, чем Epson. Именно в HP догадались смешивать три цвета (голубой, пурпурный и желтый) друг с другом, получая таким образом любой оттенок. Однако в реальности первыми появились все же струйные принтеры серии **Stylus Color** от Epson, а цветные модели HP вышли лишь два года спустя.

В конце 90-х цветные струйники прочно обосновались на рын-

Кровь изображения

О чернилах — разговор особый. На первый взгляд принтерные чернила всего лишь подкрашенная вода, но на самом деле это довольно сложная по химическому составу жидкость: соразтворители, разномастные красящие и поверхностно-активные вещества, полимеры, увлажнители, консерванты, стабилизаторы и даже добавки, снижающие образование морщинок на бумаге... В общем, целый бульон химически активных веществ.

Важную роль в процессе струйной печати играет вода — без нее не было бы ни паров краски, ни капель. Соразтворитель, взаимодействующий с водой, нужен для того, чтобы красители в чернилах не меняли консистенцию, не сбивались в комочки и не расслаивались на фракции. Поверхностно-активные вещества управляют силой поверхностного натяжения и процессом формирования чернильных капель на бумаге — именно от них зависит, какой получится размер у капли. Связующие полимеры отвечают за сцепление краски с бумагой, специальный увлажнитель уменьшает количество пара в соплах, а обычные консерванты убивают микроорганизмы, живущие в чернилах.

Но все-таки основным компонентом остается красящее вещество — ведь без него невозможно ничего напечатать. Принтерная краска бывает двух типов: либо краситель (водорастворимые чернила), либо пигмент.

В первом случае чернила представляют собой натуральный раствор — частицы красителя столь малы (не больше 2 нанометров), что легко проникают даже в глубинные слои бумаги и надежно там закрепляются. Говоря языком человеческим, такая краска отлично впитывается. Поэтому, если интенсивность цветов и точная цветопередача важнее долговечности отпечатка, используют обычно чернила на красителях. Для этих чернил, правда, рекомендуется брать плотную бумагу или фотобумагу — в тонкий лист чернила могут впитаться слишком глубоко и, например, будут просвечивать с обратной стороны.

Чернила другого типа — на основе пигмента — это уже не раствор, а взвесь (такая штука получается, к примеру, если крошить в стакан с водой мела, а потом хорошенько перемешать). Частицы красящего пигмента в такой краске куда крупнее, достигают порой размера в 50-150 нм и поэтому в воде толком не растворяются. В итоге красящие частицы не впитываются в лист, а закрепляются на его поверхности. Это дает более четкое и контрастное изображение и более глубокий черный цвет, а отпечатки даже на обычной офисной бумаге получаются очень стойкими к выцветанию и воздействию воды. Поэтому на современных струйных принтерах с пигментными чернилами можно печатать четкие стойкие тексты, которые, например, не размазываются при выделении маркером. Здесь нужно отметить, что только принтеры и МФУ на пьезоэлектрической технологии могут использовать пигментные чернила всех цветов, так как цветной пигмент не переносит нагревания, происходящего в термоструйных устройствах.

ке: большая часть людей предпочитала распечатывать свои фотоальбомы именно на них. Лазерники покупались в основном организациями, которым нужно было печатать много текста (себестоимость одного листа, напечатанного лазерным принтером, была в несколько раз ниже). Профессиональные же фотолaborатории отдавали предпочтение струйным пьезоэлектрическим принтерам. Сегодня ситуация остается похожей, хотя струйная печать активно проникает в офисы: в 2000-х многие производители представили струйные принтеры, не уступающие по скорости и себестоимости печати лазерным.

Миллионы оттенков

В начале 2000 годов в магазинах появился принципиально новый вид принтеров — принтеры сублимационные. От своих предшественников они отличались скромными размерами и высоким качеством печати. Правда, и стоили они соответственно: само устройство — тысяч пятнадцать, каждый отпечаток — минимум тридцать рублей.

Термосублимация (она же возгонка) — это технология быстрого нагрева красителя. Краска в

печатающей камере нагревается так быстро, что превращается в пар, минуя жидкую стадию, — и уже как пар ложится на бумагу. Благодаря очень маленькому расстоянию между печатающей головкой и носителем все точки стабильно позиционируются и получаются очень маленькими. Температура краски в процессе печати очень высокая, поэтому частицы плотно загоняются в поры бумаги и крепко там сидят — бумага буквально пропитывается краской.

При печати фотография прогоняется в принтере туда-сюда несколько раз: сначала она выходит полностью желтой, потом добавляется красный цвет, потом — синий (в этот момент фотография уже выглядит полноценной), а после принтер наносит поверх отпечатка специальный закрепляющий слой, забивающий все поры бумаги. Благодаря ему кадры не тускнеют в течение ста лет, не текут от брызг и практически не пачкаются. У некоторых принтеров этот слой не только защищает, но еще и проявляет изображение: краски становятся более яркими, а цвета — глубокими.

Краска в сублимационных принтерах хранится не в картриджах — она нанесена на специаль-





ную пленку. У первых моделей эта пленка была разделена на несколько частей, каждая из которых была окрашена в свой цвет, но с недавних пор производители предпочитают использовать многоцветные пленки, на которые краски наносятся слоями, по очереди, — а потом так же, по очереди, сжигаются. Правда, технология изготовления таких пленок очень дорога, поэтому печатающий картридж для сублимационного принтера делают очень маленьким — ровно на отпечаток 10x15. Да и сама пленка получается одноразовой: повторно использовать ее нельзя, а всего «кадров» на один рулон помещается не больше сорока. Так что счастливым обладателям сублимационного принтера приходится сто раз подумать, прежде чем отправлять что-нибудь на печать.

Самые популярные сублимационные принтеры делают сегодня компании **Sony** и **Canon**.

Трехмерная печать

Самый необычный вид принтеров (и в последние годы набирающий популярность) — трехмерный.

Такие устройства способны «печатать» объемные объекты из пластика, резины или силиконового ламината. Эти принтеры послойно создают — выращивают — твердый объект, но сами технологии производства могут быть разными.

Самая дешевая технология, но, увы, не самая качественная, — лазерная. Хороша она тем, что точность лазера достаточно высока для автоматической работы системы, а плоха тем, что инженерам приходится делать очень точные расчеты, чтобы лазер не выжег чего-нибудь лишнего. Несмотря на общее название, принципов работы у лазерных принтеров несколько. В одном случае ультрафиолетовый лазер засвечивает жидкий фотополимер через специальный фотошаблон, меняющийся от слоя к слою, — полимер затвердевает и превращается в достаточно прочный пластик. В другом случае лазер просто выжигает в пластине легкоплавного пластика слой за слоем контур будущей детали (подобный метод называется спеканием). В третьем случае деталь создается из большого количества слоев рабочего материала, каждый из которых

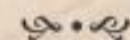
был прожжен отдельно. Слои постепенно накладываются друг на друга и склеиваются — такой метод называется ламинированием.

Струйная 3D-печать, хоть и стоит дороже, дает больше пространства для творчества. Струйными трехмерными принтерами чаще всего управляют вручную. Раздаточная головка выдавливает на охлаждаемую платформу-основу капли разогретого термопластика. Они быстро застывают и слипаются друг с другом, формируя слои будущего объекта, — получается натуральная лепка. Можно даже воспроизвести нужный цвет, если брать соединяющие вещества разного цвета.

Чаще всего 3D-принтеры применяют для прототипирования. Не так давно компания Porsche «вылепила» для своего автомобиля 911 GT1 трансмиссию из прозрачного пластика и изучала по ней ход масляных потоков. Ответ на логичный вопрос «Почему не сделать модель из металла?» прост — на это уйдет значительно больше времени.

Сначала по компьютерным лекалам придется изготовить форму, затем долго подбирать сплав и так далее. 3D-принтер позволяет создать работающую (пускай и не под полной нагрузкой) модель за считанные часы. Кроме того, она прозрачная.

На рынке профессиональных печатных устройств сейчас есть целая россыпь трехмерных принтеров, которые очень сильно различаются по функциональности и ценам. Маленькие компании обычно покупают монохромные принтеры за несколько десятков тысяч долларов. Дороже всего стоят производственно-ориентированные системы, способные «печатать» полностью цветные модели очень большого размера. Здесь цены значительно выше — сотни тысяч долларов.



За какие-то полвека принтеры прошли путь от механических печатных машинок до струйной технологии и термосублимации, научились тонко смешивать цвета, выверять размеры капель чернил до сотых долей миллиметра и даже перешли границу между плоскостью и объемом. И если принять во внимание темпы развития технологий, вполне можно предположить, что через пару лет вместо промышленных маляров-скалолазов по стенам многоэтажек будут деловито ползать скалолазы-принтеры. ●

Редакция благодарит за помощь в подготовке статьи специалистов компании **Epson**.

Принцип непрерывности

Принцип СНПЧ (система непрерывной подачи чернил) был придуман энтузиастами. Как утверждают производители принтеров, придуман от жадности, но мы склоняемся к мысли о том, что энтузиастам просто не давало покоя шило в известном месте.

Дело в том, что если делать все по правилам и пользоваться обычными картриджами, то реально одного из них хватит максимум на три часа непрерывной печати (и то если еще очень повезет) — емкость стандартного картриджа не превышает пары десятков миллилитров. А емкость среднестатистической СНПЧ — миллилитров 50-100, и она может печатать без остановки хоть целый день. Только вот все производители в один голос заявляют, что от такого использования принтеры портятся, — поэтому, если вы хотите экономить на чернилах, вам придется отказаться как от гарантии на сам принтер, так и от мечты о качественных и стойких фотографиях.

В чем же дело? В большинстве струйных принтеров в процессе прочистки печатающей головки, которая производится автоматически и регулярно, часть чернил высасывается из картриджа, чтобы на головке не оставалось засохшей пленки. Эти чернила потом «сплевываются» на специальный «памперс» — большой кусок прессованной ваты на дне принтера. От пользователя он скрыт печатающим механизмом, но если постараться, можно разглядеть кусочек — он виднеется где-то в районе парковки печатающей головки. Теоретически, если в «памперсе» будет слишком много чернил, они просто начнут вытекать на стол, и, чтобы этого не случилось, в каждом принтере есть еще и счетчик ко-

личества прочисток головок. Когда это количество переходит определенную черту, принтер начинает глосить, что пора обратиться в сервисный центр для замены «памперса».

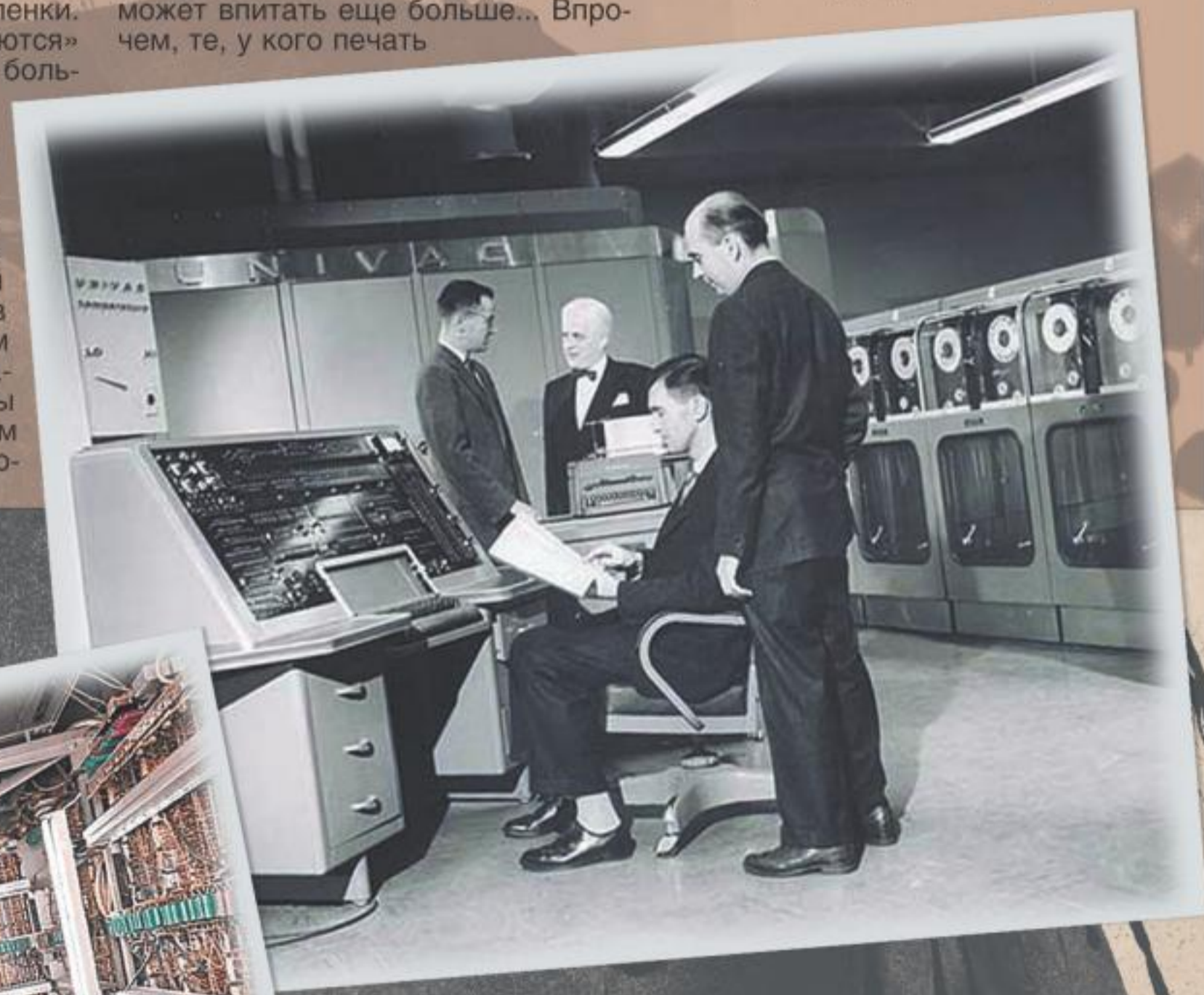
Любопытно, что, например, принтеры Epson делают различие для собственных картриджей и картриджей альтернативных производителей: чужие картриджи прочищаются примерно в 1,5-2 раза чаще, чем «родные». Якобы потому, что сохнут они быстрее. Разумеется, кончаются такие картриджи также быстрее оригинальных, и послушный владелец принтера вынужден либо чаще мотаться в сервисный центр, либо покупать только «все настоящее».

Тем временем практика эксплуатации СНПЧ показывает, что «памперс» может впитать гораздо больше чернил, чем думает счетчик: до того момента, когда весь ватный блок пропитается чернилами, можно успеть сбросить счетчик очистки 3-4 раза (а каждый раз — это поход в сервисный центр, вы помните?). Кроме того, если вы не владеете домашней типографией и печатаете меньше сотни листов каждый день, отработанные чернила в «памперсе» успевают еще и высохнуть, и он может впитать еще больше... Впрочем, те, у кого печатать

поставлена на поток, и вовсе с этими «памперсами» не заморачиваются — просто выводят сток чернил наружу, в тазик какой-нибудь, и все. В этом случае «памперс» может оставаться вообще девственно-белым, а обнуление счетчика прочисток делается с помощью специальной программки.

Некоторые проблемы с СНПЧ и вправду есть. Самая главная — это «сброс памперса», обнуление счетчика отработанных чернил. Но она далеко не единственная. По словам производителей, проблем еще как минимум три. Во-первых, вы рискуете просто лишиться принтера, потому как он выйдет из строя, а производитель, узнав, что вы использовали СНПЧ, моментально снимет гарантию. Во-вторых, вряд ли отпечатки получатся стойкими к влажности и свету. В-третьих, вы никогда не получите качества как в фотолаборатории — лишь условно цветные картинки.

Однако многие энтузиасты, скалькулировав стоимость принтера, стоимость расходников и стоимость СНПЧ, обычно приходят к мысли, что в разы дешевле каждый год менять принтер, чем каждый месяц — картриджи к нему.





МУДРАЯ КУЧА МУСОРА

Самое лучшее и самое худшее, что мы нашли в интернете за последний месяц

События

DO ME A GOOGLE

Поисковый сервис Google научился искать по картинкам и реагировать на голос

Уже давно Google умеет решать простые математические задачи, переводить унции в граммы, конвертировать валюты. А теперь, чтобы узнать желаемое, достаточно наклониться к микрофону и сказать, например, «шисот писят три доллара в рублях» — и готово!

Голосовой поиск Voice Search перешел на полноценные компьютеры после тщательного тестирования на смартфонах: технологии распознавания голосовых запросов хорошо зарекомендовали себя на рынке мобильных устройств. Для проверки новой функции достаточно установить браузер Chrome одной из последних версий (все необходимые алгоритмы и API уже встроены в программу) и перейти на сайт Google.com. А дальше — вводить запросы, не прикасаясь к клавиатуре. Разработчики утверждают, что Voice Search понимает 230 миллиардов комбинаций слов и устойчивых словосочетаний (хотя и работает пока только на английском языке).

Второе важное нововведение — поиск по картинкам, Search by Image, где в качестве поискового запроса используется изображение. Картинку можно загрузить прямо с компьютера или указать пря-



мую ссылку на сторонний сайт в интернете — совсем как в TinEye или подобных сервисах. Новая функция позволяет быстро узнать точное название какого-нибудь известного здания или имя публичного человека. Мы проверили ее на примере Нижегородского кремля — движок правильно определил изображение и показал, на каких сайтах можно найти желаемую информацию. Поиск по картинкам уже доступен в русской версии Google в любых браузерах.

Наконец, третья новинка — автоматическая подгрузка найденных страниц, Instant Pages. Благодаря ей браузер самостоятельно загружает контент сайтов, находящихся на первых местах в поисковой выдаче. В итоге переход занимает значительно меньше времени, ведь у браузера уже есть почти все нужные данные.

Игры

ПАПИНА СТОЛОВОКА 2

Papas Freezeria (ArmorGames.com/play/12067/papas-freezeria)

Несколько номеров тому назад мы рассказывали про красивую ресторанный игру **Papas Burgeria**, где новоявленный владелец небольшой столовой постигал науку приготовления бургеров. С тех пор герой бросил бизнес, уехал на тихий тропический островок и устроился работать в бар с молочными коктейлями, чтобы не напрягаться по пустякам и вести красивую жизнь. Но к острову прибыл круизный лайнер со всеми старыми клиентами — и отдохнуть снова не получится.

Идея игры достаточно проста, главное — разобраться в механике. К стойке заказов подходит клиент, заказывает составной молочный коктейль. У каждого — свои пристрастия. Кому-то нравится клубничный наполнитель, кто-то предпочитает шоколадный, кто-то хочет перемешать кусочки печенья, кто-то выбирает сложный топинг из нескольких слоев сиропа, орешков, печенья и вишенки. Процесс приготовления делится на несколько этапов: сначала вы заливаете половину стакана молоком и добавляете наполнители по вкусу заказчика, затем ставите стакан в один из четырех миксеров, где происходит смешивание. За миксерами нужно следить, потому что клиенты любят напитки разной степени смешанности. После того как основа готова, коктейль переходит к стойке с топингами — здесь уже нужно досконально идти по рецепту, чтобы коктейль полностью соответствовал требованию заказчика. Важно не торопиться и аккуратно расставлять украшения — вишенка посередине, печенье слева.

Бизнес будет прогрессировать, клиентов постепенно станет больше, темп заказов увеличится. Чтобы со всем этим справиться и не заставлять посетителей долго ждать, в кафе придется покупать различные гаджеты — ускорители миксеров, таймеры, расставлять столики с газетами и музыкальные автоматы. Ведь довольный клиент оставляет больше чаевых!





ЗАПЛАТЫ, ДРУЖОК

В PayPal хотели включить денежные переводы в Россию, но потом передумали

Сервис PayPal начал работать с Россией в 2006 году, но некоторые ограничения не позволяли воспользоваться всеми его возможностями на полную катушку. Так, отправить деньги можно было, а вот получить — нет (что лишало россиян возможности вести интернет-торговлю).

В августе на официальном сайте PayPal появилась новая тарифная таблица, куда внезапно для всех попали Россия и Украина. Русскоязычные поклонники электронной торговли было обрадовались, но счастье длилось недолго — уже через несколько дней представители PayPal сообщили, что обозначенные страны попали в список по ошибке. И мир снова погрузился во тьму.

Поясним масштаб трагедии. Сервис PayPal — это популярная за рубежом система электронных денежных переводов, и интересна она в первую очередь потому, что только через PayPal можно оплатить покупки на глобальном интернет-аукционе eBay. До появления платежного сервиса в России всем желающим закупиться приходилось долго хитрить с виртуальными сетями, совершать камлания или уговаривать иностранных знакомых покупать и пересылать вещи. К счастью, в 2006 году проблема испарилась — PayPal решил снимать деньги с российских аккаунтов. Но не переводить — поэтому продавать какие-либо товары, находясь в России, все еще невозможно. Именно поэтому новость о появлении России и Украины в списке стран, жителям которых разрешено принимать платежи, вызвала сильное бурление. Тем более что, судя по таблице, опубликованной на сайте PayPal, комиссия за подобные переводы составила бы от 0,4 до 4,9 процента от суммы платежа.



Творчество

КОТ ИЗ ХЛЕБА

Сказка о том, как идиотский котик набрал миллионы просмотров на YouTube

Мы долго сомневались, но все же решили рассказать про очередное YouTube-помешательство — странного рисованного котика Nyan Cat (YouTube.com/watch?v=QH2-TGUiWu4), который на момент написания этой заметки набрал более 36 миллионов просмотров на YouTube всего за несколько месяцев. Конечно, до клипов Lady GaGa ролику еще очень далеко, но, в отличие от экстравагантных видео современных поп-музыкантов, на кота не было потрачено ни цента.

И что самое интересное, в ролике нет абсолютно ничего. Ни сюжета, ни интересной идеи, ни качественного исполнения. Вообще ничего. Видео Nyan Cat длится примерно три минуты — все это время по центру экрана летит 8-битный пиксельный кот с телом в виде вишневого тоста. Вокруг мелькают звезды (стало быть, летит в космосе), за ним остается радуга, в качестве музыкального сопровождения — гипнотическая синтезированная музыка со словами «няняняняня». Всё!

История психоролика начиналась 2 апреля, когда некий иллюстратор под ником rguitarman опубликовал GIF-анимацию на своем сайте LOL-comics. Картинка быстро разошлась по блогам, собрала около 3000 репостов, но массово популярной, конечно, не стала. Через не-

сколько дней юзер saraj00n наложил на анимацию известную песню Nyanyanyanyanyanyanyany за авторством японца под псевдонимом Daniwell-P и выложил ролик на YouTube. Уже через две недели ролик набрал миллион просмотров.

Затем к делу подключились известные ресурсы — блоги CollegeHumor и Tosh.0, сайт Memebase с базой интернет-мемов, социальные сервисы и даже американский оператор сотовой связи Sprint. Котозависимость нарастала со световой скоростью, на YouTube начали появляться многочисленные ремейки (одни из самых удачных — Mexican Nyan Cat: YouTube.com/watch?v=-KEDNIX-Syc; Russian Nyan Cat: YouTube.com/watch?v=9cY2VybnNE), умельцы стали делать игры (вот, например, www.nyan-cat.com). И это, напомним, в рамках абсолютно нулевой идеи с нулевым бюджетом!





СОБЫТИЯ

ТЕ ЕЩЕ ДЯДИ

Дизайнер Артемий Лебедев проиграл суд компании «Аэрофлот»

Известный дизайнер Артемий Лебедев построил своеобразный культ вокруг резких матерных слов. Знаменитый арт-директор считает, что материться при любом удобном случае (в интернете) вполне нормально и логически обоснованно. Но такую точку зрения поддерживают далеко не все. К примеру, компания «Аэрофлот» обиделась на высказывания господина Лебедева, подала в суд и даже выиграла дело.

Все началось в августе 2010 года, когда Артемий Лебедев опубликовал несколько гневных постов про авиакомпанию в своем ЖЖ (tema.livejournal.com). По версии дизайнера, сотрудники «Аэрофлота» своровали его деньги, когда продали билет за 90 тысяч рублей на рейс с уже законченной регистрацией. Обижен-

ный дизайнер потребовал вернуть немаленькую сумму и даже начал конкурс фотожаб, предлагая посетителям блога «усовершенствовать» логотип «Аэрофлота».

Деньги за билет авиаперевозчик вернул, но от дизайнера не отстал — весной 2011 года юристы главных российских авиалиний подали в суд и потребовали «опровержения сведений, не соответствующих действительности и порочащих деловую репутацию компании» и извинений за оскорбления. Лебедев попытался оспорить обвинение и даже обратился к филологам за лингвистическим анализом своих матерных экзерсисов. Но спасти положение полученный анализ не помог — Мещанский районный суд города Москвы решил, что дизайнер перегнул палку и обязал его удалить все упоминания «Аэрофлота» из ЖЖ и опубликовать опровержение. Кроме того, Лебедеву придется оплатить судебные издержки в размере 34 тысяч рублей. Интересно, что сам Лебедев ЖЖ чистить не собирается, объясняя это тем, что он не СМИ.



САЙТЫ

ПЕСЧАНАЯ БУРЯ

Сайт предлагает насыпать горы из разноцветного песка (ThisIsSand.com)

Все, кто когда-либо бывал на песчаных пляжах, знают, насколько успокаивающим и затягивающим занятием может быть медленное пересыпание песчинок с места на место. Одна к одной, одна к другой, образуя горки и массивы, они скатываются, ударяются друг об друга... «ландшафт» легко и быстро меняется по желанию «строителя». Не понравилось? Ровняем все и строим что-то новое — в считанные секунды. Создатели сайта **This is Sand** постарались воссоздать этот опыт на компьютере.

Главная страница ресурса — это громадное бледно-серое поле с небольшим серым квадратом слева. Если нажать на квадрат, откроется компактное меню с аннотацией (там рассказывают про элементы управления и советуют перейти на отдельно стоящий блог). Разумеется, инженерного образования **This is Sand** не требует — достаточно поставить курсор в любое пустое место и нажать левую кнопку. Из курсора

начнут сыпаться пиксели — виртуальные песчинки. Цифровой песок скапливается на нижней грани, образуя горки. Цвет песчинок можно менять...

Казалось бы, все так просто, но действие затягивает невообразимо — мы еле оторвались от **This is Sand** через час, когда весь экран был заполнен песчаными горами. Ах да, и чуть не забыли рассказать про звук — насыпая песчаные замки, вы все время слышите этот характерный звук, «ш-ш-ш-ш-ш», с которым пересыпаются настоящие песчинки. Возможно, именно в этом кроется секрет?





WWW-ЛАВОЧКА

Дизайн-студия предлагает поставить памятник интернету в Санкт-Петербурге

Развитие Глобальной паутины открыло перед человечеством новые горизонты — бесконечные просторы для бизнес-начинаний, всевозможные средства общения и социальные сети, решение почти любых проблем. Осталось дождаться, пока распространение беспроводного интернета в нашей стране достигнет масштабов, скажем, Нью-Йорка, где бесплатный передатчик Wi-Fi висит почти на каждом дереве. Известное питерское дизайн-ателье **Trendico** выступило с хорошей инициативой — создать несколько памятников интернет-индустрии. Однако, в отличие от бронзовых коней известно какого мастера, памятники интернету будут служить скамейками и раздавать Wi-Fi всем желающим.

Сейчас идея рассматривается Комитетом по градостроительству и архитектуре Санкт-Петербурга. Первая WWW-лавочка должна была появиться на Малой Садовой улице уже к 30 сентября. Авторы планируют разместить до двадцати цифровых монументов в разных уголках Санкт-Петербурга.

В дизайн-студии подсчитали, что каждый такой памятник будет стоить несколько сотен тысяч рублей, но мы правда не понимаем, на

что уйдет большая часть денег. Разве что авторы собираются использовать тосканский мрамор, прочнейшее стекло AGC Dragontrail и винтики из платины, инкрустированные кристаллами Сваровски.

Что интересно, инициатива Trendico — далеко не единственная. В Кисловодске уже установлен памятник интернету в виде планеты Земля с расходящимися лучами. Еще один монумент есть в Самаре — там стоит обезьяна с клавиатурой в руках.



ВЕБ-МОНУМЕНТ

Проект:

За 1 год, в Санкт-Петербурге, мы планируем поставить 10 монументальных арт-объектов, сочетающих в себе сразу три функции: эстетическую, бытовую и информационную. На современный памятник можно будет любоваться, на него можно будет присесть, на нем будет установлена беспроводная точка доступа в интернет, которой сможет пользоваться каждый.

«Влияние интернета на общественную, политическую и экономическую жизнь с каждым годом будет увеличиваться. Тот, кто не способен в какой-то степени раствориться в сети, тот, скорее всего, не сможет быть современным человеком», Д.А. Медведев

Игры

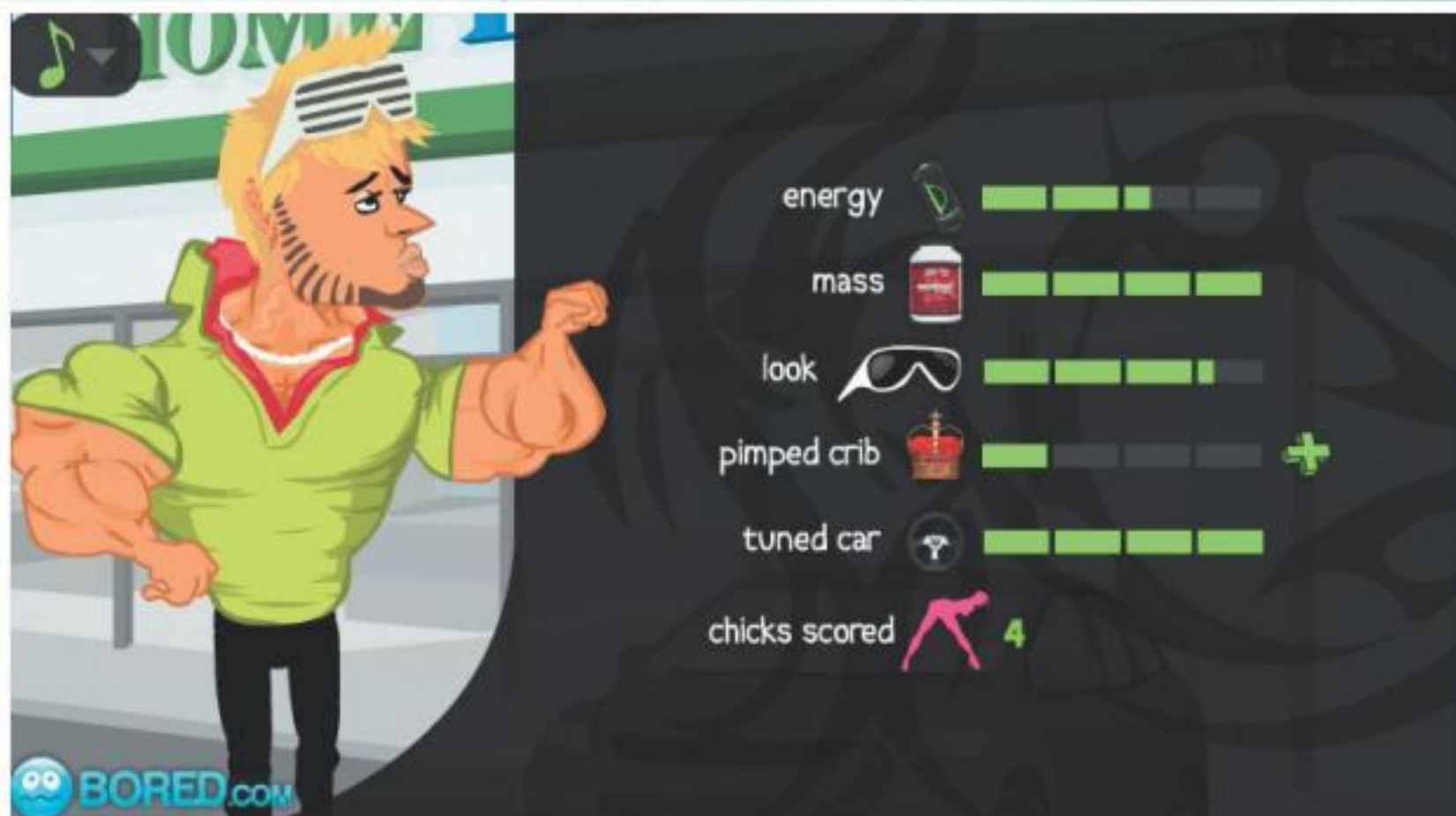
ЖИЗНЬ КРЕТИНА

Douchebag Life (Bored.com/game/play/151448/Douchebag_Life.html)

В современном американском языке есть такое понятие, как «douchebag». Обычно этим словом описывают глупо выглядящих парней с раздутой самооценкой и одной (и то прямой) извилиной. Такие ребята катаются на дешевых, но тюнингованных автомобилях, раскачивают тело в тренажерном зале при помощи стероидов, делают странные стоящие стрижки и покупают обтягивающую яркую одежду — видимо, все для того, чтобы знакомиться с такими же по уровню развития девушками и возвышаться над «серой массой». Сложно сказать, кому и, главное, почему может быть интересна флэш-игра про одного из таких парней, но игра есть, и она очень хорошо разъясняет, кто такой douchebag, на примерах.

Все начинается с того, что некий усталый худощавый парнишка с прыщавым лицом решает изменить свою жизнь — впереди модная вечеринка у бассейна, там будут самые красивые люди города, и нужно выглядеть очень круто, чтобы стать своим. На подготовку дается 16 дней.

За это время парнишка должен превратиться из унылого офисного клерка в крутого модника (по терминологии этих самых «душбэгов»). Чтобы достичь совершенства, нужно как минимум два раза в день бывать в спортзале, иногда подкрепляться едой из холодильника и при этом ходить на стройку — деньги-то нужно откуда-то брать. Вечером можно отправиться по магазинам, в парикмахерскую или усовершенствовать старенькую Honda Civic. А ночью, конечно же, придется идти в ближайший клуб — учиться быть очень крутым. Ах, ну и еще, конечно, нужно не забывать про обустройство дома: у настоящего кретина обязательно должны быть яркие обои и леопардовый диван.





СОБЫТИЯ

ЧАТ ВКЛЮЧЕН

Samsung представила собственный сервис обмена быстрыми сообщениями

Мы как-то пропустили момент, когда классические SMS вышли из моды. Магазины приложений для смартфонов на **Apple iOS** и **Google Android** быстро заполняются альтернативными клиентами, которые позволяют обмениваться текстовыми сообщениями и картинками с одним человеком или группой друзей — все это происходит через интернет и отнимает намного меньше денег, чем отправка обычных текстовок. Осталось выбрать одну из программ и сделать ее общим стандартом для всего рынка. Но приложений становится все больше, а ясности — все меньше. Компания **Samsung** решила поспособствовать путанице. Она представила собственный мультиплатформенный сервис **ChatON** для обмена сообщениями и мультимедиа-файлами.

Соответствующее приложение будет доступно смартфонам на обозначенных выше ОС, а также устройствам на **BlackBerry** и **bada** и обычным сотовым телефонам с **Java**. В дальнейшем софт появится и на полноценных компьютерах. Сервис позволит быстро обмениваться фотографиями, видеороликами, текстовыми сообщениями, общаться один на один и в группах. Подобная функ-

циональность уже реализована в некоторых программах для смартфонов (к примеру, в корейской **Kakao Talk**), но такой гигант, как **Samsung**, должен привлечь новую аудиторию.

Собственный сервис позволит устройствам **Samsung** лучше конкурировать с продукцией **Apple** и других компаний. Кроме того, владельцы альтернативных смартфонов тоже смогут присоединиться к всеобщему веселью.



Творчество

ПЮРЕ С ПОДАРКАМИ

Вирусная атака в интернете подпортила репутацию Nestle

Качественные «вирусные» проекты, совершенно бесплатно распространяемые самыми обычными пользователями популярных интернет-ресурсов, могут за считанные дни повысить популярность любого бренда. Вирусная реклама на просторах Всемирной паутины давно зарекомендовала себя как один из самых перспективных видов маркетинга нового поколения — на каждый отдельный проект тратятся не слишком большие (по меркам традиционных бюджетов) деньги, однако эффективность в большинстве случаев просто зашкаливает. Правда, мастера так называемого антипиара уже приспособили «вирусы» под свои зловещие

нужды — сломать репутацию любого бренда стало еще легче, чем раньше. Что хорошо ощутил на себе производитель продуктов питания **Nestle**.

В конце августа социальные сервисы «**ВКонтакте**», **Facebook**, **LiveJournal**, **Twitter** и многочисленные форумы заполнили призывы вернуть все детское питание **Nestle Banana** обратно в магазины, так как одна из партий может содержать... стекло! Это родители заволновались и растражили чье-то сообщение из никому толком не известного блога. **Nestle** отреагировала достаточно быстро — представители бренда сообщили, что одна из партий детского пюре **P'tit Pot** с бананом действительно была отозвана из магазинов после жалобы одной мамы, но только на рынке Франции. В Россию названное пюре не поставляется вообще. До сих пор не известно, кто именно заказал вирусную атаку на российское отделение **Nestle**.



Programmet præsenteres i samarbejde med



ПОПАЛСЯ В СОЦСЕТИ

Американская полиция нашла нарушителя через Facebook

Нет, еще не все люди в этом мире камер видеонаблюдения и социальных сетей поняли, что в интернете нужно держать язык за зубами и не болтать о своих спорных достижениях. Особенно тогда, когда эти достижения слегка противоречат букве закона. Так, американская полиция задержала нарушителя ПДД благодаря его статусу в **Facebook**.

В один прекрасный летний день полицейские штата Вашингтон выполняли плановое патрулирование одного из районов за чертой города. Спокойствие было нарушено лихим мотоциклистом — парень двигался явно быстрее допустимой скорости. Доблестные полицейские отбросили пончики и начали преследование, но нарушитель оказался проворнее. Он съехал с дороги и смог оторваться от погони. Слуги порядка пожали плечами, бросили погоню и вернулись к своей работе.

Но счастье нарушителя продлилось недолго: парень похвастался своими успехами на страничке в Facebook, а кто-то из френдов, не особо задумываясь, сдал его шерифу округа. К дому 19-летнего Джастина Уэста отправился наряд полиции — гонцику показали скриншот его страницы, так что отнекиваться было бесполезно. Как сообщает *The Los Angeles Times*, господин Уэст вполне может остаться без водительских прав или даже ненадолго переехать в тюрьму. Правда, юристы считают, что дело закончится денежным штрафом.



Сайты

ПРИЧИНА И СЛЕДСТВИЕ

Проект Mitoza предлагает поучаствовать в жизненных превращениях (Baboon.co.it/mitoza)

Хитрым научным словом «митоз» называют процесс непрямого деления клетки, когда одна клетка делится на две, каждая из этих двух — еще на две и так далее (еще одно название — кариокинез).

Сложно сказать, каким именно боком с этим определением связан проект **Mitoza**, представленный на сайте итальянского флэш-дизайнера по имени Gal, но это и не имеет значения: на страничке разворачивается самая настоящая маленькая жизнь, на которую влияет каждое действие игрока.

Изначально на странице Mitoza отображается небольшой подсвеченный островок каменной мостовой. На ней — зернышко. Игроку предлагают выбрать, что делать в следующий момент — посадить его в горшок с землей или же скормить толстой птице. Если вы выберете горшок, то на следующем шаге спросят, чем его поливать — обычной водой или какими-то химикатами. Что характерно, из химикатов вырастает хищное растение, венерина мухоловка, тогда как обычная вода дает жизнь розе. Как бы там ни было, цветочку не суждено долго жить. Уже на следующем шаге его попытаются съесть, скрутить паутиной, засунуть в коробку и так далее. Все последовательности действий конечны — на одном из шагов обязательно случается беда с характерным привкусом паранойи: например, в кадр зайдет баклажан с косой, вырежет прорезь в ад, и вся живность свалится в адское пламя.





RED FACTION: ORIGINS

Невразумительный пилотный эпизод несостоявшегося телесериала

- Жанр: фантастический недобоевик
- Режиссер: Майкл Нанкин
- Сценаристы: Эндрю Крейсберг, Дэнни Билсон, Пол Де Мео

- В главных ролях: Роберт Патрик, Брайан Смит, Даниэль Николет, Кейт Вернон, Тэмзин Мерчант, Гарет Дэвид-Ллойд
- Год выхода: 2011



Оценка:

2/5

Если на большом экране игровые экранизации уже давно прижились, то на телевидении они пока в диковинку. Оно и понятно, ведь до недавнего времени бюджеты и спецэффекты, которые могли себе позволить даже ведущие американские каналы, просто не позволяли создавать масштабные и зрелищные проекты. Однако в последние годы ситуация изменилась, и, как показывают примеры **Battlestar Galactica** или **Game of Thrones**, фантастические и фэнтезийные сериалы уже не выглядят на фоне голливудских блокбастеров бедными родственниками.

Кабельный канал SyFu, подаривший нам ту самую **Battlestar Galactica**, решился на эксперимент — попробовал перенести игровой сериал **Red Faction** на телеэкраны. Правда, с ходу запускать в производство полноценный сезон руководство канала не решилось: почву прощупали полуторачасовым телефильмом. Судя по тому, что получилось, полноценный сериал о войне за Марс мы так и не увидим.

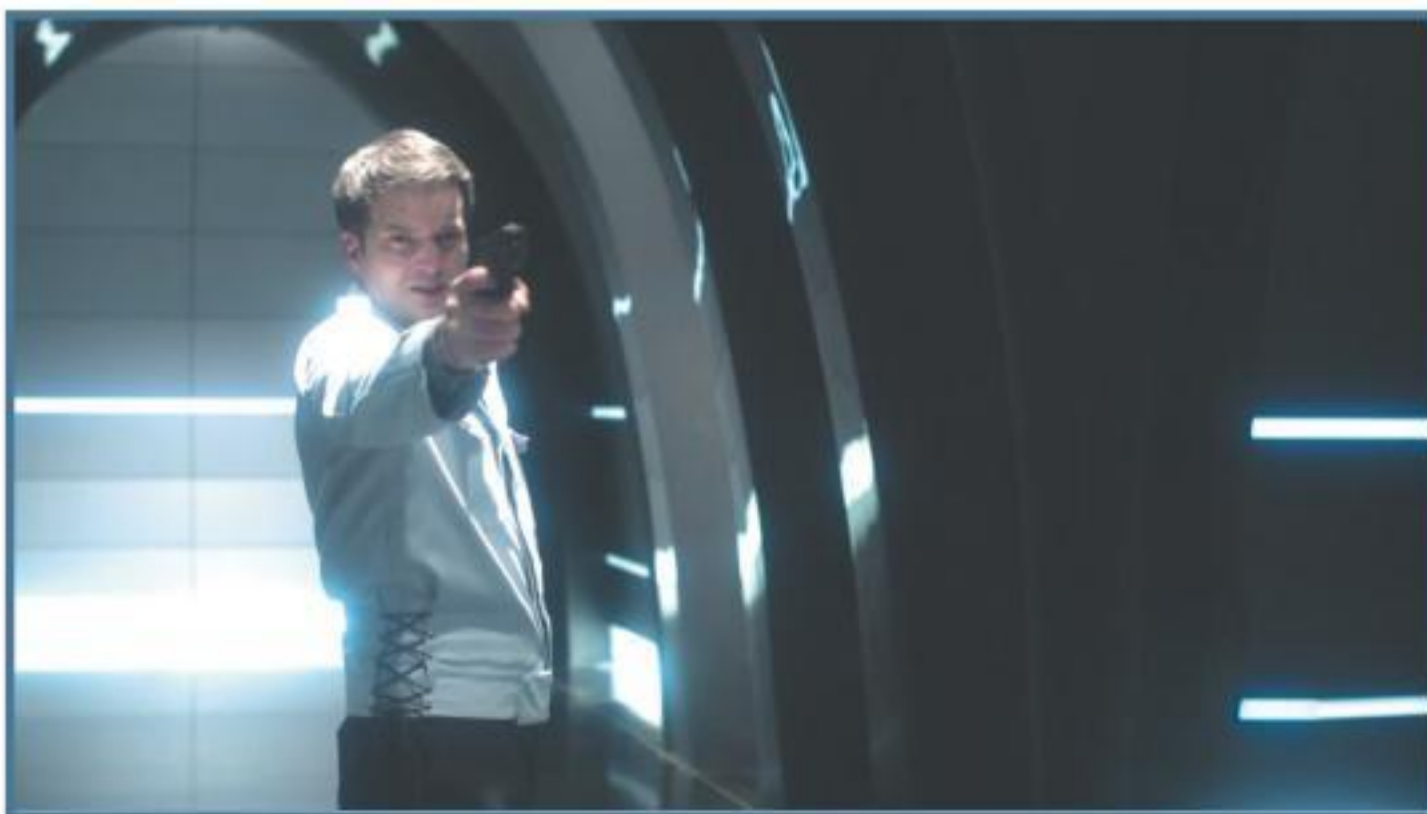
События фильма разворачиваются через четверть века после окончания **Red Faction: Guerrilla** и освобождения Красной планеты от землян. Победа не принесла герою революции Алеку Мейсону счастья. В конце войны он потерял жену и дочь и превратился в сварливого пьянчугу. Все, за что он боролся и достиг, вот-вот пойдет прахом: жители Марса, некогда объединенные общей целью, теперь готовы передрались друг с другом. В то же время сын Алека, лейтенант Джейк Мейсон, уверен, что его сестра не погибла. Молодой человек отправляется в опасное путешествие в надежде отыскать ее.

Авторы **Red Faction: Origins** не стали лезть со своим уставом в чужой монастырь и сняли пилот с оглядкой на игровой первоисточник. По большому счету — это их единственное достижение.

От завязки **Origins** ощутимо веет нафталином, и, к сожалению, дальнейшее развитие сюжета не приносит никаких сюрпризов. Компенсировать слабую историю можно было бы за счет мощного видеоряда и отличной актерской игры, но и с этим у телефильма серьезные проблемы. По части зрелищности **Origins** не способен встать в один ряд с **Battlestar Galactica** и скорее напоминает поставленную этим же каналом одиннадцать лет назад «**Дюну**». Порой кажется, что смотришь не официальную адаптацию игры, а любительский фильм.

Не поверить в это мешают только мелькающие в кадре известные актеры во главе с жидким терминатором Робертом Патриком, который исполнил роль Алека Мейсона. Однако в **Origins** Патрику просто нечего играть. То же самое можно сказать и о других актерах, по какому-то недоразумению угодивших в этот фильм на вторые роли. А вот молодым талантам, играющим главных героев, вроде бы есть где развернуться, но они просто отбивают номер.

В общем, итог плачевен и продолжения, надо полагать, не последует. +



Смотри обзоры
своих любимых игр
в программе

на телеканале



ВИПТИВИП! SECRETION

Чт. - 20:30
Сб. - 18:30
Вс. - 12:30
Пн. - 20:00
Ср. - 18:00

А также читай
на сайтах
www.gamemag.ru
и www.a1tv.ru





REAMDE

Русская мафия против китайской MMORPG в новом технотриллере Нила Стивенсона

Жанр: технотриллер
 Автор: Нил Стивенсон
 Издательство: William Morrow

Язык: английский
 Твердый переплет, 1056 стр.

Оценка: 5/5

Reamde — ультразлободневный технотриллер, одинаково уверенно освещающий взрыв жилого дома в Сямэне и культурный шок казуального игрока, впервые столкнувшегося с интерфейсом китайской MMORPG.

Вместо обычного для произведений такого рода молодого хакера, попавшего в скверную криминальную историю, главным героем **Reamde** является пожилой американский бизнесмен Ричард Форфраст. Завязав с преступным прошлым (контрабанда марихуаны через границу с Канадой), Ричард вместе с китайским партнером основывает игровую компанию Corporation 9592 и разрабатывает глобальную онлайн-игру T’Rain, успешно конкурирующую с **World**

of Warcraft (да, с этого момента книгу можно смело считать социальной фантастикой).

Но Ричард берет на работу в корпорацию племянницу Зулу, бойфренд которой, сизтловец Питер, — тот самый молодой хакер. И в результате действий Питера *obshchack* русской мафии оказывается в руках китайских голдфармеров из T’Rain.

Все это — лишь стартовая площадка для невероятно разветвленного сюжета 1056-страничного романа, зона действия которого охватывает Сиэтл, канадские лесные дебри и три азиатских мегаполиса, а колея событий сводит нос к носу колоритных русских гангстеров Иванова и Соколова, исламского террориста Абдуллу Джонса и

проживающего в T’Rain персонажа-тролля по имени REAMDE.

Изрядная часть действия разворачивается в суровой современной виртуальности — с вопросами игрового баланса Ричард сражается не менее яростно, чем с похитившими Зулу террористами; все сведения друг о друге персонажи (включая британских секретных агентов) черпают из «Википедии». Но не ждите от **Reamde** наивного упоения таинственными хакерскими манипуляциями и излишне красочных описаний онлайн-баталлий: Нил Стивенсон — писатель совсем иного масштаба, нежели Сергей Лукьяненко, Кори Доктороу или Уильям Гибсон.

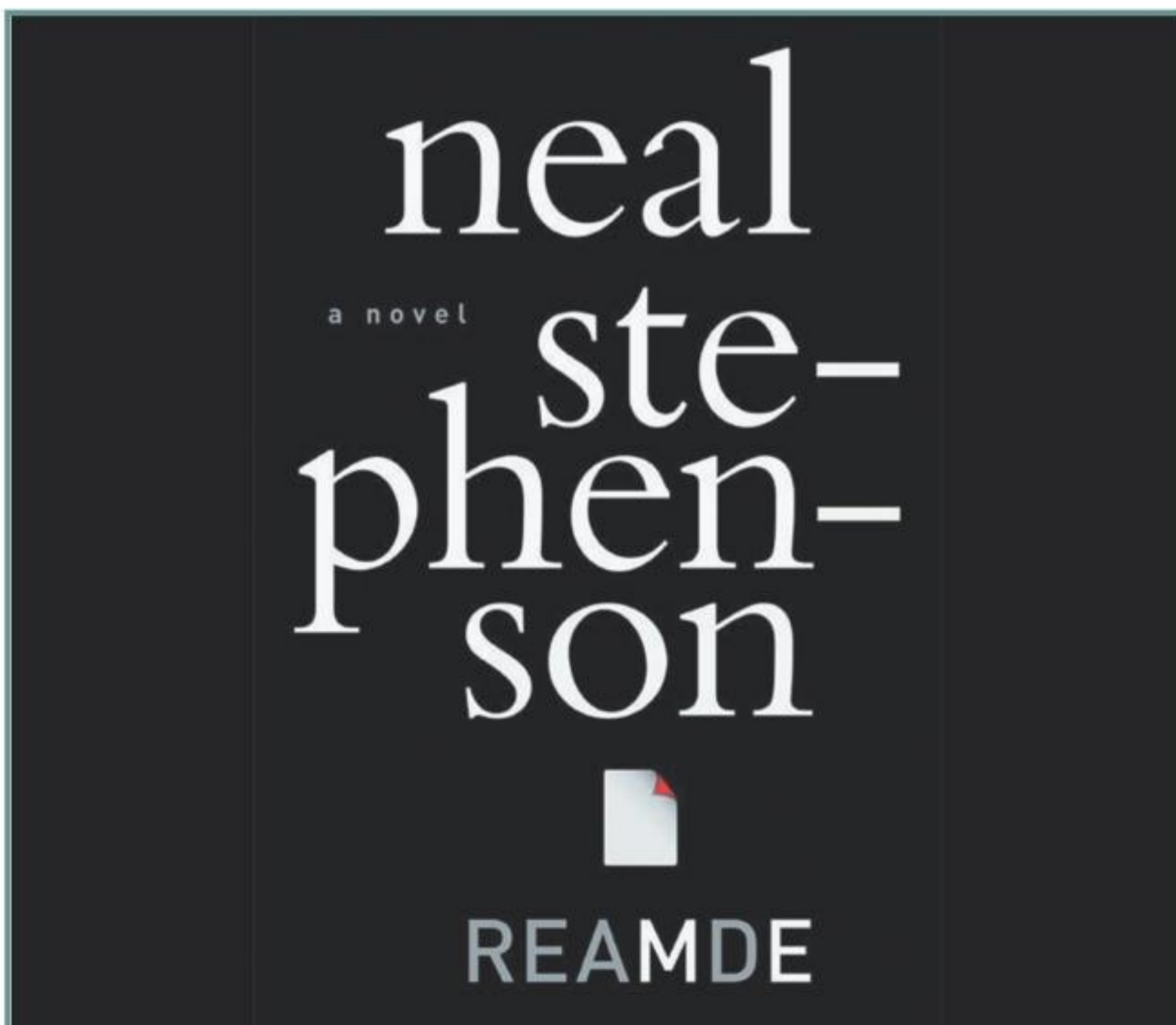
Установка дистрибутива Linux на ПК в манильском интер-

нет-кафе для Стивенсона — не сеанс черной магии, а всего лишь установка Linux. Виртуальные война и мир здесь рассматриваются живо, образно и трезво, в том же на удивление захватывающем журналистско-инженерно-юмористическом стиле, с помощью которого автор уже успел опровергнуть все привычные представления о классическом киберпанке («Лавина»), шпионском романе («Криптономикон»), исторической эпопее («Барочный цикл») и постапокалиптической фантастике («Анафем»).

Виртуальные и реальные линии книги сходятся не так часто, как хотелось бы, — хотя в одном запоминающемся фрагменте герои пытаются обналчить захваченное в игре золото на сумму в \$2 млн, а в другом команда американских спецназовцев в свободное от охоты на Абдуллу Джонса время упоенно сражается в T’Rain и украшает трейлер изготовленными на трехмерном принтере фигурками своих героев.

Ничего критичного для сюжета в игре не происходит — венчает **Reamde** не битва за виртуальную экономику, описанию тонкостей которой посвящена первая четверть книги, а банальная перестрелка в глухом лесу между героями, отрезанными от Twitter и Facebook.

Спасет ли Ричард Зулу? Поймают ли дерзкого Джонса, планирующего нелегально проникнуть в США и ворваться с автоматом в казино Лас-Вегаса? Все это, конечно, интересно, но в финальных главах куда больше хочется узнать, чем все-таки кончилась война Ярких сил с Землянистой коалицией и не померфили ли разработчики закливание Comet Rider после битвы за Торгайские холмы с участием всемогущего Эгдода. Увы, все эти вопросы автор (в жизни в MMORPG не играющий) игнорирует как несущественные. †





INFAMOUS

Рисованный эпилог к первой и пролог ко второй части inFamous

- Автор: Уильям Хармс
- Иллюстратор: Эрик Нгуен
- Издательство: DC Comics

- Выпусков: 6
- Язык: английский (есть любительский перевод)
- Мягкий переплет, 144 стр.



В последние годы редкая игра первой величины обходится без дополнительной серии комиксов. Однако сложно найти проект, который лучше подходил бы для адаптации в подобном формате, чем **inFamous**. Как-никак, создавая ее, студия Sucker Punch вдохновлялась именно комиксами, заимствуя из них стилистику, сюжетные ходы и архетипы.

В преддверии выхода второй части **inFamous** издательство DC Comics запустило одноименную мини-серию из шести выпусков, призванную связать воедино сю-

жеты оригинальной игры и продолжения. Авторы подробно описали повелителя электричества Коула Макграта и придали объем второстепенным персонажам. Мы лицом к лицу встретимся с агентом ФБР Мойей Джонс, которая на протяжении большей части игры направляла героя, благодаря многочисленным флэшбекам ближе познакомимся и со злодеем Кесслером. Если в игре **inFamous** мир вращался вокруг главного героя, то комикс расширил рамки игровой вселенной, придал ей больше жизни.

Комикс можно рекомендовать как источник информации о мире и героях игры. Но как самостоятельное произведение он остается заурядным.

Казалось бы, комиксы для Коула практически родная стихия, и он должен себя чувствовать в них как рыба в воде, но не тут-то было. Когда мы играли в **inFamous**, было очевидно, что сюжет шит белыми нитками, диалоги и конфликты примитивны, а характеры персонажей — неинтересные и плоские. Однако все это компенсировалось взрывными приклю-

чениями. В комиксе же читатель — сторонний наблюдатель, и все недостатки, которые легко прощались игре, сразу бросаются в глаза и раздражают. Словом, скучать над комиксом понравится лишь самым преданным поклонникам первоисточника.



BATMAN: ARKHAM CITY

Удачный интрокомикс о летучих мышах и людях

- Автор: Пол Дини
- Иллюстратор: Карлос Д'Анда
- Издательство: DC Comics

- Выпусков: 5
- Язык: английский (есть любительский перевод)
- Твердый переплет, 168 стр.



Еще одна игра, которая никак не могла обойтись без комиксов, — **Batman: Arkham City**. Эта мини-серия из пяти номеров рассказывает о том, что произошло после окончания **Arkham Asylum**, когда Бэтмен отправил искалеченного Джокера за решетку, но это не принесло долгожданного покоя ни самому Темному рыцарю, ни жителям Готэма.

Недавнее восстание заключенных Архемской психиатрической лечебницы дает мэру Квинси Шарпу повод ввести в Готэме экстренные меры по борьбе с преступностью — он собирается

запереть всех бандитов в городских трущобах в надежде, что они попросту перебьют друг друга. Но трусливый политик действует не по своей инициативе. За его плечами стоит хитроумный кукловод, который желает узнать, кто скрывается под маской Темного рыцаря. Поклонникам комиксов и тем, кто внимательно следил за разработкой **Batman: Arkham City**, личность нового антагониста уже известна. Тем не менее наблюдать за заочным противостоянием Брюса Уэйна и таинственного злодея крайне интересно. Правда, развязки конфликта в комиксе по-

понятным причинам не будет — ее приберегли для игры.

Одновременно с основной сюжетной линией сценарист Пол Дини, отвечающий за сюжет игр и комиксов серии, знакомит нас с другими персонажами, которые появятся в **Batman: Arkham City** (хотя большинство из них, вроде Двумликого или Женщины-кошки, и так хорошо известны).

Нельзя не отметить и работу художника Карлоса Д'Анды, который принимал участие в создании оригинальных игр. Его рисунок практически идеально передает стиль и атмосферу вымыш-

ленного мира. Он использует более яркие краски, и потому Готэм у него не такой мрачный, как привыкли видеть поклонники серии. Настоятельно советуем полистать комикс прежде, чем садиться за **Batman: Arkham City**.





НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

ЕЖЕВИКА СНОВА В МОДЕ

RIM BlackBerry Playbook

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Операционная система:** RIM BlackBerry Tablet OS
- **Дисплей:** 7 дюймов, LCD (емкостной, мультитач), 1280x600
- **Процессор:** Texas Instruments OMAP4430 (1 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 Гб
- **Встроенная память:** 16/32/64 Гб
- **Камера:** задняя — 5 Мп, передняя — 3 Мп
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11a/b/g/n, Bluetooth 2.1 + EDR
- **Разъемы:** micro-USB, miniHDMI, 3,5-мм джек, dock
- **Габариты:** 13x19,4x1 см
- **Вес:** 425 г
- **Цена:** 20 500 рублей

Пока большинство производителей готовило свой «ответ iPad» на базе **Android** и **Windows**, инженеры **Research In Motion** разработали таблетку на собственной, закрытой ОС. Новинка, известная как **Black-Berry Playbook**, наделала немало шума во время анонса и пропустить ее выход мы никак не могли.

Выглядит планшет своеобразно. В отличие от конкурентов, дизайнеры не стали копировать **Apple**: уместили всю начинку в угловатый черный корпус, закрыли лицевую панель стеклом, а заднюю часть затянули приятным на ощупь прорезиненным материалом. Все кнопки — включение, громкость, воспроизведение — расположили на верхней грани устройства, тут же поставили и выход на наушники. Нижнюю сторону заняли портами питания, mini-HDMI и micro-USB.

Процессор у BlackBerry Playbook двухядерный, но это не модный нынче **NVIDIA Tegra 2**, а **Texas Instruments OMAP4430**, на ядрах **ARM Cortex-A9** частотой 1 ГГц. Оперативной памяти — 1 Гб, из которого почти половину отъедает ОС. Дисплей — семь дюймов, сенсорный, с поддержкой мультитач. Разрешение 1024x600, углы обзора и цветопередача — отличные. Как и iPad, планшет RIM поставляется с 16, 32 или 64 Гб встроенной памяти, кардри-

дера не предусмотрено. Камер у Playbook две штуки: одна, на 5 Мп, расположена на задней стороне, вторая, на 3 Мп, стоит над экраном.

Управление у BlackBerry Playbook необычное. Помимо экрана в процессе активно участвует окантовка дисплея, усыпанная емкостными датчиками. При работе с планшетом можно водить пальцем не только по видимой части, но и касаться рамки. На этом свойстве завязана вся система жестов. К примеру, чтобы вызвать главное меню, нужно начать движение от боковой грани к центру экрана. Таким образом, при работе с приложениями вы не будете выпадать в ненужные окна и попусту тратить время.

К сожалению, с программным обеспечением у планшета пока не все гладко. С одной стороны, BlackBerry Tablet OS заслуживает похвалы: удобная, красивая, интуитивно понятная, поддерживает многозадачность. С другой — удручают проблемы с утечкой памяти, отсутствием русификации и слишком маленьким количеством доступных приложений.

На фоне всего этого цена в 20 500 рублей за 7-дюймовый планшет кажется, мягко говоря, завышенной. Вполне возможно, что, когда разработчики устранят все проблемы, наводнят программы местный магазин App World и подключат виртуализацию Android, BlackBerry Playbook и превратится в актуальное устройство. Пока же покупать его стоит только фанатам RIM.





СЕРЬЕЗНАЯ КЛАВИАТУРА ДЛЯ СЕРЬЕЗНЫХ ЛЮДЕЙ

Roccat Isku

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество клавиш:**
123 шт.
- **Частота опроса:**
1 МГц
- **Время отклика:**
1 мс
- **Подключение:**
проводное
- **Интерфейс:**
USB 2.0
- **Дополнительно:**
поддержка макросов, подсветка
- **Размеры:**
24,7x50,9 см
- **Цена:**
4490 рублей



Компания **Roccat** обновила линейку игровых клавиатур. На этот раз немцы решили сыграть на нашей любви к MMORPG. **Isku** получила набор дополнительных клавиш и поддержку сложных макросов.

Выглядит клавиатура серьезно: внушительные размеры, нарочито угловатая форма, широкая подставка под запястье, необычное сочетание материалов и мягкая голубая подсветка. С механикой кнопок создатели решили не экспериментировать — поставили стандартные мембраны, урезали длину хода и ограничили частоту опроса 1 МГц. По словам разработчиков, это позволило свести к минимуму количество случайных нажатий.

Впрочем, дизайн и конструкция — не главное. Вся соль **Isku** — в дополнительных возможностях: вокруг группы клавиш «WSAD» инженеры разместили два блока «лишних» клавиш. Первый — пять кнопок — поставили по правому краю **Isku**. Второй — три клавиши — под пробелом.

На клавиши можно продублировать любую стандартную кнопку или записать макрос на полтысячи команд. При этом каждая клавиша запоминает сразу два действия. За переключение между ними отвечает функция **Easy-Shift[+]**: жмем «Caps Lock» и активиру-

ем второй набор команд. Если этого не хватит, то под макросы позволяют использовать стандартные клавиши вокруг блока «WSAD».

Записать последовательность действий просто. Первый путь — комплектное ПО. Создаем макрос, прописываем в него команды, расставляем задержки и назначаем на понравившуюся клавишу. Второй путь — запись на лету. Нажимаем «Rec» в верхнем левом углу **Isku**, исполняем комбинацию на клавиатуре и запоминаем на нужную кнопку.

Еще одна особенность **Isku** — возможность связать ее с мышкой **Roccat Kone[+]**. Это дает сразу несколько преимуществ. Во-первых, в режим **Easy-Shift[+]** можно перейти не только по «Caps Lock», но и нажатием специальной кнопки на грызуне. Во-вторых, на мышке активизируется функция **Easy Aim** — позволяет на лету менять разрешение сенсора. Привязываем действие на любую клавишу и переключаемся в заранее выбранный режим.

Отдать за необычную клавиатуру придется 4490 рублей. Примерно столько же сейчас стоит главный конкурент новинки — **Razer Anansi**. Разница между устройствами небольшая. На **Anansi** можно запрограммировать все кнопки стандартной раскладки, а под пробелом у нее стоят не три, а семь клавиш.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Совместимые процессорные разъемы:**
Intel LGA775/1155/1156/1366, AMD Socket AM2/AM2+/AM3
- **Материалы радиатора:**
алюминий, медь
- **Количество тепловых трубок:**
6 шт.
- **Диаметр тепловых трубок:**
6 мм
- **Количество ребер радиатора:**
46 шт.
- **Вентиляторы:**
2x 140-мм (1200 об/мин)
- **Уровень шума:**
25 дБ
- **Размеры:**
14x16,6x12 см
- **Вес:**
1,035 кг
- **Цена:**
2300 рублей

КЛАССИЧЕСКИЙ СУПЕРКУЛЕР

NZXT Havik 140

На рынке процессорного охлаждения новый игрок — компания **NZXT**. Мелочиться и выпускать бюджетные модели фирма не захотела и с ходу представила гигантскую «башню», сделанную по всем правилам кулеростроения. Встречаем **Havik 140!**

Медное основание радиатора отлично отполировано и покрыто никелем. Вверх уходят шесть U-образных теплопроводных трубок, на которые нанизаны 46 тонких алюминиевых пластин. Расстояние между ребрами приличное: вентиляторами продувается на ура.

За активное охлаждение отвечают две 140-мм вертушки. Может показаться, что вентиляторы велики для радиатора — сильно выступают за пределы «башни», — однако такой подход исключает мертвые зоны, в которых застаивается нагретый воздух. Максимальная скорость вращения ветродуев — 1200 об/мин, что при таких габаритах более чем достаточно.

Обойдется новый кулер в 2300 рублей — смелая цена для пробы пера.





ГЕЙМПАД-ПЕРЕБЕЖЧИК

Speedlink Xeox PS3

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Совместимость:** Sony PlayStation 3
- **Аналоговые органы управления:** 2 стика, 2 курка
- **Цифровые органы управления:** крестовина, 2 шифта, 4 кнопки
- **Дополнительные кнопки:** Home, Start, Select, Rapid
- **Соединение:** беспроводное
- **Цена:** 1500 рублей

Владельцы PlayStation 3 и Xbox 360 могут вечно спорить на тему, какой геймпад лучше. Классика Sony с двумя стиками у основания или левый джойстик на месте крестовины, как у Microsoft. Однозначного ответа нет — многолетний холивар так и не выявил победителя. Но что делать, если геймпад Xbox 360 нравится больше, а играть хочется на PS3? Выход есть, и называется он **Speedlink Xeox PS3**.

В то, что новинка предназначена для PS3, — сложно поверить, настолько точно Xeox PS3 копирует дизайн контроллера Xbox 360. Та же форма, то же расположение ключевых элементов, даже кнопка «Home» подсвечивается зеленым цветом.

Из привычных органов управления на джойстике есть два стика, крестовина, пара шифтов, два курка, традиционные для PlayStation, кнопки «Круг», «Квадрат», «Треугольник» и «Крест», а также клавиши «Start», «Select» и «Home». Бонус от Speedlink — кнопка «Rapid», позволяющая вести непрерывный огонь. С консолью новинка контактирует без всяких проводов. Сборка хорошая, разве что стики выполнены из дешевого пластика. Стоит контроллер не так уж дорого — 1500 рублей. Для примера, оригинальный геймпад PS3 обойдется 2300 рублей.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Графическое ядро:** GF 110
- **Количество транзисторов:** 3 млрд
- **Техпроцесс:** 40-нм
- **Частота графического ядра:** 783 МГц
- **Частота потоковых процессоров:** 1566 МГц
- **Количество потоковых процессоров:** 512 шт.
- **Тип, объем памяти:** GDDR5, 3 Гб
- **Частота памяти:** 4020 МГц
- **Шина памяти:** 384 бита
- **Питание:** 8-pin PCIe, 6-pin PCIe
- **Разъемы:** 2x DVI, HDMI, DisplayPort
- **Длина платы:** 267 мм
- **Интерфейс:** PCIe 2.0 x16
- **Цена:** 18 000 рублей

ФЛАГМАН ПО-НОВОМУ

Palit GeForce GTX 580 3GB

Компания Palit любит экспериментировать. И на каждую видеокарту от NVIDIA предлагает по три-четыре платы разной степени оснащённости. Сегодня мы расскажем про модифицированную **GeForce GTX 580**.

Первое, что бросается в глаза, — переработанная система охлаждения. Теперь процессор и все находящиеся рядом элементы охлаждает не испарительная камера, а огромный алюминиевый радиатор на четырех теплопроводных трубках. Обдувают эту машину два 80-мм вентилятора.

Изменения претерпел и набор видеовыходов: на задней панели располагаются DisplayPort, полноформатный HDMI и пара DVI. А вот рабочие частоты, несмотря на переработанную систему охлаждения, практически не изменились: графический чип функционирует на 783 МГц, а память — на 4020 МГц. Зато на плате существенно прибавилось видеопамати. Версия от Palit оснащена 3 Гб GDDR5, в то время как у эталонного образца ее в два раза меньше. Нужен ли такой объем одночиповой видеокарте? В большинстве случаев — нет. Пользу дополнительной памяти можно ощутить разве что в сверхвысоких разрешениях (скажем, 2560x1600), да и то далеко не во всех играх.





**ТЕХНИЧЕСКИЕ
ХАРАКТЕРИСТИКИ**

- **Формат видео:**
AVI (до 1080i)
- **Вход:**
компонентный, RCA
- **Выход:**
компонентный, RCA
- **Поддерживаемые HDD:**
2,5-дюймовые, SATA
- **Дополнительно:**
пульт ДУ, поддержка USB-накопителей
- **Вес:**
335 г
- **Цена:**
5300 рублей

СВИДЕТЕЛЬ ПОБЕД

AVerMedia Game Capture HD

Компания **AVerMedia** сделала подарок владельцам консолей, желающим вновь и вновь наслаждаться моментами своего триумфа. Эффектный обгон, мудреное комбо, меткий выстрел: все эти подвиги можно запечатлеть в мельчайших деталях, если подключить к консоли небольшую коробочку под названием **Game Capture HD**.

Принцип работы простой: новинка вклинивается между телевизором и консолью и записывает на внутренний накопитель вхо-

дящий видеопоток. Таким образом, все операции по кодированию и записи выполняются силами Game Capture HD, а значит, ресурсы консоли и домашнего компьютера остаются свободными. Мощности Game Capture HD хватает, чтобы в режиме реального времени превращать получаемые данные в видео формата 1080i. Также предусмотрены и менее детализированные режимы, которые потребляют доступную память с меньшим аппетитом. Заметим, что Game Capture HD может записывать информацию как на USB-носитель, так и на внутренний HDD, правда, покупать их надо отдельно.



ВЫ ОКРУЖЕНЫ

Razer Tiamat 7.1

**ТЕХНИЧЕСКИЕ
ХАРАКТЕРИСТИКИ**

- **Тип гарнитуры:**
7.1
- **Динамики:**
2x 40-мм,
4x 30-мм,
4x 20-мм
- **Частотный диапазон:**
20-20 000 Гц (наушники),
50-16 000 Гц (микрофон)
- **Микрофон:**
выдвижной,
узконаправленный
- **Подключение:**
5x mini-jack, USB 2.0
- **Цена:**
7800 рублей

Многоканальная акустика всем хороша, только вот требует слишком много места. Для тех, кто хочет получить многоканальный звук без лишних трудностей, компания **Razer** представила оригинальную гарнитуру **Tiamat 7.1**.

За каждый канал в новинке отвечает собственный динамик. Всего их насчитывается пять штук на каждое ухо: по паре 20-мм и 30-мм и один 40-мм. Конструкция получилась сложной, но зато по части позиционирования звука ей нет равных — в играх и фильмах расположение источников определяется с феноменальной точностью. Не подводят наушники и при прослушивании музыки: 40-мм динамики отлично отыгрывают басовые партии.

Несмотря на обилие излучателей, новинка получилась на удивление легкой, просидеть можно несколько часов кряду. Удался в Tiamat 7.1 и микрофон, размещенный на телескопической дужке, — высокая чувствительность позволяет разговаривать не повышая голоса.

Управляется новинка с внешнего пульта, на котором можно настраивать громкость каждого канала в отдельности, отключать микрофон и переключаться между гарнитурой и стационарными колонками. К компьютеру новинка подключается пятью 3,5-мм джеками и одним USB (нужен для питания пульта). Стоит Tiamat 7.1 дорого — 7800 рублей.





БРАТЕЦ ПО РАЗУМУ

Тестирование игрового нетбука Dell Alienware M11x R3

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Экран:**
11,6 дюйма
(1366x768)
- **Процессор:**
Intel Core i7-2617M
(Sandy Bridge,
1,5 ГГц, L3-кэш 4 Мб)
- **Память:**
8 Гб DDR3-1333 МГц
- **Видеокарта:**
NVIDIA GeForce GT
540M (672/1800 МГц,
1 Гб GDDR3)
- **Жесткий диск:**
750 Гб
- **Звук:**
2x динамика Klipsch
- **Связь:**
Wi-Fi 802.11 a/b/g/n,
Bluetooth 3.0, LAN, 3G
- **Разъемы:**
USB 2.0, 2x USB 3.0,
FireWire, LAN, аудио,
HDMI, DisplayPort
- **Аккумулятор:**
литиево-ионный
(8 ячеек, 63 Вт/ч)
- **Операционная система:**
Windows 7 Home
Premium 64-bit
- **Дополнительно:**
кардридер,
веб-камера 2 Мп
- **Габариты:**
28,6x23,3x3,2 см
- **Вес:**
2 кг
- **Цена на октябрь 2011 года:**
53 000 рублей



Пару лет назад мы и представить не могли, что маленький 11-дюймовый нетбук без проблем потянет игры с поддержкой DirectX 11. Но времена меняются, железо теряет в размерах, и вот в нашей редакции лежит **Dell Alienware M11x R3**, оснащенный видеокартой последнего поколения, взрослым процессором **Intel Core i7** и приличным запасом оперативной памяти.

История

По словам Dell, на разработку игрового нетбука ушло пять лет. Первый M11x вышел в начале 2010 года и получил двухъядерный процессор **Intel SU2400**, видеокарту **GeForce GT 335M** и жесткий диск на 250 Гб. И хотя DX11 лэптопу оказался не по зубам, но все же это был первый нетбук, который мог запускать нормальные игры. Претензий к новинке было немного. Пользователям не нравились излишний вес и маленькое время автономной работы. Посмотрим, смогла ли Dell все это исправить в новой версии под названием M11x R3.

Красавец

По сравнению с прошлым поколением дизайн ноутбука не изменился: толстенький квадратик с острыми углами, затейливой штамповкой на крышке, нарочито выдающейся передней частью с фирменными «воздухозаборниками» и неизменным логотипом в форме головы пришельца. Каркас корпуса сделан из магниевого сплава и покрыт тонким слоем софттач-пластика. Крышка стоит на большой центральной петле и удерживается двумя скобами. Открыть ноутбук одной рукой не получится: петля тугая и утягивает за собой основание.

Внутренняя часть M11x выглядит впечатляюще. Все выкрашено в черный цвет, над клавиатурой стоит логотип-кнопка, а под экраном — светящаяся надпись Alienware. В передней части основания расположен огромный для 11-дюймового ноутбука тачпад с двумя отдельными клавишами. Над ним стоит полноразмерная клавиатура с мягкими прорезиненными кнопками. Клавиши отлично реагируют на нажатия, отзываются смачным кликом, а жесткость подложки даст фору дубовой доске.

Разъемов у M11x R3 хватает. На левой грани расположились кардридер, слот под SIM-карту и по одному USB 2.0, HDMI, DisplayPort, LAN и FireWire. На правой грани стоит пара USB 3.0 и три аудиоразъема: микрофон и два выхода на наушники. Для связи с внешним миром у M11x R3 есть полный набор беспроводных модулей: Wi-Fi, Bluetooth и 3G.

Звук у M11x R3 один из лучших среди нетбуков. В лэптопе стоят два динамика от известного производителя акустики **Klipsch**. Конечно, это не Hi-Fi-решение, но никаких перегибов на высоких частотах или характерного дребезжания мы не услышали.

А вот с дисплеем ноутбуку не повезло. Матрица с максимальным разрешением 1366x768 не оправдывает ожиданий. Для ноутбука такого уровня у нее слишком низкая цветопередача и контрастность. Плюс дисплей сильно бликует на солнце.

Магия цифр

Выпускается новый M11x в двух конфигурациях. Самая мощная работает на двухъядерном процессоре **Intel Core i7-2617M** на архитектуре **Sandy Bridge**. В отличие от больших ноутбуков, в M11x R3 установлена ULV-версия кристалла с пониженным до 17 Вт энергопотреблением.



Номинальная частота работы процессора всего 1,5 ГГц. Правда, при помощи технологии Turbo Boost скорость может увеличиваться до 2,3 ГГц, когда работают два ядра, и до 2,6 ГГц, когда одно из ядер простаивает. Также отметим, что ULV-версия Core i7-2617M оснащена 4 Мб L3-кэша — на 1 Мб больше, чем в старших моделях.

Второй вариант M11x R3 чуть проще. В нем стоит процессор **Core i5-2537M** частотой 1,4 ГГц. С Turbo Boost он может разогнаться до 2/2,3 ГГц при загрузке двух или одного ядра соответственно.

Заметим, что акцент на Turbo Boost мы делаем не случайно. В M11x R3 стоит мощная система охлаждения, обеспечивающая приличный запас TDP. Так что на повышенных частотах кристалл работает постоянно.

Видео

За графику во всех конфигурациях отвечает видеокарта **NVIDIA GeForce GT 540M** на базе процессора **GF108**. В состав кристалла входят 96 CUDA-ядер и 16 текстурных блоков. Работают они на частоте 672 МГц. По сравнению с обычными компьютерными видеокартами характеристики не впечатляют, но для ноутбука с 11-дюймовым дисплеем возможностей графического процессора хватит с головой.

К слову, GT 540M — не единственная видеокарта в системе. Еще один графический кристалл встроен в центральный процессор. **Intel HD Graphics 3000** используется во время простоя или когда нужно сэкономить заряд аккумулятора. За переключение между видеокартами отвечает технология **NVIDIA Optimus**. Режим работы можно доверить автоматике или настроить вручную для каждой программы.

Объем оперативной памяти в M11x R3 варьируется от 6 до 16 Гб DDR3-1333 МГц. Под хранение данных по умолчанию стоит жесткий диск на 750 Гб, но можно найти вариант с SSD на 250 Гб.

Тестирование

На тесты мы взяли топовую версию M11x R3: с процессором Core i7-2617M и 8 Гб оперативной памяти. Тесты для «малыша» подобрали интересные. В список синтетических бенчмарков попали **PCMark05** и **Unigine Heaven Benchmark 2.1**. Игровую программу составили **Resident Evil 5**, **Devil May Cry 4** и **DiRT 2**.

В PCMark05 лэптоп набрал приличные 8198 очков — хватит на любые повседневные задачи, а также конвертирование аудио и видео. В Unigine Heaven Benchmark 2.1 ноутбук показал 7,1 fps и набрал 181 балл. Для 11-дюймовой модели — фантастический показатель.

Осилил M11x R3 и все наши игровые тесты. В Devil May Cry 4 и Resident Evil 5 при включенном антиалиазинге он выдал стабильные 40 fps. А DiRT 2, работающую с DirectX 11, умудрился вытянуть на настройках Ultra.

Удачно прошел и тест на время работы от встроенного аккумулятора. Ноутбук питается от батареи емкостью 63 Вт·ч. В режиме минимальной нагрузки — чтение, раскладывание пасьянса, написание текстов — лэптоп прожил без малого 10 часов. При включенном Wi-Fi время работы составило 8 часов. Тест на проигрывание Full HD-видео у нас крутился 6 часов.



Как замена нетбуку на каждый день M11x R3 вряд ли подойдет, слишком тяжелый; но как маленький ноутбук для отпуска или командировки — это лучший вариант. Жалко только, что стоит он очень дорого. За старшую версию надо заплатить 53 000 рублей, за младшую — 45 000 рублей. ● **Алексей Дрожжин**

ДНЕМ С ОГНЕМ

Игровые ноутбуки принято украшать подсветкой. Dell Alienware M11x R3 не исключение. Светится буквально все — «воздухозаборники» на передней грани, клавиатура, логотипы под экраном и индикаторы состояния. По умолчанию все это горит красным цветом, но в специальной программе можно настроить подсветку по своему вкусу. Цвет разрешают назначать каждой детали: на выбор есть 20 вариантов. Подсветку можно настроить на определенные режимы работы. К примеру, при работе от батареи все будет светиться желтым, от розетки — красным. Плюс к этому подсветка может реагировать на системные события вроде получения электронного письма.



Синтетические тесты

PCMark05			
CPU	Memory	HDD	Overall
6506	6246	9274	8198

Unigine Heaven Benchmark 2.1	
fps	Overall
7,1	181

Игровые тесты

Настройки	1366x768
Devil May Cry 4 (DX10)	
SuperHigh, AF 16x	42,4
SuperHigh, AF 16x, AA 2x	40,3
Resident Evil 5 (DX10)	
High, AF 16x	53,2
High, AF 16x, AA 2x	34,7
DiRT 2 (DX11)	
Medium	53,8
High	35,6
Ultra	26,8

+ ПЛЮСЫ +

- + маленький размер
- + мощная начинка
- + хорошая клавиатура

- МИНУСЫ -

- высокая цена
- бликующий дисплей
- большой вес



УЛИТКА-ЧЕМПИОН

Тестирование корпуса Lian Li PC-U6 Cowry

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** Middle Tower
- **Материалы:** алюминий
- **Цвет:** черный
- **Типы материнской платы:** micro-ATX, mini-ITX
- **Отсек 5,25 дюйма:** 1 внешний
- **Отсеки 3,5 дюйма:** 2 внутренних
- **Отсеки 2,5 дюйма:** 2 внутренних
- **Слоты расширения:** 4 шт.
- **Вентиляторы:** 2x 120-мм на боковой стенке, 90-мм на задней панели
- **Панель ввода/вывода:** 2x USB 3.0, eSATA, аудио
- **Дополнительно:** регулятор оборотов вентиляторов
- **Размеры:** 50x21,9x41 см
- **Вес:** 4,5 кг
- **Цена на октябрь 2011 года:** 8500 рублей



Производители корпусов редко балуют нас оригинальными моделями. Последний раз от проверенной формулы «ящик с огоньками» отошла компания **Thermaltake**, выпустившая в прошлом году необычную башню под названием **Level 10**. Сегодня против правил пошла фирма **Lian Li**, представившая корпус-улитку **PC-U6 Cowry**.

Клубочек

Внешне новинка напоминает раковину огромного моллюска. Ни одного острого угла, цилиндрический профиль и боковые крышки, забранные мелкой решеткой с закручивающейся по спирали штамповкой. На лицевой стороне — один 5,25-дюймовый отсек и кнопки включения и перезагрузки. Задняя часть закрыта откидывающейся крышкой. Удерживается корпус двумя поперечными ножками, оснащенными парой USB 3.0, eSATA и двумя аудиоразъемами.

Под капотом

Внутри PC-U6 Cowry выглядит еще интереснее. В Lian Li не стали подгонять начинку под стандарты «квадратных» моделей и разработали всю систему креплений с нуля. Первое, что бросается в глаза, — охлаждение, расположенное по левому боку. На длинной вертикальной планке закреплены две 120-мм вертушки. Чтобы их снять, надо открутить удерживающий винт и сдвинуть планку вправо. После этого можно начинать сборку.

Хотя корпус официально причислен к формфактору Middle Tower, большие материнские платы в него не помещаются. Максимальный размер — micro-ATX. Для тестов мы взяли **Gigabyte GA-H61N-USB3** в формфакторе mini-ITX. Установить ее было просто: завалили корпус на бок, вкрутили стойки и притянули к ним материнку. Процессор выбрали самый мощный — **Intel Core i7-2600K**. К сожалению, поставить на него наш тестовый кулер **Cooler Master V6** не получилось: в корпус не помещаются башни выше 150 мм. Пришлось использовать стандартный кулер от **Intel**. Оперативную память набрали двумя планками **Kingston HyperX DDR3-1666** по 2 Гб каждая.

С установкой БП пришлось потрудиться. Для него в PC-U6 Cowry выделен специальный отсек в нижней части конструкции. Ставится БП с внешней стороны корпуса. Для этого необходимо снять планку-заглушку, протолкнуть блок внутрь по направляющим, вернуть планку на место и четырьмя винтами притянуть к ней БП.

Еще необычнее устанавливаются жесткие диски. Привычных корзин для HDD здесь нет. Ставится накопитель над БП на специальной планке с прорезями. К диску прикручиваются четыре резиновые ножки, которые потом цепляются за заготовленные отверстия. Всего в корпус помещаются два 3,5- или 2,5-дюймовых накопителя. Чтобы установить в PC-U6 Cowry оптический привод, достаточно снять с лицевой панели крышку и протолкнуть дисковод в отсек.

Нашлось в PC-U6 Cowry и место для больших видеокарт. В корпус влезают платы длиной до 310 мм, то есть все модели, вплоть до монструозных **GTX 590** и **Radeon HD 6990**. В нашем случае в систему была установлена двоякая **Radeon HD 5990** — поместилась без проблем.

Последний этап сборки — подсветка. В комплекте с корпусом идет самоклеющаяся лента с набором красных светодиодов. Клеить их надо на одну из внутренних граней корпуса.

Тепло

Тестировался PC-U6 Cowry по проверенной схеме. Сначала замеры температуры процессора в режиме простоя. Результат хороший — 52 градуса. Затем запустили специальную грелку **LinX** и оставили систему на один час. Температура выросла до 72 градусов. Для нестандартного Middle Tower — отличный показатель.



Хотя оценивать PC-U6 Cowry с точки зрения простого корпуса — не совсем верно. В первую очередь перед нами модель для тех, кому надоел угловатый вид стандартных корпусов. Правда, в отличие от того же **Thermaltake Level 10**, в PC-U6 Cowry действительно можно собрать мощный компьютер и не бояться за его сохранность.

• **Дмитрий Колганов**



+ ПЛЮСЫ +

- + оригинальный внешний вид
- + алюминиевый корпус

- МИНУСЫ -

- высокая цена
- ограничения на размер материнской платы и кулера



САМА СКРОМНОСТЬ

Тестирование материнской платы Gigabyte GA-H61N-USB3



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Чипсет:** Intel H61 Express
- **Поддерживаемые процессоры:** Socket LGA1155 Core i7/i5/i3
- **Поддерживаемая память:** 2x DDR3-800/1066/1333 МГц, до 16 Гб
- **Графические разъемы:** PCIe 2.0 x16
- **Дисковая подсистема:** 2x SATA 2, eSATA
- **Звуковая подсистема:** Realtek ALC889, 8 каналов
- **Задняя панель:** 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, 2x S/PDIF, eSATA, аудио, D-sub, DVI, HDMI
- **Формфактор:** mini-ITX
- **Габариты:** 170x170 мм
- **Цена на октябрь 2011 года:** 2800 рублей

Линейка процессоров **Intel Sandy Bridge** оказалась идеальным выбором для бюджетных компьютеров. За 3200 рублей можно купить двухъядерный **Core i3-2100** со встроенным графическим ядром, которое тянет практически все современные игры. На фоне такого предложения цены на чипсеты с Socket LGA1155 были слишком высокими — от 3000 рублей. Компания Intel решила опустить входную планку и представила бюджетную логику **H61 Express**. Расскажем о ней на примере материнской платы **Gigabyte GA-H61N-USB3**.

Младший брат

Intel взяла логику **H67 Express** и отрезала от нее все лишнее. Чипсет лишился контроллеров SATA Rev. 3 и RAID, пары слотов под оперативную память DDR3, четырех портов USB 2.0 и двух линий PCIe. В итоге осталось всего два DIMM, 10 USB 2.0 и шесть PCIe. В остальном без изменений. Чипсет поддерживает все процессоры линейки Sandy Bridge и оснащен шиной FDI, связывающей графическое ядро кристалла с видеовыходами.

В основном на новой логике выпускаются материнские платы в формфакторе mini- или micro-ATX. Однако встречаются и полноценные ATX, на которых распаяны дополнительные контроллеры портов PCI и SATA Rev. 3.

В миниатюре

Наша тестовая Gigabyte GA-H61N-USB3 относится к формфактору mini-ITX — маленькая плата размером 17x17 см. Компонировка материнки необычная. Южный мост, накрытый алюминиевым радиатором, размещен над процессорным сокетом. Тут же расположились порты для накопителей. Два разъема под оперативную память

стоят на правой грани платы. Единственный слот расширения — PCIe 2.0 x16 — распаян на нижней части материнки, вплотную с процессорным сокетом.

Дисковая подсистема GA-H61N-USB3 рассчитана всего на два SATA-устройства: жесткий диск и дисковод. Дополнительного контроллера SATA Rev. 3 на плате нет. Зато есть чип USB 3.0 — на панели ввода/вывода стоят два скоростных порта.

За обработку звука отвечает 8-канальный аудиокодек Realtek ALC889. Сигнал выводится по трем 3,5-мм джекам с изменяемым функционалом: линейный вход и разъем для микрофона превращаются в выходы для дополнительных колонок. Для подключения монитора есть три разъема — D-sub, DVI и HDMI.

Собрать компьютер на новой материнке не просто. Маленький размер платы накладывает определенные ограничения на подбор комплектующих. К примеру, на GA-H61N-USB3 лучше не ставить большой процессорный кулер: в него могут упереться видеокарта и высокое охлаждение планок оперативной памяти. Также придется забыть про разгон. Максимум можно поэкспериментировать с частотами встроенного графического ядра. Управление процессорным множителем на H61 Express недоступно.

Относиться к H61 Express можно по-разному. С одной стороны, новый чипсет выглядит слабо: набор стандартных функций и все. С другой — цена стартует с 1600 рублей, и если вы не хотите собирать SLI-систему или разгонять процессор, то логика станет отличным выбором для недорогого компьютера. Что же касается нашей тестовой платы, то она отлично подойдет для сборки НТРС или игровой системы начального уровня. ● **Николай Жогов**

+ ПЛЮСЫ +

- + низкая цена
- + компактность
- + поддержка интегрированной графики

— МИНУСЫ —

- слабая дисковая подсистема
- один слот расширения
- не подходит для разгона



ДОМАШНИЙ Т-34

Тестирование игрового ноутбука MSI GE620DX

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Экран:** 15,6 дюйма (1366x768), Glare, LED-подсветка
- **Процессор:** Intel Core i5-2410M (Sandy Bridge, 2,3 ГГц, L3-кэш 3 Мб)
- **Память:** 4 Гб DDR3-1333 МГц
- **Видеокарта:** NVIDIA GeForce GT 555M (650/1800 МГц, 2 Гб GDDR3)
- **Жесткий диск:** 500 Гб
- **Количество динамиков:** 4 шт.
- **Связь:** Wi-Fi 802.11 a/b/g/n, Bluetooth 2.1 + EDR, LAN
- **Разъемы:** USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, аудио, D-sub, HDMI
- **Аккумулятор:** литиево-ионный (6 ячеек)
- **Операционная система:** Windows 7 Home Premium 64-bit
- **Дополнительно:** кардридер, веб-камера 5 Мп
- **Габариты:** 38,3x24,9x3,2 см
- **Вес:** 2,4 кг
- **Цена на октябрь 2011 года:** 29 500 рублей



В последнее время игровые ноутбуки сильно упали в цене. Если три года назад лэптоп, тянущий все современные игры, стоил не меньше 50 000 рублей, то сегодня производительная модель уложится меньше чем в 30 000 рублей. Каким образом компании добиваются таких низких цен и чего ожидать от бюджетного лэптопа, расскажем на примере **MSI GE620DX**.

В танке

Выглядит ноутбук просто. Здесь нет ни характерной для старших моделей огранки корпуса, ни декоративной подсветки или металлических вставок. Лэптоп сделан из простого пластика, оформленного под текстурированный алюминий. Крышка GE620DX удерживается двумя петлями, никаких защелок не предусмотрено. Открыть ноутбук можно одной рукой — нижняя половинка достаточно тяжелая и не отрывается от стола. Внутренняя часть лэптопа выдержана в одном стиле с внешней: «алюминиевое» основание и черная рамка вокруг 15,6-дюймового дисплея.

Клавиатура полноразмерная, с островными клавишами и твердой подложкой. Что приятно, все кнопки на своих местах: «Fn» с «Ctrl» не перепутаны, да и лишних клавиш рядом с «Z» нет. Повезло и с тачпадом: большая сенсорная панель утоплена в корпус и усеяна маленькими точками. А вот с клавишами под тачпадом — беда. Стоит традиционная для MSI качелька, которая хорошо прожимается только по краям.

Над клавиатурой расположен блок дополнительных кнопок, отвечающих за открытие дисководов, запуск медиапроигрывателя и папки «Избранное» и выключение ноутбука. Все мультимедийные функции вроде управле-

ния громкостью или яркостью подсветки выведены на сочетание клавиш с «Fn».

По бокам от дополнительных кнопок стоят два динамика. Еще пара расположилась на скосе передней грани ноутбука. Интересно, что каждый излучатель отвечает за свой канал. Распределяется сигнал по технологии **THX TruStudio Pro**, то есть в теории ноутбук обеспечивает «звук вокруг». Правда, в жизни объем практически не ощущается — на таком маленьком расстоянии друг от друга динамики не могут создать нужный эффект. Но в любом случае звучит лэптоп качественно. Негромко, зато без характерного дребезга на высоких частотах.

Посмотрим

Дисплей — стандартный. В его основе лежит TN-матрица с разрешением 1366x768, так что о Full HD-фильмах и больших углах обзора по вертикали лучше не вспоминать. Стоит забыть и про игры при ярком освещении: экран глянцевый и сильно бликует. Хотя, если задаться целью, в продаже можно найти версию ноутбука с более качественной матрицей разрешением 1920x1080.

Зато к чему нет претензий, так это к набору портов. Есть один USB 2.0, пара USB 3.0, LAN, кардридер, аудиоразъемы и D-sub с HDMI. В ноутбук установлен пишущий DVD-RW. Общение с внешним миром происходит по Wi-Fi, LAN и Bluetooth.

Лошадиные силы

Видеокарта в GE620DX необычная. Чаще всего в ноутбуках этой ценовой категории стоит **GeForce GT 540M**, но в на-



БРОНЯ КРЕПКА

В России продается специальная версия GE620DX под названием **T-34 Limited Edition**. Технически она ничем не отличается от стандартной модели, просто MSI выпускает ее при поддержке компании **Wargaming.net**. Суть сотрудничества заключается в том, что с ноутбуком поставляется код для **World of Tanks**, дающий покупателю 5000 золотых (местной игровой валюты). Этих денег хватит на оплату пары месяцев премиум-аккаунта, дающего удвоенный опыт за сражения.

В этом образце расположилась младшая версия **GT 555M**, оснащенная 144 CUDA-ядрами частотой 650 МГц. Собственной видеоплаты у платы — 2 Гб GDDR3 на скорости 1800 МГц.

Процессоры в GE620DX встречаются двух видов. В самом простом варианте это **Intel Core i3-2310M**, двухъядерный кристалл частотой 2,1 ГГц и L3-кэшем 3 Мб. Из существенных недостатков «камня» выделим отсутствие технологии Turbo Boost, что переводится как «никакого автоматического разгона».

В старшие версии ставится **Core i5-2410M**. Это тот же самый двухъядерник, но штатной частотой 2,3 ГГц, поддержкой Hyper-Threading и возможностью разгона до 2,9 ГГц. Заметим, что установить именно эти модели со стороны MSI — отличный ход. Учитывая, что ноутбук предназначен в первую очередь для игр и оснащен далеко не самой быстрой видеокартой, такой вариант идеален по соотношению цена/производительность. К тому же кристаллы позволяют здорово сэкономить заряд батареи. Когда ноутбук работает от аккумулятора, изображение обрабатывает встроенное в процессор графическое ядро **Intel HD Graphics 3000**.

На взлет

На тесты мы взяли старшую версию GE620DX с процессором Core i5-2410M. В программу тестов вошли **Unigine Heaven Benchmark 2.1**, **Resident Evil 5**, **Devil May Cry 4** и **DiRT 2**.

Как и ожидалось, результаты получились высокими. За счет небольшого разрешения экрана в напичканном DX11-эффектами Unigine Heaven Benchmark 2.1 ноутбук показал 9,2 fps и набрал 233 балла. Для сравнения — таких же результатов, но на большом дисплее разрешением 1920x1080 удастся добиться на видеокартах уровня **GeForce GT 550 Ti**.

То же самое и с играми. В Resident Evil 5 счетчик fps не опускался ниже 49 кадров даже при включенном сглаживании. В Devil May Cry 4 результат оказался еще выше — 65 fps. Не подвел ноутбук и в тестах с DX11. В DiRT 2 можно играть с настройками Ultra и 2x-сглаживанием.



MSI GE620DX — это отличный игровой ноутбук за разумные деньги. Пусть здесь нет никаких металлических вставок или подсветки, экран не поддерживает Full HD, но зато можно играть в современные игры на высоких настройках. А это куда важнее, чем красивая подсветка корпуса. ● **Алексей Дрожжин**



Игровые тесты

Настройки	1366x768
Devil May Cry 4 (DX10)	
SuperHigh, AF 16x	77,9
SuperHigh, AF 16x, AA 2x	68,8
SuperHigh, AF 16x, AA 4x	64,8
Resident Evil 5 (DX10)	
High, AF 16x	57,1
High, AF 16x, AA 2x	50,4
High, AF 16x, AA 4x	49,4
DiRT 2 (DX11)	
Ultra, AF 16x	38,1
Ultra, AF 16, AA 2x	31,2
Ultra, AF 16x, AA 4x	29,2

Синтетические тесты

Unigine Heaven Benchmark 2.1	
fps	Overall
9,2	233



+ ПЛЮСЫ +

- + высокая производительность
- + удобная клавиатура
- + адекватная цена

- МИНУСЫ -

- неудачные кнопки под тачпадом
- бликующий дисплей





ШЕСТИБАЛЬНЫЙ ШТОРМ

Тестирование игровой гарнитуры Cooler Master CM Storm Sirius

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** соффтгач-пластик
- **Тип:** закрытые, circum-aural
- **Микрофон:** узконаправленный
- **Частотный диапазон:** 10-20 000 Гц (наушники), 100-10 000 Гц (микрофон)
- **Сопротивление:** 32 Ом, 16 Ом
- **Чувствительность:** 105 дБ (наушники), -46 дБ (микрофон)
- **Цена:** 5500 рублей

Компания **Cooler Master** не перестает удивлять. Со всем недавно мы знали ее только как производителя корпусов, охлаждения и блоков питания. Теперь же в ее арсенале есть мышки, коврики и — с этого момента — гарнитуры. Новинка из серии **CM Storm** получила поддержку объемного звука и по четыре динамика на каждое ухо.

Апгрейд для ушей

Выглядит **CM Storm Sirius** потрясающе: большие закрытые наушники с твердым оголовьем, охватывающими уши амбушюрами и микрофоном на длинной поворотной дужке. Вся конструкция покрыта приятным на ощупь соффтгач-пластиком серебристого цвета, украшена черными вставками и парой светящихся красным логотипов. На голове наушники сидят плотно и не слетают даже при резких движениях.

Интересно, что амбушюров в комплекте две пары. Одна сделана из пористого материала и обтянута тканью — отличный вариант на лето. Вторая пара сшита из кожанменителя и подойдет для изоляции от внешних шумов.

Ария для двоих

В комплекте с гарнитурой поставляется внешняя звуковая плата **Tactical Mixing Console**. Это небольшая коробочка с тремя кнопками и металлическим поворотным колесиком. К компьютеру карта подключается по двум USB, с наушниками связывается по фирменному 10-pin интерфейсу. Кнопками на TMC можно управлять общей громкостью наушников, выравнять баланс по каналам и отключать микрофон.

Что приятно, USB — не единственный способ подключения **CM Storm Sirius** к компьютеру.

Если у вас стоит хорошая звуковая плата и вам не хочется отказываться от ее возможностей, то **Sirius** можно подключить и напрямую. В комплекте есть переходник с 10-pin интерфейса на набор из четырех 3,5-мм джеков.

Четверо на одного

Главная гордость **CM Storm Sirius** — это особая конструкция динамиков. На каждое ухо приходится по четыре излучателя: три 30-мм и один 40-мм. Самый большой обрабатывает канал сабвуфера. Между тремя динамиками поменьше распределяются центральный, задний и фронтальный сигналы.

При работе с комплектной звуковой платой на компьютер придется установить программу управления. Здесь можно настроить громкость каналов, включить эмуляцию формата 7.1, расставить виртуальные динамики, подстроить частоты в эквалайзере, добавить эффекты реверберации и побаловаться с чувствительностью микрофона.

Тестировали мы наушники по отработанной схеме. Сначала включили музыку. Впечатление двойное. С одной стороны, звучат наушники достойно: есть и вокал, и струнные, и даже слышна работа барабанщика. С другой — чтобы всего этого добиться, надо долго копаться с настройкой громкости каждого канала. Причем делать это приходится чуть ли не для каждой песни.

Вторым этапом тестирования стали игры. Пробовали мы гарнитуру в **Dead Island**, под завязку набитую кричащими со всех сторон зомби. Отработали наушники на отлично. Четыре динамика действительно помогают определить, с какой стороны на вас заходит очередной ходячий труп.

Третий этап — фильмы. Тут **CM Storm Sirius** тоже справилась. Огромное количество изменяемых параметров позволяет подстроить звук под любую ситуацию. Включаем боевик и хотим, чтобы вокруг ухало и смачно взрывалось, — выводим на передний план басы. Нужно посмотреть новую серию «Доктора Хауса» — убираем низкие частоты, добавляем средние, получаем четкие голоса.

Ну и последний тест — Skype. К сожалению, здесь **CM Storm Sirius** спасовала. Чувствительность у микрофона низкая, и, чтобы собеседник нормально вас слышал, приходится повышать голос.



Cooler Master Sirius — очень интересная гарнитура. Наушники отлично собраны, сделаны из качественного материала и при этом, в отличие от тех же **Razer Megalodon**, действительно создают эффект «звук вокруг». Конечно, в тестах с музыкой наушники показали себя не очень хорошо, зато в фильмах и играх отработали на отлично. Стоит многоканальная игрушка 5500 рублей. Справедливая цена для качественной гарнитуры с восемью динамиками.

● **Антон Белый**



+ ПЛЮСЫ +

- + удобно сидит на голове
- + цифровое и аналоговое подключение
- + комплектная аудиокарта
- + объемный звук

- МИНУСЫ -

- низкая чувствительность микрофона





ТОНКАЯ ГРАНЬ

Обзор неттопа Sapphire EDGE-HD2 Mini PC

Синтетические тесты

PCMark05

CPU	Memory	HDD	Overall
2102	2789	5156	2824

Игровые тесты

Настройки	1024x768
Devil May Cry 4 (DX10)	
Medium	42,1
High	35,7
Resident Evil 5 (DX10)	
Medium	25,3



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** Intel Atom D525 (1,8 ГГц, L2-кэш 1 Мб)
- **Память:** 2 Гб DDR3-800 МГц
- **Видеокарта:** NVIDIA Ion 2 (450/1580 МГц, 512 Мб GDDR3)
- **Жесткий диск:** 320 Гб
- **Связь:** Wi-Fi 802.11 a/b/g/n, LAN
- **Разъемы:** 4x USB 2.0, LAN, аудио, D-sub, HDMI
- **Операционная система:** Windows 7 Home Premium 64-bit
- **Габариты:** 19,3x14,8x2,2 см
- **Вес:** 530 г
- **Цена на октябрь 2011 года:** 12 000 рублей

Неттопы — маленькие компьютеры размером с небольшую книжку — так и не прижились в нашей стране. Однако направление это потихоньку развивается, и сегодня мы расскажем, как выглядит современный неттоп на примере **Sapphire EDGE-HD2 Mini PC**.

История

Первое, что бросается в глаза, — компьютеры стали еще меньше. В высоту EDGE-HD2 чуть больше 19 см, в толщину — всего 2,2 см. При этом системы стали значительно мощнее. Внутри EDGE-HD2 скрывается двухъядерный процессор **Intel Atom D525** частотой 1,8 ГГц, с поддержкой Hyper-Threading и L2-кэшем 1 Мб. Оперативная память — одна планка DDR3 объемом 2 Гб и частотой 800 МГц. Данные предлагается хранить на 2,5-дюймовом жестком диске **Samsung** объемом 320 Гб и скоростью вращения шпинделя 5400 об/мин. Работает система на чипсете **NVIDIA Ion 2**. За графику отвечает встроенный в материнку кристалл, оснащенный 16 CUDA-ядрами частотой 450 МГц и собственной памятью GDDR3 объемом 512 Мб. Для игр такого процессора хватит с трудом, но вот на то, чтобы декодировать Full HD-фильм, мощности у него более чем достаточно.

С внешним миром EDGE-HD2 связывается либо по LAN, либо по Wi-Fi. Что интересно, неттоп обходится внутренней антенной и ничего лишнего из корпуса не торчит.

Показывает

Внешне EDGE-HD2 — прямоугольная коробочка со скругленными углами. Корпус покрыт приятным на ощупь софттач-пластиком черного цвета. Кнопка на устройстве всего одна — клавиша питания на лицевой стороне. На ле-

вой грани расположились все основные разъемы: D-sub, HDMI, LAN, два 3,5-мм джека для подключения наушников и микрофона и пара USB 2.0. Еще столько же USB 2.0, прикрытых резиновой заглушкой, стоит на противоположном торце устройства. В комплекте с EDGE-HD2 поставляются кабель HDMI и переходник HDMI-to-DVI для монитора.

Вверх тормашками

Установить EDGE-HD2 можно тремя способами. Первый — положить на стол как обычный внешний DVD-привод. Второй — поставить на ребро, для этого в комплекте есть специальная подставка. Третий — закрепить на оборотной стороне монитора. Вместе с неттопом поставляется VESA-крепление.

Тестировали мы компьютер по укороченной программе: **PCMark05**, **Resident Evil 5** и **Devil May Cry 4**. Учитывая небольшие размеры EDGE-HD2 и скромную по меркам обычного компьютера конфигурацию, результаты получились хорошими. В PCMark05 система набрала 2824 балла — как средний нетбук. Получилось и с играми. Выставив разрешение 1024x768 и средние настройки графики, мы смогли добиться в Resident Evil 5 стабильных 25,3 fps. А вот в Devil May Cry 4 настройки вообще не меняли: на уровне High неттоп показал 35,7 fps.



Конечно, играть в разрешении 1024x768 — то еще удовольствие. Но неттоп и не рассчитан на это. В первую очередь EDGE-HD2 — очень маленький компьютер, с которого можно полазить по интернету, почитать новости в Facebook или написать реферат. Также он отлично подойдет для построения всеядного домашнего кинотеатра: Full HD-фильмы EDGE-HD2 крутит на ура. ● **Влад Захаров**



+ ПЛЮСЫ +

- + занимает мало места
- + VESA-крепление к монитору

- МИНУСЫ -

- высокая цена



БИТВА ТИТАНОВ

Сравнительное тестирование двух игровых мышек для MMO

RAZER NAGA EPIC

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** пластик
- **Цвет:** черный
- **Тип:** беспроводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Сенсор:** лазерный, 5600 dpi
- **Частота опроса:** 1 ГГц
- **Кнопки:** 3 основных, 14 дополнительных, колесико-кнопка
- **Подсветка:** 16 млн цветов
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 1100 мАч
- **Дополнительно:** сменные боковые панели, встроенная память
- **Размеры:** 11,6x7,7x4,1 см
- **Цена на октябрь 2011 года:** 5000 рублей

В «Игромании» №10/2011 мы протестировали необычную клавиатуру **Razer Anansi** (см. «Тонкости жестикуляции»), предназначенную для любителей MMORPG. Сегодня мы продолжаем начатую тему и рассказываем о двух мышках, ориентированных на MMO-игроков. На тестах **Razer Naga Epic** и **SteelSeries World of Warcraft: Cataclysm MMO Gaming Mouse** (в дальнейшем **MMOGM**).

Razer Naga Epic

Razer Naga Epic — это уже третье издание знаменитой мышки с 17 кнопками. За два года грызун практически не изменился: скромные размеры, плавные обводы корпуса, фирменные вогнутые кнопки и четыре ряда дополнительных клавиш под большим пальцем. Хотя без нововведений не обошлось.

Первое — Naga теперь работает без проводов. В комплекте есть док-станция, она же приемник/передатчик. К компьютеру база подключается по USB-интерфейсу. Полного заряда аккумулятора хватает примерно на 10 часов интенсивной игры, так что если не забывать ставить мышку в док-станцию, то проблем со временем работы не будет. Впрочем, если батарейка все же разрядится, можно подключить грызуна напрямую: USB-кабель вынимается из док-станции и вставляется в мышку.

Второе отличие — сменные боковые панели. Первые Razer Naga были маленькими и хорошо лежали только в ладонях небольшого размера. Теперь форму мышки можно выбирать по вкусу. В комплекте есть три боковые панели разной ширины. Привыкли держать мышку кончиками пальцев — ставьте самую тонкую панель. Хотите удобно расположить ладонь на корпусе грызуна — выбирайте широкую боковину, на которой поместятся мизинец и безымянный палец. Ну а если еще не определились и нужно что-то универсальное, то можно поставить среднюю панель.

Третье отличие Naga Epic — изменяемая подсветка кнопок, колесика и логотипа на корпусе. Если родоначальница серии светилась исключительно синим цветом, то в Epic на выбор представлена вся RGB-гамма. Что приятно, подсветка больше не нагревает мышку, как это было в предыдущих моделях. Ну и последнее — переехавшие с левого бока клавиши «вперед/назад». Теперь они стоят под колесом прокрутки.

Игры разума

Научиться играть с 17-кнопочной мышкой непросто. Поначалу не понимаешь, куда пристроить все эти дополнительные возможности. Как и Anansi, новая мышка — скорее рабочий инструмент, с которым можно делать все,

STEELSERIES WORLD OF WARCRAFT: CATAclysm MMO GAMING MOUSE

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** пластик
- **Цвет:** бронзовый, черный
- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB 1.1
- **Длина кабеля:** 2,6 м
- **Сенсор:** лазерный, 5000 dpi
- **Частота опроса:** 1 ГГц
- **Ускорение:** 20 g
- **Кнопки:** 3 основных, 11 дополнительных, колесико-кнопка
- **Подсветка:** 16 млн цветов
- **Дополнительно:** официальная поддержка World of Warcraft, встроенная память
- **Размеры:** 13x9,4x4,2 см
- **Цена на октябрь 2011 года:** 3200 рублей



ВМАНУЛЯ
ВЫБОР РЕДАКЦИИ!



что душа пожелает. На кнопки разрешают назначать клавиши с клавиатуры, записывать комбинации и длиннющие макросы. При этом, где и как все это использовать, никто не объясняет — до всего нужно додумываться самому.

Лично нам Naga Epic поддалась лишь через месяц интенсивного использования. За это время мы успели написать не менее полсотни макросов для **World of Warcraft**, удачными из которых оказались лишь четыре штуки. Но зато благодаря этим четырем наборам удалось значительно повысить уровень DPS нашего охотника, научить его молниеносно расставлять ловушки и делать ноги при первых признаках опасности. Не будем утверждать, что всего этого нельзя было добиться без Naga Epic, но макросы действительно облегчают жизнь виртуального альтер эго. К примеру, прокручивая атакующую ротацию, макрос позволяет четко соблюдать кулдауны и укладывать в заданные секунды все нужные способности.

SteelSeries World of Warcraft: Cataclysm MMO Gaming Mouse

SteelSeries MMOGM придерживается тех же принципов, что и Naga Epic. Это еще одна мышка с огромным количеством программируемых кнопок. Только, в отличие от грызуна Razer, клавиши тут раскиданы по всей площади корпуса. Пять штук стоит под большим пальцем, пара — по бокам от основных клавиш, три кнопки расположились вокруг колесика и одна — под мизинцем, с правой стороны корпуса.

На фотографиях MMOGM выглядит впечатляюще: оригинальная раскраска, прорезиненные боковины, хромированные клавиши и подсветка, пробивающаяся сквозь стилизованные пластины. К сожалению, в жизни мышка смотрится гораздо проще: обычный пластик, никакого хрома и разболтанные клавиши. На фоне идеально собранной и покрытой софттач-пластиком Naga Epic грызун от SteelSeries выглядит гадким утенком.

Есть и проблемы с хватом. MMOGM — это очень большая мышка. Когда в первый раз берешь ее в руки, то не сразу понимаешь, как вообще можно возить этот кирпич по коврику. Впрочем, к необычным размерам привыкаешь достаточно быстро, тем более что с эргономикой у MMOGM все в порядке. Расположение клавиш продумано лучше, чем у Naga Epic, и с дополнительными кнопками осваиваешься значительно быстрее. Плюс у MMOGM лучше сама механика клавиш. Кнопки немного разболтаны и отзываются на нажатия четким кликом, в то время как клавиши Naga Epic, наоборот, тугие и при нажатии не всегда понятно, прошла команда или нет.

К тому же, чисто субъективно, MMOGM быстрее реагирует на нажатие кнопок. Если Naga Epic после клика задумывается на доли секунды и лишь потом запускает команду на исполнение, то MMOGM отрабатывает действия без задержек. Впрочем, заметно это лишь при прямом сравнении.

И кое-что еще

Что касается возможностей MMOGM, то тут все примерно то же самое, что и у Razer Naga Epic. Есть специальный софт, в нем задаются назначения кнопок, пишутся макросы и расставляются задержки. Единственное су-

ВМЕСТЕ ВЕСЕЛЕЕ

Отдельно нужно упомянуть про работу Razer Naga Epic с клавиатурой Anansi. По задумке Razer именно в такой связке полностью раскрываются возможности необычного грызуна. Дополнительными клавишами под пробелом разрешают переключать раскладку мышки, на лету меняя набор макросов. Привыкать к этому долго, но зато, если научиться, то можно, к примеру, на полях боя перенастраивать мышку под каждого конкретного противника.



RAZER NAGA EPIC

+ ПЛЮСЫ +

- + великолепная эргономика
- + сменные боковые панели
- + 17 программируемых кнопок
- + беспроводное соединение

— МИНУСЫ —

- тугие дополнительные кнопки
- высокая цена

STEELSERIES WORLD OF WARCRAFT: CATAclysm MMO GAMING MOUSE

+ ПЛЮСЫ +

- + прямая поддержка со стороны Blizzard
- + 11 программируемых кнопок
- + продуманная эргономика

— МИНУСЫ —

- только для MMO
- слишком большая

щественное отличие MMOGM — прямая поддержка со стороны **Blizzard**. Выражается она в возможности писать макросы на скриптовом языке World of Warcraft. То есть мышка может работать с программами вида «если курсор наведен на персонажа, то выполняется действие «X», если нет, запускается «Y». Naga Epic так не умеет.

Зато с мышкой Razer поставляются внутриигровые аддоны, кардинальным образом меняющие интерфейс игры. На момент написания статьи с официального сайта можно было скачать надстройки для World of Warcraft, **Warhammer Online: Age of Reckoning** и **City of Heroes**.

Лицом к лицу

Прямо сказать, какая из двух мышек лучше подойдет для MMO, не получится. По возможностям оба грызуна примерно одинаковы. И там, и там можно составлять макросы и записывать профили для различных персонажей и игр. Что касается удобства использования, то и здесь нет четкого ответа. К обоим мышкам приходится долго привыкать, и, в принципе, после долгой игры разницы между грызунами не замечаешь.

А вот если посмотреть с технической точки зрения, то Naga Epic выглядит гораздо интереснее. В мышке стоит более мощный сенсор: 5600 dpi против 5040 dpi у MMOGM. Naga Epic работает без проводов. Ну и, конечно, самое главное — идеально ложится в любую руку. Плюс к этому Naga Epic более универсальна. Если надоест World of Warcraft, то с мышкой Razer можно без проблем пострелять зомби в каком-нибудь **Left 4 Dead**. Огромная MMOGM к динамичным играм не располагает — слишком большая.



В итоге, если ничего, кроме MMO, вы не признаете, можно выбирать любую из протестированных мышек. Но если иногда вы проводите время за более динамичными играми, то лучше купить Razer Naga Epic. ● **Антон Шерстнев**





РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших
игровых конфигураций
на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

До выхода новых линеек процессоров AMD и Intel остались считанные месяцы. А это значит, что пора задуматься о том, какой платформе отдать свое предпочтение. Что касается существующих чипсетов Intel, то для грядущих Sandy Bridge-E они не подойдут: Intel сменит сокет, и в старые материнки кристаллы не влезут. С AMD проще. По старой традиции новые процессоры будут прекрасно работать с существующими чипсетом Socket AM3+.

Основные изменения этого месяца

- ✳ Во всех категориях перейдем на оперативную память Corsair XMS3. Поддержка технологии XMP облегчит процесс разгона, а мощные радиаторы удержат температуру чипов в пределах нормы.
- ✳ В связи с очередным повышением цен, в конфигурации «Дешево и сердито» выберем бюджетный корпус Gigabyte Luxo X140 и возьмем простенький блок питания FSP Group ATX550-PNR.
- ✳ В системах «Займи, но купи» используем разогнанную версию AMD Radeon HD 6970 от компании MSI. Частота процессора на видеокарте серии Lightning увеличена до 940 МГц, а памяти — до 5500 МГц.
- ✳ В конфигурации «Тебя я видел во сне» поставим SSD на 960 Гб с интерфейсом PCIe x4. К оставшимся разъемам SATA Rev. 3 подключим пару жестких дисков Hitachi Ultrastar 7K3000 по 3 Тб каждый.

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
Твердотельный накопитель: 960 Гб OCZ Revodrive3 X2 RVD3X2-FHPX4-960G (PCIe x4)	119 990
Жесткие диски: 2x 3 Тб Hitachi Ultrastar 7K3000 HUA723030ALA640 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 Мб)	16 000
Дисковод: 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:	373 520

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ!



ЦП: AMD Phenom II X6 1090T (Thuban, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб)	5450
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, интегр. Radeon HD 4290, D-sub, DVI, HDMI)	3870
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 8-8-8-24 XMP (CMX4GX3M2A1600C8)	1750
Видеокарта: MSI R6970 Lightning (AMD Radeon HD 6970, 940/5500 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	11 900
Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 Мб)	1850
Дисковод: 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:	34 790
Мышь: Logitech MX518 Optical Gaming Mouse (1800 dpi, оптическая, проводная)	1390
Клавиатура: SVEN Multimedia EL 4005 MH (104 осн. + 14 доп. клавиш, подсветка, проводная)	1800
Колонки: SVEN IH0D T100 (5.1, 5x 20 + 50 Вт, 40-22 000 Гц)	5500
Монитор: Samsung SyncMaster P2470HD TV (TN, 24 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, компонентный, SCART, ТВ-тюнер, стереоколонки 2x 3 Вт)	12 800
Системный блок и периферия:	56 280
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1100T (Thuban, Socket AM3, 3,3 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1100
Замена видеокарты: ZOTAC GeForce GTX 590 (GeForce GTX 590, 607/1215/3414 МГц, 3 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, 3x DVI, Mini DisplayPort)	9890
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8)	2150
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2320
Со всеми наворотами:	71 740

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)	4700
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 8-8-8-24 XMP (CMX4GX3M2A1600C8)	1750
Видеокарта: MSI R6970 Lightning (AMD Radeon HD 6970, 940/5500 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	11 900
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST3500413AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 Мб)	1350
Дисковод: Samsung SH-B123L/BSBP (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE)	2290
Корпус: Thermaltake V4 VM30001W2Z (Middle Tower, ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1850
Блок питания: FSP EPSILON 85 PLUS 800 (ATX, 800 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 2x 6-pin, 2x 6+2-pin, 4+4-pin, 4-pin)	3700
Системный блок:	35 320
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, стереоколонки 2x 2 Вт)	14 400
Системный блок и периферия:	62 380
Замена ЦП: Intel Core i7-2600K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	2850
Замена видеокарты: ZOTAC GeForce GTX 590 (GeForce GTX 590, 607/1215/3414 МГц, 3 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, 3x DVI, Mini DisplayPort)	9 890
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8)	2150
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2320
Со всеми наворотами:	79 590



ДЕШЕВО И СЕРДИТО



ЦП: AMD Phenom II X2 555 OEM (Callisto, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	2700
Кулер: Deerpcool 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)	2700
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 8-8-8-24 XMP (CMX4GX3M2A1600C8)	1750
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)	1350
Дискковод: Pioneer DVR-219LBK (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	700
Корпус: Thermaltake V3 Black Edition VL8001W2Z (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:	20 510
Мышь: A4Tech XL-747H (3600 dpi, лазерная, проводная)	600
Клавиатура: A4Tech X7-G800 (104 основные + 22 доп. клавиши, проводная)	600
Колонки: Defender Avante X40 (2.1, 2x 8 + 25 Вт, 50-20 000 Гц)	2000
Монитор: BenQ VW2420H (VA, 24 дюйма, 1920x1080, 8 мс, 250 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, аудио)	7900
Системный блок и периферия:	31 610
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 945 OEM (Deneb, Socket AM3, 3 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1100
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 570 Sonic Platinum (GeForce GTX 570, 800/1600/4000 МГц, 1280 Мб GDDR5, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3500
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8)	1600
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2150
Со всеми наворотами:	38 360

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 Corsair XMS3 8-8-8-24 XMP (CMX4GX3M2A1600C8)	1750
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)	6800
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST3500413AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 Мб)	1350
Дискковод: Sony Optiarc/NEC AD-7260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	700
Корпус: Gigabyte Luxo X140 Black (Middle Tower, ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1300
Блок питания: FSP Group ATX550-PNR (ATX, 550 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 8-pin, 4-pin)	1650
Системный блок:	20 800
Мышь: A4Tech XL-747H (3600 dpi, лазерная, проводная)	600
Клавиатура: A4Tech X7-G800 (104 основные + 22 доп. клавиши, проводная)	600
Колонки: Microlab M-960 (5.1, 5x 8 + 22 Вт, 30-20 000 Гц, 80 дБ)	3000
Монитор: BenQ VW2420H (VA, 24 дюйма, 1920x1080, 8 мс, 250 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, аудио)	7900
Системный блок и периферия:	32 900
Замена ЦП: Intel Core i5-2300 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 2,8 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1900
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 570 Sonic Platinum (GeForce GTX 570, 800/1600/4000 МГц, 1280 Мб GDDR5, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4000
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8)	2150
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2320
Со всеми наворотами:	43 270

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)	3800
Кулер: Deerpcool 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)	2700
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 8-8-8-24 XMP (CMX4GX3M2A1600C8)	1750
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 570 Sonic Platinum (GeForce GTX 570, 800/1600/4000 МГц, 1280 Мб GDDR5, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	10 800
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST3500413AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 Мб)	1350
Дискковод: 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:	25 800
Мышь: A4Tech XL-747H (3600 dpi, лазерная, проводная)	600
Клавиатура: A4Tech X7-G800 (104 основные + 22 доп. клавиши, проводная)	600
Колонки: SVEN STREAM Mega (2.0, 2x 60 Вт, 35-27 000 Гц)	4100
Монитор: ViewSonic VX2739wm (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, 4x USB 2.0, стереоколонки 2x 2 Вт)	10 400
Системный блок и периферия:	41 500
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1090T (Thuban, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1650
Замена видеокарты: MSI R6970 Lightning (AMD Radeon HD 6970, 940/5500 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	1100
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8)	1600
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2150
Со всеми наворотами:	48 800

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



ЦП: Intel Core i5-2310 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 2,8 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	5350
Кулер: GlacialTech Igloo 5610 Plus (алюминий + медь, 90 мм, 800-2700 об/мин, 34,2 дБ)	600
Системная плата: ASRock Z68 Pro3 (ATX, Socket LGA1155, Intel Z68, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 (до 32 Гб), PCIe 2.0 x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA 2, 2x SATA, PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF-out, D-sub, DVI, HDMI)	3900
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 8-8-8-24 XMP (CMX4GX3M2A1600C8)	1750
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)	1350
Дискковод: 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:	25 150
Мышь: A4Tech XL-747H (3600 dpi, лазерная, проводная)	600
Клавиатура: A4Tech X7-G800 (104 основные + 22 доп. клавиши, проводная)	600
Колонки: Microlab Solo-7C (2.0, 2x 55 Вт, 55-20 000 Гц, 85 дБ)	7000
Монитор: ViewSonic VX2739wm (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, 4x USB 2.0, стереоколонки 2x 2 Вт)	10 400
Системный блок и периферия:	43 750
Замена ЦП: Intel Core i5-2500K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1550
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R6970C2-2GD (Radeon HD 6970, 920/5500 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4600
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8)	2150
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2320
Со всеми наворотами:	54 370

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

Ответы на самые интересные и актуальные письма

mail@igromania.ru



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, дорогие читатели. В этот раз рубрика у нас получилась не очень большой, хотя изначально мы со Старпомом планировали расписаться чуть ли не на десять страниц. Но быстро уgomонились, когда поняли, что игр выходит столько, что придется переносить на следующий номер не то что большую часть почты, но даже некоторые статьи из разделов «Спецматериалы» и «Железный цех». Зато мы постарались выбрать самые интересные вопросы и ответить на них максимально, как бы это помягче выразиться, концентрированно.

НОВЫЙ ГОД В «ИГРОМАНИИ»



Уже сейчас мы начинаем готовиться к празднованию Нового года на страницах «Игромании». Традиционно будет много конкурсов с призами. Но самое важное — вы тоже можете внести свой вклад в оформление новогоднего выпуска «Почты». В этот раз мы решили никак не ограничивать вашу фантазию. Присылайте... что угодно на новогоднюю тематику! Новогодние картинки и скриншоты, фотожабы, веселые новогодние истории, рассказы (их мы опубликуем на диске), да мало ли что еще придет вам в голову. Самое-самое окажется на страницах журнала и на наших дисках. Все это великолепие кидайте прямой наводкой на mail@igromania.ru. В теме обязательно должно быть указано Игромания/Новый год.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Да-да, а потом выпарить ответы, растворить их, перевести в гель, потом в золь, затем осадить взвесь и распылить, чтобы жизнь медом не казалась. Хватит словоблудия, Света, нам сегодня еще Rage проходить. Вперед, на амбразуры читательских писем! низуем. С раздачей ценных призов и публичным награждением победителей.

ПИСЬМО НОМЕРА ИСКУССТВЕННОЕ ИСКУССТВО

Вы давно не обсуждали тему места искусства в играх. Как считаете, пора или не пора уже считать игры произведениями искусства? — Леонид Чараев



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

недоуменно потирал виски

Вопрос из разряда схоластики. Вот есть изобразительное искусство, которое является искусством по определению. Но можно ли считать искусством бестолковую мазню какого-нибудь дилетанта, считающего себя художником? Он-то, безусловно, уверен, что совершает творческий акт. Почти всегда можно найти еще несколько людей, которые будут с пеной у рта доказывать, что практически любая отрывка мозга, оформленная в виде картины/набора нот/букв на бумаге/черта в ступе, — это, несомненно, искусство. Потому что человек ведь на создание какого-нибудь лакированного фекалоида время тратил, мысль усиливал. А то,



Трогательное положение, выполненное нашим постоянным читателем Baker.

что по факту получилась непонятная никому уродливая эпидерсия, так это «мы, недалекие, просто ничего не понимаем».

А есть картины, на которые один раз взглянешь — и сразу понимаешь, что это искусство. Потому что красиво, потому что приковывает взгляд, потому что видно, что сделано с душой. И еще много таких же «потому что».

С играми ситуация ничем не отличается. Есть игры, которые после первой же минуты геймплея хочется незамедлительно назвать искусством. У меня, например, похожие чувства были, когда играл в Limbo, Insanely Twisted Shadow Planet, Renegade Ops, «Машинариум». Это первое, что приходит в голову.

Подозреваю, что у всех людей так. Можно долго рассуждать, что является искусством, а что нет. А можно просто это почувствовать, и тогда вопрос отпадет сам собой.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

любовалась на игровые полотна

Знаешь, Старпом, а мне всегда казалось, что вопрос «пора или не пора» вообще неправильный. Потому что игры, достойные, чтобы их считали искусством, появились уже очень давно. Или кто-то тут сомневается в том, что Another World Эрика Шайи — это искусство? По мне — несомненное и однозначное.

Игра, как бы это сказать поточнее... это материал, если хотите, форма, в которую разработчик может облечь свое творение. Если форма совершенна, то можно смело говорить об искусстве. А если напильником по забору, то нет.

Многие возражают, можно ли считать искусством очень качественные, но насквозь коммерческие игры в духе Modern Warfare или Mass Effect. С тем же успехом можно завести извечный спор, можно ли считать искусством кассовые голливудские фильмы. Неоспоримо одно — причислять или не причислять игры (конкретные или как явление) к искусству, решить можем только мы сами.

ПИСЬМО №1

ИЗБИРАТЕЛЬНОСТЬ ПАМЯТИ

Привет, Старпом. Привет, Света. Меня всегда волновал вопрос, как так получается, что одни игры запоминаются надолго и даже становятся историей, а другие (зачастую не менее качественные) проходятся и напроочь вылетают из памяти. Должна же быть какая-то закономерность? Память явно действует избирательно, вопрос — что именно она выбирает? — FIFA



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

сматывала извилины в клубок

Мне кажется, что дело в первую очередь в новизне. Наш мозг с радостью фиксирует и запоминает все, с чем до этого не сталкивался. Вот не было стра-

ПРИЗ



Традиционно мы премируем автора письма номера. На этот раз в качестве приза у нас шикарный букридер PocketBook Pro 602. Помимо стандартных опций для подобных устройств, в этой читалке дополнительно повышена контрастность экрана, для прочности задняя панель выполнена из металла, добавлена функция Text-to-Speech, переводящая текст в звук (можно выбрать мужской или женский голос), есть веб-браузер.

тегий в реальном времени, а потом вышла первая — разве можно это забыть?! Аналогично с играми других жанров.

Потом, когда жанры более-менее устаканились, пошла детализация. Придумали добавлять в экшены рапид, и все тут же за-

помнили Max Payne. Кто-то сделал первую MMOG, кто-то придумал ачивки, кто-то изобрел... перечислять можно долго. Но главное отличие большинства игр, которые мы запоминаем надолго, — именно новизна.

При этом память — штука индивидуаль-



«Рейман и Глобок», герои игры Rayman Origins, в исполнении Михаила Шуляка (Лучезгорск).



Фотография, присланная Александром Козловым. Несанкционированное использование графики из Fallout продолжается.

ная. Она не станет выбирать, что запомнить. С чем первым столкнется, то в мозгу и отложится. Если для вас первым экшеном был какой-нибудь посредственный шутер, то именно он лучше всего зафиксируется в ваших извилинах. И лишь потом вы узнаете, что есть игры куда лучшие, пройдете их, тоже запомните. Но первый будете помнить куда крепче! Как первую любовь или первый прыжок с парашюта. И неважно, что они могли быть неудачными.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
напрягал мозжечок

Свет, что-то новое запоминается надолго, только если оно вообще не имело до этого аналогов. Вот если на тебя из кустов выпрыгнет кареглазый десятирукий бандерлог из далекой-далекой галактики — ты это, безусловно, запомнишь. Но если вокруг тебя станет шастать множество инопланетян, и все разные, то из них ты выделишь, скажем, только самого

симпатичного или только самого уродливого. Но все у тебя в сознании не отложится. Потому что хоть они друг на друга не похожи, но их просто слишком много.

Так же и с играми. Когда появляется новый жанр, качество игры не очень-то и важно. А вот когда пошла, как ты сказала, детализация — люди начинают обращать внимание на качество. То же сло-мо в плохой игре не запомнится, а вот в хорошей может совершить настоящую революцию в жанре.

Опять же важно понимать, что новизна — это не всегда какой-то прорыв в геймплее. Памяти все равно, на чем фиксироваться; для мозга важен сам факт, что в него поступает новая, непривычная информация. Поэтому, например, необычная графика может запомниться лучше, чем какой-то необычный способ взаимодействия с противниками. А возможность пинать монстров ботинком промеж ягодич — лучше, чем возможность, скажем, в шутере взмыть под небеса и управлять оттуда отрядами поддержки.

Еще на запоминание влияет множество сопутствующих факторов. В каком настроении играли, в каком состоянии, отвлекал вас кто-то или нет, проходили игру за один раз или в несколько заходов, сели сразу после прохождения играть во что-то еще или сделали перерыв. Даже то, обсуждали игру с приятелями или в интернете или прошли и на этом все. А уж насколько на память влияет предварительная подготовка — ожидание релиза, перепалки на форумах, отслеживание роликов... думаю, вы и сами можете догадаться.

ПИСЬМО №2
ОТКРОЙ В СЕБЕ ГЕРОЯ

На какие курсы лучше всего пойти, чтобы выучить английский?

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».

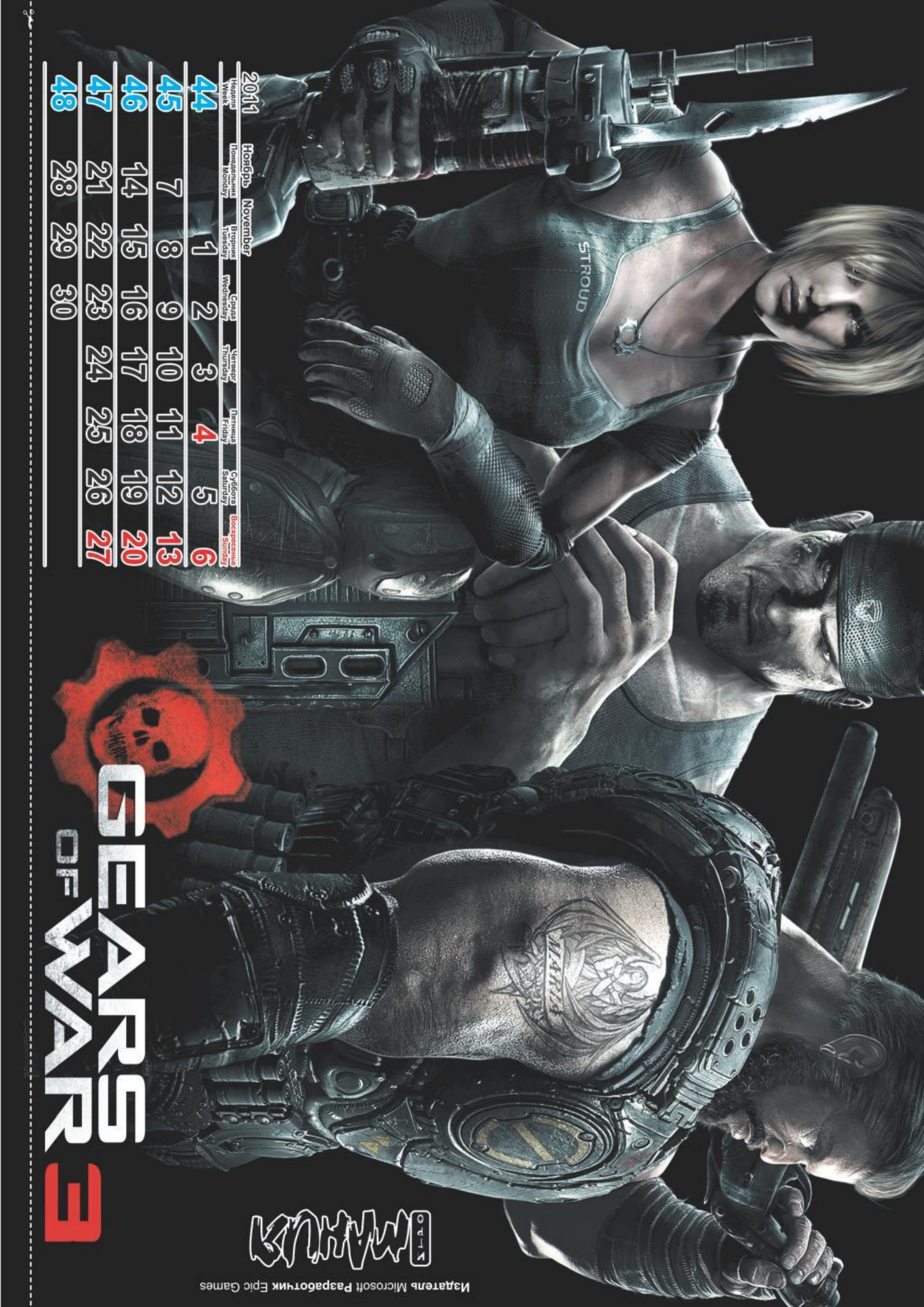
■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за 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.



OPTIM
MASSIVE

Издатель: Microsoft
 Разработчик: Epic Games

2011 Ноябрь November

Наредна Мяк	Понеделник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четвърт Thursday	Петница Friday	Събота Saturday	Воскресенье Sunday
44	1	2	3	4	5	6	
45	7	8	9	10	11	12	13
46	14	15	16	17	18	19	20
47	21	22	23	24	25	26	27
48	28	29	30				

Gears of War 3



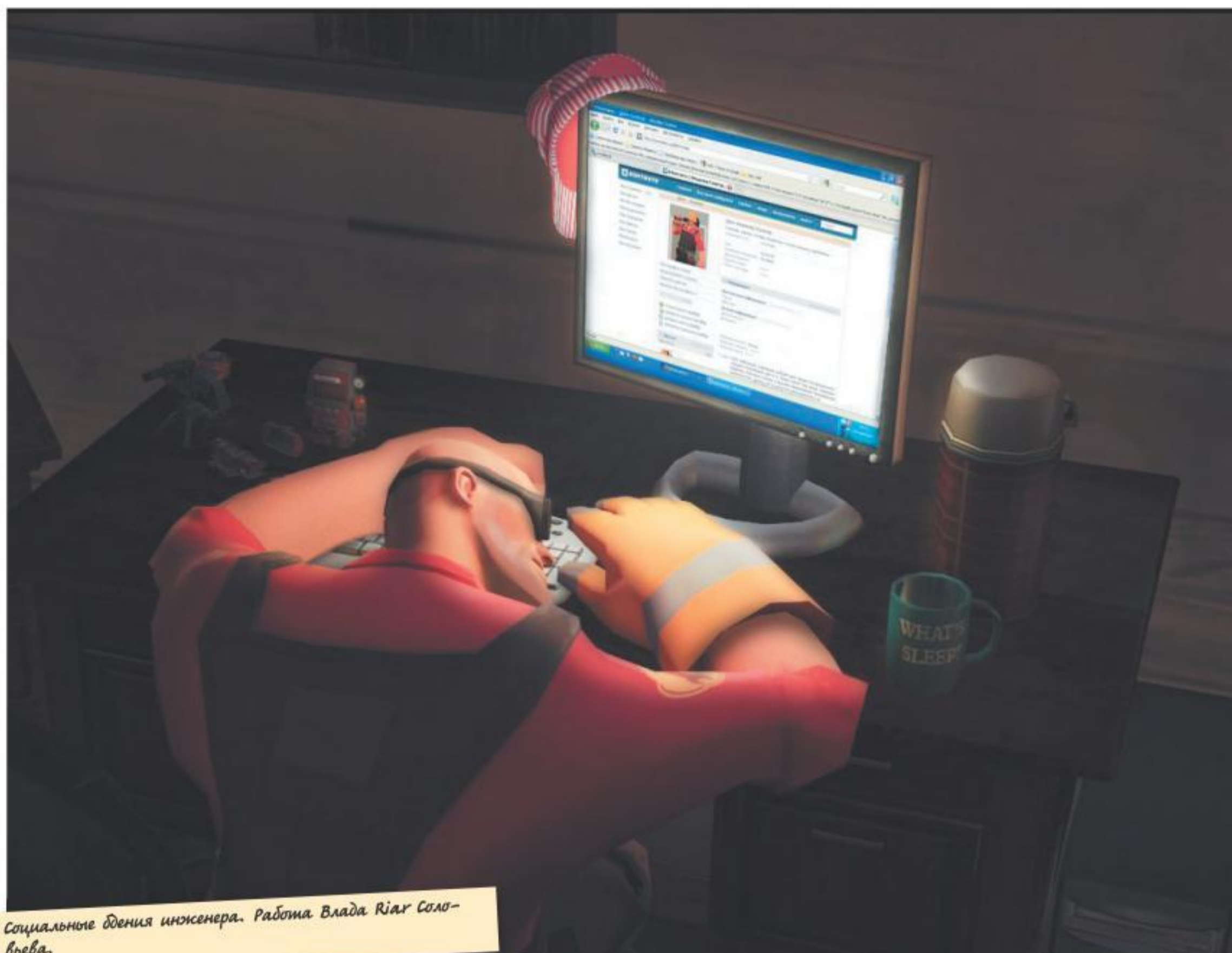


ЛЕГЕНДА
НАСЛЕДИЕ ДРАКОНОВ



2011	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
44	1	2	3	4	5	6	
45	7	8	9	10	11	12	13
46	14	15	16	17	18	19	20
47	21	22	23	24	25	26	27
48	28	29	30				

ИПРО МАНИА



Социальные бдения инженера. Работа Влада Riar Соловьева.

В какую школу записаться, чтобы научиться писать как авторы «Игромании»?

У нас тут есть инициативный товарищ, который за деньги учит круто играть в шутеры. Как вы думаете, поможет ли это простая разводка?



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

чесал затылок

Похожих писем нам приходит множество. Иногда мы даже даем детальные рекомендации, что делать, куда пойти, к кому обратиться. Но в целом тенденция удручает. Еще каких-то сто лет назад, чтобы научиться чему-то, зачастую приходилось с невероятным трудом доставать книги, отправляться на поиски мастера, невероятное количество времени проводить в библиотеках. Все это не останавливало людей.

Сейчас же, чтобы освоить некоторые вещи, достаточно вбить соответствующий запрос в командной строке поисковика. И вот они — сотни уроков, советов, рекомендаций, наставлений. Но люди начали лениться даже набрать несколько букв на клавиатуре. Понимаю, что объем информации очень велик, зачастую бывает проблемой не найти нужный материал в Сети, а

отсортировать его от сотен похожих, но более низкого качества. Но, согласитесь, это куда проще, чем выискивать данные с нуля, тратить драгоценное время только на то, чтобы найти, скажем, нужную книгу.

Но вместо этого люди продолжают сетовать на сложность обучения и хотят, чтобы выучить английский было так же просто, как съесть пончик. К сожалению, такой подход стал своеобразным трендом современного социума. Окружающее нас пространство развивается так, чтобы мы почти ничего не делали сами, а все делали за нас. Но, конечно, за деньги. Нужно починать кран? Вызовите сантехника! Хотите хорошо выглядеть? Не надо бегать на холодной улице, приходите в наш спортзал. Нет времени учить английский?! У нас для вас есть специальный 25-й кадр.

А сами-то мы хоть на что-то способны? Или только платить деньги, чтобы все сделали за нас? Безусловно, в ряде случаев иного способа решить проблему нет. Не пойдете же вы учиться на врача, чтобы вырезать себе аппендикс. Но некоторые простые и банальные вещи вполне можно сделать самому. Чтобы научиться писать, нужно читать хорошие тексты и тщательно их анализировать. Чтобы выучить английский, надо начать читать английские книги, смотреть фильмы на английском, общаться по скайпу с англоговорящими

пользователями. Чтобы научиться играть в шутеры, достаточно смотреть обучающие ролики на YouTube и методично, раз за разом, много часов подряд делать так же.

■ ■ ■



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

За сим прощаюсь. До встречи на страницах следующего выпуска «Игромании». Надеюсь, что там места хватит, чтобы как следует расползтись мыслью по дереву, а то Света даже расстроилась, что в этот раз не все мысли удалось перевести в печатную форму.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Дорогие читатели, до скорых встреч. И не забывайте про то, что у вас есть возможность поучаствовать в создании новогоднего выпуска «Почты». Подробности о том, что для этого нужно делать, как оформлять и куда именно присылать, читайте на врезке, опубликованной на первой страничке «Почты». Встретимся в следующем номере журнала. ■

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.

TROPICO 4

(PC)



Коды набираются прямо во время игры с зажатой клавишей **Shift**.

- tornadilla** или **tornado** — обрушивает на республику торнадо
- drough** — засуха
- earthquake** — землетрясение
- fuego** — пожар
- hurricane** — ураган
- oilspill** — разлив нефти
- tsunami** — цунами
- volcano** — извержение вулкана
- trabajono** — открывает все миссии
- speedygonzales** — мгновенная постройка зданий
- iamthestate** — можно принимать любые законы без ограничений
- elpollodiablo** — мгновенная победа
- muchopesos** — \$100 000
- whiskey** — +20 к отношениям с США
- nowhiskey** — -20 к отношениям с США
- vodka** — +20 к дружбе с СССР
- novodka** — -20 к дружбе с СССР
- twoheadedllama** — максимальный туристический рейтинг
- pachangasi** — повышает уровень счастья жителей страны
- dinggratz** — повышает квалификацию рабочих, мгновенное получение дипломов студентами
- cheguevara** — атака повстанцев
- downwiththetyrant** — повстанцы штурмуют дворец
- generalpenultimo** — начинается военный переворот
- civilwar** — восстание
- vivala0** — случайное событие
- vivala1** — попытка убийства диктатора
- vivala2** — захват заложников
- vivala3** — угроза взрыва
- vivala4** — забастовка
- vivala5** — оккупация медиа

BLOODRAYNE: BETRAYAL

(PS3, 360)



Чтобы разблокировать восьмибитный саундтрек, одновременно нажмите кнопки **L1, R1, L2, R2, L3, R3, Start** и **Select**, если у вас PS3, или **LB, LT, RB, RT, L3, R3, Back** и **Start**, если у вас Xbox 360.

SENGOKU

(PC)



Нажмите тильду (~) и вбивайте:

- cash** — 5000 единиц золота
- arquebus x** — дает x солдат, вооруженных аркебузами (вместо x набивайте нужное число)
- debug ninja** — доступны все кланы ниндзя
- Honor x** — дает x очков чести
- gold x** — дает x золота
- debug alldiplo** — становятся доступны все дипломатические приемы
- debug id** — показывает идентификационные номера персонажей и провинций (нужны для кодов ниже)
- play Characterid#** — позволяет играть персонажем с идентификационным номером #
- revolt Provinceid#** — революция в провинции с номером #
- siege Provinceid#** — снимает (на следующий день) осаду с провинции с номером #
- subjugate Characterid#** — персонаж с номером # присоединяется к вашему клану на правах вассала
- kill Characterid#** — убивает персонажа с номером #

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

В этот раз мы решили посвятить рубрику читательских пасхалок исключительно игре **Deus Ex: Human Revolution**. Благо пасхалки в ней встречаются чуть ли не на каждом шагу.

В Шанхае первым же сюжетным заданием будет обыск квартиры хакера. Там в ванной комнате, возле унитаза, лежат три ракушки. Это отсылка к фильму «Разрушитель» с Сильвестром Сталлоне в главной роли. В кино герой провел 35 лет в криотюрьме, в замороженном состоянии. А когда проснулся, то обнаружил много всего интересного. В том числе и три ракушки в туалете вместо привычной бумаги. Другие герои только посмеялись над ним («Ха, он не знает, как пользоваться тремя ракушками!»), но так ничего и не объяснили. К слову, споры о том, как же пользоваться этими чертовыми ракушками, до сих пор иногда всплывают в интернете, несмотря на то, что фильм появился аж 18 лет назад. — *Вадим Шипицын*



В полицейском участке Детройта, в одном из кабинетов, двое полицейских, одного из которых зовут Алекс Мерфи, обсуждают некий фильм, вышедший в конце 80-х годов XX века. В нем главного героя, копа, изрешетили из дробовика и добили пулей из пистолета в голову. Потом яйцеголовые сделали из него киборга и отправили наводить порядок на улицы города. Для справки нашим самым юным читателям: такой фильм действительно существует и называется «Робот-полицейский». И более того, главного героя картины зовут Алекс Мерфи. — *Алексей Корзун*

В том же полицейском участке, в главном зале, есть куча компьютеров. Взломать их можно, только убив всех служителей порядка, но лучше поступить хитрее. Если научить Адама пробивать стены, то, спустившись в канализацию через вход за участком, можно почти сразу найти слабую стену со спрятанными за ней архивными записями. Среди них будет и КПК с логинами и паролями к вышеуказанным терминалам. Суть пасхалки в том, что все логины и пароли имеют отношение к произведениям в стиле киберпанка или научной фантастики, а также к их создателям:



PDick electrolamb — Филипп Дик, «Мечтают ли андроиды об электроовцах»
RDeckard Unicorn — фильм «Бегущий по лезвию», сцена, где главному герою Декарду снится сон о единороге

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру «**Batman: Аркхем Сити**» от компании «1С-СофтКлуб». Чтобы получить приз, напишите по адресу info@igromania.ru или позвоните в редакцию по телефону (495) 231 23 65.



WGibson Baronnull — Вильям Гибсон и «Граф Ноль», одна из книг его ключевой трилогии «Киберпространство»

Hellison Cordwainer — отсылка к псевдониму малоизвестного в России автора Пола Майрона Энтони Лайнбаргера

Также упомянуты Брюс Бетке, Брюс Стерлинг, Пэт Кадиган, Джеймс Баллард. Непонятым осталось лишь сочетание jchampagne grimster. — *Герман Горн*

В Детройте есть полуразрушенное строение, на нижнем этаже которого (там же, где располагается хранилище с оружием, которое вам надо найти для одного из побочных заданий) на стене нарисовано граффити с Dopefish, забавной зеленой рыбкой, придуманной довольно давно известным геймдизайнером Томом Холлом и впоследствии засветившейся во многих играх. — *Владислав Шепеленко*



Почти в самом конце игры, в коридоре по пути к грузовому лифту, на котором нужно спуститься вниз, разработчики увековечили знаменитый большой адронный коллайдер. — *Никита Мякишев*



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 №11

НОЯБРЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ В Gears of War 3 появилось немало нового оружия, не виданного ранее в предыдущих частях серии. Однако в списке ниже — только один новый ствол. Найдите его.

- А. Лансер с бензопилой
- Б. Hammer of Dawn, «пульт управления» боевым орбитальным спутником
- В. Hammerburst Assault Rifle, штурмовая винтовка локустов
- Г. Мортира
- Д. Обрез

❷ Какого из указанных ниже персонажей Batman: Arkham City не было в Batman: Arkham Asylum?

- А. Джокер
- Б. Загадочник
- В. Женщина-кошка
- Г. Убийца Крок
- Д. Ядовитый Плющ

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Renegade Ops от Avalanche Studios фактически является продолжением Just Cause 2 от тех же разработчиков. Разве что вид от третьего лица сменился на вид сверху, а сюжет и персонажи перекочевали прямиком из Just Cause 2.

- А. Так даже лучше получилось!
- Б. Врите, да не завирайтесь.

❹ Для компании Insomniac Games, которая придумала вселенную Resistance, третья часть игры будет последней в серии. Во всяком случае так говорит творческий директор студии Маркус Смит.

- А. Все правильно, нужно двигаться вперед.
- Б. Блефует.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ I suppose it's time to tell you that I always loved you. But I don't. I really, really don't. («Наверное, самое время сказать, что я всегда любил тебя. Но это не так. Совсем, совсем не так».)

- А. Resistance 3
- Б. Batman: Arkham City
- В. Gears of War 3
- Г. Deus Ex: Human Revolution
- Д. Final Fantasy XIII

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?



- А. Might and Magic: Heroes 6
- Б. A Game of Thrones: Genesis
- В. Sengoku
- Г. Total War: Shogun 2
- Д. Hoard

❼ Недавно ICO была переиздана в рамках сборника ICO and Shadow of Colossus Collection. А что означает название игры?

- А. ICO (Ико) — имя главного героя
- Б. Это имя его спутницы
- В. Так называется замок, в котором заточен герой
- Г. Это имя королевы замка
- Д. Ико — магический меч, который находит герой в середине игры



НАШИ ПРИЗЫ



Пять коробок с игрой «Batman: Arkhem Сити» от компании «1С-СофтКлаб».



СКАНВОРД №11

НОЯБРЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

		Гейм-дизайнер, создатель Black и Bodyscount	Редкая спортивная игра без него обходится	Бронзовая монета Гарри Поттера		Место, где добывается руда	Главный герой Red Dead Redemption	Мера сопротивления	2	Ресурс в Legends of Dawn
					4					
1			Его порчей пугают любителей игр			Самый уютный блог				
2								Механик в Mercenaries 2: World in Flames		
3						То же самое, что и лассо				
4										
5	Раса в Dilogus: The Winds of War	Место действия Dante's Inferno		Торговый налог			Вертится в фильме «Начало»			Предок ГИБДД
6	Травит организм		6		Объединенная Европа	3				
			10/10				1	... Хельсинг		
	На самолете этой марки Матиас Руст приземлился на Красной площади							Героиня Bastion		



НАШИ ПРИЗЫ

ПЯТЬ коробок с игрой Rage от компании «1С-СофтКлуб».



ФОТОПАМЯТЬ №11

НОЯБРЬ

Вам нужно расставить картинки из игры **Resistance 3** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Конкурс**.



НАШИ ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой «Меч и магия: Герои 6» от компании «Бука».



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№9/2011

ТЕСТ

Правильные ответы

- 1 Г (над игрой Insanely Twisted Shadow Planet работал Мишель Ганье)
- 2 Б (самая первая игра серии The Legend of Zelda вышла на NES)
- 3 А (Питер Молинье действительно тот еще лентяй)
- 4 А (Rogue была не первой игрой в жанре «рогалика»)
- 5 В (цитата из Earth Defense Force: Insect Armageddon)
- 6 Б (скриншот из Call of Juarez: Bound in Blood)
- 7 В (автоматического восстановления здоровья не было в оригинальном Deus Ex)

Победитель

Павел Лобашов (Нижний Новгород)



ПРИЗ

MP3-плеер Ritmix RF-4310 в небольшом эргономичном корпусе и с динамической системой управления.



СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Тристрам, алмаз, Двуликий, луа, Ил, Виви, еда, Люк, тиберий, кодек, лаг, тьма. По вертикали: кабель, Рей, кольт, рогалик, Ада, муравей, аналитик, зима, миди, Адам, дага. Ключевое слово: киборг.

Победитель

Максим Тигаев (Курган)



ПРИЗ

Цифровая ручка Ritmix DP-205 BT для оцифровки рукописных заметок.

ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

Правильные ответы:

(F.E.A.R. 3)

3, 4, 1, 2

Победители

1. Сергей Герасимов (Псков)
2. Рудольф Бадертдинов (Заинск)
3. Артем Мирасов (п. Ук)
4. Сергей Мамонов (Воскресенск)
5. Александр Матыцын (Воронеж, 7 908 *** 89 04)



ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой «Red Orchestra 2: Герои Сталинграда» от компании «1С-СофтКлуб».

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом. «Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).

«Сканворд»: ключевое слово.

«Фотографическая память»: 4, 3, 2, 1

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

1 Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «Тест 11. Ноябрь»). 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 11. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: **CONTEST@IGROMANIA.RU**

ТЕМА: **Тест №11. Ноябрь**

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А

Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: **1121**

ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 11.
Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на ноябрьские конкурсы принимаются до 21.11.2011. Итоги будут подведены в январском 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).

Мир Фантастики



ПЕРВАЯ КНИГА
ВАДИМА ПАНОВА

В НОВОЙ ЗАГАДОЧНОЙ
ВСЕЛЕННОЙ

PRIME WORLD

ГЛАВНЫЕ...

ПРЕДАТЕЛИ!

САМАЯ НЕКАНОНИЧЕСКАЯ
«ДОСКА ПОЧЕТА»
ЗА ВСЮ ИСТОРИЮ ЖУРНАЛА

АЦТЕКИ В XXI ВЕКЕ

ЕСЛИ БЫ ДРЕВНИЕ ЦИВИЛИЗАЦИИ
СОХРАНИЛИСЬ,
КАК БЫ ОНИ ВЫГЛЯДЕЛИ СЕЙЧАС?

ПОШЛИ В КОСМОЗО?

ЭКСКУРСИЯ В ЗООПАРК
АЛИСЫ СЕЛЕЗНЕВОЙ

ТИГРОКРЫСЫ, КУСТИКИ,
ИНДИКАТОРЫ И ВЧЕРАШНЯЯ
ПОЛОВИНКА
РОГАТОЙ СОБАКИ



ЧИБИКИ
chibiki.onga.ru

РЕЦЕНЗИЯ И ПОСТЕР

ФАНТАСТИЧЕСКИ
ОБАЯТЕЛЬНЫЕ
И ПРИВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ



ОБЛОЖКА: PRIME WORLD

НАШЛИ И ПОСЛУШАЛИ СЕРДЦЕ АФРИКИ
ТЕПЕРЬ ЗНАЕМ, ЧТО «ЧАД» — ЭТО НЕ ВСЕГДА «ДЫМ»

СЛЕТАЛИ НА ЛУНУ С ЖЮЛЕМ ВЕРНОМ
ЕЛЕ ПЕРЕЖИЛИ ЗАПУСК ИЗ ПУШКИ
ДЛИНОЙ В ТРИ КИЛОМЕТРА

РАЗОБРАЛИСЬ, КАК НАПИСАТЬ РЕЦЕНЗИЮ
ДАВНО ХОТИТЕ СТАТЬ НАШИМ АВТОРОМ?
ИНСТРУКЦИЯ — ВНУТРИ!





Компьютер FLEXTRON® Quattro

на базе процессора Intel® Core™ i5-2500 второго поколения

УДВОЕННАЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ПО МЕНЬШЕЙ ЦЕНЕ!

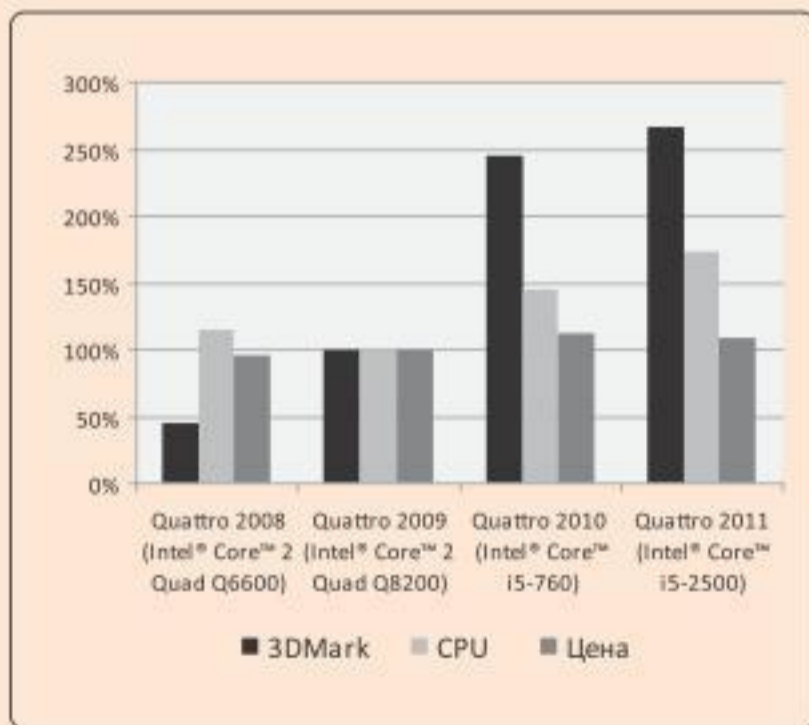


ФLEXTRON® Quattro – универсальный высокопроизводительный компьютер, одинаково хорошо работающий с самыми современными компьютерными играми и в мультизадачных средах, характерных для современного сценария использования компьютера.

Первый компьютер FLEXTRON® Quattro был выпущен в апреле 2008 года и стал первым на российском рынке массовым компьютером с четырехъядерным процессором. За историю развития модели инженеры компании «Ф-Центр» неоднократно совершенствовали конструкцию для достижения максимальной возможной производительности при жестко ограниченной цене.

Эти изменения позволили более чем в пять раз увеличить общую производительность компьютера, благодаря чему современный пользователь FLEXTRON® Quattro получает не только высокую проверенную временем надежность, но может быть уверен в том, что его компьютер справится со всеми существующими задачами и имеет достаточный запас для любых будущих приложений!

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



Состав и технические характеристики FLEXTRON® Quattro:

Процессор	Intel Core i5-2500 (3.30ГГц, 4x256КБ+6МБ, EM64T)
Мат. плата	IP67, 4xDDR3, SATA III, SATA II, RAID, U133, 2xPCI-E, SB, 1Гбит LAN, IEEE1394a, USB2.0, USB3.0, ATX
ОЗУ	8ГБ DDR3 SDRAM (PC10600, 1333МГц, CL9)
Жесткий диск	1000ГБ 7200об./мин., 32МБ (SATA III)
Накопители	DVD-RW 24xW/8xRW/16xR/48xW/32xRW/48xR Устройство чтения карт памяти (Card Reader)
Графический процессор	1024МБ GeForce GTX 550 Ti (DDR5, D-Sub, DVI, HDMI)
Корпус	Miditower IN-WIN EAR-серии, ATX (550Вт)
Операционная система и прикладное ПО	Microsoft Windows 7 Home Premium; Microsoft Office 2010 Starter ² ; Антивирус Microsoft Security Essentials; Коммуникационный пакет Microsoft Live (электронная почта, служба мгновенных сообщений, средства для публикации ваших фото и видео материалов в Интернет и бесплатное пространство для них)

¹ Изготовитель оставляет за собой право вносить в конструкцию ПК изменения, не ухудшающие его технические и эксплуатационные характеристики. Детализированные спецификации отдельных ПК доступны на сайте www.fcenter.ru в разделе «Технические описания/Компьютеры FLEXTRON®»

² Версия с ограниченной функциональностью (MS Word Starter и Excel Starter).



Единая справочная: **(495) 925-64-47**
www.fcenter.ru www.fcshop.ru

Адреса салонов-магазинов:
м. «Бабушкинская» ул. Сухонская, 7А м. «Беляево» ул. Миклухо-Маклая, 55
м. «Владыкино» Алтуфьевское ш., 16 м. «Улица 1905 года» ул. Мантулинская, 2





Смартфон и Интернет — это взаимно!

Смартфон «МегаФон U8230»
10% скидка на Интернет
и разговоры

Только в салонах МегаФона за 9900 руб.

Предложение действительно при покупке смартфона с одновременным подключением к тарифному плану, определенному Оператором. Цена указана с НДС. Скидка на звонки и Интернет-трафик предоставляется только на территории домашнего региона и действует до момента расторжения договора с Оператором или смены тарифного плана. Подробности о предложении можно узнать на сайте www.megafon.ru

www.megafon.ru



МЕГАФОН
Будущее зависит от тебя