

2011

№ 12 (171)

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

И
Г
Р
О

МАШИНЫ

В РАЗРАБОТКЕ

TOM CLANCY'S GHOST RECON
FUTURE SOLDIER
SYNDICATE
SECRET WORLD
MASS EFFECT

ИГРОМИР
КАКИМ ЕГО
НЕ ВИДЯТ
ПОСЕТИТЕЛИ
2011

MASS EFFECT

ВЕРДИКТ

ORCS MUST DIE!
FORZA MOTORSPORT 4
BATTLEFIELD 3
MIGHT & MAGIC HEROES 6
PAYDAY: THE HEIST
UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION
ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS
ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON

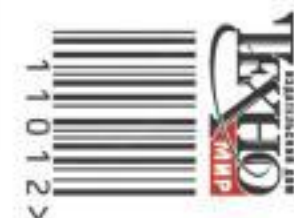
NEED FOR SPEED

THE RUN

BLIZZCON

ПЛАНЫ **BLIZZARD**
НА БЛИЖАЙШЕЕ
БУДУЩЕЕ

ВСЕ ТИРАЖ С
2 DVD
ПОСТЕР НАКЛЕЙКИ



**В ЭТОЙ ГОНКЕ ПОБЕДА — НЕ ГЛАВНОЕ.
ГЛАВНОЕ — ОСТАТЬСЯ
В ЖИВЫХ**



NEED FOR SPEED
THE RUN

ГОНКА ВСЕЙ ТВОЕЙ ЖИЗНИ

В ПРОДАЖЕ С 17 НОЯБРЯ

WWW.NFS.RU



©2011 Electronic Arts Inc. EA, логотипы EA, Need for Speed, логотип Need for Speed и стилизованный символ "N" являются товарными знаками Electronic Arts Inc. Логотип BMW, словесный товарный знак и обозначение моделей являются товарными знаками BMW AG и используются по лицензии. "B", "PlayStation", "PS3", "PS3" и "X" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox Live и логотипы Xbox являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками группы компаний Microsoft и используются по лицензии Microsoft. Apple и логотип Apple являются товарными знаками Apple Inc. App Store это сервисный знак Apple Inc. Названия, дизайн и логотипы других продуктов являются собственностью их владельцев и используются с их разрешения. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.



НА ПРАВЛАХ РЕКЛАМЫ

SAMSUNG

Samsung рекомендует Windows® 7.

Всё серьёзно

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

Ноутбук Samsung серии 9. Возможно, лучший ноутбук.

Samsung Notebook
SERIES 9

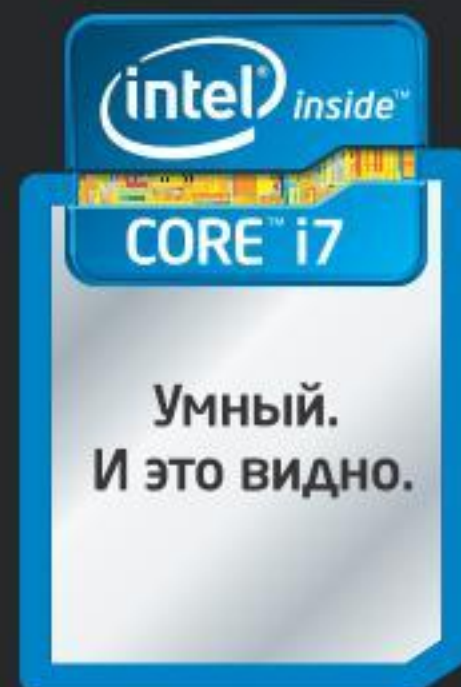
* Супер Брайт Плюс

Умная производительность в своем лучшем воплощении. И это видно.

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

Товар сертифицирован. Реклама.

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





Приветствую!

Вопреки правилам именно в этот, декабрьский, номер «Игромании» случилось множество различных выездных и локальных мероприятий, в которых тем или иным образом коллективу нашего журнала пришлось поучаствовать. EA Showcase, BlizzCon, несколько визитов в зарубежные студии разработчиков, в конце концов, «ИгроМир», который состоялся уже после сдачи ноябрьского выпуска журнала. Как следствие — большой раздел «Из первых рук» и «Центр внимания».

КОСМИЧЕСКИЕ КОРАБЛИ БОРОЗДЯТ МИРОВОЙ ОКЕАН



«Игромания» приземляется в стране пепла, ледников и вулканов, где даже пассажирские автобусы бывают грузовыми и полноприводными, и, невзирая на космический холод и близость Эйфьядлайекюдля, узнает, как CCP Games удалось заманить к себе сотрудников из 27 стран мира и сделать EVE Online. Подробности на *стр. 130*.

И если на BlizzCon (*стр. 28*) предсказуемо все анонсы и лекции (да, именно лекции) касались трех ключевых продуктов Blizzard — StarCraft 2, World of Warcraft и Diablo 3, то на EA Showcase (*стр. 22*) показали немало того, о чем догадаться заранее было непросто. В частности — мультиплееры Syndicate и Mass Effect 3. И если первый оказался весьма удачным, то ко второму пока масса вопросов.

Про «ИгроМир» большинство из вас прочитало и посмотрело уже очень многое, поэтому мы решили не дублировать уже существующие в интернете материалы, а подойти с несколько нестандартного ракурса — рассказать об играх, которые на выставке показывали либо бегло, либо за закрытыми дверями, а также взглянуть на мероприятия глазами людей, непосредственно принимающих участие в организации и проведении выставки. Наш отчет на *стр. 54*.

Ключевые превью этого номера — Ghost Recon: Future Soldier (*стр. 40*) и The Dark Eye: Chains of Satinav (*стр. 44*). Но куда больше места нам пришлось отдать под рецензии: игры продолжают выходить, причем столько, что многие малозначимые проекты приходится просто игнорировать, чтобы успеть отыграть в основное.

За отчетный период успели выйти... Потрясающий Uncharted 3 (*стр. 70*) — лучшая приключенческая игра современности. Battlefield 3 (*стр. 74*), который оказался не таким революционным, как мы ожидали, но это не умаляет того факта, что это превосходная игра, хоть и с сыроватым пока мультиплеером. Чтобы написать рецензию на NFS: The Run, Игорю Асанову пришлось отправиться в Стокгольм — его компетентное мнение об игре ищите на *стр. 82*. Главное разочарование номера — Might and Magic Heroes 6 (*стр. 94*). Не то чтобы мы много ждали от этой игры. Не то чтобы она оказалась такой уж плохой. Но это точно не то, чем должны были стать шестые «Герои». Помимо этого в номере — Ace Combat: Assault Horizon (*стр. 90*), Forza Motorsport 4 (*стр. 88*), Orcs Must Die! (превосходная, кстати, хотя и не слишком глубокая игра; *стр. 98*), The Adventures of Tintin (*стр. 106*)... в общем, перечислять можно еще долго. Самое же приятное, что в следующем месяце отличных, ну, или как минимум ожидаемых игр должно выйти не меньше.

Пользуясь случаем, напоминаю, что, как только бумажная версия «Игромании» оказывается на прилавках реальных, на прилавках электронных (в App Store) тоже появляется наш журнал. Разумеется, в цифровом виде. Чтобы читать нас на iPhone и iPad, достаточно зайти в App Store и напечатать в строке поиска «Игромания» — ссылка приведет вас точно по адресу. Напоминаем, что майский номер за этот год можно скачать совершенно бесплатно.

Оставайтесь на связи!

Алексей Макаренко
makarenkov@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор Алексей Макаренко
Заместитель главного редактора Надежда Недова
Продюсер «Видеомани» Антон Логвинов, FXA Studio
Редактор игрового раздела Максим Еремеев

Редакторы

Алексей Моисеев
Линар Феткулов
Игорь Асанов
Алена Ермилова
Дмитрий Колганов

Дизайн и верстка

Михаил Карасев, руководитель
Евгений Загатин, дизайнер
Евгения Лебедева, дизайнер

Корректур

Мария Луговская
Дмитрий Зайцев

WWW.IGROMANIA.RU

Руководитель проекта Александр Трифонов
Главный редактор сайта Максим Еремеев

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Издательский дом
«ТехноМир»

Адрес редакции

111123, г. Москва,
шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32

Генеральный директор

Азам Данияров

Директор издательства

Денис Давыдов

Учредители

Евгений Исулов
Александр Парчук

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

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

Реклама

Мария Королева
Анастасия Муравьева
Светлана Попова
Елена Данилюкова
Анастасия Елагина

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «Авитон Пресс»

www.aviton-press.ru

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

Тел./факс

(495) 231 2368

E-mail:

sales@aviton-press.ru

Менеджеры

Юлия Воробьева
Сергей Смакаев
Ирина Ефимова
Яна Афанасьева

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел.

(495) 231 2365

Тел./факс

(495) 231 2364

E-mail

mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Published by TechnoMir PH Ltd
since 1997

Editor in Chief

Alexey Makarenkov

Games Editor

(makarenkov@igromania.ru)

Contacts

Maxim Ereemeev
(eremeev@igromania.ru)
56/32 Shosse Entuziastov, Moscow,
Russia, 111123
Tel/fax +7 495 231 2365

АВТОРА!

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

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

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

Цена свободная.
Отпечатано в УАВ «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 162 200

© igromania, 1997-2011
Circulation 162 200

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 20 декабря!

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



ИГРАЙ!

В СВОЁ УДОВОЛЬСТВИЕ



WWW.TRAVA.RU



❖ **Пережить метель** «Игромания» отправляется в Калифорнию, чтобы в очередной раз поучаствовать в BlizzCon



54

❖ **«ИгроМир 2011»** Крупнейшая российская выставка с необычного ракурса

12-21 НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

- 12 Новостной меридиан
- 21 Даты выхода игр

22-36 ИЗ ПЕРВЫХ РУК

- 22 EA Showcase — в гостях у EA
- 23 Syndicate, мультиплеер
- 24 The Secret World
- 25 Mass Effect 3, мультиплеер
- 26 SSX
- 27 Коротко об остальных проектах EA Showcase
- 28 BlizzCon 2011 — пережить метель
- 29 World of Warcraft: Mists of Pandaria
- 32 StarCraft 2: Heart of the Swarm
- 34 Лекция о мифологии Diablo

38-52 В РАЗРАБОТКЕ

- 38 **Рейтинговая система игровых рубрик**
- 40 Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier
- 44 The Dark Eye: Chains of Satinav
- 48 Star Wars: The Old Republic

54-67 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

- 54 «ИгроМир 2011»
- 55 Ridge Racer: Unbounded
- 56 Counter-Strike: Global Offensive
- 58 Sniper: Ghost Warrior 2
- 60 Risen 2: Dark Waters
- 62 Royal Quest
- 64 «ИгроМир» как экосистема
- 66 Валькирии «ИгроМира»

68-69 ГЕРОЙ НОМЕРА

- 68 Артур Конан Дойл

70-116 РЕЦЕНЗИИ

- 70 Uncharted 3: Drake's Deception
- 74 Battlefield 3
- 82 Need for Speed: The Run
- 84 Assassin's Creed: Revelations
- 88 Forza Motorsport 4
- 90 Ace Combat: Assault Horizon
- 92 Dark Souls
- 94 Might and Magic Heroes 6
- 98 Orcs Must Die!
- 102 Payday: The Heist
- 104 Disney Universe
- 106 The Adventures of Tintin: The Secret of the Unicorn — The Game



Uncharted 3: Drake's Deception Хотя лукав и жесток, но прекрасен Восток



Battlefield 3 Битва кита со слоном

Ace Combat: Assault Horizon	90
Aion	123
Alice: Madness Returns	118
Aliens: Colonial Marines	21
Angry Birds	14
Anno 2070	21
Assassin's Creed: Brotherhood	118
Assassin's Creed: Revelations	21, 84
Asura's Wrath	21
Bastion	119
Batman: Arkham City	21, 119
Battlefield 3	74
Battlefield Back to Karkand	27
Battlefield: Bad Company 2 — Vietnam	118
Brink	118
Bulletstorm	118
Call of Duty: Black Ops	118
Call of Duty: Modern Warfare	14
Call of Duty: Modern Warfare 3	21
Call of Juarez: The Cartel	118
Catherine	119
Counter-Strike: Global Offensive	21, 56
Crysis 2	118
Dark Souls	92
Dead Island	118, 171
Dead Rising 2: Off the Record	111
Dead Space 2	118
Deus Ex: Human Revolution	118, 119
Diablo	34
Diablo 3	171
DiRT 3	118, 119
Disney Universe	104
Dofus	125
DotA 2	21
Dragon Age 2	118
Driver: San Francisco	118, 119
Duke Nukem Forever	118
Dungeons of Dredmor	119
EVE Online	120, 130
F.E.A.R. 3	118
F1 2011	118
Fable 3	118
Fallout: New Vegas	118
FarmVille	12
FIFA Street	27
FIFA 12	118



Assassin's Creed: Revelations По волне моей памяти

- | | | | |
|-----|-------------------------------|-----|---------------------------------------|
| 108 | Insane 2 | 155 | Планшетный компьютер Hiper HiPad 970 |
| 109 | X-Men: Destiny | 156 | Медиаплеер Cowon 3D |
| 110 | NBA 2K12 | 158 | Игровая мышь Razer Imperator 2012 |
| 111 | Dead Rising 2: Off the Record | 160 | Разумный компьютер за разумные деньги |
| 112 | Shadowgun | | |
| 114 | The Haunted: Hells Reach | | |
| 116 | Stronghold 3 | | |
-
- | | | | |
|----------------|---|----------------|---|
| 118-119 | ИГРА МЕСЯЦА | 162-168 | ПОЧТА «ИГРОМАНИИ» |
| 118 | Итоги голосования за период с 3 по 29 октября 2011 года | | КАЛЕНДАРЬ |
| 119 | «Игромания» рекомендует | 165 | Magic: The Gathering — Duels of the Planeswalkers |
| | | 166 | Forza Motorsport 4 |
| 120-129 | ОНЛАЙН | 170-171 | КОДЕКС |
| 120 | Дайджест онлайн | 170 | Стандартные коды |
| 128 | Lineage 2: Goddess of Destruction | 171 | Читательские пасхалки
Читательские хинты |
| 130-143 | СПЕЦМАТЕРИАЛЫ | 172-175 | МОЗГОВОЙ ШТУРМ |
| 130 | История EVE Online | 172 | Тест № 12. Декабрь |
| | Интернет | 173 | Сканворд № 12. |
| 138 | Мудрая куча мусора | 174 | Фотографическая память № 12. Декабрь |
| 144-161 | ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ | 175 | Подведение итогов за №10/2011 |
| 144 | Железные новинки | | |
| | Тесты | 176 | ОСОБОЕ МНЕНИЕ |
| 150 | Процессор AMD A6-3650 | 176 | Старикам здесь место |
| 154 | Процессорный кулер Cooler Master «Дед Мороз» | | |

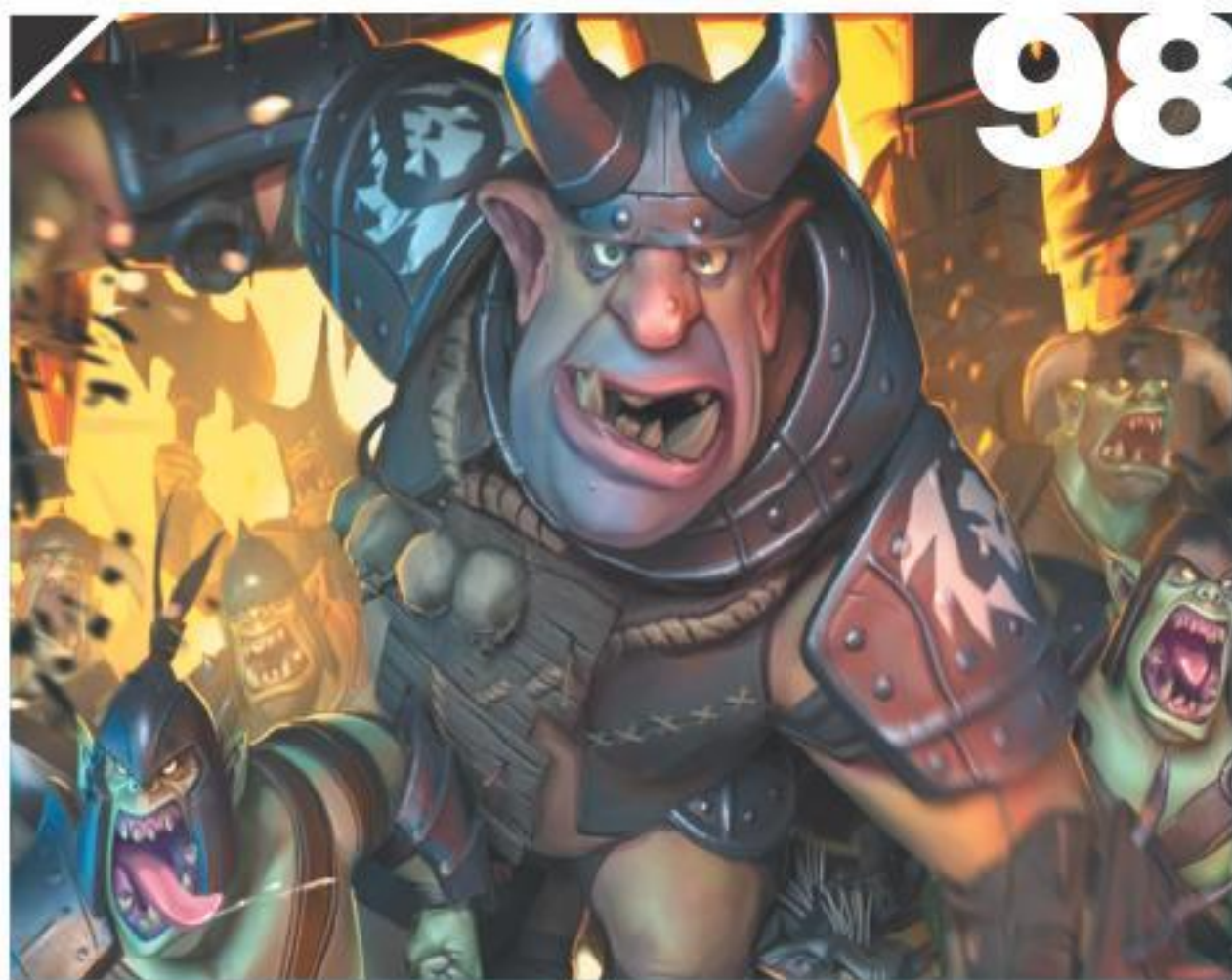
Алфавитный список игр в номере

Final Fantasy XIII-2	..21
Forsaken World	..125
Forza Motorsport 4	..88
Gears of War 3	..118, 119, 171
GoldenEye 007: Reloaded	..21
Gran Turismo 5	..118
Grand Slam Tennis 2	..27
Half-Life 2	..20
Halo 3	..14
Hellgate	..121
Heroes & Generals	..126
Insane 2	..108
Insanely Twisted Shadow Planet	..119
Inversion	..21
Jagged Alliance: Back in Action	..21
Jurassic Park: The Game	..21
Kingdoms of Amalur: Reckoning	..21
L.A. Noire	..21, 118
LEGO Harry Potter: Years 5-7	..21
Leisure Suit Larry	..15
Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards	..16
Lineage 2	..122
Lineage 2: Goddess of Destruction	..128
Mass Effect 2	..14
Mass Effect 3	..21, 25
Max Payne 3	..21
Might and Magic Heroes 6	..94
Mortal Kombat	..118
NBA 2K12	..110, 170
Need for Speed: Hot Pursuit	..118
Need for Speed: The Run	..82
Orcs Must Die!	..98
Payday: The Heist	..102
Portal 2	..118
Postal 3	..21
Pro Evolution Soccer 2011	..118
Prototype 2	..21
Rage	..170, 171
Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad	..170
Resistance 3	..119
Ridge Racer: Unbounded	..55
Risen 2: Dark Waters	..60
Royal Quest	..62
Saints Row: The Third	..21
Serious Sam 3	..21
Shadowgun	..112



90

ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON Месть падших



98

ORCS MUST DIE! Зелененький он был

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Assassin's Creed: Revelations
EVE Online

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Assassin's Creed Revelations
Might and Magic Heroes 6
The Elder Scrolls 5: Skyrim
Ninja Gaiden 3

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:

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

В номере:

Asus37
Calibur1115
HTC9
Ingamba117
Innova115
Kingmax17

Mail.Ru Group.....47, 73
MSI.....13
Razer.....43
Ritmix113
Samsung.....1, 11
Softclub53, 77
Speed-link39
Акелла97
Клиндовит19
Мегафон.....3
Телеканал А-One127
ТехноМир169

Shadows of the Damned	119
Shank 2	27
Silent Hill: Downpour	21
SimCity	14
SimCity 4	15
Sniper: Ghost Warrior 2	58
Sonic Generations	21
SSX	26
Star Wars: The Old Republic	21, 48, 123
StarCraft 2: Heart of the Swarm	32
Stronghold 3	116
Super Mario Bros.	14
Syndicate	21, 23
Team Fortress 2	18
Tetris	14
The Adventures of Tintin: The Secret of the Unicorn — The Game ..	106
The Dark Eye: Chains of Satinav	44
The Darkness 2	21
The Elder Scrolls 4: Oblivion	14
The Elder Scrolls 5: Skyrim	21
The Gunstringer	17
The Haunted: Hells Reach	114
The Last Guardian	21
The Legend of Zelda: Ocarina of Time	119
The Lord of the Rings: War in the North	21
The Secret World	24
The Witcher 2: Assassins of Kings	118
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	21, 40
Torchlight 2	21
Twisted Metal	21
Ultimate Marvel vs. Capcom 3	21
Uncharted 3: Drake's Deception	70
Uncharted: The Golden Abyss	19
Unreal Tournament 3	13
Warhammer 40 000: Space Marine	118
World of Battleships	124
World of Tanks	124
World of Warcraft	14, 124
World of Warcraft: Cataclysm	118
World of Warcraft: Mists of Pandaria	29
World of Warplanes	124
X-Men: Destiny	109
Zelda: Skyward Sword	21
Аллодов Онлайн	122
Атлантика	121
Властелин Колец Онлайн	125


 ... Демоверсия **The Adventures of Tintin: The Secret of the Unicorn**
ДЕМОВЕРСИЯ

 The Adventures of Tintin:
The Secret of the Unicorn

ИГРОВЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ
Темы DVD

 S.T.A.L.K.E.R. Reborn:
Артефакты смерти
Fallout: New Vegas —
Angel Park 2
Half-Life 2: Titan XCIX — Part One
Half-Life 2: DUAL)(REALITY

Подборки

 Crysis 2
Dead Island
F1 2011
Fallout: New Vegas
FIFA 12
Left 4 Dead 2
Pro Evolution Soccer 2012
StarCraft 2: Wings of Liberty

БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ

 Art of Defence
School's Out!
Scrapped
Super Smash Land
Throw Up

ПАТЧИ

 Pro Evolution Soccer 2012
Driver: San Francisco
Might and Magic Heroes 6

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)

 Airline Tycoon 2
Battlefield 3
Red Faction: Armageddon
Stronghold 3

Сохранения (PS3)

 Catherine
ICO & Shadow of the Colossus
Collection
Naruto Shippuden:
Ultimate Ninja Storm 2
Resident Evil: Code Veronica X

Сохранения (PSP)

 Archibald's Adventures
Naruto Shippuden: Ultimate
Ninja Impact

Сохранения (Wii)

Kyotokei

Трейнеры

 A Game of Thrones: Genesis
Arcania: Fall of Setarrif
Battlefield 3
Battlefield: Bad Company 2
Cities XL 2012
Dead Island
Dead Rising 2: Off the Record
Deus Ex: Human Revolution —
The Missing Link

 Disciples 3: Resurrection
Insane 2

 Might and Magic Heroes 6
Payday: The Heist
Red Faction: Armageddon
Stronghold 3
Supreme Ruler: Cold War
The Adventures of Tintin: The
Secret of the Unicorn
Warhammer 40 000: Space
Marine

База кодов «Игромании»

 ... **S.T.A.L.K.E.R. Reborn: Артефакты смерти**



htc
quietly brilliant™

Почувствуй РИТМ

Представляем новый смартфон HTC Sensation XL с Beats Audio™ с наушниками urBeats™ от компании Beats™ by Dr. Dre. Плюс экран с диагональю 4,7 дюйма – и ты получаешь максимальные ощущения от мультимедиа в смартфоне.

Создан потрясать разум и душу.

HTC Sensation™ XL
с  beatsaudio.





⋮ Марафон **Uncharted 3: Drake's Deception**

ВИДЕОНОВОСТИ

Поток

Новое видео:

Diablo 3
Blizzard DotA
Final Fantasy XIII-2
Prototype 2
Rayman Origins
SoulCalibur 5
SSX
Star Wars: The Old Republic
StarCraft 2: Heart of the Swarm
The Darkness 2
Transformers: Fall of Cybertron
WoW: Mists of Pandaria

Во что играли 5, 10, 15, 20

лет назад: Warhammer: Mark of Chaos, Jak and Daxter: The Precursor Legacy, Star Wars: Shadows of the Empire, Rings of Power
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:

BlizzCon 2011
Запуск Battlefield 3
Мультиплеер Mass Effect 3
Мир прощается с Джобсом

Анонсы:

Babel Rising
Devil May Cry HD
Fusion: Genesis
Gears of War 3: Raam's Shadow
Grand Theft Auto 5
Happy Action Theatre
Heroes & General
Iron Brigade: Rise of the Martian Bear
King of Pirates
LEGO Batman 2
Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards HD

Men in Black 3
Prison Architect
Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad — Rising Storm
Rush
Shadowrun Online
South Park: Tenorman's Revenge
Super T.I.M.E. Force
The Amazing Spider-Man
Toki Tori 2
Transformers: Fall of Cybertron
Ultimate Marvel vs. Capcom 3 — Heroes and Heralds
Under Defeat HD
XIII: Lost Identity

SPECIAL

Обширная демонстрация Aliens: Colonial Marines с комментариями Рэнди Пичфорда
Amy — основы геймплея
Binary Domain — об отряде и управлении персонажами
Mass Effect 3 — подробности мультиплеерного режима
Kingdoms of Amalur: Reckoning — дневники разработчиков «Дизайн и повествование»
Prototype 2 — разработчики рассказывают про боевую систему
Syndicate — истоки серии и большая демонстрация ремейка
The Secret World — Рагнар Торнквист рассказывает о центральном конфликте игры и о противоборствующих фракциях

ДЕМОТЕАТР

Мультиплатформа
Batman: Arkham City — Nightwing
Dragon's Dogma
Darksiders 2
Hitman: Absolution
Rayman Origins

Street Fighter X Tekken
Ultimate Marvel vs. Capcom
PC
Anno 2070
Diablo 3
The Book of Unwritten Tales
Umbr
Online
Guild Wars 2
Mobile
TERA
WoW: Mists of Pandaria

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

10 лучших игровых маскотов
Легенды игровой индустрии:
Call of Duty
Марафон Uncharted 3: Drake's Deception
Марафон Battlefield 3

НА ПРИЛАВКАХ

Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

Мнения

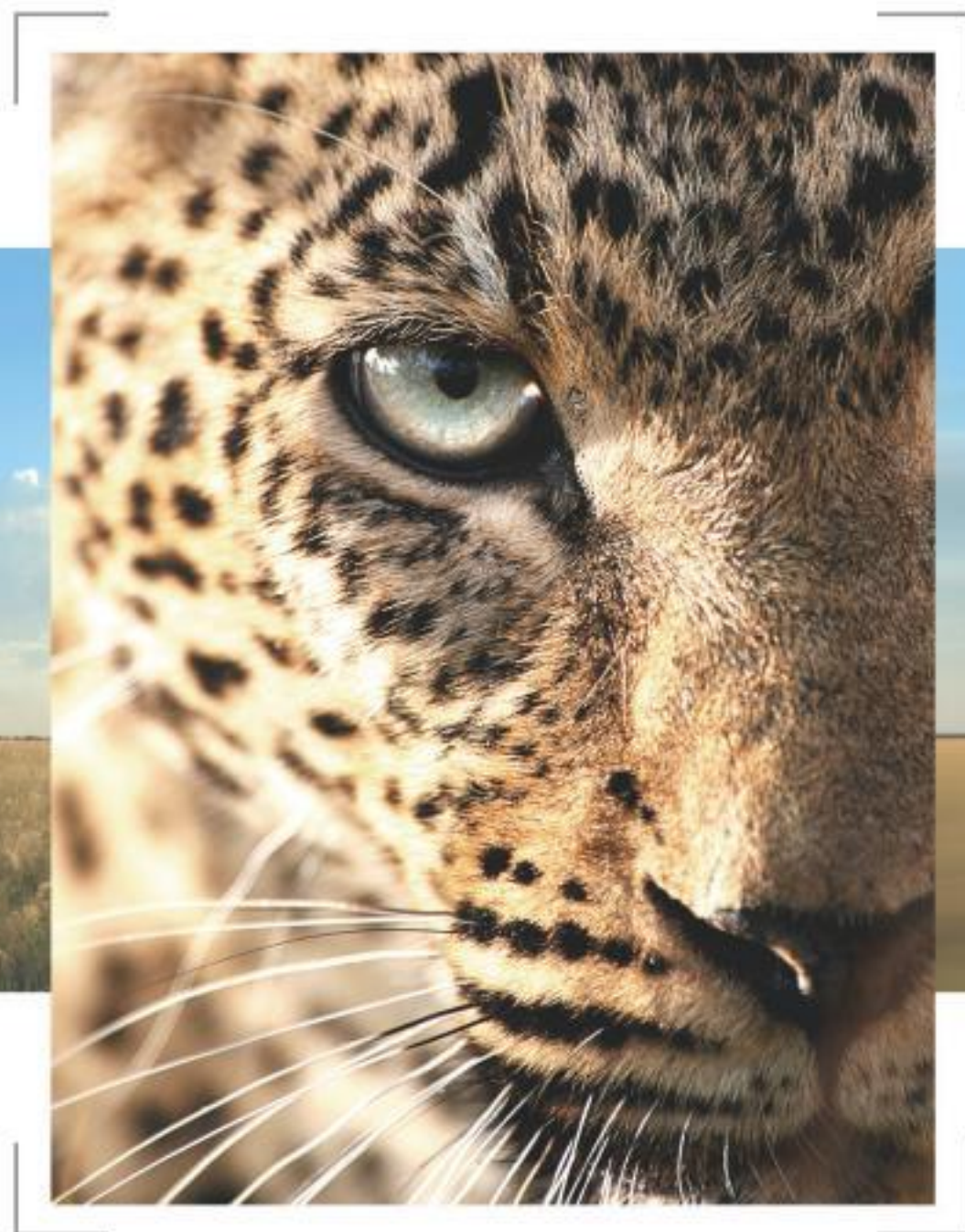
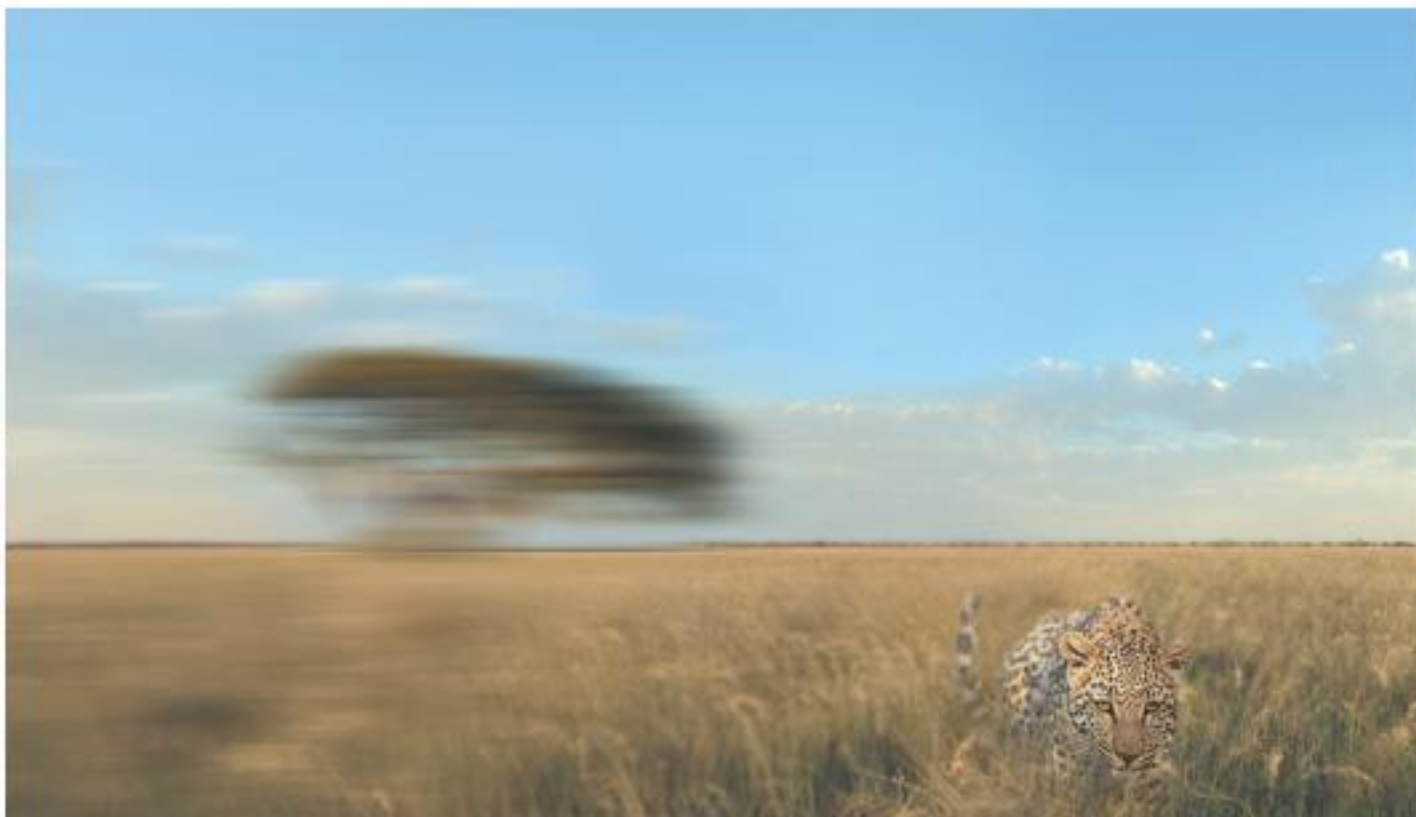
Ace Combat: Assault Horizon
Batman: Arkham City
Crysis Remastered
Dark Souls
Forza Motorsport 4
Insane 2
Might and Magic Heroes 6
Orcs Must Die!
Rage
Spider-Man: Edge of Time
X-Men: Destiny

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Стремный рыцарь, Нетмен и Олдмен
Веб-сериал Dragon Age: Redemption, 1-3 серии
Dead Island в реальности
Песня «Кемперы — берегитесь» по мотивам Battlefield 3
LEGO Gears of War
Инвертированное
Пингины-зомби



⋮ BlizzCon 2011



Samsung NX200



Объективы NX i-Function*

Увидеть мир в тончайших деталях. Новый NX200 с разрешением 20,3 Мпикс.

Матрица размером 20,3 Мпикс позволяет запечатлеть изображение в мельчайших подробностях. Великолепная цветопередача обеспечивается даже при максимальном значении ISO 12800. Возможность высокоскоростной съёмки до 7 кадров в секунду в сочетании с усовершенствованным автофокусом 100 мс позволяет делать чёткие снимки даже самых быстро движущихся объектов. Откройте ещё больше невероятных возможностей фотоаппарата со сменными объективами Samsung NX200 на сайте www.samsung.com

Рубрику подготовили: Артем Комолятов, Павел Шубский (железные новости)

ИГРОВОЕ КИНО

Десять соток

ПО ИЗВЕСТНОМУ СИМУЛЯТОРУ ФЕРМЕРСКОГО ХОЗЯЙСТВА СНИМУТ ФИЛЬМ

К тому, что киноиндустрия проявляет живой интерес к индустрии игровой, мы все уже давно привыкли. Практически ни один игровой хит не обходится без оживленного шуршания в новостной среде: то тут, то там начинают всплывать подробности относительно ведущихся переговоров о возможной экранизации, фанаты увлеченно выдвигают кандидатуры разных голливудских звезд на роли любимых героев, и, как правило, через месяц-другой шум стихает. Это в лучшем случае. В худшем — в прокат через пару лет выходит полный «увеболл».

Но одно дело, когда кинокомпании проявляют совершенно здоровый интерес к экранизации AAA-проектов с более-менее внятным сюжетом, и совсем другое, когда на прицеле киномагнатов оказывается казуальная игра — выходец из социальных сетей, в

которой нужно пропалывать грядки, выращивать баклажаны и продавать урожай на рынке.

FarmVille, незамысловатый, но бесовски популярный на просторах Facebook симулятор жизни преуспевающего фермера, получил путевку на большой экран. О работе над полнометражным фильмом проболтались в интервью IGN двое голливудских сценаристов — Алек Соколов и Джоэл Козн (не брат Итана). Стоит отметить, что этот тандем отличился написанием сценария к самой первой части «Истории игрушек», так что право настроить эпос о тяготах фермерской жизни ушло не в последние руки — и это радует.

Хотя на данном этапе совсем не понятно, какой фильм в принципе можно снять по этой браузерной игре для домохозяек и офисного планктона, интерес к бренду FarmVille легко объясним.

Не так давно FarmVille была самой главной «заразой» в Facebook — по состоянию на 25 мая 2010 года в известной социальной сети обитало аж 75 миллионов браузерных «фермеров». В настоящее время позиции игры несколько ослабли: FarmVille занимает лишь третье место по популярности среди приложений Facebook.

Секрет успеха FarmVille — в отсутствии высоких требований к игроку и какой-то феноменальной аддиктивности: к ведению фермерского хозяйства очень быстро привыкаешь и уже через две-три недели активных садовых работ начинаешь постоянно отсчитывать в голове часы до нового урожая. Некоторые особо ярые фермеры даже попадают за решетку. В августе этого года англичанин Адам Хэмнет, в отчаянии искавший средства на покупку внутри-

игровой валюты, решил на ограбление слепого инвалида Брайана Маккензи, а после — убил ухажера своей матери, пригрозившего рассказать о преступлении Адама.

В России же более известен клон FarmVille — приложение «Счастливый фермер» в социальной сети «ВКонтакте». Единственное большое отличие от оригинала — возможность не только помогать своим друзьям с их виртуальным хозяйством, но и целенаправленно вредить — подбрасывать насекомых, подсаживать сорняки и воровать урожай (к слову, за эту возможность игру критиковал сам В. В. Жириновский). Надо полагать, что если фильм по FarmVille вдруг окажется выгодным, то отечественные киностудии не упустят шанса и доверят снимать киноэпопею как минимум Федору Бондарчуку.



Возможность воровать урожай у друзей помогла разработчикам отечественного «Счастливого фермера» неплохо обогатиться: специально для защиты посевов игрок может приобрести сторожевого пса, но — сюрприз! — только за реальные деньги.



Сервис Origin стал доступен для сторонних издателей. Кроме игр EA, там распространяются релизы от Warner Bros., THQ и Capcom. Между прочим, у THQ недавно заработал свой аналог Origin — shopTHQ.

ИГРОВОЕ КИНО



Вантуз вам В ПОМОЩЬ

БЕШЕНЫЕ КРОЛИКИ ИЗ RAYMAN RAVING RABBIDS СТАНУТ ГЕРОЯМИ СЕРИАЛА НА КАНАЛЕ NICKELODEON



Даже как-то странно, что предложение выпустить ватагу инопланетных кроликов с вантузами в эфир поступило только недавно. Ведь с момента своего появления в уморительных рекламных роликах Rayman Raving Rabbids было ясно, что они прекрасно будут смотреться в собственном шоу.

Будь Рэймен реальной звездой, сейчас бы он наверняка пребывал в глубокой алкогольно-наркотической депрессии. Шутка ли — слава и известность ускользают как песок сквозь пальцы! Еще вчера о тебе говорил (игровой) мир, а сегодня в центре внимания оказывается кучка истеричных инопланетных кроликов с вантузами, которые изначально были лишь на подтанцовке рядом с настоящей звездой. А теперь вот — дожили! — эти белые бестии сначала получают полноценную игру (**Rayman Raving Rabbids**, уже без Рэймена), а затем — эфирное время на

известном детском телеканале. Так и повеситься с горя можно.

Ну а пока Рэймен вешается, нам остается только радоваться — наконец-то бешеные кролики попадут на ТВ, куда им сам бог велел идти с самого момента их появления в рекламных роликах игр. Ubisoft заказала производство 26 получасовых серий с ушастыми героями, а телеканал Nickelodeon намерен транслировать их по всему миру за исключением Франции, где у Ubisoft особая договоренность с телекомпанией France Televisions. Дата первого эфира пока не ясна, но вряд ли стоит ожидать по-

явления бешеных кроликов на экранах раньше 2013 года.

Примечательно, что к работе над проектом привлечены не последние люди в киноиндустрии: над сериалом трудится британская студия Aardman Animations, создатели дивных пластилиновых мультфильмов о Уоллесе и Громите, а также недооцененной полнометражки «Побег из курятника». Хотя студия специализируется преимущественно на анимации пластилиновых фигурок, сериал о бешеных кроликах будет выполнен в более привычном глазу массового зрителя CG.

Хочешь победить?
покупай оружие

msi™

MSI дарит культовую игру
Battlefield 3 при покупке видеокарт
N560GTX, N560GTX-Ti,
N570GTX, N580GTX



ICE™



BATTLEFIELD
3™

Условия акции:
с 27 Октября по 31 Декабря 2011
купи видеокарту MSI в магазинах
партнёров-участников акции
и получи игру Battlefield 3.
Вооружайся и в бой!

*подробнее об условиях акции,
партнёрах-участниках,
призах смотри на ru.msi.com
количество призов ограничено.



В Flash Player 11 от Adobe появилась поддержка Unreal Engine 3, благодаря чему на основе этой популярной технологии можно будет создавать игры для браузеров и социальных сетей. Ведущий программист Epic Games Тим Свини продемонстрировал разработку на примере рабочей браузерной версии Unreal Tournament 3.



Call of Duty ля минор

ЛОНДОНСКИЙ ФИЛАРМОНИЧЕСКИЙ ОРКЕСТР ЗАПИСАЛ ЦЕЛЫЙ АЛЬБОМ, СОСТОЯЩИЙ ИЗ ИЗВЕСТНЫХ МУЗЫКАЛЬНЫХ ТЕМ ВИДЕОИГР

Несмотря на местечковые провалы и откровения, видеоигры все еще с очень большой натяжкой

можно причислить к видам современного искусства. Прежде всего, игры — это доступное и дешевое

развлечение для массовой аудитории, а не способ передать свое визионерское видение мира. Тем не менее большое искусство нередко проявляет неслабый интерес к своему младшему игровому брату: руки кинокомпаний тянутся к особо удачным игровым брендам, а современные художники нередко потехи ради изображают героев видеоигр.

Недавно играми (а если быть точными — их музыкальными темами) заинтересовался Лондонский филармонический оркестр. Заинтересовался так, что даже записал альбом, в который вошли самые лучшие темы из видеоигр последнего двадцатилетия. Всего в альбоме, который так и называется — *The Greatest Video Game Music*, — насчитывается 21 композиция. На диске нашла место музыка из *Call of Duty 4: Modern Warfare*, *Mass Effect 2*, *The Elder Scrolls 4: Oblivion*, *Halo 3*, *World of Warcraft* и даже *Angry Birds*, *Tetris*, *Super Mario Bros.* и многих других известных тайтлов. Услы-

шать симфонические версии знаковых тем можно будет с 8 ноября.

Стоит отметить, что внимание Лондонского филармонического оркестра к игровой индустрии можно считать большой честью. Этот оркестр по праву считается одним из лучших из ныне существующих. Он был основан в 1932 году и за свою многолетнюю историю заслужил репутацию настоящего карьерного пика для любого мало-мальски уважающего себя ученика консерватории. В наше время оркестр отошел от догмата играть только проверенные временем классические музыкальные произведения и с большим успехом и удовольствием радует нас симфоническими версиями песен Oasis, Nightwish, The Who, Pink Floyd, Led Zeppelin и других известных групп. Так что *The Greatest Video Game Music* — это одновременно и способ показать, что оркестр «все еще в теме» веяний массовой культуры, и своеобразный комплимент индустрии от большого искусства. В любом случае — приятно.



«Play music, not war!»



Змеиное логово

КОМПАНИЯ RAZER НАУЧИЛА ИГРОВУЮ ПЕРИФЕРИЮ СИНХРОНИЗИРОВАТЬСЯ С ОБЛАКОМ

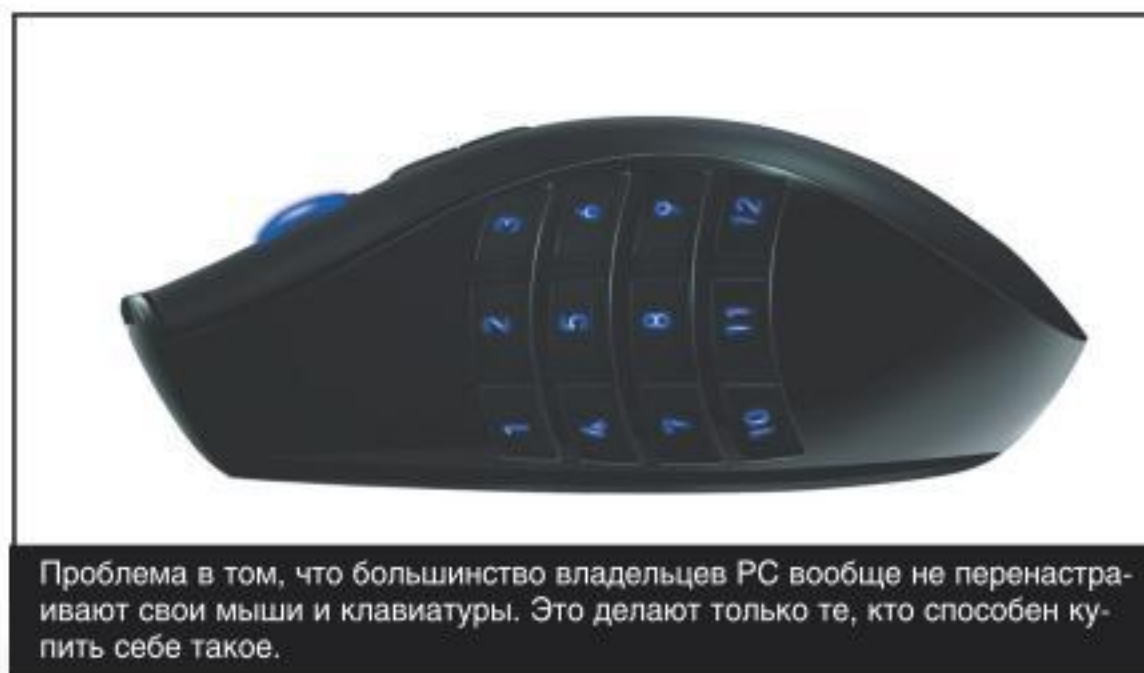
Облачные технологии (cloud computing) стремятся полностью изменить все то, к чему мы привыкли. Если развитие новых методов хранения и обработки цифровых данных продолжится в намеченном темпе, уже через пару-тройку лет необходимость покупать мощный

компьютер отпадет навсегда — любую систему заменит недорогой терминал с быстрым доступом к интернету. А пока мы ждем этого чудесного дня, разработчик игровой периферии Razer учит свои устройства синхронизировать все настройки с удаленным сервером.

В 2006 году компания Razer представила миру технологию Synapse — вся профессиональная периферия с хищными названиями получила собственную память для хранения всех сделанных пользователем настроек. Иными словами, мышки и клавиатуры с поддержкой Synapse никак не зависят от компьютера — устройство можно отключить, перенести на ноутбук и получить все те же настройки дополнительных кнопок и чувствительности для всех любимых игр. В дальнейшем периферия с собственной памятью представили и другие разработчики, но за это время Razer успела совершить очередной рывок — с приходом обновленной технологии Synapse 2.0 встроенная память становится не нужна. Отныне все настройки будут храниться на надежном удаленном сервере компании.

Раньше игроку приходилось забирать свою периферию с собой, однако уже в недалеком будущем об этой неудобной процедуре можно будет забыть. Новая технология Razer позволит прийти на соревнование, подключиться к серверу Synapse 2.0 и тут же получить все личные настройки. Все то же самое можно будет сделать в случае поломки любимого манипулятора.

Технология Razer Synapse 2.0 будет запущена для будущих поколений игровых устройств Razer. В настоящее время это программное обеспечение находится в стадии внутреннего бета-тестирования. Следующим этапом тестирования станет обкатка технологии на игровой мыши Razer Naga. Дата релиза для обычных любителей игр пока не сообщается.



Проблема в том, что большинство владельцев PC вообще не перенастраивают свои мышки и клавиатуры. Это делают только те, кто способен купить себе такое.



Activision и Warner Bros. представили ряд новых игр по фильмам, премьеры которых состоятся в 2012 году. У первого издателя заготовлены релизы одновременно с появлением в прокате «Людей в черном 3» и следующего «Человека-паука», а у второго — по «Хоббиту» Питера Джексона.

ЛЮДИ



Игры президентов

КАНДИДАТ В ПРЕЗИДЕНТЫ США ПРЕДЛОЖИЛ НОВУЮ НАЛОГОВУЮ ПОЛИТИКУ, ПОДОЗРИТЕЛЬНО ПОХОЖУЮ НА ТАКОВУЮ ИЗ SIMCITY 4



Нам остается только радоваться, что Херман Кейн решил перенять что-то из SimCity 4, а не взять пару уроков успешного лидерства у своего бледнолицего тезки из Command & Conquer.

Оказывается, в большой политике тоже играют в игры. И даже более того — всерьез вдохновляются ими при поиске новых идей и решений, применимых в реальном мире. Кто бы мог подумать, что стандартные настройки из **SimCity 4** когда-нибудь станут главным пунктом чьей-либо предвыборной кампании на пост президента.

Херман Кейн, кандидат в президенты США от республиканской партии, с энтузиазмом продвигает новую налоговую политику — так называемый «план 999». Согласно ему, действующая налоговая система США должна быть упразднена. Вместо нее планируется зафиксировать подоходный налог, налог на прибыль и налог с продаж на 9%. В этом случае налог на зарплату, налог на прирост капитала и налог на наследство предполагается полностью отменить. «План 999» является основным пунктом в предвыборной кампании Кейна, и именно на него делается основной упор в дебатах.

Звучит здорово, но пикантные подробности об этой политике всплыли не сразу. Новостной блог Huffington Post заметил подозрительное сходство между «планом 999» и дефолтными настройками в симуляторе жизни города SimCity 4. В игре те же 9% налогов по умолчанию выставляются на подоходный налог, налог на прибыль и с продаж — совсем как в планах мистера Кейна! А что, почему бы и нет? Как показывает SimCity 4, при такой налоговой политике и более-менее прямоуком руководством игрока жители виртуального города чувствуют себя вполне счастливо.

Ожидаемо, пресс-служба Кейна никак не прокомментировала разительное сходство. Зато Maxis, компания-разработчик серии SimCity, основанная Уиллом Райтом, весьма польщена вниманием со стороны политика. Продюсер Кип Катсарелис, осторожно выбирая выражения, прокомментировал ситуацию сдержанно, но с явным удовлетворением: «Мы бы хотели, чтобы политики и дальше продолжали находить вдохновение в инновационных играх вроде SimCity. И хотя мы тут,

в Maxis и Electronic Arts, не одобряем какого-то конкретного кандидата и его предвыборную программу, нам все же интересно видеть, как Херман Кейн воплощает в жизнь упрощенную систему налогов, которую мы создали для SimCity».

Все это можно было бы считать простым совпадением с притянутой за уши историей, однако личность кандидата дает все основания полагать, что с SimCity он все-таки знаком. Кейн не в первый раз поднимает шум в новостной среде своими непростыми отношениями с массовой культурой. Так, в августе этого года во время публичных дебатов Херман Кейн не постеснялся завершить свою речь... цитатой из **Pokemon: The Movie 2000!** Кандидат дословно процитировал строчки из песни The Power of One, написанной специально для полнометражки и игравшей во время титров мультфильма. Что ж, если в ближайшее время Кейн внесет предложение по реструктуризации армии США по образу и подобию братства NOD, мы будем готовы.



BASE

VAULT

СДЕЛАЙ СВОЮ КОНСОЛЬ УНИКАЛЬНОЙ!



- > Уникальные корпуса для консолей Xbox 360
- > Улучшает вентиляцию
- > Защищает от царапин и ударов
- > Повышает устойчивость консоли
- > Удобно хранить геймпад и гарнитуру
- > Не нарушает заводскую гарантию



Широкий выбор цветов



www.calibur11.com

Xbox 360 Slim продается отдельно.

© 2011 CALIBUR11: ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ

реклама



Серия адвенчур про ловеласа-неудачника Ларри Лаффера возрождается. У создателя адвенчур Эла Лоуи в планах HD-ремейки всех классических частей **Leisure Suit Larry**. Выход переосмысления первой части саги, **Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards**, запланирован на следующий год, а если все сложится удачно, то позднее появится и абсолютно новая игра серии.



Назад в прошлое

В АМЕРИКЕ ВОЗВОЗНОВЛЯЮТ ПРОИЗВОДСТВО АВТОМОБИЛЕЙ DELOREAN. ДОК БРАУН ОДОБРЯЕТ



DMC-12 был самым красивым спорткаром 1980-х, но даже сейчас он смотрится здорово.



Говорят, основатель DeLorean Motor Company Джон Делореан (на фото справа) связался с наркоторгем, чтобы найти бюджет для продолжения работы своего предприятия.

Всем известный автомобиль DeLorean DMC-12, сыгравший роль машины времени в классической трилогии «Назад в будущее», возвращается из небытия. Техасская компания DeLorean Motor Company собирается возобновить производство легендарной модели с небольшими изменениями — в частности, прожор-

ливый шестицилиндровый бензиновый двигатель заменят продвинутым электрическим мотором, в центральную панель встроит держатель для современного смартфона, салон немного переоборудуют. Остальные характеристики — трансмиссия, двери в стиле крыла чайки, корпус — останутся прежними.

Новый электрический мотор автомобиля выдаст 260 лошадиных сил. Двигатель позволит разогнать машину до 200 км/ч, хотя всем известно, что Делореану вполне достаточно 140 км/ч (88 миль в час — на этой скорости в фильме случался временной скачок). Впрочем, точные характеристики будущего авто пока держатся в секрете — первые законченные аппараты появятся только в 2013 году.

История DeLorean началась в 1976 году, когда некий Вильям Коллинс, бывший инженер компании Pontiac, тогдашний сотрудник нового и очень амбициозного предприятия DeLorean Motor Company под предводительством Джона Делореана, представил самый первый прототип DMC-12. Машина должна была использовать продвинутый роторный двигатель производства Citroën, однако из-за различных проблем его было решено заменить обычным бензиновым шестицилиндровым мотором Peugeot-Renault-Volvo. Кроме того, изначально планируемый корпус из необычайно легкого материала на основе технологии Elastic Reservoir Moulding также оказался непригодным, разработчикам пришлось переделывать дизайн практически с нуля. Дальнейшую проектировку первой модели поручили Колину Чапмену, основателю и владельцу компании Lotus. Все ненадежные материалы были заменены, производственные техники пересмотрены. Впрочем, изначальный дизайн, созданный Джорджетто Джуджаро из легендарной компании Italdesign Giugiaro (в 1999 году этот человек получил премию «Автомобильный дизайнер века»), остался практически без изменений. Несмотря на все передряги, автомобиль сохранил свои главные отличия — двери в виде крыльев чайки и неокрашенный кузов из нержавеющей стали.

Первые \$175 миллионов, необходимые для налаживания производства, как бы странно это ни звучало, были выпрошены у Голливуда — Джон Делореан уговорил знаменитостей того времени Джонни Карсона и Сэмми Дэвиса Джуниора инвестировать в свою авантюру. Дальше началось строительство фабрики в городе Данмэри, что

недалеко от Белфаста в Северной Ирландии. Строительство завода началось в 1978 году, но из-за многочисленных проблем и нехватки бюджета начало производства постоянно откладывалось. В итоге компании все же удалось побороть трудности — автомобили начали появляться в продаже в 1981 году.

Дальнейшая история Джона Делореана и его компании полна темных пятен. Известно лишь, что в 1982-м основателя DeLorean Motor Company внезапно арестовали за перевоз наркотиков. Сразу же после ареста обанкротилось и его предприятие. Господина Делореана затем признали невиновным, но спасти его компанию это уже не смогло. На момент закрытия DMC успела произвести 9200 автомобилей, что совсем неплохо для местечкового производства. По неподтвержденным данным, не менее 6000 оригинальных автомобилей до сих пор эксплуатируются во всем мире.

Однако истинная популярность пришла к DMC-12 лишь в 1985-м, когда машину выбрали для съемок в фильме «Назад в будущее». Приключения Марти Макфлая и доктора Эммета Брауна вознесли необычный автомобиль на пьедестал почета — в самом первом эпизоде док Браун произносит сакральную фразу: «Если уж делать машину времени из автомобиля, почему бы ему не быть стильным?»

Спустя много лет, в 1995 году, техасский бизнесмен Стивен Винн открыл компанию DeLorean Motor Company близ города Хьюстона. Предприниматель не поленился купить оставшиеся запчасти и проекты DMC-12. В течение следующих лет новая DMC занималась сборкой DMC-12 из существующих запчастей, ремонтов эксплуатируемых «Делореанов» и поддержкой владельцев. Судя по всему, бизнес все же удался, раз компания решилась начать выпуск измененной модели DMC-12 с электромотором. Хочется верить, что новая история автомобиля закончится не так быстро, как это случилось с оригинальной моделью. Джон Делореан до знаменательного события, к сожалению, не дожил — основатель DMC скончался в 2005 году в возрасте 80 лет.



Microsoft приобрела студию Twisted Pixel, авторов культового экшена для Kinect **The Gunstringer**. Теперь Twisted Pixel станет подразделением Microsoft Game Studios и будет разрабатывать игры эксклюзивно для Xbox 360.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ



Машинное мнение

УЧЕНЫЕ НАУЧИЛИСЬ ОПРЕДЕЛЯТЬ ПРЕСТУПНИКОВ ДО ТОГО, КАК ОНИ СОВЕРШАТ ПРЕСТУПЛЕНИЕ



Помимо прочего, в фильме «Особое мнение» был показан необычный интерфейс, где для управления объектами на голографическом экране используются руки. С появлением Microsoft Kinect фантастика стала реальностью.

Представьте мир, в котором нет воровства, терактов и других преступлений. Где все попытки совершить что-нибудь противозаконное заранее пресекаются чрезвычайно продвинутыми органами власти. В этом утопичном мире больше не нужны полицейские, судьи и адвокаты — достаточно команды специалистов, выезжающих на место предстоящего происшествия по сигналу специального компьютера. И пускай мы сейчас описываем сюжет спилберговского «Особого мнения», снятого по одноименному рассказу Филипа Дика, в недалеком будущем подобная система станет вполне реальной, пусть и с некоторыми оговорками. Первые испытания зловещего компьютера Future Attribute Screening Technology (FAST) уже ведутся в американских лабораториях.

По сюжету «Особого мнения», все преступления 2054 года определялись группой правительственных агентов на основе данных, полученных компьютерной системой PreCrime от странных детей — провидцев. Эти дети, рожденные в неблагополучных семьях, по каким-то причинам могли видеть ближайшее будущее. В момент видения на необычный дисплей в кабинете агента выводились обрывочные предсказания — имена жертвы и убийцы, а также тип преступления. Специалисту оставалось определить место и отправиться с группой захвата для предотвращения. Всех преступников затем складировали в анабиозные капсулы до лучших времен. В реальности нам, ко-

нечно, еще далеко до подобных фокусов, но первые подвижки уже наметились.

Для начала, компьютерная система FAST пока обходится без детей-инвалидов — ученые нашли немного более гуманный способ. Для определения намерений человека используются многочисленные датчики, определяющие пол, возраст, национальность, частоту сердечных сокращений, анализирующие изменения голоса, перемену температуры тела и дыхательные паттерны. Далее мощный компьютер формирует прогноз на основе аудиозаписей, видеороликов и всех считанных датчиками физиологических параметров.

Не секрет, что психологи и физиологи давно научились определять состояния, в которых люди могут совершить злодеяние. Учащенное дыхание, испарина на лбу, ускоренное сердцебиение, резкие движения и так далее — все это точно не говорит о том, что пациент чувствует себя хорошо. В итоге знания были сформированы в виде алгоритмов и подсунуты мощному вычислительному центру. Технология уже прошла стадию первых экспериментов с участием морских свинок, создатели приступили ко второй фазе: в секретную лабораторию где-то на юго-востоке США пригласят людей, имеющих опыт в сфере общественного питания. Часть испытуемых попросят вести себя как обычно. Оставшиеся люди должны будут вести себя так, как будто хотят сделать что-то плохое. Сообщат ли участ-

никам эксперимента, что за ними следят сотни электронных «глаз»? Источник, к сожалению, не сообщает. Во время испытаний система FAST постарается вычислить злоумышленников. От успешности эксперимента зависит, будет ли технология использоваться в реальном мире.

Единственный минус системы — она не может определить намерения человека, не увидев его сквозь объективы цифровых камер. Создатели FAST — Департамент национальной безопасности США — особо подчеркивают, что сфера возможного применения технологии пока не определена. Ученые не уверены, что компьютер сможет выдать на сто процентов достоверную информацию. Как вариант, FAST будут устанавливать на пункты контроля в аэропортах, в супермаркетах и других местах скопления людей.

Сложно представить, какие перспективы открылись бы перед правоохранительными органами, если бы FAST оказалась чрезвычайно эффективной. Другая сторона медали — сколько невинных людей могут пострадать от неправильного прогноза? Кстати, именно с этой проблемой столкнулись агенты подразделения PreCrime в «Особом мнении». Если помните, в итоге всех хитросплетений сюжета вычислительный центр отключили, замороженных в анабиозе преступников отпустили под присмотр полиции, а несчастных детей-провидцев на всякий случай поселили в секретном бункере.

KINGMAX
Yours forever

Сохрани лучшее
в памяти



USB 3.0 PD-09

USB 3.0 UD-09



SDXC
64GB



microSDXC
64GB



KM31
2.5" SATAIII SSD



KM21
2.5" SATAIII SSD



NANO Gaming Ram



KINGMAX Group
www.kingmax.com



Valve объявила, что после того, как **Team Fortress 2** стала бесплатной, количество игроков увеличилось в 4-5 раз. При этом около 20-30% пользователей покупают виртуальные предметы, что считается достаточно высоким показателем. За все время существования игры на внутриигровых вещах их создатели заработали более 2 миллионов долларов.



Реки и роботы в огне

AMAZON ПРЕДСТАВИЛ СОБСТВЕННЫЙ ПЛАНШЕТНЫЙ КОМПЬЮТЕР KINDLE FIRE



И пусть планшетному компьютеру Kindle Fire немного не хватает «яблочного» лоска, зато он стоит как минимум в два раза дешевле. В таких условиях даже скептики начинают верить в успех нового устройства.



Каталог цифровых книг и цветных журналов Amazon Kindle Store позволит детям на время забыть об уроках. Впрочем, даже изучение картинок может быть полезным.

Глобальный интернет-магазин **Amazon.com** несколько лет назад начал продавать устройства для чтения электронных книг под собственным брендом Kindle. Недорогая новинка пришлась по вкусу целевой аудитории, разошлась миллионными тиражами и заодно до конца угробила рынок бумажных газет и журналов. Создатели решили двигаться дальше: в октябре публике был представлен первый планшетный компьютер Amazon под названием Kindle Fire. Аналитики возлагают на устройство очень большие надежды — оно должно стать первым по-настоящему достойным конкурентом Apple iPad. Давайте разберемся почему.

Есть версия, что сейчас мало кто покупает планшет ради, собственно, планшета — людям нужна продвинутая экосистема, интеграция, развитый магазин приложений. Гаджет должен красиво вписываться в жизнь владельца и

грамотно дополнять его и без того немаленький парк техники. Приведем пример: многие покупают планшетный компьютер iPad в качестве развивающего устройства для ребенка — там есть все необходимые игрушки, раскраски, буквари и энциклопедии с картинками. Именно по этой причине погибают другие платформы. Зачем человеку телефон/планшет на базе BlackBerry QNX или HP webOS, если полки их виртуальных магазинов пусты и вряд ли заполнятся в ближайшем будущем? Примерно то же самое, но немного под другим углом относится к Google Android Market — магазин есть, программ в нем тысячи. Да только большинство сделано как будто наотмашь, лишь бы было.

Компания Amazon решила пойти другим путем. В арсенале Amazon уже есть все необходимые сервисы цифровой дистрибуции — каталог содержит цифровые книги, цифровую музыку,

цифровое кино и сериалы. Со страниц веб-сайта можно буквально в три клика купить все, что захочется. Не так давно к списку прибавился собственный магазин приложений для Android, Amazon App Store. Компания тщательно контролирует ассортимент и не позволяет однозначному мусору появляться на страницах своего магазина — занимается тем, чем почему-то не хотят заниматься в самой Google. Во время релиза альтернативного маркета все удивлялись, зачем Amazon лезть на чужую территорию и множить сущности. Анонс планшетного компьютера Kindle Fire расставил все по своим местам.

Теперь, собственно, о самом устройстве. Amazon Kindle Fire — вполне современный планшетный компьютер с набором жизненно важных характеристик. Гаджет задействует 7-дюймовый сенсорный дисплей с разрешением 1024x600 точек, двухъядерный процессор с продвинутой графической составляющей, 8 Гб встроенной памяти, контроллер Wi-Fi. На достаточно тонком корпусе есть разъем micro-USB и 3,5-миллиметровый выход на наушники. Все это весит всего 412 граммов и обещает проработать до 7,5 часа в режиме просмотра видео. Неплохие характеристики, но не более того.

Куда важнее рассказать о программном обеспечении: планшет работает под управлением Google Android, но интерфейс операционной системы подвергся

тотальной переработке. От стандартного «робота» не осталось почти ничего. Рабочие столы, панели настроек, стандартные приложения были переделаны под нужды Amazon. На главном экране устройства отображаются ссылки на все часто запускаемые приложения, будь то купленные цифровые книги, всем известные игры, фильмы или музыка. Список быстро и плавно перелистывается, позволяя в несколько свайпов добраться до нужного контента.

И вот тут-то становится понятно, что Kindle Fire — это не столько планшет, сколько окно к виртуальным полкам Amazon. Стоит вам авторизоваться в аккаунт Amazon ID, и на устройстве появятся все ваши покупки. Каталог музыкальных композиций (их можно скачать или прослушивать в потоковом режиме), досмотренные до определенного момента фильмы, прочитанные до определенной страницы книги. Функция WhisperSync будет следить, чтобы ваш прогресс сохранялся на всех устройствах — нечто подобное теперь реализовано в продуктах Apple.

Наконец, последний пункт давления на конкурентов — цена. Устройство будет продаваться за \$200 без всяких контрактов и незаметных сносок. Правда, чтобы заполучить его за пределами США, придется немного подумывать головой — Amazon не доставляет свои продукты в Россию.



PlayStation Vita появится в продаже в США и Европе 22 февраля по цене в 250 (Wi-Fi) и 300 (3G) евро. Стартовую линейку проектов Sony пока не огласила, зато заранее предупредила, что большинство крупных проектов, вроде **Uncharted: Golden Abyss**, не будут работать без фирменной карты Memory Stick, которую нужно приобретать отдельно.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ



Свет мой зеркальце

SAMSUNG НАУЧИЛАСЬ ПРОИЗВОДИТЬ БОЛЬШИЕ ДИСПЛЕИ НА СТЕКЛЯННОЙ ПОДЛОЖКЕ



Ноутбуки с прозрачными дисплеями вряд ли станут популярными. Сложно представить, кому захочется обновлять ленту Facebook или делать поисковые запросы у всех на виду.

Ноутбуки с полупрозрачными дисплеями не раз появлялись на стендах известных производителей во время международных выставок. Мы всегда смотрели на такие концепты с вопросом — кому это может понадобиться? Впрочем, ни одного коммерческого устройства с тех пор так и не появилось, но компания Samsung решила вывести технологию на другой уровень. Инженеры южнокорейского гиганта научились производить огромные дисплеи на полностью прозрачной стеклянной подложке. Если все пойдет по плану, подобные дисплеи в будущем заменят обычные окна и сделают нашу жизнь еще разнообразнее и технологичнее.

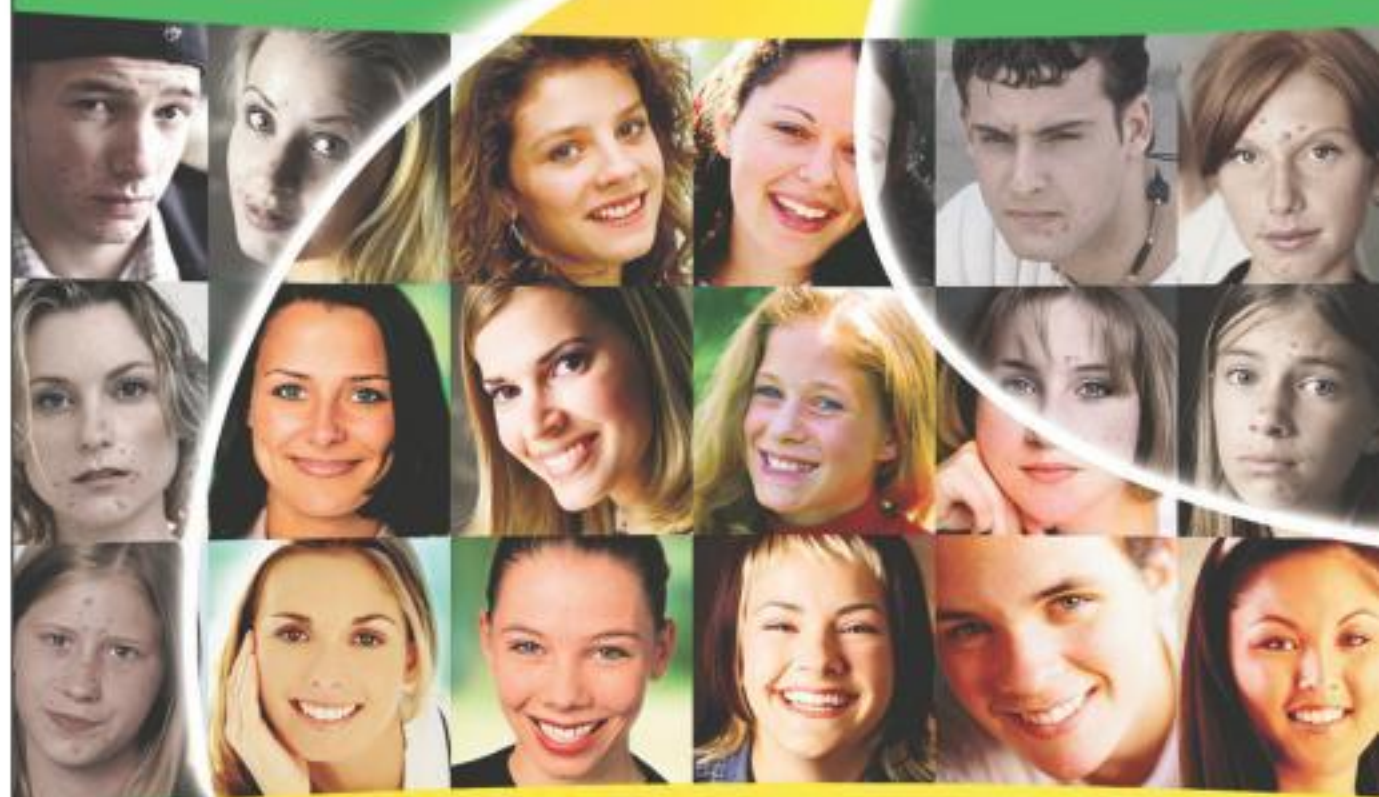
Главная заслуга ученых исследовательского подразделения Samsung Advanced Institute of Technology — успешное нанесение монокристаллических светодиодов на основе нитрида галлия на самое обычное стекло. Это позволило компании анонсировать технологический прорыв в области прозрачных дисплеев практически любого размера. Ранее для создания прозрачных дисплеев исполь-

зовались дорогие сапфировые подложки — это сильно уменьшало итоговую диагональ панели и многократно увеличивало стоимость.

Широко доступные светодиоды на основе нитрида галлия предлагают диагональ около двух дюймов, но технология Samsung позволит создавать панели примерно в 400 раз большей диагонали. Разработчики надеются, что уже через десять лет (именно столько требуется для завершения всех исследований и запуска в коммерческое производство) привычные окна можно будет заменить продвинутыми интерактивными панелями. Такие панели смогут излучать свет и показывать изображение. Можно предположить, что уже в 2021 году мы с вами сможем читать свежие новости и узнавать прогноз погоды прямо с собственного окна во время утренней чистки зубов. С красивым видом на просыпающийся экологически чистый мегаполис со всеми его электрическими машинами, летающими скейтбордами и роботизированными кроссовками с автоматическим завязыванием шнурков.

КЛИНДОВИТ®

РЕГ. УД. ЛСР-008001/10



ПОЗИТИВ НА ЛИЦО!

Лечит угри
и ухаживает за кожей

РЕКЛАМА



акрихин

ВОЗМОЖНЫ ПРОТИВОПОКАЗАНИЯ
ПЕРЕД ПРИМЕНЕНИЕМ ОЗНАКОМЬТЕСЬ С ИНСТРУКЦИЕЙ



По данным агентства EEDAR, в 2011 году DLC не покупает 49% игроков. Это на 11% меньше, чем в прошлом году. Основные причины отказа от дополнений — завышенные цены, то, что потраченные деньги невозможно вернуть, и то, что многим хватает основной игры.



Хороший песик

АМЕРИКАНСКАЯ КОМПАНИЯ ИСПЫТЫВАЕТ РОБОТА-ПЕРЕВОЗЧИКА НА ЧЕТЫРЕХ НОГАХ



Роботизированный пес Boston Dynamics выглядит очень устрашающе — у него нет головы, зато есть мощные ноги и туловище. Вполне возможно, к официальному релизу конструкция станет менее страшной.



Кто знает, во что в далеком будущем превратятся подобные роботы-помощники. Сегодня — доставщик ящиков с боеприпасами, а завтра — огромный боевой ходун с лазерами и Дартом Вейдером за рулем.

Роботы пока не могут полностью заменить человека на поле боя, но зловещие гении уже придумали достаточно устройств, которые заметно облегчают военные операции на территории врага. В небе летают беспилотные бомбардировщики, по земле катаются радиоуправляемые разведчики на гусеницах. Вполне возможно, в недалеком будущем к парку полуавтоматической техники присоединятся роботизированные собаки — соответствующие разработки ведет подрядчик американской военной исследовательской сети DARPA, компания Boston Dynamics.

Многочисленные попытки сделать адекватного робота на сгибающихся ногах до сегодняшнего дня заканчивались провалом — конструкции не могли удержаться на своих конечностях, не могли быстро передвигаться, постоянно падали. Даже самый главный двуногий андроид Honda Asimo до сих пор с большим трудом покоряет простые лестницы. В итоге военная промышленность надолго переключилась на куда более простые технологии передвижения — колеса и гусеницы. Такие роботы традиционно развивают достаточно высокую скорость и легко управляются, но моментально пасуют перед хоть

сколько-нибудь пересеченной, скалистой местностью. Тем временем на поле боя далеко не всегда есть уложенная ровным асфальтом проезжая часть.

Компания Boston Dynamics работает над невероятной робособакой, неуловимо напоминающей Пса из Half-Life 2. Конструкция под названием Alpha Dog позволит быстро перенести до 180 килограммов груза с места на место — роботу не страшны препятствия, он легко перешагивает поваленные бревна, уверенно скачет по грудам камней. С разрешения DARPA в Сети появился первый демонстрационный ролик, в котором уст-

ройство развивает весьма приличную скорость, сопротивляется боковым нападениям немаленьких сотрудников Boston Dynamics и без труда восстанавливается из поваленного состояния (youtube.com/watch?v=SSbZrQp-HOk).

По данным источника, мотор Alpha Dog в состоянии продержаться до 24 часов без подзарядки — одного заряда хватит на 30 километров пути. Ожидается, что подобные роботы в недалеком будущем смогут быстро доставлять новые боеприпасы на поле сражения и даже перевозить раненых (после небольшой доработки).



Известный независимый разработчик Introversion Software (Darwinia, Defcon) представил свою новую игру — стратегию Prison Break. В ней предлагается выполнять роль менеджера тюрьмы. Предыдущий анонсированный проект компании, Subversion, временно закрыт.



Ubisoft откроет в декабре офис в столице ОАЭ Абу-Даби. Таким образом, компания станет первым игровым издателем, открывшим полноценное подразделение на территории Арабских Эмиратов.

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
Осень	DotA 2	DotA от модификации для Warcraft 3 доросла до полноценной игры. Затмит ли вторая часть популярность первой? (PC)	85%
Осень	Torchlight 2	Пока Blizzard все никак не может доделать свою Diablo 3, Runic Games скоро выпустит уже вторую часть весьма качественного дьябло-клона (PC).	75%
20 декабря	Star Wars: The Old Republic	Гаргантюазская 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 FF XIII Лайтнинг куда-то пропала, и расколдованная 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	Inversion	Кооперативный экшен, который забавы ради и зрелищности для заигрывает с гравитацией (360, PS3).	70%
7 февраля 2012	Kingdoms of Amalur: Reckoning	Любопытный гибрид фэнтезийной ролевой игры и слэшера наподобие God of War (PC, 360, PS3).	75%
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%
14 февраля 2012	Twisted Metal	Слегка подзабытый, но все такой же сумасшедший экшен на колесах со стрельбой возвращается. Лучше уж поздно, чем никогда (PS3).	85%
21 февраля 2012	Syndicate	Легким движением руки древняя стратегическая игра превращается в лоснящийся киберпанковский экшен с возможностью взламывать мозги врагов (PC, 360, PS3).	75%
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%
6 марта 2012	Mass Effect 3	Шепард завершает свою эпическую битву против космических захватчиков. Поле битвы — Земля (PC, 360, PS3).	90%
6 марта 2012	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft и Том Кланси продолжают радовать нас рассказами о доблестных спецназовцах недалекого будущего (PC, PS3, 360, Wii, PSP, DS).	75%
27 марта 2012	Asura's Wrath	У индийского божества Асуры целых шесть рук, поэтому оно может набить в три раза больше морд, чем Кратос из God of War (360, PS3).	75%
Март 2012	Max Payne 3	Макса Пейна нарядили в майку-алкашку и превратили в Брюса Уиллиса. Фанаты негодуют, а все остальные гадают, что же из этого получится (PC, 360, PS3).	—
24 апреля 2012	Prototype 2	В сиквеле Алекс Мейсер стал совсем уж непобедимым, но на свою беду инфицировал сержанта Джеймса Хеллера, и теперь тот жаждет мести. За него и будем играть (PC, 360, PS3).	75%
Весна 2012	Aliens: Colonial Marines	Шутер-продолжение событий фильма «Чужие». Благословение самого Ридли Скота уже получено, так что есть шанс на неплохую игру (PC, 360, PS3).	75%
Весна 2012	Silent Hill: Downpour	Давно скатившийся в неупотребление ужастик в который уже раз пытается восстать из пепла. Получится ли? (360, PS3)	60%
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
Anno 2070	Экономическая градостроительная стратегия из средневековья внезапно отправляется в недалекое будущее. Любопытный ход для поддержания интереса к престарелой серии (PC).	75%
Assassin's Creed: Revelations	Финальная глава в истории постаревшего Эцио. Исключительно для тех, кому еще не надоели ежегодные похождения ассасинов (PC, 360, PS3).	75%
Batman: Arkham City	PC-версия лучшей игры про Бэтмена всех времен и народов. За ожидания игроки получают улучшенную по сравнению с консолями графику (PC).	ХИТ
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
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%
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%
L.A. Noire	PC-версия противоречивого, но тем не менее любопытного детектива, рассказывающего о взлетах и падениях молодого сыщика Коула Фелпса (PC).	75%
LEGO Harry Potter: Years 5-7	Книги дописаны, фильмы досняты, официальные игры доделаны. Для полного счастья осталось только завершить легоизацию Гарри Поттера (PC, 360, PS3, Wii, PSP, NDS, 3DS).	70%
Postal 3	Ушибленный на всю голову Чувак снова готов опустошать мочевой пузырь на прохожих и натягивать кошек на шотган. Извращения всего мира в предвкушении потирают руки (PC).	60%
Saints Row: The Third	GTA-клон, который возводит безумства в абсолют. Например, автомобиль, стреляющий прохожими, здесь самое обычное дело (PC, 360, PS3).	80%
Serious Sam 3	2011-й явно войдет в историю как год возвращения классических безбашенных шутеров. Очередной возвращенец — Серьезный Сэм. Встречайте (PC, 360, PS3).	75%
Sonic Generations	Два Соника — современный и 16-битный — встречаются в одной игре в честь своего двадцатого дня рождения (360, PS3, 3DS).	70%
The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda Softworks продолжает шлифовать до блеска свою главную ролевую серию. Революций не ждите, но как минимум мы должны получить хорошее развитие идей четвертой части игры (PC, 360, PS3).	85%
The Lord of the Rings: War in the North	Экшен в понятной вселенной отправит игроков в северные земли Средиземья. Авторы особенно напиралют на то, что это будет самая жестокая игра по мотивам «Властелина Колец» (PC, 360, PS3).	70%
Ultimate Marvel vs. Capcom 3	Capcom проделывает с MVC3 то же самое, что и со Street Fighter 4: продает почти ту же самую игру второй раз (360, PS3).	70%
Zelda: Skyward Sword	Пожалуй, последняя крупная игра для Wii, после чего приставку можно будет смело укладывать в красивый ценковый гроб (Wii).	85%



* 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.

В ГОСТЯХ У



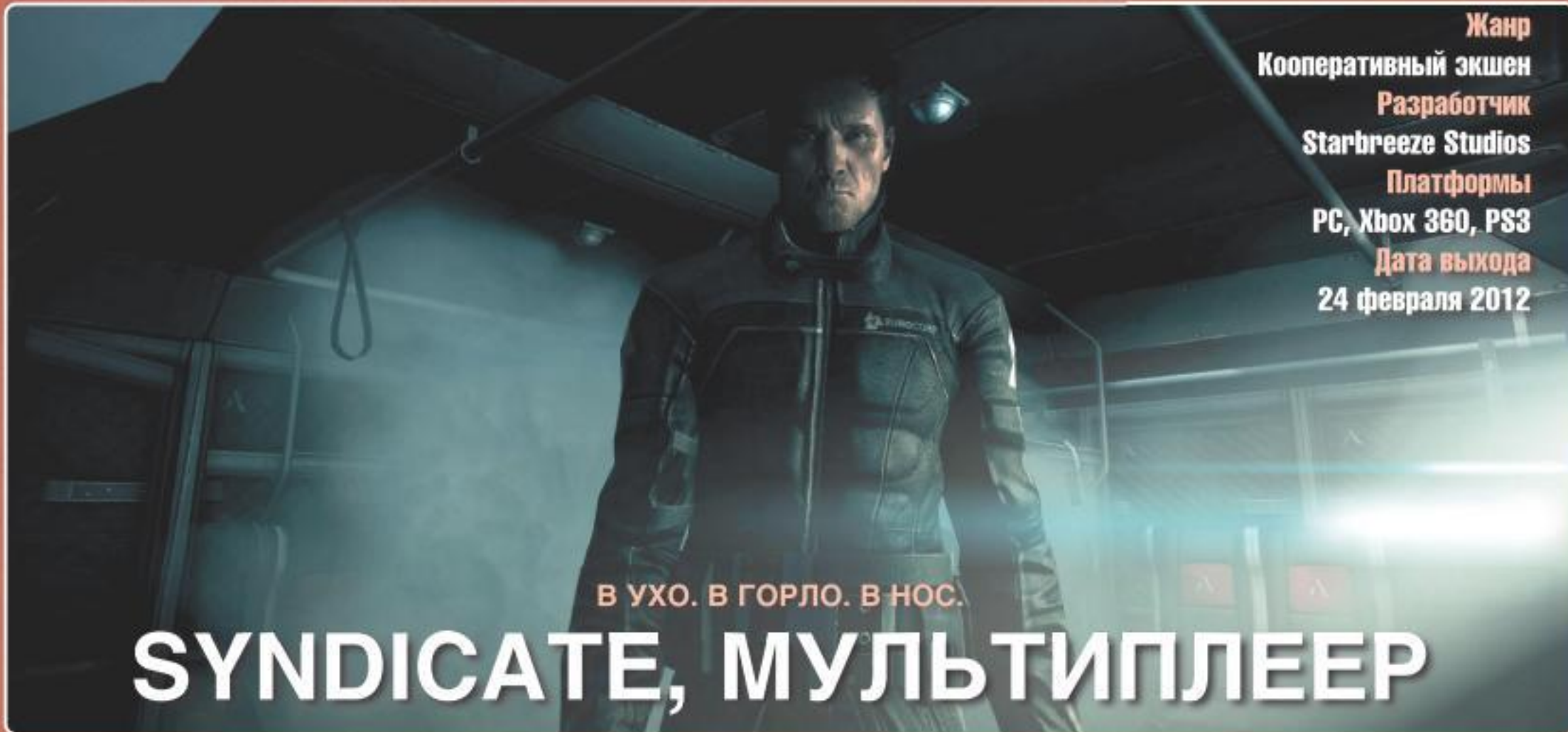
**РАЗ В ПОЛГОДА «ИГРОМАНИЯ»
ОТПРАВЛЯЕТСЯ В ЛОНДОН, ЧТОБЫ
ПОСМОТРЕТЬ, КАК ИДУТ ДЕЛА
У ELECTRONIC ARTS, И ПОЗНАКОМИТЬСЯ
С ЛИНЕЙКОЙ ИХ ПРОЕКТОВ
НА БЛИЖАЙШИЙ СЕЗОН**

Линар Феткулов

Осенние встречи с EA традиционно оказываются менее интересными для прессы, чем весенние. Студия занята выпуском главных хитов, все стараются успеть к зимним каникулам, на крупные анонсы нет времени. Нынешний EA Showcase можно смело назвать «мультиплеерным». Важнейшие анонсы, сделанные на этой выставке, касаются многопользовательских дополнений к ведущим блокбастерам компании. Мультиплеер **Mass Effect 3**, мультиплеер **Syndicate**, даже у скромной аркадки **Shank 2** появился кооперативный режим в духе Horde из **Gears of War**, но главное мультиплеерное сокровище выставки — это, конечно, **Battlefield 3**. По идее, для журналистов игра представляла минимальный интерес (был показан всего лишь набор новых карт). Тем не ме-

нее каждый из нас в свободное от презентаций время нет-нет да подбегал к стенду BF3 — просто так, не по работе. Контраст среди соперников — неопиcуемый. Только что против нас играли сами разработчики из **DICE**, и мы проигрывали всухую. Но вот их места заняли скучающие девушки со стенда **Sims Social**, и расклад сил драматически изменился.

Помимо прочего на этой выставке неожиданно случился один, очень важный лично для нас анонс. Дело в том, что создатель **Shank** Джефф Агала (вообще, **Klei Entertainment** — это как раз он и еще Джейми Ченг) признался, что в ближайшем времени студия собирается вернуться к замечательной аркаде **Eets**. Издаст ли ее EA или нет — неизвестно, а вот то, что к Eets еще вернемся, — это непременно.



Жанр
Кооперативный экшен
Разработчик
Starbreeze Studios
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
24 февраля 2012

В УХО. В ГОРЛО. В НОС.

SYNDICATE, МУЛЬТИПЛЕЕР

Syndicate постепенно раскрывается перед журналистами «Игромании», предстает во всей своей мрачной красе. В английском языке есть отличное, слабо переводимое на русский слово «badassery». Мягко выражаясь, это значит, что ты чувствуешь себя плохим и крутым одновременно. **Starbreeze** — непревзойденные мастера по синтезу этого ощущения. Более того, им доступны самые разные его грани — от хладнокровного обаяния Риддика, втихаря утаскивающего во тьмы перепуганных охранников, до сумасшедшей ярости Джеки Эстакадо, выдирающего врагам позвончики через анус.

Syndicate открывает новый горизонт злобной крутизны. Это, конечно, крутизна киберпанковская. Там, где Адам Дженсен ограничится нравоучительной беседой, боец **Syndicate** заставит вышибить себе мозги. Пока в **Deus Ex: Human Revolution** рассуждают о том, этично ли ис-

пользовать имплантанты, в **Syndicate** засовывают в уши щупальца и вынимают эти самые имплантанты из черепа. В этом суть **Syndicate**, в этом же суть его мультиплеера.

Друг с другом укутанные в кожаные плащи игроки сразиться не смогут, единственный многопользовательский режим — кооперативное прохождение в духе **Left 4 Dead**. На выставке показали один уровень. Это база, расположенная на крыше небоскреба, четверо агентов-игроков высаживаются туда из вертолета.

Прежде всего поражает внешний вид. Этот этап совсем не похож на то, что мы видели в сингле. Это вылитый **Mirror's Edge**. Стерильные помещения, яркие цвета, а на фоне этого — бойцы, затянутые в черный латекс и с мотоциклетными шлемами на голове.

Структурно здесь все вполне обыденно. Агенты вашего подразделения расправляются с от-

рядами врагов. Тяжелый пулеметчик сражается на передовой, снайпер прикрывает его издалека, медик готовится вылечить раненых, а хакер вскрывает дверь. Классическая схема.

Но вот в дело вступают имплантанты. Естественно, каждый боец в вашей четверке — это под завязку напичканный электроникой киборг. В полной версии вы наверняка сможете заставлять врагов совершать массовые самоубийства и взрывать их мозги, но в нашем демо можно было разве что воспользоваться пси-волной, работающей как граната, и специальным зрением, благодаря которому врагов видно сквозь стены.

Вторая потрясающая особенность **Syndicate** — это интуитивная система укрытий от первого лица, когда игрок автоматически прячется за стенку, у которой стоит. Она давно уже стоит на вооружении **Starbreeze**, но только под натиском армии мегакор-

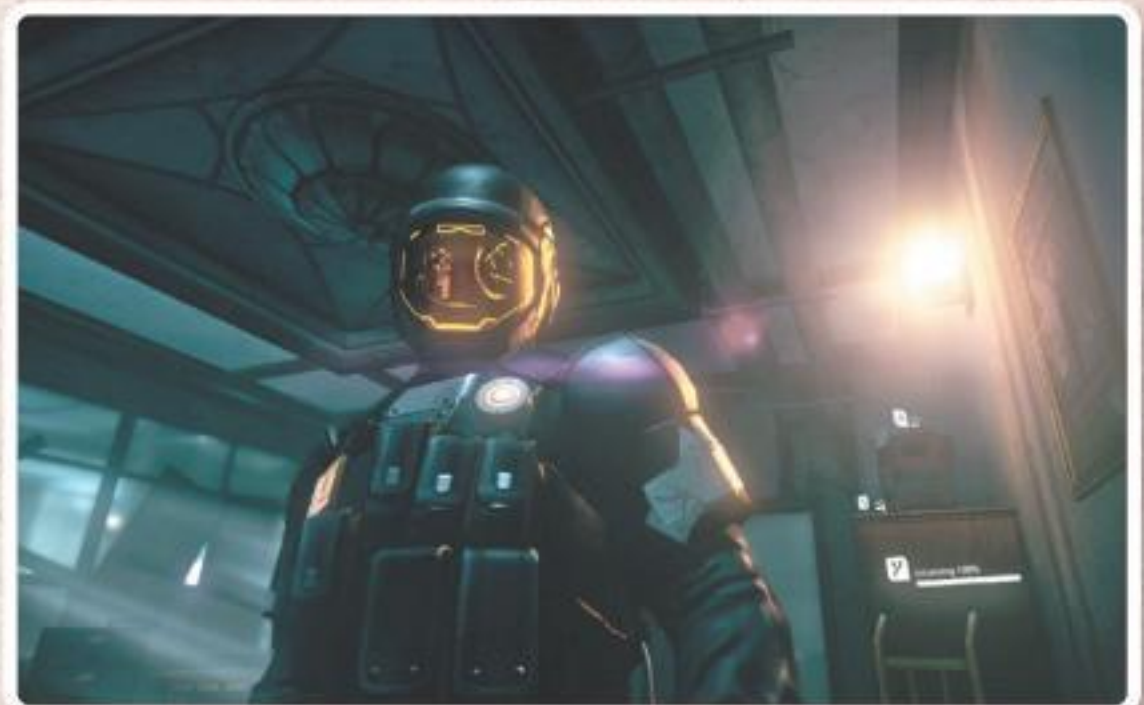
порации ты понимаешь, какое же это важное изобретение. И вот вы прячетесь, стреляете вслепую, сбиваете врагов телекинезом... а в этот момент на помощь рядовым вражеским бойцам спешат два агента — таких же киборга, как вы.



Тут, наконец, крутизна прорывается. Вы в черных плащах, враги в черных плащах; вы в упор расстреливаете агента из дробовика, — а он и дыхание не сбивает; киборги рвут киборгов на части! В грандиозном финале схватки наша четверка все-таки одолевает пару вражеских агентов и принимается за полевую хирургию. Прямо посреди боя, прямо в черепа поверженных бойцов мы втыкаем наши микроскопические щупальца и высасываем их имплантанты — у одного через затылок, у второго — классически, через ухо. Теперь их технологии послужат нам. **Badass!** ●



Рентгеновское зрение в бою оказалось невероятно полезным инструментом. Удивительно, почему так не получилось у Crytek.



После того как один игрок в команде высосет имплант из врага, бонусы и апгрейды получают и остальные игроки-напарники.



Жанр
MMORPG
Разработчик
Funcom
Платформы
PC
Дата выхода
Апрель 2012 года

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ МАСКАРАД

THE SECRET WORLD

На выставке показали вступительную сцену из **The Secret World**. Героиня спит на диване в плохо убранной комнате. Откуда ни возьмись вдруг появляется светящаяся пчела и, оставляя длинный шлейф из ослепительных искр, влетает сладко зевнувшей девушке в рот. Следующий кадр — героиня парит над полом, комната охвачена огнем...

Затем нам демонстрируют ту же девушку, только по прошествии некоторого времени. Она скатывает огненные «снежки» и спокойно жонглирует ими — она освоилась с пчелиным даром и больше не пытается испепелить целую комнату. Колдовские силы — под контролем. В этот момент на пороге появляется гостья, представительница тамплиеров. Суровая женщина коротко и ясно обрисовывает ситуацию. Только что вы стали обладателем магических способностей, а это значит, что привлечете к себе внимание. Чем бы вы ни нача-

ли заниматься, какой бы путь ни выбрали (может, вообще не захотите пользоваться волшебством), вами уже интересуются секретные организации.

В отрыве от всех хороших или плохих MMO-качеств **The Secret World** — бальзам на душу любого игрока, истосковавшегося по **Vampire the Masquerade**. Тайные общества, непроглядная ночь, магия... дело даже не в этом. Особенно подкупает ощущение элитарности, такой гламурной тусовки, куда вас пустили, а остальных — нет. В вашем распоряжении — самые дорогие и популярные города мира, причем с их особенными районами, предназначенными исключительно для таких же избранных, как вы.

Мы побывали в особом лондонском пабе. Разработчики говорят, что стараются максимально точно передать колорит каждого города, в котором нам удастся побывать, а над лондонским уровнем так и вовсе работает команда из

Лондона. Что ж, паб уже выглядит вполне аутентично, черные такси на улицах — есть. Разве что MMO-движок выдает довольно слабую картинку, что несколько портит такой интересный замысел.

В этом, на наш взгляд, как раз и заключается главная беда **The Secret World** — ей лучше бы не быть MMORPG. Такому фактурному сеттингу необходимо дорогое, качественное воплощение. В рамках многопользовательской ролевой игры идея тайных обществ (образованных силами реальных сообществ игроков) работает превосходно. А со всем остальным проблемы.

Вот герои сражаются с зомби в метро. Выбегают подернутые тьмой монстры — да, прямо как в **Alan Wake**, только хуже. Из стены вылезают какие-то адские щупальца — как в **Gears of War 3**, только куда менее детализированные. Или вот героиня схватилась за шотган: вы наводите курсор на группу врагов, жмете, ба-

бах, три монстра падают. Ощущения выстрела нет. Понятно, что речь не о шутере, и на многие недостатки надо бы закрыть глаза, — но раз разработчики выбрали реалистичный сеттинг, раз они ставят магию и перестрелки, то от конкурентов отставать нельзя.



Завершилась презентация все же на мажорной ноте, даже у скептически настроенных журналистов перехватило дух. Все эти щупальца, зомби, окутанные тьмой, — они откуда-то вылезли наружу, нам нужно найти, откуда именно. Героиня быстро отыскала источник мерзости, им оказалась всего-навсего... галактика, пролетающая прямо у стены подземки. То есть вы стоите на платформе в метро, а там, где должны быть поезда, — космическое пространство, звезды, планеты, все прямо перед вашим носом. Монстры вылезли (прилетели) оттуда. ●



Ночные улицы, только красивые и богатые люди, дорогие клубы, куда не пускают смертных, — в этом вся Secret World.



Реалистичный сеттинг и жаркие перестрелки тут совмещаются с магией — вроде бы избитый ход, а все равно редкость для современных игр.



Жанр
Кооперативный экшен
Разработчик
BioWare Montreal
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
9 марта 2012 года

MASS EFFECT 3, МУЛЬТИПЛЕЕР

Для BioWare начинается очень напряженное время. Пока офис в Остине занят доводкой **The Old Republic**, студия в Эдмонтоне заканчивает разработку **Mass Effect 3**. Неожиданно на Showcase в Лондоне представляют его мультиплеерную часть. У BioWare нет опыта разработки многопользовательских боевиков, канадцы и так загружены дальше некуда. Как же они смогут выделить силы для такого сложного, самодостаточного проекта? Все очень просто: мультиплеерной частью **Mass Effect 3** занимается недавно созданная студия из Монреаля. Что, в общем-то, заметно.

На бумаге все выглядит прилично. Команда Шепарда вступает в финальное сражение за галактику, все — на войну. В таком свете мультиплеерное дополнение выглядит вполне адекватным.

На выставке продемонстрировали один кооперативный уровень. В отряде четыре бойца, цель миссии — выдержать одиннадцать волн наступающих монстров. Поиграть за Шепарда вы не сможете, зато в вашем распоряжении

аж шесть игровых рас. Чтобы не ломать язык транслитерациями: Turian, Drell, Asari, Krogan, Salarian и загадочные Human. Помимо расы, вы сможете выбрать класс персонажа — и тут все так же, как и в одиночном режиме. Классов шесть, отдельно можно выделить знаменитых Vanguard и Adept, воинов-телепатом.

Карта, на которой мы сражались, представляла собой базу, расположенную у подножья скал. Снежная буря, оледенелые стальные конструкции, командос в экзоскелетах — классический **Mass Effect**.

Бойцы занимают позиции на уровне, начинается первая волна. Сначала нападают геты, без труда расстреливаем кибернетических монстров. Затем выступают бойцы Serberus — с ними тоже расправляемся без особого труда. Воины-телепаты в нашей команде ловко погружают врагов в стазис, кидают гранаты; снайперы прикрывают с тыла, бойцы-телекинетики сбивают противников с ног — нормальная командная работа. Неожиданно включается постановочный эле-

мент — нужно обезвредить бомбу. Пока один из членов отряда занимается разминированием, остальные прикрывают его; в полной версии таких дополнительных заданий ожидается несколько видов.

Номинально создатели игры отработывают стандартную мультиплеерную программу — можно подумать, что-то подобное как раз готовят авторы **Syndicate** (см. материал по соседству). На самом деле все отнюдь не так безоблачно. Главная проблема многопользовательского режима **Mass Effect 3** называется **Gears of War 3**. Это тоже Xbox 360-эксклюзив, идеально заточенный под геймпад, и вот там есть режим Horde, блеклой калькой которого мультиплеер ME3 как раз и является. Вроде бы основные элементы аккуратно скопированы, но почти ни один не работает как надо. Недаром Клифф Блэжински говорит, что над GoW 3 проделана колоссальная работа, не заметная для невооруженного глаза. Повороты камеры, анимации движений, баланс укрытий — ты-

сячи мелких штрихов доводят популярную схему кооперативного боевика до совершенства.

К сожалению, ничего подобного на выставке мы не увидели. Все движения грубо вырезаны из однопользовательской кампании и смотрятся топорно, бойцам не хватает точности, даже управление не очень удобное. Самое страшное тут — ощущение, что вы увидели то, что не должны были видеть. Все, что в однопользовательском режиме оставалось «за кадром», тут вдруг всплыло на поверхность, — и уже никак не скрыть огрехи движка Unreal, а бои, не подкрепленные диалогами, смотрятся куда менее эффективно. Вроде вы бьетесь за галактику, но вместо эпоса возникает ощущение какой-то полупрофессиональной поделки.



Мы ни за что не поверим, что BioWare осмелятся допустить в своей линейке хотя бы один провальный проект, к релизу мультиплеер наверняка облагородят. Но пока похвастаться монреальцам нечем. ●



Стазис в кооперативе работает особенно эффектно. Один боец запускает врага в невесомость, второй — расстреливает прямо в воздухе.



Радиальное меню оружия уступило место горячим клавишам. Верное решение.



Жанр
Симулятор сноубординга
Разработчик
EA Canada
Платформы
Xbox 360, PS3
Дата выхода
14 февраля 2012

С ГОРЫ — КУВЫРКОМ

SSX

«Забудьте о 1260-градусном двойном мактвисте: если в **SSX** вы летите на высоте 200 метров и обе ваши ноги касаются доски, то вы новичок», — такой фразой открывается презентация игры. Разработчики с ходу дают понять — в своем симуляторе сноуборда они не собираются копировать реальность. Что бы там ни представлял собой двойной мактвист, много очков вы им не заработаете. Все трюки — предельно сложные, не подвластные ни одному суперчемпиону на Земле. Авторы игры понимают, что в современных условиях делать игру, в которой вы просто едете вниз по склону, изредка выполняя прыжки, нельзя. Надо преувеличивать.

Все-таки на дворе 2011 год, технологии сделали колоссальный шаг вперед, и не разбавить ими подплесневелую механику PS2-аркады было бы по меньшей мере странно. **SSX**, не стесняясь, пользуется всеми достижениями

прогресса. Модели, анимации героев — все выглядит вполне современно, но, чтобы взбудоражить интерес к не самому модному жанру, приличных анимаций явно недостаточно. Тут на помощь приходят свет и физика.

Первый режим игры, который нам продемонстрировали, назывался *Cold* (то есть «холод», а не «простуда», как можно было бы подумать). По словам разработчиков, перед тем как приступить к созданию геймплейной концепции, они провели гигантское исследование всех заснеженных участков нашей планеты и выяснили, что в Антарктике разница температур в тени и на солнце составляет сорок градусов. Этот факт вдохновил команду на создание экстремальной гонки, на всем протяжении которой игрок должен ехать на свету. Свалились в тень, проехали там несколько лишних секунд — все, можете начинать заново. Благодаря технологии освещения выглядит эта

гонка потрясающе, игра света и тени завораживает, а перспектива обморозиться заставляет настоящего бояться темноты.

Второй режим называется *Avalanche* (то есть «лавина»), и на сегодняшний день именно он является главным поводом считать **SSX** жизнеспособной игрой на пресыщенном рынке консольных аркад. Да, все равно так, как вы думаете: отчаянный сноубордист несется по склону, удирая от лавины. Неочевидный момент тут вот какой — лавина не начинается сама по себе. Запускаете ее вы.

Благодаря эксклюзивной технологии **SSX** просчитывает, где и как ваша доска ломает наст и приминает снег. По хитрым законам физики комки снега летят следом за вами, скатываются и тянут за собой все большие глыбы. В итоге вы сами создаете рисунок будущей лавины — и при некотором умении сможете даже начать ее

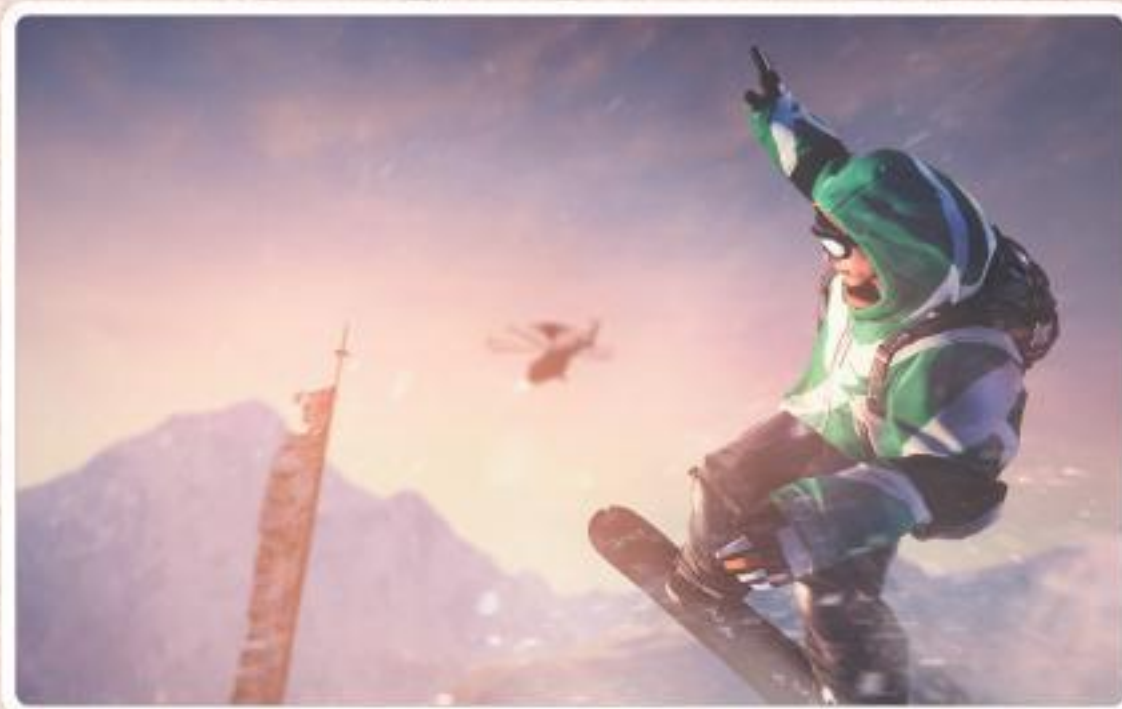
с минимальными для себя потерями. Как говорят разработчики, в **SSX** не бывает двух одинаковых лавин.



Помимо лавин и перепадов температур, конечно, обещаны и снежные бури, но на выставке их не показали. Вообще, надо признать, что снег в игре выглядит не так выразительно, как, например, в позапрошломодном **Uncharted 2**, но зато ведет себя в высшей степени реалистично. Вообще, во всем, что касается изображения природы, **SSX** — удивительно честная игра. Тут, помимо прочего, не будет никаких ограничений трассы вроде невидимых стен или естественных барьеров, и при желании вы сможете заехать в самые дебри. Всем, у кого есть консоли, определенно есть смысл обратить внимание на **SSX**. А тем, у кого консоли нет, можно купить — консоль или же просто сноуборд. ●



В некоторых режимах на трассу спортсмены смело выпрыгивают прямо из вертолета.



У игры очень оригинальный символ — это глобус, где все материки, включая Африку, покрыты толстым слоем льда.

БЕГУЩЕЙ СТРОКОЙ

КОРОТКО ОБ ОСТАЛЬНЫХ ПРОЕКТАХ EA SHOWCASE

SHANK 2



Разработчик:
Klei Entertainment

Дата выхода:
Начало 2012 года

В **Shank** теперь доступен кооперативный режим, где двое героев сражаются с непрерывно прибывающими волнами врагов. Примечательно, что уровни в этом режиме замкнутые: посмотрите на скриншот, вот именно в этих четырех стенах вам и

придется биться, скролить экран нельзя. В однопользовательской кампании тоже ряд нововведений — герой, скажем, может подбирать тяжелые виды оружия и драться ими некоторое время. Например, лопатой.

GRAND SLAM TENNIS 2



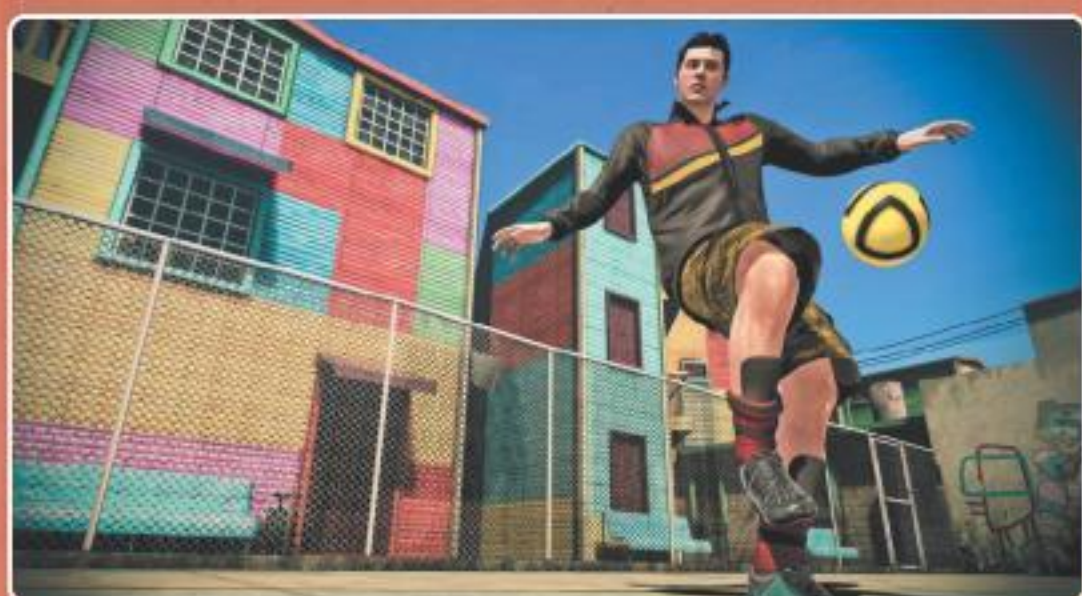
Разработчик:
EA Canada

Дата выхода:
2012 год

Помимо поддержки Move для PS3, главное новшество этого теннисного симулятора — Total Racquet Control. Благодаря ему все движения ракетки вы тонко контролируете при помощи правого стика геймпада. Кроме того, благодаря редакто-

ру внешности вы сможете создать игрока, как две капли воды похожего на вас, а система Grand Slam Classic позволит свести на корте игроков разных эпох и разных полов — к примеру, Марию Шарапову и Бьорна Борга.

FIFA STREET



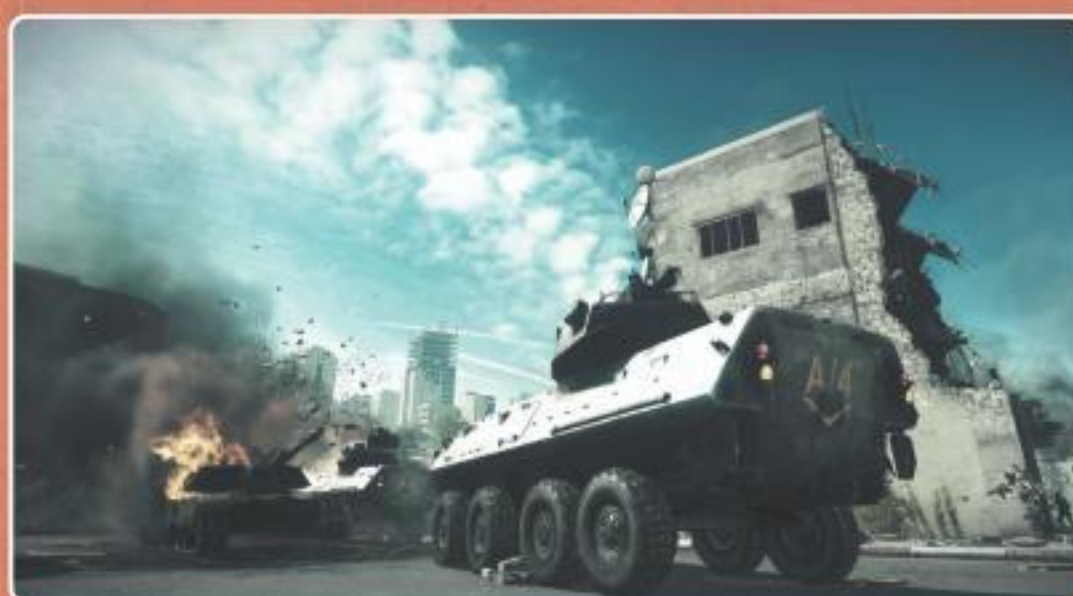
Разработчик:
EA Canada

Дата выхода:
2012 год

Симулятор уличного футбола. Для всех, кто не может выйти во двор и поиграть в футбол на поле. Изменений по сравнению с предыдущей частью — множество. Важнейшая особенность — позаимствованная у **FIFA 12** система дриблинга. Для

дворовых условий ее слегка модифицировали: главная задача нападающего — спровоцировать защитника, чтобы тот сделал первое движение, а потом уйти в отрыв.

BATTLEFIELD BACK TO KARKAND



Разработчик:
DICE

Дата выхода:
2011 год

Дополнение из четырех карт для **Battlefield 3**. В набор входят Strike at Karkand, Wake Island, Gulf of Oman и Sharqi Peninsula. Уровни из **Battlefield 2** полностью переработаны под Frostbite 2, поэтому в них новые спецэффекты, освещение, а главное — физика раз-

рушений. Доступ к дополнению получают те, кто заказал расширенное издание **Battlefield 3**, в некоторых странах DLC уже продается. Обязательная к покупке вещь для всех ностальгирующих по **BF2** — работа проделана немалая и на очень высоком уровне.

ПЕРЕЖИТЬ МЕТЕЛЬ

Максим Еремеев

«Игромания» отправляется в Калифорнию, чтобы в очередной раз поучаствовать в BlizzCon



ЧТО? BlizzCon 2011, седьмая ежегодная выставка имени Blizzard Entertainment

ГДЕ? Анахайм, США



Осенью и зимой путешествие в Калифорнию воспринимается тяжелее всего. Пока в Москве октябрь, неделями нет солнца, а воздух становится все холоднее, на юге США (и, в частности, в небольшом городке Анахайм) от яростного светила хочется спрятаться в тень, по обочинам дорог шелестят листьями пальмы, а половина прохожих щеголяет в «миккимаусовских» ушах (все же под боком Диснейленд).

Вторую же половину составляют упитанные молодые люди в подозрительно одинаковых футболках, тащащие куда-то пакеты

с подозрительно знакомым логотипом. Дело в том, что в Анахайм пришла не только осень, но и BlizzCon.

Как всегда, на тихом семейном курорте собрались самые отпетые и прожженные фанаты Blizzard. Это люди, которые тратят сотни долларов на потрясающе детализированные костюмы, годами играют в World of Warcraft и на вопрос Криса Метцена «А где у нас тут ордынцы?», заданный на церемонии открытия выставки, отвечают оглушительным ревом, который, наверное, слышно даже в Вашингтоне. Вместе с ними на BlizzCon 2011 побывала и «Игромания».



Мишка На сервере

Панды и покемоны в World of Warcraft

Игра:
World of Warcraft:
Mists of Pandaria

Дата выхода:
Не объявлена

Хотя BlizzCon предназначен в первую очередь для фанатов **Blizzard**, а не для прессы, все гости выставки неизменно ждут от хозяев хоть каких-то свежих анонсов. В кулуарах разговоры о возможных новинках чаще всего сползли на обсуждение таинственного проекта **Titan**, про который пока известно только то, что он находится в разработке и будет многопользовательской RPG. В итоге на выставке вновь не прозвучало ни слова о сверхсекретной игре. Вместо нее **Blizzard** анонсировала то, чего все и так ждали, — очередное дополнение к **World of Warcraft**.

Туманное будущее

Mists of Pandaria, как разработчики назвали новый аддон, одновременно и ожидаема, и абсолютно неожиданна. В том, что касается контента, главный сюрприз заключался в выборе новой игравельной расы. Ею стали пандарены. На этих прямоходящих панд давно заглядываются многие фанаты **World of Warcraft**. По словам представителей компании, первые просьбы о добавлении пандаренов они начали получать еще во времена **Burning Crusade**. С тех пор прошло порядочно времени, а мольбы дать фанатам возможность по-

быть в игре толстым медвед-жизнелюбом все не иссякали. Так что их появление в списке коренных народностей **World of Warcraft** выглядит абсолютно закономерным (и даже немного запоздалым).

Логичен и выбор новой игровой зоны — Пандарии. Это загадочный восточный континент, населенный пандаренами. В течение тысяч лет он был скрыт от людских глаз при помощи могущественного волшебства. Пандария была настоящей раем на земле — страной равновесия и гармонии. Пока магия не протухла, и на берегах благословенного континента не высадились

первые представители Альянса и Орды. С собой они принесли не только новости о том, что происходило во внешнем мире в последние несколько столетий, но и ненависть друг к другу, которая нарушила равновесие природных сил. Даже сами пандарены — мирные и позитивные ребята — были втянуты в бесконечную войну и были вынуждены выбирать, на чьей стороне биться.

Пандомания

Это, кстати, очень важный момент. Дело в том, что пандарены — первая в истории **World of Warcraft** нейтральная игра-



Пандарены не единственные обитатели новых земель. Это вот, скажем, деревенька народа под названием хошу.



Несмотря на комичный внешний вид, пандарены умеют постоять за себя и могут, например, делать вот так. Теперь представьте себе в такой же позе таурена-монаха.



Изначально монахи в World of Warcraft — существа мирные, буквально помешанные на гармонии. Но война даже из ягненка способна сделать матерого волка. Особенно если ягненок и так знал пятьдесят восемь способов убить человека голыми руками.



Стартовая зона пандаренов — плавучий остров, расположенный на спине гигантской черепахи. Куда и зачем именно она плывет, пока неизвестно.

бельная раса. Разработчики, правда, говорят, что когда-то собирались сделать нейтральными гоблинов, но так и не собрались. Причина нейтральности медведей опять-таки кроется в повышенном спросе на них. «Если бы мы сделали пандаренов ордынской расой, то до второго пришествия раз-

гребали бы почтовые ящики от полных ненависти писем из Альянса, — объясняет игровой директор World of Warcraft Том Чилтон. — И наоборот. Присягни медведи Стормвинду, мы не обрели бы неприятностей с Ордой».

Правда, расовая принадлежность пандаренов сказа-

лась на списке доступных им классов. Например, друидами мишкам не быть. Авторы объясняют это решение до абсурдного просто: «Представьте себе медведя, который вдруг превратился... в медведя».

Вместе с пандаренами в World of Warcraft появится и новый класс — монахи, мастера

восточных единоборств. От остальных классов он будет отличаться довольно сильно. Так, у монахов совсем не будет автоматической атаки, каждый новый прием надо будет проводить вручную, даже если это самый простой базовый удар.

Кроме того, у монахов будет сразу несколько резервуаров с энергией. Первый — энергия чи. Ее уровень, как и уровень маны или ярости, отображается полоской под счетчиком здоровья. Тратится чи на проведение простых атак. Те, в свою очередь, накапливают «темную» и «светлую энергии», которые необходимы для активации более продвинутых приемов.

Орден большого пуза

По мере того как дата релиза оригинальной WoW погружается все глубже в пучину прошлого, разработчики с каждым дополнением повышают ставки. Начав с очевидного — добавления новых зон и рас в Burning Crusade, — они успели перезагрузить контент игры в Cataclysm, а в Mists of Pandaria обещают полностью переработать многие ключевые элементы геймплея.

Главной «жертвой» реформаторов стала, без сомнения, система талантов. Если в предыдущих версиях игры WoW просто выдавала раз в уровень по бонусному очку, которое можно было потратить на один из примерно миллиарда перков, распределенных по трем веткам развития, то после выхода Mists of Pandaria все будет совсем по-другому.

«Как происходила прокачка в «классической» WoW? — рассказывает Том. — Вы принимали два по-настоящему важных решения: выбирали основную и дополнительную ветки развития. А дальше все сводилось к мелочным вопросам типа «выбрать ли мне вот этот талант, который немножечко улучшает один аспект персонажа, или вон тот, который на такую же ничтожную долю усиливает другой аспект».

За годы у дизайнеров Blizzard созрело понимание того, что систему надо как-то менять, чтобы абсолютно каждое решение о дальнейшем развитии героя игрок воспринимал как ключевое. Поэтому в Mists of Pandaria не будет очков и рангов талантов. Вместо них игра будет раз в пятнадцать уровней предлагать вам выбрать одно из трех фундаментальных улучшений. По словам разработчиков, переосмысленные таланты сделают World of Warcraft интереснее, помогут окончательно решить проблему стандартных билдов и позволят создавать немыслимые до этого гибриды.

«Я был одним из людей, которые создали оригинальную систему, так что если уж кто-то к ней привязан, то это я, — отвечает Том на обвинения в чрезмерном «упрощении» игры и советует всем сперва попробовать Mists of Pandaria в деле, а уж потом выносить ей приговор. — То же самое произошло, когда мы изменили игру перед релизом Cataclysm. Нам тоже говорили, что система талантов якобы «стала слишком простой», но мне кажется, что все изменения — к лучшему и делают World of Warcraft интереснее».

На коротком поводке

На закуску для тех, кто не успел ошалеть от основного анонса, Blizzard оставила еще одно любопытное нововведение — бои питомцев. Ручных животных в World of Warcraft за годы развелось море. Пингвины, белые медведи, роботы — кто только не топтал земли WoW бок о бок с игроками. Но до сих пор никакого реального применения у этих созданий не было. Разве что продемонстрировать всем окружающим, что хозяин питомца был достаточно трезв, чтобы залогиниться в игру под Новый год или в очередной день рождения World of Warcraft. В Mists of Pandaria изменится и это. Питомцы смогут, наконец, выбраться из хозяйской тени и хотя бы на пару минут стать настоящими героями шоу.



Вдохновившись восточными учениями, разработчики Mists of Pandaria, кажется, переняли у азиатов не только стереотипную страсть к единоборствам. Вот на этом скриншоте пандарен ухаживает за бонсаем. Очень надеемся, что это станет новой внутриигровой профессией.

Участвовать в пошаговых боях смогут «почти все» питомцы, имеющиеся в игре. Причем у них будут разные способности и свойства, которые со временем можно будет улучшать. Кроме того, в WoW появятся «дикие» питомцы, на которых можно будет охотиться и, при определенной удаче, добавлять в свой зверинец. Специально для удобства будущих охотников Blizzard обещает ввести в игру специальную энциклопедию, где будут описываться все разновидности боевых животных, их места обитания и повадки. Последнее включено в список не просто так, а потому что некоторые звери выходят из берлог, например, только ночью, а другие — только в дождь, как черви. На основной геймплей новая система влиять не будет (сами разработчики описывают ее как «параллельную»).



Разработчиков World of Warcraft даже немножко жалко. С одной стороны, им просто приходится раз за разом придумывать что-то неожиданное, сочинять какие-то новые



О том, как выглядят новые зоны, можно слагать поэмы. Поразительно, как Blizzard удается выжимать такую картинку из дряхлого движка.

ходы, чтобы избежать обвинений в самоцитировании и продолжать удивлять фанатов. С другой — любые более-менее серьезные изменения неминуемо встречают резко негативную реакцию части поклонников WoW.

Тем не менее нам лично кажется, что всей своей биографией Blizzard заслужила чуточку доверия. Это люди, которые сами очень осторожно относятся к инновациям и не спешат раскачивать лодку. А главное — это очень талантливые и опытные люди, кото-

рые до сих пор нас не разочаровывали. Поэтому даже если панды кажутся вам глупыми, а новая система талантов воспринимается как катастрофа... не спешите.

Иди речь о любой другой компании, мы тоже восприняли бы многие новости о Mists of Pandaria скептически, а на анонс боевой системы для питомцев и вовсе ответили бы хохотом (слишком уж она напоминает сериал Pokemon). Но это Blizzard. Компания, которая, кажется, просто не умеет НЕ держать марку. ■



Всей стаей

Юниты Heart of the Swarm: новые и переработанные

Зерги

Гадюка

Главная задача этого юнита — взламывать оборону противника в узких местах. Он может накрыть врагов плотным облаком, и дальнобойность каждого юнита внутри этого облака ментально упадет до единицы.

Еще одна полезная способность называется «похищение». С ее помощью вы можете зацепить одного из врагов и подтянуть его к своему войску. Очень полезно, если противник, например, окопался на господствующей высоте. Наконец, Гадюка способна отстрелить специальный модуль и укрепить практически на любом дружелюбном

юните. А тот в результате этой рокировки превратится в детектор, то есть сможет вычислять замаскировавшихся врагов.

Правда, за добавление в игру Гадюки пришлось заплатить другим юнитом. Поэтому попрощайтесь с Владыкой.

Роевик

В первую секунду может показаться, что Роевик — абсолютно бесполезный юнит. У него даже нет собственной атаки. Зато есть очень полезная способность через равные промежутки времени выплевывать на свет поток мелких, противных тварей — Саранчи. Самая крутая деталь? Саранча не стоит ни копейки.

Самое очевидное применение Роевика — разместить его около вражеских укреплений, скомандовать зарыться под землю... и начать давить. Давить, давить и давить, пока противник не придумает способ избавиться от вас и прекратить этот кошмар.

Это, наверное, самый зерговский из всех зерговских юнитов. Он не полагается на грубую силу, а медленно и методично перемальвает врагов, производя стаю за стаей.

Терраны

Геллион

По словам создателей Heart of the Swarm, сейчас «Геллион»

приносит ощутимую пользу в первых двух третях игры. Им же хотелось сделать его актуальным и для более поздних битв — в особенности против протоссов, которые нередко давят терран большой массой зилотов и архонтов. Поэтому «Геллиону» добавили новую трансформацию, которая укрепляет броню и делает юнит мощнее. Теперь, если на вас валит войско зилотов, можно установить несколько осадных танков на заднем плане, а на переднем установить отряд «Геллионов» и трансформировать их, что позволит вашей армии не погибнуть во время обороны под огнем ваших же танков.

Раньше терранам для решения тех же задач приходилось



Гадюка



Роевик



Геллион



Преследователь



много заниматься микроменеджментом. И хотя разработчики считают, что это тоже может быть весело — особенно на ранних стадиях партии, — им хотелось, чтобы у терран были еще какие-то опции.

Преследователь

Основная роль этого юнита — противовоздушная оборона, в особенности против муталисков, которая раньше была закреплена за Тором. Но у Преследователя есть несколько отличий: он не так дорог и по размерам несколько мельче (Тор из-за своего размера часто цеплялся за ваши же юниты и здания).

Но самое важное отличие заключается в том, что у Преследователя есть специальная атака, эффективная против наземных механических юнитов. Разработчики надеются, что это (а также довольно высокая дальность) поможет с пользой применять его и в бою против других терран или протоссов, которые как раз во мно-

гом полагаются на наземные машины.

Крушитель

Крушитель — терранский радиационный робот. Разработчики говорят, что, создавая этот юнит, хотели попробовать кое-что абсолютно новое. Выдвинув Крушителя на позицию и включив излучаемое им радиационное поле, терраны получат очень мощный инструмент для контроля местности и быстрого уничтожения войск противника. Но у нового юнита есть одна особенность — радиационное поле автоматически отключается, когда в зоне его действия появляются какие-либо дружественные войска, кроме других Крушителей. По задумке терраны в результате обзаведутся дешевым оборонительным роботом и будут мотивированы на то, чтобы не заваливать узкие места на карте большими массами пехотинцев и осадных танков, а более равномерно распределять свои силы.

Протоссы

Ураган

Это новый тяжелый корабль, который заменит нынешние протосские авианосцы, так что давайте помянем их минутой молчания. «Ураган» может атаковать воздушные юниты по площадям и неплохо чувствует себя в бою против наземных войск. Отлично работает против муталисков.

Репликант

У Репликанта нет собственной атаки, но он может трансформироваться в любой юнит, который находится у вас на экране. Но его недостаток — высокая цена. В актуальной версии игры он стоит 200 единиц минералов, 200 единиц газа и 4 единицы популяции. Поэтому если вы примените Репликанта, например, для того, чтобы скопировать Храмовника (Templar), то это будет означать, что вы только что заплатили за новый юнит его двойную цену. Зато Репликант

копирует не только сам юнит, но и все его апгрейды.

Оракул

«Оракул» — еще один летающий юнит протоссов, который обладает несколькими важными способностями. Первая называется «блокада», с ее помощью можно окружить поле минералов энергетическим щитом, который не позволяет это поле обрабатывать. Атака «Оракула» — больше, чем авианалет. Вас не только обстреливают, но еще и выдергивают у вас из-под носа законную добычу и приостанавливают ваше развитие.

Вторая способность — «предопределение» — показывает, какие юниты или технологии исследуются в здании, на которое она нацелена. И, наконец, третья: «фазовый сдвиг» (Phase shift). Будучи примененной на здании, делает то неуязвимым для атак, но одновременно не позволяет его владельцу хоть как-то это здание использовать — ни применять его способности, ни получать от него технологии. ■



Крушитель



Ураган



Репликант



Оракул



Ангелы и демоны

Лекция о мифологии Diablo

Одна из ключевых особенностей Blizzard — пространственные лекции (иначе не скажешь) об играх Blizzard, которые читают сами разработчики. Здесь можно услышать самый подробный разбор новых талантов World of Warcraft, заглянуть за кулисы разработки StarCraft 2 и вообще узнать много нового. Во второй день выставки Крис Метцен (вице-президент Blizzard по разработке), Леонард Боярски (главный дизайнер мира Diablo 3) и Кевин Мартенс (главный контент-дизайнер) прочли интереснейшую часовую лекцию о мифологии Diablo и о том, куда двинется сюжет в третьей части игры. «Игромания» решила опубликовать выдержки из нее.

Крис Метцен: Вселенная Diablo построена вокруг вечно-го конфликта между Высокими небесами и Пылающим адом. Одна из мыслей, которые занимали нас в последнюю пару лет, была — а за что, собственно, сражаются ангелы и демоны. И в результате мы сочинили свой цикл творения. Начинается он с битвы между воплощениями чистого зла и чистого добра. Результатом этой битвы стал своеобразный Большой взрыв. И одна из частей воплощения добра (она еще называется Глаз Ану) стала тем, что известно обитателям Санктуария под именем Мирового камня. Это артефакт, который находится в самом сердце творения, и, как утверждают легенды, с его по-

мощью можно создавать новые миры. Вот из-за него-то и началась война между ангелами и демонами. Потому что тот, кто станет обладателем камня, сможет управлять реальностью.

Вы, может, помните такое место, форт Пандемониум?

Кевин Мартенс: Оно в Diablo 2 было.

Крис Метцен: Да, именно! Так вот, Пандемониум построен вокруг Мирового камня и служит его хранилищем. Форт постоянно переходит из рук в руки: 10 000 лет им владеют ангелы, потом 10 000 лет демоны и так далее.

Но в какой-то момент один из ангелов сломался. Его звали Инарис, и ему до смерти надоела бесконечная война. Он сумел привлечь на свою сторону некоторых ангелов и, что гораздо неожиданнее, нашел единомышленников даже среди демонов. Вместе они провернули маневр, достойный одиннадцати друзей Оушена, и украли артефакт. То есть формально он все еще на месте — в сердце творения. Но Инарис с друзьями поместили его в карманное измерение, отрезанное от остального мира. В этом измерении они создали

свой собственный маленький рай и... в конце концов начали скрещиваться. От этих союзов на свет появлялись нефилимы, могущественные гибриды, которых в принципе никогда не должно было существовать. Со временем их сила затухла, и нефилимы превратились... в людей. А измерение, в которое Инарис спрятал Мировой камень, стало называться... Санктуарием. Но где-то глубоко в человеческих генах осталась закодирована невероятная сила, которая пугает и небеса, и ад до икоты.

[...]

Крис Метцен: В Diablo до сих пор практически ничего не говорилось об ангелах. Мы достаточно много знаем о лордах ада, о том, кто они такие и чем занимаются, а вот со второй стороны вечной войны получилось как-то некрасиво. Поэтому мы придумали Ангельский совет, который состоит из семи архангелов и управляет Высокими небесами. Сегодня мы расскажем о нескольких архангелах.

Примерно как и у лордов ада, у каждого члена Совета есть своя «специальность». Тираэль (его вы уже встречали) — архангел справедливос-





Для тех, кто хочет знать все о вселенной Diablo, Blizzard готовит царский подарок — «Книгу Кейна». Написанная от лица Декарда Кейна энциклопедия приоткрывает завесу тайны над многими аспектами жизни Санктуария и войны между силами порядка и хаоса.

ти. Он помешан на порядке, очень принципиальный субъект. Но однажды он становится свидетелем жертвы, которую герой-нефилим по имени Одиссей приносит ради человечества. И это полностью меняет Тираэля. Он становится своего рода изгоем в Совете и начинает выступать от имени человечества. Поэтому Тираэль — наш любимый ангел. Так держать, чувак!

Еще один член Совета — архангел надежды, Ариэль. Она очень мудра и серьезна как сердечный приступ. Если бы Совет был партией в RPG, она играла бы клириком. Не будь ее, не факт, что остальные архангелы смогли бы хоть о чем-то договориться, потому что, как правило, они довольно упертые типы.

Третий архангел — воплощение мудрости, Мальтаэль. С незапамятных времен он был консультиером Совета. Знаете, такой суперумный деятель, который говорит мало и тихо, но зато когда он открывает рот — все остальные затыкаются, потому что так вышло, что он всегда прав. Но похищение Мирового камня отразилось на нем не лучшим образом. Он стал... мрачнее. Представьте сами: вы всю жизнь беспокоитесь о судьбе мира, и вдруг сердце этого мира выхватывают прямо у вас из-под носа. Мы пока работаем над историей Мальтаэля, но ему точно пред-



Азмодан собственной персоной. Костяная корона на голове намекает, что перед нами особа королевских кровей — в конце концов, Азмодан правил адом триста лет после изгнания трех главных демонов.

стоит еще сыграть очень важную роль в жизни вселенной Diablo.

Четвертый член Совета — Империиус, архангел отваги и самый, наверное, крутой сукин сын во вселенной игры (по крайней мере, пока вы, ребята, за нее не сядете). Он абсолютно невероятный боец, и смысл его жизни заключается в том, чтобы уничтожить демонов. Но отвага часто перерастает в гордыню, о чем Империиусу постоянно напоминает Тираэль. Эти двое вообще постоянно спорят — например, о том, дос-

тойно ли человечество жизни или его следует полностью уничтожить.

Последний архангел, о котором мы сегодня собирались поговорить, — Итераэль, и зона ответственности — судьба. Он выступает архивариусом Совета. Строго говоря, Итераэль не может видеть будущего, но его взору открыты все нити судьбы, которые плетут живые существа, и известно, куда они приведут. С одной оговоркой: он совсем не видит нас, людей. Потому что нас не должно было существовать.

[...]

Леонард Боярский: Давайте теперь поговорим о Пылающем аде. Изначально им правили три ключевых демона: Diablo, Мефистофель и Ваал. Их непосредственными подчиненными были демоны пониже рангом: Белиал, Андариэль, Дуриэль и Азмодан. С незапамятных времен они бились с ангелами за контроль над силой творения. Но когда был обнаружен Санктуарий, главные демоны внезапно призвали к перемирию в вечной войне. Мало того — они заключили с ангелами пакт о невмешательстве, в соответствии с которым обе стороны должны были отказаться от любых попыток влиять на человечество. Естественно, поскольку речь идет о демонах, они не собирались придерживаться условий договора и надеялись, что люди (если их время от времени подталкивать в правильном направлении) неминуемо встанут на сторону зла.

Это совсем не понравилось младшим демонам — особенно Белиалу с Азмоданом, и, чтобы донести свое недовольство до начальства, они развязали в аду гражданскую войну. Она продолжалась до тех пор, пока даже армии главных демонов не повернулись против своих хозяев. В результате бывших адских боссов изгнали в мир смертных, где на них развернули настоящую охоту и в итоге



Старый Тристрам окончательно превратился в город-призрак. Нам еще придется сюда вернуться в Diablo 3.

заточили в темницы, что привело к событиям первых двух частей Diablo, в которых нам пришлось разыскать и уничтожить лордов ада, сбежавших из заточения. Заодно под горячую руку попали Андариэль с Дуриэлем, так что те из вас, кто считает про себя погибших демонов, уже понял: всего в живых осталось два лорда ада.

Первый лорд, которого вы встретите в Diablo 3, — Белиал, повелитель лжи. Очень скользкий и коварный тип, который к тому же не любит сам делать грязную работу. Вместо этого он пользуется услугами ведьм и змеэдемонов, которые умеют маскироваться под людей.

Белиал не любит открытый бой, он предпочитает манипулировать своими противниками, разжигать недоверие и не-

нависть между ними. При помощи этой тактики он умудрился захватить самый важный торговый город в мире, Кальдеум. Этого ему показалось мало, поэтому Белиал приказал своим змеелюдям разорять земли вокруг Кальдеума, заставив тысячи людей сняться с насиженных мест и бежать в город в поисках защиты. Но ворота закрыты, а спасения ждать неоткуда. Вам нужно будет выяснить, как именно Белиалу удалось всего этого добиться и что именно он планирует делать дальше.

Разобравшись с Белиалом, мы перейдем к Азмодану, лорду греха. Ему прислуживают демоны, олицетворяющие смертные грехи, но сегодня мы поговорим только об одном из них — это Седейя, дева похо-

ти. Те из вас, кто приезжал на позапрошлый BlizzCon, возможно, вспомнят, что в том году победительница конкурса костюмов была одета девой, которая тогда называлась Повелительницей боли. С этим, между прочим, связана забавная история. К тому моменту мы успели придумать этого персонажа, нарисовать его... и вырезать из игры. Но, посмотрев конкурс костюмов, поняли, какого колоритного врага лишились, и дали себе зарок вернуть его в Diablo 3. В результате для бывшей Повелительницы боли нашлась отличная новая должность, и она стала одним из «заместителей» Азмодана.

Седейя немножко похожа на Белиала в том смысле, что она любит мучить врагов, издеваться над ними. Но ее непосредственный начальник, Азмодан, совсем другой. Его путь — это путь грубой силы. Он не любит прятаться — с самого начала акта вы будете в точности знать, где он находится, просто у вас не будет никакой возможности до него добраться.

Азмодан предводительствует нашествием демонов, о котором Декард Кейн пытается

всех предупредить уже много лет. В начале игры он на два шага опережает игрока. Во-первых, ему известно, что вы на него охотитесь. Во-вторых, он знает тайну Темного камня душ, который мы показали в ролике на церемонии открытия. Уверен, у вас есть масса вопросов о том, что это за камень такой, но пока давайте остановимся на том, что это очень могущественный артефакт, который понадобится вам, чтобы найти и победить Азмодана. Но вашему врагу известно, что если он доберется до Камня первым, то в его руках окажется сила, неведомая прежде ни одному другому лорду ада.

Поэтому вашей главной задачей будет добыть артефакт первым и постараться сделать так, чтобы он не попал к Азмодану. Тем более что это — последний лорд ада. В Diablo 3 вы уничтожите Белиала, все остальные лорды пали еще в предыдущих двух играх, а значит, после смерти Азмодана зло будет повержено, не останется никого, кто мог бы влиять на Санктуарий и портить жизнь его обитателям. По крайней мере, в теории. ■

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



Реклама.

Просто
как никогда



Windows 7

ASUS[®]
Дух инноваций • Путь к совершенству



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

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

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

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

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

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

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

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

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

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

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

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»



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

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

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

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



SPEEDLINK®

MEDUSA NX

5.1 ИГРОВАЯ ГАРНИТУРА

SPEEDLINK®

НАСТОЯЩИЙ 5.1
МНОГОКАНАЛЬНЫЙ ЗВУК

360° объемное звучание — звук в игре становится реальным

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

Серия наушников Medusa полностью обновлена

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

5.1 звук или Stereo звук — на ваш выбор

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

Общение на новом уровне

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



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



SL-8793-SBK



В РАЗРАБОТКЕ

АЛЕКСАНДР БАШКИРОВ

ЖАНР
ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР

ИЗДАТЕЛЬ

UBISOFT

РАЗРАБОТЧИКИ

UBISOFT PARIS

UBISOFT RED STORM

UBISOFT ROMANIA

ПЛАТФОРМЫ

PLAYSTATION 3, XBOX 360

МУЛЬТИПЛЕЕР


ИНТЕРНЕТ

САЙТ ИГРЫ

GHOSTRECON.UK.UBI.COM

ДАТА ВЫХОДА

6 МАРТА 2012 ГОДА

 TOM CLANCY'S

GHOST RECON FUTURE SOLDIER

...И КАПИТАН ПАУЭР

O Ghost Recon: Future Soldier мы писали не раз. Игра находится в разработке с 2008 года, над ней трудятся сразу три команды. Ubisoft Paris (создатели Ghost Recon: Advanced Warfighter) занимаются синглом и кооперативом. В вопросах мультиплеера им помогают Ubisoft Red Storm (разработчики оригинальной Tom Clancy's Ghost Recon), а боевой техникой заведуют Ubisoft Romania. Годы идут, команды меняются... меняется и игра, причем радикально.

Война очертаний

Привычное еще со времен первой части Ghost Recon зрелище: четверка закамуфлированных «призраков» пробирает-

ся по пересеченной местности (в данном случае это нигерийское болото), синхронно пускает пули в головы сразу нескольким часовым, сверяется со спутниковой картой и выдвигается к следующему чекпойнту.

От прочих выпусков сериала Future Soldier отличают всего две особенности. Во-первых, камуфляж. У бойцов теперь есть оптическая маскировка — это в буквальном смысле слова призраки, жутковатые полупрозрачные силуэты.

По умолчанию камуфляж постоянно активирован — можно бесшумно снимать часовых и скрытно перемещаться на наиболее удобную позицию. Но это все-таки камуфляж, а не волшебная шапка-невидимка. Ваше присутствие может выдать слишком быстрое движение, расходящиеся по

воде круги или осевшие на плечи микрочастицы от близкого разрыва гранаты. Так что нужно не просто ломиться сквозь вражеские позиции, а наблюдать за перемещениями часовых и использовать других «призраков» для отвлекающих маневров.

«Ну а в открытом бою про камуфляж вообще забудьте. Там главное — уметь быстро целиться и метко стрелять», — докладывает международный менеджер Ubisoft Азиз Катер. Ну да, а еще — быстро и плавно перетекать от укрытия к укрытию, как и в Advanced Warfighter.

Призрачно все

Вторая важная особенность Future Soldier — новый тактический интерфейс. Перед

вами прямо в воздухе парят тактические меню, данные о расстоянии до чекпойнта — даже индикатор боезапаса выполнен в виде эффектного «нимба» вокруг оружия. Сюда же можно вывести трансляции с камер напарников и радиоуправляемого дрона, а также вид со спутника, тоже испещренный витающими над картой подсказками.

«Система аугментированной реальности — один из важнейших инструментов в арсенале наших «призраков», — объясняет Катер. — Все данные о задании выводятся на экранчик перед левым глазом солдата. Причем важна не только возможность собрать информацию, но и способность моментально поделиться ею с напарниками. Все вот эти бесшумные убийства,

обходы с флангов и синхронная стрельба по противнику выполняются на основе данных, которые вы сами собираете в ходе игры и при помощи которых координируете действия отряда. А мультиплеере разведка еще важнее!» Всего будет аж 13 способов сбора разведанных; личный фаворит Азиза — подобраться к врагу с тыла, парализовать его шокером и выбить данные о положении его партнеров по отряду и их тактических задачах.

Новый тактический интерфейс стал одной из главных причин отказа Ubisoft от тяжелой футуристической брони, в которую изначально планировалось облачить героев. Ее еще можно увидеть в первых рекламных роликах игры.

«Экзоскелеты мы давно отбраковали — это был лишь ранний прототип, в котором мы нащупали идею объединения всех бойцов отряда в единую информационную сеть, — рассказывает Катер, — ведь наша игра основана на реальных военных разработках. В настоящий момент скрытность перемещений и быстрый обмен информацией важнее умения далеко бегать и высоко прыгать в хайнлайновских боевых скафандрах».

Другой момент, о котором разработчики охотно рассуждали еще два года назад, — это использование в современных войнах роботов. В GR:FS участвуют и воздушные, и наземные беспилотники, причем не только на стороне «призраков»! Не значит ли это, что нашим главным противником будут не полевые командиры из стран третьего мира, а армия разбушевавшихся дронов?

«Враги — обычные люди, пусть и оснащенные по последнему слову техники, — успокаивает нас Катер. — Зато к вашему подразделению приписан летающий беспилотник. И да, в одном из последних демо мы показывали «кроулер», который еще опаснее воздушного дрона. Он, скажем, может прятаться в траве...»

Робопокалипсис сегодня

За годы разработки изменились и сеттинг, и сюжет игры. На ранних скриншотах Future Soldier «призраки» ползали по суровым северным пляжам, а в первых интервью разработчики рассказывали о заговоре ультранационалистов и гражданской войне в России. Планировалось даже, что начинать зна-



Реальные бойцы спецподразделений не только консультировали разработчиков, но и заменяли актеров при записи движений, когда что-то казалось им недостаточно достоверным.



Каждый «призрак» может пометить как цели от одного до четырех противников. Потом группа распределяет миссии между собой и одновременно открывает огонь.

комство с игрой мы будем не в шкуре американского спецназовца, а в образе «простого русского инженера», оказавшегося в эпицентре внезапно вспыхнувшей войны.

Но в последних демо, показанных на E3 и gamescom, преобладают традиционные для эпохи **Modern Warfare** и **Battlefield 3** солнечные виды Ближнего Востока. «Призраки» преследуют оружейных контрабандистов по всему земному шару — будут и Южная Америка, и Африка, и Пакистан... И только потом, наконец, сумрачная Восточная Европа.

А как все-таки насчет гражданской войны в России? «Война будет! — обещает Азиз. — Это одно из ключевых событий игры... Но подробностями я пока, увы, поделиться не могу».



Оптический камуфляж и продвинутый тактический интерфейс — самые очевидные достоинства Future Soldier, не позволившие проекту устареть



Между прочим, Тони Старк в своем сверхкостюме невидимым становиться не умел.

в ходе подзатынувшейся разработки. Но даже если бы в игре не было возможности поуправлять отрядом «хищников», технически оборудованных не хуже Железного человека, то она оставалась бы одним из самых ожидаемых боевиков 2012 года.

Это ведь сиквел дилогии Advanced Warfighter от оригинального разработчика. И продолжение серии Ghost Recon, которая с 2001 года прочно держится в пятерке лучших тактических шутеров. Хотя побыть невидимкой будет все же забавно. ■

Будем ждать?

Оптический камуфляж, система аугментированной реальности — главный тактический шутер современности аккуратно подбирается к релизу. Если темп разработки не изменится, выход Future Soldier как раз совпадет с поступлением оптического камуфляжа на вооружение американской армии.

Процент готовности: **60%**

В РАЗРАБОТКЕ

ПРИЗРАКИ ДВАДЦАТЬ ПЕРВОГО ВЕКА

В НАШЕ ВРЕМЯ СЛОВО
«ПРИЗРАК» ОЗНАЧАЕТ ЧТО
УГОДНО, НО ТОЛЬКО
НЕ ПРОЯВЛЕНИЯ
СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННОГО...



Ghostface Killah

Сорокаоднолетний рэпер и MC Денис Коулз со Стэйтен-Айленд (Нью-Йорк, штат Нью-Йорк) выступает под творческим псевдонимом Ghostface Killah — Убийца с призрачным лицом. Имя позаимствовано из классического гонконгского фильма «Тайна шахматного кунг-фу» (1979) — как и большинство имен участников, текстов песен и названий альбомов нью-йоркской хип-хоп группы Wu-Tang Clan, членом которой Килла являлся до начала сольной карьеры.

В настоящий момент Килла выступает исполнительным продюсером «Ву-Танга», записал три собственных альбома и успел поразмахивать кулаками в рэперских народных файтингах Def Jam (Vendetta, Icon, Fight for NY) и Wu-Tang: Shaolin Style. Вегетарианец.

$$\Delta_F[A_\mu] \equiv \det \left| \frac{\delta F}{\delta g} \right|_{F=0}$$

Духи Фаддеева — Попова

В опубликованной в 1967 году статье русские физики-теоретики Виктор Попов и Людвиг Фаддеев использовали идею функционального интеграла Ричарда Фейнмана, чтобы ввести в теорию калибровочных полей фиктивные поля и соответствующие им частицы. В физических процессах они не участвуют — но фигурируют как виртуальные поля в диаграммах и устраняют несоответствия фейнмановских диаграмм реально наблюдаемым величинам.

«Наш метод стал пользоваться популярностью, когда ученые поняли фундаментальную роль теории поля Янга и Миллса в конце 60-х и начале 70-х, — вспоминает Фаддеев. — Я не знаю, кто первым использовал термин «духи Фаддеева — Попова», ныне прочно вошедший в лексикон теоретических физиков».



Призрак в доспехах

Автор манги «Летучий отряд бронированной полиции» Масамуне Широ перевел название собственного эпоса на английский как Ghost in the Shell.

После выхода полнометражного мультфильма Осии Мамору русские прокатчики преобразовали название в «Призрак в доспехах» — хотя на самом деле оно означает «Дух в оболочке», что, в свою очередь, является неточным переводом с английского на японский и обратно на английский выражения «дух в машине».

В XVII веке французский философ Рене Декарт считал, что мир состоит из материальной и духовной субстанций, не взаимодействующих друг с другом. Британский философ Гилберт Райл первым использовал словосочетание «дух в машине», издеваясь над декартовской концепцией: мол, человек — это нечто более серьезное, чем автомат с привидением внутри.



Гоустинг

Гоустингом называется присвоение личности скончавшегося человека. Как правило, у жертвы и преступника примерно один год рождения. Личные данные покойного используются для официального получения паспорта и других ключевых документов, а потом — и для обзаведения банковскими картами, кредитами, собственностью, работой и семьей.

Использование данных с надгробий мертвых детей для установления собственной дежурной личности можно наблюдать в фильмах «День шакала» и «Горец», ну а полноценным гоустером является главгерой сериала «Безумцы» Дон Дрэйпер, позаимствовавший имя и фамилию погибшего на корейской войне офицера.

RAZER

Naga epic
ELITE MMO
GAMING MOUSE



апгрейд мирового бестселлера игровой мыши для MMO

- 17 MMO-оптимизированных кнопок
- Двойной режим работы проводной и беспроводной
- 3 сменные эргономичные боковые панели

Спрашивайте в магазинах:



www.mvideo.ru

Media Markt

www.mediamarkt.ru

ЭЛЬДОРАДО

www.eldorado.ru



www.dhs-shop.ru

ЕВРОСЕТЬ

www.euroset.ru



www.compumir.ru

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

реклама

FOR GAMERS. BY GAMERS.™

ru.razerzone.com

Кирилл
Волошин

Жанр
Квест
Издатель
Deer Silver
Разработчик
Daedalic
Entertainment
Платформа
PC
Сайт игры
www.satnavsketten.de

Дата выхода
Не объявлена

THE DARK EYE CHAINS OF SATINAV

Ролевой квест

Мир уже видел квест со словосочетанием «Dark Eye» в названии. То был культовый ужастик по мотивам произведений Эдгара Алана По, которому подарил свой голос сам старик Уильям Берроуз, знаменитый хулиган, битник, автор «Голого завтрака» и убийца собственной жены. **The Dark Eye: Chains of Satinav** с той игрой никак не связана, но это тоже вы-

дающийся проект. «Цепи Сатинава» должны стать первым квестом, выполненным по мотивам настольной ролевой игры, в данном случае — по крайне популярной в Германии системе **The Dark Eye**.

Тут, конечно, можно было бы позубоскалить над тем, как квесты, пребывающие в глубокой коме, пытаются заигрывать с другими жанрами, чтобы выжить. Но на самом деле как раз в Герма-

нии с адвенчурами все хорошо, там их любят и ценят, а поток свежих релизов не иссякает ни на месяц. Авторы **The Dark Eye: Chains of Satinav**, студия **Daedalic Entertainment**, уже успели записать на свой счет шикарные квесты **Edna & Harvey**, **The Whispered World** и **A New Beginning** и совершенно прекрасно себя чувствуют. Поэтому никто заигрывать с суровой ролевой системой не собирался, просто немцы, как давние поклонники **The Dark Eye**, решили сделать классический квест в любимой вселенной. Хотя без некоторых вкраплений ролевой механики тоже не обойдется...

Идет охота на ворон

Если уж и есть в арсенале ролевых игр что-то, что могло бы обогатить квесты, то это не прокачка героя, чугунные панталоны или красные живительные бутылочки, а проработанный мир. Именно им в первую очередь и со-

блазила разработчиков имеющая за плечами 30 лет истории **The Dark Eye**. «Авентурия — это большой мир, полный жизни, разнообразных деталей, ярких персонажей и конфликтов. Трудно представить более подходящий фон для приключенческой игры», — говорят в интервью авторы.

События развернутся на задворках Авентурии, в северо-западном королевстве Андергаст, которое вот уже много веков враждует с соседями. Здесь царят патриархальные нравы и суеверия, жертвой которых, судя по всему, стал и главный герой, молодой охотник Герон. Из-за какой-то нелепой случайности от него отвернулись даже жители родного города. Но судьба дает Герону шанс все изменить. Дело в том, что в округе появилась огромная воронья стая, которая нападает на людей и, по слухам, приносит ночные кошмары. Воронье уже добралось до королевского замка, причем именно в тот момент, когда местный государь



Типичная мизансцена для ролевой игры по **The Dark Eye**, например, **Drakensang**.



Дата релиза еще не определена, но то, что игра будет безумно красивой и стильной, уже понятно.



ожидает прибытия на мирные переговоры делегации из соседнего государства, Нострии. Правитель начинает поиск опытного охотника. Им, естественно, оказывается наш Герон. Охота за агрессивными птицами уведет его далеко на север, в странные и опасные места, многих из которых мы еще не видели ни в одной игре по мотивам The Dark Eye.

Неудача, после которой Герон стал персоной нон грата... Беда, настигшая город... В игре это не череда неприятных случайностей, а звенья одного мистического заговора. Дело в том, что Герону патологически не везет, и это — тоже неспроста.

Таким образом, он сражается не столько с коварными заговорщиками, сколько с собственной злодейкой-судьбой. Главная для него миссия — не спасти королевство, а взять под контроль собственную жизнь. Меняясь как личность по ходу игры, он узнает о себе много нового и закалит характер.

Квесты и элементы

Как известно, The Dark Eye — это партийная ролевая игра. Вспомните хотя бы серию **Drakensang**, где все проблемы мы решали, сражаясь с врагами толпу разномастных персонажей. Эту особенность первоисточника частично наследует и The Chains of Satinav. Как сообщили нам авторы, по ходу прохождения к Герону присоединится симпатичная фея Нури: сначала Второй компаньон — некий таинственный ворон, который следует за нашим охотником.

Еще одним приветом из мира RPG станет возможность ис-

пользовать «небольшие заклинания» для решения некоторых пазлов. Наконец, по ходу прохождения Герон будет собирать элементы экипировки, необходимой для выполнения его миссии, — и, как в типичной ролевой игре, это тут же отразится на внешности персонажа.

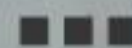
Авторы пока не раскрывают подробности того, как мы будем взаимодействовать с компаньонами, как работает система заклинаний и как скажутся новые элементы экипировки непосредственно на игре, но, судя по всему, особых межжанровых экспериментов ждать не приходится. Немцы специально уточняют: «Мы сознательно не хотим делать гибрид квеста и RPG!» То есть все вышесказанное, скорее всего, будет аккуратно вписано в привычную point & click механику, а изменение внешности Герона останется лишь декоративным эффектом. Нелинейности, столь привычной для оригинальной настолки, здесь тоже не будет. Максимум — нам позволят решать некоторые задачки разными способами.

Да, в основе своей The Dark Eye: Chains of Satinav — классический квест, где герой много общается с окружающими, собирает предметы и решает загадки. Привычный инвентарь, многофункциональный курсор, позволяющий выбрать нужное действие на активной точке, система подсказок — все на месте. Разница лишь в том, что в качестве массовки тут выступают карлики, эльфы, феи, орки и представители некоторых невиданных рас. Соответственно, многие привычные пазлы и ситуации будут выполнены с поправ-



Многие загадки и ситуации будут выстроены вокруг умения Герона ставить капканы на всякое зверье.

кой на фэнтезийное окружение и его обитателей. Авторы привели нам такой пример. Герону и Нури нужно пересечь горы на севере Андергаста, но им мешают орки, которые ночуют под открытым небом в святыне своего бога Тэйраха. Как выясняется, зеленокожие не уйдут, пока божество не передаст через шамана некое знамение. Понятно, что нашим героям придется стать орудиями божественного откровения. А для этого, в свою очередь, нужно будет придумать, как отвлечь орков, и незаметно собрать вокруг лагеря необходимые для этого предметы. Вот тут нам наверняка и понадобится помощь компаньонов.



Подозреваем, что многие предпочли бы увидеть в The Dark Eye: Chains of Satinav как раз гибрид квеста и RPG, полагая, что это освежит впечатления от проекта и поможет привлечь в подгнивающий жанр новую публику. Но, повторим, Daedalic Entertainment — это мастера классического квеста, которые

сегодня находятся на олимпе и особого беспокойства не испытывают. Их игры отлично продаются, они неизменно срывают овалы и получают награды. Поэтому им незачем экспериментировать: Daedalic просто берут раскрученную вселенную, придумывают интересную историю и ярких персонажей, добавляют щепотку ролевых элементов, украшают все это оркестровым саундтреком и, как всегда, гениальной рисованной картинкой. Согласитесь, тоже неплохо. ■

Будем ждать?

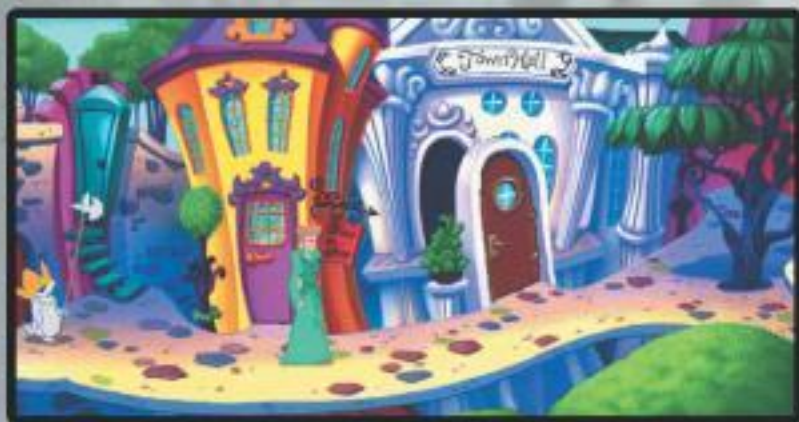
Первый классический квест во вселенной популярной настольной RPG. От главных мастеров жанра в Германии. Впрочем, хватило бы и первого пункта — фэнтезийных квестов сейчас в любом случае немало.

Процент готовности

50%

Смешивать, но не взбалтывать

Квесты не впервые пытаются заигрывать с ролевыми играми. Давайте вспомним несколько ярких примеров.



King's Quest

Уже самый первый «золотой» квест от Sierra как раз был примером приключенческой игры, помещенной в типичную для RPG игровую вселенную. История злоключений короля Грэхема и его семьи постоянно сопровождалась всякими магическими фокусами, встречами с коварными колдунами и фантастическими существами. Для того чтобы решать некоторые задачи, главный герой должен был использовать волшебные амулеты, применять магические жезлы и приобретать необычные способности вроде умения разговаривать с животными. К слову, в пятой части Грэхем путешествовал вместе с говорящим филином Сэдриком — теперь вам понятно, откуда в The Dark Eye: Chains of Satinav появился ворон, сопровождающий главного героя?



Quest for Glory

В конце прошлого века Sierra столкнулась с дилеммой — как поднять популярность приключенческих игр? И тогда они решили сделать именно гибрид квеста и полноценной RPG. Так родилась серия Quest for Glory, первая часть которой увидела свет в 1989 году. От квеста осталась возможность собирать предметы, взаимодействовать с ними в инвентаре и решать загадки. Но в остальном это была крайне увлекательная, нелинейная и разнообразная ролевая игра. Здесь были классы персонажей (маг, воин и вор), система навыков и профессий, смена времени суток и даже необходимость спать и есть. В зависимости от того, кем вы играли, менялись и способы решения задач. А навыки прокачивались по мере их использования. Соответственно, помимо загадок, в Quest for Glory были бои, возможность обворовывать граждан, а в последней, пятой части можно было даже жениться.



The Fifth Disciple (Пятый чародей)

Эту игру, вышедшую в 2004 году, в какой-то мере можно назвать идейной наследницей Quest for Glory. В ней тоже была смесь из пазлов, магии и сражений — правда, никакой нелинейности, классов, профессий и навыков тут уже не осталось. Мы играли за юного мага-ученика, который в одиночку выступил против коварного властителя вымышленного королевства. Герой общался с персонажами, собирал предметы, разгадывал загадки. Но кроме этого мог сражаться в пошаговом режиме и использовать два десятка заклинаний.



Ceville / The Book of Unwritten Tales

В Германии в последнее время стало модно делать юмористические квесты, которые так или иначе обыгрывают и пародируют RPG-штампы. В Ceville мы играли за злого тирана, который сражался с еще более безжалостным волшебником, намеревавшимся погубить прекрасную королеву. На этом пути он встречался, например, с типичным для любой ролевой игры героем-паладином, который был представлен как самовлюбленный и крайне комичный персонаж. Примерно то же самое было и в The Book of Unwritten Tales, в которой тройка героев (воришка, эльфийская принцесса и карлик) отправилась искать могучие артефакты, встречая по пути персонажей вроде дракона-вегетарианца и дружелюбного зомби.

Встречайте Аллоды Онлайн: Эпизод II — Игра Богов



- Три новых аллода
- Четвертый слой Астрала
- 15 островов с собственной экосистемой и сюжетной мини-кампанией
- Масштабный рейдовый инстанс «Мертвый город»
- Баттлграунды для массовых PvP-сражений
- Новый класс — Бард

ИГРА БОГОВ НАЧАЛАСЬ!
allods.mail.ru



Жанр
Онлайновая ролевая игра
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
BioWare
Платформа
PC
Сайт игры
swtor.com

Дата выхода
20 декабря
2011 года

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

Да прибудет с тобой Сила

Тимур Хорев, Светлана Померанцева

Судьба **Star Wars: The Old Republic** в момент анонса вызвала сильные опасения. И сразу по нескольким причинам. У **BioWare**, притом что за всю историю студия не выпустила ни одной откровенно плохой игры, крайне мало MMO-опыта. Предыдущая онлайновая игра по «Звездным войнам» бесславно гибнет прямо у нас на глазах. Кон-

куренты **WoW** много лет подряд умирают один за другим, а в последний год и сам **WoW** слегка накренился. В общем, статистика не на стороне **BioWare**.

Даже визуальная стилизация игры была крайне неоднозначной. Для поклонников «Звездные войны» — это прежде всего фильмы, и лишь потом мультфильмы и комик-

сы, а графика **The Old Republic** ближе именно к анимационному кино. Поначалу казалось, что из **SWTOR** в лучшем случае получится нишевый проект в духе **The Lord of the Rings Online**. Затем нам удалось взглянуть на игру на крупных выставках, и уже тогда стало понятно, что речь идет об очень серьезной, глубокой ролевой игре, которую можно проходить почти как полноценную однопользовательскую RPG. С запуском бета-теста мы получили возможность проверить это лично.

Два мира в двух системах

У игры очень непростые (так и хочется их назвать мистическими) отношения с цифрой «два». Она тут повсюду. Сторон в конфликте две — Республика и Империя. У каждой по два архетипа — маг (джедай) и стрелок. В каждом архетипе — два класса. У джедаев это мечник и жрец, а у стрелков — закованный в броню пехотинец и щуп-

лый снайпер. Но и это еще не все! У каждого класса — два подкласса, который они выбирают раз и навсегда после того, как покинут стартовую планету.

Самых стартовых планет и у Республики, и у Империи тоже по две, на каждой начинают свой путь по два класса. На пустынном Коррибане, знакомом многим по **Star Wars: Knights of the Old Republic**, проходят тренировку ситхи — воины и инквизиторы. На рыжей, хмурой и порядком загаженной планете Нал Хатта начинается карьера имперских агентов и охотников за головами.

Остановимся подробнее на стартовых планетах Республики — джедайском Тифоне и охваченном войной мире Орд Мантелл. Орд Мантелл — обычный на вид мир земного типа, под голубым небом, с прозрачными океанами. Тут идет гражданская война. Местные сепаратисты не желают оставаться в составе Республики, проигравшей ситхам галактическую войну. Поскольку территории



Вот так выглядит игровой интерфейс. Его элементы перетасованы, но на узнаваемости это не сказалось. Окно чата (слева сверху) спрятано.

альная целостность Республики — дело святое, на помощь местному правительству отправляется звездная пехота.

Начинающие свою карьеру республиканские пехотинцы попадают на Орд Мантелл в составе элитного спецподразделения. Поначалу они лишь выполняют приказы и отлавливают террористов, но позже выясняется, что, когда в дело замешана политика, даже твердолобым солдафонам приходится принимать непростые решения.

Что до контрабандистов, позаимствовавших имидж у персонажа Гаррисона Форда, то они по сюжету доставляют республиканцам оружие, но потом, оставшись не по своей вине без кораблей, оказываются втянутыми в местные разборки.

Все действие происходит на одном острове, со всех сторон окруженном водой. В роли врагов на планете выступают сепаратисты, партизаны, вражеские дроиды и местные троллеподобные гуманоиды.

Тифон — планета, на которой после войны отсиживается орден джедаев. Здесь проходят тренировки, решают местные проблемы и получают свои мечи джедаи-рыцари и консулы. Мир этот тоже зеленый, но если Орд Мантелл был островом, то на Тифоне нас ждут в основном ущелья, горные перевалы, водопады и таинственные пещеры. А еще — агрессивные полумразумные аборигены, напоминающие ходячих акул-молотов. Как и положено

древней джедайской планете, здесь найдутся и развалины, где доисторические дроиды бдительно хранят тысячелетние тайны. Но займемся мы не только археологией и борьбой с акулами, но и проблемами беженцев-тви'леков, разбивших лагерь в лесочке рядом с храмом.

Восемь рыцарей

Стартовая локация — не просто цепочка квестов и толпа врагов. Для каждого класса предусмотрен мини-сюжет. Со своей завязкой и кульминацией. История каждого героя продолжается на других планетах и завершается лишь на сороковых уровнях. Только в ходе сюжетных квестов герои обзаводятся командой, получают корабли, а джедаи и ситхи — лазерные мечи. У спутников тоже есть свои квесты, сюжетные душевные диалоги и отношение к главному герою, которое меняется в зависимости от действий игрока. Ожидать от BioWare чего-то другого было бы странно, но вот к заявлениям разработчиков, что SWTOR станет «восьмикратным продолжением KotOR» многие воспринимали скептически.

На деле же сюжетные квесты каждого из восьми классов (одни только сюжетные, не считая общих) детально проработаны и представляют собой полноценную ролевую игру. Тут очень много квестов с неочевидным выбором. В войне на Орд Мантелл нет абсолютно правых и виноватых. Там часто



А не сболтнул ли я чего лишнего?

Допуская журналистов в бета-тест, Electronic Arts выдвинула множество условий, запретов и эмбарго, местами — логичных, но местами — весьма неприятных и трудно объяснимых. Например, понятно, что нет особого смысла писать про технические параметры игры, про звездные бои, ремесла и численные тонкости игровой механики, ведь тут все еще может поменяться много раз. Ясно, что лучше избежать сюжетных спойлеров и подробностей о диалогах, а также дословного пересказа «уползающего текста» из вступительного ролика. Но почему нельзя писать про игру за Империю? Поиграв за имперских персонажей, мы так и не поняли, почему ситхам оказали такую немилость.

возникают ситуации, когда долг и совесть противоречат друг другу. Но и на Тифоне, где кругом хорошие и светлые джедаи, далеко не всегда хочется принимать «добрые» решения — очень уж узколобыми и непримиримыми ортодоксами выступают иногда иерархи Света.

Диалоги в игре озвучены, и от этого игра еще больше напоминает однопользовательскую RPG. В какой-то момент в сюжет погружаешься настолько, что вообще забываешь, что на-

ходишься в онлайн. Сожалеть приходится лишь о том, что актерскую игру смогут оценить далеко не все русскоязычные игроки. Ожидать перевода не приходится — в лучшем случае это будут субтитры. Слишком уж много в TOR часов озвучки, и даже если кто-нибудь когда-нибудь возьмется за это дело, то уровень актерской игры при этом сильно пострадает.

С графикой ситуация чуть похуже. Визуально TOR далеко не **Mass Effect**, но к условностям визуального ряда быстро



Вышибала еще не знает, на кого наехал. В бар зашел контрабандист — неприятности неизбежны.



А вот этот пятнистый зверь — явно что-то посерьезнее, чем элита. Возможно, перед нами даже один из мировых боссов.



Республиканский Корускант намного симпатичнее темной и дождливой столицы ситхов. Местный сенат, как видите, тот еще цирк.



Ящера зовут Ойзен Фесс. Это танк, первый компаньон джедаев-консулов.

привыкаешь; единственным, что вызывает отторжение, остается визуальная скупость персонажей — в сравнении с World of Warcraft, например, героев «Старой Республики» сложнее опознать издали. Правда, в том же Rift дела обстояли еще хуже — там рассмотреть NPC было почти нереально, если только не подбежать к нему вплотную.

Мы неспроста заговорили о Rift. У TOR есть с ней одна общая черта — обе игры многое взяли из World of Warcraft. Но если в Rift большинство заимствований выглядят как клонирование, то в SWTOR больше напоминает творческое переосмысление.

World of the Old Republic?

Любой обитатель Азерота, нынешний или бывший, освоится в TOR без промедления. Управление сделано один в один: бег, ходьба, прыжки, автобег, шаг, полоска умений, всплывающие подсказки. Разве что отключить самостоятельное возвращение камеры в позицию «смотрим назад» невозможно. В остальном все знакомо: портрет героя, табличка квестов (в игре есть слежение за ними и метки на карте), окошко диалогов и вкладка боевых сообщений, мини-карта, обычная карта... Но при всем этом интерфейс изменен так, чтобы как можно меньше напоминать WoW. Окошко чата переехало из левого нижнего угла в верхний, таблички с



Здоровячок Хем Вал — танк для ситхов-инквизиторов. Нам повезло, что здесь он спиной. На лицо он еще хуже.

портретами и полосками здоровья персонажа и врага укатились вниз.

Создатели явно хотели сохранить функционал интерфейса WoW, но добиться визуального отличия. Получилось — с горем пополам. Вроде бы все нужные элементы управления под рукой, но пользоваться ими неудобно. Сделать же «как в WoW» нельзя — настройки этого не позволяют. Надеяться на пользовательские аддоны тоже пока не приходится — их нет, да и на запуске игры не будет, хотя BioWare туманно обещает их когда-нибудь потом. Макросов тоже нет, хотя и они обещаны. Правда, поддержка функций альтернативной цели (*focus*) и цели цели (*assist*) в игре есть — их можно повесить на клавиши. А вот клавиша взаимодействия с целью (*interact with target*) отсутствует.

Не время для кабанчиков

Мир онлайнных MMO давно страдает от так называемого «проклятия кабанчиков» — от занудных квестов на истребление X врагов, сбор Y шкур и прочих скучнейших заданий. BioWare легко и элегантно решает эту проблему: они берут и делят квест на две части — обязательную для выполнения и побочную, призовую. В обязательной части — сюжетные действия. Скажем, убить кого-нибудь, найти вещь, активировать терминал или обобрать пару ящиков. В крайнем случае надо собрать что-нибудь с убитых врагов, но в небольшом количестве и с очень высокой, если не стопроцентной вероятностью выпадения. Одним словом, никакого занудства в обязательной части квестов нет — за этим тут строго следят.

«Кабанчики» сидят в призовой части задания, и как раз в ней нам нужно убить столько-то врагов, пасущихся в том месте, где выполняется основное задание. Порция опыта за необязательную часть квеста достаточно велика, чтобы игроку захотелось задержаться в локации чуть подольше, но не так велика, чтобы нельзя было спокойно, без рефлексии плюнуть на нее и пойти сдавать квест как есть. У BioWare получилось сделать практически невозможное — вылечить целый жанр от хронической болезни. Главное, чтобы все заметили это лекарство и воспользовались им.

Кроме всего этого в SWTOR есть классическая система розыгрыша добычи. Есть дележка квестов. Есть камень возвращения. Есть возможность разметить врагов значками (знак «мочить в первую очередь» здесь не череп, а пистолетик). Есть награда опытом за открытие новых территорий. Есть деревья талантов — с десятого уровня, по одному таланту на уровень. Есть классическое разделение на «серую», «белую», «зеленую», «синюю» и «фиолетовую» добычу. Есть пометки на мини-карте, отмечающие торговцев, учителей или квестодателей. Перечислять пересечения с WoW можно до бесконечности.

Однако есть в TOR изменения, которые уже язык не поворачивается назвать косметическими. Например, концепция разделения квестов на обязательную и призовую части.



Образцом для внешности стрелка (gunslinger) явно послужили герои спагетти-вестернов.



Первое правило бета-тестера

Первое правило бета-тестера гласит: что мы видим в бета-тесте, то будет и в релизе. Все баги, лаги и недоработки геймплея за незначительными исключениями переключаются в финальную версию. Иными словами — никогда нельзя списывать серьезные недостатки на то, что «это же бета-тест, чего вы хотите», и ожидать серьезных улучшений.

Бета-версия Star Wars: The Old Republic проверку первым правилом выдержала. Говорить про весь контент, баланс, экономику и стабильность серверов под нагрузкой мы, конечно, не беремся, но на стартовых и послестартовых планетах игра отполирована так, что о бета-тесте напоминали разве что постоянно выскакивающие таблички-опросники, в которых предлагалось оценить наполнение игры.

Проблемы, конечно, случаются. Изредка попадают персонажи в незатекстурированной одежде. Изредка падают сервера, бывают неприятные откаты. Как-то раз заело квест — пришлось сбрасывать его и брать заново. Один раз заглохла сцена в инстансе. Вот, пожалуй, и все проблемы за несколько дней игры с перерывами лишь на еду и сон.

ние к жизни и герою. В бою помощник часто компенсирует недостатки класса игрока: мощные бойцы часто получают лекаря в качестве первого спутника, а хлипким магам в первую очередь выдают танков. При игре соло компаньон может быть очень полезен.

(damage over time, растянутый по времени урон), и добивающий выстрел, который можно применять, только когда враг находится под действием упомянутого выше DOT. Ресурс пехотинцев — тоже своего рода мана.

Но самые необычные классы — контрабандист и имперский агент. Это снайперы, которые могут вдобавок бросать оглушающие гранаты. Они носят среднюю броню и компенсируют хлипкость, прячась в бою за ящиками. Система укрытий очень необычная: мы выделяем врага, и на поле битвы появляются белые силуэты сидящих персонажей — они обозначают места, где можно засесть в укрытие. Если подойти к такому белому «призраку» и нажать нужную кнопку, персонаж усядется на его место. Укрытие хорошо защищает героя от ответного огня (и не так хорошо — от врагов с мечами). Некоторые умения нельзя использовать, если не сидеть за укрытием. Если же рядом нет ничего, за чем можно спрятаться, можно усесться в чистом поле — защита меньше, но хотя бы становятся доступными спецприемы.

Идея с компаньонами тоже сильно отличает TOR от конкурентов. Ее корни тянутся как к зверям охотников из WoW, так и к помощникам из Guild Wars. Но больше всего в ней, конечно, узнается партия из одиночных ролевых игр. Каждого компаньона мы получаем по сюжету, и у каждого своя история, особенности, квесты и отноше-

Когда дело доходит до боев, из SWTOR снова начинают высовываться уши World of Warcraft. Базовых классов четыре — воин ближнего боя, маг, стрелок-танк и стрелок-снайпер. У Республики и Империи они называются по-разному (например, джедай-консул и ситх-инквизитор), но механика у них повторяется в точности, хотя визуально «зеркальные» умения отличаются и называются по-разному.

Рыцарь-джедай и воин-ситх сильно смахивают на воинов из WoW. Они сражаются в ближнем бою, накапливают и разряжают ресурс, напоминающий «ярость», имеют про запас аварийную защитную способность и могут начать бой с рывка издали. Есть у них даже свое «превосходство» (*Overpower*) — ситуационное умение, которое можно применять сразу после успешного блока. Сходство с игрой Blizzard почти стопроцентное. Единственное различие — носят рыцари-джедай не латы, а среднюю броню.

Джедай-консул и ситх-инквизитор — помесь магов и жрецов. Они носят легкую броню и ориентируются больше не на мечи, а на Силу, метая во врага вырванные из земли камни, железки и даже сервисных дроидов. В умении подбрасывать в воздух легко узнается магическая «овца», а в «ветре», наносящем урон и замедляющем врага, — жреческая «пытка разума» (*Mind Flay*). Пользуются эти классы быстро расходуемым аналогом маны, а их первый спутник — танк ближнего боя.

С республиканским пехотинцем (либо имперским охотником за головами) дело обстоит интереснее. Они стрелки — но не столько охотники, сколько танки дистанционного действия. Только этот класс может носить тяжелую броню, аналог лат. В арсенале пехотинцев младшего возраста — стрельба, прилипающие гранаты (враг, получив гранату, начинает забавно отдиравать ее от себя), режим «огненных боеприпасов», добавляющих к обычному урону DOT

STAR WARS



Покупаем у NPC подарки для наших спутников. Обратите внимание на вещмешок — с самого начала нам дается тридцать ячеек. Это очень щедро.



Нет в далекой галактике чертей, зомби, призраков, драконов и даже кобольдов. Приходится крошить какую-то непонятную рогатую тварь.

Не поест, не попить

К числу несколько сомнительных достижений BioWare можно отнести расправу над едой и питьем. В WoW героям частенько приходится пополнять после сражений здоровье и ману покупными продуктами. В SWTOR каждому классу дается умение медитации, напоминающее «прилив сил» (Evocation) из WoW и действующее только вне боя. Использовать его можно сколько угодно — восстанавливаются и здоровье, и мана (но не воинская ярость). Даже если героя серьезно ранили, он некоторое время медитирует и быстро восстанавливается.

А вот что BioWare удалось — так это углубленная классификация врагов по степени сложности. В WoW попадают противники обычные и элитные (боссов не считаем). В SWTOR все сложнее: враги бывают стандартными (они попадают группами по трое-четверо, но такую ораву легко рас-

кидает любой герой равного уровня), сильными (эти попадают в одиночку, и иногда парами — двоих убить еще можно, но здоровье будет уже не то), элитными (даже один опасный противник, а двое — уже что-то сверхрискованное) и так далее. Если Blizzard уже давно загнала элитных монстров в подземелья, то BioWare расставляет их на свежем воздухе и даже выделяет под них героические области, где выполняются групповые квесты (увы, давно забытая вещь в Азероте).

Награды за такие задания серьезные, так что игроки уже на стартовых планетах собираются в общепланетных чатах, объединяются в группы и защищают зоны. Групповая игра сделана по классическому образцу: приглашение, исключение, правила дележки добычи... Разве что цвет текста в групповом чате не традиционный синий, а фиолетовый. Это слегка дезориентирует — кажется, что

вся группа не переговаривается, а перешептывается.

Не стоит путать героические зоны с подземельями. Подземелья тут называются маяками (Flashpoint), в релизе их ожидается пятнадцать (правда, не все они будут доступны обеим фракциям). А вот на чем стоит остановиться подробнее, так это на персональных инстансах — особых областях карты, отмеченных красной или зеленой вуалью.

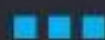
Четвертая стена

За прозрачную стену, отделяющую общественную часть мира от персональной, могут пройти только обладатели определенного квеста и те, с кем они находятся в одной группе. Для каждой партии (или, если вы играете в одиночку, только для вас) генерируется своя локация. Как раз в ней и происходят важные квестовые бои, события или разговоры — те, которые касаются только одного персонажа. Встречаются там и враги — обычные, рассчитанные на одного героя.

Когда такие квесты выполняют совместно два, три или четыре игрока, дело принимает интересный оборот. Во-первых, в диалоге NPC не скажет следующую фразу, пока все в группе не ответят на предыдущую (на это дается ограниченное время, чтобы никто не мог искусственно затягивать диалоги). Во-вторых, даже если игрок выберет один ответ, он может увидеть другой, выбранный другим персонажем, — это решает генератор случайных чисел. В-третьих, когда игроки выбирают разные

исходы диалога (один хочет убить NPC, другой — пощадить), победитель тоже выбирается случайно, но другие игроки получают полагающиеся им порции очков добра или зла. То есть, даже если группа кого-то убила, но один игрок был против, он приблизится к Свету.

Система выглядит немного странно, но более логичного способа избавиться от противоречий между участниками партии мы, признаться, не придумали. Беспокоит другое: вполне может случиться, что опытные игроки начнут проматывать вообще все диалоги и требовать того же от других, чтобы ускорить прокачку. В случае с TOR это автоматически означает потерю половины фана.



После показов на E3 и gamescom бета-версия TOR не столько удивила, сколько окончательно расставила все точки над i. Даже если по каким-то причинам с многопользовательской частью не заладится (хотя на это пока ничто не намекает), все равно останутся восемь классов сюжетов — восемь интереснейших кампаний, на каждую из которых уйдет немало времени. ■

Будем ждать?

ММОГ, которая притворяется обычной RPG. И у нее это неплохо получается.

Процент готовности:

95%

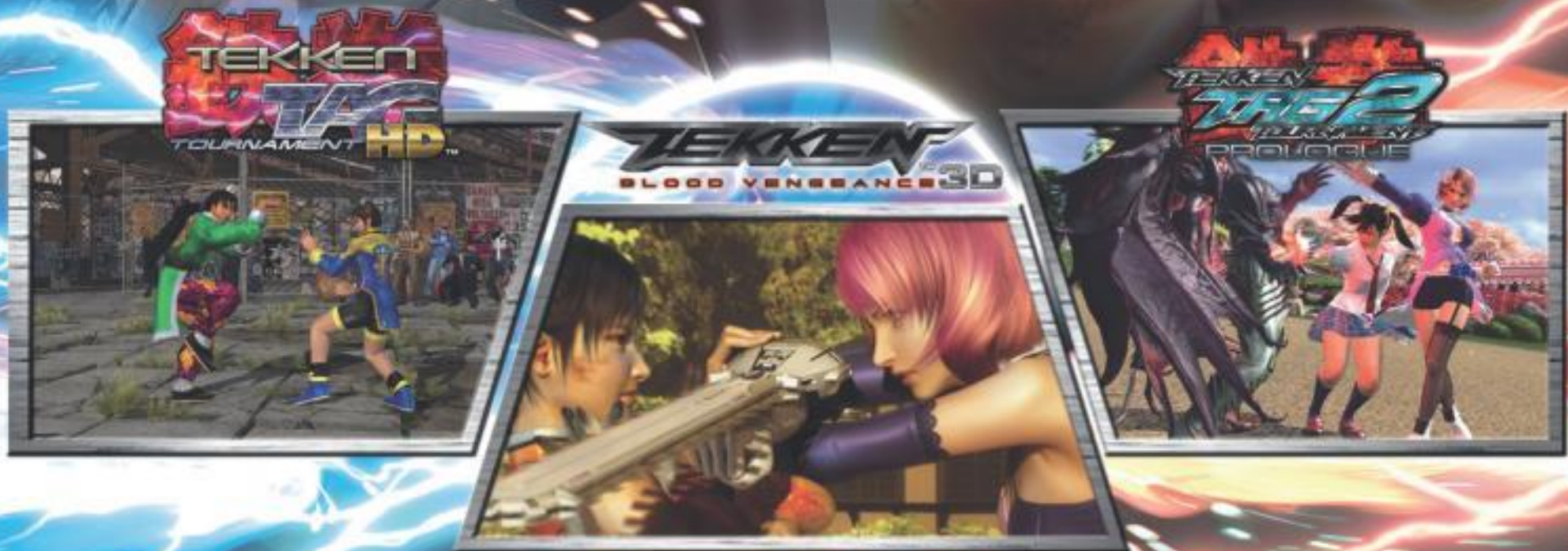
PS3, PlayStation, PlayStation 3, PS3 and PS3 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SONY and make.believe are registered trademarks of Sony Corporation. make.believe is a trademark of the same company. TEKKEN Hybrid & © 2011 NAMCO BANDAI Games Inc. TEKKEN Blood Vengeance & © 2011 NAMCO BANDAI Games Inc. TEKKEN TAG TOURNAMENT HD & © 1999 NAMCO BANDAI Games Inc. TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 PROLOGUE & © 2011 NAMCO BANDAI Games Inc.



TEKKEN™ HYBRID



ДЛЯ КАЖДОГО ФАНАТА ТЕККЕН™



Лучший подарок любому фанату – классический TEKKEN Tag Tournament в HD-переиздании, игра-пролог к сиквелу и полнометражный CGI-фильм TEKKEN Blood Vengeance в одной коробке.



SONY
make.believe



ИГРОМИР



ТАМ КРОКУСЫ ЦВЕТУТ

В этом году крупнейшая российская игровая выставка мигрировала из 57-го павильона ВВЦ за МКАД — в «Крокус Экспо». Вместо узких проходов — огромные пространства для променада, вместо маленьких стендов — гигантские сцены. Вместо крохотных закутков, где раньше приходилось под шум и гам брать интервью у разработчиков и издателей, — отдельный гостиничный комплекс, в котором многие участники заблаговременно сняли номера для бесед тет-а-тет.

Из большой, но по-русски обшарпанной выставки «ИгроМир» разом поднялся чуть ли не до уровня gamescom. Единственное, о чем в данном случае приходится сожалеть, —

участники поменьше, которые худо-бедно тянули аренду на ВВЦ, к расценкам «Крокуса» оказались не готовы. Зато у толстосумов появилась возможность развернуться по полной.

«ИгроМир» — мероприятие, которое собирает под своей крышей людей из самых разных уголков земного шара. Ради выставки разработчики и издатели не боятся прилететь в Россию из Англии или Америки (как сделали в этот раз продюсеры **Syndicate** и **Battlefield 3**).

В то же время «ИгроМир» — это еще и главный для игровых журналистов повод оказаться в одном месте. На четыре дня выставки облачная структура «Игромании» наконец-то обретает физическую форму: почти год

не видевшие друг друга корреспонденты собираются вместе. В такие минуты особенно остро осознаешь, насколько несущественно географическое положение, когда речь идет об игровой журналистике. Артем Комолятов и Ян Кузовлев — москвичи, Денис Мурин из Самары, Линар Феткулов из Ульяновска, а Илья Янович из Белоруссии, из города Барановичи.

Такая концентрация сил обусловлена простым фактом: в этот раз на выставку привезли очень много важных игр. **Call of Duty: Modern Warfare 3**, **Battlefield 3**, **Syndicate**, **King-doms of Amalur: Reckoning**, **Need for Speed: The Run** — практически все важнейшие проекты нового сезона были представлены на выставке.

Парадокс в том, что ни об одной из этих игр сегодня написать мы не можем. По разным причинам: **MW3** и **BF3** уже выйдут, а о **Reckoning** вы уже узнали из нашего лондонского репортажа. Тем не менее плотность интересных проектов на выставке в этот раз настолько высока, что, даже обделив вниманием AAA-хиты, мы все равно еле умещаем репортаж в выделенное число страниц. На ближайших страницах — статьи о **Risen 2** и **Sniper: Ghost Warrior 2**, гонке **Ridge Racer**, российской MMO **Royal Quest**, а также рассказ Дениса Мурина о **Counter-Strike: Global Offensive**. Чтобы поиграть в нее, Денису пришлось с боем прорываться на стенд «Буки». ■



Отправить авто соперника в нокаут можно одним точным ударом в бампер на нитроускорении.

Артем Комолятов



RIDGE RACER:

Unbounded

БЕЗ ПРЕДЕЛА

По иронии судьбы начало демонстрации **Ridge Racer: Unbounded** — гоночного симулятора с дорожными спорткарами, разгоняющимися до 300 км/ч, — сильно походит на попытки завести старенькую «Ладу» в сорокаградусный мороз. Привезенная версия наотрез отказывается запускаться, и только после часа плясок вокруг консоли игра подпускает меня к своим трассам.

А там все ворчание о технических трудностях как-то само собой улетучивается после первого же круга. Несмотря на очевидную неоригинальность идеи — выпустить на безлюдных городских улицах навороченные автомобили и заставить их зрелищно впечатываться в бетонные стены на особо резких поворотах, — заезды все равно доставляют массу удовольствия. Unbounded отлично передает чувство головокружительной скорости, а когда ваш баснословно дорогой болид совершает зрелищный прыжок с трамплина, происходящее с самых удачных ракурсов демонстрируется в кисельном рапиде. В той же манере вам показывают и мо-

менты, когда блестящий спорткар после встречи с бензоколонкой за секунду превращается в пылающую груды металлолома. Страшно сказать, такие сцены радуют чуть ли не больше, чем первое место по результатам гонки.

Но, несмотря на все это, Ridge Racer оставляет смутное чувство беспокойства. Во-первых, смущает тот факт, что **Bugbear Entertainment**, авторы грязного, небритого и brutального автосимулятора **FlatOut**, вдруг переключились на чистенькие городские улицы и полированные Lamborghini. А во-вторых, чего-то по-настоящему нового в Ridge Racer на самом деле нет — ни дать ни взять **Burnout Paradise**.

Впрочем, мой скепсис проходит быстро. Ответственный за показ Леонид Лейнонен, хитро улыбаясь, советует мне врубить нитроускорение и въехать в кирпичную стену. Ожидая увидеть, как спорткар сожмет в чадающую «гармошку», я давлю нужную кнопку, направляю болид в стену... И отполированная машина с легкостью проходит сквозь препятствие, оставляя за собой

облака пыли и каменные обломки, проезжая через этажи осыпающегося здания, и, вынырнув из него в показушном слоу-мо, оказывается прямо перед носом экс-лидера заезда.

Тут выясняется важная особенность Ridge Racer: Unbounded — закись азота здесь играет куда более значимую роль, нежели в других автосимуляторах. Во время действия ускорителей ваш автомобиль не только движется со сверхзвуковой скоростью, но и становится почти неуязвимым. Если у вас есть «нитро», то вы можете разбить вдребезги авто конкурента или срезать пару метров на трассе, с диким грохотом пробив какое-нибудь препятствие. Если же закиси не осталось — извольте покорять трассу в соответствии с ПДД.

В результате на первый план в Ridge Racer выходит грамотное использование запасов закиси азота и их своевременное пополнение во время заезда. «Нитро» восполняется от продолжительного дрифта на поворотах, поэтому приходится думать, что в данной ситуации важнее — пройти поворот заве-

домо медленнее, но восстановить некоторое количество закиси, либо побыстрее, но лишиться себя возможности существенно сократить путь через сотню-другую метров.

И хотя в представленной версии была всего одна трасса, недостаток фактов представители студии с лихвой компенсируют множеством обещаний. Так, в полной версии ожидается функциональный редактор треков, благодаря которому можно будет конструировать собственные трассы и проходить их вместе с друзьями. Мультиплеер обещает быть не менее кинематографичным, чем сингл: рапид и взрывы на пол-экрана мы увидим и в онлайне. Наконец, будет много разных режимов, в том числе и тех, в которых главное вовсе не приехать к финишу первым, а набрать как можно больше очков и угробить всех оппонентов. Что ж, верим. Главное, чтобы времени на выполнение всех обещаний хватило — Ridge Racer: Unbounded стартует уже в феврале. ■

GLOBAL OFFENSIVE 2012



ЖАНР
Counter-Strike
ИЗДАТЕЛЬ
Valve
РАЗРАБОТЧИКИ
Valve
Hidden Path Entertainment
ПЛАТФОРМЫ
PC, Mac, Xbox 360, PlayStation 3
ДАТА ВЫХОДА
2012

Денис Мурин

COUNTER-STRIKE: Global Offensive

АНТИТЕРРОР

Мы и раньше подозревали, что Valve плевать хотели на все современные экшен-тренды, но теперь это официально. Counter-Strike: Global Offensive — это именно Counter-Strike. Не Call of Duty, не Battlefield, даже не «Counter-Strike нового поколения». Valve прекрасно понимают, что их основная аудитория — игроки настолько дотошные, что они даже отказываются переходить на пропатченную версию старой игры, чего уж говорить об игре новой. Поэтому главные изменения — это появление двух новых режимов: Casual и Competitive. Второй представляет собой подтянутую, слегка поправленную и перебалансированную версию Counter-Strike: Source, поэтому особого интереса не представляет. А вот о первом стоит рассказать поподробнее.

Кто не сдох

Counter-Strike — игра относительно суровая. Не умеешь метко стрелять? Умри! Не следишь за патронами? В ответственный момент обоймы под рукой не



Counter-Strike — это, наверное, единственный современный шутер, где все еще стреляют только от бедра.

окажется, придется отстреливаться из пистолета со всеми вытекающими. Засел в укрытие со снайперской винтовкой в километре от эпицентра схватки? Ни в кого не попадешь. В CS нет даже привычного и любимого всеми респауна, а убивают с двух-трех выстрелов. Умер —

жди конца раунда! Еще и оружие с экипировкой надо за деньги приобретать...

Режим Casual будет предназначен как раз для тех, кому все эти сложности дики. При сколько-нибудь приличной игре деньги в нем не кончатся никогда, на персонаже сразу есть броня, и

можно заходить в матч к друзьям с другим уровнем навыков. Да-да, в игре наконец-то появится автовыбор сервера, который не позволит матерым профи измываться над новичками.

Хотя прожженным ветеранам «Контры» тоже будет чему порадоваться. Например, в игре



Специально для таких вот умников Valve добавили в игру шокер. Дорогой, одноразовый, действует чуть ли не с двух сантиметров... Зато зазевавшемуся снайперу будет ну очень обидно.



Этот боец зря туда смотрит. У него за спиной как раз расположен новый проход, где наверняка уже прячется коварный террорист с автоматом Калашникова.



Очки, одежда, да и вообще вся модель этого мужчины целиком скопирована из самой первой CS.

останется семь «классических» карт: dust, dust2, aztec, nuke, inferno, italy, office. Все семь будут перерисованы и доработаны. Например, на dust будет дополнительный проход, в котором можно попробовать обойти снайперов. Такие незначительные на первый взгляд изменения появятся на всех картах.

В контрах

de_dust. Несколько раз попробовав пойти вместе со всей командой в штыковую (я играл за террористов), решил попробовать устроить спецназу сюрприз и обойти его по левому флангу. Любой завсегда компьютерных клубов на этом месте ментально вспомнит про знаме-

нитый коридор, в котором пара удачливых снайперов может положить всю вражескую команду. Была не была.

Первое, что бросается в глаза, — это лестница, которая ведет на верхний ярус карты, где и происходит вся потеха. Ради интереса поднимаюсь и вижу... ага, двух снайперов. Пускаю пару очередей в их сторону, они делают несколько выстрелов по мне и ждут, пока я снова высунусь. Ну да, конечно. Спускаюсь, выхожу, бросаю светомушкетерскую гранату, поднимаюсь. «Близнецы» такой прыти явно не ожидали: одного сносит очередь из пулемета, второго, в назидание, глушу шокером. Valve называют шокер, буквально, «оружием

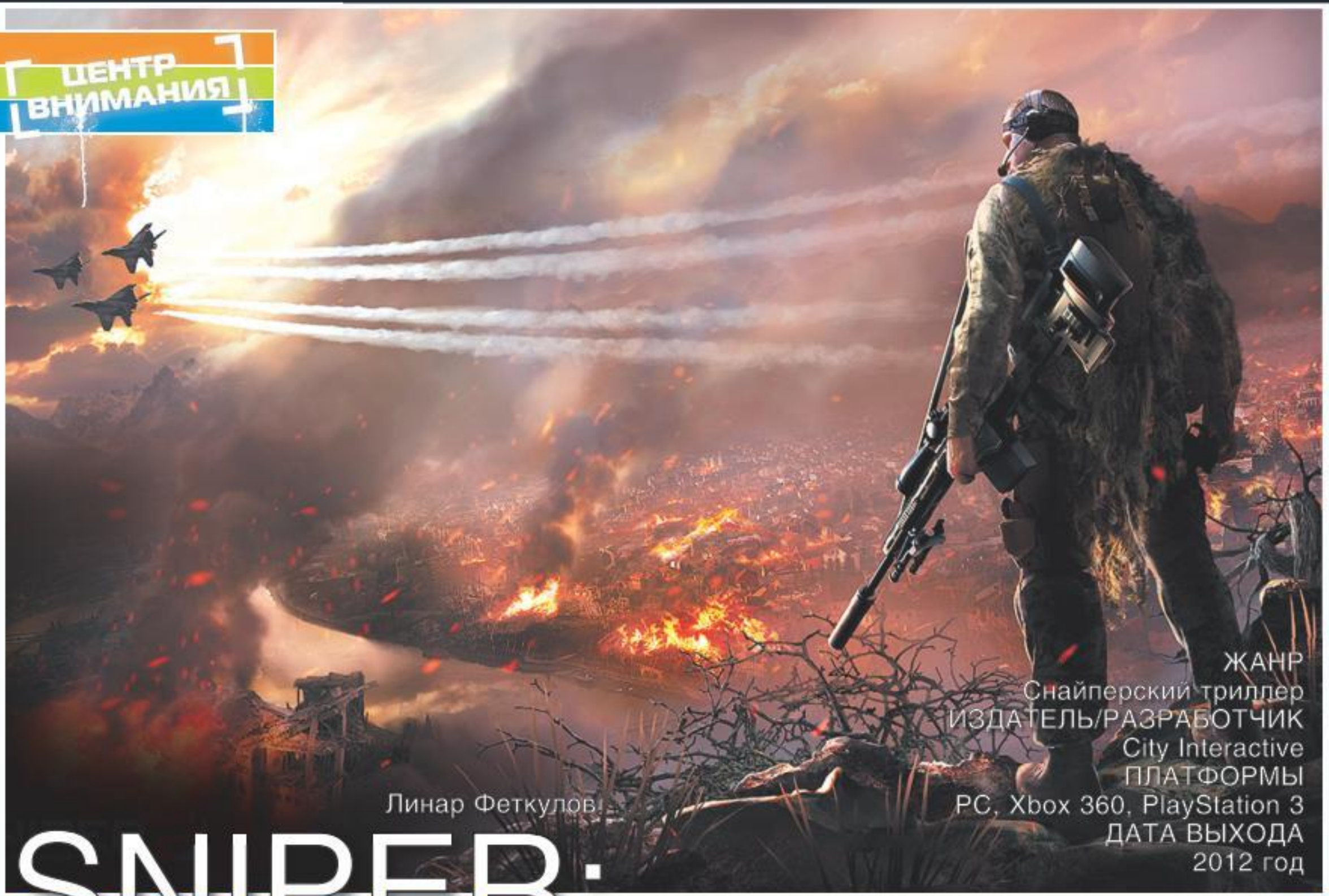
унижения». Он одноразовый, действует только на сверхкоротких дистанциях и стоит как пулемет. Зато вражеские снайперы шутку наверняка оценят.

Кроме шокера, в Global Offensive появится семь новых видов оружия. Если с новым огнестрелом все понятно (хотя израильский IMI Negev на 200 патронов радует безмерно), то с гранатами все очень интересно. За весьма скромные деньги обе команды могут приобрести гранаты-обманки. Они умеют греметь, шуметь, отображаться на радаре противника в виде игрока и вообще пускать пыль в глаза. Еще будет «коктейль Молотова», который обойдется вам в копейку. Он, однако, своих де-

нег стоит — как вам идея заложить бомбу, а когда контртеррористы радостной гурьбою бросятся ее разряжать, подкинуть в проход бутылочку с зажигательной смесью? Итог: много ругани в эфире, стрельба вслепую, пара плохо прожаренных трупов самых храбрых бойцов.



В одном из интервью сценарист Valve Чет Фаличек сказал буквально следующее: «Counter-Strike — это бейсбол. Статистика столетней давности актуальна и сегодня, потому что игра не меняется. Звезды, конечно, приходят и уходят, меняются игроки, но сам процесс — нет!» Аминь. ■



Линар Феткулов

ЖАНР
Снайперский триллер
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
City Interactive
ПЛАТФОРМЫ
PC, Xbox 360, PlayStation 3
ДАТА ВЫХОДА
2012 год

SNIPER: Ghost Warrior 2

ПОЛЬСКОЕ ЧУДО

O Sniper: Ghost Warrior 2 мы писали уже не раз, но на «ИгроМире» представилась возможность еще раз опробовать игру в деле, и мы не преминули ею воспользоваться. Первое, что бросается в глаза, — графика. Отличная. Цвета сочные, модели аккуратные, в огромном оптическом прицеле нашей винтовки Remington отражаются живописные тибетские пейзажи. Герой вместе с напарником крадется к накренившимся воротам. «Действуем аккуратно», — предупреждает помощник.

Пес-призрак

Первого попавшегося на пути охранника устраняем очень лихо: сначала подло, из кустов, хватаем его за ногу — злодей падает, — потом втыкаем в бок нож. Дальше перед нами часовой на вышке — придется стрелять. Прицеливаюсь, давя на спуск... ух ты! В красивейшем постановочном ролике пуля, вращаясь, вылетает из дула и попадает мерзавцу прямо в живот.

«Я прирожденный снайпер», — проносится в голове, но через 10 минут пришедший за компанией коллега демонстрирует, как действительно надо было стрелять, и аккуратно укладывает пулю часовому в лоб (оказывается, целиться нужно не в перекрестие прицела, а в красную точку под ним!).

Убрали постового, разобрались с патрулем, ползем на брюхе. Прямо под нашими героями — небольшое плато, отлично простреливаемое с только что занятой позиции. На плато разворачивается жуткая сцена: бандиты поймали местных жителей и собираются их расстрелять. Несчастные пленные стоят на

коленях, стволы АК-47 упираются им в затылки. Мы не позволим случиться преступлению. Целюсь, жму на крючок, бабах! Мимо... На моих глазах пленных казнят.

Заканчивается демо битвой с вертолетом. Забираюсь на вышку, прячусь от огня. Повинуясь многолетнему рефлексу,



На самом высоком уровне сложности вы сможете отключить позорную красную точку и рассчитывать отклонение пули на глаз.



Направление ветра вам придется угадывать самим — по наклону травы и ветвей деревьев.



CryENGINE 3 как нельзя лучше подходит для такой выразительной визуализации растительности.



Точь-в-точь в таком же храме разворачивалась одна из последних глав Uncharted 2. Теперь дизайнер того уровня на бис перерисовал его для «Снайпера».

ищу, где же тут спрятана ракетница. Оказывается, нигде. Из той же самой снайперской винтовки прицеливаюсь в кабину, кое-как навожу красную точку на пилота, стреляю... Есть! Прямо через стекло кабины, прямо в голову — поклонники мультсериала «Призрак в доспехах», может, вспомнят, как снайпер примерно так же уничтожил пилота боевого вертолета, только там он стрелял через целый квартал, а кабина была сплошь закрытой и бронированной.

Магнитная аномалия

Дальше у нас запланировано интервью с продюсером проекта. Появляется мужчина лет тридцати, представляется, я не слышу, говорю, что было бы здорово уйти отсюда на второй этаж, в ресторанный дворик, там потише. По пути наверх понимаю, что мужчину зовут Лукаш Мах. Это значит, что мы уже год как знакомы — в почте, — при этом ни разу в жизни не видели друг друга.

Лукаш рассказывает, что к разработчикам некоторое время назад присоединился Стюарт Блэк, создатель отличного шутера **Black** и провального **Bodycount**. «С тех пор как Стюарт в команде, у нас все меняется стремительно, — признается мой собеседник. — Он ужасно обаятельный человек; как только зашел к нам в офис, все тут же прониклись его харизмой».

Стюарт покинул разработку **Bodycount**, как только понял, что проекту урезают бюджет, и присоединился к полякам. Его следующая игра — новый, не анонсированный еще проект **City Interactive**, о котором мы расскажем вам в ближайшее время в эксклюзивном порядке.

Дальше — больше. Оказывается, специально приглашенный арт-директор нового «Снайпера» работал над **Uncharted 2** — вот откуда тибетский храм, вот почему уровень такой аккуратный!

По мере того как открываются эти детали, у нас потихоньку падает челюсть. **City**, сроду занимавшиеся градостроительны-

ми симуляторами, не то что уверенно чувствуют себя на территории шутеров — они дерзко врываются в самый плотный сегмент рынка и без труда перемаивают в свою команду самых ярких и талантливых людей.

— Ребята, как у вас это получается?

— Ну, мы молодая и очень амбициозная команда. К тому же мы инди и работаем без основного издателя, поэтому можем позволить себе свободу, недоступную многим «наемникам».

При этих словах я тут же вспоминаю **CD Project** — авторы «Ведьмака» работают по такой же схеме и явно не бедствуют. Умеют поляки вести дела, ничего не скажешь.

Помимо прочего, Лукаш выдает нам пару сочных подробностей о сюжете «Снайпера». Как мы писали в недавнем превью, игра начинается в Сараево. Вместе с напарником мы отправляемся туда, чтобы запечатлеть следы военных преступлений местных властей... и попадаем в

плен. Во время побега напарник предает героя, оставляет на верную гибель, но тот выбирается живым. Надо ли говорить, что именно бывший напарник станет главным злодеем, с которым мы будем бороться на протяжении всей игры? К слову, миссия в Тибете тоже с ним связана, там этот мерзавец проворачивает сделки по продаже оружия; разрушенный храм был выбран им из соображений безопасности — люди там уже давно не появляются.



Назвать **Sniper** открытием выставки — преувеличение, мы давно знали, что это будет неплохая игра. Настоящее открытие — это его авторы. Независимые, уверенные в себе, они не боятся конкуренции, точь-в-точь как их земляки-поляки когда-то не побоялись влезть на территорию **BioWare**. Не хочется забежать вперед, но, кажется, у нас в России только что побывали новые **CD Projekt RED**. ■



Артем Комолятов

RISEN 2: Dark Waters

АЙ, КАРАМБА!

На «ИгроМире» стенд **Risen 2: Dark Waters** можно было легко спутать с площадкой какой-нибудь другой игры — скажем, внеочередных «Корсаров», ширпотреба по мотивам «Пиратов Карибского моря» или, простите, «Капитана Блада». Посмотреть на новую игру от отцов **Gothic** зывал настоящий Джек Воробей, а по окрестностям ходили барышни в треуголках и с саблями наперевес — словом, ничем «готичным» в воздухе и не пахло.

И это обстоятельство лично меня бесконечно обрадовало. Не поймите меня неправильно, я просто обожаю серию **Gothic** и уважаю **Piranha Bytes** за создание одной из лучших ролевых игр в истории индустрии. Но если бы **Risen 2** повторила судьбу предшественницы и вдруг оказалась той же самой «Готикой» под новым названием, то это означало бы только одно — «пирани» действительно умеют делать только одну игру.

К счастью, **Dark Waters** не вызывает дежавю. Перед нами новая игра с точки зрения как стиля, так и концепции. И хотя пиратский сеттинг нельзя на-



Не совсем понятно, как наш герой в одиночку сможет побить этого верзилу. Может, у него на этот случай есть специальная кукла вуду?

звать оригинальным, все равно приятно, что вместо фэнтезийного средневековья нас запускают в мир рома и вольных флибустьеров. **Risen 2** продолжает историю первой части, но делает это уже со свежего пиратского ракурса. И эта новая перспектива дает игре первый и неоспоримо приятный плюс — собственное лицо.

Дикая гавань

Несмотря на то, что между первой и второй частью **Risen** про-

шло всего несколько лет, создается ощущение, что минула целая эпоха. Стилистическая разница между оригиналом и сиквелом примерно такая же, как между первой и второй **Fable**. Луки и арбалеты ушли в прошлое и уступили место примитивным пистолетам и мушкетам. Это уже не хмурое средневековье, а скорее «пиратский ренессанс». Здесь лучшее лекарство для раненого героя — бутылка крепкого рома, а на каждом втором капитанском плече взгромоздился пестрый попугай. Они,

ЖАНР
Пиратская «Готика»
ИЗДАТЕЛЬ
Deep Silver
РАЗРАБОТЧИК
Piranha Bytes
ПЛАТФОРМА
PC
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2012 года

кстати, нужны не только для красоты, но и как весомый аргумент в бою: специально тренированная птица будет пытаться ослепить противника, пока вы колете того шпагой. Вместо морально устаревшей магии стихий — гораздо более уместное вуду, при помощи которой можно призывать на помощь духов и проклинать противников.

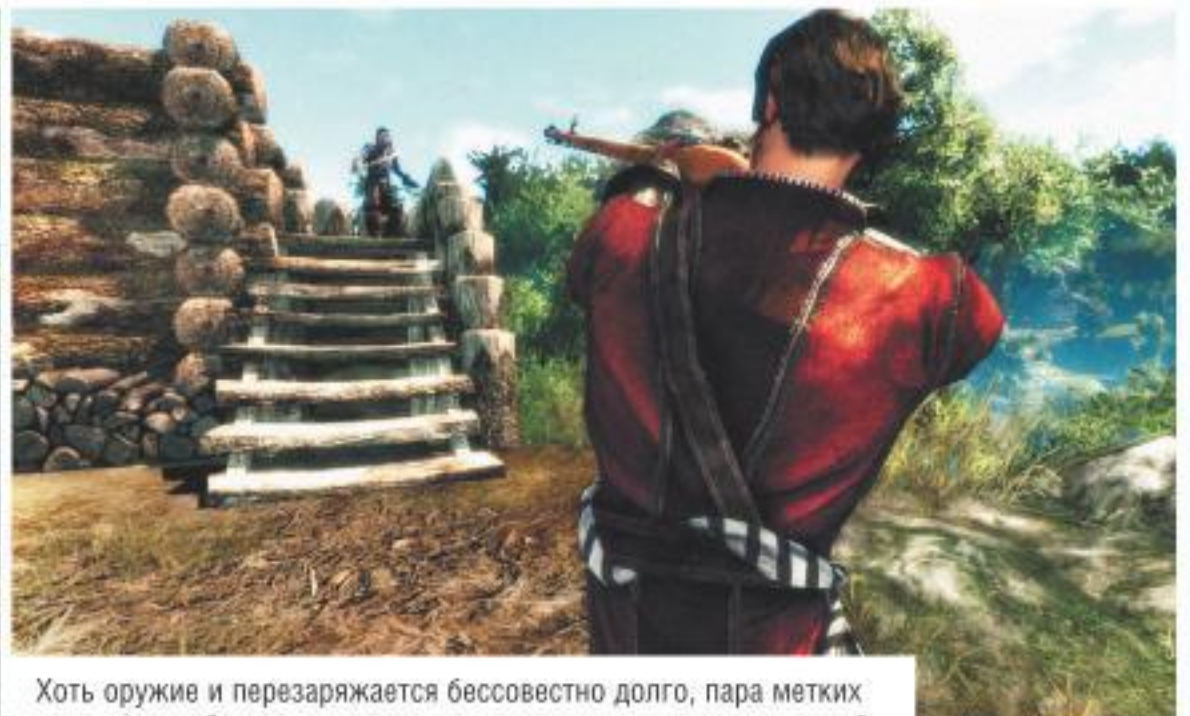
При желании можно даже обзавестись собственной дрессированной мартышкой — тоже очень полезной в пиратской жизни. Скажем, она может пробраться в места, куда вы пролезть не способны (управление обезьяной в такие моменты переходит к вам), и, найдя нужный рычаг, открыть дверь хозяину. Ей же можно доверить мелкое воровство, если вы не хотите «светиться» перед местными представителями закона. Наконец, большую часть стелс-операций лучше всего доверить своему хвостатому другу — в случае чего стража погонится за мартышкой, а не за вами. Да и потерять ее не жалко: по доброй «готической» традиции главный герой может таскать с собой в рюкзаке хоть целый обезьянник.



Может, в статике это и похоже на дуэль двух благородных джентльменов, но на практике бои в Risen 2 больше напоминают бесчестную драку с пинками и грязными приемами.



В ближнем бою сабли составляют отличный дуэт с вовремя вынутым пистолетом.



Хоть оружие и перезаряжается бессовестно долго, пара метких выстрелов с безопасного расстояния стоит потраченных усилий.

Друг моего врага

Еще одна интересная деталь: в Risen 2 ваши отношения с фракциями и с отдельными их представителями — это две разные вещи. Вы можете вдрызг рассориться с Инквизицией — да так, что вас на пушечный выстрел не будут подпускать к ее поселку, но это не мешает вам оставаться на хорошем счету у многих ключевых представителей фракции и даже получать от них квесты и уникальные бонусы. Сделано это было для того, чтобы игрок, сильно потратившийся на навык красноречия, смог пользоваться услугами лучших мастеров и тренеров с обеих сторон баррикад. Иными словами, в Risen 2, если очень постараться, можно нравиться практически всем сразу.

А нравиться людям в Dark Waters очень важно. Потому что из NPC, населяющих мир Risen 2, вы будете набирать команду. Какая же пиратская игра обходится без верной банды головорезов и крепкого боевого корабля?

Так, если вы долго добивались расположения какого-либо персонажа и выполняли его квесты, то сможете предложить ему стать членом команды и покорять беспокойные моря под одним парусом. В первую очередь, разумеется, стоит обратить внимание на самые яркие таланты: специалиста по фехтованию, искусную колдунью, первоклассного стрелка и так далее. В некоторых случаях вы даже сможете чему-то научиться у своих компаньонов и обзавестись уникальными перками.

Ближний круг

Все это ни в коем случае не превращает Risen 2 в полновесную партийную RPG. Тем не менее появление постоянных напарников здорово меняет механику. Как мы уже сказали, каждый напарник обладает уникальными талантами и слабостями. Так как на сушу с собой можно взять только одного помощника, встает вопрос выбора — кого? Например, во время демонстрации

Risen 2 на «ИгроМире» с главным героем рука об руку ходила очаровательная и острая на язык пиратка Пэтти, весьма неплохо орудовавшая саблей. Но на ее месте мог бы оказаться мастер мушкета, способный пробить череп любому инквизитору с сотни метров. Или шаман. Или воришка. И в зависимости от того, с кем вы водите дружбу, изменится геймплей.

Благодаря помощникам в кои-то веки имеет смысл прокачивать навыки владения оружием дальнего боя или магией. Ведь в прошлых играх Piranha Bytes в первую очередь нужно было учиться раздавать оплеухи в ближнем бою, а магия и стрельба отходили на второй план: если после серии выстрелов противник до вас все-таки добирался живым, ему мало что можно было противопоставить, не владей ваш герой мечом. В Risen 2 вы вольны развиваться именно так, как вам того хочется, — просто берите с собой на миссию упитанного «танка» с саблей и стреляйте, сколько влезет.

В Risen 2 полно характерных «готических» деталей — как осознанных аллюзий, так и очевидных архаизмов тут хватает. По опушкам мира Dark Waters растет полезная в хозяйстве трава, у местных NPC ожидаемо три с половиной лица на всех, а пресс-версия игры стабильно выпадала на рабочий стол каждые двадцать минут — куда уж без этого. Обещаниям разработчиков все исправить и подлатать даже тяжело верить — знаем мы, как вы исправляете...

Но все же Risen 2 пока видится лучшей игрой, вышедшей из цехов Piranha Bytes. Даже без издателя в лице JoWood немцы вот-вот выпустят проект, который представляет собой интригующий синтез хорошо знакомой нам «Готики» и некоторых жизненно необходимых нововведений. Это, кажется, еще не революция, но уже и не постыдное самокопирование. ■

ЖАНР
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК
Katauri Interactive
ПЛАТФОРМА
PC
ДАТА ВЫХОДА
2012 год

Максим Еремеев

ROYAL QUEST

ИХ ВЕЛИЧЕСТВО

Дмитрий Гусаров, глава разработки **Royal Quest**, поначалу может произвести впечатление человека немногословного, погруженного в себя. На отвлеченные вопросы он отвечает как бы немного нехотя, в глазах — легкая скука. Но все меняется, когда мы садимся за компьютер. «Что, посмотрим игру?» — спрашивает Дмитрий... и преобразается в абсолютно другого человека.

О своем новом проекте, о том, как он работает и что из не-

го должно получиться в итоге, Дмитрий говорит, наоборот, очень охотно. Особенно если на экране запущена рабочая версия продукта. Сразу видно, что он в первую очередь — человек дела.

Рагнарлок-н-ролл

По его собственным словам, игра больше всего напоминает нечто среднее между **Ragnarok Online** и **Diablo**. Когда загружается демонстрационная лока-

ция, выясняется, что сравнение вполне правомерное. По крайней мере, внешне. Нарисованные «под аниме» персонажи топчут сочный, зеленый газон и рубят в труху слабо грызущихся монстров. В нижней части экрана с комфортом расположилась толстая, солидная панель для разнообразных навыков, набитая под завязку.

О системе прокачки героев в **Royal Quest** Дмитрий рассказывает, что у каждого класса в определенный момент появится

возможность выбрать специализацию. Пока они, кажется, условно разделены на «добрых» и «злых». Маг, например, может в совершенстве овладеть магией стихий («добрый» вариант), а может — зазубрить десяток темных заклинаний, тесно связанных с некромантией («злой» вариант). То же самое — со всеми остальными бойцами. В терминах геймплея выбор специализации означает, что вам становится доступна дополнительная ветка развития способностей.



Royal Quest выглядит просто, но современно. И нарисована со вкусом.

Дизайн монстров — традиционно сильная сторона Katauri Interactive. Даже если монстр называется «Жужа».



Мобов на карте столько, что если оставить героев без присмотра, к ним обязательно приползет знакомиться что-нибудь, вроде этих вот пауков.

Но развивать в Royal Quest можно будет не только геройские навыки, но и надеть на вас экипировку (все-таки сравнение с Diablo неспроста). На первый взгляд все довольно стандартно: в некоторых предметах есть слоты, в которые можно установить дополнительные элементы, так или иначе улучшающие характеристики экипировки. Но вся система кажется теснее интегрирована в мир игры. Нам, в частности, показывают монстра под немного сомнительным названием Жужа, жизненный цикл которого состоит из двух этапов. На первом чудовище «живет» в яйце, из которого со временем вылупляется. На втором — превращается в нечто, напоминающее очень крупную муху, и живет в таком виде, пока не вознесется (это не мы придумали; «вознесение» — термин, который использует сам Дмитрий). Так вот, с изначального яйца и с полноценного монстра падают разные карты улучшения, дающие разные бонусы, так что теоретически даже бессловесное яйцо, про которое сперва в принципе не понятно, зачем оно нужно, окажется в итоге важным элементом игры для многих игроков.

Было ваше

Royal Quest — в первую очередь многопользовательская игра, хотя Дмитрий уже сейчас говорит, что проект разрабатывается с таким расчетом, чтобы боль-

шую часть контента можно было освоить и в одиночку. Однако разговор наш очень быстро сползает на специфические мультиплеерные темы.

Дмитрий рассказывает об осаде замков. В Royal Quest замок — это не только собственно постройки, но и призамковая территория, на которой очень удобно качаться, и даже (иногда) собственные подземелья с уникальными монстрами. Есть ощущение, что и это еще не все, но больше деталей вытянуть не удастся. Тем не менее становится ясно, как именно устроена осада.

Замки в игре делятся по размеру. На двух человек, на трех, на четырех. В любой момент игроки могут собрать команду соответствующего размера и отправиться отвоевывать чужие укрепления, чтобы добыть себе немного жизненных благ. Вот тут начинается самое интересное. Потенциальным захватчикам, как правило, будут противостоять такие же бедолаги, не имеющие собственной площади. А противостояние их развернется на специальной карте, состоящей из шестиугольников. Отличительная особенность этой карты? Она постоянно меняется. Одни шестиугольники поднимаются, другие опускаются, носятся по карте команды — собирают восемь особых ключей и уничтожают друг друга. Когда все ключи собраны, начинается второй раунд битвы. Его Дмитрий описывает так: в центре игрового поля, огороженном со всех сторон, собираются те участники



Это не просто MORPG. В Royal Quest хватает и по настоящему свежих идей.

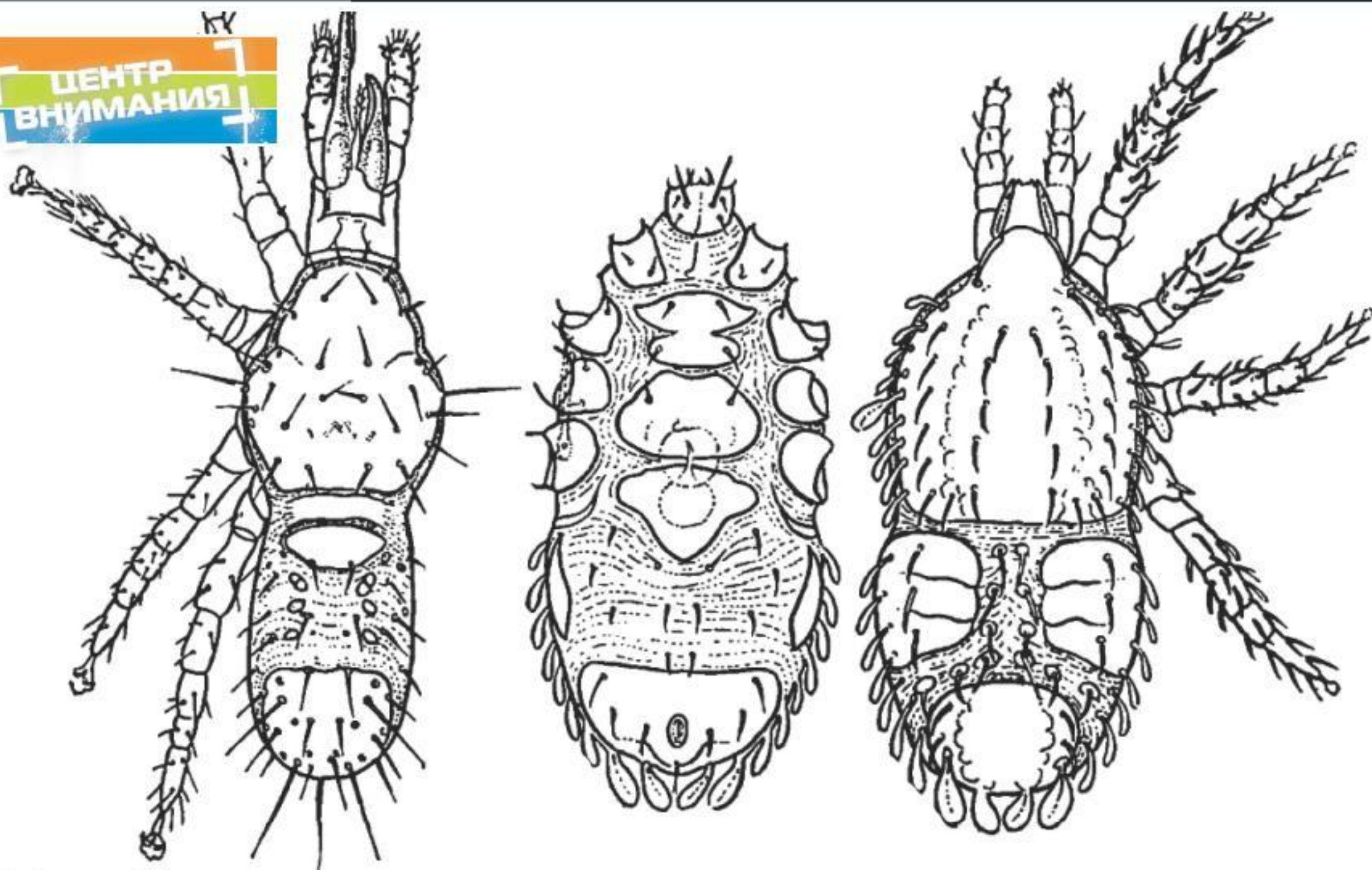
штурма, кто не смог себя проявить, а также защитники замка. Их роль пока достаточно пассивна — они наблюдают за тем, что происходит по краям. А там разворачивается настоящая бойня. Одно за другим опускаются заграждения между клетками, обрамляющими поле. В этих клетках — те команды, которые добрались до ключей и не погибли в процессе. Каждая опустившаяся решетка означает конец игры для одной из двух команд, оказавшихся на соседних клетках, и временный триумф для другой. Ну а на последнем этапе к обороне подключаются, наконец, непосредственно защитники замка — члены владеющей им гильдии, которых товарищи специально выбрали, чтобы защищать свою коллективную честь.

Это, наверное, одна из первых PvP-систем на нашей памяти, которая сочетает в себе столько необычных механик. Ви-

доизменяющиеся карты, элементы шоу — такое ощущение, что Katur Interactive готовит не MMORPG, а новую программу для Первого канала.



Основной вопрос, конечно, заключается в том, насколько интересно все это окажется для почтеннейшей публики. Все же многопользовательские RPG — жанр, мягко говоря, непростой. Но на стороне Katur — многолетний опыт разработки внезапных хитов. Вспомните хотя бы «Космических рейнджеров», про которых поначалу вообще невозможно было понять, в шутку это разработчики или все же всерьез. Мы не удивимся, если и Royal Quest ждет успех, по крайней мере — на Родине, где его авторов любят и ценят. Тем более что интересных идей им явно не занимать. ■



Учебник для поступающих в вузы «ИГРОМИР» КАК ЭКОСИСТЕМА

ТИПОВЫЕ ОБИТАТЕЛИ КРУПНЕЙШЕЙ РОССИЙСКОЙ ВЫСТАВКИ

За годы существования «ИгроМира» в его недрах сложилась своя устойчивая экосистема. Отчасти она похожа на экосистемы других крупных выставок, отчасти уникальна. Давайте окунемся в этот полный опасностей мир и вместе посмотрим, кто же его населяет. Всех обитателей «ИгроМира» можно условно разделить на несколько разновидностей. Каждая имеет свои уникальные особенности, внешний вид, черты характера, манеру поведения и довольно легко узнается по совокупности этих признаков.

[1] Посетитель обыкновенный

Самая многочисленная разновидность обитателей «ИгроМира». Огромные косяки посетителей стекаются на выставку начиная с первого дня и заполняют собой почти все отведенное пространство — даже то, что для посетителей изначально не предназначалось. Одиночных посети-

телей можно обнаружить в технических помещениях и подсобках, внутри стендов и в автомобилях, в которых участники увозят с выставки разобранные стенды.

Посетитель — вездесущ и всеяден. В его меню входит все, что можно собрать на стендах. К концу каждого выставочного дня в цепких лапах посетителя всегда несколько пакетов, в которых — календари и наклейки,

кружки и майки, бейсболки и буклеты, постеры и значки. Нет разве что черта лысого, хотя — как знать, как знать.

Отдельно взятый посетитель в целом безвреден, миролюбив, да и вообще — милейшее существо. Но, собравшись ватагой, посетители способны на великие дела. Нечаянно поломать стенд; задеть, свалить и растоптать колонки; опрокинуть плазму; вывес-

ти из себя ведущего — им все по плечу. Но именно ради этих людей организуется выставка. Они — хозяйка праздника, что бы кто ни думал. (см. Рис. 1)

[2] Пиарщик

Этого человека легко узнать по взмыленному лбу, дрожащим рукам и характерному затрав-



[1]



[2]

ленному взгляду — хотя сам пиарщик уверен, что излучает добродушие и энергию. Но он не виноват, просто его система внутренних координат давно съехала набекрень.

Последние два месяца он занимался лишь тем, что готовился к выставке. Договаривался с организаторами о том, где будет стенд его компании и какого он будет размера. Придумывал дизайн сцены и умолял застройщиков сделать все вовремя. Когда все не было сделано вовремя, впадал в неистовство и грозил штрафами, а поняв, что это не помогает, унижался и молил поторопиться.

Это он выбирал ведущих и девочек-стендисток, заказывал костюмы и ругался с типографией, где в буклеты перелили краски. Он бегал на поклон к начальству и утверждал сметы; получал по шапке за то, что не укладывается в бюджет, и таки вылез из директорского кабинета с разрешением потратить еще тысячу долларов на бумажные маски, которые «так круто разбрасывать со стенда».

Он прошел огонь, воду, медные трубы и семь кругов ада. Теперь он взирает на плоды рук своих, а в его голове вертится лишь одна мысль — выстоять еще четыре дня, а дальше хоть трава не расти. Именно пиарщики устраивают после выставки самые тяжёлые возлияния. Но трудно их винить: как никто другой, пиарщик знает, чего стоит организовать классный стенд на выставке такого масштаба. (см. Рис. 2)

[3] Разработчик

Обычно приезжает на все готовенькое и иногда даже не пред-

ставляет, что его ждет. Если разработчик молодой и неопытный, то выставка может вызвать у него самый настоящий шок. Толпы народу, все орут, визжат, улюлюкают. Все знают его, разработчика, отличную игру (совсем уж никчемные проекты в расчет не берем), но его самого чаще всего не знает никто.

Впрочем, в главных залах выставки разработчику находиться особенно некогда. Его задача — раз за разом падать в когтистые объятия прессы и выдавать по несколько типовых интервью в день. Хорошо, если для этого есть специальное помещение. Еще лучше, если это помещение тихое. Но если интервью приходится давать под грязной лестницей, потому что на выставке просто нет специально оборудованной комнаты, то уже к концу первого дня разработчик срывает себе голос, все следующие дни говорит шепотом, и его, разумеется, никто не слышит. (см. Рис. 3)

[4] Стендистка

Эфирное создание, которое наняли изображать персонажа игры или просто привлекать внимание аппетитными формами. Чаще всего девочки-стендистки не имеют никакого представления о том, что такое компьютерные игры, с чем их едят и кому вообще сдался этот «ИгроМир». Каждую из стендисток подбирают по определенным характеристикам. Кому-то нужны светлокожие и высокие, чтобы сыграть роль эльфиек. Кому-то — атлетически сложенные, но с пышным бюстом на роль Лары Крофт. Кто-то ищет смазливых мальчиков и переодевает их в вампиров. А кто-то хочет просто найти самых сексуальных бары-

шень, засадить их в клетку и заставить плясать дни напролет.

Работа стендистки на любой игровой выставке — ад крошечный. Ведь основная часть посетителей — молодежь. А значит, с тобой всегда хотят сфотографироваться, а попутно как бы ненароком пощупать за самые аппетитные части тела. Так что немудрено, что после того, как мероприятие завершится, в сетевых дневниках стендисток появляются далеко не самые лестные отзывы о выставке и людях, на нее пришедших. Иногда из этого даже разгораются небольшие скандалы. (см. Рис. 4)

[5] Фотограф и его разновидность — кинооператор

Шустрая козявка, способная пролезть (у кинооператоров это получается чуть хуже, потому что видеокамера занимает больше места) где угодно и куда угодно. Чаще всего фотографа можно встретить рядом с самым большим и самым ярким игровым стендом. Здесь он смешивается с толпой, пытается попасть на сцену, прячется под юбками у стендисток — в общем, выбирает нестандартные ракурсы и застаёт людей врасплох. На игровых выставках специально обученных фотографов не так уж много. Потому что игровые журналисты и без того обвешаны техникой с ног до головы и редко какое издание готово платить отдельные деньги только за услуги фотокорреспондента. Хотя нет правил без исключений. (см. Рис. 5)

[6] Журналист

Шустрая, пронырливая животина, пришедшая на выставку за

эксклюзивными материалами. Правильный, годный журналист готовится к выставке заранее. Свяжывается с издателями, согласовывает время и формат интервью, составляет план мероприятия, чтобы встречи не пересекались. Договаривается с коллегами по цеху, чтобы они подстраховали его там, где сам журналист появиться не сможет.

Журналист же безалаберный, негодный, к выставке не готовится вовсе: приходит, понадеявшись на извечный русский авось. Авось удастся кого-нибудь выцепить на разговор. Авось у разработчика будет окно между интервью другим изданиям. Авось удастся схарчить на халяву вкусных тарталеток с красной икрой.

Совсем безнадежные журналисты занимаются тем же, чем и посетители, — собирают лут на стендах и стараются поскорее сныкать его подальше, чтобы коллеги не увидели и не подняли на смех, потому что журналисту на выставке положено работать, а не обогащаться. (см. Рис. 6) ■



[3]



[4]



[5]



[6]



Валькирии «ИГРОМИРА»

«ИГРОМАНИЯ» ПОГОВОРИЛА С ПЯТЬЮ САМЫМИ ПРЕКРАСНЫМИ ДЕВУШКАМИ ЭТОГО «ИГРОМИРА» О РАБОТЕ, ИГРАХ И ЖИЗНИ



Полина Силка
(Жанет Воерман, Vampire:
The Masquerade —
Bloodlines)

Официально Полина вместе с парнями из ее группы изображала зомби для стенда Rise of Nightmares, но любой фанат VTM мгновенно выделял ее из толпы

Об образе: Это моя давняя любовь! Когда я впервые увидела ее, то поразились сходству внешности, внутреннего состояния и моей излюбленной тематики. Работать над костюмом было несложно, поскольку я часто ношу японские юбочки, рубашки и шелковые ленты на шее. Я изучала ее в игре и на обложке, чтобы добиться наибольшей точности в деталях. А чтобы быть в одном стиле с P-Team, увеличила количество крови на теле и костюме, как будто она только после охоты.

О работе: У нас свой performance group P-Team (ПТ), и мы часто участвуем в различных мероприятиях. На «ИгроМире» мы были командой зомби, кто был там — наверняка нас видел. Мы занимаемся различной деятельностью от реконструкции и ролевых игр до создания видеороликов, пошива костюмов, развлечухи в клубах, а я часто танцую go-go от нашей команды.

Как привлечь твое внимание? На самом деле достаточно заговорить. Я не надменна — и если имею возможность, то открыто общаюсь. Больше всего, конечно, запоминаются парни, которые преподносят подарки. Это всегда невероятно приятно, и память остается во вполне физическом виде.



Ольга Типцова
(Рейн, Bloodrayne)

Поговорив с Ольгой, мы узнали ответ на давно терзавший нас вопрос: как же держатся кольца и ленточки в причёске Рейн. Держатся они на заколках-невидимках.

Об образе: О героине я узнала из статьи в каком-то журнале, еще до выхода первой части. Процесс проработки образа очень сложный — в костюме много прошивки и вставок, там комбинируются два типа ткани. А клыки я заказывала через интернет. Они из особого материала, принимают форму зуба, потом очень удобно носить.

О выставке: Меня поразила атмосфера «ИгроМира». Я провела там два дня, всем было весело, особенно мне понравились зомби! Также порадовало отношение желающих сфотографироваться — все были вежливы.

О работе: Косплей — это хобби, способ реализовать себя. Это затратно, отнимает много времени, но результат того стоит. Можно стать на какое-то время любимым персонажем, примерить интересный образ. Для некоторых же косплееров выпадает шанс пообщаться с продюсерами игр на подобных мероприятиях. И тут общение может закончиться не только одобрением, но и интересным предложением.



Арина Рябинина
(Айви, SoulCalibur)

В отличие от остальных наших собеседниц Арина не косплеерша, а профессиональная модель.

Об образе: Айви — героиня японского файтинга для детей младшего и среднего школьного возраста. В этой связи у нее непропорциональное тельце и смешотворно-романтические приемчики второсортной стриптизерши из провинции. А, еще у нее супер-кибер-нано-меч, похожий на игрушку йо-йо: раскладывается в кнут и стягивается обратно.

Что тебя привлекает в работе на «ИгроМире»? Стенд «Героев» (Арина — поклонница *Heroes of Might and Magic*)! Ну а если серьезно — то, что нигде, пожалуй, так не ощущаешь власти своего тела над умами окружающих, как в толпе незрелых подростков.

О посетителях: Характерной чертой «ИгроМир»-детишек всех возрастов является то, что они, не спрашивая, подходят, встают столбом рядом, друзья их фотографируют, и те так же молча уходят. Я сразу начинаю чувствовать себя восковой фигурой.

Как привлечь твое внимание? Быть небанальным. Тысячи одинаковых фраз, сотни людей, считающих себя особенными...



Татьяна Сочивец
(Лара Крофт, Tomb Raider)

На «ИгроМире» было две Лары...

Об образе: Я очень уважаю этот персонаж, мне кажется, что она может служить идеалом для многих женщин, в том числе и для меня (упорство, работа над собой, авантюризм, сексуальность, мужественность, загадочность и т.д.). Мне очень близок ее характер, очень хочется научиться тому, что умеет Лара. Я уже шесть лет занимаюсь косплеем, и именно она заставила меня поверить в себя. У меня появились цели в жизни — совершенствоваться, за это я очень ей благодарна.

О работе: Дело в том, что я там не работала, я была там в качестве косплеера. У нас были бейджики, и мы бесплатно могли попасть на все дни, нам выделили гримерку. Это мой первый в жизни «ИгроМир», очень хотелось приехать в Москву, и этой осенью выпала такая возможность. Я ведь в Украине живу, поэтому для меня проблемно было добираться сюда. Понравилась атмосфера, дружелюбие людей, ощущение праздника!

Как привлечь твое внимание? Просто попросить сфотографировать меня, это уже будет взаимное внимание.



Анастасия Зеленова
(Лара Крофт, Tomb Raider)

Анастасия не только модель, но и спортсменка: в образе Лары она проделывала трюки, одновременно позируя фотографам.

Об образе: Мой выбор персонажа был очевидным. Она идеальна: красивая, умная, храбрая и независимая. Она очень близка мне по духу. Благодаря этому я смогла изменить себя и хоть немного приблизиться к идеалу. Я много занимаюсь спортом и веду активный образ жизни...

О работе: Мне всегда нравится атмосфера на «ИгроМире», особенно в этом году. Все было замечательно, хорошие люди и новые знакомства. Также очень порадовал «Крокус», в нем стало намного удобнее и комфортнее. Единственное пожелание — сделать гримерку для косплееров побольше, так как особенно в последний день «ИгроМира» нас было очень много и было немного тесновато.

Как привлечь твое внимание? Интересный вопрос. Привлечь внимание легко: можно хотя бы подойти и поговорить, я буду не против. Особенно приятно, если человек уже видел меня в интернете и знаком с моим творчеством. Ну а различные предложения романтического типа я отвергала, потому что у меня есть парень.

Герой номера

Игра

Dark Souls

Жанр

Экшен, jRPG

Издатель

Namco Bandai

Разработчик

From Software

Платформы

PS3, Xbox 360

СПИРИТ НОМЕРА

Артур Конан Дойл

Рецензируемая в этом номере Dark Souls позволяет игрокам созерцать друг друга в виде мерцающих призраков у костров и писать сообщения с того света. В начале XX века нечто подобное происходило и в реальной жизни: посредники-медиумы устраивали желающим свидания с покойными родными и близкими, называя это дело новой религией — спиритуализмом.

А одним из самых убежденных спиритов своего времени был создатель Шерлока Холмса Артур Конан Дойл (1859-1930), потерявший сына в мясорубке Первой мировой войны...

Проклятье Конана Дойла

27 марта 2004 года пятидесятилетний миллионер Ричард Ланселин Грин, считавшийся величайшим в мире специалистом по Шерлоку Холмсу и Конану Дойлу, был найден в собственной квартире задушенным шнурком, закрученным вокруг деревянной ложки.

Официально смерть признали самоубийством, — но потом выяснилось, что за неделю до смерти Грин заявлял, будто получает угрозы из-за попыток остановить аукцион бумаг Конана Дойла, организованный вдовой сына автора Эдрина Конана Дойла. Поклонники Холмса немедленно заподозрили ее в убийстве, а британские журналисты принялись строчить статьи о «проклятии Конана Дойла», которое якобы настигало родственников и последователей писателя.

В наше время смерть Грина снова стали считать самоубийством — только очень изощренным и замаскированным под убийство с целью бросить тень на наследников Дойла (как это происходит в его рассказе «Загадка Торского моста»).

На снимке: Случай с (само)убийством Грина лег в основу детектива «Шерлоковец» американского автора Грэма Мура — в нем преступление происходит на конвенте любителей Шерлока Холмса.



Клуб охотников за привидениями

Еще в 1862 году в Лондоне был основан так называемый «Клуб призраков» (www.ghostclub.org.uk), члены которого посвящали себя исследованию паранормальных явлений. В отличие от членов современного им Общества паранормальных исследований (www.spr.ac.uk), «призраки» не искали научных объяснений наблюдаемым феноменам — нет, они искренне верили во все проявления сверхъестественного (даже если это был волшебный ящик американских иллюзионистов братьев Дэвенпорт).

В начале XX века клуб увлекался спиритуализмом, в 30-х годах ему на смену пришли египетская магия и ясновидение, в 60-х — парапсихология, ну а в 90-х — НЛО и криптозоология. В настоящее время клуб называет себя «добровольной некоммерческой организацией», требующей, тем не менее, ежемесячных взносов в £30 от британских и £15 — от иностранных членов. По крайней мере, при жизни...

Состоял в клубе и Артур Конан Дойл. Его, кстати, до сих пор считают полноправным членом организации, хотя взносов он больше не платит.

На снимке: Третьим самым видным членом клуба (после Конана Дойла и Чарльза Диккенса) был британский актер Питер Кашинг, известный ролью доктора Франкенштейна в фильмах ужасов студии «Хаммер».



Фей из Коттингли

Две серии фотографий, сделанных двоюродными сестрами Элси Райт (16 лет) и Френсис Гриффитс (10 лет) в 1917-м и 1921-м, окончательно убедили бедного старика Дойла в существовании потустороннего мира, о чем он даже написал восторженную статью в журнал «Стрэнд». Снимки, сделанные примитивными камерами у ручья в деревне Коттингли в графстве Йоркшир, изображают сестер в обществе хоровода полупрозрачных фей и коленапреклоненного гнома. Подобно пластилиновым киномонстрам Рэя Харрихаузена, эти фото производят впечатление даже в наше, насыщенное спецэффектами время. Хотя большинство современников считали опубликованные в том же «Стрэнде» фотографии подлинными, отдельные скептики подозревали ретуширование — мол, девочки просто подрисовали фей и гномов на готовые фотопластинки. Но доказать факт подделки никто так и не смог.

Только в 1983 году Элси официально призналась, что феями были вырезанные из бумаги силуэты, насаженные на длинные шляпные шпильки, а гнома они с сестрой вылепили из пластилина.

На снимке: Самое знаменитое фото серии — «Френсис и хоровод фей». Собственно, хоровод на нем подозрительно напоминает кольцо вырезанных из журнала танцовщиц с модными парижскими прическами.



Дело о «пилтдаунском человеке»

18 декабря 1912 года британский археолог-любитель Чарльз Доусон заявил о сенсационной находке в деревушке Пилтдаун в Восточном Суссексе. Обнаружил он фрагменты черепа и половину нижней челюсти ископаемого существа — очень похожего на современного homo sapiens, только с челюстью как у обезьяны. Находка так удачно укладывалась в модные научные представления, что британские ученые единодушно признали пилтдаунца недостающим эволюционным звеном между обезьяной и человеком.

В 1953 году независимая реконструкция установила, что находка Доусона — на самом деле искусственно состаренный средневековый череп с прилагающейся к нему челюстью орангутанга и обработанными напильником зубами шимпанзе. В кругу подозреваемых в авторстве подделки — французский теолог Пьер Тейяр де Шарден, британский поэт-затейник Гораций де Вир Коул и Артур Конан Дойл, решивший отомстить ученым-эволюционистам, издевавшимся над его любимыми спиритами.

На снимке: Если слегка обработать напильником череп обычного средневекового крестьянина, получится научная сенсация.

Конан Дойл против Гудини

После окончания Первой мировой американский фокусник Эрик Вайс, больше известный как Гарри Гудини, стал яростным разоблачителем наживающихся на чужом горе спиритуалистов.

Гудини, как и любой профессиональный иллюзионист, не видел во всех этих трюках с дребезжащими столами, загробными голосами и самоиграющими музыкальными инструментами ничего мистического. Он показывал всем желающим, как делаются фотоколлажи «Живые родственники общаются с мертвым солдатом», посещал спиритические сеансы в обществе репортера и констебля и даже предлагал вознаграждение любому медиуму, который сумеет продемонстрировать ему сверхъестественные способности. Конан Дойл во все эти разоблачения не верил — он считал, что Гарри сам был могущественным медиумом и использовал свои магические силы для расправы над конкурентами.

На снимке: Ближайшим аналогом войны Гудини и спиритуалистов в наши дни является битва Анонимуса с Церковью саентологии. Вот только Гудини был кем угодно, кроме анонима.

Хоть лукав и жесток, но прекрасен Восток

Жанр
Экшен
Издатель
Sony
Разработчик
Naughty Dog
Платформа
PS3
Сайт игры
naughtydog.com/games/uncharted

UNCHARTED 3

DRAKE'S DECEPTION

Илья Янович

Э то сейчас, в конце 2011 года, кажется, будто **Uncharted** и феноменальный успех — два совершенно неразделимых явления. А на E3 2006 мало кто верил в мужскую версию Лары Крофт, авторы которой к тому же всю жизнь делали только платформеры про пушистых зверушек и аркадные гонки по их мотивам. Особых надежд на игру не возлагала даже сама **Sony**, которая, цитируем разработчиков, «просто попросила сделать какой-нибудь реалистичный боевик» (а вообще-то в **Naughty Dog** задумали фэнтези). Смешно, но ситуация повторилась два года спустя, словно и не было 3,5 миллиона проданных коробок с *Drake's Fortune*, — издателя волновали в основном грядущие **God of War 3** и **Heavy Rain**, и должного внимания рекламной кампании **Uncharted 2: Among Thieves** никто не уделил. Хотя игра, конечно, и сама себя неплохо пиарила.

В третий раз, когда к делу, наконец, все подошли макси-

мально серьезно (плохо загримированный Харрисон Форд гримасничает для японской 30-секундной рекламы — куда уж серьезнее), возник другой вопрос: что такого можно сделать с **Uncharted**, чтобы было еще круче? Вторая часть казалась пределом совершенства — таких красочных, насыщенных,

цельных игр, в которых одинаково интересно и стрелять, и прыгать, и бить в морду, и даже тягать по пещерам какие-нибудь древние валуны, больше просто не существует. Но получилось, к счастью, все примерно как с великим фильмом «**Зловещие мертвецы**», — есть ощущение, что первые две части

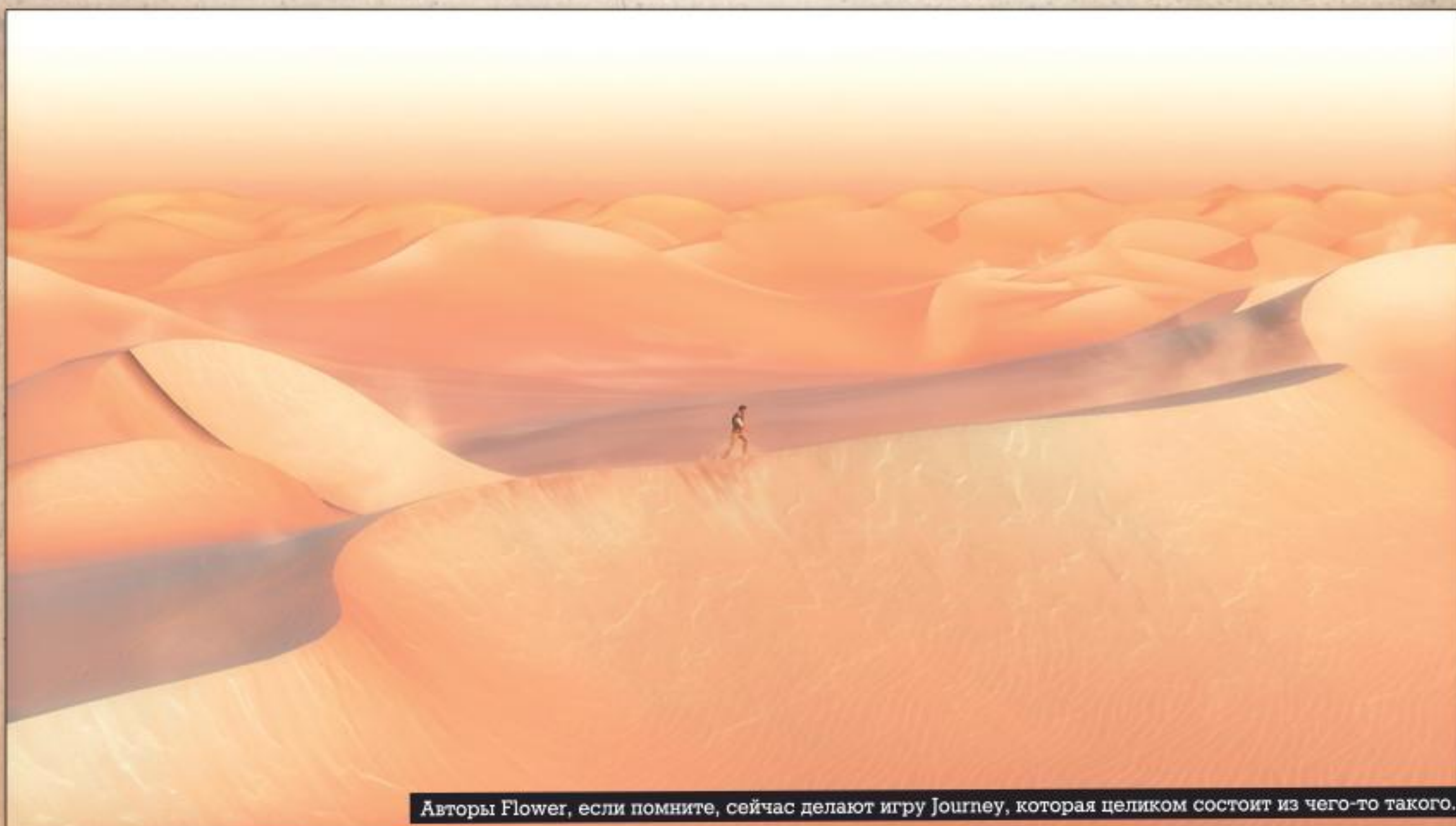
(которые, конечно, нежно любимы) существуют только для того, чтобы оправдать появление третьей. Грандиозной.

Наточи свой клинок — и вперед

Про самые зрелищные игры принято говорить, что далекие



Крайнего слева мужчину зовут Чарли, он в команде Дрейка новенький.



Авторы Flower, если помните, сейчас делают игру Journey, которая целиком состоит из чего-то такого.

от индустрии люди тут же путают живой геймплей с кино или, на худой конец, CGI-анимацией. **Uncharted 3** идет гораздо дальше — она способна ввести в заблуждение даже человека, у которого руки давно срослись в форме «дуалшока». Натан Дрейк, веселый мужчина, мнящий себя потомком пирата Френсиса Дрейка, дубасит бандитов о барную стойку, сворачивает им шею в прыжке, сметает комнатную утварь со столов, а во время потасовки на базаре может даже схватить с прилавка рыбамеч и заехать кому-нибудь по лицу. В следующую минуту — карабкается куда-нибудь далеко и высоко, сбрасывая врагов с крыш. Взрывы, вздохи, три фирменные шутки... и вот уже приходится, сверяясь с гравюрами в дневнике, вертеть механизмы. Сделав два года назад перерыв на изучение странствий Марко Поло, Дрейк вернулся к тайнам своего знаменитого предка; условным проводником по Аравии, где

Френсис выполнял тайное поручение королевы, служит известный в начале XX века военный офицер Томас Лоуренс, увлекающийся археологией, а помехой — суровая женщина по фамилии Марлоу (на вид — вылитая Николь Хорн из **Max Payne**), в которой лютую стерву выдает безупречный британский проннс.

Понять, когда же от вас требуется какое-то участие в происходящем, довольно сложно. Если бы не QTE-иконки на экране, приходилось бы постоянно бороться с рефлексом отложить геймпад в сторонку. В любой другой игре резкая и одновременная смена ракурса, плана и фокуса камеры значит, что можно расслабиться и посмотреть кат-сцену. В **Uncharted 3** в такие моменты, наоборот, стоит насторожиться: вероятно, именно сейчас нужно приложить кого-нибудь мордой об пол — даже самое заурядное мельтешение на экране теперь совершенно неотличимо от заранее заготовленно-

го видеоролика. Странно в рецензии на видеоигру применять такие понятия, как «динамичная мизансцена» и «выдержанная ось», но каждую сцену тут хочется захвалить с применением всех известных нам режиссерских и операторских терминов.

Но главное отличие **Drake's Deception** от второй части заключается даже не в уровне постановки (хотя взрывается и ломается тут все в десять раз убедительнее, а плотность событий вообще какая-то космическая), а в идеально выверенном, совершенно беспрецедентном темпоритме. Механика здесь никогда не распадается на экшен, акробатику и «все остальное», хотя каждый компонент **Uncharted**, послуживший основой для самостоятельной игры, выдержал бы любые нагрузки. Здесь нет слишком долгих и слишком сложных эпизодов (поезд из **Among Thieves**, при всем уважении, был длинноват). Нет пошлых сражений с вертолетом. Нет

глупых моментов из предыдущих частей, когда вас запирают в каком-нибудь тесном дворике и в течение десяти минут сваливают врагов пачками. Нет вообще ничего, что вызвало бы удивление и раздражение: уровни выстроены таким образом, что, когда погружаешься в игру с головой, мозг вообще перестает фиксировать, где там закончилась перестрелка и начались прыжки. Просто история продолжается.

Дворцы и песок

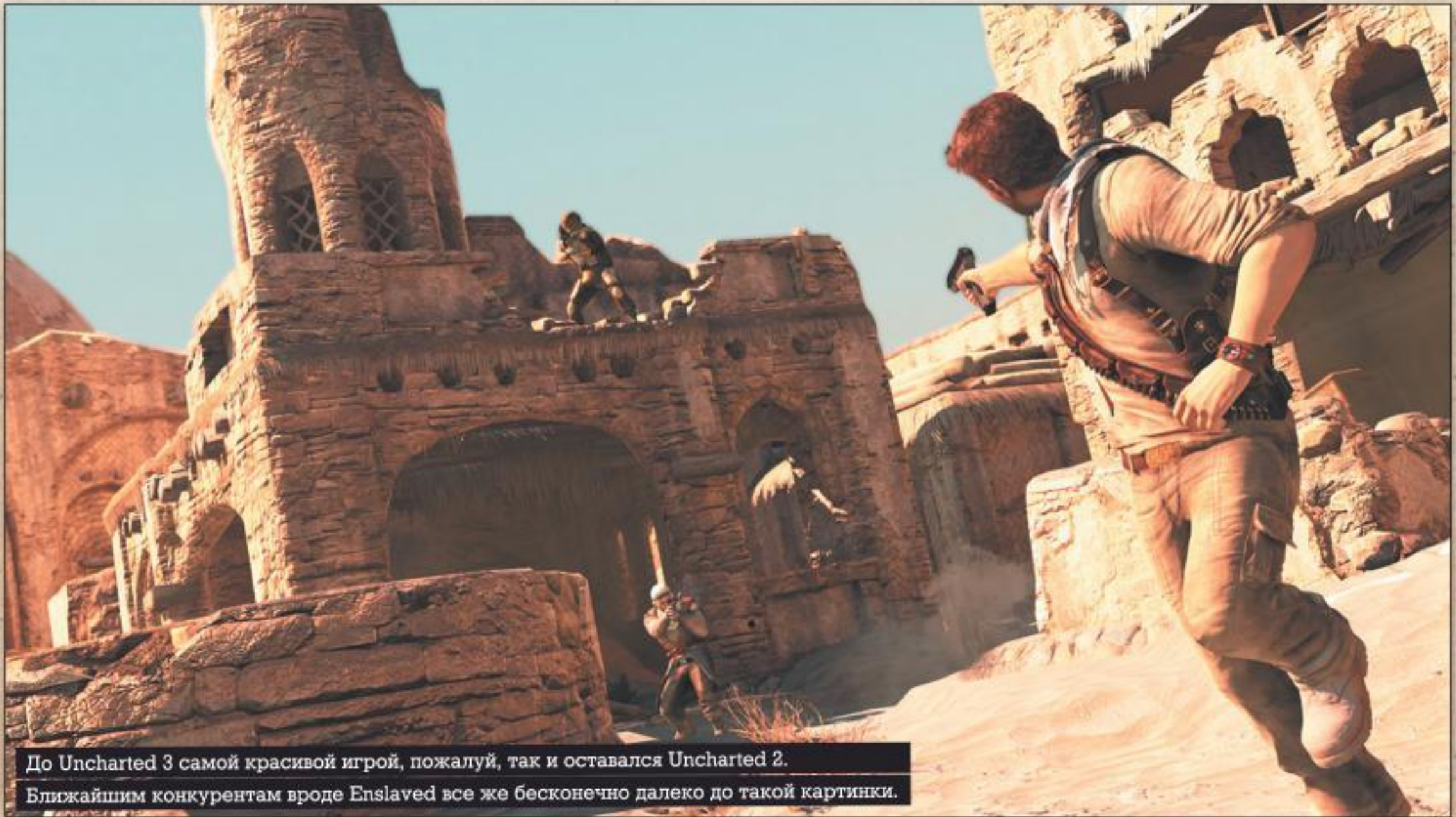
Разумеется, в первую очередь **Uncharted** — это яркая и умная авантюра про дружбу, любовь и старинные сокровища, а уже потом шутер. Третья часть заметно прибавила в драматургии, но это, конечно, не значит, что здесь стало больше статистов или пустой болтовни. Более того, если выписать на бумагу все диалоги и ключевые события **Drake's Deception**, выяснится, что займут они примерно полто-



Стелс в **Drake's Deception** замечательный, но совершенно необязательный.



Сцену с самолетом проспойлерили, кажется, на всех известных кадрах и трейлерах. Чтобы вы не питали лишних иллюзий: длится она минуты полторы.



До Uncharted 3 самой красивой игрой, пожалуй, так и оставался Uncharted 2.

Ближайшим конкурентам вроде Enslaved все же бесконечно далеко до такой картинки.

ры сотни страниц — стандарт для двухчасовой картины: Игра длится в пять-шесть раз дольше, но производит впечатление до одури напичканного событиями фильма. В чем же секрет?

Просто в интерактивном формате авторы теперь научились так работать со сценарием, как не могут позволить себе ни в одном другом виде экранных искусств. Раньше дизайнеры затыкали временные дыры лишней грузной перестрелкой. Классический трехактовый сюжет дополнен такими сценами и постановочными решениями, на которые в кино банально не хватает хронометража. Помните пролог третьей части «Индианы Джонса»? Здесь есть похожий подростковый флэшбек, но он, во-первых, куда больше и детальнее, во-вторых, написан и исполнен так, что никакого экшена не надо.

Но лучше всего у Naughty Dog получаются волнующие зарисовки «я и природа». Попав в пустыню, Дрейк, хромая, сопя и мучаясь от жажды и страшных галлюцинаций, блуждает среди бескрайних песков (панораме которых позавидовал бы сам

Дэвид Лин). Что делать — непонятно, но управление у вас не отбирают: игрок должен *прочувствовать* — каково это, запутываясь в собственных ногах, сутками шагать неведомо куда. Это не говоря уже о том, что от одного только вида залитых лунной синевой дюн забываешь, как дышать.

Отвага и честь

Самое интересное, что даже в те редкие минуты, когда герой не спасается из горящего особняка, не скачет на лошади, не падает с самолета или, скажем, не бежит с тонущего корабля, Uncharted 3 — все равно глубокий, сложный, совершенно особенный экшен. Во-первых, потому что в потоке поверхностных милитаризированных экшенов он, весь такой живой и солнечный, в принципе смотрится на редкость выигранно. Во-вторых, несмотря на укрытия и камеру из-за плеча, он не имеет с механикой подобных игр практически ничего общего. То есть отсидеться за преградами, лениво постреливая вдаль, не получится: враги быстрые и умные, они заходят

с разных сторон, забрасывают гранатами, сжимают вас кольцом и активно идут врукопашную. Нужно бегать и скакать, постоянно менять оружие, забираться на высокие объекты, подкрадываться из-за спины, душить и бить головой о колонны. Наш любимый трюк — выдернуть чеку гранаты, засунуть ее врагу за пазуху и оттолкнуть его мощным пинком. Даже без рушащихся декораций Uncharted умудряется каким-то чудесным образом возвышаться над всеми видеоиграми современности.

Но странно другое. На экране гибнет куча народу, взрывается техника, пылают и рассыпаются постройки, а Drake's Deception, как и Among Thieves, сохраняет светлый, добрый, жизнерадостный настрой. Что и говорить, идеальное приключение.



Не так давно представители Naughty Dog то ли в шутку, то ли всерьез сообщили, что не прочь запустить Дрейка в космос. Тут, конечно, нельзя не провести аналогию с Марио,

который, разобравшись со всеми делами в Грибном королевстве, тоже отправился к далеким планетам. Но есть у этих героев и еще одна общая черта: они — символы эпохи, которые в какой-то мере отдуваются за все видеоигры разом. Эпоха PlayStation 2 ассоциировалась с маньяком-социопатом Кратосом, теперь ему на смену пришел интеллигентный молодой человек, который одинаково ловко прописывает апперкот и переводит с латыни, а в перерывах изучает свой потертый дневник, лениво почесывая пятнадцатидневную щетину. То есть мутации во всех смыслах примечательные, и пытаться вербализировать весь наш радостный трепет по этому поводу — все равно что объяснить слепому, что трава зеленая. Не увидишь сам — не поймешь.

Но если вам нужно простое и емкое объяснение всего масштаба и значимости Uncharted 3, то просмотрите все прочие рецензии в этом номере «Игромании». И знайте — одна песчаная буря из Drake's Deception стоит всех этих игр, вместе взятых. ■

- Реиграбельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
- Легко освоить

Дождались?

Лучшая в мире приключенческая игра, которая каким-то мистическим образом взывает к вашим чувствам и эмоциям точно так же, как и два года назад.

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

Рейтинг

10
«Идеал»

Дофус

Сделано
во Франции
40+ млн
игроков
в мире



Пошаговая стратегия? Онлайн-RPG? Мультсериал?
Дофус. Это надо видеть!

dofus.mail.ru

Издатель
@mail.ru

ankama

На правах рекламы

BATTLEFIELD

Алексей
Макаренков

Жанр

Военный шутер

Издатель

Electronic Arts

Разработчик

DICE

Платформы

PC, Xbox 360, PS3

Сайт игры

battlefield.com

3

СИСТЕМНЫЕ

ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

Core 2 Duo 2,4 ГГц,

2 Гб, 512 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

Core i7, 6 Гб,

видеокарта уровня

GeForce GTX 560

или ATI Radeon 6950



БИТВА КИТА СО СЛОНОМ

Противостояние **Electronic Arts** и **Activision** всегда напоминало битву кита со слоном. Пока **Infinity Ward** и **Treyarch** широкими мазками копировали лучшие голливудские постановки, **DICE** с лобзиком наперевес копались в деталях — до совершенства шлифовали баланс, наращивали разрушаемость, заводили дружбу со специалистами по вооружению. На создание яркой однопользовательской кампании сил не оставалось. Всякий раз получался кособокий и незапоминающийся приделок к многопользовательскому режиму.

Авторы, впрочем, и не скрывали, что даже заигрывания с синглом в **Bad Company 2**, выглядящие вполне серьезно, не более чем легкий флирт. Подопечные **Activision** и **Electronic Arts**, работая над своими милли-



Hey, you'll be back in time for his birthday.

Тот самый танковый раш, впервые продемонстрированный на Е3, на деле оказался не таким затянутым и куда более интересным, чем казалось на выставке.



Русский десант. Красивые виды игра генерирует каждые несколько минут — правда, не всегда есть время ими любоваться.

тари-аттракционами, делали это словно в двух параллельных, не пересекающихся вселенных. Одни раз за разом давали игрокам хлеба и зрелищ, другие — оттачивали технологию до совершенства и, казалось, собирались с духом.

Баш на баш

В этом году все должно было поменяться. В апреле Джон Рикителло, исполнительный директор EA, заявил, что Battlefield собирается показать Call of Duty кузькину мать. Началась настоящая гонка вооружений. DICE буквально завалили игроков роликами, в которых демонстрировались военные хроники какой-то запредельной реалистичности. Заезд «Абрамсов» по пустыне на фоне горящих нефтяных скважин, игра в поддавки с засевшим в здании снайпером, перестрелка на улицах Тегерана.

Больше всего мы опасались, что слова Рикителло при-

дется понимать буквально. Как бы ни были хороши DICE, им не под силу тягаться с Infinity Ward в размахе, в глубине замысла, в умении выделить в каждой сцене главное и заострить на этом главное внимание игрока.

К счастью, оказалось, что Джон лукавил. Говоря о прямой конкуренции, он имел в виду, что Battlefield 3 в однопользовательской кампании будет выступать в той же весовой категории, что и CoD, но выразительные средства Digital Illusions выбрали совсем иные.

Infinity Ward и Treyarch, чтобы привлечь внимание игрока, в свойственной им манере выкручивают градус абсурда на максимум. Чтобы понять нелепость выдуманных ими сюжетов и гротеск большинства игровых сцен, достаточно задать себе всего один вопрос: какова вероятность того, что все это произойдет в реальной жизни. Call of Duty живет по законам дорожного голливудского боевика —

пока на экране постоянно что-то взрывается, падает, ревет и грохочет, у зрителя нет времени задуматься о достоверности происходящего. Появляется же это время лишь с финальными титрами, когда, в общем-то, уже все равно.

Выйду за околицу

DICE пошли по другому пути. В Battlefield 3 сделана ставка на реалистичность. Разработчики словно снимают кино в жанре мокьюментари — события, обыгранные в псевдодокументальной хронике, вроде бы и не случились на самом деле, но поди догадайся.

Если предстоит рейд на танке, нам показывают, как герой лезет на башню и спускается в люк. Во время стрельбы демонстрируют, как один из членов экипажа заряжает орудие. Взлет на истребителе с палубы авианосца начинается с проверки основных систем, когда персонаж надевает шлем: зву-

ки вокруг затухают, а во время воздушного боя нет никакой уверенности, что через секунду под хвост не прилетит вражеская ракета. Даже на среднем уровне сложности убивают здесь быстро и без лишних разговоров. Прыгая через препятствие, герой правдоподобно опирается о него рукой и перебрасывает ноги, падая на живот — страхует себя руками, а двигаясь по-пластунски — осторожно подтягивает за собой оружие.

В самые ответственные моменты герои не разыгрывают драмы, не ведут задушевные беседы и не впадают в пространные рассуждения о важности их миссии для всего человечества. Напротив, оказавшись под огнем, они грубо матерятся, отдают короткие и четкие приказы, а задания объясняют кратко, безо всякой наигранности. Здесь нет по-голливудски вычурных персонажей, строящих из себя суперменов; все окружающие — просто солдаты на войне, и это лишь подчеркивает драматизм ситуации, позволяет полностью погрузиться в действие.

Благодаря этим и еще сотням других мелочей происходящему на экране веришь. Battlefield 3 заставляет почувствовать себя настоящим бойцом на войне, а не участником театрализованного представления по мотивам. При этом DICE нещадно вырезают из репертуара все самое муторное, без чего не обходится ни одно боевое столкновение. В Battlefield 3 не приходится часами ползти на позицию и умирать в чистом поле от единственной снайперской пули. Здесь не надо долго вести огонь из окопа, а разминирование дороги занимает от силы минут пять. Но оставленного в игре с лихвой хватает, чтобы в итоге получилась не просто самая достоверная (за этим стоит обратиться к **Operation Flashpoint**), но еще и самая кинематографичная военная хроника.

При этом разработчики умудряются вместить в нее едва ли не всю стандартную голливудскую программу — заездом на танке и полетом на истребителе дело не ограничивается. За относительно короткую сюжетную кампанию нам дадут пострелять из бомбардировщика по наземным целям, заставят выполнить снайперскую



Напарник продолжает прятаться за давно уничтоженным укрытием. Такие моменты — как ушат холодной воды, моментально перестаешь доверять происходящему.



В Battlefield 3 русских постарались показать, скажем так, адекватно. Но иногда они все равно выглядят как странноватые недалекие парни, способные в одиночку уничтожить целый город.



SGT. HENRY BLACKBURN - 1ST RECON MARINES
NOVEMBER 8, 0830 ZULU TIME
ARAZ VALLEY, IRAN

Okay, Kaffarov's compound is on the other side of this valley.

Ни одной игры, способной тягаться с BF3 по уровню графики, сейчас просто не существует. И, есть подозрение, еще полгода-год не появится.

миссию, инсценируют для нас легкий, но увлекательный стелс, организуют десяток рукопашных и попросят прикрыть безоружного напарника, волокущего на плечах языка.

Я сказал: «Горбатый!»

Все игровые эпизоды связаны сквозным сюжетом. Главный герой — сержант морской пехоты Генри Блэкберн — на допросе (ухмылка в адрес **Black Ops**) вспоминает недавние события. Основное место действия — Ближний Восток, но в какой-то момент нас попросят пробежаться по улицам Парижа и Нью-Йорка. Никаких неожиданных поворотов и нестандартных ходов здесь нет. Сюжет лишь оправдывает последовательность миссий, но вряд ли найдется много людей, которые назовут его интригующим или хотя бы увлекательным. Мы, если честно, не сильно бы расстроились, не будь сюжета вовсе, — в рамках игровой концепции череда несвязанных заданий в разных частях света, с разной целью и разными героями смотрелась бы вполне уместно.

Сюжет же иногда играет с Battlefield 3 злую шутку. Стремясь нагнать саспенса, DICE местами перегибают палку и сваливаются в откровенную голливудщину. Когда на сцене появляется русский Дмитрий «Дима» Маяковский, рассуждающий о морали с характерным

иммигрантским акцентом (в локализованной версии акцент и откровенно кривые реплики, слава богу, исправили), документальность игры начинает трещать по швам, а во время финальной схватки на Таймсквер и вовсе расплзается на части. К счастью, случается такое всего два-три раза за всю кампанию.

В остальное время впечатление портят лишь мелкие огрехи и недочеты. Например, разработчики задолго до релиза говорили, что в сингл-миссиях разрушаемость сильно ограничат. Но тогда никто и предположить не мог, что в Battlefield 3 не будет ни одного задания, в котором требовалось бы разрушить здание. Да что там здание — здесь вполне можно играть, не разрушая вообще ничего, по сценарию это совершенно не требуется. Если же таки заняться уничтожением всего и вся, то неожиданно выясняются интересные вещи. Одни и те же объекты на одних миссиях запросто взрываются и разлетаются на куски, на других же — в них можно разрядить весь боезапас, но ничего не добиться.

Судя по сему, DICE оставили разрушаемость в рамках узкого пространственного коридора, в котором, по их мнению, должен оставаться игрок. В этом коридоре бензобаки машин детонируют, фары бьются, в заборах образуются реалистичные отверстия, доски разле-

таются на мелкие щепки, а врагов можно не выкуривать из-за стен, а взрывать гранатами вместе с кирпичной кладкой. Но стоит сделать шаг влево или вправо — и игра по уровню интерактивности откатывается лет на пять назад. Признаться, мы уже и не вспомним, когда в последний раз видели шутер, в котором у машин не бьются стекла, лампочки нельзя погасить выстрелом, а легкая гипскартонная перегородка выдерживает прямое попадание из РПГ. На фоне графики, которая при максимальных настройках на голову опережает все, что демонстрировали до этого момента остальные игры, такие вещи вызывают самую настоящую оторопь.

Помимо этого оказалось, что DICE совершенно не умеют работать с чекпойнтами. Контрольные точки расставлены редко и зачастую совершенно неуместно. Казалось бы, мелочь. Но необходимость перепроходить на высоком уровне сложности десятиминутный эпизод по пятнадцать-двадцать раз в какой-то момент начинает бесить. Ведь внутри каждого такого эпизода немало точек, где следовало бы поставить автосохранение.

Наконец, в Battlefield 3 есть миссии, на которых скрипты замаскированы настолько неумело, что остается только диву даваться. Умные, грамотно действующие противники в ка-

кой-то момент могут вообще вас не замечать, потому что по сценарию вы должны были находиться с другой стороны. Или целый отряд, вместо того чтобы укрыться или хотя бы залечь, будет стоять и ждать под перекрестным вражеским огнем, когда вы подойдете поближе и активируете тем самым триггер. Не беремся описать на бумаге, что должно быть в головах у тех, кто оставил подобные недочеты в игре, главная особенность которой — достоверность.



Но всех помарок и нелепостей оказывается недостаточно, чтобы пошатнуть геймплей. Девяносто процентов времени кампания Battlefield 3 — это увлекательная и предельно реалистичная хроника, участником которой стали мы с вами. Не боевик, а именно документальный фильм о войне. И правильных ответов на извечный вопрос игроков, что лучше, новый Call of Duty или Battlefield 3, по-прежнему два. Такой — Modern Warfare 3 лучше. И вот такой — Battlefield 3 лучше. Потому что противостояние этих двух милитаршутеров до сих пор сродни битве кита со слоном. Вроде бы оба здоровенные, но один в воде, а второй на суше. Один про Голливуд, а другой про настоящую войну. ■

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

ДОЖДАЛИСЬ?

Для фанатов BF — лучший милитари-шутер современности. Для фанатов CoD — второй по значимости милитари-шутер современности. Для всех остальных — просто один из двух лучших милитари-шутеров.

ГЕЙМПЛЕЙ

X X X X X X X X X X

8

ГРАФИКА

X X X X X X X X X X

10

ЗВУК И МУЗЫКА

X X X X X X X X X X

9

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

X X X X X X X X X X

9

РЕЙТИНГ

8.5

ОТЛИЧНО

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 <<



BATTLEFIELD 3

МУЛЬТИПЛЕЕР

HAPPINESS IS A WARM GUN — YES IT IS

Если в однопользовательской кампании DICE, кто бы что ни говорил, практически не пересекаются с Call of Duty, то в мультиплеере, где конкуренция между двумя сериями всегда была минимальна, неожиданно случился конфликт.

Основой многопользовательского режима Battlefield всегда были большие карты, перестрелки на дальних и средних дистанциях, умение играть в отрядах, управление различной сухопутной и воздушной техникой. Здесь можно было несколько минут бежать куда-то вместе с соратниками, потом за полминуты расстрелять врага с возвышенности и отправиться в длинный путь к следующей точке. Стычки же накоротке чаще всего выходили бестолковыми и сумбурными. Оружие было сделано так, что не позволяло четко чувствовать попадание по цели, механика передвижения не давала выписывать рядом с врагом пируэты. Складывалось впечатление, что разработчики и сами толком не знают, как заставить игроков сражаться вблизи, — они то давали, то отбирали возможность стрелять в прыжке, потом блокировали способность лежать.

Живчик и увалень

Мультиплеер CoD, напротив, всегда был более динамичным, тактика доминировала над стратегией, а многие схватки решались именно на ближней дистанции. Проще и интересней было подобраться к противнику и всадить ему очередь в упор, чем выцеливать с сотни метров.

Игровое пространство в CoD было построено соответственно. Там, где в BF широченные просторы, здесь — узкие проходы, ящики, окопы, строения, а то и вовсе битвы внутри зданий. Даже снайперские перестрелки затевались с расстояния в сто-двести метров, но никак не за триста-пятьсот.

В Battlefield 3 DICE решили поймать сразу двух зайцев. Сохранив масштабы карт и стратегическую составляющую, они добавили на каждый уровень множество участков, где с противником приходится сталкиваться нос к носу. Это и нагромождения контейнеров, и дома, и просто скалы с узкими расщелинами. Самое же



Благодаря почти полной разрушаемости в игре порой случаются такие вот забавные казусы. Пальма упала на «Абрамс» и катается вместе с ним. Когда танк замирает, заметить его со стороны крайне сложно — листва маскирует.



Даже на самые маленькие уровни DICE помещает технику. На узких улочках она особенно уязвима.

главное, что разработчики подправили механику стрельбы и управление. Теперь вести огонь на близкой дистанции удобно и приятно, причем не всегда для этого нужно падать на землю. Легко и элегантно авторы намекают — смотрите, мы сохранили былой масштаб BF, но теперь у нас можно играть так же, как в CoD.

Старый конь борозды не испортит

Во всем остальном перед нами — старый добрый Battlefield 2, пересобранный по современным стандартам. Дополнительные режимы, система апгрейдов и прокачки каждого класса в отдельности перекочевали прямиком из Bad Company. Управление техникой немного усложнили и сделали реалистичней. Добавили массу мелких деталей и нововведений, но общее настроение, дух игры — остались прежними.

Отдельной строкой идет вопрос с разрушаемостью. В мультиплеере разнести действитель-

но можно почти все — от маленького забора до огромного здания. Разве что скалы дробить не разрешают, да ключевые объекты остаются неизменными. Но важно, на наш взгляд, другое. В Battlefield 2 разрушаемости практически не было (возможность взорвать забор в строго определенном месте — не в счет). В Bad Company 2 можно было взорвать практически все, вот только далеко не всегда была такая необходимость. Да, чтобы выкурить врага из здания, зачастую приходилось сровнять его с землей. Но и только. В Battlefield 3 появилась стратегическая разрушаемость. Поясним, что это значит, на простом примере.

В BF2 вы точно знали, где расположена дырка в заборе (стене/трубе/чем-то еще), и бежали к ней. Враг тоже знал, где находится дырка, и поджидал вас с другой стороны — место схватки было predetermined. В Bad Company 2 препятствие можно было разрушить и про-

лезть в неожиданном для врага месте. Вот только самих преград, которые бы давали вам преимущество в атаке, было немного. В BF3 уровни устроены так, что вас буквально вынуждают постоянно что-то разрушать, а защищающуюся сторону менять тактику в зависимости от того, где и что вы взорвали в этот раз. Это абсолютно новое ощущение, которого до этого не было ни в одном другом сетевом шутере. Маленький, локальный прорыв, веха в развитии жанра, если хотите. За этот новый способ взаимодействия с пространством, который сложно описать словами, но легко почувствовать, оказавшись в игре, разработчикам хочется аплодировать.

Поломалось

Тем не менее, многопользовательский BF3 — это эволюция, а не революция. Мы насколько не сомневаемся, что игра пришла всерьез и надолго, как минимум до выхода

Battlefield 4, но на старте судьба ее была не из легких. За столько лет DICE так и не научились к релизу оттачивать свои игры до блеска. Выход каждого нового проекта оборачивается затяжным платным бета-тестом. BF3 не исключение. Многочисленные вылеты, сбои подключения, лаги, зависания, ошибки — это лишь маленький перечень того, с чем столкнулись игроки.

Уже через неделю часть проблем была решена, но мы почти уверены, что и через месяц багов будет достаточно. Зная DICE, можно предположить, что окончательно они отполируют игру лишь ко второму-третьему большому патчу. А пока — как повезет. Некоторые с самого старта играют без проблем, а некоторые извергают проклятья на форумах.

Астролог, кинолог, бэтллог

Battlelog, которого все так боялись, оказался очень удобной штукой. При желании здесь можно собрать подробнейшую статистику о сыгранных матчах, посмотреть эффективность игры, сравнить ее с тем, как играли другие участники. Для игрока-одиночки в этом, возможно, не так уж много пользы. А вот для участников кланов Battlelog незаменим. Здесь всегда можно посмотреть, кто из коллег, на какой карте и насколько эффективно сражался в последнее время. Сколько времени он провел в игре и вообще — стоит ли держать его в клане дальше или проще найти товарища порасторопней.

Единственное неудобство — Battlelog работает в браузере, через него же запускается однопользовательская кампания, а значит, для игры вам обязательно нужно подключаться к интернету. С другой стороны, во время загрузки уровня можно спокойно читать новости или изучать статистику.

■■■■

Дело за малым — дождаться, когда DICE починят все, что в игре не работает, и избавятся от кучи багов. После этого можно будет расслабиться и спокойно играть в один из лучших милитари-мультиплееров. В принципе, никто не мешает делать это прямо сейчас, но нет никакой гарантии, что вы не присоединитесь к армии недовольных игроков, до сих пор терзающих официальный форум игры. ■

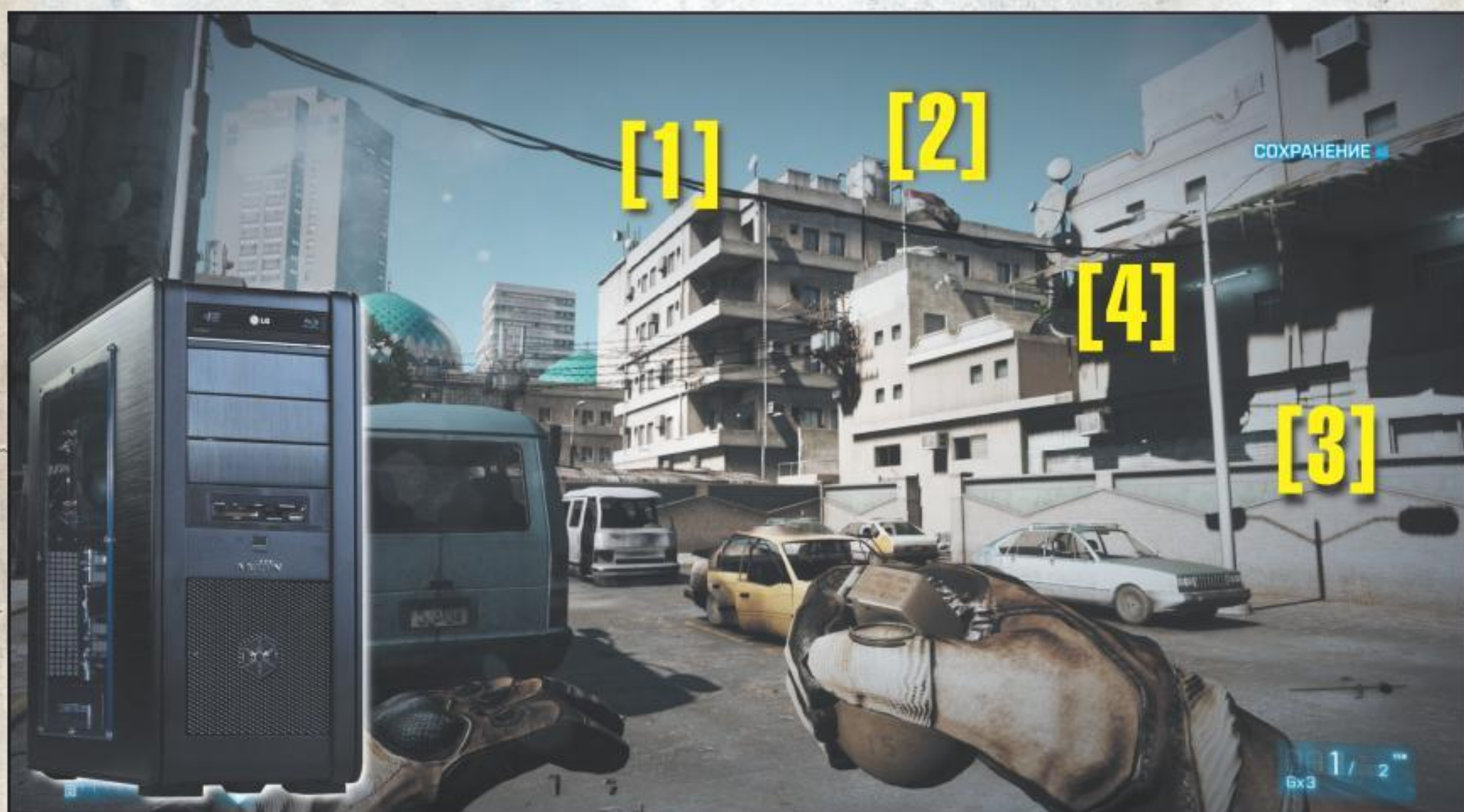


Потратив порядочно времени, можно полностью расчистить пространство вокруг флага. Никто не сможет подойти на расстояние захвата незамеченным.



Блэк, быстрее, мать твою.

Bx3 1 / 2



СОХРАНИТЬ

Bx3 1 / 2

На **GeForce 8800 GT** максимум, чего нам удалось добиться от Battlefield 3, — стабильная работа на низких настройках. Разница в графике по сравнению с эталонной системой видна невооруженным глазом. Во-первых, сильно отличается детализация окружения. Взгляните на дома (1), они лишились практически всех балконов и кондиционеров. Печально выглядит и развевающийся на ветру флаг (2), больше похожий на поломанный лист фанеры. Досталось и теням. На GeForce 8800 GT они разваливаются на набор пикселей (3). Про динамическое освещение на слабых картах лучше вообще не вспоминать. С увеличением расстояния свет от лампочек практически не изменяется (4).

BATTLEFIELD 3 VS. ВИДЕОКАРТЫ

В начале этого года мы в «Железном цехе» жаловались, что нечем загружать новые поколения видеокарт. Если пять лет назад разработчики игр любили похвастаться количеством полигонов в кадре и обещали научиться выращивать траву в реальном времени, то год назад все пришли к какому-то общему стандарту гра-

фики. В итоге даже новые игры без тормозов шли на системах начального уровня, и покупать дорогие платы не было смысла.

Объяснений этому множество. Кто-то считает, что во всем виновато стремительно устаревающее консольное железо, под которое делается львиная доля игр. Кому-то ближе версия о том, что разработчики не хотят

вкладывать деньги в новые движки и работу моделлеров и программистов. Еще одна версия — компании поняли, что дело не в графике, лучше сосредоточиться не на красивой картинке, а на выверенном геймплее.

Жаловались на графику не только многие игроки, но и производители видеокарт, которые в этом году собрались с духом и

заставили разработчиков подтянуть качество картинки.

Первым серьезным испытанием для компьютеров стала **Rage**, разработанная на движке **id Tech 5 Engine**. Повсеместное использование текстур высокого разрешения и эффектов DirectX 11 неприятно сказалось на производительности и должно было подтолкнуть пользова-

[2]

[3]

[1]

На той стороне пулемет. Обходите с фланга по стоку!

[2]

ОХРАНЕНИЕ

[3]

[1]

С **GeForce GTX 560 Ti** игра стабильно пошла на высоких настройках. К чести разработчиков, надо сказать, что тут разницы по сравнению с возможностями топовой GeForce GTX 580 практически нет. Отличия в основном касаются работы со светом, тенью и текстурами. На скриншоте хорошо видно, что на настройках «Ультра» теней заметно больше, да и детализация у них выше (1). Плюс видна работа со светом. Появляются новые источники (2), сглаживаются границы освещенности. Ну и, конечно, самое главное — мощности GeForce GTX 580 хватает на включение сглаживания, которое убирает характерную лесенку по краям объектов (3).

телей к покупке более мощных видеокарт. Увы, не сложилось.

Дальше на компьютеры пришел **Batman Arkham City**. На PC игра прибавила в количестве полигонов, обзавелась достоверной физической моделью и многими, отсутствующими на консолях эффектами. Ну а теперь на нашем тестовом стенде обосновался **Battlefield 3** с высочайшей детализацией объектов, поддержкой физики и динамических источников света.

Делать апгрейд ради Rage — занятие странное, Arkham City в

общем-то и на средних системах неплохо идет, а вот **Battlefield 3** — именно та игра, ради которой действительно стоит проапгрейтить компьютер. Чтобы показать, за что вы отдадите свои кровные, мы собрали три разные по мощности системы и сравнили их возможности.

В качестве эталонного компьютера на тестовый стенд попал **Meijin Core i7-980X** (подробный обзор которого читайте в следующем номере) с установленным шестиядерным процессором, 6 Гб оперативной памяти DDR3-1333

МГц и топовой видеокартой **MSI N580GTX Twin Frozr II/OC**, разогнанной с 778 до 800 МГц.

Альтернативой для него стал наш тестовый стенд с похожей конфигурацией, но более простыми видеокартами. Для начала выудили из запасов популярную в бюджетных компьютерах **GeForce 8800 GT**. А затем поставили рекомендуемую для **Battlefield 3** плату **GeForce GTX 560 Ti**.

Метод тестирования выбрали простой. Установили **FRAPS**, добились от каждой видеокарты стабильных 40 fps и сняли скриншоты

на получившихся настройках. Результаты смотрите на картинках.

Отдельно стоит рассказать про **Battlefield 3** в 3D Stereo. Чтобы посмотреть на игру в объеме, мы специально съездили в NVIDIA и оценили ранний билд на 3D Vision 2. Выглядит впечатляюще: в игре практически нет фальшивых «текстурных» объектов, которые вылезают на передний план. Правда, чтобы увидеть всю эту красоту, понадобится мощный компьютер вроде нашего эталонного Meijin Core i7-980, так как нагрузка у стереорежима нешуточная.



ЖАНР
ГОНКИ

ИЗДАТЕЛЬ

ELECTRONIC ARTS

РАЗРАБОТЧИК

EA BLACK BOX

ПЛАТФОРМЫ

PC, XBOX 360, PS3

САЙТ ИГРЫ

NEEDFORSPEED.COM/THERUN

ИГОРЬ АСАНОВ

КАК АДВОКАТ, СОВЕТУЮ ГНАТЬ ВОВСЮ

По пыльной автостраде номер пятнадцать, ведущей из Барстоу в Лас-Вегас, несется красный «Шевроле-Камаро» 1970 года, наглый символ американского превосходства — громкий, как отрывка после «Будвайзера», прожорливый, как загибающаяся экономика Штатов, и, бесхитростный, как Джордж Буш-младший.

В салоне хрипит On the Road Again блюз-рок-группы Canned Heat, за рулем — бритый под машинку тип с расщепленной бровью. Его зовут Джек, и у него большие проблемы с законом: на хвосте висят все копы Невады; кроме того, он задолжал кучу денег кому-то в Сан-Франциско. Единственный шанс хоть на время высунуть голову из всего этого мракобесия — доехать в Нью-Йорк раньше остальных двухсот участников безумной гонки на три тысячи миль. Приз — 25 миллионов долларов, еще там будет Кристина Хендрикс (рыжая с большой грудью из сериала «Безумцы»).

ЧТО МЫ ДЕЛАЕМ В ЭТОЙ ПУСТЫНЕ?

Несмотря на то, что в мягком и просторном «Камаро» гораздо удобнее зачинать детей, нежели выигрывать марафоны, дела пока идут хорошо: в Вегас Джек приехал уже стопятидесятым. Самой сложной была гонка сквозь песчаную бурю — мало того, что из-за стены песка перед глазами не видно даже фар встречного дальнбойщика, так еще и соперник на «Порше» разбил «Шеви» заднее стекло и помял бампер.

Впрочем, в Вегасе можно будет взять новую, более юркую машину («Камаро» полностью бесполезен на горных дорогах национального парка), они в **Need for Speed: The Run** ждут своего нового владельца на попутных бензозаправках. Заправлять машины бензином, как в первых Test Drive начала девяностых, уже не нужно — вместо этого Джека ждет другая неожиданность. Копы берут его машину в «коробочку», свирепый полицейский орет на ухо и бьет героя

мордой о капот. В любом другом Need for Speed такая заставка означала бы проигрыш гонки, но в The Run это всего лишь смена обстановки: выстукивая на кнопках быстрый QTE в духе **Heavy Rain**, мы заставляем Джека сперва больно ударить копа локтем, а секунду спустя уже бежать от толпы преследующих полицейских дворами, захлопнуть дверь прямо перед носом патрульной собаки, выскочить на дорогу и чудом увернуться от проезжающего грузовика.

Устроив на улице переполох, Джек незаметно подкрадывается к стоящему на обочине «Астон-Мартину», запрыгивает внутрь и продолжает свою бесконечную гонку на Восток.

Выбирать в режиме кампании теперь можно лишь машину — порядок и тип гонок продиктован сюжетом. Правда, ощущения бесшовности все равно не возникает. По сути, гонка на три тысячи миль — это лишь набор привычных коротких заездов от точки до точки с конкретной задачей в



НА СКРИНШОТАХ ИГРА ВЫГЛЯДИТ ОЧЕНЬ ЭФФЕКТНО, НО ВЖИВУЮ ПРОИГРЫВАЕТ ТОМУ ЖЕ HOT PURSUIT.



ПО АТМОСФЕРЕ ИГРА ЧЕМ-ТО НАПОМИНАЕТ СТАРЫЕ OUTRUN И TEST DRIVE: ПРОСТАЯ ФИЗИКА И РОК-Н-РОЛ. НЕ ХВАТАЕТ ТОЛЬКО ВИДА ИЗ КАБИНЫ.



ТЕПЕРЬ В NFS МОЖНО СОРВАТЬСЯ С ОБРЫВА И УЛЕТЕТЬ В МОРЕ — ВПЕРВЫЕ В ИСТОРИИ СЕРИИ.

каждом: обогнать восемь соперников (не вышло — потом уже не отыграешь; придется переигрывать кусочек заново), оторваться от полиции, разделаться один на один с особо важным гонщиком и т.д.

Самое важное нововведение гоночной части The Run заключается в том, что теперь во время некоторых заездов происходят какие-то скриптовые события: на трассу сходит снежная лавина, падают куски скалы или выезжают поезда метро. До масштаба **Split-Second** или **MotorStorm: Apocalypse** тут все еще очень далеко, но мы бы на месте **EA Black Box** не стеснялись и урезали чисто гоночную часть игры до минимума ради постановочных погонь, взрывов и Кристины Хендрикс. Тем более что сами гонки в игре вышли слабее всего.

ОСТАНОВИМСЯ — СОЖРУТ

Получив сюжет, постановку и атмосферу настоящего автомобильного приключения, **Need for Speed: The Run**, к сожалению, лишился кое-чего поважнее — в нем стало далеко не так интересно ездить. Все машины (автопарк почти целиком утащен из прошлых частей) ведут себя абсолютно одинаково, их реакции тупы и тяжелы, они крайне неохотно тормозят, дрифтуют без особого удовольствия и вдобавок порой непредсказуемо ведут себя в поворотах. Никогда не поймешь, как



ДЕКОРАЦИИ МЕЛКАЮТ ЗА ОКНОМ ТАК ЧАСТО, ЧТО ПРОСТО НЕ УСПЕВАЮТ НАДОЕСТЬ.

поведет себя машина в очередном вираже — проедет по прямой и сорвется в пропасть, пробив ограждение (частичная разрушаемость декораций — заслуга движка **Battlefield 3**), или закрутится волчком. Для простой в целом гонки, рассчитанной на то, чтобы получать удовольствие от приключения, а не выверять траекторию прохождения поворота, — это, мягко говоря, странно.

Помогает бороться с этим только отмотка времени назад: вся трасса разбита на невидимые чекпойнты, к которым вернут вашу машину, если что-то пошло не так или вы упустили победу за метр до финиша и хотите переиграть последний от-

резок. А учитывая, что во всех гонках задача одна — победить (взяли серебро — уже поражение и рестарт), делать это приходится ох как часто.

Отмотка времени нужна не только из-за непредсказуемой физики — в новой игре значительно увеличился масштаб карт и пропали раздражающие невидимые барьеры вокруг. Если в том же **Hot Pursuit** было просто физически невозможно заехать туда, куда не следует (барьеры подправляли траекторию машины, даже если совсем не тормозить), то сейчас случайно улететь в кусты и проиграть из-за этого гонку стало проще простого. Правда, из-за возросшего масштаба

заметно упала детализация, особенно почему-то это коснулось версии для Xbox 360.

■■■■

Именно масштаб (а не сюжетная кампания с редкими экшен-сценами или привычный уже мультиплеер с **Autolog**) заставляет играть в **The Run** до конца. Такого разнообразия городов, ландшафтов, дорог и погодных условий не было ни в одной гонке последних лет. Районы Сан-Франциско, Детройта, Чикаго, Вегаса и Нью-Йорка здесь смоделированы лишь для того, чтобы провести в каждом из них максимум по пятнадцать минут и уехать дальше за горизонт — к новым открытиям. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
 КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
 ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
 ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

ИНТЕРЕСНАЯ ПОПЫТКА ПРЕВРАТИТЬ NEED FOR SPEED В ПОСТАНОВОЧНУЮ ГОНКУ СО ВЗРЫВАМИ И СЮЖЕТОМ. ТОЛЬКО ВОТ ВЗРЫВЫ И СЮЖЕТ В НАЛИЧИИ, А ГОНКА — КУДА-ТО ИСЧЕЗЛА.

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

РЕЙТИНГ
7,5
 «ХОРОШО»



Артём Колодятов

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

По волне моей памяти

Жанр
Экшен
Издатель
Ubisoft Entertainment
Разработчик
Ubisoft
Мультиплатформенный
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
assassinscreed.ubi.com/revelations

СИСТЕМНЫЕ
ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
Core 2 Duo 1,8 ТГц,
5 Гб, 256 Мб видео
Желательно:
Core 2 Duo 2,6 ТГц,
2 Гб, 1 Гб видео

Этот год оказался богат на грандиозные игровые финалы. **Gears of War 3**, **Killzone 3**, **Resistance 3** — в каждой из этих больших серий под конец 2011-го была поставлена жирная точка, в титрах звучала пафосная музыка, а мировая пресса почти единогласно поставила им высокие оценки. В этом плане **Assassin's Creed: Revelations** встает в ряд «финальных эпиков» как влитой — пусть это точно не последняя игра про многовековое противостояние тамплиеров и ассасинов, но после нее мы уже, скорее всего, не увидим ни Эцио

Аудиторе, ни его средневекового предка Альтаира.

Наверное, именно поэтому от **Revelations** невольно ждешь чего-то взрывного, а главное — титульных откровений. Совершенно сви́нский (в лучшем смысле этого слова) клиффхэнгер в конце **Assassin's Creed: Brotherhood** не оставлял сомнений, что следующая глава походов Дезмонда по волнам генетической памяти будет чем-то из ряда вон, что потихоньку протухающую игровую механику ждут долгожданные кардинальные изменения.

Вот только в Ubisoft не слышали поговорки «назвался груздем — полезай в кузов». В этом даже есть какая-то ирония: в игре со звучным подзаголовком **Revelations** все «откровения» ограничиваются очередным набором новых гаджетов, мини-игр и бесконечных миссий «догони и убей».

Всех их вместе соберем

После неосторожного обращения с инопланетными технологиями Дезмонд Майлс, в прошлом бармен, а ныне профессиональный убийца, впадает в ко-

му. Его поврежденное сознание перемещается в «Анимус», где ему предстоит по крупицам собрать собственные воспоминания, а заодно раз и навсегда разграничить генетическую память, оставшуюся от легендарных предков — Альтаира и Эцио. Реабилитация проводится посредством давно знакомых процедур.

Главной из сюжетных линий вновь становится история Эцио Аудиторе да Фиренце. Постаревший аристократ-убийца отправляется в Константинополь, чтобы разыскать утерянное наследие Альтаира, способное переломить ход войны с тамплиера-



Юсуф Тазим, колоритнейший ментор ассасинов в Константинополе, станет проводником Эцио на улицах Константинополя.



Расставлять ловушки в Revelations хоть и интересно, но совершенно не обязательно. Гораздо легче этих двоих можно было бы устранить с помощью старых добрых скрытых клинков.

ми. В геймплейных терминах это означает, что нам снова нужно собрать энное количество артефактов, чтобы победить мировое зло. Если помните, рыскать по подземельям в поисках редких сокровищ приходилось и в **Assassin's Creed 2**, и в **Brotherhood**. Но там эта прикладная спелеология была на правах необязательного квеста: в награду игрок получал комплект отличной брони, которая чуть облегчала прохождение, но не влияла на основной квест. В Revelations же кладоискательство вдруг становится главной задачей бородатого героя.

На крючке

Надо отметить, что переезд Эцио в новый город — едва ли не самое лучшее нововведение в игре. Красочные закатные виды Константинополя впечатляют гораздо больше, нежели окрестности Рима и Флоренции, вместе взятые. Дизайнерам удалось воссоздать уникальную атмосферу города-перекрестка, где сосуществуют черты европейского Возрождения и византийской культуры.

Но самое приятное в Константинополе — то, что по нему гораздо легче и приятнее передвигаться даже такому престарелому паркурщику, как Эцио. Между городскими крышами протянуты специальные тросы, с помощью которых можно перемещаться между кварталами Константинополя намного быстрее. В этом сильно помогает новая «игрушка» в арсенале Эцио — гибридный знакомый скрытый клинок и крюк. Также это приспособление позволяет ассасину вдвое быстрее подниматься по стенам зданий и лихо перемахивать через лезущих под ноги прохожих и стражников.

Еще одно расширение арсенала почти превращает Эцио в профессионального террориста. В Revelations добавлена новая система изготовления бомб на все случаи ассасинской жизни. Из подручных ингредиентов, разбросанных по миру игры, можно собрать множество видов взрывчатки. Например, гранату, разбрасывающую по округе множество фальшивых монет, за которые начинают драться прохожие, — отличный способ спровоцировать кучу-малу и отвлечь стражу. В горячке боя при-

годится бомба, забрызгивающая окружающих овечьей кровью, — деморализованные противники становятся легкой добычей. Фактически большинство игровых задач в Revelations можно решить подходящей бомбой — убить, оглушить, замедлить, отвлечь и так далее. Жаль, жесткие ограничения на количество и виды гранат, которые одновременно носит с собой Эцио, не дают устроить в Константинополе маленький джихад.

Так как Константинополь — зона интересов как тамплиеров, так и ассасинов, вам придется участвовать в войне за город. К знакомой по Brotherhood процедуре свержения местной тамплиерской власти — показательному сожжению башни, контролирующей определенный район, — добавилась необходимость защищаться от ответных атак. Во время этих оборонительных эпизодов Revelations ненадолго превращается в простенькую Tower Defense: мы размещаем на крышах стрелков, ставим баррикады на улицах и пытаемся истребить волны туповатых тамплиеров, пока те не добрались до входа в наше логово.

Воз и маленькая тележка

Вот только ото всех этих замечательных нововведений Assassin's Creed с диким треском разошлась по швам. Как это ни парадоксально, но совершенно искреннее желание Ubisoft обогатить игровую механику лишней раз продемонстрировало, в какой тупик попала серия. Revelations — это безбожно перегруженная игра.

Мешок геймплейных возможностей пух в геометрической прогрессии начиная со второй части: постепенно добавилось огромное количество хитрых гаджетов, незамысловатый экономический менеджер, опциональная охота за сокровищами, возможность рассылать братьев-ассасинов с заданиями по всему свету и так далее. В Revelations всего этого стало больше, вот только обилие игровых возможностей повисло на ACR мертвым грузом.

Проблема в том, что в нынешнем виде Assassin's Creed напоминает скорее безлюдный луна-парк: аттракционов множество, но одному садиться в ржавое колесо обозрения как-то не хочется. Вспомните, напри-



Новый Assassin's Creed — новые зрелищные фаталити. В этот раз почему-то на редкость brutальные.



Давненько мы не давали жару рыцарям-тамплиерам. Да и по стильному костюму Альтаира успели соскучиться.



Гуманность в мире Assassin's Creed — вещь относительная. Например, сейчас Эцио всего лишь оглушил группу стражников — это гуманно. Но вот то, что после этого он их хладнокровно прирежет... не очень.



Если вы считали скрытый клинок оружием профессионального убийцы, то удивитесь, какие зверства можно сделать при помощи большого острого крюка.

мер, *Half-Life 2*, где ни одна геймплейная возможность не пропала даром, где каждый винтик служил для создания целостного и разнообразного игрового опыта. Revelations же можно пройти, махнув рукой почти на все, о чем так громко кричали пресс-релизы. Бонусы от новой брони, прокачанных ассасинов, стабильного денежного дохода, крафта гранат и контроля территории — откровенно говоря, пустяковые, а низкая сложность позволяет дойти до финиша с одним лишь неизменным скрытым клинком в руке. Да и все эти притянутые за уши мини-игры до ужаса просты, примитивны и неинтересны.

Самое обидное, что остро не хватает изменений в основных заданиях. Почему-то в который раз большая часть сюжетных миссий состоит из занятий, от которых за годы уже начало подташнивать: акробатические номера, выслеживание и убийство жертвы, побег/погоня/пробежка по крышам города и тому подобное. Обескураживает, что Ubisoft наивно полагают, будто после всех трех предыдущих частей ровно такие же эпизоды в Revelations еще кому-то интересны. Светлые моменты, правда, встречаются — взять хотя бы миссию, в которой Эцио переодевается в одного из уличных бардов, которые так докучали ему в Риме и Флоренции. Но, увы, на одно яркое задание здесь приходится десяток откровенно посредственных.

Назад в будущее

Но, наверное, самое подлое, что есть в Revelations, — это сюжет. Потому что, при всех недостатках Revelations, она абсолютно обязательна к ознакомлению для всех, кто интересуется вселенной Assassin's Creed. На очевидные дыры в геймплее можно и нужно закрыть глаза хотя бы ради того, чтобы добавить к своему представлению о мире игры множество новых интересных деталей.

Строго говоря, линия Эцио Аудиторе выдвинута на первый план совершенно незаслуженно — его приключения в Константинополе по интересности и накалу уступают эпизодам с участием Альтаира и Дезмонда. Миссии первого представляют собой флэшбеки к ранее неизвестным эпизодам самой первой части. Это эдакий запоздалый эпилог к Assassin's Creed, в котором мы узнаем о дальнейшей судьбе Альтаира, его семьи и злосчастного Яблока Эдема. Что не может не радовать: личность убийцы в белой хламиде давно нуждалась в более тщательной проработке.

Линия Дезмонда радует ничуть не меньше. Здесь мы наконец-то лицом к лицу встретимся с Объектом 16, который давно помогал нам подсказками и чье сознание замуровано в «Анимусе» вместе с Дезмондом. Здесь же нам наконец-то расскажут о прошлом самого Дезмонда и более подробно раскроют харак-



Надо полагать, Эцио смотрит на каждую вышку как собака на пожарный гидрант.

тер героя. Признаться, давно пора, а то банальное ампула болванчика-избранного уже успело надоеть.

Сам процесс восстановления памяти получился очень неплохим. Во время сеансов «терапии» Revelations превращается в занятный пазл-платформер от первого лица, в котором нам нужно провести Дезмонда по виртуальному пространству «Анимуса», минуя ловушки защитной системы и буквально выстилая под ногами героя дорогу из чистых информационных блоков. Жаль, что для того, чтобы получить доступ к очередному эпизоду памяти Дезмонда, нужно собирать за Эцио хитро спрятанные бонусы по всему Константинополю.



Если помните, Ubisoft официально заявили, что планируют выпускать по одной части Assassin's Creed в год. И пока они успешно держат слово — но какой ценой? Revelations почти целиком состоит из самоповторов и заметно хромает в смысле геймплея; не лучше ли сбавить производственные обороты и порадовать игроков чем-то свежим и интересным? Жаль, что история Эцио Аудиторе да Фиренце заканчивается с оценкой в семь с половиной баллов, но Revelations сделала свое дело — она показала, что франчайзу срочно нужны настоящие откровения, а не эксперименты с удлинением бороды героя. ■

РЕИТРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ **КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ**

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ **ЛЕГКО ОСВОИТЬ**

ДОЖДАЛИСЬ?

Очередной Assassin's Creed с новой порцией шпионских принадлежностей и мини-игр. Если в триквеле нас ждет примерно то же самое, на серии уже сейчас можно ставить жирный крест.

ГЕЙМПЛЕЙ

7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

9.0

7.0

РЕЙТИНГ

7.5

ХОРОШО

ВСПОМНИТЬ ВСЕ

Все, что вы хотели знать о генетической памяти человека

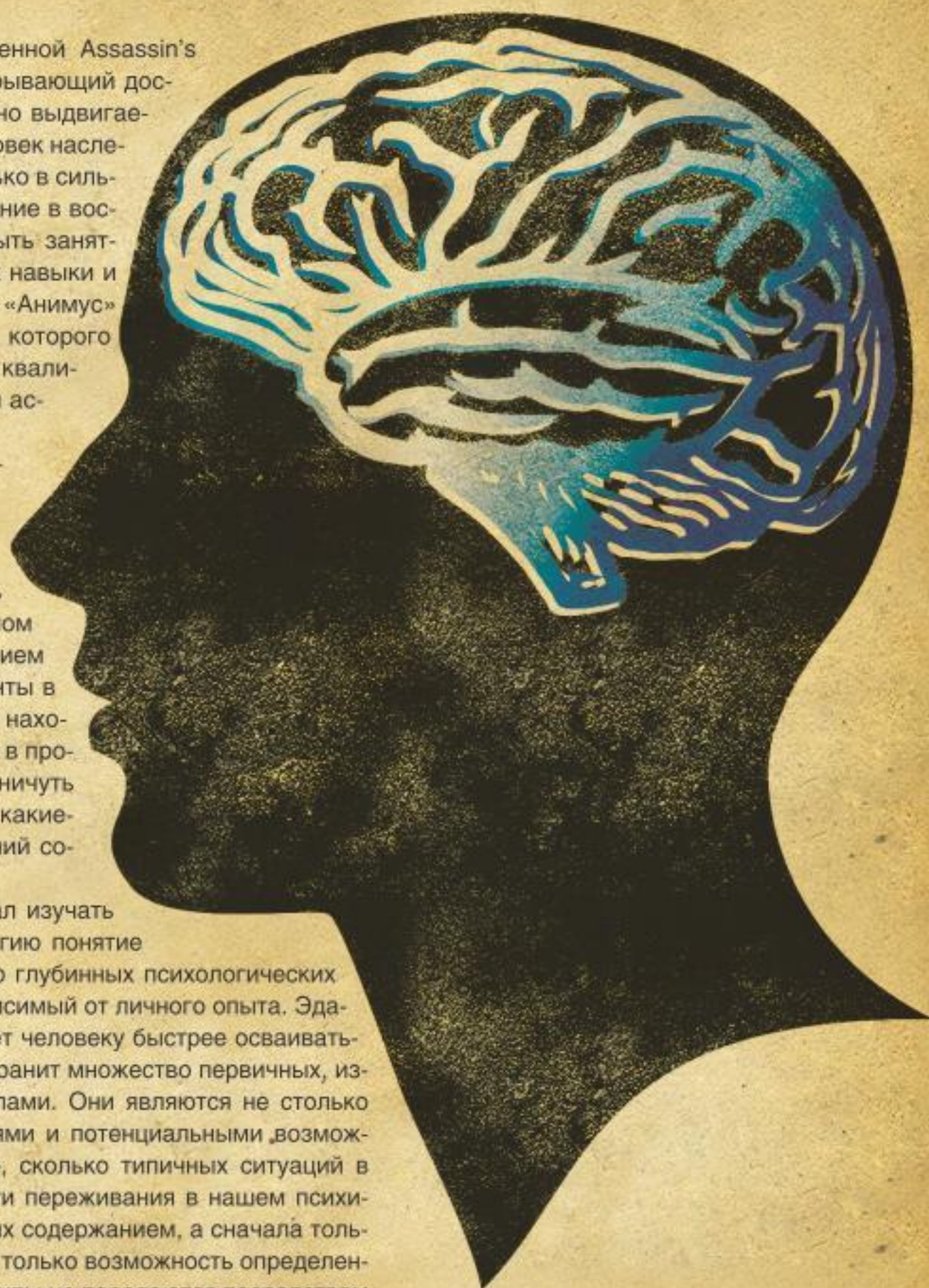
Как известно, краеугольным камнем вселенной Assassin's Creed является «Анимус» — чудо-аппарат, открывающий доступ к воспоминаниям далеких предков. Согласно выдвигаемой в игре теории, вместе с генами каждый человек наследует и память предшествующих поколений, только в сильно сжатом, «заархивированном» виде. Погружение в воспоминания предков позволяют не только открыть занятные факты из их жизни, но и развить в себе их навыки и умения. Собственно, именно благодаря этому «Анимус» считается мощнейшим оружием, с помощью которого можно в кратчайшие сроки подготовить армию квалифицированных бойцов — как тамплиеров, так и ассасинов.

Между прочим, феномен генетической памяти вовсе не выдумка разработчиков, а тайна, которая давно будоражит умы ученых. Под генетической памятью понимают способность «помнить» то, чего конкретный человек помнить никак не может, чего не было в непосредственном жизненном опыте индивида. Часто с этим явлением связывают дежавю — «ложную память», моменты в жизни, когда человеку кажется, будто он уже находился в точно такой же ситуации когда-то давно в прошлом. Впрочем, феномен дежавю исследован ничуть не лучше генетической памяти, так что делать какие-либо конкретные выводы о природе этих явлений современная наука пока не отваживается.

Первым феномен генетической памяти начал изучать психолог Карл Юнг. Именно он ввел в психологию понятие коллективного бессознательного — некий набор глубинных психологических предубеждений в мозгу каждого человека, независимый от личного опыта. Эдакий «джентльменский набор», который позволяет человеку быстрее осваиваться в обществе. Коллективное бессознательное хранит множество первичных, изначальных образов, которые он назвал архетипами. Они являются не столько воспоминаниями, сколько предрасположенностями и потенциальными возможностями. По словам Юнга: «Архетипов столько, сколько типичных ситуаций в жизни. Бесконечное повторение запечатлело эти переживания в нашем психическом складе, не в форме образов, наполненных содержанием, а сначала только как формы без содержания, представляющие только возможность определенного типа восприятия и действия». Причем архетипы не передаются посредством культуры, заявлял Юнг, а наследуются, то есть передаются генетически. Таким образом, Юнг считал, что опыт отдельной личности не утрачивается, а наследуется из поколения в поколение, сохраняясь в дальних закоулках мозга, что образы и впечатления от предков передаются к человеку через подсознание.

Любопытно также, что эта информация, находящаяся глубоко в подсознании, строго охраняется нашим сознанием. Мозг человека каким-то образом четко разграничивает личный опыт индивида и гипотетически существующие воспоминания предков. Чем сильнее в человеке сознательное, тем глубже уходит бессознательное. Например, известно, что новорожденные дети могут держаться на воде, а уже через месяц эта способность теряется — то есть с ростом сознательного все бессознательное уходит на второй план, и до него становится труднее достучаться.

Считается, что воззвать к своему подсознанию, чтобы его информацию могло использовать сознание, можно при помощи медитации и некоторых психоактивных препаратов. Но особо эффективна и куда более распространена другая практика — гипноз. Так, «возвращение к прошлым жизням» — вполне обыденная процедура у восточных жрецов, представляющая собой особую форму гипноза. Современная наука знает множество случаев, когда во время гипнотерапии людям удавалось достучаться до «чужой» памяти. Пациента вводили в состояние гипнотического транса и постепенно уменьшали его возраст, позволяя в подробностях оживить воспоминания вплоть до младенчества. Когда же возраст переходил в отрицательные значения, люди переставали быть собой и начинали вспоминать то, чего в их личном опыте не было и быть не могло. Что это — настоящая генетическая память или же шутки погруженного в транс мозга, — наука пока объяснить не может.



Карл Густав Юнг



Игорь Асанов

Жанр
Автосимулятор

Издатель

Microsoft

Разработчик

Turn 10 Studios

Платформа

Xbox 360

Сайт игры

Forzamotorsport.net



FORZA MOTORSPORT®

Гаражное искусство

Ведущий телешоу Top Gear Джереми Кларксон как-то верно заметил: «Многие автомобильные компании просто обожают говорить — это лучшая машина в своем классе. Что за чушь? Представьте, если я выйду и скажу: «У меня сифилис — лучшая из болезней, передающихся половым путем».

Точно так же серию **Forza Motorsport** всю жизнь преследует ярлык «Лучшей гонки на Xbox», в то время как под самой лучшей подразумевалась, понятное дело, **Gran Turismo**. Более того, **Turn 10 Studios** даже не пытались особо дистанцироваться от нее. Они лицензировали те же машины и трассы (включая бездарный японский «Твин Ринг Мотеги»), что и **Polyphony Digital**, следом за ними объявляли о сотрудничестве с Top Gear, а главный идеолог серии Дэн Гринвальт, анонси-

руя **Forza Motorsport 4**, сказал: «В ней будет 500 автомобилей, и все они — премиальные». Смысл этой шпильки отлично понятен тем, кто играл в **Gran Turismo 5** и помнит, что большая часть машин там — старые, конвертированные из четвертой части модели, стыдливо названные «стандартными». Было видно, что самая желанная цель для Гринвальта и компании — даже не миллионные продажи (они бы так или иначе последовали; выбор у автомобильных эстетов невелик), а переманить к себе как можно больше фанатов **Gran Turismo**.

Автовиста, бэйби

Проблема в том, что Гринвальт и компания так, похоже, и не поняли, за что вообще любят **Gran Turismo** и почему его не получится победить, просто так выдав на-гора еще больше машин вдвое боль-

шей детализации и лицензировав еще больше мировых треков. **Gran Turismo** — это прежде всего игра, сделанная одержимыми людьми с безупречным вкусом. Людьми, которые не стесняются вставлять в автогонку джаз, а также мотаться через океан лишь для того, чтобы замерить линейкой высоту поребриков на «Нюрбургринге».

У **Turn 10** такой одержимости нет (модели многих реальных трасс содержат ошибки, которые никуда не исчезают от части к части), зато есть жесткий производственный график: с момента выхода третьей части прошло всего два года. Для того, чтобы кардинально обновить игру такого масштаба, этого мало.

В итоге получился глубокий фейслифтинг уже существующей модели — в четвертую «Форзу» добавили пять новых трасс, полсотни машин (часть из них вышла в качестве DLC к третьей части), поддержку Kinect, слегка

обновили текстуры и увеличили количество машин на трассе с 8 до 12 (в **GT5** — 16). При этом из четвертой части в результате лицензионных дрызг с **Electronic Arts** исчезли абсолютно все «Порше», а ведь такой впечатляющей коллекции немецких спорткаров не было больше нигде.

Все это до сих пор прекрасно работает, сияет миллионами полигонов и урчит кристально чистым рокотом пяти сотен моторов, но по сравнению с **Gran Turismo 5** «Форзе», очевидно, не хватает обаяния. Она — как дорогой немецкий седан рядом с «Феррари». Совершенный продукт немецкой инженерии — настоящее олицетворение холодного разума. Удобный, практичный, универсальный, просторный и не слишком требовательный к водителю, но все-таки серийный и довольно скучный продукт. **Gran Turismo 5** — это громкий, тесный, убийственно жесткий, заразительный, штучный



Forza Motorsport 4 — очень «американская» игра: большегрузных пикапов и громких мускул-наров тут чуть ли не больше, чем европейских малолитражек.



Приятнее всего в «Форзе» ездить на медленных ретро-автомобилях — неповоротливость игры идеально гармонирует с их характером...



...тогда как гоночные снаряды чувствуют себя явно не в своей тарелке.

итальянский спорткар, в который можно влюбиться с первого взгляда. Но он предназначен только для искушенных водителей, тогда как освоить «Форзу» могут все.

В четвертой части есть даже специальный режим Autovista, предназначенный исключительно для того, чтобы заглядывать под капот, дергать за ручки и обнюхивать салоны самых дорогих машин в мире. Делать это можно даже при помощи сенсора Kinect, а участвовать в гонках при этом совершенно необязательно.

За машину родину продал

К тому же гонки — это вообще не самая приятная часть игры. В отличие от чуткого и отзывчивого Gran Turismo 5, машины в

Forza больше напоминают американские магистральные тягачи — почти не обладают обратной отдачей, очень медленно тормозят, поворачивают, да и вообще ощущаются как минимум на тонну тяжелее, чем на самом деле. Точно так же они вели себя в первой, второй и третьей части, а разговоры о космической по сложности модели обсчета поведения шин не дают абсолютно никакого эффекта во время езды.

Утешает только выбор автомобилей — их тут намного больше, чем в GT 5 (если считать только премиум-модели, которых там было всего 200), а сама коллекция заставляет просто визжать от восторга. За одну возможность сесть за руль углова-

той BMW M5 восьмидесятых годов можно надолго забыть о том, что все фирменные вымышленные трассы (включая новую дорогу в Альпах) бестолковы и скучны, а повреждения у машин такие, что лучше бы их не было вообще.

Немного добавило игре перца приглашение Джереми Кларксона, который в своем стиле рассказывает о машинах в «Автовисте» («Здорово делать машины, если твоя фамилия Феррари или Ламборгини. Но что делать, если ты живешь в Германии и твоя фамилия Гумперт? Ведь назвать суперкар «Гумперт» — это лишь немногим лучше, чем дать ему имя «Шикельгрубер»). Вместе с ведущим Top Gear в игре появилась и тестовая трасса из те-

лешоу, а также две бюджетные машины оттуда же — KIA See'd и Suzuki Liana. Правда, сравнить свое время с результатом Тома Круза или Льюиса Хэмилтона почему-то невозможно.



При этом с социализацией гонщиков в «Форзе» все обстоит просто блестяще — тут и мультиплеер на 16 игроков, интеграция с сайтом игры, автоклубы, онлайн-аукционы, и ежемесячные DLC с новыми машинами. Но это как раз таки ожидаемо: там, где ленивый гений может годами почивать на лаврах, обычному хорошисту без особых талантов придется трудиться в поте лица. ■

<ul style="list-style-type: none"> ✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ 	<p>Дождались?</p> <p>Очень хорошая, но совершенно безликая гонка, которая при этом обязательно должна быть у каждого фаната автомобилей — до нового Gran Turismo придется ждать еще лет пять.</p>	<p>ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★ 9.0</p> <p>ГРАФИКА ★★★★★ 8.0</p> <p>ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★ 8.0</p> <p>ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★ 8.0</p>	<p>Рейтинг «Мании»:</p> <p>8,0</p> <p>«ОТЛИЧНО»</p>
--	--	---	--

Алексей Моисеев

Жанр
Аркадный
авиасимуляторРазработчик
Project AcesИздатель
Namco
Bandai GamesПлатформы
Xbox 360, PS3Сайт игры
acescombatassault
horizon.namcoband
aigames.eu

ACE COMBAT ASSAULT HORIZON

Месть падших

В прошлом году серии **Ace Combat** исполнилось 15 лет. Пятнадцать! Даже для какого-нибудь шутера это — огромный срок, а уж для авиасимулятора, пусть и аркадного, такое завидное долголетие воспринимается как нечто совершенно невероятное. Особенно учитывая то, что все эти пятнадцать лет игра велась по абсолютно одинаковым правилам: пой-

мать врага в прицел, дождаться тревожного пиликанья датчика самонаведения и два раза нажать большим пальцем правой руки на кнопку с кружочком на геймпаде.

И вот, впервые с 1995 года, команда **Project Aces** осмелилась серьезно переписать незыблемую, казалось бы, формулу войны в небе. И, конечно же, нашлись те, кому это очень сильно не понравилось.



В других авиасимуляторах такие скриншоты обычно постановочные. В *Ace Combat: Assault Horizon* нечто подобное случается раз в минуту.

Слышь

Понять таких людей чрезвычайно просто: дух игры поменялся кардинально. Даже некоторые профессиональные журналисты от досады лепят ей позорные 5,5 баллов и обижаются как дети, у которых вдруг отняли любимую игрушку. Чего уж говорить о старых и преданных фанатах серии?

Автор этих строк, знакомый с ней еще со второй части, тоже в какой-то момент смахнул слезу обиды. А как не смахнуть, когда игра на твоих глазах из очень эмоционального, трогательного и немного наивного рассказа о войне в вымышленном мире превращается в обычный **Call of Duty** в воздухе с хорошими американцами и плохими русскими?

Однако, когда сам вылетаешь на первую миссию, все эти претензии застревают в горле. Потому что понимаешь, что это уже совсем другая игра, которую с прошлыми частями сериала роднит лишь название да кое-какие фирменные черты. И девиз у нее теперь такой же ехидный, как

улыбка Майкла Бэя: зрелищ побольше, и можно без хлеба!

Становится совершенно неважно, как там проработан сюжет, почему американцы и русские оказались вместе в Африке, что это за повстанческая организация с прекрасным названием *Blatnoi*, откуда она взяла мощнейшее оружие массового поражения «Тринити» и почему главного героя Бишоп мучают ночные кошмары. Важно другое: всегда есть очередной повод, чтобы подняться в небо и под заводные записи электрогитары устроить там черт-те что: пронестись вихрем между небоскребов, чуть не поцарапать брюхом нехстати подвернувшийся стадион, случайно завалить ракетой башенный кран и вклепить заряд в стальную тушу врага, наблюдая, как она рассыпается на глазах, брызжет во все стороны машинным маслом и, наконец, падает, разнеся вдребезги дорожную развязку.

Супероружие есть?

Все благодаря тому, что к знаковой формуле воздушных сра-

жений добавился новый элемент. Когда вы прочно засели на хвосте у неприятеля, активируется специальный режим: камера вплотную приближается к вашему самолету, маневрирование частично берет на себя автопилот, и вы можете полностью сосредоточиться на том, чтобы сбить врага. Для этого необходимо удерживать его в прицеле какое-то время и накормить до отвала ракетами и пулеметным огнем. Именно в такие моменты происходит все визуальное пиршество: самолеты выделывают в воздухе невообразимые кренделя, режиссер драматично трясет камеру, перемещает ее то под крыло, то к пулемету, то к бомбовому отсеку и старается изо всех сил показать все самые волнующие моменты дуэли.

Особенно крутых асов иначе сбить практически невозможно — они легко уходят от ракет. Именно в сражениях с ними **Ace Combat: Assault Horizon** выдает что-то очень похожее на ощущения от первого просмотра «Трансформеров». Пойманный в прицел враг тут же устремляется крутить виражи, а параллельно игра устраивает заскриптованное, но от того не менее зрелищное цирковое представление. И уж поверьте, когда вам, увлеченному дуэлью, навстречу из-за высоты вдруг неожиданно вылетает здоровенный грузовой самолет, хочется откинуться на спинку дивана, выдохнуть и сказать: «Вот это было круто!»

А если найду?

Конечно, только на зрелищности далеко не уедешь — даже самые крутые спецэффекты быстро надоедают. Тут дело еще и в том, что действие игры перенесли в реальный мир, полностью отказавшись от элементов научной фантастики. Больше нельзя заставить игрока атаковать колоссальную летающую крепость или, например, деликатно попросить его залететь в дуло гигантской пушки и взорвать ее изнутри.

Однако с разнообразием у **Assault Horizon** все в порядке. Вместо того, чтобы заикливаться только на воздушных дуэлях с



Снос какого-то арабского городка в самом разгаре.

участием самолетов, разработчики придумали еще кучу развлечений, которые с успехом чередуют от миссии к миссии. Второе же задание переносит вас за штурвал вертолета, и игра превращается в нечто вроде **Desert Strike** или, если угодно, недавнего **Apache: Air Assault**. Долго переучиваться управлению не приходится — оно элементарное. В задачи вертолетчика входит поддержка пехоты и зачистка наземных сил врага: в ход идет пулемет, пусковые установки и самонаводящиеся ракеты класса «воздух-земля». Иногда на огонек заглядывают вражеские вертолеты и закруживают вас в красивом вальсе, который особенно эффектно смотрится среди небоскребов «Москва-Сити». В Белый дом, кстати, засадить ракету тоже очень приятно.

Третий тип миссий — игра за пулеметчика все того же вертолета. Здесь разработчики дают волю спецэффектам и могут на протяжении десяти минут красиво раздалбывать какой-нибудь сухогруз, изредка отвлекаясь на охоту за моторными лодками с гранатометчиками на борту.

Также вас могут попросить что-то разбомбить (для этого в игре предусмотрен специальный режим, похожий на дуэли между самолетами, но помогающий без особого труда устроить армагеддон уже на земле), расчистить путь пехоте, перехватить межкон-



Зима, снег, танки на Красной площади — узнаем родные просторы! Еще нам предложат полетать над Парижем, Дубаем и Вашингтоном со всеми их достопримечательностями.

тинентальную ракету, пока она не ушла в верхние слои атмосферы, потопить авианосец и все в таком духе. Даже миссия на AC-130 тут как тут, хотя вот именно ее лучше бы не было — надоело.



По сути, Project Aces сделали то, чего не удалось **Ubisoft** с их дилогией **Tom Clancy's H.A.W.X.**, — создали максимально зрелищный и при этом до крайности дружелюбный к начинающему пилоту авиасимулятор. Но самая важная заслуга японцев — впервые за много лет они сдвинули летные аркады с мертвой точки и придумали что-то новое: ничего похожего на воздушные дуэли

из **Ace Combat: Assault Horizon** мы еще не видели.

Разные странные вещи вроде восстановления «здоровья» самолетов и невозможности разбить вертолет, влетов в здание, меркнут на фоне буйства спецэффектов и отходят на второй план. Равно как и отсутствие важных черт серии: элементов научной фантастики, хорошего сюжета и запоминающихся персонажей. Однако мы всерьез надеемся, что все это — временное явление, что команда бросила все силы на шлифовку нового геймплея, а остальное вернется в будущем. А иначе... Спешим напомнить, что Майкл Бэй удостоился премии «Золотая малина» в номинации «Худший режиссер» именно за вторых «Трансформеров», а не за первых. ■

× РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

× КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Дождались?

Праздник для глаз и отдых для всего остального. **Modern Warfare в воздухе. «Трансформеры» от мира видеоигр. Называйте как хотите, а суть одна: перед нами самый зрелищный авиасимулятор за все время существования жанра.**

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★ 9.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★ 8.0

Рейтинг «Мании»:

8,5

«ОТЛИЧНО»

DARK SOULS™

Премия Дарвина

Илья Янович
Сергей Васильев

Жанр
Ролевая игра
Издатель
Namco Bandai
Разработчик
From Software
Платформы
Xbox 360, PS3
Сайт игры
fromsoftware.jp/darksouls

Уинстон Черчилль говорил, что через пропасть дважды не перепрыгнешь. В *Dark Souls* через пропасть обычно не получается перепрыгнуть даже один раз. Вся игра — это один большой «геймвер»: несчастный паладин, широкоплечий рыцарь без страха и упрека, который в любой другой игре сошел бы за всемогущего покорителя, падает в ямы, напарывается на шипы, горит заживо и истекает кровью. Со стороны это

временами больше похоже на видеонарезку самых нелепых RPG-смертей, чем на, собственно говоря, игру. Но игроку, который, слившись с геймпадом воедино, в сто сорок первый раз идет убивать дракона (а по сути — снова умирать), обычно не до смеха. И только в редкие минуты затишья, когда вы копошитесь в инвентаре или изучаете параметры героя, это напоминает самое обычное ролевое приключение.

В *Demon's Souls*, чьим сиквелом *Dark Souls* и является, проис-

ходили похожие вещи. Неподготовленный человек вообще вряд ли отличит первую игру от второй, потому что единственное весомое изменение — продолжение еще сложнее.

Пришел

Что происходит в мире *Dark Souls*, понять не так-то просто. Известно, что еще до появления людей миром правили драконы, но потом их свергли боги. Во время правления

этих самых богов и зародился род человеческий, но вдруг всех подкосила болезнь, превращающая людей в нежить. Нежитью мы и начинаем игру — выбираемся из темницы и идем избавлять свой народ от хвори.

Demon's Souls состояла из четырех больших уровней, изолированных друг от друга, теперь же тут единый мир, порубленный на локации. На каждой из этих локаций есть определенное количество сокровищ, один большой босс и пара-тройка помельче, а также набор уникальных противников: в катакомбах, например, это скелеты, а в канализации — крысы-убийцы и жутковатого вида ящеры, которые могут обратить вас в камень.

Как и раньше, после смерти герой возрождается у ближайшего костра. В *Dark Souls* костер заменяет вам и кузнеца, и кладовщика из предыдущей части (этих персонажей попросту упразднили), более того — там вам выдадут бесплатные лечебные зелья. Можно вообще не дожидаться неминуемой гибели и возвращаться к костру погреться, но вместе с вашим здоровьем восстановятся и все монстры на уровнях, за исключением боссов.

Без мешна с бомбами и таним лучше даже и не подходить.





Ходить по миру Dark Souls в одних трусах — верный путь помереть, наступив на гвоздь.

Умер

Раз за разом убивать одних и тех же врагов в чем-то даже полезно, потому что души павших — это здесь одновременно и валюта, и очки прокачки. Помимо классических ролевых параметров, теперь есть и непонятный на первый взгляд пункт «человечность». Для того чтобы призвать в свой мир игроков из параллельных вселенных, нужно быть вполне здоровым homo sapiens, а героя, напоминаем, одолевает страшная болезнь. Накопив определенное количество этой самой «человечности», вы можете на некоторое время призвать себе помощников-фантомов, которыми управляют живые люди из XBL или PSN. MMO-режим, правда, работает недолго: умирают призраки быстро, а если даже выживут, то растворятся в воздухе со смертью первого же босса.

Как и в Demon's Souls, продержаться здесь в одиночку практически невозможно. Даже если сражаться вы принципиально предпочитаете безо всякой подмоги, вам не обойтись без подсказок — светящихся надписей, которые оставляют другие игроки. Там может содержаться как полезная информация (просят прикрыться щитом; и действительно, через секунду в вашу сторону полетят стрелы), так и вредная (перед этими самыми стрелами вам могут посоветовать что есть мочи рвануть вперед).

Вредить — вообще самое приятное, чем может заняться в Dark Souls человек, уставший от бесконечных смертей. И если калякать

Герой нажется свирепым, но это место, скорее всего, придется проходить не раз и не два.



гадости на стенах не слишком благородно, то вот подкопиться «человечности», телепортироваться в мир другого игрока без его ведома и начать творить с хозяином разные плохие вещи — поступок достойный настоящего воина. Если, конечно, вас самих в это время не разыскивают с полдюжины других таких же храбрецов.

Возродился

Но и без вмешательства извне у героя, конечно, хватает проблем. Любое существо ростом выше полуметра убивает вас в три плевка, и сделать с этим ничего нельзя — только возрождаться, бежать к месту гибели и пытаться как-то хитро извернуться. Demon's Souls тоже целиком состояла из таких вот эпизодов, но теперь сложность дохо-

дит до какого-то возмутительного абсурда. Вы одеты в кольчугу, латные ботинки, стальные перчатки и здоровенный железный шлем, вращаете тяжеленным чугуном мечом, только-только восстановили здоровье у костра... и вдруг умираете от какого-то случайного дротика. Или встречаете тощего зомби, который, кажется, развалится от легкого дуновения: только вот на то, чтобы он рассыпался в труху, нужно 3-4 мощных удара, в то время как он отправляет вас в мир иной одним лишь прикосновением какого-то трухлявого факела.

А чтобы жизнь вообще медом не казалась, авторы скрутили уровни в лабиринты, понатыкали везде запертые двери и выдают вам нужные ключи лишь по большим праздникам (некоторые так и вовсе нужно покупать за души). Понять, куда

нужно идти и что в сущности от вас хотят, порой невероятно трудно.

■■■■

Странно, но за это мы и любим Dark Souls. На первый взгляд она кажется совершенно неприступной ролевой игрой с уникальной экосистемой, которая требует какого-то особенного подхода и пристального изучения. Но на деле это, как и два года назад, лишь завуалированная версия Mega Man про мечи и драконов. Ключ к успеху — зубрить уровни наизусть.

Для того чтобы пощекотать нам нервы, этого все еще достаточно. Но в третий раз трюк не пройдет: большинство нормальных людей к сегодняшнему дню только-только убили первого босса в Demon's Souls. ■

× РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

× КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

× ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Дождались?

Набор совсем уж мазохистских уровней к Demon's Souls для фанатов и тех, кто считает, что современные игры стали слишком простыми.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★☆☆ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★☆☆ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★☆☆ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★☆☆ 7.0

Рейтинг «Мании»

7,0

«ХОРОШО»

РЕЦЕНЗИИ

MIGHT & MAGIC HEROES VI

ГЕРОИ НЕ МОЕГО РОМАНА



Жанр

Пошаговая стратегия

Издатель

Ubisoft

Разработчик

Black Hole Entertainment

Платформа

PC

Сайт игры

might-and-magic.ubi.com/heroes-6

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо

Core 2 Duo 2,4 ГГц,

2 Гб, 256 Мб видео

Желательно

Core 2 Quad 3 ГГц,

4 Гб, 1 Гб видео

Илья Янович



Герой теперь может расхаживать вообще без всяких войск, но сражаться в гордом одиночестве все еще нельзя.

Про новых «Героев» принято думать, что там все должно быть именно так, как было в третьей части: любое незначительное на первый взгляд изменение — шок, драма, разруха и мгла. Таким нытьем занимались в том числе и мы на протяжении всех наших превью, и не без оснований. Казалось, что четыре ресурса вместо семи — это что-то среднее между мошенничеством и глупостью, захват территорий — дамское развлечение для фанатов Dawn of War, и вообще — верните, пожалуйста, 2D. После восьмидесяти налитых святой ненавистью страниц фанатских обсуждений на любом игровом форуме, которые следовали после каждого официального пресс-релиза, даже спокойные и вменяемые люди сходились на одном: нет души и духа старой школы, надо срочно все менять.

То есть все почему-то решили, что **Black Hole** — бунтари, у

которых руки чешутся непременно что-то сломать. А на деле оказалось совсем наоборот. Венгры — трезвые, квалифицированные исполнители без единой собственной мысли, которым холодный расчет помогает скрыть собственную трусость и бесталанность. Для того чтобы справиться с таким сложным жанром и такой непростой серией, этого, мягко говоря, недостаточно.

Герой социалистического труда

Собственно, и все опасения о том, что авторы точно, ювелирно, направленными взрывами рушат придуманную **New World Computing** механику, оказались совершенно беспочвенными. Да, захватывать прилегающие к замку или форту шахты нельзя, нужно идти на штурм бастиона — таким образом, в **Might and Magic Heroes 6**



Очередь на пинок, как и раньше, выстраивается в соответствии с моралью отряда.

просто невозможна классическая ситуация, когда по карте бегают полчища непрокаченных героев в рваных рубахах только для того, чтобы на ход-два завладеть вражескими ресурсами. На этом весомые изменения заканчиваются. Если вы вообще не поняли, о чем это мы, то так даже лучше.

На всякий случай поясняем. В «Героях» более-менее органично уживаются две стратегии: глобальная и тактическая. Первая — пошаговый варгейм, где мы обустроиваем замок, захватываем шахты и собираем артефакты. Вторая — битвы на расчерченном поле, где купленные (или переманенные) армии, обозначенные скромными фигурками, обмениваются любезностями. Сам же герой в это время скромно стоит в сторонке и при необходимости может наслать какое-нибудь заклинание. Цель — захватить все вражеские замки: рыцарь без

ПМЖ способен протянуть лишь семь ходов.

Двадцать два года назад, во время выхода оригинального **King's Bounty** (и еще десяток лет после), это казалось самым умным и изящным способом объединить в одной игре романтические странствия по сказочным землям и масштабные битвы. Но перенесенная в третье тысячелетие механика больше не производит впечатления уютной сказки. Это скорее необдуманная попытка во всем походить на **Heroes of Might and Magic 3**, наивно полагая, что достаточно просто списать без особых ошибок, а успех — он обязательно придет следом. У нас же тут новые «Герои», черт возьми!

Желание дословно повторить третью часть, конечно, понятно — все, напоминаем, примерно этого и просили. Только вот HD-ремейк старинной игры должен стоять от силы пятнадцать долларов, называться как-



Это — экран развития города. Серьезно.



Heroes 6 — игра яркая, но бедная.

ОСОБЫЙ ПОДХОД

По поводу фирменной системы защиты Ubisoft в покойном издании «Игромания Лайт» мы в свое время делали целый гневный разворот, а затем еще и посвятили ей заметку в рамках рецензии на The Settlers 7. Кажется, любая добропорядочная компания после того вала критики, что захлестнула форумы, давно бы уже отказалась от всякой протекции, сервисов Uplay и Conluxe, требования постоянно находится онлайн и непонятной синхронизации сохранений — как будто Steam Cloud им мало!

Но в шестых «Героях» все осталось на своих местах. Сохранения загружаются хорошо если с третьего раза, а иногда попросту исчезают. Вкупе с тем, что вас нагло воз-

вращают в главное меню прямо в разгаре партии, стоит только скорости соединения пошатнуться, это чудовищно раздражает: половину скирмиш-сражений не удастся довести до конца просто потому, что в игре снова что-то там не сработало.

Уж не знаем, связана ли как-то система защиты со всеми прочими техническими сбоями (записывайте: глюкающие камера и курсор, экраны смерти, зависания, вылеты, недогруженные модели, пропадающий звук — и это если игра запустилась), но подозрения, конечно, возникают. Мы не привыкли по пунктам выписывать все встретившиеся в игре баги, но в Might & Magic: Heroes 6 играть порой совершенно невозможно.



то в духе HoMM 3 Turbo Remix и для удобства продаваться где-нибудь в PSN и Xbox Live. А вот стратегия Black Hole — это именно что шестая часть, она лежит на полках магазинов в 2011 году и напрочь игнорирует всю ту эволюцию, что видеоигры проделали в стремлении превратиться из скупого набора правил в полноценные произведения.

Мать-героиня

Строго говоря, Might and Magic Heroes 6 — это и есть набор правил, аккуратно переписанный из одной очень хорошей, но старой игры. Герои, битвы, замки — все это загнано в тесные рамки шаблонных, бедных, скучных карт и, по задумке авторов, должно как-то само по себе развлекать. В сюжетной кампании это все дополнено еще и беспощадным русским фэнтези, а все кат-сцены напоминают YouTube-пародию на фильм **Mortal Kombat**, где все сначала злобно косятся друг на друга три минуты, а потом сбегаются на праведную сечу.

Даже «нелинейный монтаж» (поиграли пару миссий за одну фракцию, потом за другую, потом еще за одну, потом вернулись к старой) не спасает поло-

жение: ни один уровень не пытается быть чем-то большим, чем тягомотным туториалом. Заниматься все время нужно одним и тем же. Захватываем ближайšie шахты, копим средства на казармы всех типов, ждем недельки три и идем на серьезный разговор с вражеским героем. Прямо как десять или пятнадцать лет назад. Авторам возрожденного, отечественного King's Bounty почему-то хватило ума на основе старой механики выстроить пышное ролевое приключение. В шестых «Героях» нет внятной истории, нет интересных заданий, нет персонажей, нет мира. Только бесконечный сбор ресурсов на скорость. Особенно странно это смотрится на фоне возмужавшей RPG-системы. Можно, например, вырастить силового героя, который вообще не пользуется заклинаниями, а сама магия, во-первых, разбита на ветки, безо всяких ненужных школ (равно как и все прочие умения), во-вторых, делится на классы и два подкласса — магию крови и магию слез. То есть вариантов развития действительно много, и от того, можете ли вы призвать какие-нибудь смертельные ветры или нет, зачастую зависит исход схватки.

Герой из пекла

Но в кампании применять все это негде и незачем — основные испытания кладутся на плечи мультиплеера, тем более что «Герои» всегда были по большей части компанией игрой. Только вот и там вместо тактики — занудные пробежки от шахты до шахты. Хотя первые два-три матча есть, по крайней мере, на что поглазеть. Новая раса подводных чудищ, например, очень забавная — есть даже антропоморфные акулы. Да и вообще все самые приятные впечатления от Heroes 6 — это когда вы впервые пробуете что-то такое, чего в серии не было. Человеку со стороны, конечно, будет не очень понятно, почему возможность нанять всех существ из одного замка или перестроить вражескую крепость под собственную фракцию (чтобы можно было пополнить родную армию) — это любопытно, но на фоне всех самоповторов и общей творческой импотенции это действительно кажется смелым решением.

Но ни замки, ни захват территорий, ни способности персонажей (а они теперь есть почти у каждого типа войск), ни даже обширивший набор ресурсов пого-

ды не делают. Все тактические схемы, баланс и способы прокачки — от лукавого, и то, выиграете вы или проиграете, зависит в основном от того, успеете ли вы вовремя собрать голубенькие кристаллы. Долгие годы фанаты спорили, чем все-таки является их любимая игра — стратегией или RPG? Шестая часть ставит на разногласиях жирную точку: это ни то и ни другое.



Heroes of Might and Magic не должны были дожить до сегодняшнего дня хотя бы из соображений гуманности. Это неповоротливая, грузная, медленная, совершенно ненужная стратегия-динозавр, неспособная адаптироваться под современные реалии. По крайней мере в исполнении Black Hole. Ubisoft стоило присмотреться к другой венгерской студии, **Neocore**, где люди за сущие копейки делают совершенно волшебные варгеймы. Или поручить разработку авторам **Might and Magic: Clash of Heroes** — в душе это скромная головоломка на декорациях Heroes 5, но играется почему-то в стократ веселее. ■

X **Реиграбельность**

X **Классный сюжет**

X **Оригинальность**

V **Легко освоить**

Дождались

Небрежный и неизобретательный клон старой доброй стратегии, которая сегодня, увы, больше старая, чем добрая.

Геймплей 5

Графика 7

Звук и музыка 9

Интерфейс и управление 6

Рейтинг

5,5

Средне

ДВА АССАСИНА.
ОДНА СУДЬБА.



ASSASSIN'S CREED® ОТКРОВЕНИЯ



UBISOFT™

© 2011 ООО «Акелла». Все авторские имущественные права на территории РФ и СНГ. Нелегальное копирование преследуется. Assassin's Creed Revelations © 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. HIGH SPEED INTERNET ACCESS AND A VALID UPLAY ACCOUNT ARE REQUIRED TO ACTIVATE THE GAME AFTER INSTALLATION, ACCESS ONLINE FEATURES, PLAY ONLINE OR UNLOCK EXCLUSIVE CONTENTS. SUCH CONTENTS MAY ONLY BE UNLOCKED ONE SINGLE TIME WITH A UNIQUE KEY. YOU MUST BE AT LEAST 13 TO CREATE A UPLAY ACCOUNT WITHOUT PARENTAL CONSENT. UBIISOFT MAY CANCEL ACCESS TO ONE OR MORE SPECIFIC ONLINE FEATURES UPON A 30-DAY PRIOR NOTICE PUBLISHED AT WWW.ASSASSINSCREED.COM. This software uses and is powered by HumanIK | Middleware, property of Alias Systems Corp. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2011 by RAD Game Tools, Inc. © Copyright 1999-2011 Havok.com Inc. (or its licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Developed and published by Ubisoft.



АКЕЛЛА



ORCS MUST DIE!



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

ЖАНР
 Tower Defense
 ИЗДАТЕЛЬ
 MICROSOFT
 РАЗРАБОТЧИК
 ROBOT ENTERTAINMENT
 ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
 1С-СофтКлуб
 ПЛАТФОРМЫ
 PC, Xbox 360
 САЙТ ИГРЫ
 ROBOTENTERTAINMENT.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
 НЕОБХОДИМО: 2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
 ЖЕЛАТЕЛЬНО: CORE I3, 6 Гб, 1 Гб видео

ЗЕЛЕНЕНЬКИЙ ОН БЫЛ

Последние два года жанр Tower Defense переживает ренессанс: **Plants vs. Zombies** показала, как с помощью юмора и необычного ракурса можно сделать мегауспешный проект на трехкопеечной механике. Потом появился **Sanctum**, в котором разработчики вспомнили, что можно смешивать игровые жанры: они выпустили игрока прямоком в лабиринт и заставили сражаться с полчищами монстров. А заодно заставили почувствовать себя архитектором, определяющим, каким путем твари побегут до базы. Потом — **Dead Block**, где успех зависел от слаженной работы команды, а уровни были буквально напичканы различными мини-играми.

Orcs Must Die! идет той же дорогой — **Robot Entertainment** позаимствовала идеи из **Sanctum** и дополнила их собственными размышлениями на тему комбинаторики и ролевых игр.

ИМПРОВИЗАЦИЯ НА ТЕМУ

Основа геймплея не менялась со времен **Rampart**, самой первой игры в жанре Tower Defense (ей без малого двадцать лет). На каждом уровне есть два вида ключевых точек — врата, из которых прет нечисть, и ваша база (в местной интерпретации — волшебные порталы). Главная задача: не дать кровожадной флоре добраться из пункта А в пункт Б.

Дальше начинаются особенности. В **Orcs Must Die!** мы борзой колбасой скачем по уровням, размахиваем мечом и поливаем местный зоопарк стрелами. Из орков, гоблинов, троллей и остального бестиария вместо зловонных кишок выпадают монеты, на которые тут же, не отходя от кассы, можно покупать смертоносные ловушки. Здесь есть пронзающие врагов стальные шипы, огромные секиры, нарезающие монстров тонкими ломтиками, катапульты, отбрасыва-

ющие врагов назад, и лавовые платформы, превращающие орков в барбекю.

За прохождение каждой локации нам выдается новое смертельное устройство. Неприятность ровно одна — с со-

бой разрешают взять далеко не все. Число слотов под ловушки ограничено, поэтому в начале каждого раунда мы внимательно бегаем по локации и заранее прикидываем, где и какие механизмы нам пригодятся.



ГРАМОТНО РАССТАВЛЕННЫЕ ЛУЧНИКИ МОГУТ РЕШИТЬ ИСХОД СХВАТКИ



ИНОГДА К КОНЦУ РАУНДА УДАЕТСЯ «ПОДЖАТЬ» ОРКОВ К САМОМУ ВЫХОДУ ИЗ ВРАТ. БЕДОЛАГИ НЕ УСПЕВАЮТ ПРОЙТИ И ДЕСЯТИ МЕТРОВ.



ЗАКЛИНАНИЕ СКОРОСТНОЙ ЗАМОРОЗКИ НАДОЛГО СОХРАНЯЕТ ВКУС, КОНСИСТЕНЦИЮ И СОДЕРЖАЩИЕСЯ В ТРОЛЕ ВИТАМИНЫ.

В узких проходах хороши колья и замедляющие платформы. В комнатах с низкими потолками не обойтись без давилок. На уровнях с лавой будут кстати пружины и толкатели, отправляющие орков прямо в пекло. На открытых участках приходится нанимать лучников, а когда орда подкрадывается к самой базе, закупаться дорогими рыцарями — на какое-то время они сдерживают вражью ватагу.

Решения приходится принимать молниеносно. Стоит поставить ловушку в неподходящее место, замешкаться или увлечься строительством — монстры прорвут оборону, а там и до цитадели недалеко. Приходится постоянно быть на передовой. Помимо ловушек, в арсенале героя есть различные заклятья и умения, которые можно улучшать за деньги. Если как следует раскошелиться, обычный арбалет научится плеваться огнем, волшебные браслеты обрушат на врага молнии, а замораживающее кольцо превратит в статуи целую толпу орков.

По сути, разработчики ставят нас перед выбором — вкладывать средства в себя любимого или раскошелиться на ловушки. В первом случае игра превращается в примитивный, но забавный слэшер, во втором — больше напоминает классический Tower Defense.

Пикантность ситуации в том, что эту метаморфозу Orcs Must Die! совершает почти на каждом уровне. В начале этапа денег не хватает — проще прокачать оружие, сразить сотню тварей мечом, подзаработать и уже после этого от-



ВПОЛНЕ ЗАКОНЧЕННЫЙ ОБРАЗ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ. ПРИДУРКОВАТЫЙ, НЕУМЕЛЫЙ, НО УДАЧЛИВЫЙ РАЗДОЛБАЙ.

строиться. К концу же раунда закрома ломятся от золота и необходимость лично участвовать в бою пропадает — ловушки справляются и без нас.

БАШ НА БАШ

Увы, этот пространственно-волновой дуализм Orcs Must Die! играет с ней злую шутку. Все уровни развиваются по одному и тому же сценарию: всегда знаешь, что нужно перетерпеть несколько атак, укрепить оборону, а дальше можно расслабиться и лишь изредка лично отражать самые яростные ороочи эскапеды. Ленивые игроки в этот момент, скорее всего, заскучают. Игроки же творческие найдут, чем себя развлечь.

Когда оборона налажена, можно придумать какой-ни-

будь хитрый кунштюк. Например, сделать так, чтобы подожженный противник сначала замедлялся, потом нанизывался на пики, а затем разрезался секирами. И чтобы ни одна тварь через эту линию обороны не прошла! Или развлечься с волшебными грибами, переманивающими врагов на вашу сторону, — никто не запрещает выкидывать поганки перед носом у самых мускулистых противников, а затем рубиться с ними плечом к плечу; при умелом использовании грибы вообще могут заменить все остальные ловушки.

К сожалению, разработчики почти никак не стимулируют фантазию игрока. Никаких предварительных ласк: после каждого пройденного уровня появляется новая западня, но только вы решаете, пускать ли

ее в дело. Никакой жизненной необходимости в использовании какого-то конкретного устройства нет. Игру вполне можно пробежать с набором из четырех-пяти базовых ловушек. Вот только Orcs Must Die! немного про другое. Здесь надо буквально заставлять себя придумывать комбинации, изучать, как взаимодействуют ловушки, перепроходить уровни, стараясь сдержать вражеский напор максимально эффективно. Только в этом случае Orcs Must Die! раскроется в полную силу.

Еще один серьезный просчет авторов — слишком короткие миссии. К моменту, когда вы, казалось бы, воссоздали на уровне «оборону своей мечты» и готовы испытать ее десятком вражеских атак, задание обычно закан-



ЧУДО-ГРИБЫ НЕ ОТПУСКАЮТ ОРКОВ ДО ПОСЛЕДНЕГО ВЗДОХА. ВКУСИВ ПОГАНОК ВСЕГО РАЗ, МОНСТРЫ НАЧИНАЮТ КРОШИТЬ СВОИХ НЕДАВНИХ СОРАТНИКОВ.



ИНОГДА НАС РАЗВЛЕКАЮТ, ДАВАЯ ПОСТРЕЛЯТЬ ИЗ ОГРОМНЫХ АРБАЛЕТОВ. КАКОЕ-ТО ВРЕМЯ ЭТО ДАЖЕ ВЕСЕЛИТ.



чивается. Возникает резонный вопрос — стоило ли с такой любовью возводить все эти сложносочиненные конструкции, чтобы орки так и не проверили их мощь на своей шкуре? Не проще ли накидать ловушки абы как — ведь для победы этого вполне достаточно? Похоже, у разработчиков нет внятного ответа на эти вопросы.

БЕЗУМИЕ БЕЗ УМА

Но, несмотря на очевидные недоработки, Orcs Must Die! держит в тонусе до самых титров. Здесь постоянно куда-нибудь бежишь, в кого-нибудь стреля-



ВСЕ УМЕНИЯ УДАЕТСЯ ПРОКАЧАТЬ ЛИШЬ К ФИНАЛУ КАЖДОЙ БИТВЫ

ешь, что-то строишь, ломаешь, крутишь, вертишь, совмещаешь или комбинируешь. Кого-нибудь жжешь, морозишь, травишь грибами или топишь в лаве.

Плюс все это происходит в атмосфере какого-то радостного, самозабвенного безумия. По сценарию главный герой — бесталанный чародей, в которого не верит даже его учитель. Но наставник, много лет защищавший замки от орков, поскользывается на крови кобольда и раскраивает череп о каменные ступени. И вот наш

маг-недоучка оказывается в такой заварушке, из которой, кажется, и опытному-то волшебнику выбраться непросто.

Поначалу герой показан как неуклюжая и слегка бестолковая машина для убийства. Едва выучив основы магии, он лезет на рожон, бравитует, куражится и вообще выглядит как ходячая демонстрация поговорки «дуракам везет».

От уровня к уровню его магические навыки растут, но все равно он остается эдаким увальнем, деревенщиной, взяв-

шимся не за свое дело. Кажется, что многие вещи выходят у него случайно. Все эти чувства игра передает с поразительной точностью. Яркие, вычурные цвета. Слегка мультяшная, но с претензией на реалистичность анимация. Шутки, которые герой отпускает в самые напряженные моменты. Вставки-комиксы между миссиями. Нарочито нелепый сюжет. Наконец, закадровый голос, отпускающий колкости и остроты. Грубый топорный юмор здесь удачно соседствует с шутками в духе героев Ришара и Фернанделя.



Хороший рассказ должен вовремя закончиться, иначе он рискует превратиться в нудный роман. Orcs Must Die! завершается ровно в тот момент, когда ее недостатки еще не начинают раздражать. За это разработчикам хочется простить все их ошибки разом. Вместо затянутого многочасового прохождения нам дают на полтора-два часа почувствовать себя героем слегка нелепой, местами абсурдной и туповатой, но очень увлекательной истории. А заодно по-новому взглянуть на один из самых консервативных игровых жанров в мире. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Одна из самых ярких и самобытных инсталляций на тему tower defense. Под шутки и прибаутки здесь можно нанизать ораву гоблинов на шипы, поджарить, заморозить, расчленить, испепелить и сделать черт знает что еще.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★

ГРАФИКА

★★★★★★★★★

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★

РЕЙТИНГ

8,5

«Отлично»



НА ЖЕРДЬ НАНИЗАННЫЙ

ЧЕТЫРЕ TOWER DEFENSE, В КОТОРЫЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАДО ПОИГРАТЬ

КОЛИЧЕСТВО ИГР В ЖАНРЕ TOWER DEFENSE ИСЧИСЛЯЕТСЯ ТЫСЯЧАМИ, А ВОЗМОЖНО, ДАЖЕ ДЕСЯТКАМИ ТЫСЯЧ. К СОЖАЛЕНИЮ, В 99,9% СЛУЧАЕВ ЭТО КЛОНИРУЮЩИЕ ДРУГ ДРУГА ФЛЭШ-ИГРЫ, КОТОРЫЕ МОЖНО НАЙТИ НА МНОГОЧИСЛЕННЫХ ВЕБ-АГРЕГАТОРАХ. А ВОТ СЕРЬЕЗНЫХ, БОЛЬШИХ ИГР В ЖАНРЕ НЕ ТАК УЖ И МНОГО. ПРИЧЕМ САМЫЕ НЕОБЫЧНЫЕ ВЫШЛИ ОТНОСИТЕЛЬНО НЕДАВНО. ПРО PLANTS VS. ZOMBIES СЛЫШАЛИ ВСЕ, ЧЕГО НЕ СКАЖЕШЬ ОБ ЭТИХ ЧЕТЫРЕХ ИГРАХ.



SANCTUM

Одна из самых удачных попыток совместить механику классического Tower Defense и экшена от первого лица. Идеей Sanctum больше всех близка к Orcs Must Die!, но играется совсем иначе. Главная задача здесь — придумать и построить максимально длинный и непроходимый для монстров лабиринт. После того как заготовка готова, вы запускаете волну монстров и, сражаясь с ними лицом к лицу, можете оценить, какие архитектурные ошибки допустили. Поправить недоработки можно только между раундами. В отличие от Orcs Must Die!, Sanctum вполне можно пройти без личного участия в битвах.



DEAD BLOCK

Небезгрешная, но крайне необычная игра. Чтобы не дать толпе зомби прорваться в дом, трем персонажам надо действовать максимально слаженно. Один заколачивает окна и строит ловушки, второй носится по дому в поисках припасов, третий (точнее, третья) сдерживает нежить. Малоиграбельная в сингле, Dead Block раскрывается в кооперативном прохождении. Вот только однообразные мини-игры портят всю малину. Слишком уж часто приходится выполнять какие-то рутинные действия, вместо того чтобы сражаться плечом к плечу с товарищами.



GEMCRAFT

Единственная флэш-игра в нашей подборке. Зато действительно необычная и фантастически увлекательная. Создатели Gemcraft сделали всего один простой ход, который напрочь поменял все ощущения, которые мы привыкли получать от подобных игр. Здесь свойства защитных сооружений определяют не сами башни, а кристаллы, которые вы в них встраиваете. Камни можно вынимать из построек, комбинировать, придумывать какие-то нестандартные ходы и буквально одним перетаскиванием кристалла менять исход всей партии. На iPad играть в Gemcraft приятней и удобней, но и на PC от нее можно получить немало фана.



SWORDS AND SOLDIERS

Смесь жанров Tower Defense и Tower Invasion. Здесь вам нужно не столько строить защитные сооружения (хотя и это тоже), сколько производить войска, устремляющиеся к вражескому замку. За счет различных заклятий, ловушек и прочих финтов ушами нахрапом здесь битву не выиграть. Приходится много думать, а затем сносить врагов одним мощным контрударом. Недавно игра вышла на iPad — оказалось, что управлять пальцами даже удобней, чем мышью. Но вне зависимости от платформы взглянуть на Swords and Soldiers стоит непременно.

Жанр
Шутер
Издатель
Sony Online
Entertainment
Разработчик
Overkill Software
Платформы
PC, PS3
Сайт игры
overkillsoftware.com/payday

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

PAYDAY

THE HEIST

Мистер Розовый

Если верить статистике, то в США во время ограбления банка шанс быть раненым равен двум процентам, а на то, чтобы умереть, можно и вовсе не рассчитывать — вероятность этого составляет меньше процента, причем «удача» явно не на стороне грабителей. На дело обычно собираются два-три челове-

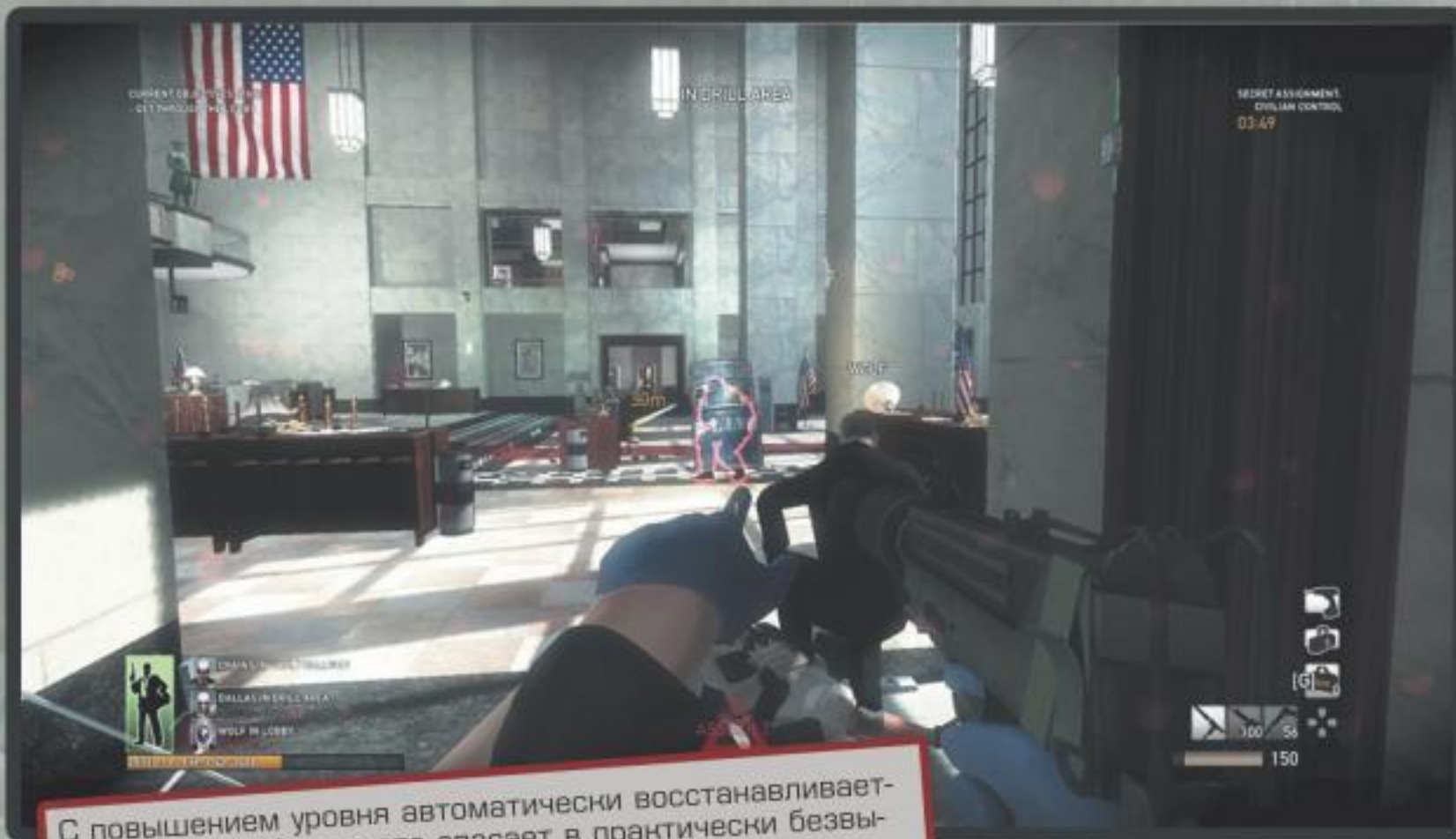
ка, и для того, чтобы задержать их без особого шума, достаточно пятнадцати-двадцати сотрудников правоохранительных органов. Если это правда, то нет на свете игры, меньше похожей на реальность, чем **Payday: The Heist**. Каждый из ее героев за двадцать минут успевает настрелять как минимум восемьдесят бравых мужчин.

На гребне войны

Авторы настаивают на том, что **Payday** — кооперативный шутер про ограбления, но если вы думали поучаствовать в идеально выверенных многоходовках в духе «Одиннадцати друзей Оушена», то попали не по адресу. Для местных преступников в порядке вещей зайти в банк вообще без масок, они

предпочитают расстрелять все камеры и стереть уже сделанные записи с сервера. Игра при этом не ограничивается налетами на собственно банки. Озорной четверке доведется похитить азиатского зэка из тюремного фургона, напасть на конвой с золотом и даже преследовать предателя, задумавшего сделать ноги с награбленным, — всего предлагается отыграть шесть сценариев.

При этом один из них идеально отражает всю суть **Payday**. Представьте: в небоскребе есть хранилище с бриллиантами. Для того чтобы их выкрасть, каждый из воришек должен отыскать терминал и незаметно его активировать. Взлом занимает около четырех минут, причем иногда процесс останавливается — и терминал необходимо запускать заново. Все остальное время команда сидит без дела и поглядывает на часы. На бумаге реализация этого плана звучит довольно просто, но любая ошибка приводит к тому, что на уши поднимается вся многочисленная охрана небоскреба, а спустя две минуты к ним присоединя-



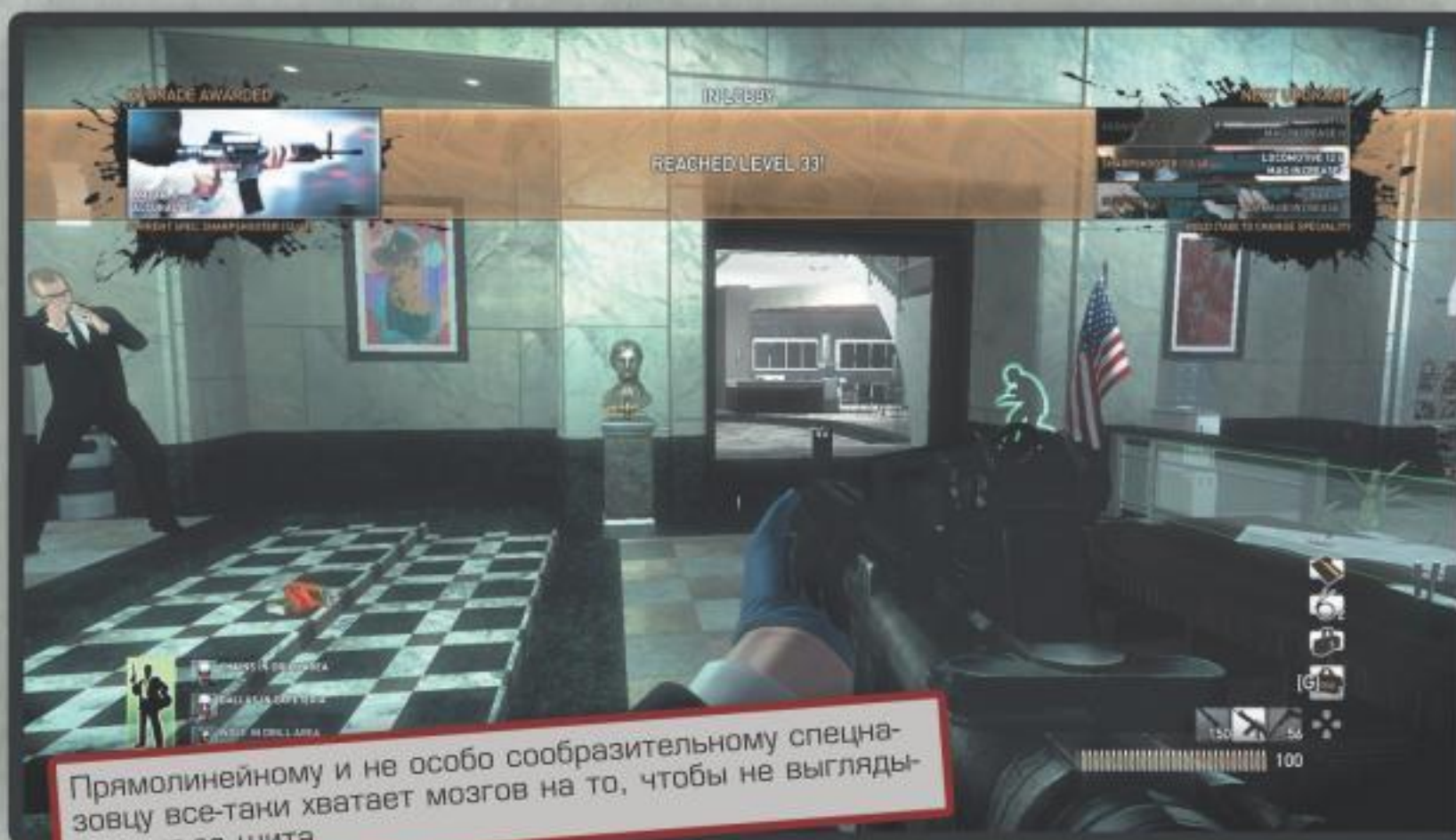
С повышением уровня автоматически восстанавливается здоровье. Иногда это спасает в практически безвыходных ситуациях.

ется еще и ФБР. Пройти все задание тихо не получится: даже если компьютеры были взломаны без лишнего шума, по сценарию обязательно что-то пойдет не так, и игра все равно превратится в суетливый, плохо поставленный эпизод из **Call of Duty**. То есть все воровские мизансцены здесь — не самостоятельные стелс-эпизоды, а наигранный повод кого-нибудь пристрелить.

Пилите, Шура, пилите

Из-за того, что деньги, золото и бриллианты приходится отбирать довольно жестокими и шумными методами, способ попасть в хранилище или какой-нибудь фургон у преступников только один — используя высокотехнологичные дрели и пилы с жидкокристаллическими мониторами, на которых сообщается, сколько времени осталось до конца работы. Проблема в том, что аппаратура периодически сбивает, и ее, как и терминалы, приходится перезапускать. Но самое мерзкое — это когда нужно следить одновременно за четырьмя объектами и параллельно отстреливаться от спецназовцев, встреча с которыми неизбежна. Тут вообще становится непонятно, то ли ты делаешь что-то неправильно, то ли все так и задумано.

Еще большая нервотрепка начинается, когда полиция запускает штурмовые бригады — и копов становится до неприличия много. К празднику присоединяются здоровенные солдаты в саперской броне, спецвойска с тазерами, отряды со щитами и странные мужики в обтягивающих костюмах, напоминающие Сэма Фишера. Враги отчаянно лезут под пули и по интеллекту близки к зомби из **Left 4 Dead**, поэтому любое массовое побоище тут же превращается в хаос, сориентироваться в котором страшно трудно: огонь ведется со всех сторон, и разобраться, кто и откуда стреляет, практически невозможно. Если вдруг



Прямолинейному и не особо сообразительному спецназовцу все-таки хватает мозгов на то, чтобы не выглядеть из-за щита.

одного из грабителей ранят, а его товарищи не смогут вовремя прийти на помощь (что неудивительно, дел-то вон сколько), на беднягу наденут наручники и передадут полиции. Правда, потом преступника с легкостью обменяют на заложника — налетчикам достаточно лишь связать кого-нибудь из зевак.

Чтобы персонаж умирал не так быстро, его можно прокачать (в **Payday** есть некоторое подобие ролевой системы). Успешный грабитель растет в уровнях (всего их 145) и получает бонусы. Выбирать можно навыки из трех разных веток: штурмовики, как правило, хорошо бронированы и вооружены, стрелкам проще разбираться с одиночными целями и особо крепкими врагами, а класс поддержки таскает сумку с медикаментами. Со временем появляется и новое оружие, но его немного — по три дополнительных ствола на каждый класс. Однако большинство улучшений влияет на всякие несущественные вещи вроде количества здоровья или патронов в магазине, так что особого смысла в прокачке нет.

Глупые ролевые элементы и суматошные перестрелки — это, наверное, не такая уж помеха игре, в которой можно протаранить банк на вертолете и прицепить



Перед тем как вертолет улетит с деньгами, лихой четверке придется долго и мучительно оборонять крышу.

сейф к гигантскому магниту. Но беда в том, что каждый этап приходится по единому сценарию: сначала необходимо найти что-нибудь, что можно распилить, сжечь или взломать, а потом бегать по уровню и оборонять определенные точки. И без того идиотский план налета обязательно не срабатывает, что приводит к еще большему количеству одинаковых перестрелок с одинаковыми врагами и одинаковым оружием в одинаковой обстановке. При повторном прохождении важный ноутбук могут переставить в другую комнату, а заключенного перепрятать, но это только вносит лишнюю путаницу. В сравнении с этим даже знаменитое ограбление из **GTA 4** кажется стройным и изящным,

не говоря уже о первой части **Kane & Lynch**.



Payday небезнадёжна примерно по той же причине, что и любой другой скверный кооперативный шутер: проходить ее нужно вчетвером, а в веселой компании можно пойти даже на плохое кино. **Payday** очень хочет походить на хороший гангстерский фильм, и ориентиры у нее вроде бы верные — «Схватка», «На гребне волны», все то, что осталось за кадром «Бешеных псов». Но в мире **Payday** даже Бутч Кэссиди и Сандэнс Кид легко бы пережили финальную заварушку, не запыхавшись. А так в хорошем кино про воров не бывает. ■

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

Дождались?

Шутер про преступников, которые хотят грабить, но в основном почему-то непрерывно убивают.

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

Рейтинг «Мании»:

5,0

«СРЕДНЕ»

Илья Янович

Жанр
Платформер
Издатель
Disney
Разработчик
Eurocom
Платформы
PC, Xbox 360,
PS3, Wii
Сайт игры
[disney.go.com/
official-sites/
disney-universe](http://disney.go.com/official-sites/disney-universe)



Disney UNIVERSE

THE VIDEO GAME

Тоже является частью вселенной

Одно время проходила ошибочная информация о том, что **Disney Universe** выйдет только на PC и Xbox 360. Это казалось совершенно разумным решением: у **Microsoft** до сих пор нет своего **LittleBigPlanet** — веселой и бездонной игры, одинаково приятной и понятной тем, кто наизусть выучил **Mario 64**, и тем, что только вчера научился держать геймпад. А мультфильмы **Disney** — это как раз такой универсальный язык: ярко, узнаваемо и нра-

вится абсолютно всем. Наконец, только у них в запасе есть столько характерного реквизита и декораций, чтобы хватило на миллион DLC.

К сожалению, идеологически **Disney Universe** бесконечно далека от игры **Media Molecule**. Это скорее очередной (и далеко не самый старательный) выпуск **LEGO**, примитивный компанийский платформер, основное достоинство которого — в

лицензии, на которую он опирается. И, да, поиграть в это в итоге можно даже на Wii, хотя, казалось бы, после эксклюзивного **Epic Mickey** компания **Disney** отработала Nintendo-план на несколько лет вперед.

Субботний клуб

В **Disney Universe** мультфильмы **Walt Disney Animation Studios**

времен ренессанса девяностых («Аладдин», «Король-лев») почему-то уживаются с картинами **Pixar** («Валл-И», «Корпорация монстров») и даже дурным игровым кино (бертоновская «Алиса в Стране чудес» и четвертые «Пираты Карибского моря»).

Выбор, мягко говоря, странный, но это еще ничего. Проблема в том, что даже с этим материалом обращаются абы как. **Eurocom** — студия, которая много лет с невозмутимым лицом и сухим профессионализмом обслуживает совершенно любые лицензии. Им что Бэтмен, что Джеймс Бонд, что Баффи, что Гарри Поттер... в тонкости вникать некогда и вроде бы незачем, главное — чтобы картинки были похожие.

Но у **Disney Universe** даже с этим не все слава богу. Например, королевство Муфасы выглядит самой обычной пустыней с редкими пальмами, кладбище слонов похоже на серое подземелье из **Diablo** (а вспомните, какое сильное впечатление оно производило в платформере **Westwood**), «пиратский» Лондон — какой-то бледный горо-



Костюмы, может, и забавные, но стоят драгоценных очков. Приходится выбирать между ушами Пумбы и новыми уровнями.



Вековое наследство

По мотивам каких картин The Walt Disney Company стоило бы сделать уровни в Disney Universe



101 далматинец (1961)

Eurocom — британцы, и им, видимо, очень хотелось вставить в игру Лондон. Но срисовали его с «Пиратов Карибского моря» (CGI-мешанина на хромо-кее), а надо было со «101 далматинца»: там он акварельный, с нарочито неровными линиями, от него так и веет приятной тоской.



Русалочка (1989)

В Disney Universe есть моменты, где нужно бегать по морскому дну, превратившись в зомби. Но таких ослепительных подводных просторов, как в «Русалочке», здесь нет и в помине: авторы мультфильма даже отказались от раскопированных на компьютере пузырьков воздуха, прорисовывая сотни тысяч шариков вручную.



Красавица и чудовище (1991)

Отец Бель, главной героини «Красавицы и чудовища», был изобретателем, который экспериментировал со странными механизмами. Хороший повод для детской версии The Incredible Machine. Впрочем, мы согласны и на шутер-эпизод за злодея Гастона.



Криминальное чтиво (1994)

Disney продали компанию Miramax вместе с правами на все ее фильмы полтора года назад, но, появившись Disney Universe в начале 2010 года, там вполне мог бы быть уровень, в котором Брюс Уиллис избивает извращенца. И бонусный садомазо-костюм.



Локации из «Корпорации монстров» самые скучные, но хотя бы воссозданы достоверно.

док из репертуара средней восточноевропейской RPG. Но больше всех не повезло «Аладдину», самому красивому двумерному мультфильму в истории. Дело в том, что при создании линий архитектуры авторы оригинала опирались на ближневосточную каллиграфию, и с переходом в 3D весь шарм причудливых контуров, конечно, мигом улетучился. Если бы не дворец султана на фоне, никто бы в жизни не догадался, что это вообще за декорации такие (впрочем, внутренние убранства этого самого дворца — страшная отсебятина). Есть и другие странности: герои почему-то сразу посещают

Пещеру чудес, и только потом — улицы Аграбы, а ведь по замыслу тут из уровней-зарисовок должен складываться сюжет картины.

Хотя дизайнерам в общем и целом все равно, что намалевано на фоне, механика тут одна на все миры. Куклы кислотного цвета, нахлобучив какую-нибудь тематическую шапку (костюмы не ограничены представленными картинками), прыгают, немного дерутся и таскают от места к месту предметы. А главное — собирают блестяшки в форме ушей Микки-Мауса. Не накопите двух тысяч — не пустят на новый уровень. Понятно, что первое прохождение можно



От мультфильма «Лило и Стич» в игре, слава богу, только шмотки.

закончить с 1999 очками, и все придется повторять сначала. Согласится ли на это ребенок, которому и так уже пришлось за последние десять минут несколько раз подряд топить корабль, или тушить пожар, или носиться с ключом туда-сюда, — большой вопрос.



В глубине души Disney Universe страдает от того же, от чего и вся компания Disney последние несколько лет. Там считают, что их мультфильмы конца века похожи на мультфильмы

Pixar, что «Пираты Карибского моря: На странных берегах» — это примерно то же самое, что и первые три части, а дети не заметят разницы между «Алисой» Бертон и «Алисой» Джероними. То есть, конечно, бог с ним, с платформером: если бы вся игра представляла собой почтительный поклон всем анимационным достижениям WDAS, ее, по крайней мере, было бы за что уважать. Но в своем нынешнем виде она не интересна ни детям, ни тем взрослым, что последние годы с трепетом ждали 3D-версии «Корольяльва». ■

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

Дождались?

Примитивный и однообразный платформер, оскорбляющий чувства истинных поклонников Disney.

ГЕЙМПЛЕЙ	4.0
★★★★★☆☆☆☆☆	
ГРАФИКА	5.0
★★★★★☆☆☆☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
★★★★★☆☆☆☆☆	
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0
★★★★★☆☆☆☆☆	

Рейтинг «Мании»:

4,5

«ПЛОХО»



Жанр
Платформер
Издатель
Ubisoft
Разработчик
Ubisoft
Montpellier
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
[tintin-thegame.ubi.com/
the-adventures-of-tintin/
en-GB/](http://tintin-thegame.ubi.com/the-adventures-of-tintin/en-GB/)

**СИСТЕМНЫЕ
ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:**
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 1 Гб,
256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 3 ГГц, 2 Гб,
512 Мб видео

Кирилл Волошин

THE ADVENTURES OF TINTIN

THE SECRET OF THE UNICORN THE GAME

ВЕЧНО МОЛОДОЙ С ВЕЧНО ПЬЯНЫМ

После ухода со сцены Гарри Поттера детям остро нужен новый кумир. Подросток-репортер Тинтин, герой знаменитых комиксов бельгийского художника Эрже, ко-

торые впервые вышли еще в 1929 году, неплохо подходит на эту роль. Тинтин, согласно комиксам, первым прошелся по Луне, нашел снежного человека и встретился с инопланетянами.

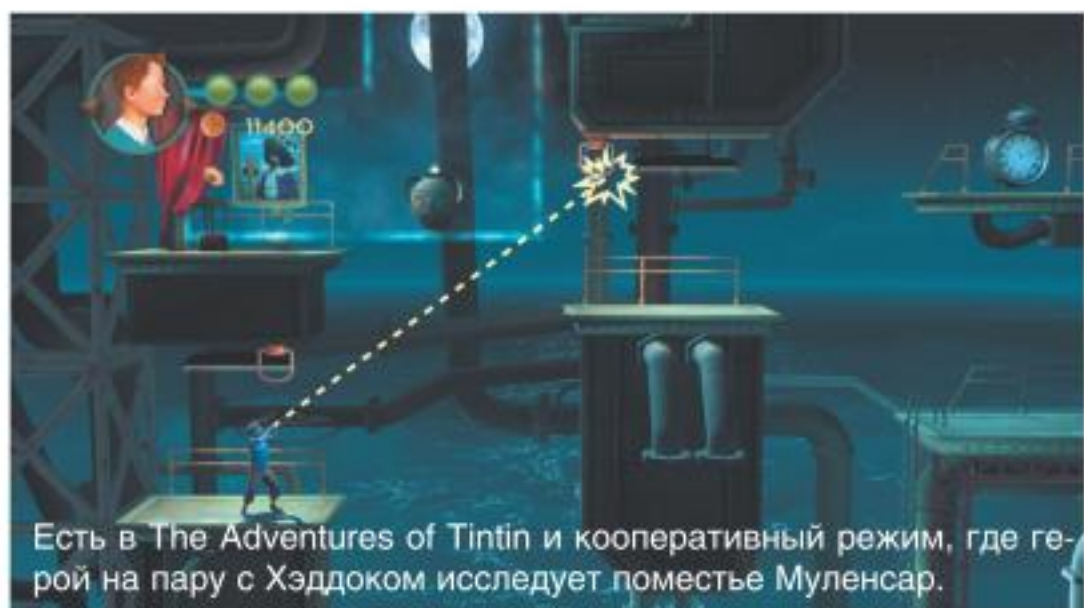
В кино он в последний раз проделывал подобные вещи еще в шестидесятые, на ТВ — в мультсериале девяностых, в играх — в плохой адвенчуре начала нулевых. Сейчас за его возвращение на экраны отвечают Стивен Спилберг и Питер Джексон, а сопутствующей игрой занялись авторы **Beyond Good & Evil**. Неплохая компания.

Тинтин там, Тинтин тут

Киношный «Тинтин» — милое и смешное приключение, грамотно собранное из жанровых штампов. Игра, достаточно точно следуя событиям фильма, оставляет схожие впечатления. Наш неугомонный репортер случайно купил макет парусника

«Единорог», в котором обнаружил странный свиток. Макет у него тут же украли: оказалось, это ключ к сокровищам, припрятанным в трюме настоящего «Единорога».

Тинтин вместе с псом Милу пускается в погоню, а по дороге встречает моряка Хэддока. Тот, будучи потомком капитана легендарного парусника, стал жертвой проклятья и может изъясняться только руганью. Теперь эти двое плюс собака должны вместе добраться до свитка и разгадать тайну «Единорога». Скучать им не придется. Вместе с героями мы совершаем перелет через пустыню, бежим из заключения, спасаемся с тонущего корабля, исследуем восточный дворец и даже путешествуем на-



Есть в The Adventures of Tintin и кооперативный режим, где герой на пару с Хэддоком исследует поместье Муленсар.

Тинтин и Третий рейх



Комиксы Эрже о Тинтине частенько подвергались критике и разным нападкам. Художника регулярно обвиняли в расизме. Например, в альбоме «Тинтин в Конго» можно найти слова про «диких уроженцев Африки», которые «похожи на обезьян» и «разговаривают как ненормальные». На этом основании британская Комиссия по расовому равенству в 2007 году признала комиксы про Тинтина расистскими и призвала книжные магазины отказаться от их продажи. Дескать, их место в музее под вывеской «старомодная расистская бессмыслица».

К слову, сам Эрже в свое время сотрудничал с профашистской газетой *Le Soir*, а один из комиксов, «Тинтин в Стране Советов», и вовсе написал по желанию аббата Норбера Валле, страстного поклонника Муссолини. Но обвинения в коллобриционизме в итоге с него сняли.

А после первого появления на экране Индианы Джонса поклонники Тинтина обвинили в плагиате уже Стивена Спилберга. Культовый режиссер тогда даже не знал, кто это такой, но после обвинений прочитал все комиксы запоем и понял, что между двумя героями действительно много общего. После этого он сам связался с Эрже и получил добро на экранизацию — это было еще в 1983 году. Но судьбе было угодно, чтобы мы увидели картину (первую в будущей трилогии) лишь 28 лет спустя. Права пришлось покупать заново.



Игра детская, и авторы не портят ее видом крови или убийств: врагов мы только оглушаем, а сам Тинтин, получив на орехи, начинает считать звездочки в глазах.



В игре есть даже драки с боссами. Это такая смесь платформера и экшена: мы должны сигать горным козлом, уворачиваясь от выстрелов и бомб.

зад в прошлое, чтобы сразиться с пиратами.

Большую часть времени **The Adventures of Tintin** — рядовой платформер. И в особняке, и на корабле, и во дворце, и в пещерах механика больше всего напоминает классического «Принца Персии»: юноша бегает, прыгает, лазает по отвесным лестницам и периодически сражается с врагами. Правда, он не фехтует и в смертельные ловушки не падает. Зато может вырубить противника кулаком, бросить под ноги корки от банана или подкрасться сзади и, нежно обняв врага за ноги, уронить его лицом в пол.

Тинтин и бадабум

Впрочем, задействованы и остальные персонажи. Еще пять минут назад мы с Тинтином сигали по платформам, теперь уже в образе капитана фехтуем с пиратами на борту «Единорога», а потом управля-

ем фокстерьером Милу, который может брать след, проникать в труднодоступные места, гавкать на крыс и вырывать ценные предметы.

Периодически платформер прерывается скоростными экшен-сценами, где герои, например, должны убежать от сносящей все на своем пути волны. Кроме этого, есть аркадные полеты на самолете и погони. Тинтин вместе с Хэддоком лавируют внутри каких-то пещер, уничтожают вражеские истребители и турели и уходят от погони на мотоцикле, попутно расстреливая преследователей из рогатки.

Все аркадные поездки и экшен-вставки, конечно, разбавляют действие, но в целом там все достаточно примитивно. Проиграть фехтовальные поединки, кажется, в принципе невозможно. А вот платформер будет интересен не только маленьким детям — хотя бы потому, что в нем есть модные ныне

заигрывания с физикой. Можно, скажем, выстроить траекторию броска мячика так, чтобы он оглушил сразу нескольких врагов. Или сбить метким броском бутылки мешок с грузом — он упадет на доску, а та подбросит вас на нужную высоту.

■ ■ ■

Если сделать скидку на целевую аудиторию и простить временами излишнюю легкость (хотя для тех, кто любит погорячее, есть режим испытаний), то, по сути, единственная серьезная претензия к авторам — это повторы. Например, здесь раз десять приходится по одной схеме раскручивать и кидать веревку с крюком, выполняя примитивный QTE. В остальном же это яркий и разноплановый платформер для детей любого возраста — сам Тинтин за полвека существования комикса, к слову, так и остался озорным мальчишкой. ■

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

Дождались?

Первая действительно хорошая игра про приключения героя бельгийских комиксов — на этот раз по одноименной картине Стивена Спилберга.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
★★★★★	★★★★★
ГРАФИКА	7.0
★★★★★	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
★★★★★	★★★★★
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0
★★★★★	★★★★★

Рейтинг «Мании»:

7,0

«ХОРОШО»

INSANE 2

Я пришел из России

Несмотря на экстремальные природные условия и разнообразие ландшафта, гонки по бездорожью в нашей стране популярны гораздо меньше, чем на Западе, а тематические автосимуляторы никогда не были сильной стороной российских разработчиков. Но, невзирая ни на что, компания **Codemasters** поручила работу над продолжением известной в начале нулевых гонки **Insane** российской студии **Targem Ga-**

mes, авторам **Ex Machina** и **Sledgehammer**.

Оригинальная игра, разработанная венгерской компанией **Invictus Games**, славилась прежде всего реалистичной физикой: пять классов внедорожников вели себя на трассе абсолютно по-разному, а повреждения, вроде оторванных бамперов и расшатанной подвески, напрямую влияли на ходовые качества машины. В **Insane 2** от реализма решили отказаться в уго-

ду динамике. Искореженные детали, отлетающие на ходу, отныне выполняют лишь декоративную функцию. Зато новый физический движок учитывает различные типы поверхностей вроде грязи, льда и воды. Правда, не стоит ожидать от **Insane 2** наглядности **MotorStorm**: на всех «проблемных» участках машина ведет себя примерно одинаково — слегка теряет скорость и хуже управляется.

Иными словами, разработчики решили устранить все, что мешало бы игрокам получать фан от борьбы друг с другом. Напомним, что первая часть была прежде всего онлайн-забавой с рядом безумных режимов вроде «Захвата флага» или борьбы за расставленные на карте «ворота». В **Insane 2** к оригинальным дисциплинам добавилась пара новых, самые интересные из которых — «Гонка на вылет» и «Преследование».

Первый режим накачивает адреналином скучные кольцевые гонки по чекпойнтам (которые в игре тоже присутствуют). Через определенное время (обычно 15-30 секунд) после начала заезда неудачник, идущий последним, выбывает, а таймер запускается снова, и так до тех пор, пока на трассе не останется лишь победитель. В «Преследовании» участники носятся за вертолетом, который подсвечивает на земле «призывную зону». Выигрывает автомобиль, первым набравший нужное количество баллов. А вот от полюбившегося фанатам **Insane** «Царя горы», где соперники сбрасывали друг друга с холма, пришлось отказаться из-за проблем с оптимизацией.

Зато на месте главная особенность оригинала — бесконечные карты. Почти во всех режимах вы сами выбираете маршрут, но будьте осторожны: прос-



Трассы разбросаны по всему земному шару — в Европе, Америке, Африке и Антарктике.



В каком бы направлении вы ни ехали, перспектива упереться в непреодолимую скалу вам не грозит.

Издатель

Codemasters

Издатель в России

GF/Russobit-M

Разработчик

Targem Games

Мультиплеер

Интернет

Сплит-скрин

Платформа

PC

Сайт игры

russobit-m.ru/catalogue/

item/insane-2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

Core 2 Duo, 1 Гб, 256 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

Core 2 Duo, 2 Гб, 512 Мб видео

тые пути в **Insane 2** на деле оказываются самыми опасными. За очередным поворотом вас может поджидать табуна заглянувших на водопой носорогов или железнодорожные пути с несущимся навстречу локомотивом. Хотя игра выглядит как и положено недорогой гонке из Восточной Европы, по ходу онлайн-заезда времени разглядывать бэкграунд все равно не будет. Помимо сетевых режимов на 8 человек (каждый из которых доступен и в офлайне), в игре есть сплит-скрин и полноценная карьера. На заработанные в ней очки можно улучшать скорость, прочность и управляемость машины, а также апгрейтить кузов.



Проблема у **Insane 2** ровно одна — всем тем же мы много раз занимались в десятках других гонок по бездорожью, и сложно найти хоть одну причину предпочесть **Insane 2** дорогим **MotorStorm** или **Pure**. Такую игру следовало бы создавать на движке EGO, который используется во всех собственных разработках **Codemasters**. С графикой, лоском и физикой **DiRT 3**, который как раз недосчитался внедорожных рейдов из первой и второй частей. Пускай бы здесь больше не было бесконечных карт, но свою нишу такая игра точно бы нашла. А сейчас это — совершенно необязательное развлечение на один вечер, которое спасает лишь простота в освоении да неплохой мультиплеер. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Первый **Insane** появился в нужное время в нужном месте — в результате фанаты до сих пор помнят его. Вторая часть, скорее всего, просто окажется задавленной под колесами гонок AAA-класса.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

X-MEN DESTINY

Человек и пароход

Среднестатистическому игроку, не обременяющему себя чтением комиксов, как правило, известны две версии истории о Людах Икс. Одна — из прекрасного мультсериала X-Men: The Animated Series. Там, если помните, Росوماха

ходил в каноническом желтом латексе, на второплановых ролях появлялись все мыслимые злодеи, а каждый из 76 эпизодов был образцом плотной драматургии (как, впрочем, и половина мультсериалов девяностых). Другая версия — из

непомерно серьезного кино с Хью Джекманом, где люди, умеющие стрелять лучами из глаз или замораживать предметы, смотрелись на редкость комично.

Ключевое достоинство **X-Men: Destiny** — она напоминает именно о любимом в детстве мультфильме, а не о скверной киносери. Вся игра — одна большая классическая иксмен-история. Магнето, выступая против юридического равенства людей и мутантов, срывает городское торжество, вырывая из земли свежий монумент, который символизирует межвидовую дружбу. Через секунду в расход идет гигантский мост, а через две — еще полгорода. Только не Нью-Йорка, как обычно, а Сан-Франциско (по этому поводу даже предусмотрена соответствующая шутка в диалоге).

Конечно, на празднике присутствуют и супергерои, но поиграть за знакомых персонажей не дают. Вместо них предлагают выбор из тройки неострелянных новичков: девочки с шарфом на пол-лица, спортсмена и небритого пижона. У каждого есть какой-то свой сюжетный бэкграунд, но драма одна: новичок обнаруживает в себе невероятные способности (какие именно — предлагают выбрать самостоятельно), мучается вопросом, мутант он или не мутант, и, в конце концов, вынужден определиться, с плохими он теперь или с хорошими.

К сожалению, не имеет значения, умеете вы телепортироваться на короткие расстояния, крутитесь ли юлой или просто месите всех в кашу каменными

ручищами, — драки в X-Men: Destiny чудовищно скучные. И дело даже не в том, что боевая система плохая — удар чувствуется немногим хуже, чем в **Batman: Arkham City**. Просто единственное, чем заткнуты дыры между кат-сценами, — волны врагов в красных капюшонах. Побегали по кругу, потоптали две кнопки — послушайте еще один диалог. Иногда предлагают в качестве разрядки допрыгать до какой-нибудь высокой точки, но весь паркур представлен смешными полетами между огромными светящимися балками.

■ ■ ■

Вся игра проходит в страшных сомнениях: нужно ли терпеть схематичный мордобой ради возможности поглазеть на скачущих чудо-людей (которые смоделированы и озвучены так, что ни один фанат не придерется)? Повторять одни и те же действия уже со второй главы становится физически тяжело... но вот выскочил какой-нибудь Найткроулер, или появилась сюжетная развилка, или Магнето толкнул умилительно пафосную речь. Если вы любите Людей Икс, велика вероятность, что найти ответ вы просто не успеете — необходимые для прохождения игры пять часов пролетят раньше.

А вот мучаются ли подобными дилеммами в студии Silicon Knights, мы не знаем. **Too Human**, конечно, провалилась, но до такой геймплейной халтуры люди, придумавшие **Eternal Darkness**, опускаться все же не должны. ■



Сан-Франциско тут, конечно, совсем не такой, как в последнем Driver.



На протяжении игры у врагов меняется разве что одежда.

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Большой эпизод X-Men: The Animated Series, зачем-то превращенный в плохой beat'em up.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 5.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

5.0

СРЕДНЕ

NBA 2K12

Один дома

Чтобы понять ситуацию, в которой оказалась **NBA 2K12**, представьте себе мир, где из двух главных симуляторов футбола вдруг осталась только **FIFA** от **Electronic Arts**. Или реальность без консольных войн — **Sony** с **Microsoft** решили заняться технологиями для сельского хозяйства и оставили рынок на откуп **Nintendo**. Впрочем, можно ничего не представлять, открыть ближайший энциклопеди-

ческий словарь на букве «М» и найти статью «Монополия».

Новая **NBA 2K** одна. Совсем одна. Одна как Луна, таблица умножения и герой Маколея Калкина в фильмах нашего детства. Если год назад у любителей виртуального баскетбола еще был выбор — играть в **NBA 2K11** или в карикатурную **NBA Jam**, — то в этом сезоне никакой альтернативы нет. Плохо ли это?

Обычно, оставшись последними в своей нише, разработчики приспускают рукава, расслабляются, уходят в самоповторы, а их новые игры начинают отличаться от старых по большей части атлетами на обложках. Картина до боли знакомая, некоторые не стыдятся этого даже при живых конкурентах. И с **NBA 2K12** на первый взгляд та же история.

Что внешне, что по содержанию это **NBA 2K10**, которая, конечно, хороша, но вышла два года назад. Графика не очень-то изменилась. Физика мяча, поведение игроков на поле, постановка предметных сцен — все, кажется, перекочевало сюда из тех дивных времен, когда мы резюмировали: «монополия — это чудесно, но всегда нужно помнить, что **EA Sports** в свое время прогорела именно на этом».

И **Visual Concepts** словно бы вняли предупреждениям. Да, движок практически не дорабатывают (но смотреть на виртуальных баскетболистов все еще приятно), зато сами матчи по-прежнему на высо-



Это не типографская ошибка. В матчах с участием легенд **NBA 2K12** намеренно приглушает цвета.



В режиме **NBA Blacktop** отчего-то убрали соревнования по броскам, теперь это просто баскетбол на асфальте.

- Издатель
2K Sports
- Разработчик
Visual Concepts
- Мультиплеер
Интернет
- Платформы
PC, Xbox 360, PS3, Wii, iOS
- Сайт игры
2ksports.com/games/nba2k12

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

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

те, пусть сначала и сложно понять, что же именно изменилось.

Основной акцент в этот раз пришелся на игровые режимы. Гвоздь программы — ретроспективный **NBA's Greatest**, подарок для всех, кто любит и ценит историю Национальной лиги. Под управление игроков здесь раздают звезд **НБА** прошлых лет, от Майкла Джордана до Карима Абдул-Джаббара (до принятия ислама — Фердинанд Льюис Алсиндор-младший), которого, между прочим, считают одним из лучших игроков в истории баскетбола. Проводя футбольные аналогии: представьте, что в новой **FIFA** разрешают играть за Пеле и Марадону (составы команд того времени прилагаются).

На десерт — прокачанные **My Player** и **Creating a Legend**. Первый — аналог **Welcome a Legend** и **Be a Pro** из **Pro Evolution Soccer** и **FIFA** соответственно. Теперь можно, к примеру, попасть на обложки таблоидов и в рекламные ролики **NBA**. Второй режим — почти про то же самое, только брать под опеку и вести до самого конца карьеры здесь нужно уже кого-то из реально существующих спортсменов.

Не повезло лишь **PC**-игрокам, потому что на клавиатуре **NBA 2K12** в первые же минуты превращается в пытку: что жать — неясно, кругом сплошь консольные обозначения («используйте правый стик для броска»). В итоге задействован оказывается миллион клавиш.

В остальном же у **Visual Concepts** все хорошо, причем настолько, что в срочном возрождении **NBA Elite** нет никакой нужды. Если **Electronic Arts** вдруг решат вернуться в большой баскетбол, это будет стоить им невероятных усилий. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Лучший баскетбольный симулятор наших дней. И не только потому, что единственный.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

DEAD RISING 2 OFF THE RECORD

Папарацци на тропе войны

Признаться, у нас не получается хоть как-то оправдать появление **Dead Rising 2: Off the Record** на прилавках. Судите сами: спустя год после релиза оригинальной второй части **Sarcosm** предлагают нам ту же самую игру по той же цене, но с единственным «большим» нововведением: Чака Грина, главного героя **Dead Rising 2**, отправляют на пенсию, а вместо него в **Off the Record** мы играем за героя самой первой части сериала — скандального фотжурналиста Фрэнка Уэста. Кому, кроме самых ярких фанатов фран-

чайза, придет в голову платить полную цену дважды за ту же игру лишь из-за нового-старого протагониста? Тем более что год, в общем-то, весьма солидный для индустрии срок. За это время у **Dead Rising** появился как минимум один грозный конкурент — **Dead Island**, который показал, что схватки с толпами зомби могут быть сложнее и интереснее. Ему **Dead Rising 2: Off the Record** не может противопоставить ничего, кроме геймплейной формулы годичной давности и окончательной деградации сюжета и атмосферы.

С каждой новой частью **Dead Rising** драмы в ней становится все меньше, а шуток про гениталии, кровавого угара и откровенного бреда — все больше. В этом плане **Off the Record** — полноправный наследник серии. Если помните, и в **Dead Rising 2** никакой особенной атмосферы почти не было: суровый мотоциклист Чак Грин, одетый в розовое платьице и хоккейный шлем, брутально выкашивал орды зомби, сидя в инвалидном кресле с примотанными скотчем автоматами. Но ситуацию хоть немного спасала сюжетная линия об отношениях Чака и его маленькой дочки, подхватившей неизлечимый вирус. Их трогательные диалоги хоть как-то добавляли действию серьезности и даже компенсировали регулярные сальные шуточки в кат-сценах. В **Off the Record** создается впечатление, что ни Чака, ни его малютки вовсе не существовало.

После событий **Dead Rising** Уэст стал настоящей звездой: рассказ о событиях в Вильяммете принес ему славу и богатство. Увы, вскоре бремя известности взяло свое, и вокруг Фрэнка разразился страшный скандал, в результате которого тот потерял все, спился и вообще дошел до той черты, когда приличные люди лезут в петлю. В надежде хоть как-то подняться, Фрэнк приезжает в Форчун-Сити, где застаёт начало очередного нашествия живых мертвецов. Увидев в этом новый шанс, журналист принимается за расследование.

Причем фигура Уэста пришта к знакомому сюжету белыми нитками. По сути, в большинстве кат-сцен даже реплики сторонних персонажей переписывать не стали — **Sarcosm** просто подставили Фрэнка на место Чака. О новом герое напоминают лишь иногда всплывающие реплики в старых диалогах. Более-

- Издатель
Sarcosm
- Разработчик
Sarcosm Games Vancouver
- Издатель в России/локализатор
1С-СофтКлуб
- Мультиплеер
Интернет
- Платформы
PC, Xbox 360, PS3
- Сайт игры
Games.1c.ru/dr2_off_tr

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

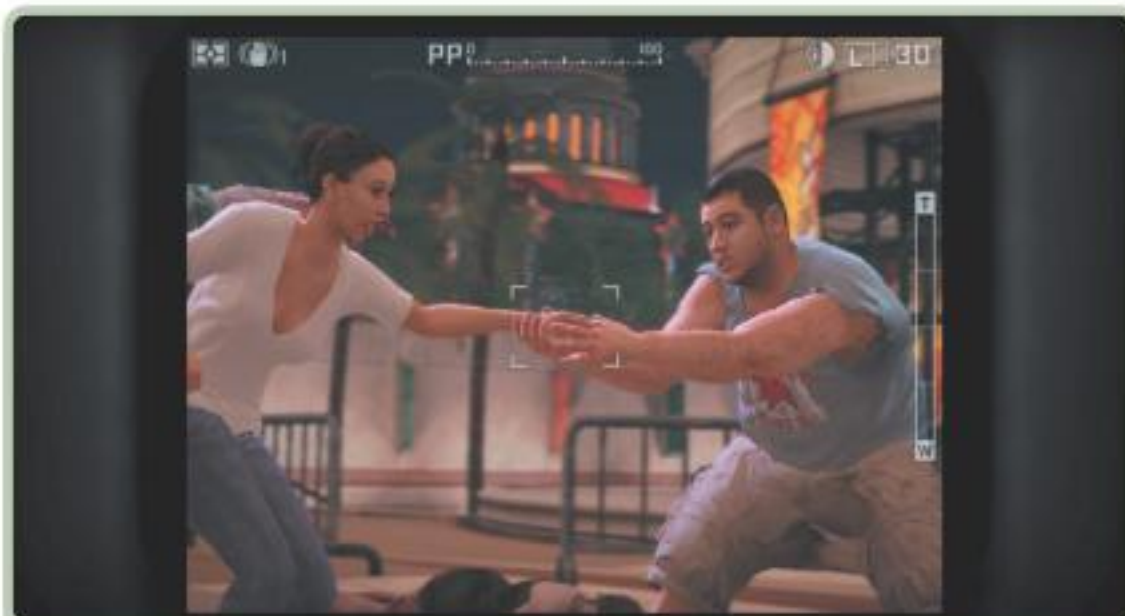
НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,6 ГГц, 4 Гб,
512 Мб видео

менее значительные расхождения с оригинальным сюжетом начнутся только во второй половине игры, поначалу же игрок должен терпеть противное чувство дежавю, выслушивая старые диалоги.

С Уэстом в игру вернулась и возможность зарабатывать опыт, делая фотоснимки. Правда, много экспы на этом не поднимешь — куда больше можно сделать на изготовлении комбо-оружия на верстаке, так что возвращение камеры смотрится здесь скорее теплым приветом для тех, кто скучал по фотосессиям во второй части.

Наверное, единственное удачное нововведение **Off the Record** — крайне полезный режим песочницы. В любой момент игры вы можете остановить неумолимый отсчет времени и побродить по городу в свое удовольствие — выполняя побочные задания, пробуя мини-игры, зарабатывая деньги или же просто бездумно выкашивая мертвецов. Самое приятное во всем этом — то, что заработанные деньги и опыт остаются с вами и в сюжетном режиме. Так что, если не хватает сил, чтобы победить какого-либо босса, или просто хочется отдохнуть от гонки со временем, песочница будет отличным решением.

Dead Rising 2: Off the Record — почти та же самая **Dead Rising 2**, что и год назад. В этом ее главная проблема: требовать те же деньги за игру, пролежавшую вне холодильника целый год, как-то неприлично. Тем более что за это время игровая механика успела изрядно стухнуть, и ее не может спасти даже возвращение оригинального протагониста. ■



Будь таких ситуаций в игре больше, мы бы простили **Off the Record** многое.



В этом весь **Dead Rising 2**: еще полчаса назад ты избивал кучку зомби топором, будучи одетым в строгий костюм, а теперь разгоняешь ватаги мертвецов с помощью смертоносного зонтика. И носишь детскую пижаму...

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Если вы по каким-то причинам каждой клеточкой своего тела ненавидите Чака Грина и до смерти любите баловаться с недорогой зеркалкой, **Off the Record** может показаться интереснее второй части. В иных случаях — обходите игру стороной и не портите впечатления от в целом хорошего зомби-сериала.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

SHADOWGUN

Утечка мозгов

Есть такая компания, **Game-loft**, которая делает игры для iOS по единой схеме: разработчики вдохновляются какой-нибудь известной игрой и лепят на ее основе нечто похожее на оригинал, только подешевле и с другим названием. Нечто подобное решили провернуть и **Madfinger Games**, а источником вдохновения для их проекта **Shadowgun** выступала свежая

Gears of War 3, с которой они вышли почти день в день. Похоже все — дизайн, перестрелки, система укрытий, оружие. Кое-какие отличия наблюдаются только в сюжете, но и он собран целиком из жанровых клише.

Будущее. Могущественные корпорации широко используют услуги высококвалифицированных наемников. Одна из таких компаний сильно расстроилась

из-за утечки своих лучших мозгов на другую планету и поручает охотнику за головами Джону Слэйдю доставить беглого ученого обратно — живым или мертвым. Джон, собирательный образ солдата из **Gears of War**, морпеха из **Doom** и Брюса Уиллиса, десантируется на планету-лабораторию, где повсюду развешаны флаги из **Killzone** и гуляют латексные охранники с автоматами. Сам Слэйд периодически шутит с бортовым искусственным интеллектом, дизайн которого, кажется, позаимствовали из **StarCraft 2: Wings of Liberty**.

Проводить параллели можно бесконечно, но интереснее от этого **Shadowgun** не становится. Слэйдю приходится бегать от укрытия к укрытию и расстреливать не очень сообразительных врагов. Некоторые укрытия, правда, постепенно разрушаются, поэтому после двух-трех смертей становится понятно, что лучше искать стенки покрепче. Ситуация применима и к врагам: иногда проще сперва оставить противника без средств защиты и только потом пристрелить.

Кстати, об оружии. В далеком будущем оно совсем не изменилось — автоматы, дробовики, гранатометы, ракетницы. Причем половина арсенала фактически бесполезна. Дробовик работает только на малых дистанциях, но приближаться к врагам слишком близко с кривым тачпадным управлением себе дороже. По той же причине гранатометом лучше не пользоваться вообще — взорвать им можно только себя самого.

Занудный геймплей изредка разбавляется сражениями с боссами, но на более-менее приличный уровень игру вытягивают все-таки не они, а технологии. **Shadowgun** чертовски красива и визуально даже пре-

восходит **Infinity Blade**. Уровни выглядят интересно и приятно, выгодно отличаясь от мрачных одинаковых коридоров в iOS-версии **Dead Space**. К сожалению, ничем, кроме графики, игра похвастаться не может, из-за чего она скорее похожа на техническую демоверсию, чем на законченный продукт. О том же говорит и уровень исполнения — **Shadowgun** часто вылетает, а сам герой время от времени проваливается в темную бездну, оставляя уровень где-то высоко над головой. Огорчают и неудачно расставленные точки сохранения — для портативной игры это непростительно. Часто можно попасть в ситуацию, когда до следующего чекпойнта осталось совсем чуть-чуть, но игра предательски вылетает, и приходится начинать прохождение сложного участка заново. Авторы утверждают, что это временные проблемы, и всю работу над патчем, а в скором времени собираются добавить в игру мультиплеер. Но как говорилось в одной известной рекламе: «У вас не будет второго шанса произвести первое впечатление».

Shadowgun — очередная неудачная попытка сделать проект консольного уровня на iOS, которую совсем не спасают ни красивая графика, ни приятный визуальный дизайн. Возможно, дело в том, что за адаптацию шутеров для iOS берутся не те команды, а возможно — проблема в самом жанре, который абсолютно не подходит для управления с тачскрина. Очень ждем, пока кто-нибудь не решится выпустить на iOS нечто похожее на **Heavy Rain** — его концепция подошла бы для портативных устройств просто идеально. ■



Игра похожа на Gears of War не только механикой, но и визуально.



Мелкие взрывоопасные пауки и летающие беспилотники заставляют покинуть укрытие и бежать куда подальше.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Красивый, но скучный и однообразный экшен от третьего лица, больше похожий на неотесанную технодемку.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 9.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

6,0

ВЫШЕ

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 HAUNTED HELLS REACH

А-а-а! Демоны!!!

Студия **Epic Games** регулярно проводит конкурс Make Something Unreal, где всевозможные инди-разработки, сделанные на Unreal Engine, соревнуются за бесплатную лицензию на этот движок. Бывает, что награда находит действительно неплохие разработки (например, **Alien Swarm**), но в неурожайные годы путь на прилавки получают игры, которым там лучше было бы не появляться (см. ужасный **Damnation**).

С **The Haunted: Hells Reach** история развивается по неблагоприятному для игроков сценарию. Очень легко купиться на красочный видеоролик, в котором брутального вида мужчина палит в демонов из дробовика, бьет им рожи ударом ноги с разворота не хуже Чака Норриса, а в особо яростные моменты буквально разрывает несчастных порождений ада на части. Энтузиазма добавляет и обещание

творить непотребства не только в одиночку, но и в компании трех друзей.

Вот только почти все то же самое может предложить любая другая игра с режимом Survival. Причем если там он далеко не главный (даже в чисто кооперативном **Left 4 Dead** есть несколько кампаний), то в **The Haunted: Hells Reach** — единственный. Правда, с небольшими вариациями.

Всего вариаций четыре, главная из которых называется Inferno. Задача игроков — пережить несколько волн вурдалаков, после чего всю команду телепортируют в ад и предлагают начистить рожу непосредственно Сатане. Еще есть классический Survival (выжить как можно дольше против все нарастающей толпы чертей), Demonizer (убитые игроки переходят на сторону демонов) и то же самое, но с демонами, изначально одержимыми людьми.

Это, собственно, и есть вся игра — обычные сражения против толп монстров на относительно небольших аренах. Впрочем, малое количество контента — далеко не главная беда **The Haunted: Hells Reach**. Главное, чтобы монстров убивать было интересно. Однако, несмотря на запредельное количество кишок и гноя, биться с армией тьмы надоедает уже ко второму матчу.

Причин тому множество. Враги, хоть и различаются внешне, лишены индивидуальности и тупо волочат ноги в направлении ближайшего человека. Причем волочат очень настырно и сразу со всех сторон. Ваш же персонаж (к слову, разные герои ничем не отличаются друг от друга, кроме внешности) крайне неповоротлив: он неуклюже двигает-

Издатель

ValuSoft

Разработчик

KTX Software Development

Мультиплеер

Интернет

Платформа

PC

Сайт игры

hells-reach.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

2.4 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

Core 2 Duo 2.6 ГГц, 4 Гб.

512 Мб видео

ся, медленно вскидывает оружие, еще неохотнее его перезаряжает. В результате единственной верной тактикой становится нахождение удобной позиции на арене (мостик, небольшое помещение с двумя выходами и т.д.) и расстрел гадов не сходя с места. Во всех остальных случаях героя рвут на тряпки за пару минут даже на самом легком уровне сложности.

Поэтому становится непонятно, для кого нарисован десяток действительно неплохих карт со сложной архитектурой и кучей потайных нычек с секретным оружием и взрывчаткой. Пистолета, дробовика и автомата вполне хватает, чтобы расквитаться с чудищами в удобных местах (тем более что стволы со временем прокачиваются), а в неудобных никакой огнемет или арбалет со взрывающимися болтами не поможет.

На эти огрехи накладываются другие ошибки в геймдизайне. Например, необходимость ждать начала нового раунда для вступления в бой, если вы зашли на огонек в его середине. Учитывая, что один раунд длится как минимум десять минут, это становится большой проблемой.

■■■

Да и в целом **The Haunted: Hells Reach** никак нельзя назвать коммерческим проектом. Слишком он глупо и по-простецки выглядит на фоне того же **Left 4 Dead** или кооперативного режима в **Gears of War 3**. Да даже далеко не самый идеальный **Payday: The Heist** даст ему сто очков вперед и уж точно доставит несравнимо больше удовольствия. ■



Легкие заигрывания с физикой: демоны поджариваются от только что взорванного баллона с газом.



Игра наглядно показывает, что только оторванных голов для создания хорошего мясного экшена недостаточно.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Говорят, что в компании с друзьями весело сходить даже на очень плохой фильм. С играми это тоже работает, но в случае с **The Haunted: Hells Reach** цена на билет явно завышена.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 4.0

ГРАФИКА

★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★ 3.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 4.0

РЕЙТИНГ

3,5

ПЛОХО

BLOODLINE CHAMPIONS

Онлайн игра с крутым нравом для любителей динамичных командных боев против реальных соперников

Каждый из них играет со смертью по-своему



реклама

Воин дальнего боя

Попадет мухе в глаз с 300 метров. Врага убьет и с большей дистанции.

Воин ближнего боя

Сражение в кольце врагов — его стихия. Резать, рвать и крушить — его ремесло.

Защитник

Способен выдержать почти любую атаку. Обладает огромным запасом здоровья.

Целитель

Несет врагам смерть, а друзьям жизнь. Делает эти подарки массово.

Пришел. Увидел. Разорвал!



Нон-таргет система

Требуются быстрота реакции и меткость. Не спускай врагов с курсора!



Постоянство

Действие ударов и приемов predetermined и не зависит от внешних условий.



Ярость

Накопи энергию — преврати врагов в пыль.



Уникальные персонажи

Выбери идеальную боевую машину из множества доступных.

www.blc.ru

INNOVA



STUNLOCK

game

STRONGHOLD 3

Крепитесь

Несколько лет назад, когда мы брали интервью по **Stronghold Kingdoms** у худрука **Firefly** Саймона Брэдбери, он мало что рассказал про игру, зато с радостью анонсировал **Strong-**

hold 3. Тогда казалось, что онлайн-спин-офф — это такой хитрый маркетинговый трюк, долгосрочная реклама большой номерной части, на которую как раз и возлагаются все надежды.



Вот это в Stronghold 3 — обустроенная крепость.



Для игры по каким-то непонятным соображениям сделали чудесную русскую локализацию. Она такой и близко недостойна.

На деле получилось совершенно наоборот: после первых пяти минут Stronghold 3 гарантированно захочется тут же сбежать в красивую и умную Kingdoms. Даже если вы онлайн-игры на дух не переносите.

По сути, третья часть — это не продолжение и даже не ремейк оригинала, как обещали сами авторы. Это маленький и невнятный кусочек от ее механики, воспроизведенный на жутчайшем трехмерном движке, который со времен второй части, кажется, даже лишился некоторых спецэффектов. Причем переехала в триквел в основном война. В Firefly отчего-то решили, что у них тут как минимум Warcraft 4, и заставляют сражаться даже в тех миссиях, которые по логике вещей должны быть про мир, развитие и благополучие.

Смотреть на битвы мучительно больно. Они и раньше-то были скорее нелепой данью моде, но теперь напоминают в лучшем случае о какой-то российской стратегии 2003 года. Лучники, двигаясь с изяществом игрушечных солдатиков, быстро-быстро забрасывают стрелами всю прочую пехоту, которая в это время растерянно ходит по кругу, — это, в общем, вся война. Про штурм крепостей и говорить как-то неловко: одинокий колхозник с вилами легко ломает десяток мощных катапульта, стоит только упустить их на минутку из виду. Искусственный интеллект позволяет себе такие упущения постоянно.

Сами разработчики между тем абсолютно уверены в том, что сражения и осады — самое интересное, что есть в игре, и даже смоделировали целую пачку исторических батальи (причем карт для обыкновенного скирмиша тут аж целых две).

- Издатель
SouthPeak Games
- Разработчик
Firefly Studios
- Платформа
PC
- Сайт игры
stronghold3.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

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

Которые — внимание! — происходят на одной и той же местности (плюс-минус холмики), заросшей какой-то серо-зеленой размазней вместо нормальной травы и нормальных деревьев.

Вся экономика Stronghold 3 тоже почему-то работает на нужды этой самой войны. Микроменеджмент усекали примерно до уровня **The Settlers 5**. Да, вы все так же садите яблоньки, строите фермы да лесорубки, производите хлеб и снабжаете армию припасами. Но при этом нет ни малейшего ощущения того, что вы обустроиваете собственную крепость и следите за благополучием граждан. Есть просто формальный набор зданий, которые необходимо построить для того, чтобы заработать ресурсы для новой партии лучников. В мирной кампании, где рукоприкладство не в почете, вообще нет никакого смысла. Жители ведут себя на удивление покорно, и, если их не сожрут волки, самое плохое, что с ними может случиться, — на минутку отвлекутся на чью-нибудь свадьбу.



Stronghold 3 не способна удержать у монитора человека, видевшего в своей жизни хотя бы одну стратегию, даже на пятнадцать минут. Это, пожалуй, худшая RTS последних лет, в которой ни война, ни строительство не вызывает ничего, кроме раздражения и недоумения. Как такое получилось у не самой плохой в мире студии — великий секрет, но между третьей частью и Stronghold Kingdoms — пропасть в тысячи световых лет. ■

■ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Неиграбельная RTS на обрывках правил Stronghold 1 и движка Stronghold 2.

ГЕЙМПЛЕЙ

★ ★ ★ ★ ★ 2.0

ГРАФИКА

★ ★ ★ ★ ★ 2.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★ ★ ★ ★ ★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★ ★ ★ ★ ★ 3.0

РЕЙТИНГ

2,0

УЖАСНО



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.

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

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

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

Узнай последние новости официального сервера на renewal.ragggame.ru



ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры с 3 октября по 29 октября 2011 г

A	B	C	D
1		Deus Ex: Human Revolution	11,8%
2		Assassin's Creed: Brotherhood	9,7%
3	▲1	Pro Evolution Soccer 2011	6,3%
4	▲1	Call of Duty: Black Ops	5,1%
5	▼2	Crysis 2	5%
6	NEW	FIFA 12	4,8%
7	▼1	The Witcher 2: Assassins of Kings	3,9%
8	NEW	Dead Island	3,5%
9	▼2	Bulletstorm	3,5%
10	▼2	Dead Space 2	3,2%
11	▼2	Portal 2	2,5%
12	▼2	Fallout: New Vegas	2,3%
13	NEW	Gears of War 3	2,2%
14	▼3	Battlefield: Bad Company 2 — Vietnam	1,9%
15	NEW	Warhammer 40 000: Space Marine	1,8%
16	NEW	Driver: San Francisco	1,8%
17	▼4	Mortal Kombat	1,7%
18	▼3	Dragon Age 2	1,5%
19	▼2	Brink	1,5%
20	▼6	Alice: Madness Returns	1,4%
21	▼5	DiRT 3	1,2%
22	▼2	L.A. Noire	1,1%
23	▲2	World of Warcraft: Cataclysm	1%
24	▼6	F.E.A.R. 3	1%
25	▼1	Fable 3	0,9%
26	▼5	Call of Juarez: The Cartel	0,8%
27	▼5	Gran Turismo 5	0,8%
28	▼2	Need for Speed: Hot Pursuit	0,8%
29	▼10	Duke Nukem Forever	0,8%
30	NEW	F1 2011	0,8%

По состоянию на 29 октября в голосовании приняли участие 24 563 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 октября 2010 г. по октябрь 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

Batman: Arkham City



Рейтинг: 9,5 > «Игромания» №11/2011

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.

Экшен • Rocksteady Studios • Warner Bros. Interactive Entertainment

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 Bonez 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

Gears of War 3



Рейтинг: 9,0 > «Игромания» №11/2011

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

Экшен • Epic Games • Microsoft

Resistance 3



Рейтинг: 8,0 > «Игромания» №11/2011

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.

Экшен • Insomniac Games • Sony

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

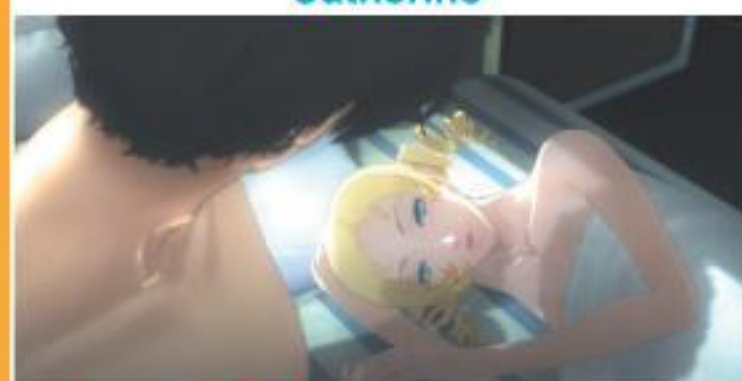


Рейтинг: 9,0 > «Игромания» №9/2011

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:
Павел Бажин,
Артемий Козлов,
Кирилл Талер,
Денис Гундоров,
Ольга Алифанова



ФАКТЫ

КОСМИЧЕСКИЕ НЕПРИЯТНОСТИ

Создатели космической MMORPG EVE Online рассказывают в своих грехах

EVE Online всегда была игрой про космические корабли. Людям там не было места — разве что в виде замерзшей тушки, остающейся на месте взрыва спасательной капсулы. Но в ССР упорно считали, что игрокам не хватает полноценных персонажей, которые могли бы разгуливать по космическим станциям. Несколько лет они упорно игнорировали игроков, и вот результат: выход дополнения **Incarna** обернулся грандиозным провалом.

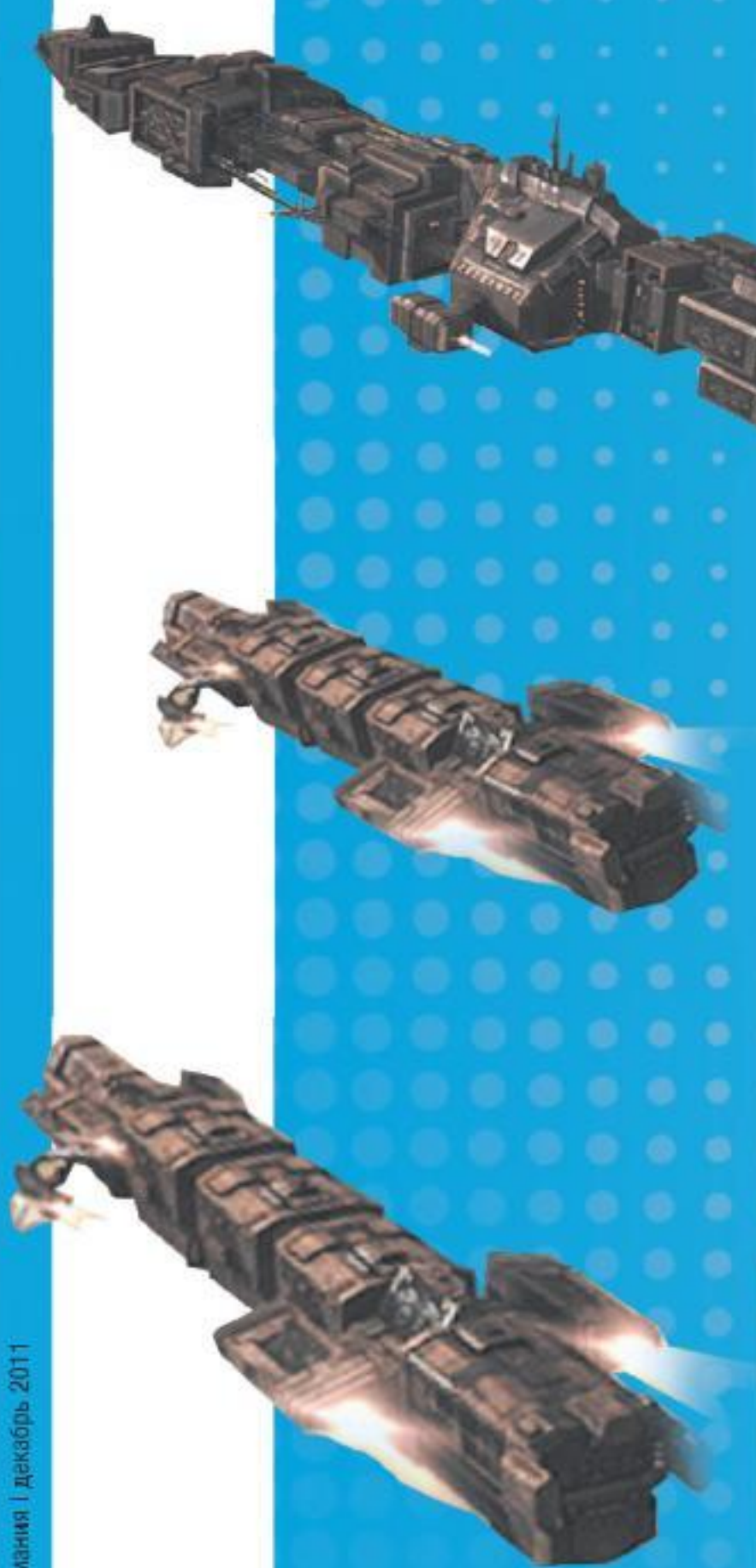
Игрокам не понравились тесные «каюты капитанов», ведь им обещали возможность гулять по всей станции, общаясь с другими игроками, — а вместо этого выдали «каюты ка-

питанов», больше похожие на тюремные камеры, в которых приходилось сидеть в гордом одиночестве. Не понравился им и новый игровой магазин, торгующий модными одежками и украшениями для персонажей по невменяемым ценам. Монокль за шестьдесят с лишним долларов! И это вместо того, чтобы решать проблемы с балансом, добавлять новые корабли, делать жизнь пилотов интереснее.

Новых игроков привлечь не удалось, зато ветераны крепко обиделись. ССР пыталась рассказать игрокам, что все идет как надо, что они все делают правильно. И это было последней каплей, вылившейся в настоящую революцию. После многочисленных акций протеста



«Хильмар Петурссон взял на себя ответственность за то, что EVE свернула не в том направлении. Он извинился, а пятая часть сотрудников его студии потеряла работу».





«Корабль, похожий на молоток, — это «Виверна», а здоровенная калоша на заднем плане — титан «Эребус». Сейчас толпа таких кораблей может действовать сама по себе. А после патча придется ездить, как на картинке, со свитой из кучи мелочи».

многие фанаты просто ушли из игры. К осени наступил кризис. Студии пришлось уволить 20% сотрудников и сильно замедлить разработку онлайн-игры **World of Darkness**, перебросив все силы на EVE Online (их единственный источник дохода) и связанный с ней шутер **DUST 514**.

Глава CCP Хильмар Петурссон опубликовал письмо, в котором он признал, что успехи вскружили ему голову и что он не слушал ничьих советов, полагаясь исключительно на себя. «Там, где мне следовало прислушиваться к чужому мнению, я упорствовал; там, где мне стоило стыдиться, я гордился. Мне очень бы хотелось повернуть время вспять, услышать все то, что говорили мне до этого, и направить развитие компании совсем по другому пути. Признаю: я ошибался», — пишет он.

Это письмо было опубликовано лишь сейчас, когда утих скандал с выходом Incarna. По словам Хильмара, все это время они ждали возможность подкрепить свои слова реальными действиями. За несколько месяцев они полностью реорганизовали компанию и сменили приоритеты развития. Отныне главной целью будут именно космические корабли — то, ради чего и создавалась EVE Online. И зимнее обновление, которое

выйдет в декабре, будет целиком посвящено работе над ошибками.

Первым делом разработчики исправят главную проблему игры — завышенную мощь гигантских кораблей класса Titan и Supercarrier. Раньше считалось, что их будут единицы. Но игроки уже давно строят этих гигантов десятками и даже сотнями, причем больше всего в этом преуспели наши с вами соотечественники, подмявшие под себя чуть ли не половину всей галактики. Теперь этим монстрам (кораблям, а не русским) изрядно подрезали крылья, так что сражения станут более непредсказуемыми.

Что касается русских, то сейчас им почет и уважение — все статьи обязательно переводят на язык Пушкина и Достоевского, обещают выделить русский раздел на официальном форуме, даже упоминают в интервью: «Русские отхватили себе огромный кусок галактики. Вообще-то они страшно ненавидят друг друга. Люди видят их как единый огромный союз, но на самом деле это не так. Просто они все объединились для уничтожения Северной коалиции, так как решили, что ненавидят ее еще больше, чем друг друга. Как только с несчастными было покончено, все вернулось на круги своя: русские с Севера

ненавидят русских с Юга. Это как гражданская война. Но эти два русских политических блока являются главной силой в EVE», — заявил ведущий дизайнер EVE Online Кристофер Туборг.

Тем временем в российских магазинах появилась дисковая версия игры — «EVE Online. Патент капитана». Клиент можно скачать бесплатно, но безлимитный интернет до сих пор есть далеко не у всех. Тем более что с диском идет много интересных бонусов: стандартная джевел-версия (499 рублей) содержит код для создания нового персонажа с 30 днями оплаченного времени, 2000 единиц игровой валюты Aurum, ускоряющий прокачку имплантат (который можно продать за неплохие деньги), дешевенький фрегат класса «Мерлин» и форменная тужурка модели «Стерлинг». Набор коллекционного издания (999 рублей) гораздо богаче: кроме кода и имплантата, тут есть красочный артбук «Мечты о будущем», справочник по профессиям «Судьбы богов», CD с саундтреком, 5000 Aurum, эсминец класса «Коерсер» и форменные кители «Эсквайр» и «Экзекьютор». Хотя кодом с 30 днями подписки нельзя проплатить существующих персонажей, такой набор можешь прилечь даже давно играющих ветеранов.

КОРОТКО О ВАЖНОМ



В «Атлантике» почти свершилась обещанная локализаторами синхронизация версий. Не на 100%, как надеялись, но близко. Теперь множество мелких нововведений, копившихся в американской версии игры, реализовано и у нас. Кроме того, из небытия возникли свежие локации и подземелья, включая Долину вулканического пепла, индивидуальный данжон с боями в свободном тактическом режиме. Кристина, ультраэффективная и самая эффектная наемница, заняла место в боевых составах. Русская версия быстро приходит в порядок после недавнего застоя.



Студия **HanbitSoft** уже разрабатывает сиквел экшена **Hellgate**, но делать анонс пока не торопится — слишком рано. Так как у **Hellgate** есть немало поклонников, то новость скорее радостная, но есть и обратная сторона медали: штат студии состоит всего из 30 человек, 10 из которых поддерживают сервера. Так что **Hellgate Tokyo** был последним большим дополнением для первой части игры. Больше студия не планирует выпускать столь масштабных апдейтов, хотя работа над пополнением контента ведется постоянно.



ИНТЕРЕСНОСТИ

СВОБОДУ ОРКАМ!

Российская милиция раскрыла зловещее похищение компьютерного монстра



Правильный орк должен быть большим, зеленым и модно одетым. К сожалению, именно дорогая одежда и привлекает похитителей больше всего.

У кого-то есть собака, у кого-то кошка или, на худой конец, хомячок. А вот житель Мурманска завел себе орка. Жил он в онлайн-игре **Lineage 2**, побеждал врагов и постепенно вырос большим, зеленым и сильным. Но в один прекрасный день его украли. По оценке местных специалистов, такой орк со всем снаряжением стоил на рынке около 5 тысяч рублей. Похититель сам связался с потерпевшим и предложил выкупить зеленого друга обратно.

Что делать? Платить? Послать подальше? Ну, не бежать же в милицию с заявлением «у меня украли орка»? Но наш мурманчанин именно так и поступил. Более того, в милиции его внимательно выслушали и направили дело в отдел «К»,

занимающийся расследованием киберпреступлений. Наверное, похищение орков — это серьезный бизнес. Оперативники взялись за дело, но лишь спустя год удалось нащупать след, ведущий в Ростовскую область.

Под подозрение попал 20-летний житель Волгодонска. Ворвавшись к нему в квартиру с обыском, оперативники остолбенели: хакер работал сразу на семи мощных компьютерах, а чтобы не пересаживаться постоянно от одного к другому, проложил по полу рельсы, куда водрузил удобное кресло. На одном из компьютеров отыскался тот самый пропавший орк, которого вернули законному владельцу. А его похитителю сейчас грозят два года тюрьмы.

ОБНОВЛЕНИЯ

«АЛЛОДЫ ОНЛАЙН» ИГРАЮТ В БОГОВ

В игре появились барды, анонсирована возможность завести личный аллод



По словам разработчиков, бард — не беспомощный «баффер», а очень даже самостоятельная боевая единица, полагающаяся на верную балалайку.

26 октября на сервера «Аллодов Онлайн» установлено обновление «Эпизод II. Игра богов». Начнем с того, что предел развития вырос с 47-го до 51-го уровня (ви-

димо, разработчики держат зуб на круглые числа). Открываются два слоя Астрала, включающие пятнадцать свежих островов. Примечательно, что впервые за

два года в игре появилось новое рейдовое подземелье — Мертвый Город. Вероятно, прежняя Мекка для высокоуровневых героев и некогда единственный рейд в игре — Город Демонов — теперь будет подрабатывать промежуточным звеном на пути к Мертвому Городу, а то и вовсе выродится в экскурсионный заказник.

Появился Ведьмин Яр — поле боя, где игрокам предлагается поучаствовать в каноническом STF в декорациях «Аллодов». Причем впервые участие в командном PvP приносит игроку не только славу, но и высокоуровневую экипировку, опыт и игровую валюту. Ведьмин Яр стал первой ласточкой в череде PvP-режимов, ожидаемых в следующих патчах.

А еще с «Игрой богов» в игре впервые появился новый

класс. Бард — типичный боец поддержки, специализирующийся на благословениях и проклятиях. Эффекты от его усиления не заменяют существующие у других классов, а прибавляются к ним, чем особенно ценны.

Но до главной фишки дополнения, опосредованно вынесенной в его название, пока далеко. Аллоды в личное пользование пока не раздадут и грозятся ввести со следующими патчами. Впрочем, чтобы дойти до права на аллод, надо пройти процедуру Возвышения, а это займет как минимум четыре месяца.

В целом, «Игра богов» — это крупнейшая обновка за историю игры. Она видится успешным шагом вперед и пока что позитивно встречена игроками.

ИССЛЕДОВАНИЯ

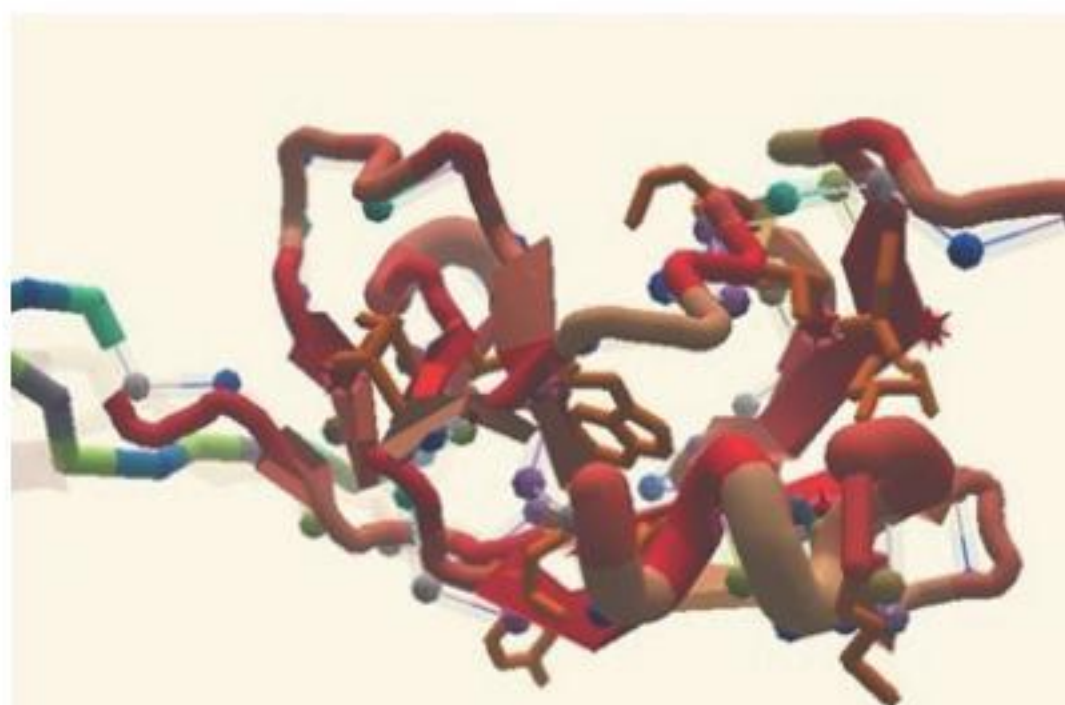
ИГРЫ ПРОТИВ СПИДА

Игроки помогают ученым искать лекарство от смертельных болезней и открывают новые планеты

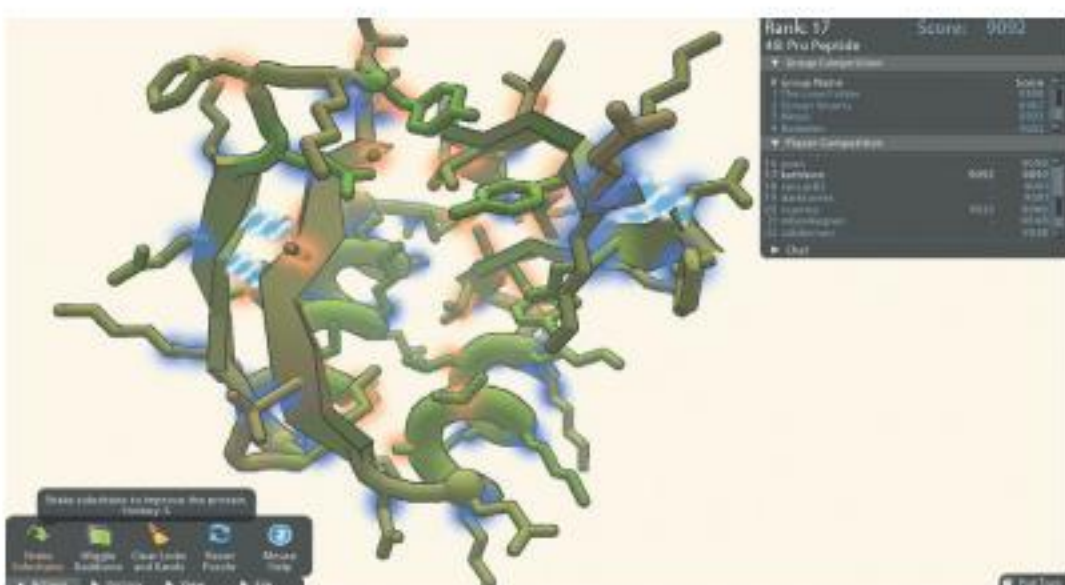
Жизнь — штука очень сложная. Люди расщепляют атомы и летают в космос, но до сих пор не научились лечить многие смертельные болезни. А все потому, что жизнь, в отличие от мертвой материи, обладает воистину невообразимой сложностью и многообразием. Самый простой вирус по сложности равен целой галактике.

Взять, например, расшифровку строения аминокислот в протеиновой цепочке: с помощью электронных микроскопов можно получить лишь двухмерное изображение цепочки, которая на вид походит на пачку слипшихся макарон. Но ученым необходима трехмерная модель, которая позволит наладить им искусственный синтез протеинов, являющихся ключом к поиску лекарств от СПИДа, рака, болезни Альцгеймера и других страшных заболеваний. Даже самые мощные компьютеры пока пасуют перед этой задачей. А чтобы разобрать цепочку вручную, потребуется масса времени и огромное количество денег. Вот если бы удалось нанять несколько десятков или сотен тысяч добровольных помощников...

Именно так и поступили ученые, написавшие игру-головоломку **Fold.it**. Она предлагает всем желающим попробовать свои силы в создании протеиновой цепочки. Прямо скажем, процесс этот очень сложный, но, похоже, скучающим офисным работникам даже такое занятие доставляет немало удовольствия. За три года пользователи **Fold.it** провернули такой огромный объем работы, который не снился ни одному компьютеру. Было несколько важных находок, но ничего феноменального. И вот, наконец, в проекте случился настоящий прорыв: одна



Та самая цепочка, давшая ключ к обезьяньему СПИДу, от которого, в свою очередь, произошел вирус, поражающий человека.



Расшифровка цепочек хоть и подана как игра, но на самом деле — очень сложный процесс. Перед тем как взяться за дело, одних только обучающих задачек придется решить несколько десятков штук!

из жительниц Великобритании сумела найти ответ на вопрос, мучивший ученых уже более десяти лет. Она расшифровала фермент протеазы, который помог выяснить процесс заражения шимпанзе прародителем вируса СПИДа. Говорить о лекарстве пока рано, но это еще один шаг на пути к пониманию механизма возникновения этой болезни. Так что работа еще не закончена. Кстати, тому, кто найдет цепочку, которая станет основой для лекарства от рака или СПИДа, положена Нобелевская премия. И это уже не шутки.

А вот астрономы и программисты, обслуживающие

космическую обсерваторию «Кеплер», написали браузерную игру **Planet Hunters**. С ее помощью игроки пробуют найти свою планету — и весьма успешно. Более 40 тысяч добровольцев изучили более 4 миллионов графиков и могут похвастать первым уловом. Найдено 69 планет, причем две из них могут оказаться планетами земного типа. А это редчайшая находка, ведь приборы работают на пределе своих возможностей, так что большая часть открытий — это планеты-гиганты типа Сатурна или Юпитера, обнаружить которые легче всего.



Обновление 2.7 для **Aion** наконец-то расширило PvP-составляющую игры, не менявшуюся в течение нескольких лет. Появились боевые арены, рассчитанные на героев старше 46-го уровня: одна в режиме «всех против всех» для десяти игроков, а на второй можно помериться силами один на один. Изменился подход к приобретению вещей, предназначенных для битв с другими игроками, — теперь для добычи качественного PvP-снаряжения не нужно посещать PvE-ориентированные подземелья, достаточно не пропускать боев на аренах, которые проходят строго по расписанию. Кроме боевых арен, в игре появилось подземелье для рейда из сорока восьми персонажей, были внесены коррективы в баланс классов и слегка упрощено получение платиновых медалей, необходимых для сбора комплектов Бездны.



Издательство **Electronic Arts** решило перенести дату выхода европейской версии **Star Wars: The Old Republic**. Теперь ее выпустят чуть пораньше, 20 декабря, вместе с американской версией. Одновременно с этим разработчики опровергли появившиеся слухи о том, что релиз могут отложить до весны. О русской версии — стабильно ни слуху.



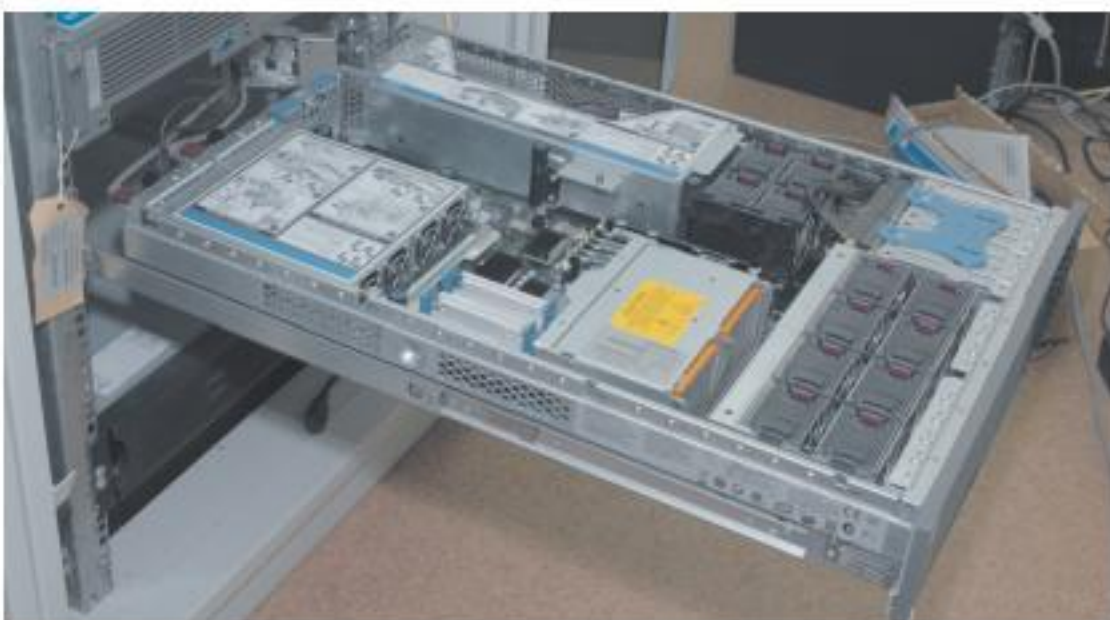
ФАКТЫ

BLIZZARD УЗАКОНИЛА ТОРГОВЛЮ ЗОЛОТОМ

В битве разработчиков против мошенников победила дружба



За десять евро вы получаете эту милую зверушку. Кстати, в игре есть и взрослые Крылатые стражи, на которых можно ездить верхом. Только денег на них не заработать.



Примерно такие блэйд-сервера от компании HP и поступили на благотворительный аукцион. Именно так выглядит любая виртуальная вселенная в реальной жизни.

Извечная проблема успешных онлайн-игр — голд-фермеры, нелегальные торговцы игровой валютой. В Китае целые артели наемных работников играют круглыми сутками, а затем сбывают виртуальную добычу в интернет-магазинах. Создатели **World of Warcraft** долго боролись с этой напастью, но теперь они нашли новое оружие — дали честным игрокам возможность легально приобрести немного игрового золота. Для этого они добавили в игру нового домашнего питомца, детеныша Крылатого стража. Обычный купленный питомец навсегда остается со своим хозяином, но этого можно продать другому игроку при помощи игрового аукциона.

«Главное, зачем предлагается детеныш Крылатого стража, — дать игрокам возможность завести нового питомца не за настоящие деньги. Но мы не против, чтобы кто-то расце-

нивал его и как возможность честно и в полной безопасности заработать игрового золота. Все лучше, чем обращаться к мошенникам, которые торгуют золотом нелегально! Но учтите, что на аукционе вашего питомца могут и не купить или предложить цену ниже, чем вы рассчитывали», — предупреждают игроков сотрудники студии.

Помимо этого **Blizzard** дала фанатам **World of Warcraft** возможность купить кусочек любимой игры. На благотворительный аукцион поступило более двух тысяч списанных со службы блэйд-серверов Hewlett-Packard ProLiant, на которых работало около 500 игровых шардов в США и Европе. Все собранные средства были отправлены в научно-исследовательскую клинику имени св. Иуды Фаддея, где проводятся исследованиями детского рака и других болезней.

АНОНСЫ

МНОГО ТАНКОВ НЕ БЫВАЕТ

Серия **World of Tanks** начала плодиться с устрашающей скоростью



В книжной серии обещают печатать даже фантазийные рассказы на тему танков! Танки против орков и драконов?

Игроки уже привыкли к постоянным анонсам от компании **Wargaming.net**. Выпустив **World of**

Tanks, они решили ковать железо, не отходя от кассы, и анонсировали авиасимулятор **World of**

Warplanes и военно-морской экшен **World of Battleships**. А за последний месяц разродились еще тремя анонсами — на любой вкус. Начнем с браузерки **World of Tanks Generals**. Это карточная стратегия, где каждому игроку выдается набор карт: вот отряд пехоты, здесь расчет артиллерии, а тут целый танковый взвод. Чтобы победить, нужно будет грамотно расположить свои войска на поля боя, продумать стратегию обороны и нападения. Если же у вас аллергия на браузерные игры, можете купить те же **World of Tanks Generals**, только в виде настольной стратегии.

Надоели игры? Устали, хотите расслабиться в кресле и что-нибудь почитать? К вашим услугам третий анонс: книжная серия **World of Tanks**. «Масштабные танковые сражения, альтернативная история, сотни стальных монстров в бесконечных баталиях, где главными действующими персонажами станут бронемшины из игры **World of Tanks** и многое другое, связанное с танками проекта, — все это найдет свое отражение в книгах данной серии, издателем которой станет компания **Wargaming.net**», — сообщают нам разработчики.

АНОНСЫ

КЭМЕРОН ХОЧЕТ ОНЛАЙНОВЫЙ «АВАТАР»

Знаменитый фильм обзаведется собственной онлайн-игрой

Кинорежиссер Джеймс Кэмерон считает, что его фильм «Аватар» — идеальная основа для онлайн-игры. Более того, такая игра, судя по всему, уже находится в разработке: ее выход планируют связать с релизом второй или третьей части фильма. Кэмерон полагает, что выбор верной даты релиза — самое важное условие для успеха.

В качестве негативного примера он приводит экшен по мотивам игры. «Игра по «Аватару» вышла значительно раньше фильма. Публика тогда не

слишком ждала выхода картины, ведь ей еще только предстояло показать себя. А когда кино стало сенсацией, игра уже никого не интересовала», — говорит Кэмерон. Если говорить только о прибыли, его слова могут оказаться правдой. Но, с нашей точки зрения, главным недостатком игры являлось ее кошмарное качество, а вовсе не дата выхода. Остается лишь надеяться, что к созданию MMOG разработчики отнесутся более серьезно и не будут уповать лишь на известность фильма.



Джеймс Кэмерон заряжает нас позитивной энергией: онлайн-игра по «Аватару» будет удачной! Если, конечно, верно выбрать дату релиза.



Началось закрытое бета-тестирование русской версии **Forsaken World**. В отличие от предыдущих творений корейской компании Perfect World, «Покинутый мир» избрал курс на вестернизацию, позаимствовав многие детали у грандов именно западного рынка. Здесь и «щадящая» система ремесел, и крепкая PvE-составляющая с системой репутации и плотным расписанием внутриигровых событий, а также графическая стилистика с претензией на европейскую. Не исключено, что к моменту отправки этого номера в продажу закрытый бета-тест успел плавно перетечь в открытый.



В фазу закрытого бета-тестирования вступил и «обрусевший» **Dofus**. Популярная французская ролевка с детализированной мультяшной графикой (при этом — с характерной рисовкой, из-за которой игру ошибочно принимают за нечто анимешное) и глубокими тактическими сражениями готовится выйти в открытый доступ со дня на день. О локализации продолжения «Дофуса» — **Wakfu** — пока речи не идет, но никто не отрицает, что однажды настанет и ее время.

СКАНДАЛЫ

БЕСПЛАТНАЯ ДРАМА ПОДОШЛА К КОНЦУ

«Властелин Колец Онлайн» наконец-то перешел на условно-бесплатную модель

На Западе «Властелин Колец Онлайн» отказался от подписки еще год назад, и с огромным успехом. В первые же месяцы доходы разработчиков сначала удвоились, а затем утроились. Но российских игроков весь этот год «кормили завтраками», обещая ввести бесплатную модель то через месяц, то через два... И только сейчас стали доподлинно известны причины такой задержки.

Оказывается, первая платежная система для русской версии была написана не студией Turbine, а отечественными программистами из команды, работавшей над локализацией. Естественно, при переходе на free-to-play система потребовала переделки, так как с «турбиновским» биллингом она была несовместима. Зимой на помощь проекту перебрали команду из «Аллодов Онлайн», мучившую систему платежей еще несколько месяцев, но без особых успехов. К апрелю этого года отечественный оператор устал тянуть и отменил подписку вовсе, притом что игровой магазин так и не вве-



Моя прелес-с-с-сть, столько месяцев тобой пользовались бесплатно, но теперь они все заплатят, все заплатят обязательно!

ли! Деньги нельзя было заплатить даже при большом желании. Игра стала полностью бесплатной.

Произошло это очень кстати, так как нетерпение общественности к тому времени достигло предела — начались скандалы, игроки демонстративно покидали игру целыми гильдиями. Не нужно быть телепатом, чтобы понять негодование публики: когда весь цивилизованный мир вкушает прелести свежего обновления и условной бесплатности, мы продолжаем платить за абонентку!

Но халява, продлившаяся аж до осени, не только вернула вете-

ранов, но и привлекла множество новичков. Сейчас русский «Властелин Колец Онлайн» постепенно приходит в чувство. Игра наконец-то перестала быть «неправильно» бесплатной и разжилась дежурной приставкой «условно»: вступили в силу все ограничения бесплатных учетных записей, открылся игровой магазин с вещами и покупаемым контентом и так далее. Уже готовится локализация дополнения Rise of Isengard, которое планируют выпустить через полгода. Разработчики уверяют, что они начали работу заранее, так что успеют точно в назначенный срок.



АНОНСЫ

БРАУЗЕРНЫЕ БАТАЛИИ

Heroes & Generals в браузере и про войну



Визуально игра выглядит ничуть не хуже Battlefield Play4Free.



С развитием Unity-подобных движков скоро в браузере можно будет запускать игры с графикой, сравнимой с играми клиентскими.

Команда **Reto-Moto**, собранная из бывших сотрудников **IO Interactive**, объявила о разработке онлайн-боевика **Heroes & Generals** (heroesandgenerals.com). В основе — геймплей в стиле **Battlefield**. Заявлено множество режимов и миссий, но пока что противостояние представляет собой сражение двух сторон

за ключевые точки. Пехота взаимодействует с танками и авиацией. Игроки, участвующие в битвах, получают опыт и растут в званиях.

Любую команду направляет игрок, неким образом назначенный перед боем. Быт командира напоминает будни командующего в **Battlefield**. Глава отряда

следит за полем боя, отдает приказы соратникам и заказывает помощь: дополнительную технику, «билетики» на возрождение и так далее. Грамотное распределение ресурсов за просто может решить исход боя.

Каждое сражение влияет на расстановку сил на глобальной карте — примерно как в клановых

вых побоищах **World of Tanks**. Даже если команда проигрывает бой, она может сильно насолить неприятельскому штабу, подорвав мост и временно отрезав путь для подкреплений. А высадка в тылу врага поможет собрать общие стратегические сведения, выходящие за рамки отдельной миссии. В будущем разработчики обещают применить опыт, накопленный в работе над серией **Hitman**, а это предполагает и появление диверсионных отрядов, и бесшумные миссии, и многое другое.

Одна из самых странных идей (хотя, казалось бы, после **Prime World** нас подобным не удивишь) — помощь «казуального» слоя населения, то есть обладателей мобильных устройств и пользователей соцсетей. Они будут «лечить» солдат и даже влиять на производство военной техники при помощи неких мини-игр. Каких — пока не известно.

Занятнее всего то, что клиента для **Heroes & Generals** не потребуется вообще: 3D-картинку показывает браузер! Причем это даже не Unity, а собственная разработка **Reto-Moto**. Выглядит браузерный театр Второй мировой достойно, масштабно, а декорации с легкостью отображаются даже на больших расстояниях. Это открывает еще ряд тактических возможностей: можно, скажем, спрятаться в высокой траве, не опасаясь, что вражеский компьютер забудет эту траву прорисовать.

Открытый бета-тест должен расставить все точки и над H, и над G. Пока же разработчики заняты обкаткой альфы. Дата запуска не известна, но, подозреваем, придется подождать годик. И стоит скрестить пальцы — вдруг у **Reto-Moto** получится?

ТЕЛЕКАНАЛ



реклама

**ВСЕ БУДЕТ
ХИТ-ХОП!!!**



WWW.A1TV.RU





LINEAGE 2: GODDESS OF DESTRUCTION

АВТОРЫ
ЯН ГЛУЩЕНКО,
АНДРЕЙ ФОМИЧЕВ

ЖАНР
ОНЛАЙНОВАЯ
РОЛЕВАЯ ИГРА

ИЗДАТЕЛЬ/
РАЗРАБОТЧИК
NCSoft

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
ИННОВА

МОДЕЛЬ ОПЛАТЫ
УСЛОВНО-БЕСПЛАТНАЯ

САЙТ ИГРЫ
L2.RU

Lineage 2 — одна из самых долгоживущих онлайн-ролевых «корейской школы». Не имея мощной PvE-составляющей, «Линейка» отличается жесткими правилами, мощнейшим свободным PvP и крупномасштабными гильдейскими войнами. Собственно, это и позволяет ей держаться на плаву посреди целого океана онлайн-миров.

Только вот спустя восемь лет игра подзабылась на фоне орд конкурентов, практикующих более свежий подход к развлечению игроков. Исправить ситуацию и вдохнуть новую жизнь в постаревшую вселенную призвано дополнение **Goddess of Destruction**.

Апокалипсис сейчас же

Сюжет GoD и прямолинеен. Многолетнее заточение богини разрушения Шилен в царстве тьмы не поспособствовало перевоспитанию злой дамки. Когда четыре из семи печатей, сдерживавших богиню, оказались сломаны, она решила во что бы то ни стало вырваться на волю и устроить обидчикам веселую жизнь.

Первыми от божественного гнева пострадали преданные последователи богини. Неуравновешенная дамочка пожертвовала жизнями существ, заселявших катакомбы и некрополи, чтобы сломать оставшиеся три печати. А дальше — понятно. Кровавый дождь, чума, орды разъяренных монстров, разрушенные деревни и осажденные города... Снова наблюдаем в действии план «Мечта Черного Властелина».



Здесь персонажи навсегда расстаются со старыми профессиями и получают силу гигантов. Словом, перерождаются.

Не дождавшись помощи от своих богов, угнетенные народы Эльморадена обрели надежду на спасение благодаря могуществу *гигантов* — древней расы, ныне практически вымершей. Как по заказу, на Говорящий Остров свалился целый летающий город, под завязку набитый передовыми технологиями, да еще и с последним выжившим гигантом на борту...

Курс молодого линейчника

На знакомстве с наследием гигантов и противостоянии силам богини разрушения основывается все содержимое дополнения. Саму Шилен убить не дадут — в отличие от Blizzard, NCsoft иконическими персонами не разбрасывается. Героям предстоит разобраться с ее многочисленными подручными: тут и огромные черви, пожирающие целые деревни, и призраки героев древности, и пораженные безумием короли... Глобальные разборки развернутся после восьмидесятого уровня.

Но и начального этапа игры коснулись изменения. NCsoft в своих «катаклизменных» начинаниях пошла чуть ли не дальше **Blizzard** и не просто покурочила многие старые локации, а цинично сровняла их с землей. На месте «новичковых» селений остались пустые и безжизненные руины. И теперь герои всех без исключения народов стартуют в перестроенной деревне Говорящего Острова, прежней родине героев-людей.

В противоположность старым недобрым «Хроникам» и «Тронам Хаоса», неоперившихся новичков отныне холят и лелеют, не жалея сил. Наглядно показывают, как использовать заряды душ, за ручку провожают к нужным персонажам и заботливо следят за тем, чтобы игрок не перетрутился, выполняя стартовые задания. В шоу-программе — прогулка по разрушенным деревням, борьба с алчными злодеями, экспедиции в недра древних строений гигантов...

Но дальше сороковых уровней разработчиков не хватило. В один прекрасный миг обновленная цепочка квестов резко обрывается. Выращенные в тепличных условиях герои абсолютно не готовы к суровым реалиям «настоящей» Lineage 2, с жестким PvP и аскетичной «прокачкой». Хорошо, если найдется добрый человек, который на пальцах объяснит основы взаимодействия с группой и тонкости PvP-механики...



Зато ветеранам, хорошо знакомым с бытом «Линейки», начальный этап игры позволяет быстро достигнуть былого могущества с абсолютного нуля. Благо и опыт, и деньги за новые квесты раздадут, ни разу не скупясь.

Расшатанные устои

Впрочем, к чему-то опытным линейечникам придется привыкать заново. Например, раньше в полный отряд входило девять игроков, а теперь — всего семь. Причина: теперь танцоры с менестрелями выдают одинаковые благословения, а епископы со жрецами могут восстанавливать и ману, и здоровье одновременно. Поэтому партия может обойтись одним лекарем и одним благословителем.

Как только игрок начинает осваивать новый контент, призванный провести до нового предела развития — девяносто девятого уровня, — его ошарашивают другой ключевой новинкой GoD. На восемьдесят пятом уровне герои проходят несложный, но занимательный квест и... перерождаются. Перерождением здесь называют получение четвертой профессии. Такое название вполне оправдано: после этой процедуры герой... ну да, как будто заново родился.

Сила гигантов

Раньше имелось тридцать пять подклассов. Подобное многообразие вело к образованию тучи профессий, различающихся только частью параметров и анимацией умений. Но самым обидным было то, что на турнирах группы магов почти всегда одерживали победу над воинами и лучниками, а некоторые классы и вовсе оставались невостребованными.

Устав от тщетных попыток сбалансировать всю эту орду, разработчики пошли ва-банк. Теперь при взятии четвертой профессии игроки выбирают один из восьми унифицированных классов. Вне зависимости от расы, все толстокожие танки становятся *Рыцарями Сигеля*, труженики плаща и кинжала обращаются *Разбойниками Одала*, специалисты поддержки — *Заклинателями Иса* и так далее. Старые навыки после перерождения исчезают, и игрокам предстоит учиться с нуля, привыкая к свежему набору умений.

В прежней Lineage 2 мгновенные убийства были нормой. А победоносная тактика, к примеру, за камаэльскую арбалетчицу против волшебников нередко сводилась к защите от магии и обстрелу колдуна тройкой атакующих умений. Нынче же все стрелки перерождаются в Лучников Эура и теряют эту ультимативную комбинацию. Теперь, чтобы повысить шансы на выживание под магической бомбежкой, стрелок задействует умение, повышающее вероятность уклонения. Это позволит избежать обездвиживающего заклинания, а затем, скажем, оглушить мага особым выстрелом. С помощью мощной отбрасывающей атаки лучник может сбить противника с цели. Поможет стрелку и грамотное чередование трех боевых стоек — условно назовем их «тяжелой», «скоростной» и «снайперской».

Но волшебник вряд ли станет смиренно ожидать, пока его выцелят и убьют. Телепортируясь, он уходит из-под прицела. Одно из боевых заклинаний мага попутно делает противника уязвимее к профильной стихии, ряд других — навесит на стрелка отрицательные эффекты... Если оба дуэлянта грамотно раскрывают свои преимущества, предсказать исход боя нереально. И он уже точно не закончится после пары выстрелов.

Еще у перерожденных героев появилась возможность в любой момент призвать ездовую зверушку. В прошлом скакунов нужно было долго и нудно выращивать или покупать в игровом магазине. Казуальное упрощение? На наш взгляд, от таких упрощений никому хуже не становится. Меньше рутины — больше игрового процесса.

Вообще, усеменение рудиментарных элементов (вроде тех же «лишних» специализаций) сделалось лейтмоти-



Это интересно

Катакомбы и некрополи — некогда популярные места паломничества героев — отныне запечатаны. Свою функцию они выполнили: Шилен вернулась, пора вешать «closed» на ворота. Тем самым демиурги положили конец глобальному конфликту Лордов Рассвета и Мятажников Заката.



В инстанс Семя Уничтожения раньше соваться побаивались. Но теперь герои подросли и готовы встретиться с тамошними напастями.



Разыскивается король гигантов Харнак. Вооружен и очень опасен, даром что давно мертв.

вом Goddess of Destruction. Разработчики давно уж копали в этом направлении, но именно сейчас модернизация «Линейки» достигла кульминации.



Отметим напоследок, что обновление также принесло тучу новых территорий и ряд инстансов с эпическими боссами. И кучу всего по мелочи. В целом, взяв курс «на народ», Lineage 2 осталась верна себе. Количество опыта, необходимое для получения восьмидесяти пятого уровня, значительно сокращено — дабы игроки поскорее вкусили прелесть перерождения. Но затем игра возвращается к привычному темпу. Девяносто девятый уровень далеко; даже тех, кто достиг девяносто первого, в момент написания статьи еще можно было пересчитать по пальцам среднестатистической руки.

Местами обновление получилось шероховатым, но задачу свою оно выполняет на пять с плюсом. А там уже недалеко и до самого главного — brutального PvP и крупномасштабных рейдов. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

На первых порах кажется, что Lineage 2 пере-квалифицировалась в казуальный аттракцион, но через некоторое время игра резко показывает свою настоящую сущность. Перед нами все еще старая добрая «Линейка», только в новой одежке.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«ОТЛИЧНО»

Олег Чебенева,
Алёна Ермилова

Космические корабли бороздят мировой океан

Откуда взялась и чем живет EVE Online, одна из самых уникальных MMORPG на этой планете

«Игромания» приземляется в стране пепла, ледников и вулканов, где даже автобусы бывают грузовыми и полноприводными, и, невзирая на космический холод и близость Эйяфьядлайекюдля, узнает, как CCP Games удалось заманить к себе сотрудников из 27 стран мира и сделать EVE Online

В середине девяностых, когда жанр MMORPG только зарождался, у трех друзей из Рейкьявика уже была мечта. Рейнир Хардарсон, Торолфур Бэк и Ивар Кристенсон хотели ни много ни мало создать свой мир, где будут тысячи звездных систем, космические корабли и неиссякаемые приключения. Где даже небольшие изменения, согласно эффекту бабочки, будут вести к непредсказуемым последствиям. И где смерть будет что-то значить, из просто маленького неудобства превратившись в серьезную проблему.

Задумка казалась сумасшедшей, так как ничего подобного тогда просто не существовало. И, конечно, проект требовал денег. Денег не было, и, чтобы их собрать, друзья придумали настольную игру **Haettuspil** (или **Danger Game**, «Опасная игра»). Так в июне 1997 года появилась компания **Loki Margmidlun**, которая пару лет спустя сменила название на **CCP** (Crowd Control Productions).

«Поначалу Haettuspil продавалась только в Исландии, зато — с ошеломительным успехом. Было время, когда семьи играли в нее все выходные напролет, устраивая настоящие, затяжные войны».

Вэлери Мэсси, старший директор по коммуникациям

К 1999 году была готова первая версия дизайн-документа **EVE Online** — той самой MMORPG, о которой мечтали основатели. На бумаге EVE была игрой, которую никто раньше даже не пытался сделать: тогда как в основе других виртуальных миров лежали битвы с монстрами, CCP давала игрокам инструменты для строительства своего общества, в котором разработчики — не боги, а сторонние наблюдатели. EVE Online должна была стать идеальным сендбоксом.

«Нашим главным вдохновителем стала Elite. Еще когда мы были детьми и играли в Elite на Commodore 64, мы мечтали о такой же игре — только с живыми людьми. Кроме того,



Исследование космоса — одно из многочисленных занятий в EVE Online. Наградой за долгие поиски могут стать фантастические по красоте комплексы, внутри которых хранятся ценные артефакты.

мы черпали идеи из игр Civilization и Ultima Online, фильмов «Бегущий по лезвию» и «Чужие».

Рейнир Хардарсон, арт-директор

Haettuspil собрала для друзей стартовый капитал, но денег все равно было мало. К счастью, в Исландии нашлись люди, которые поверили в CCP. В апреле 2000 года в игру инвестировали \$2,6 млн, на которые был арендован офис и нанято около двадцати сотрудников. Работа над EVE Online началась.

Творческий рай

Практически сразу стало ясно, что такой масштабный проект нельзя сделать за один присест, и CCP разделила создание игры на одиннадцать стадий. Важнейшим этапом стало появление полноценного Python-сервера с 2D-клиентом, где разработчики могли запускать и тестировать свои наработки.

«Недавно мы переехали в новое здание — вот это, в самом центре Рейкьявика, около порта («самый центр Рейкьявика», столицы с населением 120 000 человек, — место примерно такое же тихое и умиротворяющее, как уголок маленького российского городского парка. — Прим. ред.). Посмотрите, какой у нас вид из окна! Родители исландцев, которые сейчас делают EVE Online, несколько десятилетий назад работали на этом же са-

Одна из старейших и самых уважаемых организаций в игре — **Interstellar Services Department (ISD)**. Включающая две тысячи добровольцев, она уже много лет помогает новичкам освоиться, пополняет энциклопедию EVE и охотится за багами.

ISD: EVE'S VOLUNTEER PROGRAM

CCP IS NOW ACCEPTING NEW APPLICANTS TO ITS ISD VOLUNTEER PROGRAM. GAIN VALUABLE EXPERIENCE BY HELPING TO ENRICH THE UNIVERSE OF EVE FOR EVERYONE.

- STAR** **PLAYER SUPPORT**
ASSISTING NEW PLAYERS WITH THEIR FIRST STEPS, AND OLD PLAYERS WHEN THEY FORGET THEIRS.
- GLAD** **BUG HUNTERS**
WORKING WITH QA TO FIND AND KILL BUGS, NO MATTER WHERE THEY'RE HIDING.
- ISD** **INTERSTELLAR CORRESPONDENTS**
BRINGING YOU ALL THE LATEST AND GREATEST NEWS OF EVE.
- EVE** **EVELOPEDIA ADMINS**
SUPPORTING THE COMMUNITY IN BRINGING THE AWESOME TO EVELOPEDIA.
- WRT** **FICTION WRITERS**
BRINGING THE STORY OF EVE TO LIFE.

APPLY NOW AT: [HTTP://EVE.EVE-ONLINE.COM/ISD.ASP](http://eve.eve-online.com/isd.asp)

мом месте. Только на рыбной фабрике».

Вэлери Мэсси, старший директор по коммуникациям

Шло время, команда пополнялась новыми талантами. Например, музыкальный директор Джон Халлур впервые попал в офис CCP во время экскурсии, которую устроил компьютерный колледж для своих учеников. Заметив пустую комнату, Джон

спросил, для кого она предназначена, и узнал, что это место будущего звукоинженера CCP. Вакантное. Джон прошел собеседование и получил эту работу.

Для творческих людей CCP была раем. Совершенно неформальная обстановка, внимательное начальство в соседней комнате, постоянные мозговые штурмы, в которых рождались сумасшедшие идеи, уникальный проект, аналогов

В игровом зале CCP есть большой аквариум — первый или второй по величине частный соленоводный аквариум в Исландии. Бесстрашные викинги не боятся держать его рядом с бильярдным столом, где гремят шарами и потрясают киями.



которому нет... идеальная среда для создания идеальной игры. А для тех, кто ленился или отлынивал, на самом видном месте в офисе лежал хлыст.

«Естественно, как только у нас появился офис, мы туда все переселились — и спали там, и ели. Готовить было некому, поэтому мы заказывали сэндвичи и пиццу... и скоро уже просто смотреть на них не могли! Оказалось, производительность труда напрямую зависит от того, что ты с утра закинул в желудок. И тогда мы сделали моей маме выгодное предложение — стать оплачиваемым поваром в нашей новой компании.

Сначала она перепугалась: «Ой! И на сколько же человек мне придется готовить?» «Ерунда, ма! — сказал я ей. — На пятерых!» А потом нас стало не пять, а десять... а потом пятнадцать... и двадцать пять... Короче, сейчас у нас четыре повара на полной ставке. Каждый день они готовят завтрак и обед, а дважды в неделю — еще и ужин. Сюда каждый может привести свою семью и познакомиться с коллегами. Нужно только предварительно записаться, чтобы на кухне понимали масштабы бедствия».

Ивар Кристенсон,
директор службы поддержки

Несмотря на грандиозный замысел, мало кто в 2000 году знал об EVE. Любители виртуальных миров жили в **EverQuest**, **Asheron's Call**, **Ultima Online** и не искали ничего другого. На форум EVE заглядывали так редко, что пятисотый посетитель даже удостоился футболки от разработчиков.

Первый публичный показ EVE Online состоялся на выставке E3 в 2001 году. Уже тогда MMORPG поразила всех невероятно детализированной графикой и игровыми возможностями. Там же разработчики познакомились с Майком Уоллисом, главным продюсером издателя **Simon & Schuster Interactive**. Через четыре месяца ему показали раннюю демоверсию, и Майк сразу предложил взять игру под крыло. Чтобы утрясти все условия сделки, понадобился почти целый год.

m0o и время большого террора

EVE Online вышла в мае 2003 года. Врата Нового Эдема открылись, и тысячи пилотов бросились осваивать новый мир. Нули (территории, открытые для захвата игроками) были бесхозными, и их можно было пересечь на автопилоте, корабли класса линкор встре-

чались редко, а главным источником дохода была добыча руды. То было время веселых сражений на фрегатах, когда никто еще толком не знал стратегий и тактик войны.

Самой известной корпорацией тогда была пиратская **m0o** (Masters of Ownage), на логотипе которой улыбался «Веселый Роджер». Никто в первые месяцы EVE не внушал игрокам столько страха, как **m0o**. Состоящая всего из пятнадцати пилотов, **m0o** контролировала главные торговые маршруты и однажды почти полностью перекрыла ключевую систему **Mara**. За несколько недель жертвами пиратов стали тысячи кораблей. Промышленники и рудокопы пытались противостоять злу, но только пополняли груды обломков.

Первой, кому удалось преподать **m0o** урок, стала **Rus Corp** — русская корпорация, образовавшаяся еще в бете и быстро ставшая одной из самых богатых в игре. Когда стороны столкнулись в нулевой системе **HLW-HP**, двое пилотов **m0o**, входивших в десятку самых разыскиваемых в галактике, лишились своих линкоров. Несмотря на большую потерю, **m0o** еще долгое время была активной и даже подвигла CCP

внести ряд изменений в геймплей (например, благодаря ей появились защитные пушки у прыжковых врат). Интересный факт: пилоты **m0o** позже перешли в **Band of Brothers**, в то время как **Rus Corp** выросла в **Red Alliance**. Эти два военных альянса впоследствии не раз сталкивались на полях сражений, так что ту битву в **HLW** можно считать началом исторического конфликта.

Первые альянсы

EVE Online получила отличные оценки в прессе и несколько престижных наград, в том числе за графику. Воодушевленные успехом, в конце 2003 года разработчики выкупили все права у издателя и стали продвигать игру своими силами.

В декабре того же года вышло первое глобальное обновление, **Castor**. Как и все последующие дополнения, оно было бесплатным. В игре появилась возможность строить корабли и модули второго технического уровня, а также собственные станции. И если в **Castor** в основном дорабатывались готовые фишки, то следующее дополнение, **Exodus**, поспевшее к ноябрю 2004-го, принесло целый арсенал новых. Больше кораблей, включая фракционные и шахтерские баржи, система сканирования с возможностью находить скрытые комплексы, интерфейс командования флотами, система объявления войны, система альянсов... В EVE Online началась новая эра — масштабных войн.

Один за другим на политической карте стали появляться первые альянсы, состоящие из множества корпораций и сотен пилотов — **Firmus Ixion** (FIX), **Curatores Veritatis Alliance** (CVA), **NORAD**, **Red Alliance**, **Mercenary Coalition**, **Fontain Alliance**. У каждого были свои цели, своя среда обитания. Например, **Mercenary Coalition** стал самым известным и могущественным объединением наемников с самыми опытными пилотами в галактике. А **CVA** появился на свет, чтобы дать отпор пиратам, орудующим на территории Амаррской империи.

«А еще у нас есть настоящий меч — чтобы держать его в офисе, нужно разрешение премьер-министра. Вот бред! В стране, которая образовалась только благодаря тому, что люди убивали друг друга мечами, теперь нельзя просто так иметь меч!»



Русских в исландском офисе CCP много, и их тут ценят. Когда на границе узнали, что мы (журналисты) едем в CCP, нам тут же заулыбались, зацокали языками и стали хлопать по плечам: «О! Из России! Программисты? Наверное, вы очень хорошо понимаете в компьютерах?»

«Mercenary Coalition не начинает войну — мы и есть война. В каждом контракте, который мы принимали, мы воплощали максимум жестокости. Это знает каждый клиент, который нас нанимал, и каждый противник, который с нами сражался. Мы наемники и убиваем за деньги. Не за правду, не за справедливость, не за добро или зло. Мы машина смерти, которая становится на сторону тех, кто больше заплатит».

Из постулата Mercenary Coalition

Великая Северная война

В октябре 2004 года CCP организовала первый EVE Fanfest. Столица Исландии приняла сотни поклонников, слетевшихся с самых разных континентов, чтобы пообщаться с союзниками и врагами, послушать о планах разработчиков и оторваться на

полную катушку. Fanfest всем так понравился, что стал проводиться ежегодно, каждый раз — все с большим размахом.

«Люди приезжают на фанфест не затем, чтобы потрогать разработчиков или Исландию поглядеть (хотя и за этим тоже). Им гораздо важнее посмотреть на тех, с кем они годами играют бок о бок. На тех, кого они обманули, подстрелили, спасли. Людей связывают очень крепкие узы. В 2008-м, когда бахнул кризис, многие говорили, что не могут прилететь на фанфест, потому что потеряли работу. Так товарищи скидывались, покупали им билеты, бронировали гостиницы. Просто — по-дружески. И никто ничего не ждал взамен».

Свейнн Йоханнессон Карваль, менеджер по работе с сообществом игроков

На форуме тем временем публиковались сводки с фронтов Великой Северной войны — первого масштабного противостояния, в которое с мая по декабрь 2004 года были вовлечены тысячи пилотов. Самая агрессивная на тот момент PvP-корпорация Reikoku вместе с союзниками вторглась в регион Venal, где обосновался Phoenix Alliance. Phoenix Alliance отчаянно защищал родной дом, но через полгода непрерывающихся боев вынужден был поднять белый флаг. Регион стал считаться проклятым — любая корпорация или альянс, пытавшиеся его заселить, обрекали себя на постоянные бои и гибель.

А в июле 2005 года вышло третье обновление, Cold War. Жители нулей получили систему суверенитетов, благодаря которой стало проще держать под контролем захваченные территории, а список кораблей расширился с появлением массивных дредноутов и грузовых фрейтеров. Но настоящие гиганты пришли в EVE шесть месяцев спустя — с дополнением Red Moon Rising. Корабли класса титан являли собой воплощение военной и финансовой мощи, и прошло немало времени, прежде чем первый из них сошел с верфи.

Гонка вооружений

Весной 2006 года количество одновременно играющих на сервере EVE Online достигло

30 тысяч человек, что стало абсолютным рекордом для MMORPG. Вместе с тем нельзя было и дальше игнорировать проблему лагов, которые преследовали игру с самого релиза. Особенно они были заметны в крупномасштабных сражениях в пределах одной системы. Не помогли никакие оптимизации и чудеса программирования — все упиралось в серверную мощность. Промучившись, CCP разорилась на самый быстрый суперкомпьютер в игровой индустрии — IBM BladeCenter LS20.

«Если в каком-то регионе планируется битва, главы альянсов обращаются к нам за день или два, и мы усиливаем серверные мощности на этом участке. Конечно, люди воюют на свой страх и риск, но все равно обидно, когда ты пять часов долбал какой-то корабль, а в самый последний момент тебя выкинуло из-за перегрузки».

Очевидно, что, когда в одном месте скапливаются две тысячи человек, без лагов не обойтись. Раньше было так: кого-то вышибает из системы, а остальные продолжают играть. Теперь мы перераспределили мощности, чтобы в игре оставались все, но играли бы с меньшей скоростью. То есть корабли управляемы, пушки стреляют, просто в три раза медленнее, чем обычно. Зато — у всех».

Мэттью Вудворд, гейм-дизайнер

С появлением титанов в EVE Online началась гонка вооружений. Никого не удивило, что первым альянсом, который завладел самым разрушительным кораблем Нового Эдема, стал Ascendant Frontier (ASCN), считавшийся на тот момент богатейшим. Но, как оказалось, титаны — это не только элемент престижа, но и лакомая добыча. В конце 2006 года ASCN оказался под ударом альянса Band of Brothers. У того уже не было достойных соперников на своих территориях — пришлось выбирать сильнейшего в галактике. Владующий огромными финансовыми запасами ASCN оказал-

В ССР есть даже такое понятие, как «синдром русского». Это когда наш программист получает приглашение на работу, переезжает в страну и начинает впахивать по 16 часов кряду. А вокруг него все ходят и уговаривают: «Ну, брось, сходи погуляй, ты что — сюда работать приехал?»



В октябре 2011-го вышел 25-й номер журнала EON. На повестке дня: перспективы игры, статья о самых ярких аферах EVE, гид по вторжениям, история галактической полиции CONCORD и многое другое.

ся бессильным перед более опытным и скоординированным врагом. Индустриальная империя быстро таяла, и потеря титана, принадлежавшего лидеру ASCN, стала для нее фатальным ударом.

А пока игроки устраивали войны за территории, ССР параллельно развивала предысторию EVE и подкидывала интересные новости на экраны билбордов. В декабре 2006 года на всю галактику прогремела новость о разборках высокопоставленных домов Дараби и Миян империи Амарр. Причина — оскорбление дочери главы дома Дараби. И хотя напрямую эти события игроков не касались, подобные новости добавляли миру глубины, и все с удовольстви-

ем следили за ходом войны. А чуть позже на официальном сайте началась публикация хроник — рассказов, подробно описывающих жизнь, традиции и технологии Нового Эдема. За пять лет их вышло более двухсот.

Путь в Китай

Вскоре регулярным событием в EVE стали PvP-турниры. Хорошо освещаемые на EVE Radio и EVE TV, спонсируемые разработчиками (победители получали редчайшие корабли, чертежи и другие награды), они собирали лучших пилотов и стратегов. Не обходилось и без драматических сцен. Так, 10 декабря 2006 года на одном из та-

ких турниров альянс IAC потерял Apocalypse Imperial Issue — бесценный корабль, существовавший в игре всего в двух экземплярах.

В 2006 году EVE Online отправилась покорять Азию. Впервые у нее появился еще один сервер, китайский, — Serenity. Как и на международном Tranquility, мир там разделился на две враждующие сверхдержавы.

Игра уже была самой масштабной песочницей в игровой индустрии, однако ССР продолжала придумывать новые инструменты и геймплейные механики. В двух частях дополнения Revelations, помимо прочего, были введены наркотики, дававшие временные бонусы пилотам, значительно расширилась система исследования космоса, появились изобретения, система контрактов, перегрев модулей; игроки получили возможность добывать из останков кораблей материалы и делать из них улучшения (риги). Наградой ССР был стабильный рост аудитории и высокие оценки игровых сайтов. Портал MMORPG.com присудил EVE победу аж в пяти номинациях: «Лучшая графика», «Лучшее PvP», «Лучшее PvE», «Лучший сюжет» и «Лучшая онлайн-игра 2006 года».

Первая мировая война

Уничтожив ASCN, Band of Brothers стал самым могущественным и влиятельным альянсом. Заручившись поддержкой Mercenary Coalition, он стал всерьез подумывать о мировом господстве. BoB владел восточным регионом Delve, и, чтобы покорить галактику, необходимо было разбить силы Dusk and Dawn на севере и Red Swarm Federation на юго-западе. Было решено разделиться: MC с большим флотом суперкораблей отправилась в гости к северянам, легко отмахиваясь по пути от обороняющихся. BoB взялся за врага посерьезней — за RSF. Продвижение на юго-запад шло гладко до тех пор, пока захватчики не достигли системы 9-980U, которая на три недели стала самой жаркой точкой на политической карте EVE.

Добившись победы на севере, MC отправилась помогать союзникам. Но едва каток суперкораблей ушел, старые владельцы вернулись и выместили злость на непрошенным гостям. Через четыре дня северный регион Tenal снова был под контролем Dusk and Dawn.

Примерно в это время вышла вторая часть дополнения Revelations, которое дало пилотам возможность удерживать титаны от ухода в варп (проще говоря, от побега). До этого суперкорабли были практически неуязвимы. Уже через несколько дней свой титан потерял один из пилотов BoB, Shrike. Воодушевленные этой победой, силы Red Swarm Federation отбили систему 9-980U и вместе с союзниками начали наступление сразу на нескольких фронтах. BoB и MC пришлось вернуться обратно в Delve, оставив арендаторов и союзников на произвол судьбы.

«Поначалу мы очень боялись, что какая-нибудь одна корпорация быстро завоюет все нули и люди начнут уходить из игры. Но мы ошибались. Во-первых, люди остаются людьми, и они не хотят делиться — они хотят отбирать. Во-вторых, у нас один сервер, на котором играют русские, немцы... словом, разные национальные груп-

пы. Эти группы всегда будут обособлены, они никогда не станут одним альянсом, а значит, у них никогда не появится единого интереса. И, наконец, механика EVE — это механика вечного двигателя. Ты покупаешь крутой корабль, чтобы покорить новую территорию, чтобы накопить там больше денег, чтобы купить еще более крутой корабль, чтобы завоевать еще больше территории, чтобы... Очень простая, работающая схема. Главное — ее не испортить».

Торфи Франц Олафссон,
творческий директор

К концу 2007 года CCP взялась за обновление графики EVE. В седьмом дополнении, **Trinity**, разработчики полностью переделали модели каждого корабля, станций и прыжковых врат. EVE Online снова стала одной из самых красивых игр в индустрии.

Власть народу

Разработчики не раз говорили, что форум для них сродни религиозным текстам — да и без слов было видно, что именно комьюнити задает направление развития игры. Однако, даже внимательно прочитывая форум, CCP все равно сама решала в итоге, что менять в игре и что в нее добавлять.

В 2008 году компания решила на уникальный эксперимент — дать игрокам возможность напрямую влиять на развитие EVE. На форуме начались выборы в Совет звездного регулирования, CSM. Задачей девяти народных избранников (в основном — известных и авторитетных игроков) было определять главные проблемы EVE, придумывать улучшения и обсуждать их на регулярных встречах в офисе CCP. Затея оказалась на удивление удачной — именно благодаря работе CSM в EVE появились многие теперь уже привычные вещи.

«Мы встречаемся с членами CSM дважды в год, оплачивая им проживание в Рейкьявике и перелет. Не то чтобы нам самим не хватало идей. Многие сотрудники CCP —



Система Bounty позволяет игрокам устанавливать награду за головы ненавистных субъектов. Эта красotka возглавляет список самых разыскиваемых пиратов, ее смерть принесет кому-то почти 43 млрд ISK (около \$1100).

игроки со стажем, и у них много новых мыслей, но все это — мысли хардкорщиков. Совет же доносит до нас просьбы тех, кто не летает на больших кораблях и не имеет больших альянсов. Таких простых игроков очень много, но их голоса слишком слабы, чтобы их услышали на форуме».

Торфи Франц Олафссон,
творческий директор

В январе 2008-го вышел юбилейный, десятый выпуск печатного журнала EON. Издаваемый каждый квартал начиная с 2005 года, он освящал все главные события EVE Online. В журнале и сейчас публикуются интервью с разработчиками и звездами, подробные инструкции, советы по оснащению кораблей, отчеты с фанфеста, превью новых дополнений и многое другое.

А в июне появился и первый роман по вселенной EVE — **The Emphyrean Age**, тесно связанный с одноименным дополнением. Вторая книга, **The Burning Life**, вышла в марте 2010-го и рассказала о крупнейших пиратских картелях Нового Эдема — Guristas, Sansha и Angel Cartel. Ее написал CCP Abraxas, создавший большинство хроник EVE.

Аросцурфа

2009 год можно назвать золотым временем EVE. В марте разработчики выпустили дополнение,



Офис CCP славится не только кухней и аквариумом, но и рабочими местами. У каждого из шестисот сотрудников — правильные эргономические кресла и столы, за которыми можно работать и стоя, и сидя.

считающееся лучшим в истории игры, — **Аросцурфа**. Вселенная значительно расширилась с появлением червоточин — порталов в совершенно новые звездные системы, в которых обитает древняя раса, Sleepers. Еще одним важным дополнением стали эпик-арки — длинные цепочки сюжетных миссий, дающих в конце особенно ценную награду. И это не говоря уже о долгожданных технологиях и кораблях третьего техуровня. Вскоре после выхода Аросцурфа число подписчиков подскочило до 300 тысяч.

И пока исследователи осваивали новые просторы, большинство крупных альянсов сражались во Второй мировой войне, бушевавшей всю первую половину 2009 года. Этот масштабный конфликт коснулся практически всех жителей нулей. С одной стороны была Северная коалиция, самый

многочисленный силовой блок в игре, с другой — PvP-элита в лице Band of Brothers, Against All Authorities и нескольких других союзных альянсов.

Если в предыдущих войнах исход сражений зависел от калибра пушек и опыта пилотов, то в этой финальную точку поставили шпионы. Завербовав директора Band of Brothers и воспользовавшись его привилегированным доступом, Северная коалиция не только опустошила ангары альянса, но и распустила его изнутри, что сделало вражеские территории беззащитными. Все, что оставалось коалиции, — это собрать армаду кораблей и пройти по региону Delve, сея хаос и разрушения.

«В игре все друг друга обманывают, зато в Исландии — очень доверяют друг другу. У нас так принято — то ли по-

Из офиса CCP открывается благодатный вид на городскую гавань. В погожий денек (а он в Рейкьявике — редкость!) сотрудники вываливают на балкон и лопают мороженое, которое заботливо привозят на всех с кухни.



Для настоящих фанатов EVE фанфест — событие, которого они ждут весь год. Размахом он уступает BlizzCon, но атмосферой и преданностью комьюнити — ни капельки.



тому, что все вокруг тебя знают, то ли потому, что наши предки, викинги, слова на ветер не бросали. Вот была такая история. Зовем мы в головной офис специалиста из Америки. Тот говорит, что у него виза есть, но паспорт заканчивается. Никак на всю поездку не хватит, а переделать нельзя. Мы сидим чешем репу, и вдруг одна моя коллега говорит: «А, ладно! Пусть приезжает». Мы на нее во все глаза — это как? А она рукой машет и отвечает: «Я все решу». Ну, прилетает наш американец, попадает на границу, а там его, естественно, тормозят: стой, куда, у тебя паспорт просрочен. Ему делать нечего — он звонит этой девушке. Девушка улыбается: «Окей», — перезванивает в аэропорт...

и американца пропускают. Оказалось, что кто-то на границе — близкий друг ее семьи. Она ему пообещала, что этот американец благонадежный, что его очень ждут в CCP, что он тут очень нужен, — и ей на слово поверили. Американец всю поездку оправиться не мог, все не понимал, как его в страну пустили».

Никола Чавич, старший менеджер по продажам

В Империи тем временем бушевали пираты. Члены корпорации Helicity Boson собрали суицидный отряд и атаковали горнодобывающие баржи промышленников прямо под носом у галактической полиции CONCORD. Жертвами этой дерзкой операции, получившей название Hulkageddon

(в честь Hulk'ов — главных рабочих лошадок копателей), стали почти сто кораблей.

Взлет и падение Phaser Inc.

Сразу после релиза CCP объявила, что не станет вмешиваться в отношения между игроками, даже если речь пойдет о мошенничестве. EVE копирует модель реального мира, и, если вы стали жертвой афериста, с неба не спустится добрый дядя, который вернет утраченное.

«Предательство в EVE — это самый важный стратегический инструмент. Мы не наказываем за предательство. Если кто-то нарушает данное обещание — это его дело. Но если ты обманул, то будь уверен, скоро об этом будет знать вся галактика. На мошенников в игре до-о-олгая память!

Бывает, что люди, провернувшие какую-то аферу, раскаиваются, втираются в доверие, на них снова начинают полагаться... И тут они обманывают во второй раз, и еще страшнее прежнего! Впрочем, многие так пиарятся. Ничего личного — просто бизнес. Мы и таким даем шанс».

Свейнн Йоханнессон Карваль, менеджер по работе с сообществом игроков

Такая философия привлекла в игру многих любителей легкой наживы. Ни в одной другой MMORPG не осуществлялось столько афер и не придумывалось столько хитроумных способов выманить деньги. Вступить в корпорацию, чтобы подняться по служебной лестнице, получить директорские права и украсть все имущество — обычное дело.

Но некоторые мыслили масштабнее. Самой крупной аферой в истории EVE стал межгалактический банк Phaser Inc. Владелец банка, Eddie, рекламировал свое учреждение на игровых каналах и на форуме, объяснял, как оно будет работать (в целом — как обычные банки), и приглашал всех делать вклады, чтобы получать 5% еженедельно. Желающих нашлось немало. Восемь месяцев Eddie исправно выплачивал проценты. Клиентов приходило все больше, взносы становились все выше. Пока однажды на форуме не появилось сообщение: «Сегодня настал день, о котором подозревали многие. Phaser Inc. больше нет. Никаких новых счетов, ивмейлов, выплат. У вас много вопросов, но я отвечу на главный: можете забыть про свои денюжки. Вы вложили ISK, имели шанс получить немного прибыли, но ваш выбор оказался не самым удачным. Так работают инвестиции. По крайней мере, для большинства из вас».

Закрыв Phaser Inc., Eddie стал богаче более чем на триллион ISK (как минимум \$22 тыс.) и в интервью сайту EVE News подробно описал мотивы своей аферы. «Мы хотели побить предыдущий рекорд», — признался он.

«В игре нет человека, которому можно пожаловаться на жульничество, чтобы он все вернул. Но гейммастера обязаны следить, чтобы кражи проходили «честно» — чтобы люди не пользовались какими-то багами или читами, а просто обводили других вокруг пальца.

Как-то я разобрался в истории, где один персонаж обобрал другого до нитки — красиво, изящно! А я все не мог понять как. Оказалось, что это были два брата. Один знал второго так хорошо, что иде-

Главной темой дополнения *Incursions*, вышедшего год назад, стало вторжение пиратов *Sansha* на территорию Империи. Оно заставило даже простых рудокопов сесть на боевые корабли.



По всему офису CCP красуются картины исландского фотохудожника — известные здания Рейкьявика, над которыми висят корабли из EVE. Что интересно, художник игроком не был.

ально предсказал все его действия. И обчистил».

Свейнн Йоханнессон Карваль,
менеджер по работе с сообществом игроков

Слезы по Incarna

В 2006 году CCP объявила о начале работы над проектом *Ambulations*, который в народе звали просто — «Хождение по станциям». С самого релиза игроки не покидали кабин своих кораблей, и разработчики хотели привнести в игру новую степень свободы. Возможность прогуляться по космической станции, зайти в бар, построенный кем-то из товарищей, сыграть в покер, обсудить последние новости с другими капсулирами — не в чате, а через живых, реалистичных аватаров. Просочившийся в интернет ролик с первыми наработками *Ambulations* только подстегнул поклонников.

Но разработка потребовала намного больше времени и сил, чем рассчитывала CCP. В 2009 году на очередном фанфесте создатели объявили новое название проекта — *Incarna* — и сообщили, что «хождения по станциям» будут реализовываться поэтапно.

Первая часть *Incarna* появилась в июне 2011-го. Ажиотаж вокруг дополнения был настолько большой, а ждали его так долго, что результат почти всех разочаровал. Вместо свободного перемещения по станциям игроки получили крохотную кабину капитана, где нечем было заняться. Рендеринг и модели аватаров оказались на высоком уровне, но каждый заход в док сопровождался лагами и долгими загрузками, что раздражало всех. Более того, CCP покусилась на святое — добавила в игру магазин, где за реальные деньги можно было купить виртуальные шмотки

вроде моногля за семь десятков долларов! На форумах пошла волна возмущений, но большинство разгневанных постов просто закрывались. Тогда игроки организовали акцию протеста в центральной торговой системе, *Jita*, где находится один известный старый мемориал. Расстреливая его из всех стволов, пилоты пытались хоть так достучаться до разработчиков. На акцию протеста в тот день слетелось больше пяти тысяч человек. Но только когда количество подписчиков стало падать — впервые в истории EVE Online, — CCP выступила с публичным обращением.

Глава компании Хильмар Петурсон написал открытое письмо, в котором извинился перед всеми и пообещал, что в будущем разработчики будут заниматься развитием именно тех сторон EVE, за которые ее полюбили фанаты: «Главным уроком для меня стало осознание, что EVE принадлежит игрокам, а не нам, разработчикам» (подробнее о скандале с *Incarna* — в этом номере «Игромании» на первой же странице онлайн-дайджеста).

«Что может погубить EVE? Только мы сами. Если потеряем интерес к игре. Если забудем о наших игроках. Если утратим их доверие. Если будем думать не о том. Прочие MMORPG нам не страшны — они только пригоняют в EVE новую кровь.

Самая большая угроза для игры — это мы сами».

Торфи Франц Олафссон,
творческий директор (август 2011 года, за два месяца до открытого письма Хильмара Петурсона)

Будущее EVE

С того момента, как Новый Эдем впервые распахнул двери, прошло восемь с половиной лет. Не слишком большой срок для реального мира, но во вселенной EVE, где каждый день гремят войны, формируются и распадаются альянсы, заключаются союзы и совершаются громкие предательства, эти восемь с половиной лет — история, для которой не хватит и сотни томов. Признав ошибки, допущенные в *Incarna*, разработчики возвращаются к истокам. Следующее дополнение, которое выйдет этой зимой, добавит новые корабли и туманности, внесет необходимые изменения в геймплей, значительно улучшит PvP-механику. Что касается хождений по станциям, то они откладываются на неопределенный срок. CCP не теряет надежды когда-нибудь воплотить этот грандиозный замысел, но сейчас прогулки — совсем не то, чего хочет комьюнити.

И все-таки известный сюжет из ролика *EVE Future Vision* (смотрите его в «Видеомании»), возможно, не такое уж далекое будущее. В 2012 году на PlayStation 3 выйдет шутер *DUST 514*, который свяжет два совершенно разных жанра и две разные платформы. Пилоты EVE смогут нанимать солдат из *DUST* для захвата планет — еще один уникальный эксперимент CCP. Как знать, может, это вдохнет в игру новую энергию?

После недавней войны DRF и Северной коалиции (подробнее о ней — в «Игромании» №10/2011) в игре наступило относительное затишье. Но мир в EVE — явление редкое, так что это не более чем затишье перед бурей. Кто станет новой грозной силой? Кто бесславно исчезнет в следующем году? История EVE продолжается, и нам не терпится это узнать. ■



МУДРАЯ КУЧА МУСОРА

Самое лучшее и самое худшее, что мы нашли в интернете за последний месяц

События

СОЦИАЛЬНОЕ ПОМЕШАТЕЛЬСТВО

Интернет-гигант Google представил собственную социальную сеть Google+

Слухи о том, что компания **Google** готовит собственную социальную сеть, начали курсировать по интернету примерно год назад. Уже тогда общая численность цифрового населения **Facebook** перевалила за отметку 500 миллионов — в успех еще одной платформы для общения и обмена фотографиями почти никто не верил. Никто, кроме самой Google. Ведь на руках разработчика всегда были и остаются очень важные козыри — единая регистрация через аккаунт в почте **Gmail**, тесная интеграция всех сервисов друг с другом, продвинутый браузер **Google Chrome** с поддержкой самых передовых интернет-технологий, **Android**, наконец. В итоге команда Ларри Пейджа и Сергея Брина проанализировала все особенности многомиллионного конкурента и представила симпатичный сервис **Google+** с простым на первый взгляд интерфейсом. В середине июля сеть запустили в режиме закрытого бета-тестирования, но уже после трех недель работы, когда в G+ зарегистрировалось больше 20 миллионов человек, регистрацию закрыли. Тогда, как мы писали в сентябрьской «Игромании», присоединиться к тестерам не могли даже те, кто имел заветный инвайт.

В середине осени главная социальная сеть года официально вышла в онлайн — и все смогли убедиться, что концепция ее заметно отличается от всего того, к чему мы привыкли.

Главная особенность платформы — так называемые круги (Circles). Разработчики решили, что механизмы распределения контактов по группам, реализованные в других социальных сетях, слишком сложны для понимания и управления. Например, мало кто задумывается об отделении рабочих контактов — от семьи, родственников — от друзей и так далее. Все меняется с приходом Google+. Обнаружив незнакомый контакт (при помощи поиска по почте, например), платформа сразу же спросит, в какой круг добавить нового «френда». В базовой конфигурации социальной сети уже есть несколько кругов — друзья, работа, подписки. Их можно переименовать, добавить новые, удалить и так далее. Реализация Circles крайне проста и логична: при добавлении новых фотографий или статусов можно указать, какая группа сможет видеть обновление, а какая нет. Хрестоматийный прием: злой шеф не прочитает негативный отзыв о своей компании, а бабушка не просмотрит фотографии с пятничной пьянки.

Другая важная особенность социальной сети — групповые видеочаты Hangouts. При помощи этого средства можно общаться с группой из десяти друзей. Человек, который говорит в данный момент, ставится в центр, тогда как остальные распределяются внизу в уменьшенных окнах. Сложно сказать, насколько популярными станут Hangouts, однако ничего та-

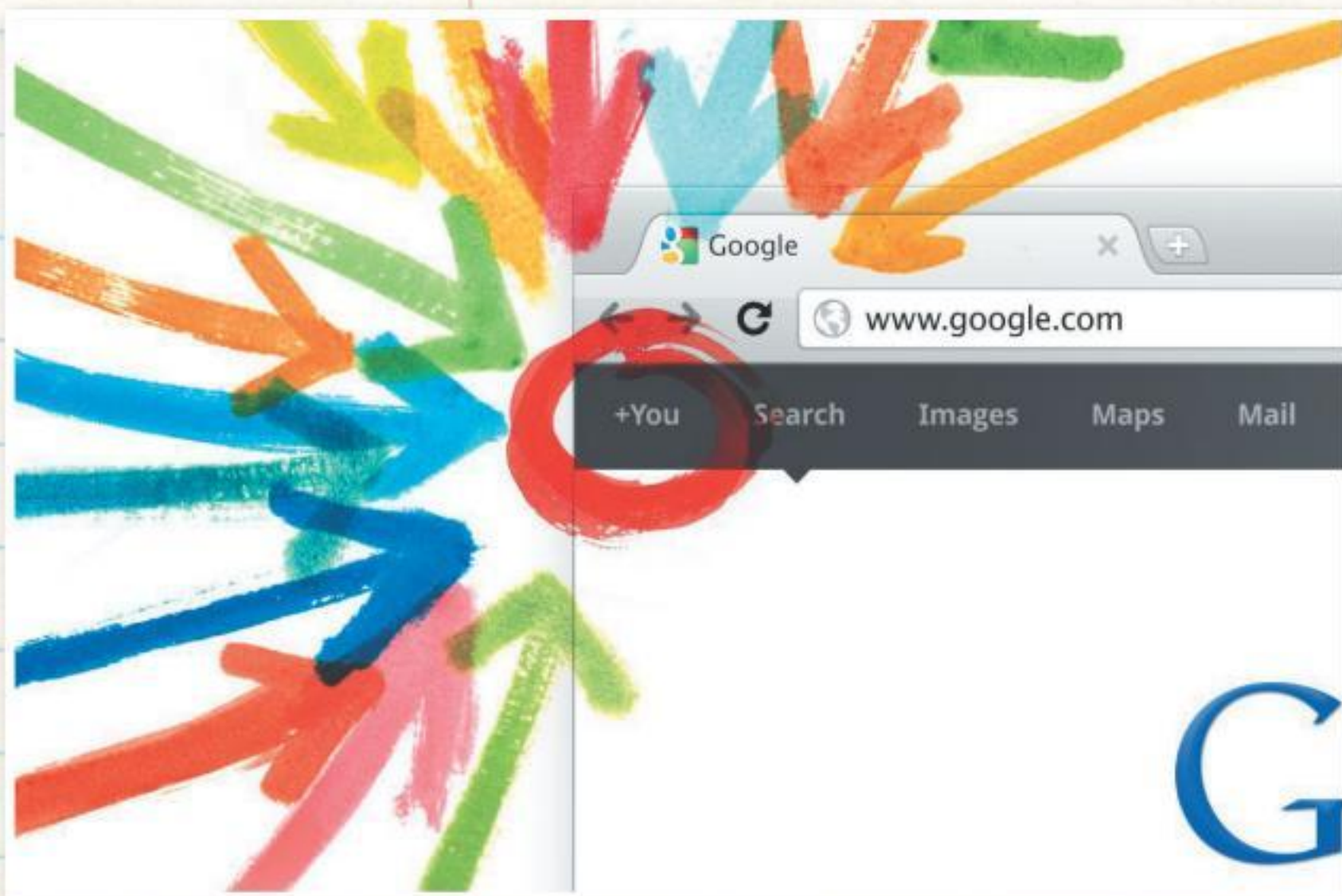
кого на страницах социальных сетей мы раньше не видели. Разумеется, функция совершенно бесплатна.

Не слишком понятная панель Sparks позволяет создавать эдакие RSS-ленты по интересам — получать быстрые обновления по заданным темам, делиться интересными новостями (или целыми лентами) с друзьями или кругами контактов. На наш взгляд, функция вряд ли будет пользоваться популярностью, ведь есть полнофункциональные ленты RSS, микроблоги Twitter и другие прелести современного интернета.

Зато, конечно, в G+ уже появились игры. Сюда моментально мигрировали все главные игровые проекты последнего времени — пострелять злыми птицами по свиньям теперь можно и в белом интерьере.

Часть особенностей Google+ понравится пользователям смартфонов — разработчики выпустили специальные приложения для Android и iOS. И вот первое преимущество гуглофонов: на Android есть функция Instant Upload, которая позволяет автоматически загружать в интернет все фотографии, снятые камерой мобильного телефона. Снимки публикуются в скрытом альбоме Picasa и открываются только по желанию владельца аккаунта. Или вот еще есть функция Huddle — своеобразный чат, позволяющий обмениваться текстовыми сообщениями с выбранными кругами или отдельными контактами.

Предугадать дальнейшую судьбу Google+ не так-то просто. С одной стороны, социальная сеть моментально привлекла внимание поклонников Google и владельцев аккаунтов Gmail, однако многие зарегистрировались только для того, чтобы попробовать новый функционал и больше не возвращаться. С другой стороны, Google+ меняет лицо интернета — хотя бы потому, что идею с кругами уже перенял Facebook (там теперь тоже можно упорядочивать друзей по группам), а сам Далай-лама, когда ему отказали в визе, общался с дружественными политическими лидерами не по Skype, а публично, через сервис Hangouts.





ТРИ ПОЛОСКИ

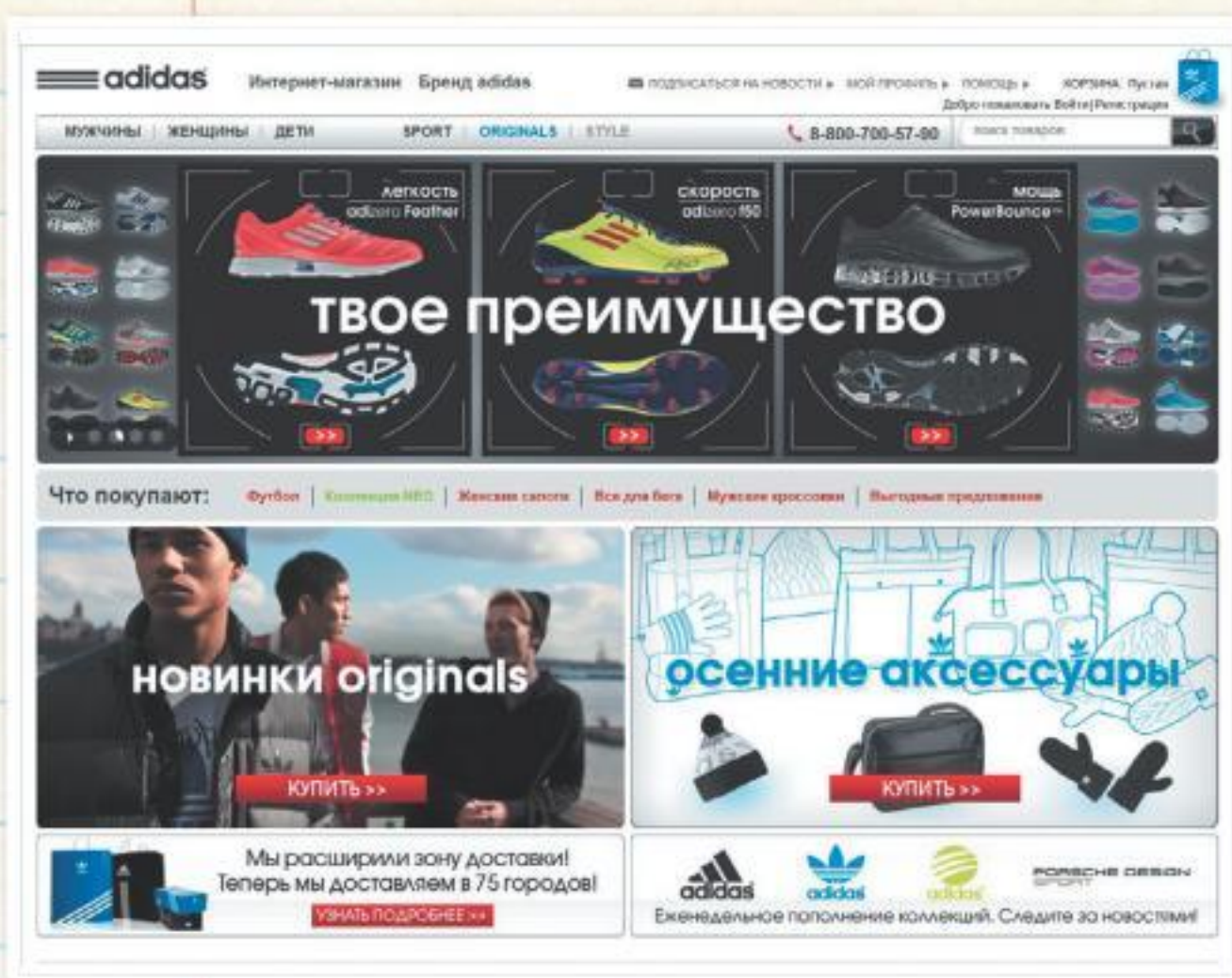
Adidas открыла в России официальный интернет-магазин (Shop.Adidas.ru)

Кроссовки, спортивные костюмы и футбольные мячи Adidas продают у нас в России уже давно. Причем не какие-то там вытянутые треники с тремя полосками, как в девяностые, а нормальные вещи в официальных магазинах в любом мало-мальски крупном городе. Вот только ассортимент обычно страдает — владельцы редко завозят интересные новые коллекции, а про эксклюзивные линейки не приходится даже и мечтать. При этом цены обычно совсем не соответствуют реальной стоимости вещей. Наконец компания Adidas вмешалась и открыла в России официальный интернет-магазин, содержащий все самые современные коллекции.

В интернете есть все, что только душе угодно: кеды из коллекций Vespa и Star Wars, худи и куртки Originals by Originals, кроссовки Porsche Design, сумки Originals Basic, футболки и перчатки Adicolor, рюкзаки ST и так далее. Разумеется, помимо линеек повседневной одежды, есть полноценный каталог спортивной экипировки — бесконечные кроссовки для бега, сетчатые майки, шорты... Скоро на виртуальных полках появятся вообще все коллекции бренда, будь то NEO (о ней — на этой любопытной страничке: www.adidas.com/us/NEO) или вещи, созданные в паре со Стеллой Маккартни.

Пока у магазина есть только один существенный минус — Adidas Shop умеет отправлять покупки по

любому адресу в пределах Москвы, Санкт-Петербурга, некоторых городов Московской и Ленинградской областей, Владимира, Твери, Рязани, Нижнего Новгорода, Тулы, Брянска, Орла, Ярославля, Костромы, Вологды, Екатеринбурга, Челябинска. Это далеко не вся Россия — но, хочется верить, что в дальнейшем ситуация изменится (список часто обновляется, смотрите: http://shop.adidas.ru/shipping/shipping_ru_RU.pg.html).



ИМПЕРИЯ ДУШЕВНОГО СОСТОЯНИЯ

Рэпер Jay-Z создал стильный сайт про себя (JayzHitsCollection.com)

Прозорливые американские рэперы давно переселились из грязных гетто в шикарные особняки с золотыми унитазами, сменили угнанные автомобили на сделанные по собственному заказу «Кадиллаки» и отказались от пушек в пользу охранников. Послужной музыкальный список некоторых рэперов настолько велик, что материала хватает на полноценные коллекционные издания. Одно из таких изданий недавно представил известнейший американский продюсер Jay-Z.

Коллекционный набор Jay-Z Hits Collection Volume 1 включает полноценную 100-страничную книгу с редкими фотографиями артиста, а также два диска с раритетными композициями. Все это поставляется за \$60 в эксклюзивной льняной обложке. Но наш рассказ не об этом.

В поддержку Hits Collection Volume 1 был сделан стильно оформленный черно-белый сайт. Здесь можно узнать, чем занимался Jay-Z в разных возрастах, посмотреть монохромные фотографии и даже полноценные клипы.

Мы нашли много нового и интересного — например, фотографию Jay-Z рядом с нынешним президентом США Барак Обама.

Все действие происходит под аккомпанемент известных музыкальных композиций, начиная с уже легендарной Empire State of Mind, исполненной в паре с божественной Алишей Киз. Поклонникам творчества Jay-Z рекомендуется.





СОБЫТИЯ

НАЦЕЛИТЬСЯ НА УСПЕХ

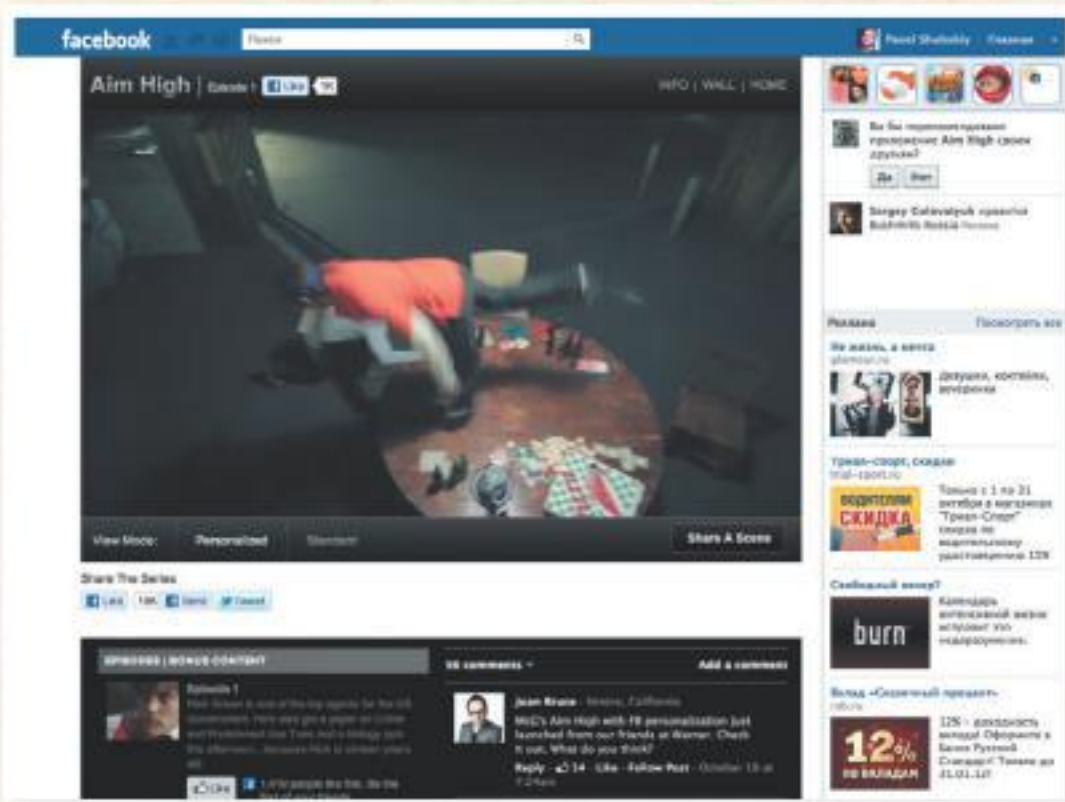
Warner Brothers снимает интерактивный сериал с премьерой на Facebook

Голливудская кинокомпания Warner Brothers представила полноценный социальный телесериал Aim High, премьера и дальнейший показ которого проходят в Facebook — с использованием профиля зрителя (facebook.com/AimHighSeries).

Сюжет крутится вокруг подростка Ника Грина, завербованного и натренированного американскими спецслужбами. Парню приходится совмещать учебу в школе с урегулированием разных конфликтов — в первой серии главный герой заходит к бандитам на склад под видом разносчика пиццы, в другой раз защитнику национальной без-

опасности приходится искать русского бандита Бориса «Медведя»... Создатели Aim High рассчитывают на молодежную аудиторию — едва ли взрослых людей заинтересует очередной агент Коди Бэнкс. Другое дело, что сериал не назовешь любительским — в работе участвует известный режиссер Макджи («Ангелы Чарли», «Сверхъестественное», «Терминатор: Да придет спаситель»), а главную роль исполняет Джексон Рэтбоун (Джаспер Хейл из «Сумерек»).

Конечно, основная особенность Aim High в другом — во время первого запуска сериал просит предоставить доступ к вашему аккаунту. Если ему разрешить, то прямо внутри видео начнут появляться различные забавные детали. К примеру, ваша собственная фотография на листке с объявлением «Не обслуживать!» или надпись « Pavel was here » на одном из столов в кафе. К сожалению, сериал показывают только американцам, — но Freegate еще пока никто не отменял.



СОБЫТИЯ

МОЛОТОК И ТОВАРИЩИ

Рэпер MC Hammer делает собственный поисковик

На заре девяностых одним из главных танцевальных хитов планеты по праву считалась песня U Can't Touch This, исполненная афроамериканским рэпером под псевдонимом MC Hammer. Певец быстро вознесся на первые места музыкальных чартов, заставив молодежь выучить движения и напевать нехитрые строчки по поводу и без. И хотя слава исполнителя быстро померкла после выпуска нескольких неудачных альбомов, сам MC Hammer никуда не делся. Певец заделался в бизнесмены и теперь время от времени появляется в новостях, чтобы вызвать ностальгию по былым временам и в обязательном порядке сообщить какую-нибудь глупость.

На сей раз бывлой мастер анонсировал собственную поисковую систему **Wiredoo** (www.wiredoo.com). Пока сервис находится на стадии закрытого пре-бета-тестирования: можно набрать в браузере адрес и подписаться на уведомления (авторы обещают оповестить всех потенциальных пользователей, как только система будет готова официально).

Главная особенность Wiredoo — поиск связанного контента. То есть, например, по запросу «квартира в Беверли-Хиллс» будут предложены не только ссылки на риэлторские агентства, но и различная связанная информация — количество школ в округе, ближайшие магазины, основные достопримечательности и так далее.

И ладно если бы Wiredoo анонсировал очередной художавый парнишка на стартаперском форуме — там аналогичные «инновации» рождаются сотнями, и публика давно привыкла относиться к этому с равнодушием. Другое дело, когда на сцену уважае-



мой конференции Web 2.0 Summit выходит MC Hammer и с серьезным лицом начинает рассказывать про конкуренцию с Google...



События

ДРЕВО ЖИЗНИ

Facebook представил новые профили Timeline в виде ленты времени

Активные пользователи Facebook знают, насколько запутанным может быть интерфейс. Поставьте с десяток «лайков», загрузите несколько фотографий, напишите комментарии к постам друзей, поучаствуйте в опросе, поставьте какое-нибудь приложение и посмотрите, что произойдет с вашим профилем. К счастью, на конференции F8 был представлен полностью новый интерфейс пользовательской страницы — Timeline.

Это уже не первый раз, когда разработчики переворачивают собственный сервис с ног на голову. Да, Timeline в очередной раз меняет абсолютно все. В самом верху страницы теперь располагается большая фотография или иллюстрация — именно с нее начинается ваше древо жизни. Под ней на небольшой вкладке размещаются краткие сведения из раздела «Информация», а также динамичные ссылки на заметки, подписки, панели друзей, фотографий, карт, отметок «Мне нравится» и т.п. Дальше начинается самое интересное — вертикальная лента времени, где все ваши обновления разбиваются по дате публикации. Отныне вы (и ваши друзья) можете в удобной форме просматривать всю активность со времен заведения аккаунта Facebook (ура!).

Кроме того, помимо больших фотографий, последних обновлений и статусов в ленте отображаются ваши предпочтения — сюда выводится информация из добавленных приложений. К примеру, при помощи Timeline можно узнать, что когда-то в июне 2008 года вам нравилась песня Луи Армстронга, и даже прослушать ее (конечно, если она была когда-то добавлена на страницу через какой-нибудь Spotify или Last.fm).



События

ВИРУСНОЕ ОБРУШЕНИЕ

Блоки управления американскими беспилотными самолетами захватил вирус

Трудно представить, насколько защищены от любых вторжений наземные базы, с которых американские пилоты управляют роботизированными самолетами во время военных миссий на территории противника. Но дыры в безопасности все же есть — журнал Wired сообщил в октябре о том, что на базе Крич в штате Невада в компьютерах завелись кейлоггер-вирусы, записывающие все нажатия на клавиатуру.

На этой базе управляют беспилотными самолетами Predator и Reaper, которые выслеживают и атакуют наземные цели в зонах военных действий. Эти машины поразили более двух тысяч боевиков в Пакистане, девяносто два раза атаковали противника на территории Ливии и даже ликвидировали в сентябре одного из лидеров Аль-Каиды.

Беспилотники управляются с наземных станций, где в креслах за многочисленными экранами мониторов сидят специально обученные солдаты. Управление происходит удаленно — это позволяет обойтись без человеческих жертв, если машину собьют.

Вирусы-кейлоггеры обычно заражают компьютеры самых обычных лю-

дей, чтобы украсть как можно больше паролей и номеров банковских карт. Перехваченные данные затем отправляются злоумышленнику через интернет, а он уж либо собирает их в базы и продает, либо использует в личных целях. На момент сдачи номера служба безопасности базы не понимала, как вирус пробрался на управляющие компьютеры, — более того, полностью избавиться от вируса системные администраторы базы тоже не смогли, и все подконтрольные беспилотники временно вернулись в ангары.





Творчество

ОХОТА ЗА НЕВЕСТОЙ

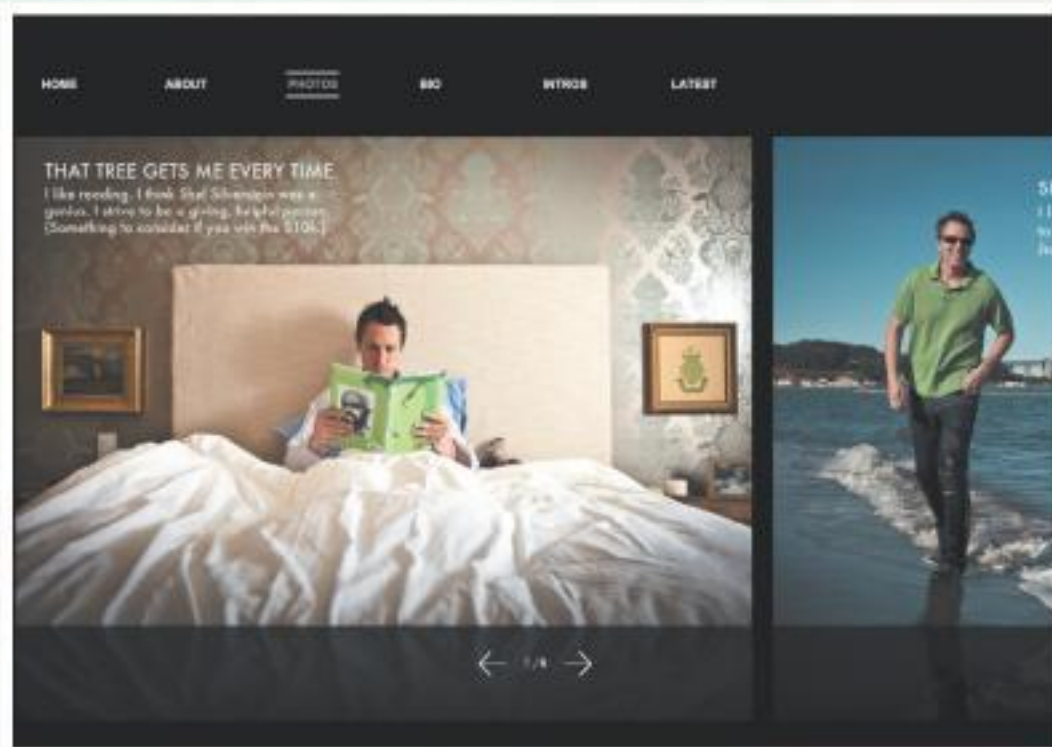
Полгода прошло, а Чес Макфили все еще в поисках второй половинки (HookChasUp.com)

Примерно полгода назад мы рассказывали про талантливого рекламщика Чеса Макфили, который создал персональный сайт знакомств Hook Chas Up для поиска второй половинки. Так вот, с тех пор ничего не изменилось — потенциальная жена все еще не найдена.

Позволим себе напомнить: сорокалетний Чес Макфили разочаровался в сайтах знакомств и решил создать собственный, на страницах которого можно найти лишь одного претендента. На сайте есть качественные фотографии Чеса, краткая биография (все подробности можно узнать уже на свидании), блок с последними новостями. Заинтересовавшиеся девушки могут самостоятельно отправлять сообщения и договариваться о встрече, но в этом случае обещанный приз в размере \$10 000 останется в кошельке создателя проекта. По правилам же деньги достанутся тому, кто познакомит Чеса с девушкой, которая станет его женой.

Почему же господин Макфили до сих пор не нашел вторую половинку? Судя по блоку последних новостей, этот же вопрос задают многие посетители, и, кажется, создатель проекта знает ответ: Чес не собирается совершать опрометчивых поступков. Женитьба — дело важное. Тем более для одинокого сорокалетнего человека.

Зато скучать Чесу не приходится. Он уже дал несколько интервью и даже выступил в качестве лектора на одной из тематических конференций. Судя по отзывам на сайте, такого рода опыт пришелся ко двору — создатель HookChasUp.com познакомился с новыми людьми и хорошо провел время. Но девушку так и не нашел.



Игры

ОФИСНАЯ ЖИЗНЬ

Corporation, Inc.

(Games.Adultswim.com/corporation-inc-puzzle-online-game.html)

Игра **Corporation, Inc.** в очень упрощенном виде показывает, как строятся корпорации. Для примера берется компания по нажиманию маленьких красных кнопок — специально обученные рабочие нажимают красную кнопку и зарабатывают этим деньги.

Все начинается с одноэтажного офиса с четырьмя компьютерами. За каждый компьютер нужно посадить по работнику. Уже на втором

шаге становится понятно, что системы нужно обслуживать, а накопившийся за день работы мусор — убирать. Игрок может уволить одного из «нажимателей» и поставить системного администратора на его место, а может пристроить второй этаж и посадить туда сразу двух техников, одного уборщика и одного дополнительного работника.

Микроменеджмент быстро усложняется — к уже нанятому персоналу приходится приставлять супервайзера, который будет раз в день приходить и заставлять людей работать лучше. Плюс бухгалтер, плюс исследователь офисных благ, плюс менеджер по работе с персоналом...

На пристроенных этажах нужно расставлять цветы и картины — иначе работникам станет грустно и они будут приносить меньше денег. Дальше к списку благ придется добавить кафетерий и тренажерный зал, усовершенствовать лифты...

Без всего этого компания не сможет работать на максимуме. А когда вы наконец-то наладите денежный поток, станет ясно, что работников нужно иногда повышать, кафе усовершенствовать, а обычный лифт заменить некой вакуумной трубой. И так до бесконечности.

Впрочем, достигнуть высшей игровой цели не так сложно: в какой-то момент ваша корпорация начнет работать без вашей помощи. Главное — не забывать нанимать уборщиков.





Творчество

ОБОРОНА ТРУБЫ

YouTube-аккаунты «Улицы Сезам» и Microsoft взломаны хакерами

Популярные страницы YouTube подвергаются хакерским нападениям все чаще и чаще. В конце осени, например, состоялась постыдная атака на канал известной детской телепередачи «Улица Сезам», а через неделю неизвестные обрушились на канал Microsoft. В обоих случаях сильно пострадала репутация владельцев аккаунтов.

Рассказывать о взломе канала «Улицы Сезам» даже как-то неприлично. Злоумышленники проникли в админ-панели, удалили все доступные эпизоды передачи, а вместо них загрузили порно. В сообщениях при этом оставили запись — мол, аккаунт был атакован хакерами MrEdxwx и MrSuicider91, чтобы сделать всю Америку счастливой. Модераторы YouTube быстренько заблокировали канал и начали расследование, но оно ни к чему не привело. Зарегистрированный на YouTube пользователь MrEdxwx, выкладывающий обзоры компьютерных игр, от нападения откrestился. Но кем же нужно быть, чтобы атаковать популярный детский канал, заменяя порнографией безобидные ролики с по-настоящему легендарными персонажами?

По сравнению с «Улицей Сезам» канал Microsoft, как говорится, отделался легким испугом — злоумышленники тоже удалили оттуда все загруженные материалы, но заменять их неудобным контентом не стали (или не успели?). Вместо этого канал начал показывать предложения о поиске спонсоров. При этом очевидно, что у таких компаний, как Microsoft, точно не может быть паролей в стиле российских секретарш. Получается, что во взломах виноват YouTube и его дыры в безопасности?



Игры

В ПОИСКАХ СОКРОВИЩ

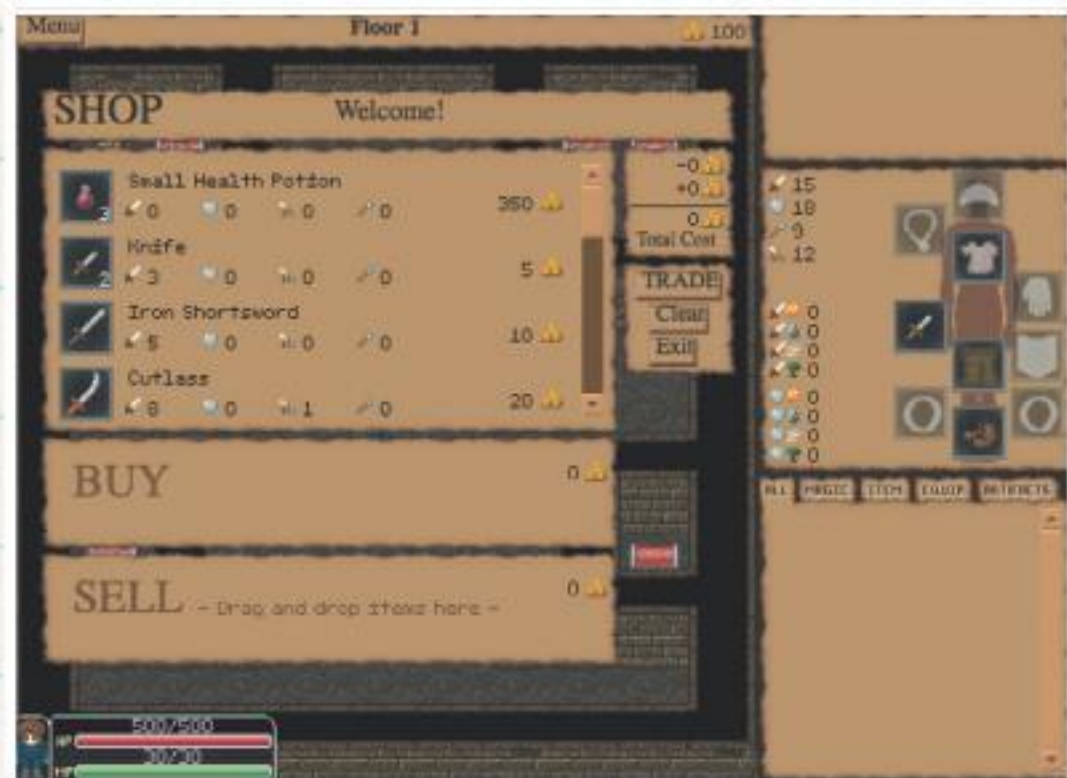
Enchanted Cave (Kongregate.com/Games/DustinAux/the-enchanted-cave)

Enchanted Cave — классическая RPG, какие были популярны во времена, когда компьютеры еще не умели рисовать качающиеся на ветру деревья и реалистичные волны, а физические спецэффекты и вовсе были из разряда фантастики.

Игровая механика крайне проста, но этим и привлекательна. Вы берете командование над маленьким пещерным воителем, которому предстоит покорить подземелья, наполненные разнообразной нечистью. Самый первый игровой дисплей — это безопасная комната с единственным дружественным персонажем, тор-

говцем. Здесь можно купить зелья для восстановления здоровья, оружие и броню. Инвентарь нашего персонажа чудесным образом вмещает абсолютно все, да только денег в самом начале у нас нет. Раз так, закупаемся неплохим клинком, выбираем подходящий шлем и отправляемся зачищать лабиринты.

Как и большинство классических игр, Enchanted Cave не проста — здесь постоянно балансируешь на грани жизни и смерти. Нечисть тут обычно стоит у прохода к лестнице или защищает сундуки с сокровищами, а стоящих в стороне гоблинов лучше не трогать — тратить жизнь незачем (игре катастрофически не хватает чекпойнтов, где можно поднять здоровье). Уже на третьем подземелье становится понятно, что пройти его до конца не получится: противники стали мощнее, а запас энергии почти на нуле. Увы и ах, но первый же гейм-овер возвращает вас на стартовый экран. Начинаем заново!





НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

НОВЫЙ IPHONE

Apple iPhone 4S

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** iOS 5
- **Дисплей:** 3,5 дюйма (960x640), сенсорный, мультитач
- **Процессор:** Apple A5 (800 МГц)
- **Оперативная память:** 512 Мб
- **Встроенная память:** 16/32/64 Гб
- **Камеры:** 8 Мп (автофокус, вспышка), фронтальная — 0,3 Мп
- **Связь:** GSM/EDGE 850/900/1800/1900 МГц, UMTS/HSDPA/HSUPA 850/900/1900/2100 МГц, CDMA 800/1900 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11 a/b/g/n, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** GPS, Глонасс
- **Разъемы:** док-коннектор, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный
- **Время работы:** 14 ч (разговор), 200 ч (ожидание)
- **Габариты:** 11,5x5,9x0,9 см
- **Вес:** 140 г
- **Цена:** 21 000 рублей

Анонс очередного iPhone оказался неожиданностью: вместо принципиально новой модели Apple предложила лишь слегка улучшенную «четверку». Тем не менее iPhone 4S получился интересным.

Внешне смартфон — копия предшественника: те же форма, материалы и кнопки. Даже экран без изменений: 3,5-дюймовая IPS-матрица с разрешением 960x640.

Основные нововведения коснулись технической начинки. Во-первых, в iPhone 4S стоит двухъядерный процессор A5 — такой же, как в iPad 2. Во-вторых, камера теперь умеет делать снимки разрешением 8 Мп и записывать видео в формате 1080p. В третьих, телефонный модуль отныне работает как в GSM-, так и CDMA-сетях. В-четвертых, новое поколение

iPhone представили сразу тремя моделями — с 16, 32 и 64 Гб встроенной памяти, — каждая из которых доступна как в черном, так и белом исполнении.

В качестве операционной системы iPhone 4S использует свежую iOS 5, а значит, новинке доступны облачный сервис iCloud, система уведомлений и синхронизация по Wi-Fi. Однако главная особенность программной составляющей — это электронная помощница Siri, распознающая голосовые команды пользователя. Она и SMS наберет, и встречу в календаре отметит, и ближайший ресторан подскажет — стоит лишь попросить. Русской речи Siri, увы, не понимает; пока доступны лишь английский, немецкий и французский языки.

Словом, смартфон вышел не революционным, но интересным. Цена в США стандартная: от 21 000 рублей за версию с 16 Гб памяти. Сколько телефон будет стоить в России и когда начнутся продажи, пока не сообщается.





БОЛЬШАЯ СЕНСАЦИЯ

HTC Sensation XL с Beats Audio

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 2.3
- **Дисплей:** 4,7 дюйма (800x480), ЖК, сенсорный, мультитач
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon MSM8255 (1,5 ГГц)
- **Оперативная память:** 768 Мб
- **Встроенная память:** 16 Гб
- **Камеры:** задняя — 8 Мп (автофокус, вспышка), фронтальная — 1,3 Мп
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSPA/WCDMA 850/900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11 a/b/g/n, Bluetooth 3.0
- **Навигация:** A-GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 1600 мАч
- **Время работы:** 12 ч (разговор), 460 ч (ожидание)
- **Габариты:** 13,3x7,1x1 см
- **Вес:** 163 г
- **Цена:** 30 000 рублей

Линейка **HTC Sensation** на ОС Android продолжает расширяться. Совсем недавно был представлен **Sensation XE**. Теперь настал черед **Sensation XL**.

Буквы «XL» полностью отражают суть обновления — смартфон получил внушительный дисплей диагональю 4,7 дюйма и разрешением 800x480. При этом вес и толщина новинки небольшие.

Телефон создали совместно с компанией **Beats** и наделили рядом программных и аппаратных улучшений воспроизведения звука. С **Sensation XL** поставляется качественная гарнитура **urBeats**, под которую в смартфоне предусмотрен собственный аудиофильский комплект. Также существует эксклюзивная комплектация новинки, включающая наушники **Beats Solo**.

Аппаратная часть **Sensation XL** во многом отличается от прародителя. В частности, используется менее производительный процессор (всего одно ядро частотой 1,5 ГГц), и нет слота для SD-карт — приходится довольствоваться 16 Гб встроенной памяти. Зато камера на 8 Мп получила новый сенсор, XL-версия лучше справляется с ночной съемкой.

В целом **Sensation XL** — это узкоспециализированное устройство, ориентированное в первую очередь на просмотр видео и прослушивание музыки.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик
- **Сенсор:** лазерный, 11 400 dpi
- **Кнопки:** 2 основных, 4 дополнительных, колесико-кнопка, переключатель dpi
- **Дополнительно:** изменяемая подсветка, 16 млн цветов, ЖК-дисплей, зеркальная
- **Вес:** 102 г
- **Цена:** 3600 рублей

МЫШЬ ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ

SteelSeries Sensei

SteelSeries Sensei — странная мышь. Внешне — простой двухкнопочный грызун. С технической точки зрения — одно из самых совершенных устройств на сегодняшний день.

Новинку можно назвать заряженной версией популярной модели **SteelSeries Xai**, те же формы корпуса и расположение кнопок. Визуально **Sensei** выделяют лишь серебристый окрас спинки и изменяемая подсветка. Дополнительных клавиш все так же четыре, по паре на каждом боку. Под скроллом стоит кнопка, отвечающая за переключение между двумя заранее выбранными значениями чувствительности.

Главные же отличия **Sensei** — мощный сенсор разрешением 11 400 dpi и встроенный 32-битный ARM-процессор. Последний может корректировать действия пользователя без помощи драйверов. Кристалл сглаживает траекторию курсора, понижает чувствительность при низкой скорости перемещения или, наоборот, увеличивает значение dpi при резких движениях. Еще одна полезная функция — возможность настроить расстояние между коврикком и мышью, на котором процессор будет засчитывать отрыв от поверхности.

Управлять рабочими параметрами можно прямо на мышке. На брюхе грызуна есть небольшой дисплей, на котором отображаются все необходимые параметры. Впрочем, комплектным ПО лучше не пренебрегать — в нем можно писать макросы и редактировать профили.

Обойдется необычный грызун в 3600 рублей. Учитывая, что аналогичных решений пока еще никто не представил, — цена вполне оправданная.





ТРОГАТЕЛЬНЫЙ ГРЫЗУН

Microsoft Touch Mouse

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** беспроводная
- **Материал:** пластик
- **Сенсор:** оптический, 1000 dpi
- **Кнопки:** 2 основных
- **Питание:** 2x AA-батарейки
- **Дополнительно:** поддержка технологии мультитач
- **Цена:** 2500 рублей

Повторить успех сенсорной **Apple Magic Mouse** пытались многие, но, похоже, получилось это только у **Microsoft**. Ее **Touch Mouse** щеголяет красивым дизайном и поддержкой необычных жестов.

На первый взгляд перед нами стандартный беспроводной грызун: симметричная форма, выпуклая спина, пара механических клавиш. Выдают его отсутствие колесика и необычная поверхность. Вся передняя часть, включая бока, — это большая сенсорная панель с поддержкой технологии мультитач.

Разобраться с многообразием жестов не просто. Самое легкое в **Touch Mouse** — прокрутка страниц. Двигаем пальцем по поверхности, и содержимое окна перемещается в нужном направлении. Следующий жест — движение двух пальцев по вертикали. Смещаем вверх — активное окно раскрывается на весь экран, вниз — сворачивается. Если переместить пальцы в горизонтальном направлении, то окно прилипнет к одной из сторон экрана. Добавив третий палец, можно движением вниз свернуть все окна, а вверх — открыть страницу с миниатюрами запущенных программ. Еще один жест, поглаживание мышки по бокам, позволяет листать фотографии и страницы в браузере.

Для работы **Touch Mouse** нужны две AA-батарейки и установленная **Windows 7**:

с другими ОС грызун не дружит. Стоит ли отдавать за новинку 2500 рублей — решать вам, все-таки мышка будет полезна только для работы с офисными программами, в играх инновационное управление не помогает.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 3 дюйма (ЖК, 921 600 точек)
- **Матрица:** CMOS, 23,5x15,6 мм, 16,2 Мп эфф.
- **Непрерывная съемка:** 5,5 кадр/с
- **Максимальное разрешение снимка:** 4912x3264
- **Максимальное разрешение видео:** 1280x720, 30 кадр/с
- **Объектив:** съемный, Sony E-mount
- **Диапазон ISO:** 200-12 800
- **Выдержка:** 30-1/4000 с
- **Форматы фотографий:** JPEG, RAW, RAW+JPEG
- **Формат видео:** MP4
- **Карты памяти:** Memory Stick PRO Duo/PRO-HG Duo, SD, SDHC, SDXC
- **Интерфейсы:** USB 2.0, HDMI
- **Время автономной работы:** до 400 снимков
- **Размеры:** 10,9x6x3,3 см
- **Вес без аккумулятора и объектива:** 225 г
- **Цена:** от 18 899 рублей

КОМПАКТНАЯ БЕЗЗЕРКАЛКА

Sony NEX-C3

Компания **Sony** продолжает развивать тему маленьких фотоаппаратов со сменными объективами. После появления знаменитой беззеркалки **NEX-5** в продажу оперативно запустили младшую **NEX-3**, а теперь вот и **NEX-C3**. Что же такого придумала Sony и стоит ли менять старую «трешку» на вышедшую новинку? Попробуем разобраться.

Первым в глаза бросается свежий дизайн. Sony отказалась от серьезного «зеркального» стиля и сделала из тушки **NEX-C3** типичную мыльницу. Ни одного острого угла, минимум кнопок и три цвета на выбор — черный, серебристый и ярко-розовый.

Начинка почти не изменилась, только выросло количество эффективных пикселей в матрице: с 14,2 до 16,2 млн. К сожалению, размер матрицы остался прежним — все тот же APS-C. Это значит, что на качество изображения прибавка пикселей никак не повлияла, а вот старому процессору Bionz стало тяжелее: вместо семи он теперь обрабатывает только 5,5 кадр/с.

Обновили в **NEX-C3** и режимы съемки. Во время фотоохоты теперь можно добавлять и комбинировать различные цветные фильтры, которые сразу отображаются на экране. В остальном перед нами типичная камера серии **NEX**: вместо видоискателя поворотный дисплей, все управление на пяти кнопках и одном колесике, видео снимается в разрешении 720p со скоростью 30 кадр/с, встроенной вспышки нет.

Купить **NEX-C3** без объектива нельзя. В продаже есть наборы с оптикой на 16 мм (18 899 рублей), 18-55 мм (21 899 рублей), а также комплект сразу с двумя объективами (25 899 рублей). Дополнительно можно приобрести оптику с фокусным расстоянием 30 мм, а также модель на 18-300 мм.

Итог по новой **NEX-C3** простой. Если нужен качественный фотоаппарат, а к полноценной зеркалке вы еще не готовы, то **NEX-C3** станет отличной покупкой. Но если у вас уже есть **NEX-5** или **NEX-3**, то менять их на новую камеру бессмысленно.





ПОДСТАВКА С ТАЧПАДОМ

Logitech Touch Lapdesk N600

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:**
пластик
- **Цвет:**
бежевый, черный
- **Тачпад:**
5 дюймов,
сенсорный,
мультикас
- **Кнопки:**
2 основных,
4 клавиши
быстрого доступа
- **Соединение:**
беспроводное
(Logitech Unifying)
- **Питание:**
4 AAA-батарейки
- **Цена:**
2500 рублей

Обладателей ноутбуков можно разделить на две категории: одни обожают работать с тачпадом, другие его ненавидят. Компания **Logitech** решила помочь первым и обратилась к новой вере вторых: в продаже появилось необычное устройство **Touch Lapdesk N600**, специальная панель с огромным тачпадом в комплекте.

На первый взгляд перед нами простейшая подставка для ноутбука — большая поверхность светло-бежевого цвета с закругленными краями и стильной полоской посередине. Сначала даже непонятно, зачем эта штука вообще нужна: ни вентиляторов, ни USB-портов. Но когда с правой стороны выдвигается черная панель с огромным 5-дюймовым тачпадом, большими клавишами мышки и четырьмя мультимедиа-кнопками, то все становится на свои места.

Подключается новинка просто: в порт USB втыкаем маленькую заглушку-передатчик Logitech Unifying, ставим драйвера и пользуемся. Подставка определяется как тачпад, для которого можно настроить скорость перемещения курсора, чувствительность к нажа-

тиям, частоту двойного клика и ряд других менее важных параметров.

Управлять ноутбуком с Touch Lapdesk N600 необычно. Тем, кто привык работать с обычным тачпадом, сложно воспринимать устройство ввода справа от ноутбука, а не под клавиатурой: рука тянется к привычному месту управления. Зато, когда привыкаешь, вернуться к стандартной сенсорной панели сложно. Причин тому несколько.

Во-первых, точность позиционирования у 5-дюймовой панели гораздо выше, чем у стандартного 2-дюймового тачпада. Во-вторых, Touch Lapdesk N600 поддерживает мультитач: двумя пальцами прокручиваем страницы, тремя — листаем. В-третьих, с подставкой удобно работать, держа ноутбук на коленях: рука лежит справа от лэптопа, а не упирается в живот. Плюс Touch Lapdesk N600 сделан из специального многослойного материала, не пропускающего тепло, а значит, можно не бояться ожогов.

Стоит Touch Lapdesk N600 прилично, от 2500 рублей плюс четыре AAA-батарейки. Рекомендовать панель всем подряд не будем — устройство слишком специфичное. Но тем, кто любит работать не вставая с кровати, Touch Lapdesk N600 точно понравится.





СТРОЙНЫЙ НОУТБУК

Acer Aspire S3

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 13,3 дюйма (1366x768), ЖК, LED-подсветка
- **Процессор:** Intel Core i5-2467M (1,6 ГГц)
- **Оперативная память:** 4 Гб DDR3-1333 МГц
- **Графика:** Intel HD Graphics 3000 (интегрированная)
- **Накопители:** 320 Гб HDD (5400 об/мин), 20 Гб SSD
- **Оптический привод:** нет
- **Разъемы:** 2x USB 2.0, HDMI, 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11 a/b/g/n, Bluetooth 4.0
- **Аккумулятор:** литиево-ионный (3280 мАч)
- **Время автономной работы:** до 6 ч
- **Дополнительно:** веб-камера, кардридер
- **Операционная система:** Windows 7 Home Premium 64-bit
- **Размеры:** 32,3x21,9x1,8 см
- **Вес:** 1,36 кг
- **Цена:** 32 000 рублей

Компания **Intel** всю продвигает идею ультрабуков — тонких и легких ноутбуков с хорошей производительностью и умеренной ценой. **Acer Aspire S3** — яркий пример нового веяния.

Внешне новинка похожа на **MacBook Air**: тонкий стильный ноутбук. Корпус — и тот цельнометаллический, правда, не из алюминия, а из более прочного магниевых сплава. Весит ноутбук примерно так же, как и конкурент от **Apple**, — 1,36 кг. А вот с набором разъемов не повезло: на зад-

ней стороне S3 ютятся пара USB 2.0 и HDMI, а на торцах расположились кардридер и гнездо для наушников.

Клавиатура в ноутбуке островного типа. Раскладка традиционная, нарекания вызывают только слишком маленькие клавиши-стрелки. Мышь заменяет крупный бесшумный тачпад с поддержкой технологии мультитач.

Для дисплея используется глянцевая TN-матрица с диагональю 13,3 дюйма и разрешением 1366x768 пикселей. Так что о ярких натуральных цветах лучше забыть.

В стандартной комплектации лэптоп оснащается двухъядерным процессором **Core i5-2467M** (1,6 ГГц) и 4 Гб оперативной памяти. Дискретной видеокарты нет — доступна лишь интегрированная **Intel HD Graphics 3000**. Так что для игр Aspire S3 не годится — только рабочие программы и фильмы. Накопителей в ноутбуке два: HDD емкостью 320 Гб и SSD на 20 Гб. Последний используется лишь для быстрого выхода из режима сна и недоступен для записи.

За самую простую конфигурацию Aspire S3 просят 32 000 рублей. За дополнительную плату можно найти версии с более мощным процессором **Core i7-2637M** (1,7 ГГц).

В отличие от других сверхтонких ноутбуков, новичок не рвется в стан имиджевых моделей и рассчитан на массовую аудиторию. Конечно, Aspire S3 не так идеален, как, скажем, **MacBook Air** или **Sony VAIO Z**, зато стоит почти в два раза дешевле.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 9,4 дюйма (1280x800), ЖК, сенсорный, мультитач
- **Операционная система:** Android 3.2
- **Процессор:** NVIDIA Tegra 2 (1 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 Гб
- **Встроенная память:** 16/32 Гб
- **Поддержка карт памяти:** SD, SDHC
- **Камеры:** задняя — 5 Мп, фронтальная — 0,3 Мп
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11b/g/n, Bluetooth 2.1 + EDR
- **Навигация:** GPS
- **Аккумулятор:** литиево-ионный
- **Время автономной работы:** до 8 ч
- **Дополнительно:** 3G-модуль (опц.)
- **Размеры:** 24,1x2,1x17,4 см
- **Вес:** 598 г
- **Цена:** 19 000 рублей

НЕОБЫЧНАЯ ТАБЛЕТКА

Sony Tablet S

Все планшеты похожи друг на друга: лист пластика с дисплеем. У компании **Sony** иное видение идеальной таблетки. Новинка **Tablet S** выделяется неравномерной толщиной корпуса. Верхняя часть — толстая, нижняя — тонкая. Смотрится как раскрытый журнал, сложенный вдвое. «Обложка» выкрашена в серебристый цвет, а «страницы» покрыты черным глянцем.

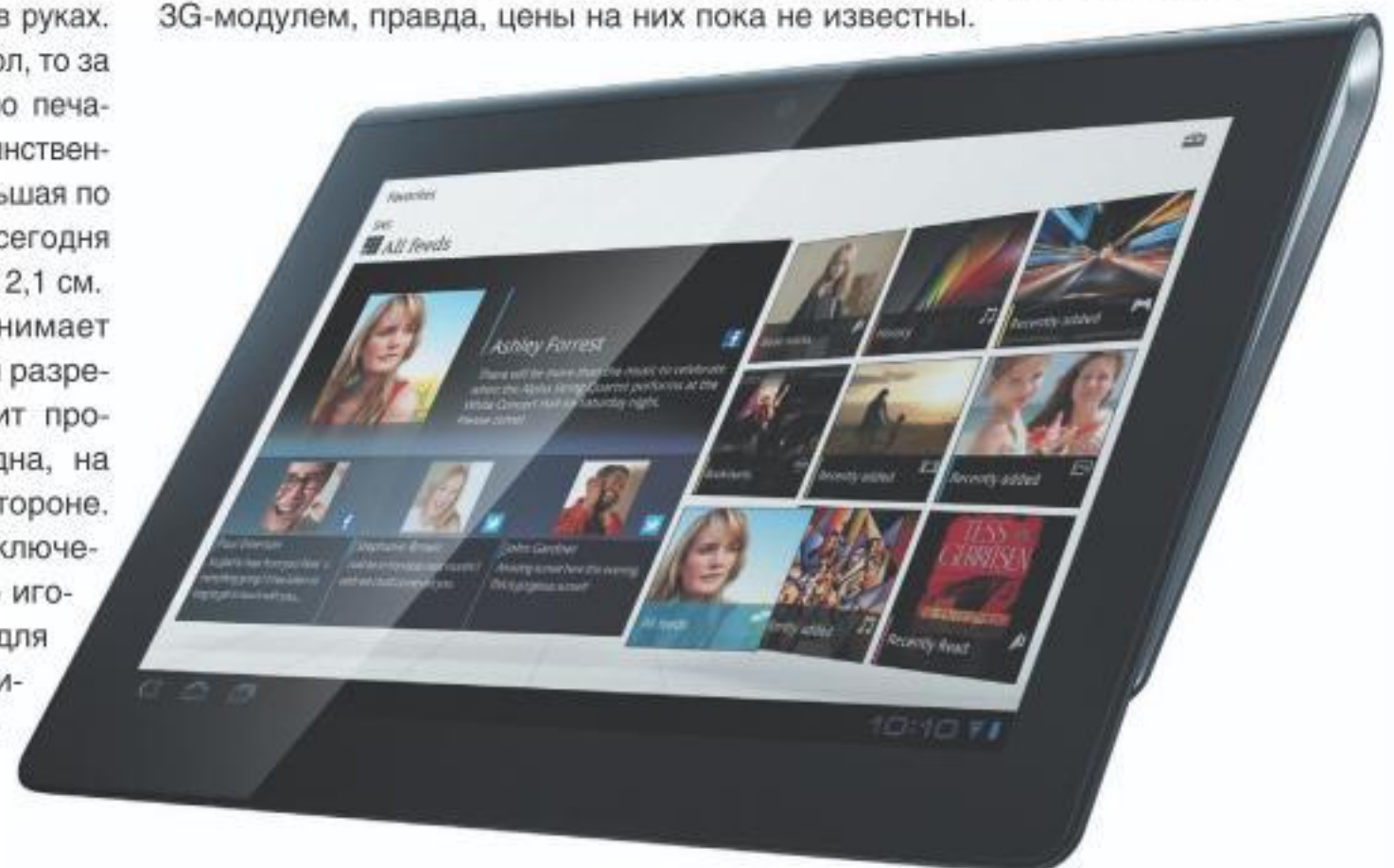
У необычной формы есть свои преимущества. Во-первых, Tablet S удобно держать в руках. Во-вторых, если положить планшет на стол, то за счет небольшого наклона на нем удобно печатать без всяких подставок. Пожалуй, единственный минус такой формы — слишком большая по современным меркам толщина. На сегодня Tablet S самый толстый ARM-планшет — 2,1 см.

Почти всю лицевую панель занимает 9,4-дюймовый дисплей с IPS-матрицей разрешением 1280x800. Над экраном стоит простенькая камера на 0,3 Мп, еще одна, на 5 Мп, расположилась на задней стороне. На правом торце находятся кнопки включения и регулировки громкости, а также иглочный «Reset». На левом — выход для наушников, разъем micro-USB и кардридер формата SD, а в 3G-версиях —

еще и слот под SIM-карту. Также на боковых торцах есть два динамика. В нижней части планшета стоит контактная площадка для подключения док-станции.

Начинка Tablet S, увы, не оригинальна: связка из процессора **Tegra 2** и гигабайта оперативки. Зато с программной составляющей все в порядке. Стоит свежая версия **Android 3.2** с огромным количеством фирменных приложений: клавиатура, плееры и интерфейс. Плюс Tablet S официально поддерживает игры с первой **PlayStation**, умеет управлять телевизорами Sony и обмениваться с ними данными по стандарту DLNA.

Выпускается Tablet S в двух конфигурациях — с 16 и 32 Гб встроенной памяти. Младшая версия стоит 19 000 рублей, старшая — 22 000 рублей. Также в скором времени в продаже появятся модели с 3G-модулем, правда, цены на них пока не известны.





ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:**
VIA Nano X2 U4025 (1,2 ГГц)
- **Память:**
нет
- **Графика:**
VIA Chrome9 HCM
- **Чипсет:**
VIA VX900H
- **Разъемы:**
2x USB 3.0, 2x USB 2.0, HDMI, DisplayPort, eSATA, 2x 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:**
Wi-Fi 802.11 a/b/g/n, Bluetooth 3.0
- **Дополнительно:**
VESA-кронштейн, пульт ДУ, ИК-приемник
- **Размеры:**
12,7x12,7x4,5 см
- **Цена:**
9000 рублей

НАНОЯЩИК

ZOTAC ZBOX nano VD01

Неттопы — крохотные ПК — не блещут оригинальностью. Однако **ZOTAC ZBOX nano VD01** способен удивить. Новинка — маленький квадратик со стороной 12,7 см. Размещать его рекомендуется за дисплеем с помощью комплектного VESA-кронштейна. Таким образом, неттоп превращает монитор в настоящий моноблок, освобождая рабочее место от кучи лишних проводов.

Однако больше всего впечатляют не скромные размеры, а техническая начинка. Неттоп основан на платформе **VIA**, которая стоит значительно дешевле конкурентной связки **NVIDIA Ion** плюс процессор **Intel**.

Возможностей установленного двухъядерного кристалла **VIA Nano X2 U4025** частотой 1,2 ГГц хватает для интернет-серфинга и работы с документами, а интегрированная видекарта **VIA Chrome9 HCM** ускоряет декодирование видеопотока формата Full HD. Более ресурсоемкие задачи новинке не по плечу.

Набор разъемов у кубика приличный: четыре USB 2.0, eSATA и кардридер. С внешним миром неттоп общается по LAN, Wi-Fi и

Bluetooth 3.0. Управлять компьютером предлагается с комплектного пульта ДУ.

Стоит ZBOX nano VD01 9000 рублей. Правда, за эти деньги предлагают только корпус и материнскую плату с процессором; жесткий диск и оперативную память придется покупать отдельно. Если заниматься этим не хочется, то можно приобрести **ZBOX nano VD01 Plus** с HDD на 320 Гб и планкой оперативки на 2 Гб. Обойдется такой комплект в 13 000 рублей.



ПЛАТА С ИГРОВЫМ УКЛОНОМ

Gigabyte G1.Sniper2

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ● Чипсет:
Intel Z68 Express ● Поддерживаемые процессоры:
Intel Core i3/i5/i7 под LGA1155 ● Поддерживаемая память:
4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 МГц до 32 Гб ● Графические разъемы:
2x PCIe 3.0 x16 ● Слоты расширения:
2x PCIe x1, 2x PCI ● Дисковая подсистема:
3x SATA 2, 2x SATA Rev. 3, eSATA/USB combo (SATA 2) | <ul style="list-style-type: none"> ● Звуковая подсистема:
Creative CA20K2, 8 каналов ● Задняя панель:
PS/2, 7x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA/USB combo, LAN, S/PDIF-out, аудио, HDMI ● Дополнительно:
панель для 5,25-дюймового отсека ● Формфактор:
ATX ● Габариты:
305x264 мм ● Цена:
16 000 рублей |
|---|--|

Материнские платы, сопоставимые по цене с полноценным компьютером, — это либо решения для энтузиастов и любителей разгона, либо модели для увлеченных игроков. **Gigabyte G1.Sniper2** относится ко второй категории.

Смотря на новинку, сложно понять, за что Gigabyte просит 16 000 рублей: всего по паре PCIe x16, PCI и PCIe x1 да сокет под процессоры **Intel Sandy Bridge**. Единственное, что впечатляет, — оригинальные радиаторы системы охлаждения, стилизованные под автоматный рожок, гранату и ствол винтовки. Однако деньги тут все-таки берут за другое.

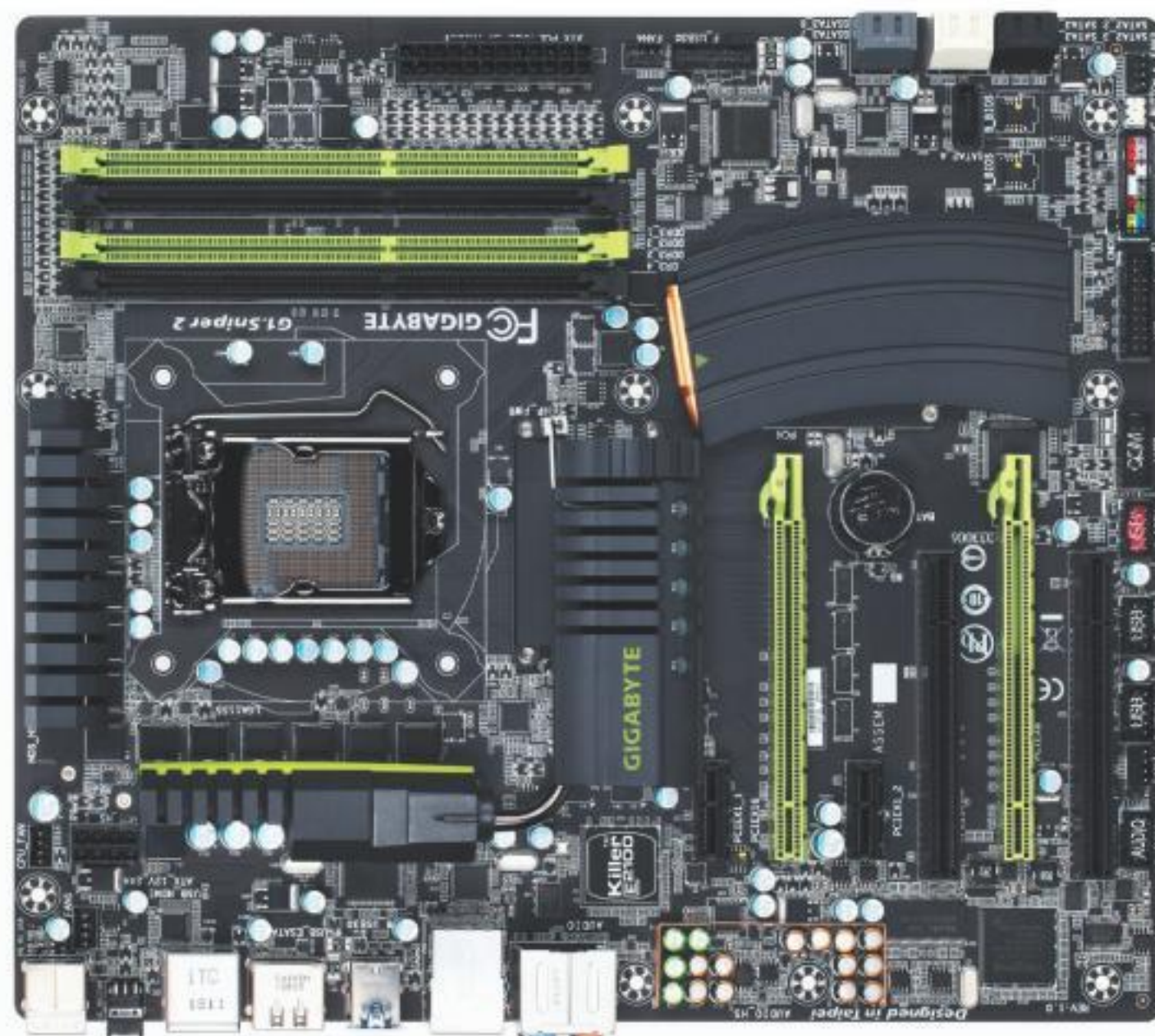
Во-первых, G1.Sniper2 — это одна из первых плат с поддержкой PCIe 3.0. А это значит вдвое большую скорость передачи данных, чем у привычного PCIe 2.1, — 5 вместо 2,5 Гб/с.

Во-вторых, за связь с внешним миром отвечает чип **Bigfoot Networks Killer E2100**, понижающий пинг соединения, — отличный бонус для любителей онлайн-игр. В-третьих, на плате распаян звуковой процессор **Creative Sound Blaster X-Fi CA20K2**, обеспечивающий высокое качество звука и поддержку фирменных технологий X-Fi и набора эффектов EAX 5.0.

В основе платы лежит чипсет **Intel Z68 Express** с поддержкой **Intel Smart Response** и **LucidLogix Virtu**. То есть материнка умеет кэшировать на SSD часто используемые данные и перекодировать видео силами встроенного в центральный процессор движка **QuickSync**.

Набор доступных портов стандартный: пара SATA Rev. 3, три SATA 2, два USB 3.0, семь USB 2.0, LAN, совмещенный USB/eSATA и пять аудиовыходов. При желании набор можно расширить, поставив в 5,25-дюймовый отсек комплектную плату с двумя USB 3.0, USB/eSATA combo и кнопкой автоматического разгона кристалла. Если нажать на последнюю, то автоматически повысится множитель процессора.

Стоит ли отдавать за G1.Sniper2 16 000 рублей — непростой вопрос. С одной стороны, интересных возможностей у платы хватает. С другой — непонятно, насколько они сейчас нужны. Устройств под PCIe 3.0 пока нет, а понизить пинг можно и программными средствами.





НАШЕСТВИЕ ГИБРИДОВ

Изучаем новую процессорную архитектуру AMD Llano



После продолжительного затишья компания **AMD** наконец-то представила новые настольные процессоры — **Llano**. Серия не претендует на звание самых быстрых кристаллов, но может похвастаться низкой ценой и встроенным графическим ядром. А это значит, у **Intel Sandy Bridge** появился конкурент.

Долгий путь

Впервые о планах создать ЦП с интегрированной видеокартой **AMD** объявила в 2006 году. Процессорный гигант как раз купил **ATI** и возлагал большие надежды на свежую концепцию, получившую название **Fusion**. Увы, дело не заладилось. Первые гибриды спустя четыре года выпустила **Intel**, а представители **AMD** появились только через 12 месяцев.

Ими стали **Brazos**, ориентированные на нетбуки и неттопы. Новинки оказались вполне конкурентоспособными и сумели отобрать часть рынка у популярной серии **Intel Atom**. На разработку и запуск настольных версий у **AMD** ушло еще полгода.

Иные

По терминологии **AMD**, линейка **Llano** не просто процессоры, а **APU (Accelerated Processing Unit)**, что переводится как «ускоренный процессор». Тем самым нам намекают, что **Llano** — принципиально иной класс устройств.

На данный момент серия представлена тремя семействами — **A4**, **A6** и **A8**. К сожалению, цифры в названиях — это не количество ядер. Варианты с маркировкой **A8** — четырехъядерные. Представители **A6** оснащаются и четырьмя, и тремя блоками. К **A4** относятся только двухъядерные модели.

Структурно новинки напоминают прошлогоднюю линейку **Intel Clarkdale**, где к уже готовым **x86**-ядрам подключили видеокарту. В случае с **Llano** взяли кристаллы на архитектуре **K10**, используемой в **Phenom II**. Строение практически не изменилось. Отметим только перевод техпроцесса с 45 на 32 нм, что должно понизить тепловыделение, а также отсутствие кэш-памяти третьего уровня. Вместо нее **Llano** получили удвоенный **L2**-кэш. В случае с сериями **A8** и **A6** — это по 1 Мб на блок, **A4** досталось по 512 Кб. Конечно, замена неравноценна, но потери в объеме должна компенсировать высокая частота **L2**-кэша.

Скорость работы **Llano** варьируется от 2,1 ГГц до 2,9 ГГц, в зависимости от модели. Часть младших **APU** поддерживает функцию **Turbo Core**, которая при необходимости увеличивает частоту на 300 МГц.

Гораздо мощнее

Однако **x86**-ядра — не самое главное в **Llano**. **AMD** сделала ставку на **GPU**. Если в гибридах **Intel** это скорее приятный довесок, то в **Llano** — основная часть. Под графику в **APU** отведено аж 40% общей площади. Для сравнения: в **Sandy Bridge** видеокарта занимает всего 15%.

В зависимости от модели в **Llano** используется одно из трех ядер. Самое мощное, **Radeon HD 6550D**, работает в **A8**. В основе чипа лежит знакомая по **Radeon HD 5xx0** и **HD 68x0** архитектура **VLIW5**. Установленный **Sumo** — прямой потомок **Redwood XT** с **HD 5670**: 400 потоковых и 20 текстурных процессоров плюс 8 **ROP**. Работает все это на частоте 600 МГц. Для встроенной графики, прямо скажем, впечатляюще.

Собственной памяти у видеокарты нет — не хватило места. Так что все данные забираются напрямую из оперативки компьютера. ЦП с ней связывает 128-бит шина,

Технические характеристики процессоров AMD Llano

Характеристика	A8-3850	A8-3800	A6-3650	A6-3600	A6-3500	A4-3400	A4-3300
Количество вычислительных ядер	4 шт.	4 шт.	4 шт.	4 шт.	3 шт.	2 шт.	2 шт.
Базовая частота	2,9 ГГц	2,4 ГГц	2,6 ГГц	2,1 ГГц	2,1 ГГц	2,7 ГГц	2,5 ГГц
Частота в режиме Turbo Core	-	2,7 ГГц	-	2,4 ГГц	2,4 ГГц	-	-
L2-кэш	4 Мб	4 Мб	4 Мб	4 Мб	3 Мб	1 Мб	1 Мб
Интегрированная графика	Radeon HD 6550D		Radeon HD 6530D			Radeon HD 6410D	
Частота графического ядра	600 МГц	600 МГц	443 МГц	443 МГц	443 МГц	600 МГц	443 МГц
Количество потоковых процессоров	400 шт.	400 шт.	320 шт.	320 шт.	320 шт.	160 шт.	160 шт.
Поддержка памяти	DDR3-1866	DDR3-1866	DDR3-1866	DDR3-1866	DDR3-1866	DDR3-1600	DDR3-1600
Энергопотребление	100 Вт	65 Вт	100 Вт	65 Вт	65 Вт	65 Вт	65 Вт
Техпроцесс	32 нм	32 нм	32 нм	32 нм	32 нм	32 нм	32 нм
Сокет	FM1	FM1	FM1	FM1	FM1	FM1	FM1



МОГУ КОПАТЬ

Вслед за Llano компания AMD выпустит еще одно семейство процессоров — **Bulldozer**. Его представители обходятся без графического ядра, зато созданы на базе новой архитектуры. Грядущие кристаллы получат до восьми ядер, будут поставляться с разблокированным множителем и работать на Socket AM3 и AM3+.

Подробнее о новом семействе мы расскажем в одном из ближайших номеров.

как на взрослых платах с GDDR3. Чтобы исключить узкое место, GPU выдан приоритет на использование памяти.

В младшие версии камней устанавливаются более слабые версии Sumo. Семейству A6 досталась **Radeon HD 6530D**. Та же HD 6550D, но без одного SIMD-модуля. Как следствие, количество потоковых процессоров сократилось до 320, а текстурных — до 16. Также до 443 МГц снизилась частота работы.

Представители линейки A4 оснащаются Radeon HD 6410D, у которой всего 160 потоковых процессоров и 8 TMU — в два раза меньше, чем у HD 6530D. В зависимости от модели APU рабочая частота составляет 443 или 600 МГц.

Помощь извне

Интересно в AMD подошли к работе GPU в связке с дискретными платами. Если в Sandy Bridge интегрированная графика отключается, то на системе AMD запускается технология **Dual Graphics**, асимметричный аналог **CrossFireX**.

К сожалению, работает технология только с видеокартами Radeon, да и то не со всеми. Если дискретная плата окажется слабее встроенного GPU более чем в два раза, то ничего не получится. Похожее правило действует и на мощные платы. Только здесь допускается трехкратное превосходство. Еще одно ограничение Dual Graphics: технология совместима только с серией Radeon HD 6xx0, основанной на архитектуре VLIW5.

Со всеми этими ограничениями выбор дискретных видеокарт для Dual Graphics не богат. Для A6 и A8 подойдут **Radeon HD 6670**, **HD 6570** и **HD 6450**. А серия A4 сможет работать с HD 6450 и **HD 6350**.

Также отметим, что Dual Graphics запускается только в играх на DirectX 10 и выше. Если гибридный тандем наткнется на DX9 или OpenGL, то обработкой трехмерной сцены займется самое быстрое ядро.

Все вместе

Помимо вычислительных блоков и интегрированной графики, на APU нашлось место еще нескольким чипам. Во-первых, это новый контроллер памяти. Семейство A6 и A8 может работать с DDR3 частотой до 1866 МГц. Максимум для A4 — планки со скоростью 1600 МГц.

Во-вторых, на пластину переехал контроллер PCIe 2.0. Он поддерживает 24 линии, из которых 16 отведены на встроенную Radeon, еще четыре обслуживают карты расширения, а оставшиеся образуют интерфейс **UMI (Universal Media Interface)**, связывающий кристалл с южным мостом чипсета.

В-третьих, в состав APU вошел чип декодирования видео **UVD3**, известный по Radeon последнего поколения. Как и **QuickSync** в Sandy Bridge, во время проигрывания фильмов ядро берет на себя все расчеты и разгружает основные вычислительные мощности. Правда, в отличие от блока Intel, UVD3 не умеет перекодировать видео в другой формат.

ЛАКОНИЧНОСТЬ

AMD дала собственные имена всем возможным конфигурациям Dual Graphics. Например, тандем из интегрированной HD 6550D и дискретной HD 6670 обозначается как **HD 6690D2**. При этом для разных сочетаний графики названия могут совпадать — имена связок выбирались на основании абстрактного уровня производительности. Удобна ли такая система обозначений? Для покупателей, плохо разбирающихся в компьютерах, — вполне возможно. А вот опытным пользователям придется запомнить еще несколько названий.

Обозначения в режиме Dual Graphics

Процессор	Дискретная графика	Режим Dual Graphics
AMD A8	Radeon HD 6670	Radeon HD 6690D2
	Radeon HD 6570	Radeon HD 6630D2
	Radeon HD 6450	Radeon HD 6550D2
AMD A6	Radeon HD 6670	Radeon HD 6690D2
	Radeon HD 6570	Radeon HD 6610D2
	Radeon HD 6450	Radeon HD 6550D2
AMD A4	Radeon HD 6450	Radeon HD 6510D2
	Radeon HD 6350	Radeon HD 6430D2

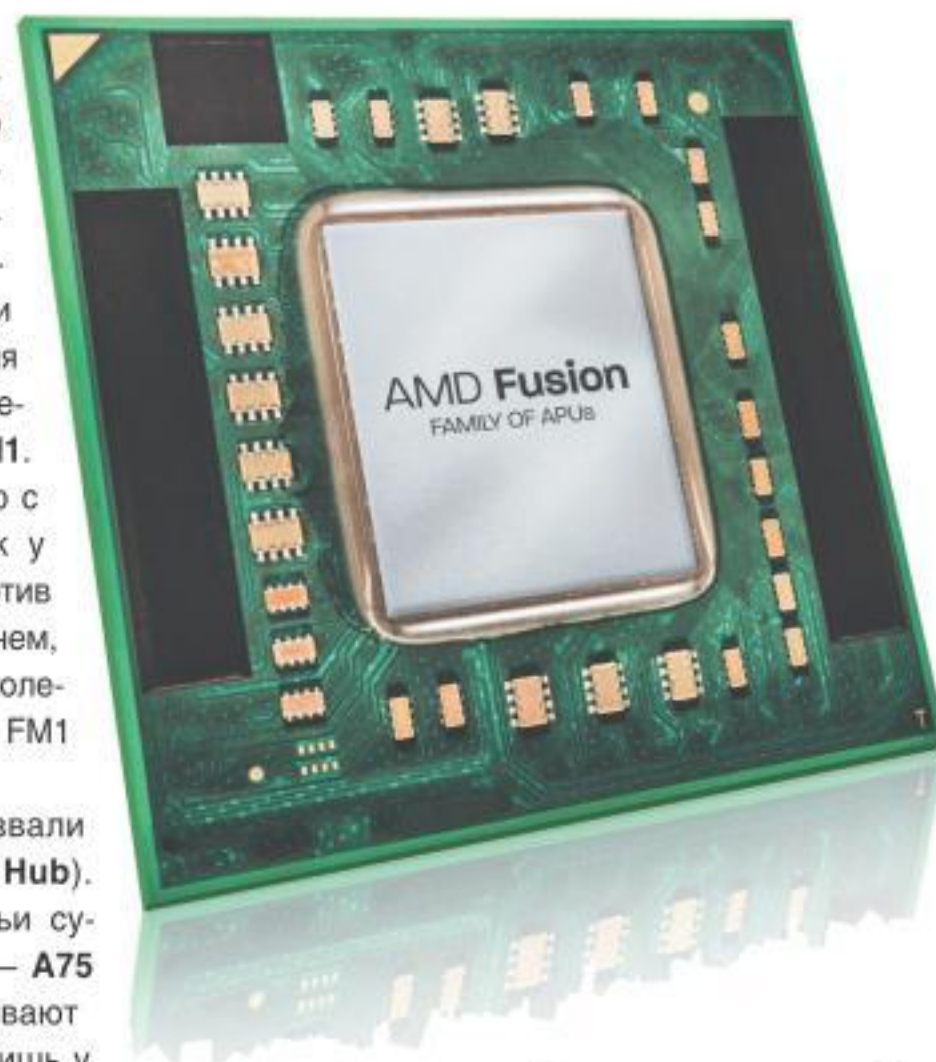
Ближние друзья

Сохранить добрую традицию и обеспечить обратную совместимость с существующими сокетами не получилось. Встроенный GPU затребовал новые линии для связи с видеовыходами. Так что для Llano придется покупать материнские платы с **Socket FM1**. Интересно, что по сравнению с текущим **Socket AM3** ножек у новинки меньше — 905 против 942 у старых моделей. Впрочем, некую преемственность поколений сохранить удалось: для FM1 подходят кулеры под AM3.

Чипсеты под Llano назвали **FCH (Fusion Controller Hub)**. На момент написания статьи существовало два варианта — **A75** и **A55**. Оба чипа поддерживают шесть разъемов SATA, но лишь у A75 они соответствуют ревизии 3.0. Младший FCH дружит исключительно с SATA 2. Кроме того, только старший набор логики знаком с режимом **FIS based switching**, позволяющим подключать несколько накопителей к одному порту SATA. Еще одно различие между FCH — A75 поддерживает четыре порта USB 3.0 и десять USB 2.0. Младшему брату новый интерфейс не достался, только 14 USB 2.0. В остальном чипсеты идентичны. Оба умеют работать с RAID-массивами 0, 1 и 10 уровней, оснащаются видеовыходами и тремя портами PCI.



Компания AMD выбрала необычную стратегию. Вместо того, чтобы мериться силами с Intel в производительности вычислительных ядер, сделала упор на графику. И, похоже, не прогадала. По голым техническим характеристикам встроенное ядро на голову превосходит то, что предлагает Intel. Впервые мы можем сказать, что на одной пластине действительно расположились процессор и видеокарта. ● **Николай Жогов**



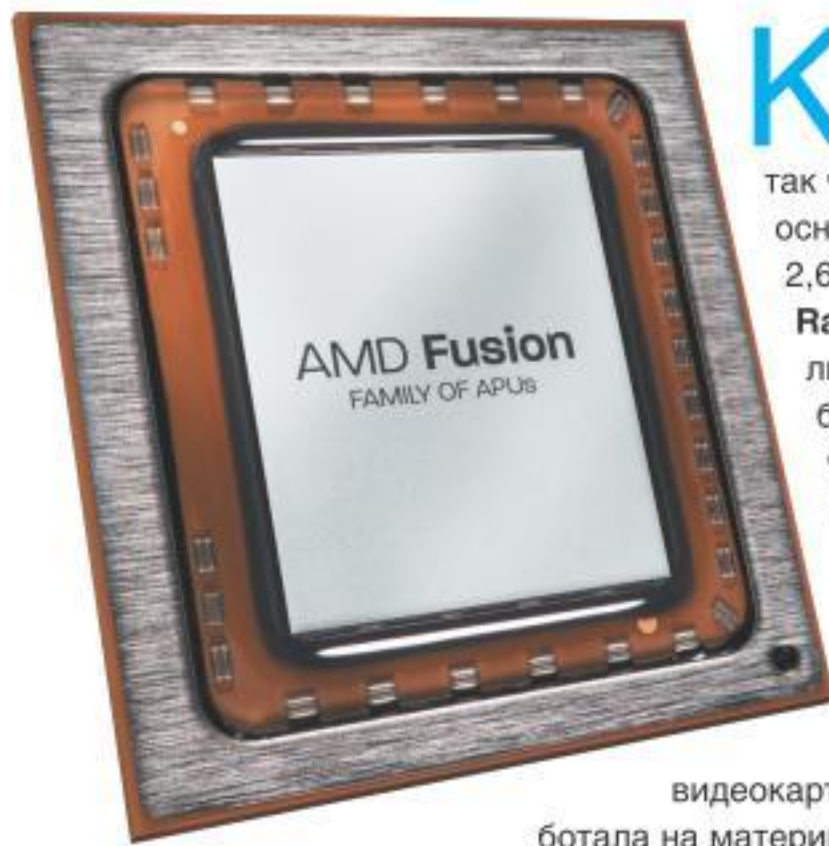
НА ФОРСАЖЕ

Оверклокерам будет интересно, возможно ли разогнать новые процессоры. Ответим так: в семействе Llano нет ни одного кристалла с разблокированным множителем, так что придется повышать опорную частоту. Частичным исключением из правила стали модели с поддержкой Turbo Core — можно увеличить множитель на три пункта, заставив работать ядра в форсированном режиме.



С ТЕРМОПАСТОЙ НАГОЛО

Тестирование процессора AMD A6-3650



Как обычно, достать на тесты новые процессоры оказалось непросто. Старших версий у **AMD** не оказалось, так что пришлось нам тестировать **A6-3650**, оснащенный четырьмя ядрами частотой 2,6 ГГц, 4 Мб L2-кэша и видеокарткой **Radeon HD 6530D**. В конкуренты ему взяли равный по цене **Intel Core i3-2100**. Работает он всего с двумя ядрами, зато на частоте 3,1 ГГц. Встроенная графика — **Intel HD Graphics 2000** с шестью потоковыми процессорами.

Тестовый стенд под обе платформы собрали с двумя планками памяти **Kingston HyperX DDR3-1666** объемом по 2 Гб каждая и дискретной видеокарткой **Radeon HD 5870**. Система AMD работала на материнской плате **ASUS F1A75-V Pro**, конфигурация с Intel — на **Gigabyte GA-H61N-USB3**.

Лоб в лоб

Первый же бенчмарк — **PCMark 05** — подтвердил наши опасения по поводу слабых вычислительных блоков Llano. Четыре ядра A6-3650 оказались на 16% медленнее двух представителей Core i3-2100. Кроме того, бенчмарк выявил несостоятельность контроллера памяти AMD. Проиграл Llano и в тесте **3DMark Vantage**, отстав на 13% в графе CPU.

Рендер **CineBench R11.5**, оптимизированный под многопоточные вычисления, принес AMD первую победу с разрывом в 3%. А вот в **WinRAR** лишние ядра не помогли — отставание 45%, и виноват в этом, по всей видимости, контроллер памяти. В однопоточном **SuperPi 1.5** новичок проиграл еще больше — 66%. Перекодирование видео в **CyberLink MediaEspresso 6.5** положение дел не изменило — APU вновь оказался аутсайдером.

С играми ситуация оказалась чуть лучше. С установленной **Radeon HD 5870** новичок существенно отстал от конкурента только в **Resident Evil 5**, но в **Devil May Cry 4** и **Aliens vs. Predator** выступил практически на равных.

Внутри

Самое интересное началось, когда мы сняли с тестового стенда дискретную видеокарту. Для начала отметим, что вычислительные блоки на отсутствие мощной платы не отреагировали. Разницу 1% в синтетике и приложениях можно списать на погрешность.

А вот соревнование встроенных графических ядер получилось захватывающим. В **Resident Evil 5** интегрированная **Radeon HD 6530D** показала 24,6 fps. И это притом, что игра работала в разрешении 1680x1050 и с выкрученными на максимум настройками графики. **Intel HD Graphics 2000** в этом тесте выдала всего 10,3 fps.

Похожая ситуация и с **Devil May Cry 4**. В то время как **Core i3-2100** добрался до 10,2 fps, A6-3650 поднял планку до вполне игральных 29,1 кадра. Сравнить результаты на **Aliens vs. Predator** не получилось. Работать с DX11 умеет только ядро AMD, показавшее 8,4 fps.



Как мы и ожидали, новые процессоры AMD оказались слабоваты при работе с простыми приложениями. Зато на голову превзошли Intel по части встроенной графики. Llano — это уникальное для компьютерного рынка устройство. На этих кристаллах можно собрать НТРС или игровую систему начального уровня. А когда появятся деньги, докупить бюджетную видеокарту и получить прибавку fps. Насколько концепция Fusion окажется успешной, покажет время. Сейчас же можем сказать только одно: спустя пять лет идея наконец-то стала реальностью и действительно работает. ● **Дмитрий Колганов**



Синтетические тесты

PCMark05

Модель процессора	CPU	Memory	HDD	%
Intel Core i3-2100	9415	9997	5267	100%
Intel Core i3-2100 + HD Graphics	9537	9831	5341	101%
AMD A6-3650	7968	5475	3543	84%
AMD A6-3650 + Radeon HD 6530D	7676	5448	4969	82%

3DMark Vantage

Модель процессора	GPU	CPU	Overall	%
Intel Core i3-2100	18 129	10 133	15 142	100%
Intel Core i3-2100 + HD Graphics	-	-	-	-
AMD A6-3650	14 895	8891	12 714	87%
AMD A6-3650 + Radeon HD 6530D	2469	8903	3013	88%

CineBench R11.5 (64-bit)

Модель процессора	x1	xN	Multi	%
Intel Core i3-2100	1,25	3,02	2,42x	100%
Intel Core i3-2100 + HD Graphics	1,27	3,21	2,52x	106%
AMD A6-3650	0,79	3,11	3,93x	103%
AMD A6-3650 + Radeon HD 6530D	0,8	3,12	3,92x	103%

WinRAR (файл 100 Мб)

Модель процессора	x1	xN	%
Intel Core i3-2100	930 K6/c	2162 K6/c	100%
Intel Core i3-2100 + HD Graphics	914 K6/c	2126 K6/c	98%
AMD A6-3650	618 K6/c	1191 K6/c	55%
AMD A6-3650 + Radeon HD 6530D	614 K6/c	1390 K6/c	64%
AMD Athlon II X4 631	719 K6/c	1628 K6/c	75%

Приложения

SuperPi 1.5 (32 Мб, Loop 10)

Модель процессора	Время	%
Intel Core i3-2100	11 минут	100%
Intel Core i3-2100 + HD Graphics	11,2 минуты	98%
AMD A6-3650	24,9 минуты	44%
AMD A6-3650 + Radeon HD 6530D	24,9 минуты	44%

CyberLink MediaEspresso 6.5 (1080p (150 Мб) в Apple 720p)

Модель процессора	Время	%
Intel Core i3-2100	1,56 минуты	100%
Intel Core i3-2100 + HD Graphics	1,58 минуты	99%
AMD A6-3650	1,98 минуты	79%
AMD A6-3650 + Radeon HD 6530D	1,97 минуты	79%

Игровые тесты (кадров в секунду)

Resident Evil 5 (DX10)

Модель процессора	High, 1680x1050	High, 1920x1080	%
Intel Core i3-2100	93,9	92,7	100%
Intel Core i3-2100 + HD Graphics	10,3	9,6	11%
AMD A6-3650	67,6	66,8	72%
AMD A6-3650 + Radeon HD 6530D	25,8	21,8	25%

Devil May Cry 4 (DX10)

Модель процессора	VeryHigh, 1680x1050	VeryHigh, 1920x1080	%
Intel Core i3-2100	175,8	163	100%
Intel Core i3-2100 + HD Graphics	10,2	8,9	5%
AMD A6-3650	179,2	163,3	101%
AMD A6-3650 + Radeon HD 6530D	29,1	25,5	16%

Aliens vs. Predator (DX11)

Модель процессора	VeryHigh, 1680x1050	VeryHigh, 1920x1080	%
Intel Core i3-2100	67,7	60,6	100%
Intel Core i3-2100 + HD Graphics	—	—	—
AMD A6-3650	64,3	57,6	95%
AMD A6-3650 + Radeon HD 6530D	8,4	7,4	12%

Соотношение цена/производительность

Модель процессора	Синтетика	Приложения	Игры	Общая	Цена
Intel Core i3-2100	100%	100%	100%	100%	100%
Intel Core i3-2100 + HD Graphics	101%	98%	-	99%	100%
AMD A6-3650	82%	61%	89%	77%	100%
AMD A6-3650 + Radeon HD 6530D	84%	61%	18%	54%	100%

РЕДАКЦИЯ
БЛАГОДАРИТ

Компанию OLDI Computers (www.oldi.ru) за предоставленный процессор Intel Core i3-2100.



МОРОЗ ПО КОЖЕ

Тестирование процессорного кулера Cooler Master «Дед Мороз»

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Поддерживаемые платформы:** AMD Socket AM2/AM2+/AM3, Intel LGA775/1155/1156/1366
- **Материалы:** алюминий (радиатор), медь (тепловые трубки)
- **Количество пластин:** 57 шт.
- **Тепловые трубки:** 4x 6 мм
- **Вентилятор:** 1x120-мм подшипник качения, 800-2000 об/мин
- **Производительность вентилятора:** 85,6 CFM
- **Максимальный уровень шума:** 30 дБА
- **Время наработки на отказ:** 100 000 ч
- **Габариты:** 159x116x51мм
- **Вес:** 588 г
- **Цена на ноябрь 2011 года:** 1400 рублей



В «Игромании» №11/2011 мы протестировали первую гарнитуру от компании **Cooler Master**. Сегодня у нас на стенде первый кулер, разработанный специально для России. Модель с позитивным названием «Дед Мороз» может похвастаться необычным вентилятором и оригинальной системой креплений.

Дедушка

Поставляется кулер в стандартной картонной упаковке с цветной полиграфией. Внутри, помимо «Деда Мороза», лежит набор креплений под сокет **AMD** и **Intel**, накладной гаечный ключ, термопаста и подробная инструкция по установке.

Конструктивно «Дед Мороз» — это классическая башня. В основе — четыре теплопроводных медных U-образных трубки, формирующих восемь рабочих элементов. Радиатор набран 57 алюминиевыми пластинами. Толщина ребер всего 0,3 мм, а это значит, что тепло на них практически не задерживается. Габариты радиатора небольшие — всего 45 мм в глубину (для сравнения: топовые системы обычно на 5-6 мм больше).

Полированного до зеркального блеска основания нет, на процессор кулер опирается теплопроводными трубками. Как показывает практика, такой подход удешевляет конструкцию, но почти не влияет на итоговую производительность.

Крутится-вертится

Обдувает систему один 120-мм вентилятор. Вертушка необычная: прямые лопасти с большим углом атаки. В зависимости от нагрузки скорость вращения меняется от 800 до 2000 об/мин. На максимальных оборотах вентилятор может прогнать воздушный поток объемом 85,6 CFM, что, учитывая небольшие размеры радиатора, более чем достаточно.

К корпусу вентилятор крепится на двух планках с парой защелок. При желании можно поставить еще одну вертушку на выдув — в комплекте есть дополнительные крепления.

К материнской плате кулер прикручивается через планку на оборотной стороне сокета. Установить ее просто: сначала с внешней стороны платы ввинчиваем специальные стойки, пропускаем их через планку крепления и затягиваем гайками. Дальше нужно притянуть кулер. Он удерживается двумя универсальными ножками, скрепленными крест-накрест. Накладываем их на основание кулера и крепим к стойкам.

Отметим, что после отказа от отдельных лапок для каждого сокета Cooler Master представила уже вторую систему универсальных стоек. Первая была не слишком удачной: выдвигаемые лапки **V6** требовали на установку 10-15 минут. На крепление «Деда Мороза» у нас ушло минут пять.

Разогрев

Под тесты нового кулера мы собрали систему на материнской плате **Gigabyte GA-X58A-UD3R**, оснастив ее тремя планками оперативной памяти **Kingston HyperX DDR3-1666** по 2 Гб каждая и видеокартой **Zotac GeForce GTX 560 Ti AMP!**; в качестве процессора выбрали шестиядерный **Intel Core i7-980X Extreme Edition** частотой 3,33 ГГц.

Удержать температуру такого зверя — сложнейшая задача. И «Дед Мороз» с ней справился. В режиме простоя, когда компьютер работал в качестве печатной машинки с выходом в интернет, кристалл нагрелся всего до 34°C. После часа работы специальной грелки **LinX** температура поднялась до 57°C (для сравнения: под стандартным кулером от Intel процессор разогревался до 42 и 64°C, соответственно, в режиме простоя и под нагрузкой).

Справился «Дед Мороз» и с разгоном. До заветных 4 ГГц кулер, конечно, не дотянул, но на подъем до 3,6 ГГц его хватило. При этом температура под нагрузкой удерживалась на отметке 59°C.



К счастью, «Деду Морозу» есть что предложить, помимо оригинального названия. Его производительности хватает для охлаждения и небольшого разгона даже самых мощных процессоров. Единственный существенный недостаток — слишком высокая цена. В магазинах за кулер просят от 1400 рублей, а за эти деньги уже можно купить топовый **V6**, под которым температура разогнанного Core i7-980X составляет всего 50°C. ● **Дмитрий Колганов**

ПЛЮСЫ

- + сделано для России
- + высокая производительность
- + тихий вентилятор
- + универсальная система креплений

МИНУСЫ

- высокая цена



КРАСНАЯ ИЛИ СИНЯЯ

Тестирование планшетного компьютера Hiper HiPad 970



Планшеты, в общем-то, странные устройства. Вроде бы и полноценный компьютер, а что с ним делать — не понятно. Заменить ноутбук не получается — нет клавиатуры. Переносной плеер тоже не выходит — есть проблемы с проигрыванием части форматов. Вот и получается, что планшет — это очередная игрушка, стоящая немалых денег.

Сколько?

В среднем планшет от известного производителя обходится в 20 000 рублей. С этой отметки стартуют практически все планшеты **Apple**, **ASUS**, **Samsung** и многих других компаний. Однако в продаже есть устройства менее известных фирм по более привлекательным ценам. Чем бюджетные планшеты отличаются от дорогих собратьев, разберемся на примере **Hiper HiPad 970** за 12 000 рублей.

Внешне планшет похож на конкурентов: прямоугольный корпус со скругленными краями. Несмотря на скромный ценник, материалы качественные — текстурированный алюминий на оборотной стороне и хромированные вставки по бокам. Смотрится солидно, да и в руках ощущается приятнее, чем обычный пластик.

Почти всю лицевую панель занимает 9,7-дюймовый дисплей разрешением 1280x768 — хватает и на нормальный серфинг в интернете, и на просмотр фильмов формата 720p. Что интересно, матрица здесь IPS: изображение видно под любым углом.

Потрогай

Органов управления — стандартный минимум. Справа от экрана расположились четыре сенсорных клавиши: «Назад», «Поиск», «Домой» и «Меню». На верхнем торце стоят хард-кнопка выключения планшета и качелька громкости. Тут же — слот под microSD-карту, разъемы под наушники, кабель питания и отверстие микрофона. Последнее расположено неудачно. При общении в Skype приходится поворачивать планшет микрофоном к себе, иначе собеседнику будет плохо слышно. Также не понравилась камера над экраном — матрица всего 2 Мп. Камеры на оборотной сторо-

не, как это бывает у топовых моделей, в HiPad 970 нет.

Зато управление как у взрослых: сенсорный экран, поддержка емкостной технологии и мультитач. Работать удобно, дисплей отзывчивый и отлично реагирует на команды.

Пуск

В основе планшета лежит операционная система **Android 2.2** — стандартный вариант для бюджетной таблетки. Никаких фирменных программ или оболочек нет, что, впрочем, не мешает скачать их в местном магазине приложений.

Система основана на процессоре **Texas Instruments OMAP3630** с одним ядром **Cortex-A8** частотой 1 ГГц. Оперативной памяти — 512 Мб. Это, конечно, не современный двухъядерный стандарт, но должно хватить на все основные задачи.

К сожалению, нормальных бенчмарков для планшетов пока нет, поэтому о производительности будем рассказывать на основе наших впечатлений. Если не забывать закрывать приложения, то мощности технической начинки хватает: ОС не тормозит, сайты открываются, фильмы проигрываются. Сложности есть только с трехмерными играми. Мощного графического ядра у HiPad 970 нет, поэтому тяжелая графика дается ему с трудом. Зато весь планшетный стандарт типа **Angry Birds** или **Cut the Rope** идет без проблем.



Честно говоря, когда мы узнали, что Hiper будет заниматься планшетами и продавать их в полтора раза дешевле конкурентов, то сильно сомневались, что из этого выйдет что-то путное. Перед глазами стояли пиксельный экран, расхлябанные кнопки и дешевый пластик. Но на тесты приехало отлично собранное устройство из качественных материалов и с потрясающим дисплеем на IPS-матрице. Единственное, что отличает HiPad 970 от дорогих конкурентов, — отсутствие дорогой камеры и видеокарты. ● **Дмитрий Колганов**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 9,7 дюйма (1024x768), IPS, сенсорный, мультитач
- **Операционная система:** Android 2.2
- **Процессор:** Texas Instruments OMAP3630 (1 ГГц)
- **Оперативная память:** 512 Мб
- **Встроенная память:** 2 Гб
- **Поддержка карт памяти:** SDHC (до 32 Гб)
- **Камеры:** фронтальная 2 Мп
- **Разъемы:** 3,5-мм джек
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11 a/b/g/n, Bluetooth 2.1 + EDR
- **Навигация:** GPS
- **Аккумулятор:** литиево-ионный
- **Время автономной работы:** до 7 ч
- **Дополнительно:** SD-карта 2 Гб, ремешок для ношения на руке, тряпочка для протирки экрана
- **Размеры:** 23,6x1,2x18,9 см
- **Вес:** 730 г
- **Цена на ноябрь 2011 года:** 12 000 рублей

+ ПЛЮСЫ +

- + качественные материалы
- + IPS-матрица
- + отличная цена

- МИНУСЫ -

- большой вес
- оригинальный кабель питания





ОБЪЕМ В КАРМАНЕ

Тестирование медиаплеера Cowon 3D

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** пластик
- **Цвет:** белый
- **Дисплей:** 4,8 дюйма (800x480), сенсорный
- **Частота дискретизации:** 20-20 000 Гц
- **Соотношение сигнал/шум:** 95 дБ
- **Выходная мощность:** 30 + 30 мВт, 16 Ом
- **Форматы аудио:** MP3/2/1, WMA, OGG, ASF, FLAC, TTA, APE, MPC, WAV
- **Форматы видео:** AVI, WMV, ASF, MP4, MKV, MPG/MPEG, DAT, TS, TRP, M2TS, 3GP
- **Объем памяти:** 32/64 Гб
- **Дополнительно:** диктофон, динамик, игры, линейная запись, SD
- **Время работы:** 10 ч (видео), 45 ч (аудио)
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Размеры:** 128x82x17 мм
- **Вес:** 232 г
- **Цена на сентябрь 2011 года:** 10 000 рублей



Портативные видеоплееры никогда не пользовались популярностью, а уж с распространением смартфонов и планшетов про PMP вообще забыли. Однако некоторые компании еще выпускают эти необычные устройства. К примеру, в магазинах можно найти оригинальный PMP-плеер **Cowon 3D** с поддержкой стереоизображения.

Старый друг

Поставляется плеер в большой коробке белого цвета. Помимо самого PMP, внутри лежат инструкция, простенькие наушники, кабели зарядки и соединения с компьютером, а также ремешок-стилус для ношения на руке.

Внешне Cowon 3D копирует известный Full HD-плеер **Cowon V5W**. Выглядит устройство приятно. Прямоугольный корпус сделан из качественного пластика молочно-белого цвета. Материал матовый и практически не пачкается. Габариты у плеера небольшие, всего 12,5 см в длину и 8 см в высоту; он идеально помещается во внутреннем кармане куртки или пиджака. А вот с весом не повезло — 232 г. Держать такой кирпичик одной рукой тяжело.

Всю лицевую панель занимает 4,8-дюймовый дисплей. На левом боку, под пластиковой крышечкой спрятаны слот под полноразмерные SD-карты и оригинальный разъем USB/HDMI. Рядом расположились 3,5-мм вход под наушники и контакт для зарядки.

Все управление завязано на три кнопки. Одна, трехпозиционный слайдер на верхнем торце, отвечает за вклю-

чение и блокировку устройства. Еще две, качелька на правом боку, регулируют громкость или, в зависимости от режима, переключают треки. Для всего остального есть сенсорный экран. К сожалению, вместо популярной емкостной в дисплее используется резистивная технология. Управлять пальцами неудобно, приходится использовать комплектный стилус.

Включить плеер просто: сдвигаем рычажок на верхнем торце, и появляется экран загрузки. На холодный старт уходит примерно 15 секунд. После загрузки появляется фирменное меню с 27 иконками! Что странно, работают из них всего пять штук, все остальные сделаны для красоты и при нажатии проигрывают простенькую анимацию. Какой логикой руководствовались дизайнеры, мы так и не поняли, но привыкаешь к меню быстро и через какое-то время перестаешь обращать внимание на лишние кнопки.

Чем богаты

Возможностей у Cowon 3D хватает. Помимо основных функций типа аудио-, видеоплеера и просмотрщика фотографий, есть калькулятор, диктофон, конвертор величин, читалка текстов и PDF, записная книжка, пара простеньких игр и даже браузер Opera Mobile, соединяющийся с интернетом по Wi-Fi. При этом список приложений можно расширить. Плеер работает пусть и на устаревшей, но стабильной операционной системе **Windows CE 6.0**. При желании в интернете можно найти множество программ и игр, написанных под эту платформу.



АЛЬТЕРНАТИВА

Технология параллакс-барьера — не единственный выбор для просмотра стереоизображения без очков. Также существует технология линтукулярных линз. Над экраном располагается сетка из специальных линз, которые так преломляют свет от экрана, чтобы на каждый глаз приходилась своя картинка. Преимущества такого подхода очевидны. Первое: линзы пропускают гораздо больше света, чем параллакс-барьер, и изображение выглядит заметно ярче. Второе: линзы можно поставить таким образом, чтобы объем был виден под разными углами, а фильм могли смотреть сразу несколько человек. К сожалению, в мобильных устройствах эта технология пока не получила распространение. Параллакс-барьер гораздо проще по исполнению, да и обходится дешевле.



Все равно

Один из главных плюсов Cowon 3D — всеядность. Плееру все равно, в каком расширении на него загружаются фотографии, видео или музыка. Мощный декодер и огромный набор кодеков позволяют кидать во внутреннюю память файлы любого формата. А если это видео, то можно даже не обращать внимания на разрешение: плеер с легкостью переваривает Full HD-фильмы. Ограничение только одно — файлы не должны превышать 4 Гб, иначе их не примет файловая система FAT32.

К работе PMP претензий нет. По традиции в плеере от Cowon стоит отличный ЦАП, который по качеству звука готов поспорить с дорогими аудиоплатами для компьютера. Мощности встроенного усилителя хватает, чтобы раскачать любые наушники от маленьких затычек до больших мониторов сопротивлением 64 Ом. Звучание настраивается под любой стиль музыки. Помимо огромного количества уже готовых пресетов, можно создать собственные наборы настроек. В распоряжении есть четырехполосный эквалайзер с возможностью усиления любой из опорных частот, а также подключения нескольких фирменных эффектов вроде «супербаса» или расширенной стереокартинки.

Пожалуй, единственная претензия к аудиоплееру — непродуманное управление. Все основные функции вроде перемотки песен или воспроизведения/паузы вызываются через сенсорный экран. А это значит, никакого управления вслепую. Плюс к этому Cowon 3D не сортирует музыку по исполнителям и альбомам, предлагая взамен древовидную структуру папок. При этом ID3-теги плеер читает.

Смотрим

С видео все проще. Производитель действительно не обманул, и записывать фильмы можно в любом формате. По сравнению с мучениями на планшетах — это просто чудо. Плюс плеер поддерживает субтитры — большая редкость для мобильных устройств.

Проигрывание видео на высоте. Никаких подзагрузок или рассинхронизации с аудиодорожкой. Не подкачало и качество картинки. Яркий дисплей, большие углы обзора по горизонтали и приличное для 4,8-дюймового экрана разрешение 800x480. Конечно, «Аватар» в Full HD смотреть не будешь (не тот эффект), но провести время за новой серией «Доктора Хауса» — не вопрос.

В кубе

Теперь расскажем о главной особенности плеера — поддержке объемной картинки. Над экраном Cowon 3D стоит параллакс-барьер, специальный фильтр, разделяю-



щий изображение для левого и правого глаза. Такой подход позволяет увидеть стереокартинку без специальных очков, правда, накладывает много неприятных ограничений. Во-первых, смотреть на дисплей необходимо строго под прямым углом. Чуть отклонишься, и объемный эффект пропадет, а на экране появятся черные полосы. Во-вторых, с параллакс-барьером вдвое снижается разрешение дисплея по горизонтали. В-третьих, барьер затемняет экран. В-четвертых, такой метод формирует весьма своеобразную стереокартинку: изображение как бы уходит вглубь, и эффекты с вылетающими на зрителя объектами не видны.

Честно говоря, наслаждаться 3D Stereo в таких условиях сложно. Чтобы увидеть желанный эффект, нужно держать плеер на расстоянии примерно полуметра от глаз и стараться не двигать головой. В метро такое провернуть проблематично. А смотреть фильмы дома на маленьком экране — сомнительное удовольствие. Впрочем, ругать Cowon не стоит, такими проблемами страдают все портативные устройства с поддержкой 3D Stereo. Плюс не стоит забывать, что Cowon 3D — единственный на сегодня карманный видеоплеер, который умеет показывать объемную картинку.

Рассматривать Cowon 3D как универсальный проигрыватель 3D Stereo бессмысленно. Технология параллакс-барьера слишком несовершенна. Зато как видеоплеер на все случаи жизни Cowon 3D подходит как нельзя лучше. Загрузил на него пачку фильмов и поехал по делам. Продается Cowon 3D в двух версиях — с 32 и 64 Гб встроенной памяти. За младший вариант просят 10 000 рублей, за старший — 11 000 рублей. ● Дмитрий Колганов

+ ПЛЮСЫ +

- + всеяден
- + отличный звук
- + качественный дисплей
- + поддержка SD-карт

- МИНУСЫ -

- высокая цена
- нет поддержки NTFS
- резистивный дисплей



КОРОНОВАННАЯ ОСОБА

Тестирование игровой мыши Razer Imperator 2012

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная мышь
- **Материал:** пластик
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Длина кабеля:** 2 м
- **Цвет:** серебряный, черный
- **Сенсор:** лазерный, оптический, 6400 dpi
- **Частота опроса:** 1 ГГц
- **Кнопки:** 2 основных, 4 дополнительных, колесико-кнопка
- **Подсветка:** голубая
- **Особенности:** настраиваемое положение боковых кнопок, встроенная память, поддержка макросов
- **Размеры:** 12,3x7,1x4,2 см
- **Цена**
на ноябрь 2011 года:
3400 рублей



Компания **Razer** бережно относится к своей классике и старается ее обновлять, как только появляется такая возможность. Не так давно мы рассказывали про переиздание **DeathAdder**, а сегодня протестируем свежую версию **Imperator**. Мышь получила новое оформление корпуса и современный сенсор.

Наследник династии

Два года назад **Imperator** стала настоящим подарком для фанатов **Razer**. На тот момент компания выпускала исключительно симметричные мышки, которые подходили как левшам, так и правшам. К сожалению, в таких условиях не получалось создать идеальный корпус. Единственным грызуном, заточенным под одну руку, был **Mamba**, но стоил он как самолет — 5500 рублей. Вышедший **Imperator** обходился гораздо дешевле, да еще предлагал несколько интересных задумок.

За прошедшее время мышка почти не изменилась: обтекаемая форма, вогнутые клавиши, голубая подсветка логотипа и колесика. Главное отличие от старого образца — новые материалы. Спинка оригинального **Imperator** была покрыта софттач-пластиком, в то время как боковины делались из глянцевого пластика. Манипулятор отлично лежал при хвате ладонью, но проскальзывал, когда его брали кончиками пальцев. В новой версии все наоборот: спинка из простого пластика, боковины из софттач. Теперь мышь идеально удерживается при любом хвате.

Форма — классическая для несимметричных мышек. Один бок приподнят, второй заужен. На левой стороне

есть глубокая выемка под большой палец, на правой — площадка под безымянный. Держать мышь удобно: форма подходит как для длинных, так и коротких пальцев. Сложно будет только обладателям больших ладоней: корпус узкий, и правая часть кисти оказывается на столе.

Семь раз отмерь

Количество и расположение кнопок по сравнению с первой версией не изменилось. Есть две основные клавиши, продолжающие корпус, кнопка-колесико, две клавиши под скроллом и еще пара под большим пальцем. Работать с ними удобно. Основные кнопки отзываются на нажатия глухим щелчком, так что всегда понятно, прошла команда или нет. Понравилось и колесико: оно прорезинено и не скользит под пальцем. Ход скролла с четкой фиксацией на позиции — случайно пролистнуть пять-шесть страниц не получится. Но больше всего в **Imperator** поражают клавиши под большим пальцем.

Кнопки расположены на отдельной панели и могут сдвигаться в горизонтальном направлении. За передвижение отвечает специальный ползунок на днище мышки. Если нажать на него и продвинуть вперед, то за ним последуют и клавиши. Таким образом можно настроить положение кнопок под любой хват или длину пальцев. Ре-



БЕРЕГИТЕ СЕБЯ

При покупке новой мышки первое, на что стоит обратить внимание, — это насколько удобно грызун лежит в руке. Если вы чувствуете, что пользоваться новым манипулятором будет сложно или придется долго привыкать к форме, то лучше от такого устройства отказаться. Неудобная форма может привести к серьезным проблемам со здоровьем. Дело в том, что если неправильно держать мышку, то в месте изгиба кисти можно пережать срединный нерв, отвечающий за чувствительность и движения пальцев.

Первые признаки синдрома запястного канала — онемение, отек или слабость в пальцах. В будущем это может привести к потере работоспособности. Избежать всего этого ужаса просто. Необходимо делать перерывы во время работы или игры плюс проводить зарядку: сжать руку в кулак, надавить пальцами одной руки на пальцы другой. В общем, хорошенько размять мышцы.



шение оригинальное и очень полезное. Мы не раз сталкивались с тем, что некоторым людям сложно нажимать боковые клавиши, — с Imperator таких проблем нет.

Двойной удар

Еще одна особенность обновленной версии — сенсор Imperator 2012 — одна из первых мышек, в которых используется система **4G Dual Sensor**. Если посмотреть на голые цифры, то разница с предыдущим 3,5G-сенсором небольшая: максимальное разрешение выросло с 5600 до 6500 dpi. Как оказалось, дело не в dpi. Новая система слежения Imperator использует сразу два сенсора вместо одного. В мышку установлены оптический и лазерный датчики, информация с которых снимается одновременно. Преимуществ у такого симбиоза масса. Во-первых, мышь теперь комфортно чувствует себя на любых поверхностях — потеря данных с одного сенсора компенсируется результатами работы второго. Во-вторых, можно настроить расстояние от коврика, на котором сенсоры перестают отслеживать перемещение. Полезная функция для любителей игры с низким dpi: при отрыве грызуна от поверхности не будет смещаться курсор.

Программный подход

К компьютеру Imperator 2012 подключается двухметровым кабелем с позолоченным USB. По традиции провод убран в тканную оплетку, а значит, можно не бояться перетирания и неприятных изгибов.

К работе мышка готова сразу после подключения. В стандартном режиме дополнительные кнопки под коле-

сиком отвечают за переключение dpi, а боковые клавиши работают как «вперед/назад». Если вас это не устроит, то можно скачать с официального сайта программное обеспечение и перенастроить все клавиши по своему вкусу.

Меню управления знакомо по **Razer Naga Epic** («Игромания» №11/2011, «Битва титанов»). Софт разбит на четыре части. В главном меню на клавиши назначаются стандартные действия вроде «копировать/вставить». В следующем окне можно выбрать разрешение сенсора, настроить чувствительность отдельно для вертикальной и горизонтальной оси, а также подобрать высоту поднятия, на которой сенсоры перестанут считывать движение. В третьей вкладке ожидает система написания макросов. Тут все как у Razer Naga Epic, на клавиши позволяют записать любую последовательность действий и расставить задержки между нажатиями. Полезная опция для любителей MMO. Наконец, можно отключить или заставить мерцать подсветку мыши.

Все настройки предлагают сохранять в профилях, которые записываются во внутреннюю память мышки. Наборы разрешают привязывать к запуску определенных программ. К примеру, открыли Word, и боковые кнопки стали отвечать за копирование. Запустили **World of Warcraft**, и клавиши переключились на наложение баффов.



Заключение по новой Imperator простое. Если вы ищете удобную и быструю мышку, то к этому грызуну определенно стоит присмотреться. Но если у вас уже есть первая версия Imperator, то менять ее на обновленное издание не стоит: за два года грызун не сильно изменился.

● **Антон Шерстнев**



+ ПЛЮСЫ +

- + настраиваемое положение боковых кнопок
- + хорошая эргономика
- + двойной сенсор

- МИНУСЫ -

- высокая цена



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших
игровых конфигураций
на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Железные новости этого месяца — сплошное расстройство. Сначала **AMD** сообщила, что свеженькие **Radeon HD 7000** не появятся раньше следующего года. Затем грустные вести принесла **NVIDIA**: новое поколение **GeForce** в этом году можно не ждать. Расстроила и **Intel**: несмотря на то, что первые инженерные образцы **Sandy Bridge-E** уже начинают поступать в редакции западных журналов, о дате начала официальных продаж информации пока нет. Ну а вдобавок ко всему этому продолжают расти цены на компьютерные комплектующие. Так что сегодня нам придется забыть про мощные видеокарты, отказаться от быстрых процессоров и поставить память попроще.

Основные изменения этого месяца

- ✦ В «Дешево и сердито» поменяем **DDR3** от **Corsair** на две планки от **Kingston**. Стоят последние дешевле, а по производительности практически не отличаются. В конфигурации на платформе Intel сэкономим на кристалле и вместо **Core i3** возьмем **Pentium G860**. Ну а на чипсеты AMD поставим трехъядерный **Athlon II X3 455**. На сэкономленные деньги купим видеокарты **GeForce GTX 560 Ti** в исполнении **Palit**.
- ✦ Один из лучших кулеров в своем классе, **Cooler Master Hyper 212 Plus**, подорожал за месяц почти на треть. Заменяем его на чуть менее эффективный **Deepcool Ice Matrix 600**.
- ✦ Компьютер «Тебя я видел во сне» соберем в корпус **Lian Li PC-V2120**. В нем свободно помещаются две видеокарты длиной до 335 мм, десять 3,5-дюймовых накопителей и 11 плат расширения.

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)	33 000
Кулер: Thermalright Silver Arrow (алюминий + медь, 2x 140 мм, 500-1300 об/мин, 17-21 дБ)	3100
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)	15 600
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)	54 200
Твердотельный накопитель: 960 Гб OCZ Revodrive3 X2 RVD3X2-FHPX4-960G (PCIe x4)	119 990
Жесткие диски: 2x 3 Тб Seagate Barracuda XT ST33000651AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 Мб)	12 720
Оптический привод: Plextor PX-B940SA (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/R, DL)	8220
Корпус: Lian Li PC-V2120 Black (Full Tower, ATX, 3x 140 мм, 2x 120 мм, 4x USB 3.0, eSATA, аудио)	15 500
Блок питания: Thermaltake Toughpower W0171 (ATX, 1500 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4x 8-pin, 4x 6-pin, 4+4-pin)	8230
Беспроводной комплект клавиатура + мышь: Logitech Cordless Desktop MX 5500 Revolution (104 основных + 15 дополнительных клавиш, ЖК-дисплей; 1600 dpi, лазерная, 7 клавиш)	5190
Звуковая карта: ASUS Xonar HDAV1.3 Deluxe (24 бит, 192 кГц, 120 дБ)	8700
Колонки: Microlab H600D (5.1, 5x 50 + 110 Вт, 45-22 000 Гц, 80 дБ)	14 290
Мониторы: 3x Samsung S27A950D (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², DVI, HDMI, DisplayPort)	67 110
Со всеми наворотами:	380 430

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ!



ЦП: AMD Phenom II X4 975 OEM (Deneb, Socket AM3, 3,6 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	5300
Кулер: Deepcool Ice Matrix 600 (алюминий + медь, 140 мм, 700-1200 об/мин, 26,7 дБ)	1175
Системная плата: ASRock 890GX Pro3 (ATX, Socket AM3+, AMD 890GX, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/1800/1866/2000 (до 32 Гб), 2x PCIe 2.0 x16, PCIe x1, 3x PCI, 5x SATA Rev. 3, PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, FireWire, LAN, S/PDIF-out, аудио, интегрир. Radeon HD 4290, D-sub, DVI, HDMI)	3900
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 8-8-8-24 XMP (CMX4GX3M2A1600C8)	1900
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 6970 (Radeon HD 6970, 880/5500 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	12 500
Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 Мб)	1850
Дисковод: Sony Optiarc/NEC AD-7260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	700
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:	34 125
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 IH00 T100 (5.1, 5x 20 + 50 Вт, 40-22 000 Гц)	6000
Монитор: Samsung SyncMaster C27A550U (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub, HDMI, 4x USB 2.0)	15 500
Системный блок и периферия:	58 815
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1100T (Thuban, Socket AM3, 3,3 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1450
Замена видеокарты: ZOTAC GeForce GTX 580 AMP2! (GeForce GTX 580, 815/1630/4100 МГц, 3 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	6000
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8)	810
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2320
Со всеми наворотами:	69 395

ЗАЙМИ, НО КУПИ!



ЦП: Intel Core i5-2500K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	7100
Кулер: Deepcool Ice Matrix 600 (алюминий + медь, 140 мм, 700-1200 об/мин, 26,7 дБ)	1175
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)	4800
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 8-8-8-24 XMP (CMX4GX3M2A1600C8)	1900
Видеокарта: Palit GeForce GTX 570 Sonic Platinum (GeForce GTX 570, 800/1600/4000 МГц, 1280 Мб GDDR5, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	11 300
Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 Мб)	1850
Дисковод: 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 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:	34 375
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)	9800
Монитор: Samsung SyncMaster C27A550U (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub, HDMI, 4x USB 2.0)	7200
Системный блок и периферия:	54 975
Замена ЦП: Intel Core i7-2600K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	2650
Замена видеокарты: ZOTAC GeForce GTX 580 AMP2! (GeForce GTX 580, 815/1630/4100 МГц, 3 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	7 200
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8)	810
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2320
Со всеми наворотами:	67 955



ДЕШЕВО И СЕРДИТО

AMD

ЦП: AMD Athlon II X3 455 OEM (Rana, Socket AM3, 3,3 ГГц, L2-кэш 1,5 Мб)	2700
Кулер: GlacialTech Igloo 5610 Plus PWM (алюминий + медь, 90 мм, 800-2700 об/мин, 34,2 дБ)	780
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)	2900
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston (KVR1333D3N9K2, 4Г)	1050
Видеокарта: Palit GeForce GTX 560 Ti 1 Гб GDDR5 (GeForce GTX 560 Ti, 822/1644/4008 МГц, 1 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, D-sub, 2x DVI, HDMI)	7000
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST3500413AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 Мб)	1400
Дисковод: Pioneer DVR-219LBK (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	800
Корпус: Gigabyte Luxo X140 Black (ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1300
Блок питания: FSP Group FSP550-80GLN (ATX, 550 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 6-pin, 4+4-pin)	1890
Системный блок:	19 820
Мышь: A4Tech XL-747H (3600 dpi, лазерная, проводная)	600
Клавиатура: A4Tech X7-G800 (104 основные + 22 доп. клавиши, проводная)	600
Колонки: Defender Avante X55 (2.1, 2x 12.5 Вт + 30 Вт, 20-20 000 Гц)	2700
Монитор: BenQ VW2420H (VA, 24 дюйма, 1920x1080, 8 мс, 250 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, аудио)	8400
Системный блок и периферия:	32 120
Замена ЦП: AMD Phenom II X2 565 OEM (Callisto, Socket AM3, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	650
Замена видеокарты: 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)	500
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CM28GX3M2A1600C8)	1660
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2150
Со всеми наворотами:	37 080

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

intel

ЦП: Intel Pentium G860 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 3 Мб)	2900
Кулер: GlacialTech Igloo 5610 Plus PWM (алюминий + медь, 90 мм, 800-2700 об/мин, 34,2 дБ)	780
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)	3300
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston (KVR1333D3N9K2, 4Г)	1050
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)	7000
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST3500413AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 Мб)	1400
Дисковод: Sony Optiarc/NEC AD-7260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	800
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:	20 180
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)	3300
Монитор: BenQ VW2420H (VA, 24 дюйма, 1920x1080, 8 мс, 250 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, аудио)	8400
Системный блок и периферия:	33 080
Замена ЦП: Intel Core i5-2300 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 2,8 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1750
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 560 Ti Sonic (GeForce GTX 560 Ti, 900/1800/4200 МГц, 1 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, D-sub, 2x DVI, HDMI)	500
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CM28GX3M2A1600C8)	1660
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2320
Со всеми наворотами:	39 310

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

AMD

ЦП: AMD Phenom II X2 565 OEM (Callisto, Socket AM3, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	3350
Кулер: GlacialTech Igloo 5610 Plus PWM (алюминий + медь, 90 мм, 800-2700 об/мин, 34,2 дБ)	780
Системная плата: ASRock 890GX Pro3 (ATX, Socket AM3+, AMD 890GX, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/1866 (до 32 Гб), 2x PCIe x16 (CrossFireX), PCIe x1, 3x PCI, 5x SATA Rev. 3, PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, 2x FireWire, LAN, S/PDIF-out, D-sub, DVI, HDMI, аудио)	3900
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 8-8-8-24 XMP (CMX4GX3M2A1600C8)	1900
Замена видеокарты: 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)	7500
Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 Мб)	1850
Дисковод: Sony Optiarc/NEC AD-7260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	700
Корпус: Thermaltake V4 VM30001W2Z (Middle Tower, ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1850
Блок питания: FSP Group FSP600-80GLN (ATX, 600 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 6-pin, 4+4-pin)	2350
Системный блок:	24 180
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)	4400
Монитор: ViewSonic VX2739wm (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, 4x USB 2.0, стереоколонки 2x 2 Вт)	12 030
Системный блок и периферия:	41 810
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 975 OEM (Deneb, Socket AM3, 3,6 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1950
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 6970 (Radeon HD 6970, 880/5500 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	5000
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CM28GX3M2A1600C8)	810
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2150
Со всеми наворотами:	51 720

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

intel

ЦП: Intel Core i3-2130 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 3 Мб)	4650
Кулер: GlacialTech Igloo 5610 Plus PWM (алюминий + медь, 90 мм, 800-2700 об/мин, 34,2 дБ)	780
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, аудио)	3800
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 8-8-8-24 XMP (CMX4GX3M2A1600C8)	1900
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)	7500
Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 Мб)	1850
Дисковод: 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 FSP600-80GLN (ATX, 600 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 6-pin, 4+4-pin)	2350
Системный блок:	24 780
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)	7700
Монитор: ViewSonic VX2739wm (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, 4x USB 2.0, динамики 2x 2 Вт)	12 030
Системный блок и периферия:	45 710
Замена ЦП: Intel Core i5-2500K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	2450
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)	3800
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CM28GX3M2A1600C8)	810
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2320
Со всеми наворотами:	55 090

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

Ответы на самые интересные и актуальные письма

mail@igromania.ru



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Всех приветствую. Хотя этот номер еще не новогодний, но мы уже чувствуем приближение этого главного зимнего праздника. Потихонечку придумываем конкурсы, подбираем призы, прикидываем, какие игры выйдут на рубеже... Надеюсь, вы уже тоже начали готовиться к празднованию и как минимум придумали, какие подарки будете дарить своим друзьям и близким. Ну а пока мы начинаем последний неновогодний выпуск «Почты» в уходящем году. Садитесь поудобней и приготовьте свои извилины.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Здравствуй, драгоценные, ненаглядные... или какие еще там эпитеты любит подбирать Светлана в таких случаях? Смотрите не разбейтесь,

не девальвируйтесь и не впадите в финансовое пике. А пока пристегните ремни, надвиньте пониже забрало и внемлите. Поток мыслей будет неукротим, дерзок и беспощаден.

ПИСЬМО НОМЕРА ДОСТОВЕРНАЯ НЕДОСТОВЕРНОСТЬ

Заметил вот такую вещь. Когда смотришь фильм и видишь там какую-то маленькую недостоверную деталь, то сразу теряешь доверие к фильму в целом. А в играх просто оцениваешь графику, но вот такие мелкие детали почему-то не замечаются. Почему в фильмах такие вещи замечаешь, а в играх нет? — Иван Сошкин (Краснодар)



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

замечал детали

Внимание к деталям — одно из обязательных условий качественного... хотел было написать «ки-

но», но понял, что вместо «кино» можно смело подставлять любую другую деятельность человека. Мелочи важны везде. Другое дело, что учесть все нюансы и тонкости невозможно. Режиссер просто обязан консультироваться с профессионалами, как снять ту или иную деталь картины, но все равно ляпы и несуразицы просочатся на экран. Вот только большинство их банально не заметит. Много ли людей знает, как правильно водить экскаватор, в какой последовательности переключаются тумблеры при посадке лайнера, в какой последовательности задраиваются отсеки подводной лодки... Но те, кто по работе с этими вещами связан, разумеется, заметят недостоверность и будут ко всему кино относиться недоверчиво.

Ну, это как в западных фильмах показывают русские надписи. В картине зачастую речь идет о секретных ядерных разработках, а на экране компьютера мелькают выдержки из складской документации какого-нибудь российского продуктового магазина. А то и вовсе безумная тарабарщина, набранная кириллицей. Большинство американцев русско-



Красивая работа, присланная читателем Вакер.

го не знает, но когда такой фильм идет в отечественном прокате, то народ в зале смеется, вместо того чтобы сопереживать героям. Кажется бы, что стоило проконсультироваться с любым знающим русским человеком и написать вменяемый текст... и такие ляпы встречаются повсеместно.

Или вот еще пример из жизни. Я по образованию врач. Любой медик отлично себе представляет, как выглядят мертвецы (просто потому, что доктора неоднократно проходят практику в морге и на кафедре анатомии). Так вот, многие врачи очень скептически относятся к фильмам, где в том или ином виде присутствуют мертвые люди. Потому что в очень большом числе фильмов трупы сделаны чудовищно недостоверно. Чаще всего их вообще играют живые люди — это слишком хорошо заметно.

В играх же общее число недостоверностей столько, что мозг перестает подмечать детали, он просто игнорирует их. Словно вы смотрите на абстракцию. Вроде бы понятно, что нарисовано, — и слава богу, к деталям придирается бессмысленно. Ведь до сих пор нет ни одной игры, в которой даже движения людей (что уж об остальном!) были бы воссозданы достоверно. На дальней дистанции в картинку еще можно поверить, но вблизи... Мимика, жесты, позы. Да, все это похоже, но спутать с реальностью невозможно.

Тем не менее какие-то вопиющие ошибки, чаще всего связанные с общей логикой игрового мира, мы подмечаем. Если в реалистичном современном шутере про войну будет неверно смоделировано оружие, или оно будет не соответствовать временной эпохе, или затвор окажется не с той стороны... На это вы обратите внимание.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

обобщала и обобщалась

Старпом, а тебе не кажется, что, погружаясь в детали, можно в них запросто

утонуть?! И может получиться технически до блеска выверенное, но абсолютно бездушное нечто. Я думаю, что обращать внимание на мелочи надо тогда, когда делаешь игру или снимаешь фильм про эти мелочи, в остальных случаях, если будет отличный сюжет/геймплей/атмосфера, игроки и зрители простят недочеты в деталях.

И давайте будем честными: так ли много игр, в которых нужна достоверность? Фэнтези? Sci-fi? В этих жанрах фантазия авторов полностью свободна. Единственное, чего не хотелось бы, — чтобы авторы оправдывали сеттингом собственные недоработки.

ПИСЬМО №1

ШОКОЛАДНЫЕ КОПИ ВДОХНОВЕНИЯ

Привет, Света и Старпом! Недавно, проводя поздний вечер за вашим журналом, задумался: черт возьми, это же сколько статей каждый месяц эти ребята пишут! 10? 15? О нет! Куда больше! И от этой мысли даже волосы зашевелились! Говорят, что если есть много шоколада, то мозг лучше работает. Или у вас в подвале тайный шоколадный склад, или это какое-то волшебство. Рас-

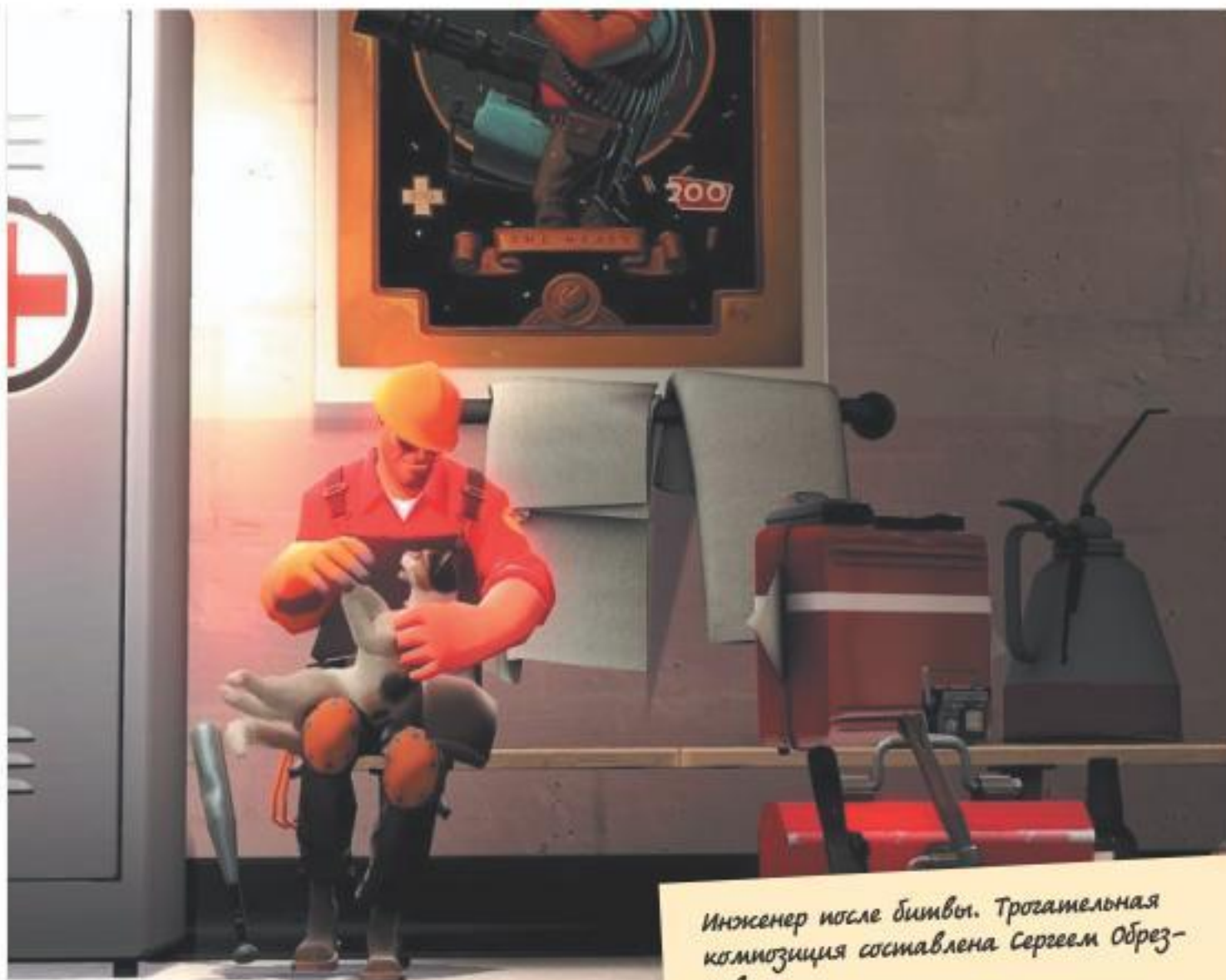
ПРИЗ



Традиционно мы премируем автора письма номера. На этот раз в качестве приза у нас классная цветная читалка Ritmix RBK-420 с семидюймовым TFT-дисплеем, разрешением 800 x 480. Поддерживаемые текстовые форматы: PDF, EPUB, FB2, TXT, MOBI, HTML, PDB, RTF, LRC. Умеет играть видео, оснащена диктофоном. Аккумулятора хватает на 5-6 часов чтения или два полнометражных фильма.



Отличная шутка в исполнении Влада Riar Соловьева.



Инженер после бингов. Трогательная композиция составлена Сергеем Обрезковым.

скажите, пожалуйста, откуда вы черпаете вдохновение для статей и новые идеи, как описать ту или иную игру/устройство? С уважением, Lewis Rockwell.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

сладкоежка со стажем

У нас есть стратегический запас шоколада на месяц вперед. Рядом

расположен миниатюрный бункер с натуральным кофе. Поклонники восточной кухни регулярно заказывают доставку блюд из осьминогов и кальмаров — кажется, по аюрведе эти морские твари тоже стимулируют мозговую активность, а согласно медицине китайской — еще и благотворно влияют на потенцию. Получается чудовищная смесь: постоянно думающий журналист с повышенной сексуальностью...

А если быть серьезным, то если вы внимательно читаете журнал, то давно заметили, что один автор, и уж тем более редактор, пи-

шет в каждый номер не так уж много статей. Обычно — одну-две, в редких случаях — четыре-пять. Редко больше. Причина банальна: никакой шоколад, кофе и морские гады не способны заставить человека выдать в месяц большее число качественных статей.

Потому что любой материал требует тщательной проработки. Вы можете писать со скоростью тысяча знаков в минуту и думать со скоростью мысль в секунду, но, чтобы разобраться в новой теме или игре, вам в любом случае понадобится немало времени. Иначе ничего, кроме графомании, не выйдет, а вот ее-то мы в журнале стараемся всеми силами избежать.

ПИСЬМО №2
СТАТЬЯ ДЛИННОЮ В ЖИЗНЬ

Сколько пишется среднестатистическая статья в рубрику «Первый взгляд»? А в «Рецензии»? А в «Спецматериалы»? А над «Почтой» вы со Светлой сколько трудитесь? А сколько максимально в редакции работали над каким-нибудь текстом? — Пырей Ползучий



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

стояла за спиной с секундомером

Разумеется, это не совпадение, мы со Старпомом специально подобрали письмо, логично продолжающее предыдущий вопрос. Ответить на него совсем коротко не получится. Точнее, получится, но ответ будет выглядеть так — «по-разному». Если же рассказывать обстоятельно, то выходит примерно следующее.

Одна статья в блок превью пишется от недели и больше. Сначала нужно выйти на связь с разработчиками, договориться с ними

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На mail@igromania.ru приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «Игромания», соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «Игромания»: Мне надоели компьютерные игры!» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «Игромания»: Игры и их влияние на психику».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого шупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «Игромания»: Рассказ читателя».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «Игромания/Картинка».

■ Форум «Почта журнала». На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — <http://forum.igromania.ru>.

ВОПРОСЫ ПО SMS. Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по SMS, на короткий номер 1121 с префиксом #mail (в начале сообщения печатаете слово #mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.

2011	Декабрь December						
Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
48				1	2	3	4
49	5	6	7	8	9	10	11
50	12	13	14	15	16	17	18
51	19	20	21	22	23	24	25
52	26	27	28	29	30	31	



FORZA MOTORSPORT®



Издатель Microsoft Разработчик Turn 10 Studios

ИП
МАХИСУ

2011

Декабрь

December

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
48				1	2	3	4
49	5	6	7	8	9	10	11
50	12	13	14	15	16	17	18
51	19	20	21	22	23	24	25
52	26	27	28	29	30	31	

ИГРОВАЯ
МАНИА

DUELS
OF THE
PLAQUESWALKERS
Magic
The Gathering



об интервью, составить вопросы. Связаться — по почте, скайпу или телефону. После этого интервью нужно расшифровать, написать на его основе интересный текст (по материалам из интернета мы превью не пишем уже много лет, используем только информацию, полученную в эксклюзивных разговорах), да потом еще и перевести на английский и заверить у девелоперов и издателя (чаще всего об этом просят, чтобы в материал не вкрались ошибки, и мы чаще всего идем навстречу). Ах да, еще же нужно скриншоты и арты из разработчиков выбить, да еще те, которые до этого не были засвечены в интернете. Бывает, что разработчики долго не отвечают, тогда написание статьи может затянуться, но средний срок — это неделя-полторы.

Примерно столько же занимает рецензия. Хотя тут все зависит от жанра. Экшен или аркаду пройти всегда проще, чем ролевою игру или стратегию. К тому же RPG приходится проходить несколько раз, менять уровни сложности, развивать разных персонажей. Это неделя безостановочной игры. Минимум! Шутеры, правда, тоже зачастую приходится проходить по два-три раза, чтобы оценить, например, как меняется AI в зависимости от сложности.

«Спецматериалы» — отдельная тема. Под некоторые статьи приходится подыскивать специалистов. Например, статью о рекламе вполне может писать рекламщик или пиарщик, статью о разработке — разработчик, об издании игр — издатель. Разумеется, после этого авторы и редакторы журнала дорабатывают текст, делают его интересным, обсуждают детали, дополняют, видоизменяют и чего еще только не делают. Несложную статью можно написать за все ту же неделю. Но бывают и сложные тексты. Рекорд... страшно про это говорить. Один технический материал мы готовили почти два года. Но с той статьей случились все неприятности, которые только могли случиться.

Сначала пропали нужные специалисты, потом нашлись новые, но затем мы проконсультировались у третьих, и оказалось, что новые недостаточно компетентны. Потом третьи при написании текста умудрились добавить в него выдержки из «Википедии», и стало понятно, что в таком виде это абсолютно непригодно. Разыскали еще одних людей, секущих в теме, попросили их проверить и дополнить текст. Они прочитали и сказали, что написана чушь кромешная и надо переделывать все с нуля. Переделали. Попутно привлекли еще спецов, чтобы убедиться, что нигде не ошиблись. Оказалось, что таки ошибки есть, — на консультацию и сверку ушло еще около месяца.

Пришлось даже обращаться к специалистам из Кореи, чтобы они подтвердили нам несколько важных фактов. Договорились об устном интервью через представителя в России, во время скайп-интервью оказалось, что корейцы на том конце провода имеют крайне скудное и специфическое представление о разговорном английском — если быть точнее, понять, что они говорят, не получилось ни у нас, ни у представителя, который организовал интервью. Пришлось договаривать-

ЖИЗНЬ ПО ТУ СТОРОНУ МОНИТОРА

Не требующий комментариев взгляд на игровую реальность



Добрый день, многоуважаемая «Игромания»! Я очень тороплюсь, поэтому письмо будет коротким, так как пишу вам из салона самолета, направляющегося в Стокгольм на торжественную церемонию присуждения мне (правда, не только мне) Нобелевской премии. Я сделал важнейшее открытие, которое еще перевернет всю мировую общественность, и отрадно отметить, что оно затрагивает и исследуемую вами сферу — область информационных и компьютерных технологий.

Сообщения скоро замелькают на страницах СМИ, но пока все держится в тайне, и вы узнаете об этом первыми, благодаря многочисленным и достоверным работам в интересующей меня области (в частности, я ссылаюсь на ваш журнал в нескольких своих научных работах без вашего ведома, за что покорнейше прошу меня простить).

После многолетних трудов мне удалось открыть новую форму существования жизни — жизнь внутри компьютерной программы (в частности, игрового мира) в виде т.н. компьютерного героя (исследования в этой области очень сложны и не подходят к формату вашего журнала, но я прилагаю интересное исследование, выполненное в научно-познавательной художественной форме, раскрывающее суть моего достижения, которое, собственно, и спонсируется Нобелевской премией).

Но, даже несмотря на все мои достижения, мне отчаянно необходима ваша помощь и ваших читателей! Открыт целый мир, населенный разнообразнейшими

жизненными формами, но права каждого отдельного живого существа непрерывно нарушаются! Создатели игр загоняют своих героев в узкие рамки создаваемых миров и передают их в шаловливые руки игроков всего мира, ограничивая и нарушая все возможные права! Я готов просить... нет, даже требовать: больше свободы Нашим героям! Ведь они — продолжение Нас в игровом мире! Нужно думать о Них, заботиться, оставлять им свободное время, тогда, быть может, и их игровые качества позволят получить большее удовольствие от игрового процесса! Злобные игростроители не заинтересованы в этом, но все изменить можем мы, игроки!

Если каждый подаст свой протест, то это заставит задуматься создателей игр! Помогите мне! И помогите этим существам, которые делают вашу жизнь намного лучше и ярче! Поэтому — поменьше перезагрузок, ранений и даже смертей у ваших героев, ведь им по-настоящему больно! Проходите игру осторожно и внимательно к деталям и героям... кто знает, может, он когда-нибудь спасет жизнь и вам! «Игромания»! Очень прошу заострить внимание на этом вопросе... способов множество, выбор конкретных — естественно, за вами!

P.S. А как вы относитесь к тому, что у героев, которыми мы играем, тоже есть свои чувства и желания, не зашифрованные, а самые что ни на есть настоящие?! Заранее спасибо за ответ, мне пора на темные коридоры Сайлент-Хилла, боюсь, мой герой один не справится... кстати — там и пересечемся! — Алексей Сорокин



Статуэтка из пластика «Сонет» — Assassin Altair! Трудилась — Guts и TEROM.

ся на новое интервью с корейцами, нормально говорящими по-английски.

Потом материал лег в стол, потому что начали массово выходить игры и текст банально не помещался в номер. А когда, наконец, через три месяца должен был поместиться, стало ясно, что некоторые вещи в статье устарели и надо пробивать ряд моментов по новой. Пробили, но в процессе умер компьютер с финальной версией материала — восстанавливали из промежуточной, сверяясь с десятками переписок.

В общем, этот текст прошел все круги ада и протащил вместе с собой двух редакторов и одного автора. Но в итоге таки мы его закончили. Самое печальное было знаете что? Что при прочтении никому и в голову бы не пришло, что на эту статью ушло столько сил и времени. Как бы, да, хорошая, но вроде на эту тему и другие материалы есть. Вот только наш был единственным, в котором почти не было ошибок. Но обычный человек никогда этого не заметит.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
складывал дни, вычитал года

Добавить особо нечего, Света все довольно точно описала. Скажу лишь, что в таких случаях хочешь не хочешь, а задаешься вопросом, стоит ли игра свеч. Если почти никто не заметит проделанной работы, нужно ли тратить столько сил на одну статью?! Есть мнение, что

утвердительный ответ на этот вопрос отличает настоящего журналиста от ненастоящего.

Что касается работы над «Почтой», то подготовка рубрики обычно отнимает у нас со Светой один день и часть ночи. Собираемся где-то в середине дня, засаживаемся за компьютер и до глубокой ночи обсуждаем/пишем/комментируем. Это если не считать времени, которое уходит на разбор ваших писем — тут предсказать невозможно, бывает, что каждый день по часу на это тратится.

■ ■ ■



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

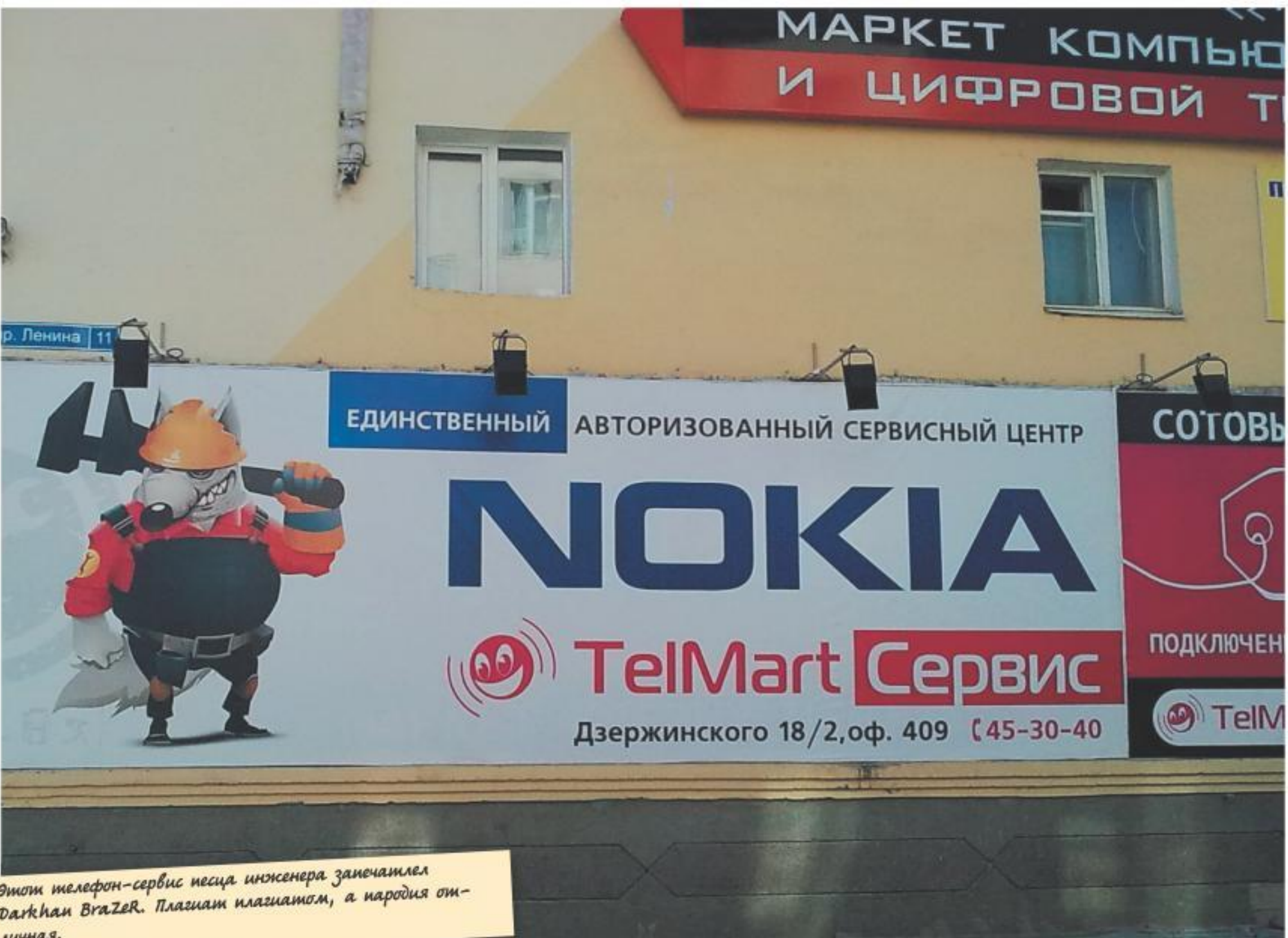
За сим позвольте расшаркаться. До встречи на страницах следующего номера. Ешьте побольше витаминов и не лижите эскимо на морозе!



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Всех крепко обнимаю и желаю напридумывать к следующему номеру отличных вопросов, чтобы нам со Старпомом было на что отвечать.

Ах да! Чуть не забыла! Очень ждем от вас всяких новогодних картинок, баек, фотожаб, рассказов и прочего праздничного. Самое лучшее будет опубликовано на страницах новогодней «Игромании». ■



Этот телефон-сервис песца инженера запечатлел Darkhan BraZeR. Плагиат плагиатом, а народия отличная.

Мир Фантастики

мир фантастики

www.mirf.ru



Обложка: Властелин Колец: Война на Севере

100 лет

истории фантастики

Как быстро стать
знатоком жанра

Бог VS Дьявол

если Последняя
битва состоится
завтра
кто победит?

Истоки Средиземья

Корни толкиновского мифа:
от «Эдды» до «Беовульфа»

Властелин Кольца

Война на Севере
Интервью с создателем игры

Фантастический рассказ
Победитель конкурса
«ПРОЕКТ 100»

По клатскому счёту

Вспомнили самые страшные
сцены из фильмов
Гигантские обезьяны, нападения
трупов, разрыв грудной клетки
и прочее веселье

Затянули драку на поле
альтернативной истории
Участвовали Андрей Валентинов,
Александр Зорич, Илья Те
и другие

Занялись прикладной
нумерологией
 $6 + 6 + 6 + 6^3 + 6^3 + 6^3 = 666$
 $1^3 + 5^3 + 3^3 = 153$

Зомби

это всегда круто

Редакция исследует жанр зомби-муви и приходит
к выводу, что зомби становятся умнее

В ПРОДАЖЕ
С 15 НОЯБРЯ

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.

RAGE (PC)



Чтобы активировать консоль, нужно запустить игру с параметром `+set com_allowconsole 1`. Его можно прописать в свойствах ярлыка игры, в графе **Объект** через пробел (пример: «`C:\Program Files\Rage`» `+set com_allowconsole 1`). Либо добавить к параметрам запуска в Steam (правый клик по игре/Свойства/Установить параметры запуска). Запускайте игру, нажимайте тильду (~) и набирайте:

- `cvarAdd g_vendorSalePriceScale -1` — все предметы в магазинах стоят \$1
- `cvarAdd g_EnableGore -1` — отключает отображение крови
- `cvarAdd g_permaGodMode 1` — бессмертие
- `cvarAdd g_infiniteAmmo 1` — бесконечные патроны
- `cvarAdd vehicle_infiniteboost 1` — бесконечное ускорение у автомобиля
- `cvarAdd vehicle_god 1` — неуязвимые машины.

RED ORCHESTRA 2: HEROES OF STALINGRAD (PC)

В игре можно выбрать любую миссию, набрав команду в консоли, которая вызывается нажатием на тильду (~)

Обучающие миссии:

- `open SP-BasicTraining`
- `open SP-CommanderTraining`
- `open SP-SquadLeaderTraining`
- `open SP-SupportTraining`
- `open SP-TankTraining`

Миссии за СССР:

- `open SP-1_Spartanovka_Sov`
- `open SP-2_Barracks_sov`
- `open SP-3_Station_sov`
- `open SP-4_GrainElevator_Sov`
- `open SP-5_Spartanovka_Sov`
- `open SP-6_Apartments_sov`
- `open SP-7_PavlovsHouse_sov`
- `open SP-8_CommissarsHouse_sov`
- `open SP-9_Gumrak_Sov`
- `open SP-10_RedOctoberFactory_sov`



- `open SP-11_RedOctoberFactory_sov`
- `open SP-12_FallenFighters_sov`

Миссии за Германию:

- `open SP-1_Spartanovka_Ger`
- `open SP-2_Barracks_Ger`
- `open SP-3_Station_Ger`
- `open SP-4_GrainElevator_Ger`
- `open SP-5_Spartanovka_Ger`
- `open SP-6_Apartments_Ger`
- `open SP-7_Apartments_Ger`
- `open SP-8_PavlovsHouse_Ger`
- `open SP-9_CommissarsHouse_Ger`
- `open SP-10_CommissarsHouse_Ger`
- `open SP-11_Gumrak_Ger`
- `open SP-12_RedOctoberFactory_Ger`

NBA 2K12 (PC, PS3, X360)

Коды набираются в меню **Extras/Codes**:

- `2ksports` — открывает команду 2K Sports
- `2kchina` — команда 2K China
- `nba2k` — команда 2K
- `vcteam` — команда VC
- `payrespect` — мяч АВА
- `23` — старые кроссовки Майкла Джордана

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

DIABLO 3

Diablo 3 еще не вышел, но на официальном сайте (eu.battle.net/d3/ru) уже можно найти пасхалки. В библиотеке оружия есть легендарный кистевой клинок Logan's Claw с тремя лезвиями (отсылка к Росомахе из «Людей Икс»). В разделе легендарных двуручных булав можно найти экземпляры с названиями Wrath of the Bone King (чей дизайн напоминает доспехи Короля-лича) и Cataclysm (отсылка к двум последним дополнениям для World of Warcraft). — Дмитрий Павлюченков

GEARS OF WAR 3

Начните четвертый акт на безумной сложности (Insane). Двигайтесь так, чтобы не повредить ни одной фигуры из пепла. Если в этом вы



преуспели, то перед офисом Гриффина вам откроют местный арсенал. Внутри «нажмите» на фигурку курицы в пиратской шляпе.

Далее, в следующих главах этого акта, уроните три ящика с патронами в пропасть: на машине, на рельсах (вторая глава) и на пирамиде из бочки и ящиков (третья глава).

После этого прилетит странный гибрид курицы и вертолета снабжения и сбросит на землю оружие (The Cluckshot), стреляющее... курицами! — Дмитрий Павлюченков

RAGE

В игре полно отсылок к прежним проектам **id Software** и **Bethesda**: надписи, картинки, фигурки, футболки и даже звуки. Но самые интересные — припрятанные куски уровней из **Wolfenstein 3D**, **Doom** и **Quake**.

Отсылку к «Вульффу» найти проще всего. Первое задание, после знакомства с дефибриллятором движемся по доступному пути, на первой развилке поворачиваем направо. Потайная дверь находится в стене справа от экрана телевизора (она чуть выделяется цветом). Нажимаем клавишу «Активировать» и входим в комнату из прошлого. Кубок можно прихватить с собой. — Александр Кашин



Уровень из **Doom** найти сложнее. Он находится в локации **Gearhead Vault**, которая, в свою очередь, расположена в подземном городе. Там вы первый раз встречаетесь с русскими бандитами. В одной из комнат стоит куча компьютеров на столах. Вам нужно нажать на клавиатуру каждого из них. В случае успешного нажатия будет слышен характерный звук, а после активации последней клавиатуры раздастся рык демона из **Doom**. Отправляйтесь к выходу с локации и слева от него откройте наполовину заваленную хламом дверь. За ней — комната в стиле **Doom** и телепорт на первый уровень этой игры. — Григорий Спичкин

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру **Renegade Ops** от компании «1С-СофтКлуб». Чтобы получить приз, напишите по адресу info@igromania.ru или позвоните в редакцию по телефону (495) 231 23 65.



ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковырированное место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

DEAD ISLAND

В **Dead Island** можно набрать высокий уровень почти с самого начала. Задание в прологе игры, где мы падаем в лифте. Доходим до точки, где голос свыше кричит нам: «Зараженные! Беги!» Бежим, но не до ключевой точки, где проигрывается ролик, как герой захлопывает дверь, а сворачиваем в открытый дверной проем слева. В проеме стоит зомби, отталкиваем его и забегаем в соседнюю комнату, там запрыгиваем на кровать.

Теперь самое сложное. Выманиваем одного зомби и наносим ему пинок в прыжке, который всегда сбивает мертвяков с ног. Не давая встать, бьем его, по мере необходимости снова пинаем ногой. Все зомби 50-го уровня. Выманив и убив всех таким образом, мы получаем 7-й уровень в самом начале игры. Если потревожили слишком много вурдалаков, запрыгиваем на кровать, и они теряют к нам интерес.

Когда с мертвечиной будет покончено, просто выходим в главное меню и начинаем с последней контрольной точки. Мы снова оказываемся в лифте и повторяем операцию до потери пульса. — Александр Жугару

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 №12

ДЕКАБРЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1 Каким новым гаджетом обзавелся Бэтмен в Arkham City, которого у него не было в игре Batman: Arkham Asylum?

- А. Дымовые гранаты
- Б. Взрывающийся гель
- В. Бэтеранги
- Г. Криптографический секвенсор
- Д. Устройство для анализа улики и окружающей обстановки

2 На каком самолете воюет главный злодей Ace Combat: Assault Horizon Андрей Марков?

- А. МиГ-29
- Б. Су-37
- В. F-22 Raptor
- Г. ПАК ФА
- Д. И-15 бис

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3 Might and Magic Heroes 6, как и пятую часть, делали отечественные разработчики.

- А. Да, пятая неплохой получилась, вот и доверили работу еще раз.
- Б. Это все ваши фантазии.

4 Для борьбы с пиратами, которые получили игру раньше времени, разработчики Dark Souls запустили в виртуальные миры недобросовестных игроков жутко прокачанных фантомов. Победить их было невозможно, так что всех нарушителей вырезали как беззащитных котят.

- А. Вот как надо бороться с пиратством!
- Б. Что за бред? Это невозможно.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

5 You make the delivery on time, and I will pay you well. Miss the time, and sorry, you get nothing. It is called Stanley Express not Stanley almost-Express. («Доставь посылку вовремя — и получишь неплохие деньги. Опоздаешь — извини, получишь кукиш. Фирма называется «Стэнли Экспресс», а не «Стэнли почти Экспресс».)

- А. Postal 3
- Б. Fallout: New Vegas
- В. Rage
- Г. Dead Island
- Д. Dead Rising 2: Off the Record

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

6 Из какой игры взят этот скриншот?



- А. The Witcher 2: Assassins of Kings
- Б. Risen
- В. Dark Souls
- Г. Dragon Age 2
- Д. Two Worlds 2

7 Все знают гоночную серию Forza Motorsport. А задумывались ли вы когда-нибудь о том, что такое Forza?

- А. Название гоночной лиги
- Б. Фамилия известного гонщика
- В. Название гоночной трассы
- Г. Это специальный вид асфальта, которым покрывают трассу для лучшего сцепления колес с дорогой
- Д. Просто слово красивое, означает «сила» в переводе с итальянского



НАШИ ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой Renegade Ops от компании «1С-СофтКлуб».



СКАНВОРД №12

ДЕКАБРЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

	Герой Ace Combat: Assault Horizon				Главный объект строительства в серии Stronghold					
1	Хозяин уровня		Зеленый, злой, туп как пробка	Родной город Microsoft	Кубик для игры в нарды	Ассасин с птичьим именем	Соперник с такой же целью, как и у вас			
2	Оружие в серии Ratchet & Clank с приставкой «мистер»		1							2
3			Подружка Морриган в Darkstalkers	Часто случается с игроком при игре в ужастики	6					
4	3	Гоночный автомобиль					4			
5	Фамилия Пингвина	Заклинание в серии Final Fantasy, травящее врагов	Главный враг экономики в онлайн-игре							
6	Троль-переросток				5	Питает компьютер	Приветствие в интернете			
7										
		7								



НАШИ ПРИЗЫ

ПЯТЬ
коробок с игрой **Football Manager 2012**
ОТ КОМПАНИИ «1С-СофтКлуб».



ФОТОПАМЯТЬ №12

ДЕКАБРЬ

Вам нужно расставить картинки из игры **Battlefield 3** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Конкурс**.



НАШИ ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой «Бей орков!» от компании «1С-СофтКлуб».



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№10/2011

ТЕСТ

Правильные ответы

- 1 Б (в Warhammer 40 000: Space Marine орки хотели выкрасть «Титана»)
- 2 А (в Rock of Ages не получится побывать в современности)
- 3 Б (в Tropico 4 ядерную бомбу на свою голову схлопотать нельзя)
- 4 Б (не во всех играх серии Driver главный герой — Таннер)
- 5 А (цитата из Deus Ex)
- 6 В (скриншот из Resistance 3)
- 7 Г (блондиночка Катерина из игры Catherine — суккуб)

Победитель

Андрей Максимов (Подольск)



ПРИЗ

Акустическая система из двух колонок и сабвуфера Edifier S330D суммарной мощностью 72 Вт.

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Винсент, еж, кооператив, Робокон, Мерфи. По вертикали: аккаунт, Нортон, снайпер, Бэр, тиара, пси, ров, Роланд, пеко, ДТ, Лемнос, пас, бум, оле, Кир, офф, пли. Ключевое слово: **имплант**.

Победители

1. Егор Сагоконь (Челябинск)
2. Екатерина Сеткина (Санкт-Петербург)
3. Леонид Михайловский (Москва, 7 905 *** 34 79)
4. Семен Бушуров (Краснокамск)
5. Матвей Куприянов (Ханты-Мансийск)



ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой Warhammer 40 000: Space Marine от компании «Акелла».

ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

Правильные ответы:

(Deus Ex: Human Revolution)

- 1, 3, 4, 2

Победители

1. Сергей Новиков (Орел)
2. Илья Афоничев (Пермь)
3. Денис Лозко (Ржев)
4. Сергей Новиков (Донецк)
5. Ирина Чухнина (Уфа)



ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой «Driver: Сан-Франциско» 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 12. Декабрь»). 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 12. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: **CONTEST@IGROMANIA.RU**

ТЕМА: **Тест №12. Декабрь**

- 1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А

Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: **1121**

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 12.
Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на декабрьские конкурсы принимаются до 21.12.2011. Итоги будут подведены в февральском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленнее).



Слава КПСС

СТАРИКАМ ЗДЕСЬ МЕСТО

Об играх, кино и вообще...

Каких-то пару лет назад доморощенные нострадамусы ехидно посмеивались, мол, игровая индустрия состарилась, обрюзгла — того и гляди начнет срыгивать переизданиями старых хитов. Сегодня же, куда ни плюнь, сплошь и рядом HD-ремейки, 3D-версии и межплатформенные браки — чаще всего по расчету. И если выход игр пяти-шестилетней давности на айпадах воспринимается как само собой разумеющееся (на большее планшетики пока не способны), то перевыпуск классики на мощных платформах вызывает у многих праведный гнев.

Логика стихийных споров проста: почему я должен платить за игру, на которую когда-то уже раскошелился. О том, что платить никто не заставляет, а «та же самая» игра не только приведена в чувство, но зачастую еще и переписана с нуля под другую платформу, обычно умалчивается, потому что издатель, разумеется, просто решил по-быстрому навариться на «бедных геймерах», вместо того чтобы с нуля разработать что-то новое.

Для издателя ситуация окрашена в несколько иные тона. Он отдает немаленькие деньги за игровой макияж (кто думает, что это быстро и легко, может на досуге подумать, почему цикл разработки какого-нибудь Serious Sam HD или The Legend of Zelda: Ocarina of Time занял столько времени), тратится на портирование, вкладывает

солидную сумму в рекламную кампанию. По сути, продается уже не тайтл, а услуга — возможность сыграть в давно любимую игру на новой платформе, да еще и не морщиться от устаревшей картинки.

Позиции издателей, а также игроков, покупающих переиздания старых игр, и игроков, негодующих по этому поводу, понятны. Но мало кто задумывается, как такая ситуация вообще стала возможна и что она означает.

Еще лет десять назад мало кто из геймеров готов был отдать деньги за игру, скажем, пятилетней давности. Потому что с точки зрения обычного игрока обязательным условием качественной игры было ее соответствие современным техническим требованиям. Зачастую играм со слабым геймплеем, но новаторским видео рядом выставлялись куда более высокие оценки, чем эти проекты заслуживали.

Сегодня ситуация изменилась, людям стала не так важна картинка, как проработанный геймплей. И неожиданно оказалось, что многие старые игры способны дать фору современным наработкам. Это не значит, что стало выходить меньше хороших игр. Это значит, что люди стали более требовательными к начинке и значительно меньше внимания обращают на обертку.

Более того. За последние несколько лет каких-то серьезных прорывов в графиче

ке не было, да и эволюционное ее развитие сильно замедлилось. А значит, игра пятилетней давности сейчас выглядит куда современнее, чем игра десятилетней давности пять лет назад.

Заметьте, в больших, состоявшихся индустриях — например, в книжной или киноиндустрии — на переиздании классики зарабатывают давно и со вкусом. Подарочные издания, выходы DVD к запуску в прокат следующей части киносерии, расширенные версии, версии с фильмами о фильмах и с комментариями создателей. Значительная часть денег собирается не на старте, а намного позже.

И только игровая индустрия, молодая и необъезженная, до недавнего времени почти все деньги собирала в первые дни после релиза. Но ситуация меняется. Индустрия становится взрослой и перенимает успешный опыт своих старших товарищей. Один из трендов киноиндустрии — повторные прокаты. «Аватар» наглядно показал, что на этом можно очень неплохо заработать. Помяните мое слово, лет через десять никто не удивится, что какой-нибудь Modern Warfare 9 сначала выходит осенью, а затем где-нибудь в середине весны следующего года появляется версия с дополнительными стволами для мультиплеера, новыми уровнями и купоном-скидкой на следующую часть игроновеллы.



Компьютер FLEXTRON® Quattro

на базе процессора Intel® Core™ i5-2500 второго поколения

УДВОЕННАЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ПО МЕНЬШЕЙ ЦЕНЕ!

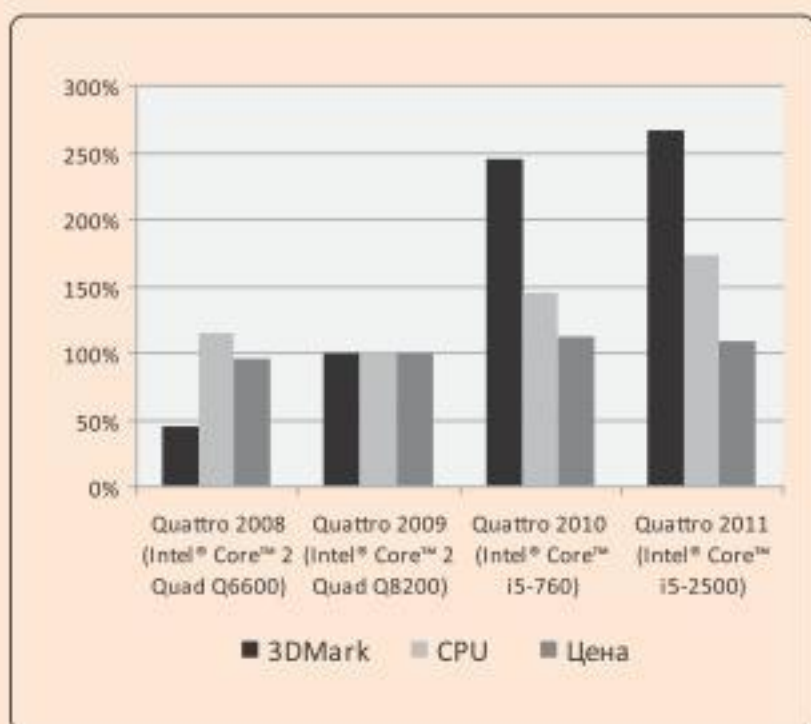


ФLEXTRON® Quattro – универсальный высокопроизводительный компьютер, одинаково хорошо работающий с самыми современными компьютерными играми и в мультизадачных средах, характерных для современного сценария использования компьютера.

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



СИЛЬНЫЕ ВОЛОСЫ,
ЗАРЯЖЕННЫЕ ЭНЕРГИЕЙ ТАУРИНА!



От Garnier.
После 10 применений активной системы с таурином. Реклама.

1-й* ШАМПУНЬ С
ТАУРИНОМ



**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

FRUCTIS MEN

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ ШАМПУНЬ

GARNIER