



ИГРОВЫЙ МАШИНА

в разработке

- > The Darkness 2
- > Tomb Raider
- > The Dark Eye Demonicon
- > Carrier Command Gaea Mission

вердикт

- The Elder Scrolls 5
- > **Skyrim**
- > **Serious Sam 3 BFE**
- > Saints Row The Third
- Call of Duty
- > **Modern Warfare 3**
- > Jurassic Park
- > **Halo** Combat Evolved Anniversary
- > Rayman Origins
- > Postal 3

Из первых рук

- > **Spec Ops**
The Line
Репортаж из Лондона, с показа самого интригующего военного экшена современности

Новогодние конкурсы
главный приз — КОМПЬЮТЕР



2 DVD
весь тираж с
постер
наклейки

PRIME WORLD



9 771560 258026 12001

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

ИГРОМАНИЯ

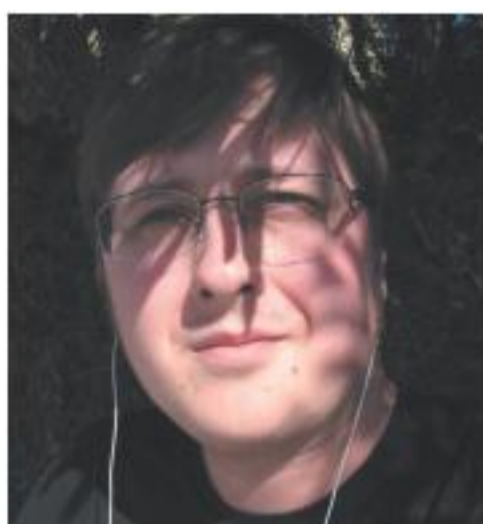
С НОВЫМ ИГРОВЫМ ГОДОМ!



Для игровой индустрии прошедший год значит, наверное, больше, чем предыдущие лет пять, вместе взятые. Появились новые течения, утвердились и набрали оборот новые способы заработка, окончательно вылупилось и расправило крылья коммерческое инди, консоли задрожали, завидев поднимающуюся из-за горизонта тень планшетных платформ, а про «смерть PC как игровой платформы», кажется, уже никто и не вспоминает. Очень хочется, чтобы в новом году взятый курс сохранился и в конце 2012-го, сочиняя вступительный текст для журнала, мы могли вспомнить столько же ярких игр и событий. И конечно — счастья, удачи, хорошего настроения и крепкого здоровья. С Новым годом! — *Алексей Макаренков, главный редактор*



Всем привет от бойца невидимого фронта! Каждый из вас догадывается, что я существую, но не все знают, как выгляжу. Весь 2011 год прошел у меня под девизом — попинай редактора. Командировки, сданные вовремя материалы, ругань и крики, возвращение ваших любимых авторов из геймерских заоблачных высот на грешную землю — все это уйдет с боем курантов. А в 2012 году хочется пожелать себе и вам, дорогие читатели, спокойствия, уверенности в себе и окружающем мире и, конечно же, новых крутых игровых достижений! И да — очень хочется, чтобы 21 декабря 2012 года был не последним днем жизни на Земле, а четвертым днем прочтения новогоднего выпуска «Игромании» 2013 года! С Новым годом! — *Надежда Недова, выпускающий редактор*



Этим летом, когда мы возвращались в гостиницу после очередного дня на E3, я вдруг поймал себя на мысли, что все самое интересное выходит только в следующем году. Осень показала, как неправ я был, но календарь релизов на 2012-й по-прежнему выглядит очень соблазнительно. Mass Effect 3, Kingdoms of Amalur, Syndicate, XCOM — и это только первый квартал. И с этим я поздравляю наших читателей. В индустрии бывают года худые и бывают тучные. Если верить графике, новый год будет как раз из вторых. Осталось приготовить физически и морально, распланировать заранее отгулы на работе и набраться самую капельку терпения. — *Максим Еремеев, руководитель игрового направления*



На пороге 2012 года меня не покидает ощущение, что я вернулся в 2000-е. Тогда я играл в Deus Ex — и сейчас играю. Тогда ждали новую часть GTA — и сегодня ждут. Max Payne, «Готика» и даже Counter-Strike — вроде бы все на месте, все как раньше. Но есть одно отличие. Я помню, как в 2002-м проходил The Elder Scrolls 3: Morrowind — с жуткими тормозами, минимальными настройками графики и дальностью обзора, при которой мир на расстоянии двух метров от героя погружался в непроглядный туман. А теперь вот играю в Skyrim — в тысячу просторнее, детализированнее и круче, без намека на тормоза. И так везде. Если бы школьником я поиграл в Battlefield 3, ни один фильм-

блокбастер не произвел бы на меня впечатления. Если бы узнал про Bulletstorm, вообще бы сошел с ума от счастья. То, о чем мы мечтали 10 лет назад, сейчас стало реальностью. Именно поэтому, друзья, я поздравляю вас не только с новым, но и с прошлым, потрясающим годом нашей индустрии. Желаю, чтобы 2012-й был не хуже! — *Линар Феткулов, редактор раздела превью*



В 2011-м мне повезло поставить в «Игроманию» самый важный свой материал за все пять лет работы в журнале — перевод Стэнфордской речи Стива Джобса (он опубликован в этом номере). Главное мое пожелание — прочитайте ее или послушайте на YouTube. А потом вспомните, что вы загадывали под бой курантов. И исполните это! Что вам мешает? Если не сделать ни шага навстречу мечте, никакие куранты не помогут. Перестаньте жить чужими догмами. Дерзайте! Решайтесь! Думайте своей головой. *Алена Ермилова, редактор спецматериалов*

01 ЯНВАРЬ
[172] 2012
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор Алексей Макаренков
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 Загати, *дизайнер*
Евгения Лебедева, *дизайнер*

Корректур

Мария Луговская
Дмитрий Зайцев

WWW.IGROMANIA.RU

Руководитель проекта Александр Трифонов

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Издательский дом «ТехноМир»

Адрес редакции

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

Генеральный директор

Азам Данияров

Директор издательства

Денис Давыдов

Учредители

Евгений Исупов
Александр Парчук

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

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

Реклама

Мария Королева
Анастасия Муравьева
Светлана Попова
Елена Данилюкова
Анастасия Елагина

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «Авитон Пресс»

www.aviton-press.ru

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

Тел./факс

(495) 231 2368

E-mail

sales@aviton-press.ru

Менеджеры

Юлия Воробьева
Серьян Смакаев
Ирина Ефимова
Яна Афанасьева

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел.

(495) 231 2365

Тел./факс

(495) 231 2364

E-mail

mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Published by TechnoMir PH Ltd

since 1997

Editor in Chief

Alexey Makarenkov

Games Editor

(makarenkov@igromania.ru)

Contacts

Maxim Eremeev (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 UAB «Sraudos Konturai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашлайчай, ул. Вакарине, 1.

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

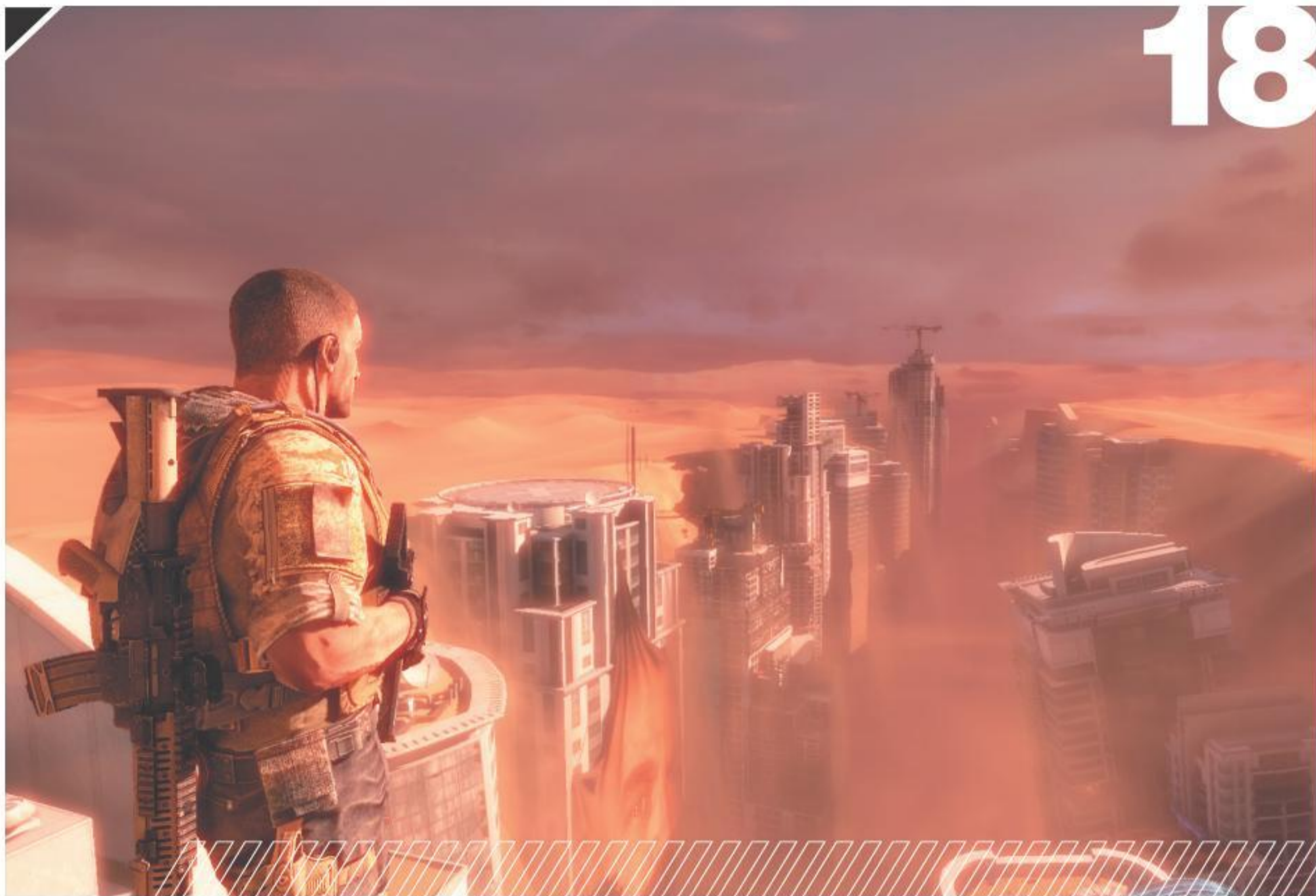
© «Игромания», 1997-2012
Тираж 163 500

© Igromania, 1997-2012
Circulation 163 500

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

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 31 января!

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



Spec Ops: The Line Операция «Буря в пустыне»



24

Tomb Raider Лара в городе кораблей-призраков

10-17 НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

- 10 Новостной меридиан
- 17 Даты выхода игр

18-18 ИЗ ПЕРВЫХ РУК

- 18 Spec Ops: The Line

20-21 ИГРА ЗА МИНУТУ

- 20 I Am Alive

22-39 В РАЗРАБОТКЕ

- 22 Рейтинговая система игровых рубрик
- 24 Tomb Raider
- 26 The Darkness 2
- 30 Carrier Command: Gaea Mission
- 34 The Dark Eye: Demonicon
- 36 Monaco
- 38 Blood Knights

40-41 ГЕРОЙ НОМЕРА

- 40 Восстание

42-77 РЕЦЕНЗИИ

- 42 The Elder Scrolls 5: Skyrim
- 46 Call of Duty: Modern Warfare 3
- 50 Serious Sam 3: BFE

- 54 Prime World

- 58 Halo: Combat Evolved Anniversary

- 60 Saints Row: The Third

- 62 GoldenEye 007: Reloaded

- 64 Postal 3

- 66 Rayman Origins

- 68 Sonic Generations

- 70 Jurassic Park: The Game

- 72 The Lord of the Ring: War in the North

- 74 Fifa Manager 12 vs Football Manager 2012

- 76 Rabbids: Alive & Kicking

- 77 Kirby's Return To Dream Land

78-79 ИГРА МЕСЯЦА

- 78 Итоги голосования за период с 31 октября по 25 ноября 2011 года

- 79 «Игромания» рекомендует

80-83 ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

- 80 «Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм

84-91 ОНЛАЙН

- 84 Дайджест онлайн
- 90 Bloodline Champions



⚙️ **The Elder Scrolls 5: Skyrim** Характер нордический



⚙️ **Call of Duty: Modern Warfare 3** В бой идут одни старики

A Game of Thrones	17
Ace Combat: Assault Horizon	78, 79
Alice: Madness Returns	78
Aliens: Colonial Marines	17
Assassin's Creed: Brotherhood	78
Asura's Wrath	17
Baldur's Gate	92
Bastion	79
Batman: Arkham City	78, 79
Battlefield: Bad Company 2 — Vietnam	78
Battlefield 3	78, 79
Bejeweled 3	78
Bible Adventures	175
BioShock Infinite	17
Blood Knights	38
Bloodline Champions	90
Braid	12
Bulletstorm	78
Call of Duty: Black Ops	78
Call of Duty: Modern Warfare 3	46
Carrier Command: Gaea Mission	30
Catherine	79
Counter-Strike: Global Offensive	12, 17
Crysis 2	78
Cut the Rope: Experiments	15
Dead Island	78
Dead Space 2	78
Defenders of Ardania	17
Deus Ex: Human Revolution	11, 78, 79
Diablo 3	17
DIRT 3	78
DotA 2	17
Dragon Age 2	78
Driver: San Francisco	78, 79
Dungeons of Dredmor	79



... Serious Sam 3: BFE Мясная лавка дядюшки Сэма

92-95 ПЕТРО

92 Baldur's Gate

96-121 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

- 96 Памяти великого человека
- 98 Семь лет побед
- 106 Полуробот- полубог
- Интернет**
- 110 Мудрая куча мусора
- Книги**
- 114 Uncharted: The Fourth Labyrinth
- 115 Deus Ex: Human Revolution Праймшина
- Кино**
- 126 Фантом
- 118 Железножелалки

122-147 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

- 122 Железные новинки
- Тесты**
- 128 Ноутбук ASUS N73SV
- 130 Процессор AMD FX-8150
- 134 Intel Ultrabook
- 142 Игровой компьютер Meijin Core i7-980
- 144 Разумный компьютер за разумные деньги
- 146 Горячая линия: железо

148-157 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

- КАЛЕНДАРЬ**
- 153 Ridge Racer Vita
- 154 Darksiders 2

158-159 КОДЕКС

- 158 Стандартные коды
- 159 Читательские пасхалки
- Читательские хинты

160-173 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

- 160 Персона нон грата
- 168 Новогодний комикс
- 169 Конец игры
- 170 Тест № 1. Январь
- 171 Сканворд № 1. Январь
- 172 Фотографическая память № 1. Январь
- 173 Подведение итогов за №11/2011

174 GAME OVER?

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

176 ОСОБОЕ МНЕНИЕ

- 176 Не стреляйте в рассказчика

Алфавитный список игр в номере

FIFA 12	78
Fifa Manager 12	74
Football Manager 2012	74
Final Fantasy XIII-2	17
Gears of War 3	78, 79
Gears of War 3: RAAM's Shadow	17
GoldenEye 007: Reloaded	62
Gotham City Imposters	17
Gran Turismo 5	78
Halo: Combat Evolved Anniversary	58
I Am Alive	17, 20
Ico	174
Infinity Blade 2	17
Insanely Twisted Shadow Planet	79
Inversion	17
Iron Brigade	13
Jagged Alliance: Back in Action	17
Jurassic Park: The Game	70
Just Dance 3	17
Kingdoms of Amalur: Reckoning	17
Kirby's Return To Dream Land	77
L.A. Noire	78
Mario Kart 7	17
Mass Effect 3	17
Max Payne 3	17
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	17
Might & Magic: Clash of Heroes	14
Might and Magic Heroes 6	78
Monaco	36
Mortal Kombat	78
Need for Speed: Hot Pursuit	78
Neverwinter Nights 2	174
PlayStation Vita	17
Portal 2	78
Postal 3	64



Prime World Две твердыни



Нанокостюм Crysis 2 Полуробот-полубог

**МЕГАПОСТЕР
«ИГРОМАНИИ»**
Prime World
Календарь на 2012 год

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Hitman: Absolution
Call Of Duty: Modern Warfare 3
EVE Online
Tom Clancy's GR: Future Soldier

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:	Ingamba117
Mail.Ru Group2-я обложка	Kingmax13
Ф-центр.....3-я обложка	MSI45
Кибер[нет]4-я обложка	Ritmix53
	Speed-link9
В номере:	Двадцатый Век Фокс СНГ7
Asus23, 33	Телеканал А-One143
Calibur1111	ТехноМир117

Prime World	54
Pro Evolution Soccer 2011	78
Prototype 2	17
Rabbids: Alive & Kicking	76
Rage	78
Rayman Origins	66
Resident Evil: Operation Raccoon City	17
Resident Evil: Revelations	17
Resistance 3	79
Saints Row: The Third	60
Serious Sam 3: BFE	50
Silent Hill HD Collection	17
Silent Hill: Downpour	17
Sonic Generations	68
Spec Ops: The Line	18
Star Wars: The Old Republic	17
Syndicate	17
The Dark Eye: Demonicon	34
The Darkness 2	17, 26
The Elder Scrolls 5: Skyrim	42
The Last Guardian	17
The Legend of Zelda: Ocarina of Time	79
The Lord of the Ring: War in the North	72
The Witcher 2: Assassins of Kings	78
The Witness	12
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	17
Tomb Raider	24, 175
Torchlight 2	17
Total War: Shogun 2	78
Trenched	13
Trine 2	17
Twisted Metal	17
Virtua Fighter 5	18
Warhammer 40 000: Space Marine	78
World of Warcraft: Cataclysm	78


 ... Демоверсия **Afterfall: Insanity**.

ДЕМОВЕРСИЯ

Afterfall: Insanity

ИГРОВЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ
Темы DVD

 Fallout: NV — Project Nevada
 Half-Life 2: Titan XCIX — Part One
 Red Alert 3 Reloaded

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
 The Elder Scrolls 5: Skyrim

БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ

 Art of Defence
 School's Out!
 Scrapped
 TAGAP 2
 The Battle for Wesnoth

ОНЛАЙН

Bloodline Champions

ПАТЧИ

 Afterfall: Insanity
 F1 2011
 The Witcher 2: Assassins of Kings

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

 Лучший софт за истекший месяц
 Игроманский стандарт
 Драйвера для видеокарт

ИГРОВОЙ ДЕСКТОП

 Демосцены
 Скины для Winamp
 Обои для рабочего стола
 Курсоры для Windows
 Темы для Windows
 Загрузочные экраны для Windows
 Иконки для Windows

КОДЕКС
Сохранения (PC)

 Need for Speed: The Run
 The Elder Scrolls 5: Skyrim

Сохранения (PS3)

 Call of Duty: Modern Warfare 3
 Sonic Generations
 Uncharted 3:

Сохранения (PSP)

 Cloudy with a Chance of Meatballs
 Fate/Extra
 Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Impact
 Phantom Brave: The Hermuda Triangle
 SoulCalibur: Broken Destiny

Трейнеры

 Anno 2070
 Battlefield 3
 Call of Duty: Modern Warfare 3
 Divinity 2: The Dragon Knight Saga
 Jane's Advanced Strike Fighters
 Might and Magic Heroes 6

Lord of the Rings:

 War in the North
 Need for Speed: The Run
 Saints Row: The Third
 Sonic Generations
 The Elder Scrolls 5: Skyrim

База кодов «Игромании»

 ... Первые моды для **The Elder Scrolls 5: Skyrim**.

ОТ ПРОДЮСЕРОВ ТОМА ДЖЕЙКОБСОНА И ТИМУРА БЕКМАМБЕТОВА

РЕЖИССЕР КРИС ГОРАК

ФАНТОМ

САМЫЙ ТЕМНЫЙ ЧАС

В КИНО С 22 ДЕКАБРЯ
ТАКЖЕ В 3D



... Battlefield 3 против Modern Warfare 3.

ВИДЕОНОВОСТИ

Поток

Новое видео:

APB: Reloaded
Kingdom Under Fire 2
FIFA Street
Final Fantasy XIII-2
Infinity Blade 2
Little Deviants
MotorStorm RC
Rainbow Six: Patriots
Spec Ops: The Line
SSX
Star Wars: The Old Republic
The Secret World
Total War: Shogun 2 —
Fall of the Samurai
Transformers: Fall of Cybertron
Unit 13
Во что играли 5, 10, 15, 20 лет назад: World of Warcraft: The Burning Crusade, Freedom Force, Turok: Dinosaur Hunter, Dune
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:

Запуск Uncharted 3
Конкуренция в сезон осенних блокбастеров

Слухи о новом Xbox
Ubisoft и пиратство на PC

Анонсы:

Rainbow Six: Patriots
MechWarrior Online
Alan Wake: Night Springs
Rainbow Moon
Resident Evil
Chronicles HD Selection-

Jak & Daxter Trilogy Edition
Gran Turismo 6
HiveMind
Enemy Front
Project Mamba
MotorStorm RC
Unit 13
Haste
Test Drive: Ferrari
The Missing Link
Demolicious

SPECIAL

Amy — что связывает главных героинь?
BioShock Infinite — Элизабет и Букер. Актеры и их роли.
Kingdoms of Amalur: Reckoning — мир и герой.
Max Payne 3 — дизайн, технологии, а также первые геймплейные кадры.
SSX — огромные просторы для соревнований на сноубордах.
Uncharted: Golden Abyss — демонстрация игры с комментариями разработчика.
О мультиплеере Mass Effect 3.
Откуда взялся планер в Gotham City Impostors?

ДЕМОТЕАТР

Мультиплатформа

Asura's Wrath
DmC
FIFA Street
Mass Effect 3
SoulCalibur 5
Spec Ops: The Line
Syndicate
The Darkness 2

PS3

Jak & Daxter Trilogy Edition

PC

Crusader Kings 2:
Seven Deadly Sins

Online

TERA
PlanetSide 2

Mobile

Gravity Rush

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

10 лучших игр по мотивам «Звездных войн»
Легенды игровой индустрии: SoulCalibur
Истории Battlefield и Need for Speed
Battlefield 3 против Modern Warfare 3: одиночная кампания, кооператив, мультиплеер

НА ПРИЛАВКАХ

Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

Мнения

Assassin's Creed: Revelations
Forza Motorsport 4

Need for Speed: The Run
Rayman Origins
Saints Row: The Third
The Elder Scrolls 5: Skyrim
Uncharted 3: Drake's Deception
X-Men: Destiny

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Эцио против ниндзя
Call of Duty:
Modern Warfare 3 — нуб Красоты
Skyrim в замедленной съемке
Сказание о драконорожденных
Рэп о Зельде
Чак Норрис в World of Warcraft
Веб-сериал Dragon Age: Redemption, 5-6 серии
Разрушители мифов: Battlefield 3, Modern Warfare 3
Песнь о Skyrim
Half-Life: Начало
Кевин Батлер



... 10 лучших игр по мотивам «Звездных войн».

ИГРА ЭТО ВЕСЕЛЬЕ ПОБЕЖДАТЬ ЭТО СТРАСТЬ


SPEEDLINK®



АКСЕССУАРЫ: XBOX 360® | PS3® | WII® | NDS® | PSP® | PC



На арене или трассе, консоли или ПК — SPEEDLINK® это номер один в вашем выборе аксессуаров для любых игр. Они обладают самыми лучшими технологиями, чтобы выдержать в самых жестких условиях против самых трудных противников. Они обеспечивают максимальный комфорт и удобство на протяжении многих часов, а также превосходную точность для всех, кто стремится к победе...

Спрашивайте в магазинах:



нам не всё равно

www.mvideo.ru

SPEEDLINK®

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

● ● ● www.speedlink.ru ● ● ●

реклама



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

ИНДУСТРИЯ

Соня и Эрик

SONY ВЫКУПИЛА ДОЛЮ ШВЕДСКОЙ КОМПАНИИ ERICSSON И ТЕПЕРЬ ЯВЛЯЕТСЯ БЕЗРАЗДЕЛЬНЫМ ВЛАДЕЛЬЦЕМ ТОРГОВОЙ МАРКИ SONY ERICSSON

В 2001 году на рынке электронных устройств встретились два одиночества — шведская компания Ericsson и японский гигант Sony. Несмотря на большие успехи последней на рынке электронных устройств, Sony не могла похвастаться большими доходами в сфере мобильных телефонов. У Ericsson же все было с точностью до наоборот — их телефоны пользовались большой популярностью. Тогда две компании решили объединить свои силы и основали марку Sony Ericsson — наверное, самый наглядный пример удачного коммерческого симбиоза XXI века. В плюсе оказались все: Sony удалось-таки громко заявить о себе на рынке мобильных телефонов, а Ericsson благодаря вложениям японского покровителя вышла на совершенно новый уровень продаж (согласно заключен-

ному договору прибыль от торговой марки Sony Ericsson делилась между компаниями поровну).

Но, похоже, этому симбиозу пришел конец. Sony решила выкупить долю Ericsson и стать единоличным владельцем Sony Ericsson. По условиям сделки, которая завершится в январе 2012 года, Sony получит контроль над пятью ключевыми семействами патентов, Sony Ericsson полностью переходит в собственность Sony, а Ericsson, в свою очередь, получает 1,05 млрд евро.

Это решение продиктовано сильно изменившимся за последнее время рынком мобильных устройств. Все больше пользователей отдают предпочтение многофункциональным смартфонам, а не простым моделям мобильных телефонов. Успехи

таких воротил, как Apple, Samsung и HTC, в этой области не дают покоя Sony, чьи позиции на мобильном рынке в последнее время ослабли.

В этой изменившейся ситуации шведский партнер становится не таким уж и нужным, и Sony вполне могла бы справиться и без него. Однако японскому гиганту мешает развернуться то, что некоторые важные патенты либо принадлежат Ericsson, либо находятся в совместном владении. Так что выкуп доли шведской компании дает Sony карт-бланш для радикальных перемен в экономической стратегии и начала агрессивной конкуренции с Apple и Samsung в ближайшем будущем.

Sony с завидным оптимизмом смотрит в будущее, в полной уверенности, что оконча-

тельное расхождение двух компаний станет новой страницей в их истории. Глава Sony Говард Стрингер так описывает радужные перспективы, открывающиеся после завершения сделки: «Мы сможем скорее и более широко предлагать потребителям смартфоны, ноутбуки, планшеты и телевизоры, которые легко связываются между собой и открывают новые миры онлайн-развлечений».

Пока не ясно, сможет ли Sony наравне конкурировать с компаниями, которые уже давно грызут друг другу глотки на рынке мобильных устройств. С уверенностью можно сказать только одно — сделка с Ericsson знаменует резкий поворот в стратегии Sony, которая в той или иной мере затронет всю продукцию компании.



Ханс Вестберг (Ericsson) и Говард Стрингер (Sony) — такие разные, но сделкой довольны оба.



Первой игрой в серии MechWarrior с 2002 года станет бесплатная ММО с микротранзакциями **MechWarrior Online**. Над проектом работают компании **Infinite Bytes** и **Piranha Games**. Предположительное время запуска — вторая половина следующего года. Игра основывается на CryENGINE 3.

BASE

VAULT

СДЕЛАЙ СВОЮ КОНСОЛЬ УНИКАЛЬНОЙ!

ИНДУСТРИЯ

Оранжевая революция

ПОЗИЦИИ ORIGIN НА РЫНКЕ ЦИФРОВОЙ ДИСТРИБЬЮЦИИ КРЕПНУТ



Вполне вероятно, что через пару лет рынок PC-игр будет представлять собой сплошное поле боя двух сервисов.

Долгое время сервис **Steam** был полновластным королем в стране цифровой дистрибуции: тысячи игр и десятки миллионов пользователей... мало кто может похвастаться таким количеством подданных. Королем он, впрочем, и остается по сей день, однако в государстве начинает загораться пламя революции — восстание оранжевого сервиса **Origin** от **Electronic Arts**.

Правда, пламя это пока напоминает робкий и дрожащий огонек спички. Electronic Arts сообщает о росте популярности сервиса — сейчас в «Источнике» обитает 6 миллионов пользователей, что не идет ни в какое сравнение с популяцией Steam: свыше 35 миллионов, и это только по прошлогодним данным! С куда большей гордостью EA говорит о привлечении сторонних издателей в свой сервис. Если раньше Origin представлял собой эдакую «домашнюю» сеть цифровой дистрибуции, через которую EA распространяла только свои проекты, то теперь о намерении встать под красные знамена заявили **Warner Bros. Inter-**

active Entertainment, THQ и **Capcom**. Пока не идет речи об эксклюзивном распространении игр данных компаний через Origin, но уже тот факт, что к этому сервису начал всеерьез относиться кто-то, кроме самой EA, дорогого стоит.

Несмотря на скромные позиции Origin, у сервиса есть все шансы в будущем преобразовать рынок цифровой дистрибуции. Пока главным источником его популярности являются эксклюзивные игры самой EA, которые недоступны в Steam, — например, **Battlefield 3**. Успехи Origin напрямую зависят от игр, которые в будущем будут распространяться только через него. И хотя пока многие ругают сервис за неудобный интерфейс и малый ассортимент, это не повод хоронить проект сразу. В конце концов, семь лет назад с того же начинал и Steam. Правда, EA придется сложнее, чем Valve: Steam, по сути, пришел на пустое поле и построил город-сад, Origin же предстоит побороться за место под солнцем в тени укоренившегося гиганта.



Занятно, что сторонние издатели влились в ряды Origin именно в тот момент, когда у Steam обозначились серьезные проблемы. Форумы Steam 6 ноября подверглись хакерской атаке и были взломаны. Злоумышленники получили доступ к аккаунтам пользователей форума, а также к базе данных Steam, в том числе адресам электронной почты, паролям и платежным данным. Несмотря на то что данные были зашифрованы, сохраняется вероятность того, что эта информация будет расшифрована и преступники воспользуются ей, так что, если у вас есть аккаунт в Steam, советуем немедленно сменить пароли. И хотя пока нет сообщений ни об одном случае кражи электронных средств, этот инцидент стал показательным — не все так радужно в стране Steam.



- > 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



Ubisoft стала владельцем компании RedLynx, создавшей мотоциклетную аркаду **Trials HD**. По словам сотрудников студии, интерес к ним проявляли сразу несколько издателей, но Ubisoft оказалась настойчивее других.



Я люблю тебя, жизнь

УИЛЛ РАЙТ ПРОГОВОРИЛСЯ О СВОЕМ НОВОМ ПРОЕКТЕ

Когда Уилл Райт был маленьким, он хотел стать не космонавтом, полицейским или на худой конец богатым бизнесменом, а как минимум богом. Иначе как еще объяснить его патологическую тягу к созданию симуляторов? Причем с каждым новым шагом амбиции легендарного геймдизайнера все росли и росли. Сначала он предложил игрокам обустроить свой собственный мегаполис в **SimCity**, наблюдая за простыми радостями и страданиями миллионов жителей.

Затем в **Sims** сфокусировал наше внимание на отдельно взятой ячейке общества, сделав виртуальных писающих человечков пугающе похожими на нас. Наконец, в **Spore** у него дошли руки до создания симулятора одноклеточной амебы, которая через миллионы лет будет сжигать чужие планеты. Теперь, что называется, приехали: Уилл Райт хочет, чтобы мы играли в собственную жизнь.

В интервью сайту **Venture beat.com** Уилл Райт поделился

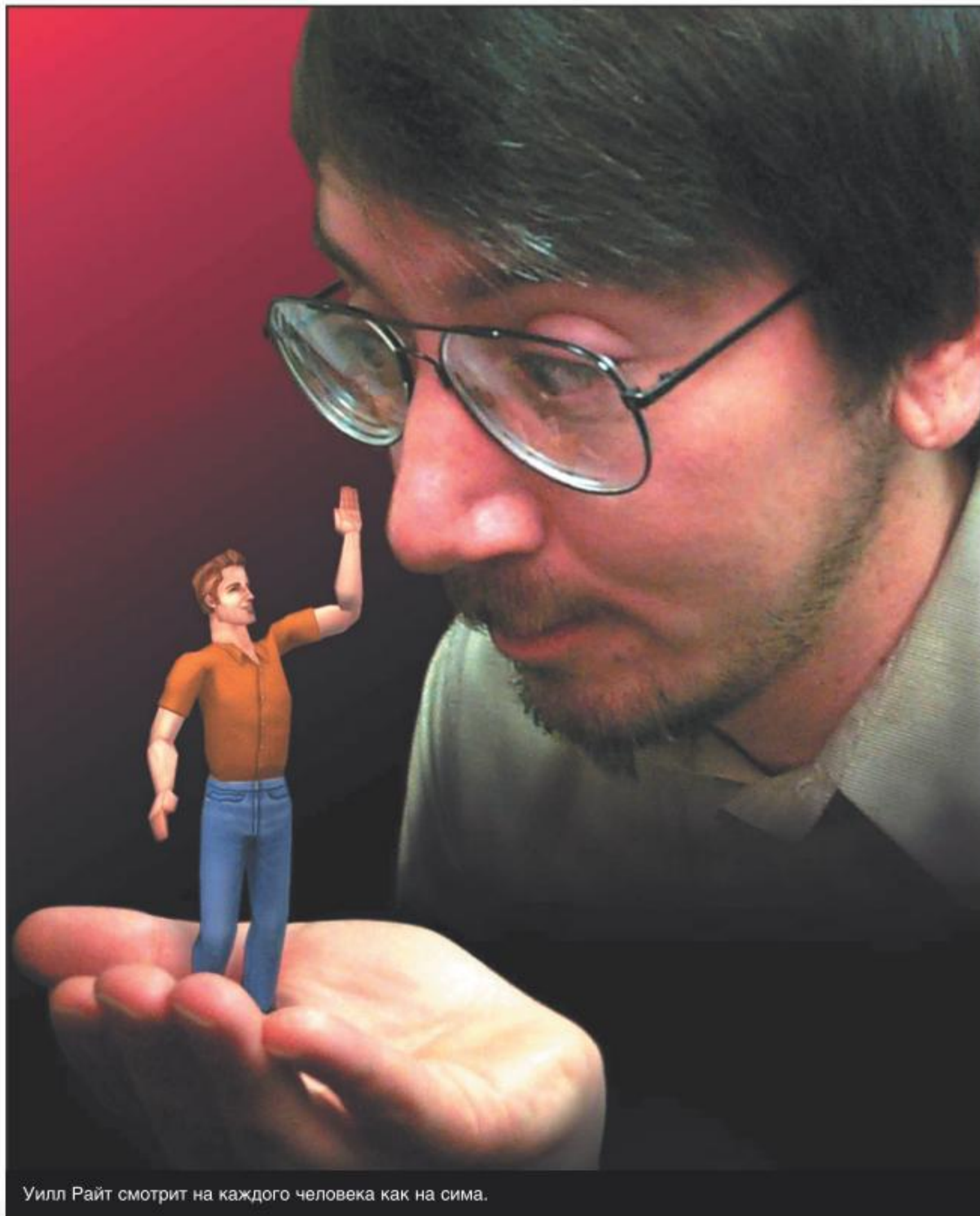
первыми подробностями о своем новом проекте под названием **HiveMind**. Несмотря на то, что Райт пока оперирует только расплывчатыми формулировками, некоторое общее представление об игре все-таки можно составить. И оно поражает своей простотой и гениальностью.

HiveMind вряд ли можно назвать полноценной игрой — это скорее сервис, который собирает информацию о ваших интересах, хобби, местах, где вы бываете,

доступных средствах, времени суток, местоположении ваших друзей и многих других мелочах, анализирует весь этот массив данных и выводит список доступных «квестов» — рейды в незнакомые места города, посещение потенциально интересных событий или, например, список нужных покупок. «Вместо того чтобы создавать игру, в которую людям нужно учиться играть, мы создаем проект, который будет учиться понимать вас и предлагать способы сделать вашу жизнь интереснее в форме геймплея», — комментирует Райт. По словам знаменитого геймдизайнера, главной задачей HiveMind, в отличие от прочих игр, будет не отвлечь вас на пару вечеров от реальности, а наоборот — сделать реальность в разы интереснее.

Райту пришла в голову эта идея после встречи автолюбителей-энтузиастов в Калифорнии. Доподлинно не известно, что такого потрясающего собравшиеся делали на этой встрече, но Райту безумно понравилось проведенное с ними время. Тогда-то он и задумался, что если бы не счастливый случай, то он никогда не узнал бы об этой встрече. Так почему бы не сделать нечто такое, что позволило бы быть всегда в курсе именно тех событий, которые соответствуют твоим пристрастиям и возможностям в конкретный промежуток времени?

HiveMind не будет первым сервисом, который активно внедряется в реальную жизнь пользователя: уже, например, есть Yelp, Foursquare и некоторые другие подобные сервисы. Но если вспомнить, что за человек Уилл Райт, в воздухе явно обозначатся первые дуновения ветра перемен. Если за подобный проект возьмется светлая голова человека, в чьи игры можно было играть до голодного обморока, нас всех ждет нечто неординарное. С коммерческой стороны HiveMind уже кажется золотой жилой — вообразите себе, какой простор для рекламы дает сервис, завязанный на своевременном информировании пользователя об интересных событиях. Остается только ждать новых подробностей, которые Уилл Райт клятвенно пообещал раскрыть в ближайшее время.



Уилл Райт смотрит на каждого человека как на сима.



Slightly Mad Studios возродила начатый еще до Need for Speed: Shift и впоследствии вынужденно отмененный симулятор по лицензии «Феррари». Теперь игра называется Test Drive: Ferrari и выйдет на Xbox 360, PC и PS3 в марте.

АНОНСЫ



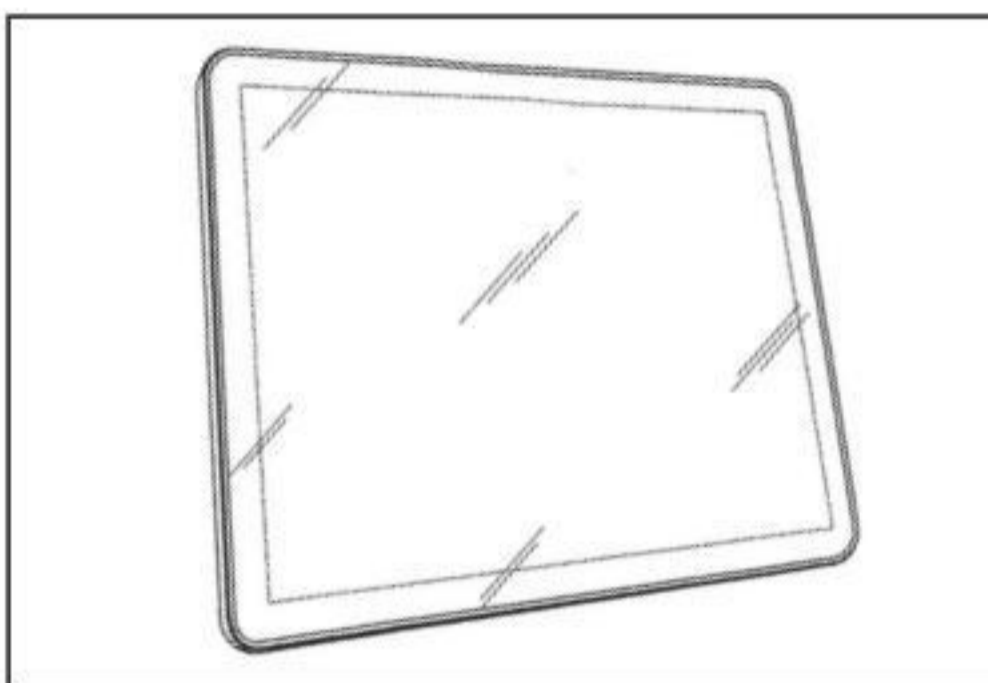
Яблочная история

APPLE МОГЛА ИСПОЛЬЗОВАТЬ X86-СОВМЕСТИМЫЕ ПРОЦЕССОРЫ В IPAD И IPHONE

Биография Стива Джобса за авторством Уолтера Айзексона, опубликованная почти сразу после кончины главного героя, раскрывает многие доселе не известные подробности из жизни самой Apple и всех ее главных продуктов. Тайное становится явным, и разрозненные кубики информации складываются в единую мозаику — все то, о чем многие догадывались, внезапно обретает новый смысл. К примеру, из книги стало известно, что планшетные компьютеры iPad и смартфоны iPhone могли получить x86-совместимый процессор производства компании Intel. В параграфах биографии кроется разгадка, почему этого не произошло и почему в итоге эти устройства выглядят именно так, как все мы давно привыкли.

Разработка планшетного компьютера началась в первой половине десятилетия нулевых годов — Стив Джобс и главный индустриальный дизайнер компании Apple Джонатан Айв придумали и запатентовали несколько оригинальных идей в отношении устройств с сенсорными дисплеями. Архивы патентных органов до сих пор хранят первые наброски iPad, почти такие же, каким мы знаем его сегодня. «Яблочные» прорицатели предсказали облик будущего устройства и даже описали сенсорную операционную систему. Впрочем, технические характеристики тогда еще не были определены — про них в документах нет ни слова.

В 2005 году Apple решила перевести всю линейку своих компьютеров и ноутбуков на x86-совместимые процессоры и чипсеты Intel. От чипов на основе архитектуры IBM PowerPC стремительно отказались, в продаже появились системы с процессорами Intel Core 2 Duo. Понятное дело, подобные чипы не годились для переносных компактных устройств — они потребляли слишком много энергии и обеспечивали избыточную, не нужную производительность. Как становится известно из биографии, Стив



Магический хрустальный шар для гадания, явно установленный где-то внутри штаб-квартиры Apple, помог главным мозгам компании правильно предсказать дизайн планшетных компьютеров задолго до их появления.

Джобс обратился к Intel с целью начать совместную разработку специальным образом оптимизированных вычислительных блоков для миниатюрных переносных компьютеров и смартфонов.

Работа закипела. Партнеры проводили регулярные встречи, куда приезжали Стив Джобс, Джонатан Айв, некоторые другие управленцы Apple и директор Intel Пол Отеллини. Представители Apple пытались убедить Intel отказаться от своих ценностей и сделать что-то новое, но выдвинутые компанией условия оказались невыполнимыми (по крайней мере, Стив Джобс на такое не согласился бы никогда). Как в дальнейшем сказал Пол Отеллини, партнеры не смогли сойтись в цене и, так сказать, контрольном пакете. Между строк читается желание Intel заполучить все технологии, созданные совместными усилиями. Стив Джобс, в свою очередь, не мог позволить, чтобы микропроцессорный гигант начал использовать перспективные наработки в своих собственных вычислительных блоках для массового рынка, — об этом прямо говорится в биографии. Легендарный начальник и сооснователь Apple не захотел обучать Intel всем секретам и раскрывать карты, чтобы в последствии партнер начал продавать общие технологии конкурентам. Чтобы усилить эф-

фект сказанного, господин Джобс сравнил Intel с парохом, который долго разгоняется и не может быстро маневрировать, в то время как сама Apple привыкла «ехать очень быстро».

В случае использования x86-совместимых процессоров телефоны и планшетные компьютеры Apple могли бы запускать полноценные приложения и, вполне возможно, полноценную операционную систему Mac OS X. Как в дальнейшем показала практика, это было совсем не обязательно.

Так и не добившись сотрудничества с Intel, Apple купила британских разработчиков ARM-процессоров PA Semi. Именно эти люди в итоге сделали универсальный вычислительный блок A4, ставший пламенным «сердцем» планшетного компьютера iPad, а затем и смартфона iPhone. Чип задействовал множество компонентов в одном корпусе, тогда как процессоры Intel в то время опирались на внешние контроллеры, расположенные на материнской плате.

Что было дальше — уже известно. Apple заняла рынок планшетов, активно продвигается на рынке смартфонов, пока Intel кормит публику обещаниями вот-вот представить правильный x86-совместимый чип для миниатюрных и переносных гаджетов.

KINGMAX
Yours forever

Новая эра
терабайтных SSD-дисков
Высокая скорость, надежность

2.5" SSD



SATA III KM31

64ГБ/128ГБ/256ГБ/512ГБ



SATA II KM21

32ГБ/64ГБ/128ГБ/256ГБ/512ГБ/1ТБ

KINGMAX Group
www.kingmax.com

реклама



Square Enix анонсировала еще одну игру про Агента 47. Разработкой продолжения еще не вышедшего **Hitman: Absolution** займется не IO Interactive, а новое подразделение компании, которое открывается в следующем году в Монреале.



ЖЕЛЕЗО



Дед Мазай и жесткие диски

НАВОДНЕНИЕ В ТАИЛАНДЕ ПОСТАВИЛО КОМПЬЮТЕРНУЮ ИНДУСТРИЮ В НЕУДОБНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ



Осознать масштабы тайского стихийного бедствия сложно ровно до того момента, пока вы не увидите фотографии. Многие районы Бангкока и прилегающие территории погрузились под метровый слой воды, тысячи людей остались без своих домов, бизнесы встали.

Все те, кто собрался обновить свой PC или вообще купить полностью новый компьютер, могли заметить, насколько сильно подорожали жесткие диски. Цена накопителей подскочила как минимум в два раза по сравнению с ситуацией на начало осени, а многие крупные торговые сети и вовсе сидят с пустыми складами да разводят руками в ответ на все вопросы. Более того, самые внимательные покупатели обнаружили, что, помимо винчестеров, немного подорожали ноутбуки и сборные компьютеры. Что же произошло?

Причиной столь заметного увеличения стоимости компьютеров и комплектующих стало одно из самых сильных наводнений за всю историю Таиланда. Для тех, кто совсем не смотрит телевизор и не читает мировые

новости, позволим себе пояснить: наводнение, вызванное муссонными дождями, началось в Таиланде 25 июля 2011 года. Первыми под метровый слой воды погрузились северные и центральные провинции азиатской страны. Через некоторое время вода дошла до столицы государства, прекрасного Бангкока, и около 20% мегаполиса оказалось затоплено. По данным на середину ноября, во время наводнения погибло более 600 человек, еще 150 были убиты электрическим током, распространившимся через воду, несколько человек считаются пропавшими без вести.

Проблемы с поставками механических жестких дисков начались в середине октября 2011 года, когда в интернете появились официально подтвержденные со-

общения — наводнение добралось до промышленных зон, где расположены многие заводы крупнейших производителей жестких дисков, цифровой техники и даже автомобилей. Первой остановке тайских фабрик заявила компания Western Digital (WD). По данным производителя, водная масса успешно просочилась на территорию завода в месте Банг Па-Ин. Производственные линии и другое точнейшее автоматическое оборудование погрузилось под воду и, надо полагать, безнадежно вышло из строя. Чуть позже стихия подобралась ко второму крупному предприятию WD в промышленной зоне Наванакорн. Стоит ли говорить, что обойтись без чрезмерных повреждений в этот раз тоже не удалось?

Впрочем, временная остановка производства на заводах

компании — это еще полбеды, ведь, помимо Таиланда, фабрики WD функционируют в Малайзии, Сингапуре и США. Куда хуже, что в тайских провинциях буквально утонули все четыре предприятия японской компании Nides, которая производит моторы для самой разной техники, включая жесткие диски (около 80% от всех используемых в винчестерах моторов сделаны в Nides). Три завода пострадали очень значительно, четвертый отделался, так сказать, легким испугом. Как бы там ни было, крупнейшие производители магнитных накопителей остались без самого главного компонента своих устройств. Ситуация осложняется тем, что восстановить производство прецизионного оборудования в кратчайшие сроки не удастся.



Меган и Эрик Келлермейер назвали своего сына, родившегося в день релиза **The Elder Scrolls 5: Skyrim**, Довакином — на языке игры это означает «рожденный под знаком дракона». Bethesda подарила родителям копию Skyrim, а вот о том, как сложится судьба Довакина в школе и колледже, можно только догадываться.



Как всегда непредсказуемая организация «Люди за этичное обращение с животными» (PETA) раскритиковала недавно вышедшие **Battlefield 3** и **Super Mario 3D Land**. Первой досталось за сцену расправы с крысой, а Марио — за костюм Тануки, который якобы призывает людей носить меха.

Дефицит на рынке жестких дисков начал проявлять себя уже в ноябре 2011 года. Аналитики предсказали надвигающийся коллапс — производство магнитных накопителей сократилось на 30%, примерно до уровня экономического кризиса конца 2008 года. Как можно догадаться, наиболее сильно пострадало производство Western Digital, однако нехватка моторов Nides, конечно же, сказывается и на всех остальных произ-

водителях. Чтобы не быть голословными, приводим конкретные цифры: по данным известного аналитического агентства iSuppli, в четвертом квартале 2011 года общий рынок винчестеров сократится до 125 миллионов накопителей против 175 миллионов, которые планировались изначально. Получается, каналы сбыта недоберут 50 миллионов накопителей.

Делать прогнозы как никогда сложно. С другой стороны,

вполне логично предположить, что достать жесткий диск в рознице в начале 2012 года будет не так просто — все поставки будут отправляться крупным сборщикам систем. А те модели, что все же останутся в розничных точках, будут продаваться за совершенно космические деньги. Дефицит сохранится как минимум до середины лета, пока производители не восстановят утопленные фабрики.

Что касается Таиланда, наводнение очень сильно ударило по репутации государства — страна не смогла справиться с наводнением, хотя подобные, хоть и не настолько сильные удары стихии, случаются там каждый год. Получается, что аналогичные беды могут повториться в будущем. Хотя официальные лица, как это им свойственно, слезно обещают усилить средства защиты.



Раз, два, три — робот!

HONDA ПОКАЗАЛА НОВУЮ ВЕРСИЮ ГУМАНОИДА ASIMO С РАСШИРЕННЫМИ СПОСОБНОСТЯМИ И ИЗМЕНЕННЫМ ДИЗАЙНОМ

Как известно, японская компания Honda вкладывает деньги далеко не только в автомобили. Вот уже который год в лабораториях производителя ведутся кропотливые работы над человекоподобными роботами ASIMO. И если раньше эти устройства вызывали лишь снисходительную улыбку, то продемонстрированная в октябре полностью новая версия произвела настолько ошеломляющее впечатление, что почтенная публика не смогла издать ни звука вплоть до самого окончания показа — все в буквальном смысле раскрыли рты.

Сама Honda расшифровывает название своего робота как «Advanced Step in Innovative MObility», но, скорее всего, аббревиатура была притянута за уши — таким образом компания хотела отдать дань русско-американскому писателю-фантасту Айзеку Азимову, который написал множество очень вдумчивых рассказов про гуманоидов и даже придумал три легендарных закона робототехники. И пусть ASIMO еще только предстоит узнать правила взаимодействия с человеком (пока что они просто не нужны), возможности конструкции очень впечатляют уже сейчас.

Новая версия ASIMO, показанная на специально организованной конференции в Японии, собрана в облегченном и в то же время усложненном корпусе — за спиной гуманоида больше нет огромного рюкзака, конечности стали более гибкими и подвижными, увеличилась скорость движения, появилось множество степеней свободы, многократно

улучшились способы коммуникации с человеком-хозяином. Во время демонстрации гуманоид показывал, как бегать на скорости 9 километров в час, взбираться на ступеньки (ранее подобный фокус закончился оглушительным провалом: в 2007 году ASIMO внезапно упал с лестницы и очень смешно свернулся калачиком) и даже прыгать. Все те, кто хотя бы примерно понимает законы физики и разбирается в строении человеческого тела, могут понять, насколько сложная задача стояла перед инженерами Honda — научить искусственную конструкцию успешно балансировать на двух ногах, перемещать вес с одной конечности на другую во время ходьбы по ступенькам, следить за центром тяжести в прыжках на одной или двух ногах. Впрочем, возможности новой версии ASIMO на этом не закончились. По команде оператора робот отправился за кулисы и выкатил тележку с термосом и кружкой на поверхности. Представители Honda попросили гуманоида налить немного чая — робот аккуратно поднял термос и начал откручивать крышку, грациозно перебирая искусственными пальцами. Картина, надо сказать, столь завораживающая, столь и пугающая. Когда крышка поддавалась, гуманоид перелил немного жидкости в кружку и понес ее заказчиком (youtube.com/watch?v=WIB7NV-tow0).

Помимо всех этих фокусов, робот умеет правильно вести себя в человеческом обществе — узнавать своих хозяев, не мешаться под ногами в толпе и так далее. ASIMO успешно оценива-



Лучшей характеристикой ASIMO модели 2011 года становятся слова одного из зрителей первой презентации — мол, мне показалось, что внутри этого костюма кто-то сидит. Трудно поверить, что все эти действия делаются роботом без чутких команд оператора.

ет действия людей и предсказывает дальнейшие линии их поведения, понимает жесты, голос.

Работы над линейкой роботов начались в лабораториях Honda еще в восьмидесятых годах прошлого столетия. Компания задумала создать гуманоида-помощника, который сможет решать мелкие задачи в больницах, домах престарелых и других общественных местах. Кроме того, перед инженерами поставили другую важнейшую задачу — вдохновлять людей изучать особенности строения человеческого тела, методы описания всех этих возможностей при помощи математических формул и, затем, компьютерных алгоритмов. Робот ASIMO при поддержке безлимитных денег Honda позволил ученым узнать, почему человек не падает, стоя и передвигаясь всего на двух ногах,

хотя по законам физики для этого нужно как минимум три конечности.

Прогресс, которого добились инженеры за годы работы, сложно представить: ASIMO эволюционировал из неуклюжего двуногого динозавра в милого подвижного гуманоида. За последние четыре года ученым удалось продвинуться намного дальше обычного. Новую версию устройства можно отправлять в больницы уже сейчас — функциональность вполне позволяет назначить ему разные простейшие задачи вроде развоза еды по больничным палатам и развлечения скучающих посетителей. С нетерпением ждем, когда Honda продемонстрирует еще более совершенное поколение ASIMO, и, конечно же, начинаем бояться выходов искусственного интеллекта и робоапокалипсиса с удвоенной силой.



Из 85 сотрудников **Silicon Knights** (**Blood Omen: Legacy of Kain, Eternal Darkness**) сохранили свое рабочее место только 40. Половина студии была уволена после того, как Activision отменила игру, которую компания должна была разрабатывать.



В погоне за курьером

РАССКАЗ О ТОМ, ПОЧЕМУ MICROSOFT УНИЧТОЖИЛА ПЕРСПЕКТИВНЫЙ ЭЛЕКТРОННЫЙ БЛОКНОТ COURIER



Показать большую и красивую фотографию Courier мы не можем — их попросту нет. Раз так, с удовольствием разместим снимок ноутбука Acer Iconia, созданного под впечатлением от несостоявшегося блокнота Microsoft.



Блокноты итальянской фирмы Moleskine по каким-то причинам пользуются популярностью в среде дизайнеров, фотографов и других хипстеров. Что характерно, они и сами не смогут сказать — почему?

В таком, казалось бы, далеком 2010 году компания Microsoft гордо показывала миру свою новую разработку под названием Courier. Невероятный планшетный компьютер с двумя сенсорными дисплеями должен был стать заменой бумажных блокнотов — перевести всех художников, дизайнеров и других деятелей медийной культуры в новый век, заставив отказаться от стремительно устаревающих «Молескинов» (это такие специальные красивые блокноты в кожаных переплетах, если вдруг кто не знает). Чуда не произошло.

Подразнив публику красивыми скетчами и демонстрационными видеороликами, компания Microsoft закрыла разработку и сконцентрировалась на никому не нужных Windows-планшетах. Спустя почти два года с момента появления первых слухов история Courier внезапно обросла новыми интересными подробностями, и теперь мы можем узнать, почему софтверный гигант отказался от одной из своих самых перспективных разработок, а также познакомиться с корпоративными процессами, протекающими внутри крупней-

шей компании разработчиков программного обеспечения.

В определенный момент времени руководство компании Microsoft решило заняться планшетными компьютерами. Двум разрозненным бригадам под управлением верховных главнокомандующих в лице Стивена Синофски и Джея Алларда было поручено представить концепции будущих устройств. Для начала небольшая справка: господин Синофски возглавляет строгое корпоративное Windows-подразделение Microsoft, тогда как Джея Алларда можно назвать куда менее скованным художником, отцом игровой приставки Xbox 360 и всех связанных с ней программных продуктов.

Спустя несколько месяцев усиленной работы команды представили свои концепты. Одни настаивали на необычном, творческом и, не побоимся этого слова, инновационном устройстве под управлением сильно измененной версии Windows CE. Вторая команда под управлением Стивена Синофски представила куда менее прогрессивный планшет в уже привычном формфакторе, под управлением полноценной операционной системы Windows 7. Перед самым высоким начальством Microsoft в лице Стива Балмера встал самый сложный выбор — обратиться к творческому подходу из будущего или же выбрать консервативные ценности, традиционные для компании. Говорят, сделать выбор самостоятельно господин начальник так и не смог. Стив Балмер обратился к главному прорицателю и основателю Microsoft Биллу Гейтсу, который, напомним, покинул управляющие должности в июне 2008 года, но сохранил привилегии консультанта.

Как сообщает информационное агентство CNET, встреча Билла Гейтса, Джея Алларда, президента отдела развлечений и устройств Робби Баха и еще пары людей из команды Courier состоялась в начале

2010 года. Среди вопросов, которые сооснователь Microsoft задал разработчикам электронного блокнота, попала очень щекотливая тема — господин Гейтса интересовало, каким образом владельцы Courier будут получать электронную почту. Сложно сказать почему, но команда Джея Алларда пренебрегла такой функциональностью. Все дело в том, что при создании Courier разработчики сконцентрировались на немного других ценностях — креативе, дизайне, превосходстве форм над содержанием и так далее. Иными словами, на ценностях, которые вот уже не первый год пропагандирует Apple. По данным источника, некогда главный стратег Microsoft очень удивился, когда узнал, что для проверки почты владельцы электронного блокнота должны будут воспользоваться веб-интерфейсом. На этом история Courier закончилась.

Что было дальше — уже известно. Компания занялась разработкой планшета на основе Windows 7 и с треском провалилась на рынке. Полновесная операционная система со всеми хваленными корпоративными технологиями внутри оказалась невостребованной из-за неприемлемого сенсорного интерфейса (представьте, как вы запускаете какой-нибудь MS Paint из меню Windows при помощи пальцев, и поймете, о чем мы говорим).

Новые подробности из жизни Courier показывают компании Microsoft в не очень выгодном свете. Разработчики концентрируются на своих прибыльных технологиях и не хотят экспериментировать — на примере электронного блокнота становится понятно, что самым смелым идеям не удастся выжить внутри Microsoft, если, образно говоря, они не «дружат» с серверными протоколами MS Exchange Server. Не совсем понятно, как в таких условиях выживают разработки вроде Kinect.

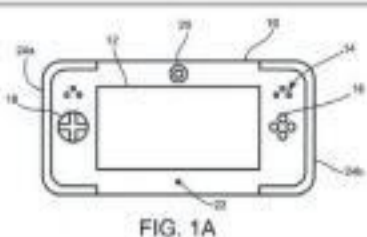


FIG. 1A

Sony и Nintendo зарегистрировали патенты на новые игровые контроллеры. Первая компания работала над биометрическим контроллером, измеряющим пульс и потоотделение, а вторая добавила к Wiimote тачскрин



После ужасной A Game of Thrones: Genesis появится еще как минимум три игры по сериалу «Игра престолов». Студия Cyanide работает над ролевым продолжением Genesis для PC, Xbox 360 и PS3, а Bigpoint (Battlestar Galactica Online) — над бесплатной MMO и игрой для социальных сетей.

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
10 января	Gotham City Imposters	Онлайновая игра, в которой куча подражателей супергероям и суперзлодеям из вселенной Бэтмена будут выяснять, кто же из них самый крутой (PC, 360, PS3).	60%
24 января	Silent Hill HD Collection	Моду на HD-переиздания классики продолжают вторая и третья части Silent Hill. Лучшие, между прочим, игры в серии (360, PS3).	75%
27 января	Resident Evil: Revelations	Версия Resident Evil для 3DS, возвращающая серию к корням, то есть к жутковатому хоррору с живыми мертвецами (3DS).	70%
31 января	Final Fantasy XIII-2	После событий первой серии FFXIII Лайтнинг куда-то пропала, и расколдованная сестренка Сера отправляется на ее поиски (360, PS3).	85%
7 февраля	Inversion	Кооперативный экшен, который забавы ради и зрелищности для заигрывает с гравитацией (360, PS3).	70%
7 февраля	Kingdoms of Amalur: Reckoning	Любопытный гибрид фэнтезийной ролевой игры и слэшера наподобие God of War (PC, 360, PS3).	75%
7 февраля	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	Twisted Metal	Слегка подзабытый, но все такой же сумасшедший экшен на колесах со стрельбой возвращается. Лучше уж поздно, чем никогда (PS3).	85%
21 февраля	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%
21 февраля	Syndicate	Легким движением руки древняя стратегическая игра превращается в лоснящийся киберпанковский экшен с возможностью взламывать мозги врагов (PC, 360, PS3).	75%
22 февраля	PlayStation Vita	Это, конечно, не игра, но пройти мимо такого крупного события было бы преступлением: 22 февраля в Европе и Америке стартуют продажи нового портатива Sony.	85%
Февраль	Jagged Alliance: Back in Action	Ремейк знаменитой (и прекрасной) пошаговой стратегии Jagged Alliance 2, которой в этом году исполнилось 12 лет (PC).	85%
Начало года	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%
Начало года	DotA 2	DotA от модификации для Warcraft 3 доросла до полноценной игры. Затмит ли вторая часть популярность первой? (PC)	85%
Начало года	I Am Alive	Многострадальный экшен, в котором обычный человек пытается выжить в разрушенном мегаполисе, наконец-то почти добрался до прилавков (360, PS3).	80%
Начало года	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%
6 марта	Mass Effect 3	Шепард завершает свою эпическую битву против космических захватчиков. Поле битвы — Земля (PC, 360, PS3).	90%
6 марта	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft и Том Кланси продолжают радовать нас рассказами о доблестных спецназовцах недалекого будущего (PS3, 360, Wii, PSP, DS).	75%
8 марта	Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Ремейк самой лучшей, третьей части походов Солида Снейка для 3DS, вновь использующий трехмерные возможности консоли для нагнетания атмосферы (3DS).	80%
20 марта	Resident Evil: Operation Raccoon City	В попытках понять, куда двигать серию Resident Evil дальше, Capcom делает кооперативный зомби-экшен, который предложит по-новому взглянуть на события второй и третьей частей игры (PC, 360, PS3).	75%
Март	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).	—
Март	A Game of Thrones	Стратегию во вселенной «Игры престолов» люди из Cyanide Montreal уже успешно заваляли. Посмотрим, что будет с RPG (PC, 360, PS3).	50%
24 апреля	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	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	BioShock Infinite	Третья часть прекрасной игры от Кена Леваяна сменит декорации и перенесет нас из подводного города в воздушный мегаполис (PC, 360, PS3).	ХИТ
Весна	Silent Hill: Downpour	Давно скатившийся в неупотребление ужастик в который уже раз пытается восстать из пепла. Получится ли? (360, PS3)	60%
2012	Diablo 3	Лучшая Action/RPG в мире возвращается спустя всего каких-то десять лет забвения (PC).	ХИТ
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
Defenders of Ardania	В последнее время набирают обороты игры жанра Tower Defense, в которых можно не только расставлять башни на пути врагов, но и самому их бить. Defenders of Ardania — как раз из таких (PC, 360, PS3).	
Gears of War 3: RAAM's Shadow	Первое большое загружаемое дополнение для Gears of War 3, проливающее свет на события, предшествовавшие оригинальной игре (360).	
Infinity Blade 2	Продолжение однообразного, но при этом красивого и почему-то крайне затягивающего рубилова на мечах для iPhone и iPad (iOS).	
Just Dance 3	Очередные танцухи от Ubisoft с поддержкой сенсорных контроллеров всех современных приставок (360, PS3, Wii).	
Mario Kart 7	Ни одна консоль от Nintendo не обходится без покатушек Марио и компании на картах. 3DS тоже не обошлась (3DS).	
Star Wars: The Old Republic	Гаргантюанская MMORPG, которая увлекает игроков не только известной вселенной и бесконечными рейдами, но и полноценными сюжетными кампаниями для каждого класса (PC).	
Trine 2	Продолжение очень красивого и продуманного кооперативного платформера, в который можно играть втроем (PC, 360, PS3).	



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

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

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

ИГОРЬ АСАНОВ

ЖАНР
ЭКШЕН

ИЗДАТЕЛЬ
2K GAMES

РАЗРАБОТЧИК
YAGER DEVELOPMENT

ПЛАТФОРМЫ

PC, XBOX 360, PS3

ДАТА ВЫХОДА

ВЕСНА 2012 ГОДА

ОПЕРАЦИЯ «БУРЯ В ПУСТЫНЕ»

«ИГРОМАНИЯ» В ТРЕТИЙ И, КАЖЕТСЯ, ПОСЛЕДНИЙ РАЗ СМОТРИТ НА ПРЕВЬЮ-ВЕРСИЮ SPEC OPS: THE LINE — ВСЕ ЕЩЕ САМОГО ИНТРИГУЮЩЕГО ВОЕННОГО ЭКШЕНА СОВРЕМЕННОСТИ

ЧТО? SPEC OPS: THE LINE
ГДЕ? ЛОНДОН, ВЕЛИКОБРИТАНИЯ

П одразумевалось, что **Spec Ops: The Line** должна была выйти еще этой осенью и спасти весь жанр милитари-шутеров от **Call of Duty**, попутно продемонстрировав, насколько круто можно использовать в видеоигре настоящий, физически корректный песок. Но разработчики, студия **Yager**, взяли дополнительное время на полировку игры и выпустят ее лишь весной 2012-го. К несчастью для них, за это время успел выйти **Uncharted 3: Drake's Deception**; продюсеры **Spec Ops**, как и все нормальные люди, в приватной беседе громко восторгаются им, но на самом деле, скорее всего, тайком протыкают спицами фигурки сотрудников **Naughty Dog** — после знаменитого уровня в пустыне удивить кого-то «шутером про песок» будет очень сложно. «Ну, ничего, сейчас мы покажем вам битву во время настоящей песчаной бури, и тогда вы забудете **Uncharted**», — говорит продюсер и запускает первый уровень игры.

Настоящий полковник

Начинается **Spec Ops: The Line** со вступления почти копполовского масштаба — десяток вертолетов летят над уничтоженным песчаной бурей Дубаем. Мы наблюдаем всю сцену, держа палец на гашетке пулемета, закрепленного в одном из них. Мимо проплыв-

ают гигантские сверкающие небоскребы из стекла и металла, внизу мелькают брошенные в песках новые «Феррари», в таком антураже они выглядят неуместной частичкой нефтяной роскоши.

Параллели с «Апокалипсисом сегодня» на этом не заканчиваются: с самого начала сообщается, что на-

ша цель — найти и доставить домой полковника Конрада (рука так и норовит написать «Куртца»), который несколько недель назад мужественно отказался от эвакуации и теперь вместе со своими



Арабские Эмираты — островок роскоши и стабильности посреди беспокойного Востока: продюсеры игры признают, что разрушение этого рукотворного рая было для них особенно волнующим опытом.

солдатами держит под контролем весь Дубай, вешает на фонарных столбах оставшихся мирных жителей и не очень-то хочет, чтобы его беспокоили. Вертолет почти сразу сбивают, герой вместе с двумя напарниками продолжает путь пешком.

Несмотря на то, что в наших предыдущих превью то и дело мелькала фраза «тактический шутер», это вовсе не означает «медленный» или «неповоротливый». К нашему великому счастью, война для Yager означает не сложное тактическое планирование или смерть от одной пули в пятку, а скорее расстрел басмачей под рок-н-ролл. Базовые принципы игры мало отличаются от какого-нибудь **Gears of War** — вид из-за плеча героя, укрытия, довольно линейные уровни, пара хриплых напарников, которым можно даже отдавать простые приказы (убить снайпера, кинуть гранату в пулеметное гнездо и т.д.). А можно и не отдавать.

Вся тактика тут происходит от вариативности самой игры, AI ведет себя настолько изобретательно и необычно, что каждый бой можно переигрывать хоть бесконечно — ни одна попытка не будет похожа на предыдущую. Особенно показательна в этом смысле сцена, в которой плененные герои находятся под прицелом снайперов Конрада, а сам полковник что-то отрешенно гундосит по радио про чувство долга и предлагает в качестве проверки истинности своих слов убить двух связанных пленников. Можно сделать все так, как он предлагает (перестрелки при этом все равно не избежать), а можно попытаться застрелить стоящих на мосту снайперов и одновременно спасти пленных.

Ткнешь — песок посыплется

Мы выбираем второе. Чтобы избежать путаницы, указываем каждому из напарников, в кого целиться, а сами молниеносно выхватываем автомат — игра на секунду включает эффектный рапид, который позволяет разобраться с двумя оставшимися снайперами. После этого нас атакует целая армия, выступающая при поддержке нескольких гранатометчиков. Мы почти вслепую бросаем гранату — она никого не задевает, зато поднимает в воздух тучу песка, который ненадолго превращает врагов в слепых котят, те истерично палят в одну точку, а мы спокойно щелкаем их по одному. Но тут в единственную на карте стенку-укрытие прилетает случайная ракета, стена разлетается на мелкие кусочки, а враги тем временем уже успевают протереть глаза и снова начать палить в нашу сторону. Понимая, что жить герою осталось примерно секунду, мы укрываемся за стоящей в десяти метрах «Феррари» ценой в полмиллиона долларов и отправляем обоих напарников разбираться с гранатометчиками. Трюк не удался — через полминуты сослуживцы корчатся на песке, а у нас остается всего пять патронов к Desert Eagle в запасе.

В это время продюсер игры указывает на полуразрушенный стеклянный купол,



Кооперативный режим планировался на ранних стадиях разработки, но потом от него решили отказаться и сделать полноценный мультиплеер.



На заднем плане кое-как виден Бурдж-Халифа — самый высокий небоскреб в мире. Мы удивимся, если полковник Конрад не устроил свое логово именно там

нависающий над полем боя: «Прострелите его — и увидите, что произойдет!» Пара выстрелов, и вслед за осколками стекла на головы врагов выливается огромная волна песка. Мы пользуемся всеобщей паникой, хватаем валявшийся на полу АК-47, добиваем из него тех, кого еще не засыпало, и понимаем, что ландшафт уровня за пару секунд изменился прямо у нас на глазах. А ведь этой сцены могло бы и не быть, не разбей мы стекло; но в то же время это легко могла сделать случайно выпущенная вражеская пуля, и тогда уж завалило бы нас.

Следующая битва разворачивается во время настоящей песчаной бури — герои с трудом плетутся вперед, закрывая лица руками, вокруг не видно ни зги, а врагов можно вычислить только по ярким беззвучным вспышкам от выстрелов. Пустишь очередь в сторону такого «огонька» — он погаснет. Враги, правда, тоже умеют находить нас по вспышкам, внезапно возникая из стены серого песка и грязи (видимость во время бури — не больше десятка метров). При этом они ведут себя очень убедительно — окружа-

ют и заходят с фланга, стараясь отрезать нас от напарников, отступают, зовут на помощь, меняют оружие в зависимости от ситуации, а иногда даже бросаются врукопашную. Таких интересных врагов в экшенах мы не видели со времен первого F.E.A.R.



Благодаря им одним в Spec Ops: The Line было бы одинаково интересно играть в любых декорациях, даже самых заезженных — включая условно-восточные малоэтажные городки грязно-песочного цвета, дизайн которых списан, кажется, еще с карты de_dust. Но вместо этого в Spec Ops нам показывают совсем другой Восток — дорогой, уважаемый, многоэтажный, сверкающий холодным стальным блеском вложенных в эту пустыню миллиардов. Он очаровывает и пугает одновременно, а это как раз то качество, которое необходимо для идеальной игровой декорации. Почему никто раньше не додумался поместить компьютерную игру в такой антураж — решительно непонятно. ■

I AM ALIVE

«Оно живое! Живое!» — этим восторженным криком предварялось рождение чудовища Франкенштейна в одноименном фильме. Примерно так же кричали мы, увидев недавний ролик survival-боевика *I Am Alive* от Ubisoft. Игры-катастрофы вечно преследуют неудачи: мы почти уже похоронили *Survivor* от создателей *Crashday*, теперь вот и предмету этой статьи, казалось, пришел конец, но не тут-то было. *I Am Alive* можно перевести как «Я жива». Как будто игра говорит это нам с вами.



0:03

РАЗРАБОТКА

Создание игры продолжается уже так долго, что *I Am Alive* успела даже сменить студию. Раньше ею занимались французы из **Darkworks** (авторы **Cold Fear**, первого клона **Resident Evil 4** для PC), теперь же над проектом трудятся **Ubisoft Shanghai**. Кажется, из чистого принципа они перелопатили всю концепцию проекта. Если раньше герой искал в руинах Чикаго свою девушку, то теперь спасает жену и ребенка. Если прежде речь шла о чудовищном землетрясении (подчеркивалась его фантастическая магнитуда 10,3), то сейчас тип катастрофы умышленно не указывается. Изменились даже ценник и модель распространения — *I Am Alive* можно будет скачать в XBLA и PSN.

0:15

ИГРА

Никто точно не может сказать, что случилось в тот злополучный день. Просто однажды земля треснула, дома начали осыпаться, а большинство жителей погибло в момент катастрофы или после нее, отравившись пылью и вредными веществами, растворившимися в воздухе. Немногие выжившие назвали катаклизм *The Event*, то есть Происшествие.

0:30

МИР

Главным ориентиром для прежних разработчиков был фильм «Монстро». Теперь, очевидно, это «Дорога» и «Книга Илая», жесткие постапокалиптические триллеры. Главное, что роднит игру с ними, — просто и цинично заданный сеттинг. Случилась катастрофа. Еды нет и не предвидится. Люди начинают есть друг друга. Именно поэтому главные ваши враги — каннибалы, рыщущие в руинах в поисках пищи. К счастью, не все персонажи в игре хотят вас съесть, некоторые даже поделятся пищей, а вот не захочется ли и игроку кого-нибудь скушать — большой вопрос. Так или иначе, вы сможете подкрепиться оставшимися после катастрофы припасами. Например, консервированными ананасами из ржавой банки.



0:15



0:30



0:33

ЕДА

Утоление голода — это не только элемент сеттинга, но и важная часть геймплея. У героя есть шкала выносливости, которую нужно постоянно подпитывать съестным. Вероятно, потеряв силы, вы не сможете драться. Кроме того, в игре есть система акробатики в духе Uncharted: герой карабкается по разрушенным зданиям, скатывается вниз по накренившимся стенам, цепляется за провода... И если в ключевой момент вас покинут силы, включится quick time event, в ходе которого нужно будет в буквальном смысле уцепиться за последнюю соломинку. Не получится — свалитесь в пропасть.

0:50

ОРУЖИЕ

Другой фирменный трюк I Am Alive — блеф с пустым пистолетом. Вот на героя нападают четверо мерзавцев, включается своеобразный диалог. Главарь бандитов подходит ближе, мы жмем на клавишу, и герой беспардонно перебивает его — ударом мачете по горлу. Еще двоих подонков мы расстреливаем из пистолета, а на последнего просто наводим ствол — якобы давая ему последний шанс. На самом же деле у нас просто нет больше патронов. Перепуганный враг отступает. В иной ситуации он может не поверить вам, и тогда придется сразиться врукопашную.

0:58

ДЕВОЧКА

Очевидно, что пули в мире I Am Alive — огромная редкость, а большая часть игры проходит на крышах домов, откуда так удобно сталкивать врагов, но у героя есть и другие инструменты для самозащиты. Например, лук, во время стрельбы из которого камера переключается в режим от первого лица. Еда, патроны и человеческая жизнь, давно обесценившиеся в видеоиграх, тут очень дороги. В поисках жены и дочери герой, например, набредет в развалинах на чужого ребенка, маленькую девочку. Ее вам придется нести на себе, усадив на спину, что наверняка добавит сложности и без того непростой акробатике.





ИЗ ПЕРВЫХ РУК В РАЗРАБОТКЕ ЦЕНТР ВНИМАНИЯ РЕЦЕНЗИИ

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

Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выхода которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются в центре внимания.

Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-версиям, которые считают финальными издатели и/или разработчики.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуются сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

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

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

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

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

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

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

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

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

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

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

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

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»



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

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

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

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





**СПРАШИВАЙТЕ
В МАГАЗИНАХ!**

ВРЕМЯ ДЕЙСТВОВАТЬ

27-дюймовый 3D-монитор с поддержкой технологии NVIDIA 3D Vision 2

Стереоскопическое изображение

Монитор ASUS VG278H поддерживает новейшие технологии NVIDIA 3D Vision и 3D LightBoost, призванные вдвое повысить общую яркость экрана в 3D-режиме, а также обеспечить улучшенную цветопередачу. Очки 3D Vision второго поколения отличаются от предыдущей модели увеличенным размером линз и эргономичной формой. Также доступна регулировка угла наклона встроенного в монитор инфракрасного передатчика 3D Vision, а для предотвращения воздействия помех других электронных устройств есть возможность выбора одного из трех режимов работы. Таким образом, монитор VG278H обеспечивает по-настоящему трехмерное изображение при воспроизведении соответствующих видеоматериалов из онлайн-источников, в фильмах формата Blu-ray и в компьютерных играх с поддержкой 3D Vision.

Высокое качество изображения

Высокое качество изображения монитора VG278H обеспечивает технология Tracé-Free II, которая подразумевает удвоенную частоту обновления экрана (120 Гц) и малое время отклика (в среднем 2 мс при переключениях между полутонами).

Удобство использования

VG278H оснащается функциональной подставкой с возможностью регулировки высоты расположения экрана монитора, его наклона и поворота.



ЖАНР
Экшен

ИЗДАТЕЛЬ
Eidos

РАЗРАБОТЧИК
Crystal Dynamics

ПЛАТФОРМЫ
PC, Xbox 360, PS3

МУЛЬТИПЛЕЕР
Не заявлен

САЙТ ИГРЫ
tombraider.com

ДАТА ВЫХОДА
2012 год

TOMB RAIDER

Лара в городе кораблей-призраков

ДЕНИС МУРИН

Творческая судьба леди Лары Крофт исторически не складывается. Да, Лара была первопроходцем жанра акробатического приключения, но каждый раз англичанке мешали всякие дурацкие восточные принцы и потомки пиратов со своими инновациями и свежими идеями. Тем не менее мисс Крофт упорно продолжала прыгать по джунглям, убивать динозавров и расчищать гробницы, не обращая внимания на конкурентов. Теперь вроде бы бояться особенно некого — ни *Prince of Persia*, ни *Uncharted* в 2012 году не предвидится. А Лара решает преобразиться.

Приплыли

Из года в год, из игры в игру главной проблемой образа Лары была его застывленность. Лара — эдакая железная леди. Это ее главное достоинство и главный же недостаток как персонажа. Она не меняется. Именно поэтому новый *Tomb Raider* ненавязчиво смахивает под стол пятнадцатилетнюю историю сериала и начинает

приключения расхитительницы гробниц с нуля.

Ларе 21 год, она только что закончила колледж. Лорд и леди Крофт живы-здоровы (в предыдущих играх они всегда умирали при разных обстоятельствах), поэтому у Лары совершенно новая мотивация

для путешествий и занятий археологией — желание доказать миру, что она не просто милое личико, стройная фигурка и баснословное приданое. С этой целью девушка записывается в экспедицию, разыскивающую потерянный флот Хубилай-хана в море

Дьявола, у южного побережья Японии.

Ключевое слово «записывается». Если раньше ради такого дела Лара арендовала бы целый флот, пару вертолетов или по меньшей мере купила бы яхту, то новая графиня Крофт хочет добиться всего са-



В поисках лекарств и провизии логично первым делом обшарить кладбище разбитых кораблей.



Костры будут играть важную роль в игре, но детали этого пока не разглашаются.



Разработчики наотрез отказываются рассказывать про обитателей острова, но по состоянию построек понятно — они есть.

ма и участвует в затее наравне со всеми.

Экспедиция, однако, не так проста. Ее глава, капитан Конрад Рос, оказывается бывшим солдатом, опытным искателем приключений и охотником за древними артефактами. Хотя, несмотря на весь свой опыт, он явно не в курсе, что море Дьявола уже полтора века считают вторым Бермудским треугольником. Корабль терпит крушение, и Лара оказывается в совершенно непривычной для себя обстановке — одна, раненая, изнеможенная, банально голодная.

Crystal Dynamics постоянно подчеркивают, что они изучили сотни случаев кораблекрушений и то, как люди умудряются выживать после них. Поэтому если вы сейчас подумали об отстреле динозавров и туземцев двумя пистолетами — забудьте. Сперва Ларе нужны медикаменты, ночлег и, самое главное, еда и питьевая вода. Да и двадцатилетние студентки не умеют и не хотят стрелять из огнестрельного оружия.

Сейчас даже разработчики не стесняются признать, что классическая Лара Крофт была психопаткой. Мужчины не интересовались (женщинами тоже), массово убивала людей и вымирающих или вымерших животных, ради достижения цели могла уничтожить многовековой памятник архитекту-

ры... да и вообще — кем надо быть, чтобы взорвать фамильное поместье только потому, что настроение было плохое?

Ожог или жизнь

В *Tomb Raider* личность и характер героини изменились до неузнаваемости. Она наконец-то престала быть «тефлоновой леди», спокойно переносящей десятки выстрелов, взрывов, ожогов, порезов, ушибов, укусов и тому подобного. Если Лара ушиблась — ей больно. Порезалась — течет кровь, надо перевязать. Если травма серьезнее, то она будет влиять на геймплей: например, девушка станет медленнее идти и одной рукой будет зажимать рану.

Лара, как настоящая искательница приключений, найдет, чего искала, в достатке. Несколько раз за игру она окажется в плену: ей придется сначала вырваться из заключения, а затем еще и убежать от похитителей. А так как держать ее будут исключительно в древних гробницах, выбраться наружу будет не так-то просто. Разработчики обещают, что в игре больше не будет головоломок с кнопками и выключателями, вместо этого большинство из них будут решаться при помощи бытовой логики и физики. Например, если Лара связана по рукам и ногам, да к тому же подвешена под потолок, неплохо было бы сначала оглядеться, вдруг рядом горит костер, об который

можно, раскачавшись, зажать и спалить веревки.

Разумеется, рано или поздно у Лары появится оружие. Пока заявлены только топор для скалолазания, лук, пистолет и дробовик. В *Crystal Dynamics* нас заверили, что появление оружия будет тесно переплетено с сюжетом игры и эмоциональным состоянием юной леди Крофт. С каждым видом будет связана целая история, и вы обязательно должны будете ощутить привязанность к каждому предмету, ведь они не раз спасут вам жизнь.

В игре не будет уровней, но не будет и открытого мира. Ближайшие аналоги — серия *Metroid* и *Batman Arkham Asylum*, где одну сравнительно небольшую карту можно исследовать очень долго из-за появления новых способностей и приспособлений, открывающих доступ в перекрытые ранее зоны. *Crystal Dynamics* и сюда умудрились приплести духовное развитие персонажа — в начале игры Лара не уверена в себе, и, несмотря на то что от природы спортивна и атлетична, ее способности ограничены. Однако со временем девушка расслабится и сможет забираться в такие места, куда раньше боялась и нос сунуть.

Про сам остров пока известно очень мало: он расположен к югу от побережья Японии, на нем есть заброшенные поселения (в том числе буддистский

монастырь). Кроме того, остров обитаем — его населяют другие жертвы кораблекрушений и, судя по всему, аборигены.



Eidos очень верно рассчитали дату выхода *Tomb Raider* — в 2012 году у игры не будет ни одного достойного конкурента. *Uncharted 3: Drake's Deception* уже вышел, нового *Prince of Persia* еще даже не анонсировали, а других соперников у графини Крофт как не было — так и нет. А по части обаяния, грации и сексуальности Лара вообще недосыгаема. Остается надеяться, что у *Crystal Dynamics* все получится и *Tomb Raider* не окажется чересчур хардкорным миксом из *Alone in the Dark*, сериала *Lost* и классического *Tomb Raider*. ■

Будем ждать?

Свежий взгляд на классическую серию. Лара молода, не уверена в себе и может умереть с голоду на необитаемом острове.

Процент готовности:

70%





Сайт игры
embracethedarkness.com
Дата выхода
февраль 2012 года

Жанр
Шутер
Издатель
2K Games
Разработчик
Digital Extremes
Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Ан Кузовлев

Чернее черной черноты

В игре **The Darkness** мы узнали, что для главного героя, Джеки Эстакадо, уготован собственный ад — с траншеями Первой мировой и уродливыми солдатами-мертвецами. Повсюду изуродованные трупы, черный дым, паника... и заправляет всем отнюдь не Сатана. Где-то там, во мраке жуткого параллельного мира, сидит и ждет Тьма. Передавшись Джеки по наследству, она наделила его жуткой силой и отчасти взяла под свой контроль.

Мафиози и продажные полицейские, которым не повезло столкнуться с Эстакадо, ад представляют несколько иначе. Персонафикацией самых страшных ночных кошмаров для них является сам Джеки и — особенно — напитавшая его Тьма, принимающая форму двух длинных зубастых щупалец и позволяющая призывать на улицы Нью-Йорка чертей.

Яркая тьма

Вторую часть **The Darkness** разрабатывают отнюдь не авторы оригинала, шведы из **Starbreeze**, а **Digital Extremes**, известные в основном по причастности к разработке серии **Unreal Tournament**. **Starbreeze** же сейчас заняты **Syndicate** и не могут тратить силы на второй, сравнимый по мощи проект.

Если идея сделать игру по не самому известному комиксу может вызвать некоторые сомнения, то у первой части прекрасно получилось их развеять. Помимо ураганной стрельбы с двух рук (ближе к финалу оружие можно было даже не подбирать — Тьма сама превращалась в два сверхъестественных пистолета, которые заряжались во мраке), герою постоянно приходилось использовать сверхъестественные способности — Джеки, на-

пример, мог пустить зубастого червяка ползать по земле и управлять им. Такой трюк отлично срабатывал, если надо было сделать кому-то засевшему в укрытии особенно больно. Дикие перестрелки, в ходе которых щупальца периодически вырывали у врагов сердца и сжигали их, не стесняясь камеры, не были, впрочем, главным достоинством игры: **The Darkness**, грамотный экшен от первого лица, предлагал не только динамичную гейм-

плейную механику, но и интересный сюжет, где мафиозные разборки смешивались с оккультизмом и мифологией.

The Darkness 2 стала ярче. Каждая текстура отрисована вручную и в полном соответствии с первоисточником — комикс про Джеки и Тьму был цветастым, в отличие от мрачной и угрюмой первой части. В сиквеле поменялся и темп. Если раньше можно было неторопливо прогуливаться по темным улоч-



Мафиози никогда не представлял себя участником в мизансцене из фильма «Чужой».



Лучше, конечно, нам с вами не знать, откуда только что был извлечен этот череп.

кам в поисках очередного склада, то сейчас игрока хватают за шкуру и помещают на линейный уровень, где невозможно заблудиться. Врагов стало гораздо больше, а Джеки превратился в настоящую машину смерти.

Зубастые щупальца Тьмы не оставляют врагам никаких шансов на спасение. Ими можно смело хватать зазевавшихся врагов, а потом разрывать напополам или скручивать, как удав. Сечь можно аж в восьми направлениях, а во всех интервью разработчики делают акцент на разнообразных способах убийства противников: можно схватить дорожный знак и запустить его кому-нибудь сквозь голову, потом щупальцем оторвать у легкового автомобиля дверь и использовать ее в качестве щита, а подбравшись поближе к обидчику — бросить в него эту дверь с такой силой, что бедняге оторвет ноги. И если в комиксе Джеки устраивал местечковый ад на земле легко и непринужденно, то у игрока наверняка возникнут проблемы: для каждого щупальца отведена отдельная кнопка, а сам Джеки при этом еще и стреляет по-македонски — при таком количестве возможностей недалеко и запутаться.

Один черт

Научившись изобретательно разрезать врагов на части, герой совсем забыл, как призывать ар-

мию чертей. Раньше на улицах Нью-Йорка можно было найти зловещего вида трещины в асфальте, из которых силами Тьмы вытаскивали небольшую ораву подручных-дарклингов, которые хоть и жили недолго, но все-таки отвлекали огонь противника на себя и вообще выполняли всякие полезные функции: одни впадали в раж и били врагов всем, что попадется под руку, вторые прикрывали Джеки огнем из карикатурно больших пулеметов, а третьи держались немного в стороне и били электричеством по раздражающим источникам света.

В показанном нам демо с Эстакадо путешествовал всего лишь один дарклинг, но работал он, что называется, за семерых. Проказник в майке с британским флагом отважно бросался на врагов и всячески пытался им помешать — кого-то мог вытащить за ногу из укрытия, другому внезапно свалиться на голову и свернуть шею (затем он, кстати, победно опорожнял на их трупы содержимое своего мочевого пузыря). Если вы все-таки ухитритесь заблудиться, бес обязательно покажет, куда нужно идти и что необходимо сделать.

Дарклингом теперь можно и управлять. Проворный черт забирается в те места, куда Джеки не может залезть. Иногда, например, приходится отключать систему защиты у дверей или действовать максимально скрытно, поэтому чертенку ничего не остается, как бежать по неестественно длинным вентиляционным шахтам и вырывать своими когтистыми ручонками кадык каждому мерзавцу, который попадется у него на пути. Впрочем, дарклинг не прочь и пошуметь: в одном из роликов бесенок сел за руль грузовика со



Как известно любому профессиональному бильярдисту, лучшая победа — нокаутом.

взрывоопасной цистерной и, как бесстрашный камикадзе, отправил местный луна-парк на Луну.

Другим интересным нововведением являются ненавязчивые ролевые элементы. За каждое убийство начисляется небольшое количество очков. Изначально Тьма может только сечь и хватать врагов, а также поедать их сердца, но вскоре щупальца становятся все функциональнее и смертоноснее: Джеки научится взрывать предметы во время броска, открывать локальные черные дыры и бить щупальцем об пол, раскидывая врагов ударной волной. Раньше способности у Джеки появлялись строго по сюжету, и их было значительно меньше, чем в меню улучшений второй части. К сожалению, недоступные в демо-версии способности были предательски затемнены, поэтому точно сказать, чему еще научится Тьма, не получится.

Темные уолки

Пока что нам продемонстрировали только два уровня. В первом Джеки мирно ужинает с милыми девушками. Трапеза прерывается, когда одной из них пускают пулю в глаз, а истощенный крик второй внезапно прекращается, когда ее и Джеки сбивает машина, протаранившая ресторан. Таким неприятным образом Эстакадо знакомится с культом, члены которого хотят отнять у него Тьму. Примечательно, что культисты сражаются с Джеки осмысленно, используя светшумовые гранаты и прожектора. Яркий свет ослепляет героя и ослабляет Тьму — все ее способности разом пропадают, стоит



Почему разработчики игр так любят рыжих котиков, науке неизвестно.

только увидеть горящую лампочку. Ожесточенная перестрелка продолжается на улице: враги грамотно маневрируют, накрывают шквальным огнем, от которого Джеки в первой части умер бы уже три раза, и, на свою беду, стараются подобраться поближе.

Другой уровень — бордель в каком-то полном манекенов складском здании. Проститутки бережно охраняют итальянские вышибалы, которые представляют для Джеки не большую опасность, чем упомянутые только что манекены. В глаза бросается избирательная интерактивность: в итальянцев можно кидаться бейсбольными битами и ведрами, но вот к манекенам щупальца притрагиваться почему-то не хотят. Поведением мафиози разительно отличаются от тренированных культистов — совершают

глупые ошибки, спешно и неуклюже перезаряжают оружие, пугаются щупалец за спиной у Джеки и (видимо, в панике) бегут к нему, навстречу Тьме и своей смерти. Контраст усиливается, когда герой поднимается выше: на верхних этажах помещения обнаруживается штаб-квартира культистов. Поклонники Тьмы неплохо подготовились к нашему визиту — повсюду установлены яркие прожекторы, которые нельзя разбить напрямую, но зато их можно обесточить, расстреляв генератор. Культисты бесстрашно бросаются на Джеки, но почти всю перестрелку больше приходится выводить из строя электрогенераторы, чем стрелять по врагам. Впрочем, что бы они ни делали и как бы себя ни вели, Джеки все равно стремительно пронесется по уровню и

никого не оставляет в живых. Бой ведется не на равных: чтобы остановить Тьму, понадобится нечто большее, чем толпа придурочных итальяно-американских вышибал и фанатиков с фонарями. В конце уровня Джеки все же выводят из строя мощным прожектором и, судя по всему, часть силы все же отбирают — иначе как объяснить наличие щупалец и расползающейся по телам культистов Тьмы?



В свое время **Mortal Kombat** вышел из тени **Street Fighter** благодаря готексной жестокости и безумным добиваниям. С **The Darkness 2** ситуация схожая — это одно сплошное фаталити, растянутое от стартового меню до финальных титров. Сработает ли такой фокус в очередной раз, мы узнаем довольно скоро. Загвоздка лишь в том, что в 2012 году фоном для **The Darkness** будут служить не только набившие оскомину милитари-шутеры, но и **BioShock: Infinite**, **XCOM** и **Aliens: Colonial Marines**. ■



Культисты не терпят голливудского оскала даже перед лицом немигнующей ибелли. Щупальца Тьмы скалятся в ответ.

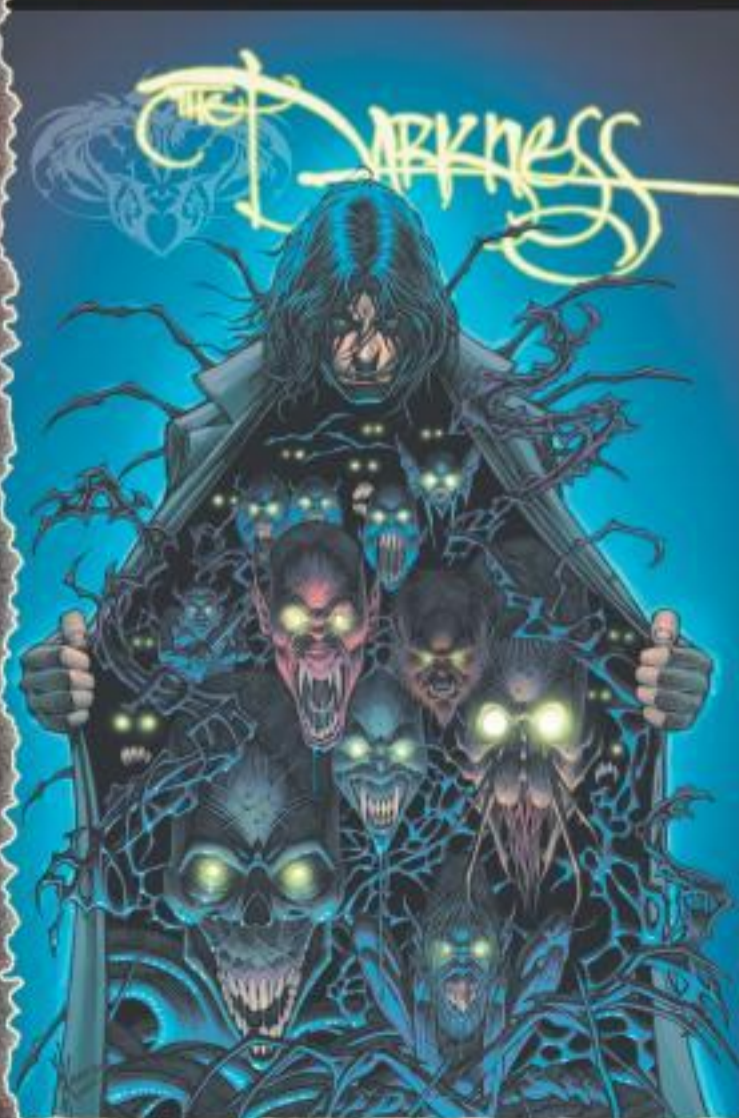
Будем ждать?

Ультразастойкий шутер от первого лица мензет палитру, обростает новыми оседенностями и новыми щупальцами. «Тьма» идет на PC.

Процент готовности: **80%**

Love is Darkness

Другое лицо Тьмы



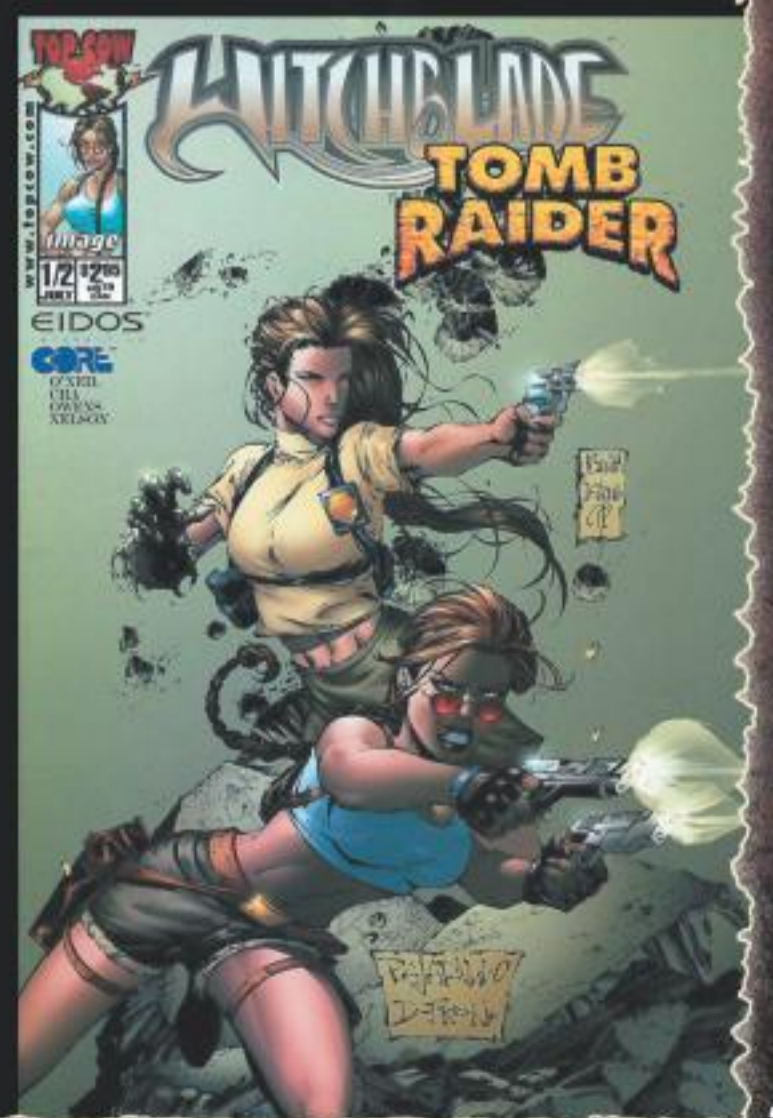
Первое, на что обращает внимание читатель комикса после прохождения первой части *The Darkness*, — сюжет игры расходится с литературной основой. Starbreeze Studios взяли интересного персонажа и поместили его в совершенно иные условия. Если в игре уделено пристальное внимание взаимоотношениям Джеки и его «внутреннего голоса», то в визуальной новелле от Top Cow (это издательство может быть еще знакомо вам по комиксу *Wanted*) конфликт разворачивается между двумя древними силами — Светом и Тьмой. Также из комикса выясняются любопытные особенности характера героя и некоторые факты о природе его сверхъестественных способностей.

Тьма дает владельцу поистине безграничные возможности и позволяет создавать все что угодно, вплоть до других живых существ. Кроме привычных черт, Джеки развлекается синтезом наркотиков и материализацией проституток.

Тьма передается от отца к сыну, причем в момент зачатия нового носителя старый гарантированно умирает. Джеки, потерявший девственность с сотрудницей полиции в 14 лет в комнате допросов, крайне разочарован и теперь удовлетворяется девушками, которых сам же и создает. Антиподом Тьме выступает Ангелус. Сила Света относится к своему носителю менее человечно — берет под свой контроль и полностью подавляет его волю. Ангелус олицетворяет порядок, но при этом не останавливается ни перед чем, поэтому методы борьбы у добра и зла крайне схожи.

Несмотря на разногласия, у Тьмы и Света есть общее порождение — так называемый Ведьмин клинок. Оно может воскрешать владельца, защищать его от самых страшных противников (чем опаснее враг, тем крепче и внушительнее становится броня) и принимать любую форму. Ведьмин клинок надевается на правую руку носителя как перчатка, но может мгновенно отсечь ее, как только сочтет партнера недостойным. Клинок — мужского пола, но жертвами одержимости им становятся только женщины: из наиболее значимых личностей можно отметить Клеопатру, Орлеанскую деву, Мари Кюри-Скловскую и Лару Крофт (в одном из ответвлений комикса).

Нам кажется, что оригинал даже во многом проигрывает игровой адаптации. Герой комикса не попадает в аварию и не понимает потом на кладбище, что является носителем потусторонней силы. Просто в день рождения он слышит голоса, а потом в каком-то забытии полностью уничтожает явившийся к нему в гости отряд спецназа. Вот такой неловкий праздник.



Жанр

Стратегия

Экшен

Издатель

Bohemia Interactive

Разработчик

Bohemia Interactive

Платформы

PC, Xbox 360

Сайт игры

carriercommand.com

Дата выхода

Конец 2012 года

Трансформ-миры

Кирилл Волошин

CARRIER

COMMAND

GAEA MISSION

Наш собеседник

Ян Кунт



Должность:

Главный дизайнер Carrier Command.

Предыдущее место работы:

Младший продюсер в компании IDEA Games, тестер.

О себе:

«Фирменная особенность игр Bohemia — это возможность почувствовать битву во всех ее проявлениях. Carrier Command отлично подходит под этот принцип, именно поэтому мне так интересно заниматься этой игрой».



На каждом острове агрессора встретят стационарные турели.

В последнее время чешская компания **Bohemia Interactive** будто специально борется с имиджем «студии одной игры». Всю сознательную жизнь она делала разные версии **Operation: Flashpoint** (которая потом стала называться **ArmA**), но сейчас вдруг сменила курс. Чехи выпускают вертолетный симулятор **Take on Helicopters**, а параллельно с этим работают над ремейком некогда культовой стратегии **Carrier Command**.

Впрочем, нет ничего удивительного в том, что именно Bohemia взялась за **Carrier Command: Gaea Mission**. Оригинальная игра, вышедшая в далеком 1988-м, была во многом схожа с Flashpoint: масштаб, свободой и сложным геймплем. Кроме того, в ней сосуществовали стратегический и экшен-режимы. Все это Bohemia переносит и в современную версию.

Им сняты острова...

В целом Carrier Command: Gaea

Mission очень похожа на оригинал. На дворе — недалекое будущее, в котором человечество столкнулось с дефицитом ресурсов на Земле. Объединенная земная коалиция (ОЗК) затеяла операцию «Гая»: она колонизирует новые звездные системы и добывает там важнейшие для выживания человечества ресурсы. Другая супердержава, Азиатский тихоокеанский союз (АТС), опасаясь роста влияния Коалиции, устраивает серию ядерных взрывов и саботирует проект. Основные силы ОЗК разгромлены, половина колонизируемых планет превратилась в ядерные пустоши. АТС продолжает в одиночестве, не опасаясь конкуренции, осваивать новые космические просторы, но в этот момент немногочисленные выжившие бойцы Коалиции крадут у врага один из авианосцев и с его помощью пытаются основать колонию на богатой ресурсами планете Таурис. Естественно, силы Альянса против.

Обе стороны сражаются за огромный архипелаг, состоящий из 33 островов. Как сообщил нам директор проекта Ян Кунт,



При апгрейде техники будут некоторые ограничения: например, на «Моржа» нельзя поставить тяжелые плазменные пушки, не увеличив предварительно уровень его брони.

игрок выступает в роли командующего огромного футуристического корабля, который является центром всех операций. Этот монстр может и сам участвовать в сражениях, но основными вашими инструментами станут летательные аппараты и машины-амфибии. Именно с их помощью вы будете исследовать планету и отвоевывать острова у неприятеля. Но для того, чтобы производить эту технику, нужны ресурсы и фабрики.

«Острова делятся на несколько типов, — рассказывает Ян. — Горнодобывающие, с шахтами и очистительными системами, обеспечивают вас ресурсами. Чем большее их число вы контролируете, тем больше ресурсов. На производственных островах можно строить фабрики для сборки техники. Тут тот же принцип: чем больше фабрик, тем быстрее вы обеспечиваете себя готовой продукцией. Но произведенную там технику нельзя сразу пустить в дело, сначала нужно доставить ее на материнский авианосец. Поэтому продукция поступает на острова-склады, откуда уже идут поставки в центр».

Как видите, получается цикл: добыча, производство, хранение и доставка. Все острова вы должны объединять в единую сеть. В этом и плюс, и уязвимость такой схемы. Стоит врагу захватить один из островов в цепочке, и нарушится весь цикл, прекратятся поставки. Поэтому нужно делать так, чтобы враг на пути к вашим ресурсам и технике сначала на-

толкнулся на остров-крепость. Это четвертый тип: такие острова ничего не добывают и не производят, зато могут обороняться.

Трансформеры

Важно, что вы сами можете конвертировать выбранный остров в любой из этих четырех типов. Нужно больше ресурсов — превратите остров-фабрику в шахту, а если он после очередного вражеского наступления вдруг оказался на передовой, то лучше трансформировать его в неприступную крепость. Правда, преобразование острова занимает некоторое время, в течение которого он ничего не производит и не добывает и становится совершенно незащищен.

Ваш враг, то есть силы Альянса, тоже добывает ресурсы, производит технику, захватывает и преобразовывает острова. И у него тоже есть материнский авианосец.

Фокусы с превращением на этом не заканчиваются. Помимо островов вы можете на ходу трансформировать и саму технику. И у вас, и у противника парк в основном состоит из двух типов машин. Во-первых, это «Манта» — легкий самолет, предназначенный в основном для разведки и аэрофотосъемки и оборудованный сравнительно слабым вооружением. Во-вторых, «Морж» — машина-амфибия на воздушной подушке. И ту и другую можно модернизировать, то есть ставить на борт новое оружие, увеличивать объем



Чтобы получить поставки с острова-склада, нужно пришвартоваться к нему материнским авианосцем или выслать специальную грузовую субмарину.

топливных баков, улучшать броню, двигатель и систему ремонта. Часть оборудования для таких апгрейдов вы будете производить сами на фабриках, часть найдете на захваченных островах, а для некоторых модернизаций придется украсть вражескую технологию.

А дальше начинается самое интересное. «Такую модернизированную технику, например «Манту», вы сможете несколькими щелчками мыши превратить в бронированный самолет или в тяжелый боевой вертолет. А «Морж» из легкого джипа может стать тяжелым танком», — рассказывает Ян.

Как мы уже сказали, материнский авианосец тоже может участвовать в сражении, например оказывая огневую поддержку вашим амфибиям. Соответственно, модернизировать разрешат и его. Трансформиро-

вать эту глыбу во что-то радикально новое, правда, не получится, но сделать турели, ракетные установки и системы защиты более мощными вы сможете.

Мастер на все руки

Наконец, чудеса превращения будут происходить и с самим игроком. В оригинальной стратегии было четкое разделение на два режима игры. В стратегическом мы управляли происходящим как в обычной RTS: заказывали строительство техники, захватывали и переоборудовали острова, выстраивали производственные цепи, возились с апгрейдами. А в режиме экшена могли сами сесть в одну из машин и управлять ею, поливая врага огнем из бортовых орудий. Между двумя режимами нужно было переключаться через главное меню.

А вот в Carrier Command: Gaea Mission авторы совмеща-



Так как мы по сюжету присваиваем сначала авианосец, а потом и технологии, и ресурсы Альянса, то у обеих сторон конфликта будет одинаковый набор техники, апгрейдов и оружия.

ют оба стиля в одном геймплейном пространстве. По словам Яна, вы можете в любой момент пересечь из командирской рубки на авианосце в кабину боевой машины и лично поучаствовать в сражении, а потом вернуться обратно. Можно будет быстро перескакивать из одной боевой единицы в другую: сначала подбить из «Манты» самолет неприятеля, включить автопилот, пересечь в «Моржа», расстрелять вражескую базу из тяжелых орудий, а потом, убедившись, что самим тут не справиться, переключиться на глобальную карту и приказать трем истребителям также атаковать эти укрепления.

Более того, современная версия периодически будет включать натуральный шутер. То есть вы сможете покинуть брюхо боевой машины и взять в руки автомат. Естественно, тут сразу встает вопрос, а насколько эта шутерная часть (да и управление техникой тоже) будет близко к тому, что мы видели в серии ARMA. Пока авторы не спешат делиться подробностями, но, судя по всему, той же степени реализма ждать не стоит: все будет попроще и подинамичнее.

Занимательная география

В 1988-м был доступен только режим «песочницы», где игроку давали полную свободу и ставили задачу любыми способами отвоевать у противника большую часть архипелага. Те-



Оружие, которое можно установить на технике и авианосце, варьируется от гранатометов и пулеметов до лазера и плазменных пушек.

перь же помимо него обещана сюжетная кампания, выполняющая по сути роль расширенного тьюториала. По словам директора проекта, здесь мы будем действовать в составе специального отряда ОЗК, который займется разведкой и саботажем на территории врага.

В кампании нас последовательно познакомят со всеми аспектами игры, но в целом она все же будет ближе к экшену. В от классического режима, в каждой миссии будет заранее задаваться список доступных вам инструментов: придется и побегать с автоматом, и порулить войсками. Да и цели тут более четкие: вам нужно собрать технологии для производства ядерной бомбы, с помощью которой можно уничтожить вражескую базу.

Авторы уверяют, что и в прокрустовом ложе сюжета будет

где развернуться, но понятно, что только в оригинальном режиме вы полностью почувствуете, что такое истинная Carrier Command: именно там вас ждет настоящая свобода. Здесь вы предоставлены себе и сами определяете стратегию и тактику победы.

Карта планируется открытой и бесшовной, а исследовать ее разрешат в любых направлениях. Все будет очень масштабно и реалистично: размер каждого острова составит от 4 до 16 кв. км, при этом вся карта поделена на 6 природных зон — тут вам и пустыня, и арктическая тундра, и болота, и умеренный климат, и горы, и вулканы. Заявлена смена времени суток и погодные эффекты. Важно, что ландшафт и погода влияют на геймплей. «В местности, где есть высокие холмы и долины, удобно прятаться и проводить скрытые операции, а на равнине можно от-

крыто использовать всю свою мощь. На островах, покрытых льдом или болотами, воевать вдвойне тяжелее, поэтому сначала придется раздобыть технологии, которые повысили бы ваши шансы выжить», — поясняет наш собеседник.



Carrier Command в свое время оказала огромное влияние на жанр: из нее потом вышли Hostile Waters, отечественные «Стальные монстры» и многие другие игры. Но нам кажется, что суть Carrier Command кроется не только в возрождении подзабытого, но жизнеспособного жанра. Разобрав по кусочкам оригинальную игру, а потом собрав ее заново, разработчики неожиданно придают ей новое свойство. Острова-трансформеры, самолеты-трансформеры, амфибии-трансформеры, игрок-трансформер... Эта игра как кусок пластилина: вы сами лепите из него то, что вам нужно. Перед огромным разнообразием тактик — при всей хардкорности и недружелюбности игр Bohemia — будет трудно устоять. ■

Будем ждать?

Еще один «камбэк» из 80-х: авторы самых реалистичных экшенов возвращают в строй уникальную стратегию-трансформер.

Процент готовности:

60%



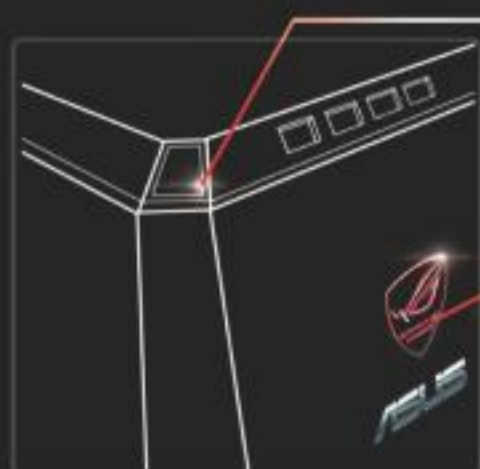
REPUBLIC OF GAMERS

ASUS рекомендует Windows® 7.



РОЖДЕН БЫТЬ ЛУЧШИМ!

Игровой ПК ROG Tytan – это флагманский боевой корабль, каждый элемент которого служит во имя победы.



Мгновенное переключение между режимами

Индикатор работы ЦП в режиме стандартной нагрузки и в режиме разгона

Процессор Intel® Core™ i7-2600K второго поколения, подлинная Windows® 7 Домашняя расширенная и топовая видеокарта NVIDIA® GeForce® GTX 590 обеспечивают полное погружение в самые новейшие и требовательные к аппаратному обеспечению игры.



Скорость чтения и записи выше в 4 раза



Высочайшая надежность



Срок службы в 2 раза дольше



Качество звука в 35 раз выше



Спрашивайте в магазинах сети Берингов

ASUS®
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

Материнские платы ASUS — самые награждаемые и покупаемые в мире

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

В РАЗРАБОТКЕ

Жанр
Ролевая игра
Издатель
Kalypso Media
Разработчик
Noumena Studios
Платформы
PC, Xbox 360
Сайт игры
demonicon.de
Дата выхода
Осень 2012 года

Кирилл
Волошин

The Dark Eye

DEMONICON

Брат и сестра — одна сатана

Наш собеседник

Эрик
Яннот



Должность: главный геймдизайнер Demonicon. Предыдущее место работы: Эрик работал над Demonicon в составе другой команды разработчиков. О работе: «Упрощая ролевою игру, я все же не могу избавиться от главной особенности — ощущения приключения, исход которого зависит от игрока».

The Dark Eye: Demonicon напоминает барышню, которая постоянно меняет женихов и никак не может определиться, с кем быть, рискуя остаться в 45 лет никому не нужной старой девой. С анонса прошло почти три года, за это время сменились разработчик и издатель, сама игра несколько раз меняла концепцию и стилистику, но по-прежнему готова на неизменные 30%. Недавно мы стали свидетелями нового витка творческих метаний Noumena Studios.

И ЕЩЕ ВОТ ТУТ ОТРЕЖЕМ

Изначально игру, основанную на той же ролевой системе, что и Drakensang с Realms of Arkania, делала берлинская студия Silver Style Entertainment, авторы The

Fall — Last Days of Gaia и двух частей Simon the Sorcerer. У них были грандиозные планы. Немцы хотели сделать предельно разнообразную партийную RPG, где была бы динамичная реакция NPC на представителей разных рас и классов, мультиплеер и даже возможность построить дом, завести семью. Правда, через какое-то авторы неожиданно сменили стилистику — яркие краски и карамельные пейзажи уступили место мрачным подземельям и зомби.

Видимо, тем самым разработчики накликали беду и на себя: сначала обанкротился издатель игры, The Game Company, потом закрылась и сама Silver Style. Из мира мертвых игру вернула компания Kalypso Media. Новый издатель поручил разработку студии Noumena, которая, как это часто бывает в та-

ких случаях, оказалась наполовину составленной из бывших сотрудников Silver Style. Правда, представители Kalypso настояли на существенных изменениях в самой концепции проекта. И неизменному главному дизайнеру игры Эрику Янноту (с ним же мы общались 2 года назад) пришлось с этим согласиться.

ПОДБИЛИ ОКО

Теперь разработчики умерили пыл и концентрируются на том, чтобы создать динамичную экшен-RPG «со ставкой на интригующий сюжет, моральные дилеммы и эффектные быстрые сражения». При этом разработчики рассказывают такие вещи, от которых верным поклонникам The Dark Eye может

Нашими противниками будут не привычные в остальных играх по The Dark Eye эльфы, разбойники или пираты, а зомби, демоны и прочая нежить.

Как и в настольной игре, здесь вы сможете наносить критические раны врагам и отравлять их — впрочем, они могут сделать с вами то же самое.

БРАТЯ И СЕСТРЫ

Со времени последнего превью игра стала еще более мрачной, а наши герои превратились в жестоких воинов.



КАЙРОН

«В свои 25 лет Кайрон видел и совершал такие ужасные вещи, которые большинство людей даже представить не может. Жизнь в Темных землях превратила его в бескомпромиссного воина, который готов на все ради защиты своей семьи. Он изучил много грязных приемов, а от отца перенял быстрый стиль боя с мечом. Его оружие быстро и эффективно; его волшебные навыки несут смерть и разрушение. Но в сражении за собственную душу Кайрону предстоит вооружить себя чем-то большим, чем сталь и магия».

сделаться дурно: Demonicon теперь в первую очередь ориентируется на консоли.

Последствия очевидны. Во-первых, это больше не партийная RPG: игрок в основном будет сражаться в гордом одиночестве. Во-вторых, урезается (и существенно!) ролевая система, которая в The Dark Eye всегда была особенно разнообразной. Выбора расы и класса на старте больше нет. Класс героя задан изначально, и это, естественно, воин. Кроме того, из игры убрали мультиплеер. Про собственный домик в деревне и возможность завести семью тоже, видимо, следует забыть.

Ожидаемо изменилась боевая система. Конечно, никакой паузы и долгой подготовки к атаке не будет. «Теперь сражения выглядят более динамично и чем-то похожи на то, что вы видели в «Ведьмаке» и в серии Gothic», — уверяет Эрик Йаннот. В бою можно использовать комбо, специальные атаки и маневры, уклоняться и проводить контратаки. По мере нанесения урона мы будем копить специальную энергию, которую можно тратить на особые магические приемы.

Впрочем, главный дизайнер заверил нас, что сражения не превратятся в однообразное «мочилово». У каждого типа врагов будет свой стиль боя, плюсы и минусы,

которые нужно выучить назубок, чтобы победить. Например, некоторые виды нежити особенно уязвимы для холода, другие могут блокировать и отражать ваши атаки, а значит, нужно найти способ замедлить их. Более того, авторы уверяют, что все показатели в бою будут рассчитываться на основе текущей версии правил The Dark Eye. Хотя и признают, что «несколько приспособили их к игре».

Все это хорошо, но на Gamescom многие журналисты боевую систему откровенно критиковали. Авторы, по уверению нашего собеседника, сделали правильные выводы: «Мы получили много конструктивных отзывов, которые заставили нас как сумасшедших работать над улучшением искусственного интеллекта врагов, визуальных эффектов, анимации и управления».

СЕМЕЙНЫЕ СТРАСТИ

В сюжете тоже перемены. Главный герой остался прежним — это мужчина по имени Кайрон. Но завязка выглядит иначе. Действие Demonicon развернется исключительно на востоке Авентурии, в Темных землях, которые несколько лет назад были завоеваны мрачным полубогом Борбэрэдом. Именно здесь родились и выросли Кайрон и его девушка Каландра. Однажды, чтобы защитить раненого отца Кайрона, они вынуждены были бежать в



КАЛАНДРА

«Рыжеволосая спутница Кайрона столь же злая, сколь и решительная. Глубокое доверие связывает ее с героем, жизнь которого она не раз спасала в сражениях с демонами Темных земель. Каландра прекрасно владеет двумя лезвиями и сражается столь эффективно, что позволяет себе носить лишь легкую броню. В игре она пройдет путь от бедной малолетней беженки до олицетворения надежды на лучшее для всей Авентурии. В процессе ей предстоит развивать дополнительные мистические навыки, которые доступны только высшим существам этого мира».

недавно освобожденный город Варунк. «Сбежав от прихвостней Борбэрэда, они думали, что окажутся в безопасности, но впечатление это было обманчивым. Жить как беженцы, лишённые любых прав, в пораженном бедностью и болезнями городе, которым управляют некроманты, — это тяжелое испытание», — рассказывает Эрик Йаннот.

Авторы обещают «трагическую любовную историю между Кайроном и прекрасной Каландрой». Они не спешат раскрывать все карты, но, судя по всему, Каландра — это сестра героя. Учитывая, что основными темами игры, по словам главдизайнера, станут «моральное разложение и демонические искушения», в такое вполне можно поверить. Кайрон — сирота, подкидыш, воспитанный приемным отцом. До поры он не сможет узнать ничего о своем прошлом, но однажды правда откроется ему.

Тяжелые потрясения — пожалуй, последний оплот оригинальной Dark Eye, и его тронуть не посмеют. «Здесь будет много диалогов, в которых вы можете принимать важные решения, изменяющие курс истории. При этом выбор всегда непростой, у каждого решения будут явные и скрытые последствия. Например, однажды вам придется выбирать: помогать злым некромантам, у которых при этом довольно разумные цели, или освободить невинных крестьян, что могло бы привести к рас-

пространению чумы в городе», — рассказывает Эрик Йаннот.

■■■

На самом деле все, что происходит с The Dark Eye: Demonicon, логично и даже ожидаемо. Сегодня делать большие классические RPG могут лишь несколько студий в мире, но ни Silver Style, ни Noumena к ним не относятся. Правильно, что авторы решили не искать ветра в поле. Они нагнетают трагизма, кинематографичности и в целом делают более простой и динамичный ролевой экшен, в котором тем не менее будут и многие приметы оригинальной настолки вроде крафтинга и влияния на геймплей критических ран героя. Новой Dragon Age или Drakensang мы, конечно, не получим, но, согласитесь, лучше уж готическая экшен-RPG, чем очередное объявление о банкротстве. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Мрачная готическая экшен-RPG про трагическую любовь и демонов. В конце следующего года она впервые познакомит владельцев консолей с миром настольной вселенной The Dark Eye.

Процент готовности: 30%

В РАЗРАБОТКЕ

ARCHITECTURE=VOLEUR

Жанр
Симулятор
ограбления
Издатель
Отсутствует
Разработчик
Энди Шатз
Платформы
PC, Mac, Xbox 360, PS3
Мультиплеер
Интернет,
сплит-скрин
Дата выхода
2012 год
Сайт игры
[pocketwatchgames.com/
Monaco/](http://pocketwatchgames.com/Monaco/)

Денис
Мурин

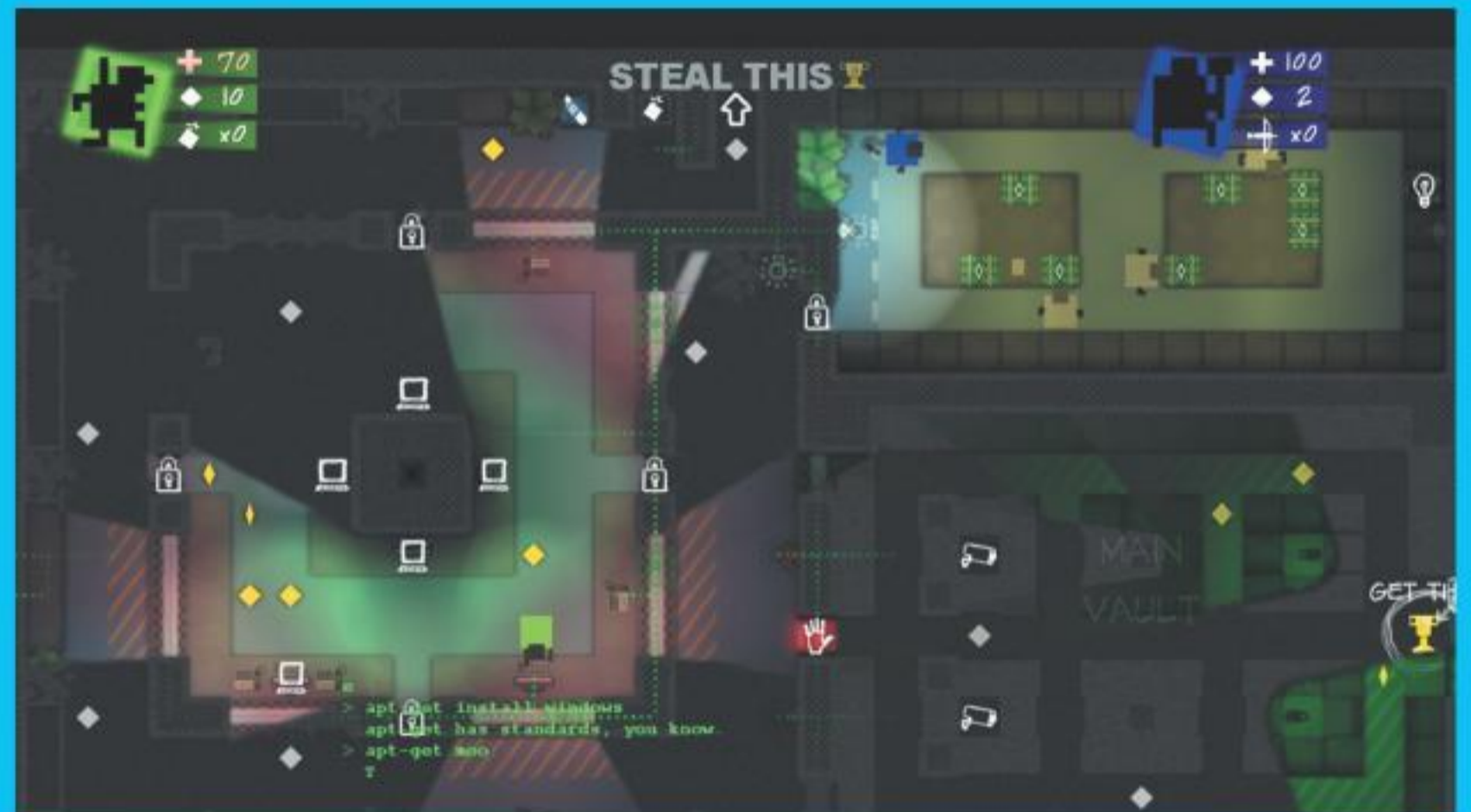
МОНАСО ЧЕТВЕРО ДРУЗЕЙ ОУШЕНА

Представьте игру по мотивам «Друзей Оушена». В ней вы грабите банки, казино и музеи. У вас есть слаженная команда. Есть громила, умеющий вырубать охранников, есть хакер, есть красotka, есть медвежатник. Вы составляете хитрый план, что-то где-то идет не так, в вас стреляют, вы выносите раненого друга на плечах и, кинув сумки с добычей в багажник, уносите в закат (или, скорее, рассвет), уже представляя себя миллионером. Такая игра скоро выйдет, но в ней не будет Джорджа Клуни. Ее название — **Монасо**, а выглядит она так, что, кажется, ее вполне потянула бы ваша запылившаяся «Денди».

ШАЙКА

Монасо — триумфатор фестиваля IGF 2010. Больше всего она напоминает **Commandos**, тактическую стратегию давно ушедшей эпохи. У вас есть команда узких специалистов, которые должны, помогая друг другу, завершить миссию. Если в **Commandos** целью операции обычно являлся подрыв чего-нибудь или убийство какого-то важного фашиста, то в **Монасо** цель куда проще, и она всегда одна. Ваша команда должна вынести с уровня все ценное, что на нем есть, и желательно сработать настолько чисто, чтобы в ходе операции не прозвучало ни одного выстрела.

Дальше — интереснее. Если в **Commandos** вы управляли всей командой, то в **Монасо** вам придется обойтись одним героем, выбранным перед началом игры. Героев (или классов) восемь. Медвежатник (**The Locksmith**) быстрее всех справляется с замками. До-



Хакер жалуется на установленный на компьютерах Windows. То-то на следующее утро работники банка удивятся, когда на всех машинах будет стоять «Убунту».



Если Чистильщик наткнется на охранника, то сначала спросит, как пройти в библиотеку, а уж затем потянется за платком с хлороформом.

ще музея охраняется «элитными» охранниками, а система защиты в этой комнате не подключена к общей сети. Однако для Мошенника это не проблема, он ныряет в ближайший шкафчик за формой служащего музея, спокойно проходит мимо охраны, хватает артефакт и... срабатывает сигнализация. Мошенник заходит за угол, любопытный охранник — за ним, за что получает щедрую дозу хлороформа от Чистильщика...

ПРЕСТУПНОЕ СООБЩЕСТВО

Игроки просто обязаны работать вместе. Скажем, пока Хакер взламывает системы безопасности, к нему легко может подкрасться охранник, поэтому труженика сетевых протоколов надо защищать. Без Крота не удастся попасть в замурованные помещения (вроде того же старого лестничного пролета), а без Дозорного — обнаружить сторожевых псов раньше, чем они обнаружат вас. Учитывая, что каждый вор — это игрок, для успешного прохождения любой, даже самой простой, миссии потребуется координация не меньше, чем в *Left 4 Dead*.

Вообще, в Монако вряд ли удастся заскучать. Помимо описанных выше гаджетов, воры могут носить дробовики (мощно, эффективно, но очень громко), бомбы с термитной смесью (для прожига замков, дверей и даже стен), электромагнитные бомбы, а также любимое оружие Гордона Фримена — монтировку, которой с равным успехом можно взламывать как двери, так и черепа. В игре будет около 50 уровней, все — собранные вручную и по мотивам реальных мест в Монако.



А еще Монако выглядит сами видите как. На ум сразу же приходят первые две части *GTA* — и тематика, и стиль действительно очень похожи. Однако Монако куда интеллигентнее детища *Rockstar*. Главное, чтобы Энди смог довести проект до релиза, а не срывал сроки, как Фил Фиш со своей многострадальной *Fez*. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Кооперативная игра, в которой игроки грабят музеи, банки и другие денежные места в Монако. А еще — победитель IGF 2010, так что смысл взять на заметку явно есть.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: **90%**



Буквочки Z рядом с черными человечками, видимо, обозначают, что охранники спят. Ну и правильно.



Чтобы пройти задание за 3 минуты и с максимальным рейтингом, придется собрать хорошую и слаженную команду.

зорный (The Lookout) может обнаруживать противников с большого расстояния, прислушиваясь к их шагам. Хакер отключает системы безопасности или переводит их под свой контроль. Карманник (The Pickpocket), как ни странно, сам по карманам не шарит, для этого у него есть ручная обезьянка. Мошенник (The Gentleman) владеет искусством перевоплощения, а также может на скорую руку набросать грим любому коллеге. Крот (The Mole), по словам создателя игры Энди Шатза, «старается найти креативный подход к проникновению внутрь и отступлению». На деле «креативный подход» означает «заложить побольше тротила, взорвать к чертям стену, а потом зайти в получившуюся дырку». Чистильщик (The Cleaner) глушит противника хлороформом, а Рыженькая (The Redhead) отвлекает охранников, цитируем, «своими чарами».

Одновременно на дело может пойти только четыре персонажа и, соответственно, четыре игрока, каждый из которых управляет своим вором. Главное — правильно выбирать специализации для каждого задания. Если на уровне нет сейфа, то можно обойтись и без Медвежатника (взламывать замки умеют все, но медленно, а вот сейфы с сигнализацией — только профи), если нет электронных систем защиты, то не пригодится Хакер.

НА ДЕЛЕ

По нашей просьбе Энди очень подробно описал, как проходит типичная миссия. Четверка воров на легкой и бесшумной лодке приплывает в грот под знаменитым океанографическим музеем Монако. Цель — бесценный артефакт, находящийся на верхнем этаже. Команда должна

пробраться через сеть пещер и гротов в лаборатории под музеем, а затем — на верхние этажи.

Дозорный прислушивается и замечает впереди сторожевых собак — значит, прямой дороги нет. Тогда Крот достает кувалду и пробивает тонкую стену, за которой находится старая лестница, ведущая в лаборатории. Там наши воры могут не только обзавестись ценным оборудованием, но и найти полезные гаджеты, аптечки, арбалеты с усыпляющими стрелами, дымовые шашки. Тем временем Хакер находит узел связи и со своего ноутбука входит в сеть музея. Если дать ему спокойно поработать, то он взломает все электронные системы, подключенные к сети, в том числе лазеры и камеры слежения.

Команда без шума пробирается на верхний этаж. Все хорошо, можно хватать артефакт, но есть маленькая проблема — сокрови-

BLOOD KNIGHTS

ЖАНР
ЭКШЕН-RPG
ИЗДАТЕЛЬ
DTP ENTERTAINMENT
РАЗРАБОТЧИК
DECK13 INTERACTIVE
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360
САЙТ ИГРЫ
BLOODKNIGHTS-GAME.COM
ДАТА ВЫХОДА
2012 ГОД

ВАМПИРСКАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА ПРО ДВУХ ГЕРОЕВ, ОДИН ИЗ КОТОРЫХ УЖЕ ВАМПИР, А ВТОРОЙ — ЕЩЕ НЕТ

Кирилл Воробьин

Наш собеседник
Ян Клозе



Должность:
Креативный директор DECK13 Interactive.

Предыдущее место работы:
В составе DECK13 работал над квестом Ankh, ролевой игрой Venetica и другими проектами.

О себе:
«Ну что же вы пристали ко мне с Vampire the Masquerade? Отличная игра, я ее тоже люблю, но ориентиры у нашего проекта все же другие».

В любом случае авторы обещают досконально проработать вампирскую тематику, избежав при этом распространенных клише и стереотипов. «Конечно, многие мифы и легенды про вампиров так или

Мир давно не видел настоящей ролевой игры о вампирах. **Vampire: The Masquerade — Bloodlines** вышла аж семь лет назад, а, например, в **Funcom** все еще толком не приступили к разработке своей MMORPG по **World of Darkness**. Были, конечно, какие-то поделки вроде **Vampire Hunters** или **Witches & Vampires: Ghost Pirates of Ashburry**, но это все несерьезно. По-настоящему голод может утолить немецкая студия **DECK13 Interactive**. С мистикой и демонами они давно знакомы. В своей предыдущей экшен-RPG **Venetica** немцы вывели на сцену дочь самой Смерти, а в недавно анонсированной ролевой игре **Blood Knights** как минимум один из пары героев будет с вождением поглядывать на шею другого. «Игромании» удалось связаться с авторами и узнать первые, эксклюзивные подробности об этом проекте.

Кровавый узел

Все начинается после того, как группа вампиров крадет древний артефакт, Кровавую печать, которая тысячи лет не по-

зволяла демонам вторгнуться в наш мир. Вампиры хотят растворить печать в мистической Великой реке, а это превратит всех людей в кровососов. Все вроде бы понятно: нам нужно победить упырей и спасти мир. Тонкость в том, что герои игры, судя по всему, сами будут вампирами или превратятся в них по ходу прохождения — например, после того, как позволят кому-нибудь припасть к своей аппетитной шее.

Глава DECK13 Ян Клозе рассказал нам, что игрок будет и героем, и злодеем в одном лице. Мы сами должны решить, кем он станет в большей степени. «По ходу прохождения вы будете принимать решения, которые влияют на то, как к вам относятся, определяют союзников и врагов, а также открывают некоторые дополнительные квесты. Дело в том, что в игре будет две фракции: одна, скажем так, за вампиров, вторая — за людей. И вам придется иметь дело с обеими. Те, с кем вы больше дружите, предложат уникальную экипировку и новые миссии. Других подробностей я пока, к сожалению, раскрыть не могу», — поясняет Ян Клозе.

Как видите, скриншотов пока нет, но **Blood Knights** — это ни в коем случае не поделка нищих студентов. За ними стеной стоит мощный европейский издатель dtp entertainment.



Не исключено, что нам позволят собирать и улучшать свое оружие.

иначе найдут отражение и в Blood Knights. Здесь будет и чеснок, и серебряные кресты. В то же время некоторые элементы сеттинга мы придумали сами или почерпнули из менее известных источников. Например, у нас вампирам запрещено пересекать воду и входить в дом без приглашения. Это, однако, не мешает им посещать кабаки, где — теоретически — рады всем путешественникам».

Режутся зубки

Несмотря на такой ответственный подход к мифологии, какой-то особой нелинейности и вампирских маскарадов от Blood Knights ждать не стоит. Главные ориентиры разработчиков — это лихие ролевые боевики **Baldur's Gate: Dark Alliance** и **Champions of Norrath**. «Мы хотим передать то чувство, что возникало у нас во время прохождения этих игр. Когда вы не можете оторваться от игры, постоянно прокачиваетесь и постоянно открываете новые умения. По сравнению с нашей прошлой игрой, Venetica, в Blood Knights будет больше экшена и динамики», — рассказывает Ян Клозе. Вас ждут горы различной экипировки, магазины и тайники с особенно редким вооружением, куда можно попасть, только решив какой-нибудь хитрый пазл; уникальные «сеты» брони и даже специальные режимы и арены, где можно подкачать персонажа и найти новую экипировку.

Герои будут развивать различные умения и способности,

в том числе сверхчеловеческие, позволяющие, например, брать под контроль разум своих врагов. Также известно, что по мере возмужания персонажи будут меняться и внешне.

Подробностей про боевую систему авторы пока не раскрывают. Известно только, что все построено на использовании разных стилей, под которые заточены и разные виды оружия. Мы сможем использовать в бою окружение и без особых проволочек активировать особенно зверские спецприемы.

Сладкая парочка

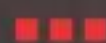
Дополнительную пикантность всему этому добавляет, опять же, наличие двух героев. Blood Knights ориентируется на кооперативное прохождение. В сингле мы сможем переключаться между персонажами, а во время игры по Сети — распределить роли с другом или, скажем, неизвестным школьником из Бельгии. Здесь немцы вновь не спешат делиться подробностями, оставляя лишь общие фразы про то, что в игре будет масса возможностей для взаимодействия двух героев, а их способности специально подобраны так, чтобы дополнять друг друга. Из более-менее конкретных деталей известно только, что мы сможем творить мощные совместные атаки.

Раз один из героев является вампиром, а второй — простым смертным, то они действительно смогут очень плодотворно взаимодействовать, используя и объединяя совершенно разные способности. Например, пока один спокойно



Среди источников вдохновения авторы называют фильмы в духе Underworld и мрачное, темное фэнтези.

действует на солнечном свете и преодолевает водные преграды, не страшась ни чеснока, ни креста, ни серебряных клинков, второй сидит в засаде или сдерживает толпы монстров, против которых бессилён человек.



Фантазировать и додумывать некоторые вещи за авторов — это все, что нам остается, учитывая скупость информации об игре. Впрочем, Ян Клозе обещал оперативно делиться свежими подробностями, поэтому вскоре мы сможем подтвердить или опровергнуть некоторые

свои догадки. С тех пор как обанкротилась Troika, мы — как герои Брэда Пита и Тома Круза в канализации — перебиваемся мелкими грызунами, вроде той же Vampire Hunters, или отчаянно вампирствуем в Skyrim. Как учит опыт Vampire the Masquerade, долго морить голодом нас нельзя — можем впасть в бешенство. ■

Будем ждать?

Вампирская экшен-RPG, в которой мы сможем работать на вурдалаков и даже стать ими.

Процент готовности:

50%

Герой номера

Жанр

RPG

Издатель

Bethesda Softworks

Разработчик

Bethesda Game Studios

Платформы

PC, PS3, Xbox 360



ВОССТАНИЕ НОМЕРА

The Elder Scrolls 5: Skyrim

В суровых северных горах и лесмассивах континента Тамриэль бородатые норды из Братства бури ведут непримиримую борьбу за выход провинции Скайрим из состава Империи... Гражданская война, сепаратизм, заговоры и бессудные казни наконец-то выкроили себе место в уютном виртуальном мире меча и магии.

Зато с событиями The Elder Scrolls 5: Skyrim так легко проводить исторические параллели!

Гильотина

Приняв главного героя Skyrim за участника нордического сопротивления, сотрудники Имперского легиона собираются без суда и следствия отрубить ему голову... что в неразберихе народных восстаний случается довольно часто.

Так в эпоху французского террора (5 сентября 1793 г. — 27 июля 1794 г.) с помощью нехитрого механического устройства с падающим косым ножом было обезглавлено 17 тыс. человек. Изобрел его врач Жозеф Гильотен в 1792 году — при участии академика Антуана Луи, фортепьянного мастера Тобиаса Шмидта и главного парижского палача Шарля Анри Сансона.

Полевые испытания «народной бритвы» состоялись в апреле 1792 года на Гревской площади — ну а в разгар террора пропускная способность изобретения составляла 50 человек в день (только в Париже было казнено 2400 человек). Летом 1794-го Гильотен был арестован по приказу Максимилиана Робеспьера, — но самого Робеспьера казнили на гильотине 28 июля, и изобретатель благополучно пережил французскую революцию.

На снимке: в отличие от скайримовского топора, гильотиной может оперировать даже самый бесталаннейший палач. Аристократическое обезглавливание — в массы!



Пороховой заговор

Одна из сюжетных веток Skyrim (не скажем какая) завершается нападением на столицу — Солитьюд, — взятием Мрачного замка и ликвидацией имперского наместника, генерала Туллия. 5 ноября 1605 года английские католики (местные поклонники бога Талоса) пытались взорвать лондонский Парламент во время тронной речи короля Якова I, поддерживавшего протестантов. Фитиль должен был поджечь некий Гай Фокс, тот самый тип с подозрительной бородкой, в наше время являющийся героем комиксов, детских песенок и флэшмобов.

В Солитьюде у заговорщиков все получилось, а вот в Лондоне Фокса взяли прямо в подвале здания Парламента — с часами, спичками и 36 бочками пороха. По оценкам современных специалистов, в случае успеха операции полутора тонн пороха хватило бы не только Парламенту, но и Вестминстерскому аббатству...

Как и подобает первому Анонимусу, Фокс представился Джоном Джонсоном, хорошо держался под пытками, а во время казни ловко спрыгнул с эшафота с петлей на шее, избежав традиционных потрошения и четвертования.

На иллюстрации: успешное взятие Солитьюда (или взрыв Парламента) — это государственный переворот, а вот неудачное — в лучшем случае террористический акт.

Шахтерские бунты

Бессмысленный и беспощадный бунт Изгоев в серебряных рудниках Маркарта — один из самых ярких моментов Skyrim. Но шахтерская профессия — это вообще сплошные стачки, бунты и полномасштабные сражения. Крупнейшим столкновением такого рода считается битва у горы Блэр в округе Логан, Западная Вирджиния, в сентябре 1921 года, когда 15 000 шахтеров выступили против армии частных детективов, полицейских и штрейкбрехеров. В итоге шахтеры потеряли пятьдесят, а детективы — тридцать человек убитыми (и сотни — ранеными), выпустили друг по другу свыше миллиона пуль и прекратили боевые действия только после вмешательства регулярной армии США. В третьем восстании рабов (75-71 гг. до н. э.) в Римской республике большинство участников сбежало именно с рудников — недаром в первых кадрах фильма «Спартак» тезка футбольного клуба показан вкалывающим на ливийских соляных коях. Из этих шахтеров-гладиаторов 12 000 пало на поле боя, а еще 6000 после битвы было распято вдоль Аппиевой дороги от Капуи до Рима.

На снимке: и он тоже — Спартак.



Ульффрик и Джохар

В образе лидера северных сепаратистов, ярла Ульффрика Буревестника, прослеживается подозрительно много общего с личностью президента Чеченской Республики (1991-1996) Джохара Мусаевича Дудаева.

Согласно обнаруженному в Талморском посольстве доосье, Ульффрик — ветеран Имперского легиона. Дудаев с 1962 по 1989 год служил в Военно-воздушных силах СССР и дослужился до звания генерал-майора авиации.

Чем-то неуловимо сходны и обстоятельства прихода к власти: Буревестник убил на дуэли законного короля Скайрима Торуга, а в Грозном в сентябре 1991-го дудаевцами был выброшен из окна председатель Грозненского горсовета Виталий Куценко.

Карьеру одного политика обрывает зачарованный меч генерала Туллия, другого — пара штурмовиков «Су-25» с самонаводящимися ракетами... Но при другом варианте развития сюжета Буревестник оказывается удачливее Дудаева и доживает до подписания перемирия с Имперским легионом — скайримовской версии Хасавюртовских соглашений.

На снимке: кого же все-таки нам так напоминают члены Братства, устраивающие нападения на имперские караваны?



Клятва на крови

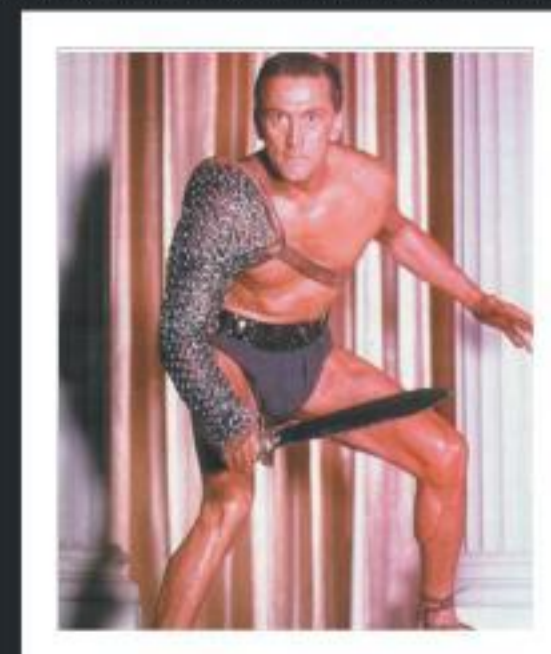
При вступлении в ряды Братства бури нас просят принести клятву на крови «Ульффрику Буревестнику, ярлу Виндхелма и истинному королю Скайрима, да поможет мне Талос».

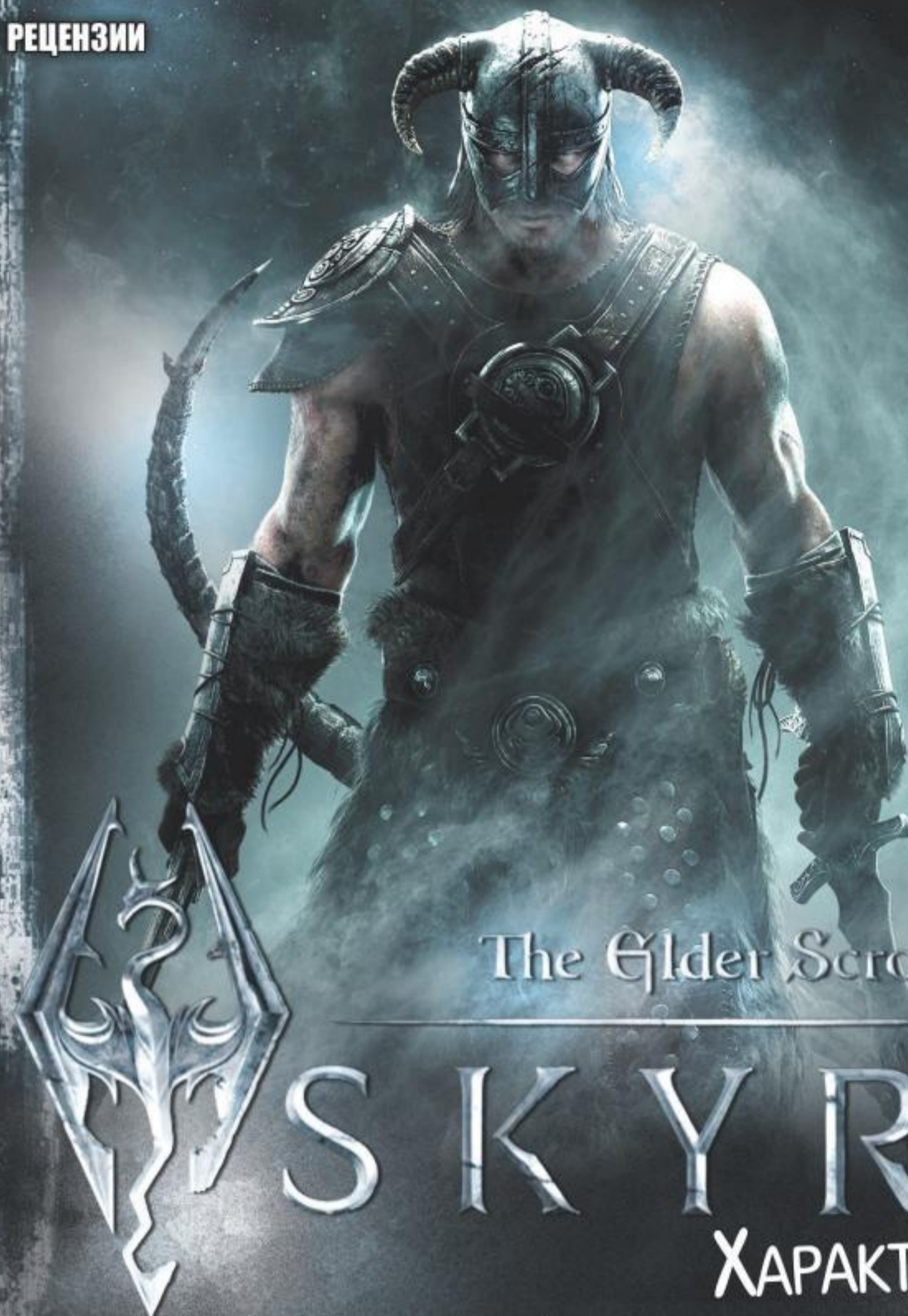
Обряд распространен не только среди революционных товарищей — в первом действии оперы «Гибель богов» Рихарда Вагнера тенор Зигфрид и бас Гюнтер скрепляют кровью неформальное дружеское соглашение (Зигфрид обещает помочь Гюнтеру овладеть Брунгильдой).

В реальной жизни процедура наблюдалась у настоящих норвежско-исландских викингов, братавшихся со шведскими воинами после двухдневных битв — со всеми полагающимися ритуальными подвываниями (см. «Сагу об Одде Стреле»).

Сибирские скифы разводили обоюдно нацуженную кровь в чаше с вином — и выпивали. А вот румынские гайдуки предпочитали мешать братскую кровь с молоком.

На иллюстрации: Зигфрид Гюнтеру не Хаген.





ЖАНР
РОЛЕВАЯ ИГРА

ИЗДАТЕЛЬ
BETHESDA SOFTWORKS

РАЗРАБОТЧИК
BETHESDA GAME STUDIOS

ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3

САЙТ ИГРЫ
ELDERSCROLLS.COM

The Elder Scrolls V

SKYRIM

Илья Янович

ХАРАКТЕР НОРДИЧЕСКИЙ

Разницу между **Morrowind** и **Oblivion**, третьей и четвертой частью **The Elder Scrolls**, идеально описывал один пример. В **Morrowind** в городе Балмора можно было наблюдать потрясающие огненно-рыжие закаты. Настолько красивые, что люди, забравшись по щиколотку в воду, отмазывали при помощи игровой функции 24 часа и, разинув рот, раз за разом наблюдали за заходом солнца. Некоторые шли еще дальше. Воспользовавшись специальной

модификацией, они заменяли представленные в игре книги на те, которые им самим хотелось почитать, например «Братьев Карамазовых». После чего усаживались на том самом балморском берегу с томиком и использовали игру как самую дорогую и масштабную в мире читалку.

Oblivion во многом повторяла структуру и идеи **Morrowind**, но там не хотелось усестись и почитать любимую книжку — это, честно говоря, исчерпывающее объяснение того, почему

игра не сработала. Даже из миллионного списка дежурных претензий (странный интерфейс, инвалидная боевая система, анимация на уровне первых 3D-опытов времен Sega CD, страшные бабщи вместо милых уборщиц в тавернах) сложно понять, почему именно в провинции Сиродиил не хотелось задерживаться ни секундой дольше, чем того требовало прохождение основного сюжетного квеста.

В этом смысле **The Elder Scrolls 5: Skyrim**, конечно, го-

раздо ближе к третьей части, чем к четвертой. Стоит забраться на заснеженную гору и глянуть на раскинувшуюся внизу долину, как начинает кружиться голова, перехватывает дыхание, и именно в этот момент понимаешь, что волшебство вернулось.

ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ

Главный герой — по традиции человек без прошлого, заключенный. Только в этот раз игра



КОГДА НАБРЕДАЕШЬ НА СНЕЖНУЮ ПУСТОШЬ, СТАНОВИТСЯ НЕ ПО СЕБЕ: ВОКРУГ — МЕТЕЛЬ И ВЬЮГА, БЛИЖАЙШЕЕ ЖИЛЬЕ В ДЮЖИНЕ КИЛОМЕТРОВ, И ТОЛЬКО ГОЛОДНЫЕ ТРОЛИ РАДЫ СОСТАВИТЬ ВАМ КОМПАНИЮ.



ВЫБОР МЕЖДУ ТОПОРОМ И ФАЕРБОЛОМ — СЕРЬЕЗНОЕ ДЕЛО.



СТОИТ ПРОВЕСТИ В SKYRIM ВЫХОДНЫЕ, И У ВАС НАБЕРЕТСЯ ЦЕЛЫЙ АЛЬБОМ КАДРОВ В ЖАНРЕ «Я НА ФОНЕ КРАСИВОЙ ФИГНИ».



КОГДА ЕСТЬ ВОЗМОЖНОСТЬ, ЛУЧШЕ ПРИБИВАТЬ ВРАГОВ ВТИХУЮ: ХОТЯ БЫ АНИМАЦИЯ НЕ ТАКАЯ СТРАШНАЯ.

сразу повышает ставки: история начинается с того, что вас собираются казнить вместе с несколькими партизанами. Что особенно обидно — в «расстрельном списке» вы оказались по ошибке. За секунду до того, как на вашу шею должен опуститься топор, на селение нападает дракон. Хотя вам, благодаря внезапной атаке, удастся избежать плахи и добиться свободы, для страны появление ящера — это очень плохие новости. Дело в том, что убить дракона очень сложно — можно изрубить исполинское тело, но дух его все равно переродится. Последние драконы, как считалось, вымерли много столетий назад.

К счастью, главный герой оказался Довакином, драконорожденным, и может пресечь регенерацию, высосав душу поверженного гиганта, поэтому с ним в Skyrim для разнообразия обращаются не как с подозрительным уголовником, а как со спасителем мира. Из других приятных бонусов уникальной наследственности — способность пользоваться криками. Это такой дополнительный слой магической системы. При помощи крика вы можете делать самые разные вещи:

оглушать врагов, резко увеличивать на несколько секунд собственную скорость, разгонять туман. Есть даже крик, при помощи которого драконорожденный, словно библейский святой, умиротворяет диких зверей.

Крики, в отличие от заклинаний, не требуют затрат маны, но все привязаны к одному таймеру. Рывкнули, подождали немного, можно орать снова. Причем чем мощнее крик, тем дольше после его применения будет приходиться в себя героическая глотка. Правда, силы эти — разнообразные и часто очень полезные — не даются даром. Право почти на каждый новый крик приходится заслужить дважды: в первый раз — отыскав в каком-нибудь заброшенном подземелье плиту с первым словом (всего их может быть до трех — чем больше, тем лучше), во второй — собственноручно убив дракона. Драконьи души — один из ключевых компонентов ролевой системы. Вместе с ними к вам переходит более глубокое понимание драконьего языка, а в игровых терминах это означает, что заработанную только что душу вы можете потратить на активацию нового крика.

Система придумана отлично и действительно дарит кучу новых интересных возможностей, хотя с ней же связана одна из немногих реальных претензий к Skyrim. Дело в том, что во время игры из индикации на экране — только полоска компаса сверху. Игра по какой-то причине не подсказывает, какие именно способности включены в данный момент. И в частности — не говорит вам ни слова об активном крике. Забыться, особенно во время схватки, очень просто, поэтому нередко крики путаешь, теряя время и здоровье.

БЕЛЫМ-БЕЛО

Человеку, который начал свое знакомство с ролевыми играми с **Mass Effect**, сложно будет понять, что же от него вообще хотят. Про хорошие RPG принято говорить, что там в любой момент можно на долгие часы отвлечься от сюжетного квеста и с головой уйти во второстепенные. В Skyrim же в принципе нет никакого стержня, нет четко выстроенной линии, которая держала бы вас в рамках: ключевые миссии — это зачастую мелкие, иногда невнятные, а местами довольно

скучные зарисовки из жизни спасителя вселенной, к которым обращаешься разве что случайно. Так что и отвлекаться, стало быть, особо не от чего.

Skyrim — она, как и **Daggerfall**, и **Morrowind**, совсем не про четко просчитанное геройство. Это скорее гигантский сборник случайных мини-историй, которые обязательно с вами приключатся, стоит только уйти на прогулку куда-нибудь в лес или в горы. Вас не ведут за ручку через полосу препятствий, постепенно увеличивая масштаб и сложность. Вам сразу взваливают на плечи весь Скайрим, гористую северную провинцию. Среднестатистический день из жизни Довакина выглядит примерно так.

Убегал вдоль реки от тролля. Варил суп из яблок. Вырезал лагерь разбойников-расистов. Случайно набрел глубоко в чаще на хижину престарелой одинокой женщины, которая, видимо, давно ни с кем не общалась. Купил дом и расставил по полочкам свою небольшую библиотеку. Воровал капусту. Смешивал зелья. Много дрался с мертвецами, зачищая какое-то подземелье. Набор



ЕСЛИ ГЛЯНУТЬ СО СТОРОНЫ, ТО ЛЕСА, ПОЛЯ И РЕКИ КАЖУТСЯ СОВЕРШЕННО БЕЗЖИЗНЕННЫМИ — НО НЕ ВЕРЬТЕ ПЕРВОМУ ВПЕЧАТЛЕНИЮ.

мало соотносящихся друг с другом занятий каким-то образом складывается в полноценное приключение, и даже бесхитрое ушастое фэнтези переваривается на удивление легко. Но едва ли хоть один по-настоящему волнительный момент в Skyrim у вас будет связан непосредственно с квестами (притом что второстепенные задания выполнены не в пример детальнее и разнообразнее сюжетных), это по-прежнему не уровень **Fallout: New Vegas**. Персонажи в большинстве вялые и скучные, сценарии все больше про утомительные пророчества и тайные заговоры, да и банальной курьерской возни почему-то гораздо больше, чем нужно. Ну и конечно, любой постановочный эпизод выглядит дай бог если на уровне **Gothic 4: Arcania**. Все-таки **Bethesda** — это все еще жутко старомодные PC-разработчики, которым проще нарисовать пять тысяч разновидностей шлемов, чем грамотно поставить двадцатисекундную катсцену.

Но все привычные RPG-категории — задания, герои, диалоги — все это лишь каркас, подпорки, благодаря которым функционирует и развивается обширная экосистема. Потому

что жители, кажется, наконец-то чем-то заняты и даже планируют свой день. Потому что можно случайно нарваться на голодного медведя, самозабвенно мутузящего трех облезлых волков. Потому что города снова действительно похожи на города, а не на разветвленные бараки-общежития из **Oblivion**, а катакомбы наконец-то не собраны из трех типов коридоров. Потому что можно ускакать на лошади далеко-далеко и полчаса любоваться северным сиянием, а заблудившись в сосновом бору, не хочется лезть за картой: интересно ведь, что произойдет, если заблудиться еще сильнее. И этих вот «потому что» набирается критическая масса — такая, что все неизбежные претензии просто застревают комком в горле и растворяются.

СНЕЖНЫЙ ЧЕЛОВЕК

А вопросов, конечно, можно выписать предостаточно. Потому что в остальном серия слабо эволюционировала за последние пять с половиной лет. Стрелять из лука неудобно. Интерфейс — не слишком наглядная паутина из меню и списков. Ну и конечно, никто не застрахован от того, чтобы

не провалиться по пояс в валун или не оседлать несуществующую лошадь. Наконец, боевой системе **Skyrim** по-прежнему далеко даже до **Dark Messiah of Might & Magic**: враги неохотно реагируют на удары и умирают с грацией табуретки, а анимации добиваний в стиле **Fallout 3** особой погоды не делают.

С другой стороны, та же магия в **Skyrim** реализована на несколько порядков лучше, чем практически в любой другой ролевой игре. Наконец-то заклинания — не просто раскрашенные спецэффекты, а могучая сила, которую буквально чувствуешь кончиками пальцев. Сами разработчики, кажется, относятся к заклятиям как к очень продвинутым видам оружия. В каждую руку можно взять по разному заклинанию, а если немножко прокачаться, откроются полезные бонусы за использование магии «по-македонски».

Ну и конечно же, можно в одну руку взять рвущийся на волю огненный шар, а в другую — меч или топор. Тем более что **Bethesda** здорово перелопатила систему прокачки, так что такого понятия, как «чистый маг» или «чистый воин», в **Skyrim** не существует в принципе. Как и раньше, в иг-

ре есть множество умений, которые совершенствуются по мере того, как вы ими пользуетесь. Но нет классов персонажей. Вы можете в любой момент воспользоваться любой способностью из придуманного разработчиками арсенала.



Но даже если бы из **The Elder Scrolls** к пятой части пропала вообще вся прокачка, а заодно дневник, карта и инвентарь, благодаря одному только глубокому, красивому и манящему миру ее можно было бы назвать отличной ролевой игрой. Потому что любой игрок, попавший сюда, вне зависимости от жанрового опыта, ощутит себя в роли любопытного туриста, которому везде хочется побывать и все увидеть. Или маленького ребенка, который просто обязан все сам пощупать руками и попробовать на вкус.

Skyrim — это самое масштабное и внушительное ролевое приключение как минимум подходящего к концу года, и пропускать такое просто нельзя, даже если вы на дух не переносите фэнтези или Скандинавию. Так что запасайтесь теплыми вещами: в Скайриме обычно снега по колено и ветер ледяной. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✓

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✗

ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ДОЖДАЛИСЬ?

ПО МНОГИМ ПАРАМЕТРАМ SKYRIM НЕДАЛЕКО УШЕЛ ОТ OBLIVION, НО БОЛЬШЕ ПОХОЖ ВСЕТАКИ НА MORROWIND: ТАКОЙ ЖЕ БОЛЬШОЙ, КРАСИВЫЙ И СЛОЖНЫЙ. ЕСЛИ ВЫ ХОТЬ ЧУТЬ-ЧУТЬ НЕРАВНОДУШНЫ К THE ELDER SCROLLS ИЛИ ВООБЩЕ РОЛЕВЫМ ИГРАМ, ЭТОГО БОЛЕЕ ЧЕМ ДОСТАТОЧНО, ЧТОБЫ ЗАБЫТЬСЯ КАК МИНИМУМ НА ВСЕ ЗИМНИЕ КАНИКУЛЫ.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★

ИНТЕРФЕЙС

★★★★★★★★★★

★★★★★★★★★★

9
7
10
5

РЕЙТИНГ

9,5

«ВЕЛИКОЛЕПНО»

msi™

RU.MSI.COM

GT 783



Реклама. Товар сертифицирован.

keyboard by
steelseries
www.steelseries.com

intel inside™

CORE™ i7

Умный.
И это видно.



Рейтинг процессора

MSI GT783. Кодовое имя серии "ИС-7"

Двигатель: Процессор Intel® Core™ i7-2670QM

Мощность: 16 Гигабайт оперативной памяти

Огневая мощь: форсированная видеокарта Nvidia GeForce GTX580M 2 Gb GDDR5

Обзор: Full HD дисплей 17,3 дюйма

Класс брони: Алюминиевый корпус

Грузоподъемность: 750GB SATA 7200rpm + 128GB SSD

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.

Георгий Нурган

CALL OF DUTY MW3

Жанр

Шутер

Издатель

Activision

РазработчикиInfinity Ward
Sledgehammer Games
Raven Software**Платформы**

PC, Xbox 360, PS3

Сайт игры

callofduty.com/mw3

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**Необходимо:**Core 2 Duo 2,9 ГГц, 2 Гб,
256 Мб видео**Желательно:**Core 2 Duo 2,9 ГГц, 4 Гб,
1 Гб видео

В бой идут одни старики

Душный маразм, в котором сегодня пребывает серия **Call of Duty**, лично для меня достиг апогея во второй миссии. Во время глубокой диверсии над отрядом бесстрашных морпехов проплывает подводная лодка со злыми русскими. Командир отделения сдавленно шипит в рацию: «Не двигаться!» Из вредности (и от скуки) я все же решаюсь слегка поплавать... и тут же узнаю, что двигаться-то нельзя — на время сцены управление отключено.

Call of Duty вышла из школы старых добрых заскриптованных шутеров, стремительно вошедших в моду после **Half-Life**. Конечно, авторами руководили самые благородные мотивы — сделать игрокам красиво и рас-

сказать сочную, связную историю, да еще и про войну. За годы это желание ничуть не ослабело, зато методы, набор которых не менялся ни разу за девять лет, в итоге довели сериал до абсурда и идиотских сцен вроде той, что описана чуть выше. Наша сегодняшняя задача — попробовать разобраться, как это получилось и что делать дальше.

Ведем войну уже семьдесят лет

То, что **Modern Warfare 3** продалась гигантским тиражом, — не удивительно. Во-первых, у **Infinity Ward** есть крепко стоящий на ногах мультиплеер, а во-вторых, в мире еще достаточно

людей в возрасте от семи до семидесяти, которые не наигрались в войну. Но в этой рецензии нам хотелось бы обратиться не к ним (они свой выбор сделали, не переубедишь), а к тем, кто, как и мы, повидал на веку не одну и не две Call of Duty, к тем, кто засвидетельствовал всю новейшую историю сериала и вполне усвоил несложные правила, по которым она работает. Для всех нас **Modern Warfare 3** — тяжелое испытание.

На самом деле дело не в том, что у **Infinity Ward** получилась плохая игра. Просто **Modern Warfare 3** — это по большому счету вообще не игра. Игры предполагают интерактивность, какой-никакой диалог с пользователем и возмож-

ность последнего влиять на созданный разработчиками мир. В **Modern Warfare 3** у вас есть четыре опции: можно бежать или не бежать, а также стрелять или не стрелять.

Все остальное игра делает сама. Сама выпускает на поле новых статистов, сама устраивает между ними потасовки, сама взрывает дома и ломает мебель... Вам нужно только вовремя пробегать в нужных местах, активируя скрипты. Однажды я провел эксперимент: во время жаркой перестрелки присел в угол, просто чтобы не стоять совсем уж на линии огня, после чего встал из-за компьютера и вышел из комнаты минут на пятнадцать. Естественно, к моему возвращению меня не то что не



Философия перестрелок в игре окончательно скатилась к фразе «война в Крыму, все в дыму». Часто можно даже не думать, что делать дальше, а просто стрелять в противоположный угол экрана.

В предыдущей Call of Duty тоже была сцена со знаменитостями от политики. Только там был Джон Кеннеди, а здесь, как видите, подросший Павлик Морозов.

CALL OF DUTY MW3 МУЛЬТИПЛЕЕР

Если с одиночной кампанией Call of Duty: Modern Warfare 3 все более чем ясно, то с мультиплеером — все гораздо сложнее. Его глупо напрямую сравнивать с онлайнowymi батальями в Battlefield 3. Там — командная игра, неторопливые тактические маневры и долгое лежание в кустах со снайперской винтовкой наперевес в попытках выцепить цель где-то в полукилometре впереди. В Call of Duty же, наоборот, очень динамичные сражения на довольно тесных аренах, где все решается индивидуальным мастерством, вашей реакцией и знанием карты.

Так что, по-хорошему, и в тот, и в другой шутер можно играть попеременно, в зависимости от текущего настроения. Однако вот в чем завыка: если серия Battlefield, сохраняя свою первоначальную механику, с каждой новой частью предлагает что-то новое, то мультиплеер Call of Duty топчется на месте со времен первого Modern Warfare. Однако даже в таких условиях третья часть умудрилась сделать шаг назад.

Прежде всего, она ставит крест на прошлогодних попытках Treyarch хоть как-то осве-

жить систему прокачки. Вместо зарабатывания наравне с опытом еще и виртуальных денег, на которые можно было покупать новые перки, оружие и улучшения для него, MW3 возвращается к истокам: все снаряжение выдается бесплатно, но только после набора определенного уровня. Не сказать чтобы это было очень плохо — выдумки Treyarch не всегда приводили к хорошему результату. Но они хотя бы пытались. В нынешнем году не появилось даже ни одного нового перка.

Фантазии хватило лишь на два новых режима. Первый — вариация обычного Team Deathmatch, в котором для получения очков недостаточно просто убить оппонента, а нужно сорвать с его хладного тела армейский жетон. Второй — охрана флага, который нужно постоянно таскать с собой одному из игроков. В это время ваша команда получает в два раза больше очков за убийство оппонентов. В целом режимы получились не хуже других, хотя и не идут ни в какое сравнение с безумными «играми на деньги» из Black Ops. А их-то как раз в публичных матчах и нет за неимением самой наличности.

За несколько убийств подряд вас награждают «киллстриками», позволяя устроить, например, бомбардировку выбранной точки карты или поплевать ракетами с кружащего над полем боя самолета. Причем в этот раз «киллстриков» придумали дикое количество, разделив их на три группы. Но количество не равно качеству — большая часть наград почти бесполезна.

В механике сражений нового вообще ничего нет. Разрушения отсутствуют, а все стволы в рамках своего класса мало отличаются друг от друга. Как обычно, спустя несколько часов находится идеальная пушка: в Modern Warfare 3 эту почетную роль отдали пистолету-пулемету UMP45, доступному с самого начала игры. Все остальное оружие (штурмовые и снайперские винтовки, пулеметы, дробовики) используется только от скуки.



А скучно становится, откровенно говоря, уже спустя несколько часов игры. В этом виновато даже не отсутствие нововведений как таковых, а просто сливные по всем параметрам карты — крайне простые, почти одноэтажные, очень маленькие, тесные и какие-то безликие (в Black Ops то ракета взлетала, то поезд проезжал, то ядерное испытание проводилось... хоть какое-то движение).

Они не идут ни в какое сравнение с картами из Modern Warfare 2 и даже из Black Ops, где с этим тоже было не все в порядке. Так что если вам нравится мультиплеер Call of Duty (а в этом нет ничего зазорного, он действительно хороший), то лучше продолжать играть в две предыдущие части этой игры. Кайф тот же, а деньги целее. ■



Вырезанный из Black Ops полицейский щит вернулся в игру, но из-за традиционных для серии микролагов пользоваться им все так же крайне непросто, а убить его носителя все так же очень легко.



Из-за неприличной тесноты карт дробовиком можно нормально убивать на большинстве из них. В отличие от Black Ops, где винчестер был совершенно бесполезен на всех аренах, кроме одной.



Любопытный факт: в любой момент сложность игры можно понизить, а вот повысить уже нельзя.

Автор текста, имея за плечами обе Modern Warfare, ни за что бы не догадался, кому стреляет в лицо Макаров, — уж больно невыразительное лицо. А между прочим, это был один из главных героев.

убили — я как будто вообще не выходил из комнаты, перестрелка продолжалась в том же темпе и, кажется (точно не скажешь, враги на одно лицо), в том же составе. Герои Modern Warfare 3 даже отказываются умирать, если рядом нет игрока.

стревает в памяти разве что освобождение самолета от заложников, да еще завершающая миссия, где есть экзоскелеты и арабское казино.

Нас учили, что жизнь — это бой

По новым данным разведки

Конечно, все это было в Modern Warfare и раньше (повторимся, серия работает на тех же механизмах, что и в 2003 году). Но раньше никто особенно громко не возмущался — ну, жанр такой, ну, традиции, зато зрелищно и эпично! Так вот, теперь уже далеко не так зрелищно. Смутные сомнения в компетентности Infinity Ward терзали нас еще два года назад, когда из студии ушли ее основатели и постепенно стали переманивать оттуда самых ценных сотрудников.

Остальные подвиги спецназа пролетают мимо, не задерживаясь в памяти; мозг отфильтровывает все эти пейзажи и ситуации как многократно изученные вдоль и поперек, а потому — не стоящие внимания. Зато из-за дефицита вау-моментов в глаза начинают лезть главные герои трилогии — и оказываются довольно скучными типами, которые ничего не стоят, если вокруг них не взрываются ядерные бомбы и не расстреливают туристов в аэропорту.

У тех, кто остался, с фантазией серьезные проблемы. Если раньше в Modern Warfare показывали ядерный взрыв с видом из космоса и, не стесняясь, пускали игроку пулю в лицо в первой же миссии, то теперь главные достопримечательности серии сугубо географического толка — пошуметь в Лондоне, слегка защитить Нью-Йорк, пошатать Эйфелеву башню...

Простой (и все-таки самый человечный из всех), как персонаж бульварных книжек про спецназ, капитан Прайс, опереточный злодей Макаров (больше всего любит эффектно появляться и исчезать, а также внезапно стрелять в людей), невыразительный бугай по прозвищу Мыло... Не то чтобы мы когда-либо заблуждались на их счет — герои Call of Duty всегда были похожи на персонажей советских перестроечных боевиков. Просто раньше они были вполне гармоничной частью общего дурдома, а теперь, когда их напыщенные речи не подкрепляются сценами массовых зверств и катастроф, выглядят скучными

Внутри — самые дежурные аттракционы: наведение на цель беспилотника, геноцид с пулеметом, снайперские миссии и все в таком духе. Чуть-чуть за-

обрюзгими дядьками, играющими в казаков-разбойников.

Специфика однопользовательского Call of Duty — в том, что каждая следующая часть должна быть громче и мощнее предыдущей. Если этого не происходит, то получается Modern Warfare 3, в котором все, решительно все недостатки серии вылезли наружу, как опухоли на теле старой собаки. «Выяснилось», что в Call of Duty нет искусственного интеллекта, что графика при ближайшем рассмотрении довольно бедна, а сюжет написан с расчетом на охранников поселковых овощных ларьков. На самом деле все куда проще: весь неотвратимый шарм Call of Duty всегда зависел от того, насколько дерзко разработчики взрывают в своих играх Землю. В этот раз — как-то не очень.

особенно если вспомнить, что существуют студии вроде CITY Interactive, которые годами делают куда более кислые продукты, и ничего им за это не делается. Но Modern Warfare 3 все равно остается старомодной и весьма недалекой игрой, бледным подобием самой себя четырехлетней давности.

Серию часто сравнивают с американскими горками, и в этом смысле Modern Warfare 3 — это горки, с которых убрали все зигзаги и мертвые петли, а оставили сплошную прямую линию со стробоскопическими вспышками на всем пути следования.



Для многомиллионных поклонников Тома Клэнси и аналогичной продукции все это — несущественные аргументы, эти люди будут глотать Call of Duty до тех пор, пока из ушей не ползет. Профессиональные редакторы от политики (см. депутата Селезнева и лейбориста Кита Воза) будут и дальше использовать игру в качестве повода для самопиара. Activision будут инвестировать миллионы на то, чтобы все продолжалось в том же духе как можно дольше. Словом, все идет и будет идти как раньше, все будет хорошо. Но тем, для кого игры — не просто возможность пострелять из M-16 и виртуально осквернить памятники мировой культуры, на этом празднике жизни больше делать нечего. ■

Мы воевали сами с собой

Год назад Treyarch доказали, что в Call of Duty можно вдохнуть новую жизнь при помощи здоровой доли абсурда и одного Гари Олдмана. Пример Black Ops лишний раз убеждает, дело не в жанрах и их условностях, а в том, насколько талантливые и старательные люди работают над игрой.

В Infinity Ward, похоже, нет недостатка во вторых, но осталось очень мало первых. Поэтому как боевик Modern Warfare 3 все еще выглядит пристойно,

ДОЖДАЛИСЬ?

- Рейгабельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
- Легко освоить

Пишущая ярким эпатажным моментом, Modern Warfare 3 обернулась стремительным и шумным, но очень банальным и тесным боевиком.

- Геймплей **6** ★★★★★★☆☆☆☆
- Графика **7** ★★★★★★☆☆☆☆
- Звук и музыка **8** ★★★★★★☆☆☆☆
- Интерфейс и управление **8** ★★★★★★☆☆☆☆

Рейтинг

6,5

«Выше среднего»

Светлана Померанцева

CALL OF DUTY MW3

Альтернативное мнение

Западная пресса любит сравнивать серию Call of Duty с Metal Slug. Аналогии проводятся чаще шуточные: мол, примитивность способов и приемов, которыми Infinity Ward и Treyarch развлекают игроков, сродни пятикопеечной механике любого gun-and-gun. Отличия лишь в третьем измерении да в отсутствии у воспитанников Activision чувства юмора.

Для меня же аналогия иностранных коллег никогда не была поводом посмеяться: я всегда играла в Call of Duty как в яркую, абсолютно безбашенную аркаду, в которой сюжет и персонажи настолько второстепенны, что не будь их, то я бы, наверное, этого даже не заметила. Все эти сложности морального выбора, рассуждения о возвышенном и попытка пробудить в игроке патриотические чувства — не к нашей,

увы, стране — лишь ненужный мусор, забавная попытка заполнить паузу между перестрелками. Не более.

Как и в Metal Slug, в Call of Duty мне нравится бегать и стрелять, прочее — приятное, но необязательное дополнение. Мне нравится, как звучит и ощущается оружие, нравится, как падают сраженные пулей противники, я получаю удовольствие просто от того, что в нужный момент ловлю очередного противника в прицел и спускаю курок. Потому что технически все сделано так, как ни в одной другой игре.

Metal Slug развивалась по синусоиде — в серии были как очень удачные тайтлы, так и проходные. Вот только если непосвященному показать две любые игры серии, то он не найдет в них и десятка существенных отличий. Просто потому, что их

нет. Механика оказалась настолько удачной, что разработчики могут позволить себе сохранять ее неизменной на протяжении вот уже почти шестнадцати лет. А более высокое или более низкое качество каждой Metal Slug определяется, насколько здоровые и необычные в ней боссы.

В Modern Warfare 3 этих самых «боссов» — превосходно срежиссированных, навсегда врезающихся в память событий, — меньше, чем в Black Ops и MW2. Но даже в предыдущих частях эти вау-моменты в сумме едва ли занимали 5% от всей игры. Механика же милитари-шутера — то самое «мясо», которым и приходится заниматься 95% времени, — в Modern Warfare 3 по-прежнему превосходна. Здесь до сих пор физически приятно стре-

лять по врагам, прятаться за укрытиями, «жонглировать» во время боя разными видами оружия и развлекать себя непринужденным стелсом в помещениях.

■■■

Да, жанр милитари-экшена — не совсем shoot 'em up. Здесь нельзя шестнадцать лет подряд делать игру на одном и том же движке, с одной и той же картинкой. И если в следующий раз Call of Duty не совершит подъема на новую техническую ступеньку, то она рискует потерять часть аудитории. Но здесь и сейчас мы с вами имеем превосходный милитари-шутер. Коридорный, заскриптованный до мозга костей, но от этого не менее увлекательный и запоминающийся. ■

Рейгабельность



Классный сюжет



Оригинальность



Легко освоить



ДОЖДАЛИСЬ?

Даже лишняя яркая эпатажный момент, Modern Warfare 3 оказалась стремительным и шумным боевиком. Обращать внимание на недостатки здесь просто нет времени.

Геймплей

★★★★★★★

Графика

★★★★★★★

Звук и музыка

★★★★★★★

Интерфейс

★★★★★★★

★★★★★★★

9

7

8

8

Рейтинг

8,5

«Отлично»

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
 НЕОБХОДИМО: CORE I3, 2 ГБ, 256 МБ ВИДЕО
 ЖЕЛАТЕЛЬНО: CORE I7, 6 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО



ЖАНР
 ШУТЕР

ИЗДАТЕЛЬ
 DEVOLVER DIGITAL

РАЗРАБОТЧИК
 CROTEAM

МУЛЬТИПЛЕЕР
 ИНТЕРНЕТ

ПЛАТФОРМЫ
 РС, XBOX 360, PS3

САЙТ ИГРЫ
 SERIOUSSAM.COM

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

SERIOUS SAM 3

МЯСНАЯ ЛАВКА ДЯДЮШКИ СЭМА

BFE

Пепельный блондин, определивший лицо сатирических 3D-шутеров в 1996 году, почивал на лаврах так долго, что за время его отсутствия расстановка сил кардинально поменялась. В 2001 году на сцену взобрался удачливый подражатель Дюка, Сэм Стоун, и очень быстро и естественно перетянул на себя внимание всех любителей отпустить туалетную шутку над трупом разваленного надвое монстра.

Сэм, как и положено истинным брюнетам, был чуть более интеллигентен, некоторые его репризы можно было

назвать тонкими, он не устраивал массированных мочеиспусканий и в целом вел себя сдержаннее. Но когда дело касалось схватки, устраивал такой геноцид, какой Дюку не мог пригрестись даже в ночных кошмарах.

Croteam сделали эталонный мясной шутер, превзойти который, как бы странно это ни звучало, так никто и не смог. Быстрый и кровавый, смешной и слегка неопрятный — **Serious Sam: The First Encounter** по-прежнему остается лучшим кровавым балаганом от первого лица. Даже самим создателям не удалось повторить успех. В **The**

Second Encounter они худо-бедно умудрились взять ту же высоту, но уже в **Serious Sam 2** устроили беспросветное карамельное шапито.

БЕЛЫЙ И ЧЕРНЫЙ

После этого было еще шесть лет бессмысленных ожиданий, что придет Дюк и продемонстрирует все прелести садомазо с инопланетянами. Что из этого вышло, мы все хорошо помним: кроме как на Сэма, уже и надеяться-то было не на кого.

А с Сэмом меж тем творились странные метаморфозы.

С одной стороны, Croteam рассказывали, как они изо всех сил гребут к истокам и хотят устроить массакр в духе **The First Encounter**. С другой — демонстрировали Сэма с крайне непривычных ракурсов. Герой сменил стиль, перестал быть похожим на перекачанного порноактера, а большинство трейлеров были просто скучны: в худшем случае они показывали корриду один на один, в лучшем — поединок Сэма с десятком противников. Игра, напомним, представляет собой приквел, повествующий о событиях, произошедших незадолго до того, как герой за-



МЕСТНЫЙ ШАЙТАН С МАГИЧЕСКИМ УКЛОНОМ — УГХ-ЗАН. НЕ ОРИГИНАЛЬНЫЙ, НО ОДИН ИЗ САМЫХ ЗДОРОВЕННЫХ БОССОВ.



В НЕКОТОРЫЕ МОМЕНТЫ ИГРА ВЫГЛЯДИТ ЧЕРЕСЧУР МРАЧНО И РЕАЛИСТИЧНО.



БИОМЕХАНОИДЫ ЧЕРТОВСКИ ИМПОЗАНТНЫ, НО С РУК ТАКИХ ТВАРЕЙ МОЖНО КОРМИТЬ ТОЛЬКО СВИНЦОМ.

нырнул в «Ключ к вечности» и отправился истреблять приспешников Ментала в Древнем Египте.

Начали закрадываться опасения, что Сэма в угоду моде превращают из рубахи-парня в персонажа с глубокой душевной организацией и непростой судьбой. В самом подходе нет ничего страшного — в конце концов, именно этот финт в кинематографе позволил вытянуть из могилы Брюса Уэйна и еще немало других персонажей, застрявших в возрасте неудовлетворенного жизнью подростка, — но не с Сэмом же... Игр, делающих серьезную мину, простите за тавтологию, при плохой игре сейчас и без того много, а вот веселые, безбашенные шутеры наперечет.

НЕ ТАК СТРАШЕН ЧЕРТ

Начало игры пробуждает самые страшные опасения. Сэм бурчит что-то себе под нос, натужно шутит, как маленький ребенок радуется найденной кувалде, непрерывно переговаривается по рации — в общем, занимается чем угодно, кроме того, чего от него ждешь.

Противников ужасающе мало, а из тех, что есть, хоть какой-то интерес представляю только гнаары — они задорно разваливаются на части от меткого удара по черепу; наловчившись, можно вырвать гнаару единственный глаз и

швырнуть им в кого-нибудь еще. Остальная фауна худосочна, бесполова, метко садит в Сэма издалека и большими толпами не встречается. Страшно сказать, но первые миссии **Serious Sam 3: BFE** напоминает диковатую и неумелую пародию на серию *Call of Duty*, где в роли людей снялись инфантильные пришельцы. Даже декорации и цветовая гамма похожи. Сэма долго гоняют по узким улочкам, заставляют уворачиваться от лазеров, нажимать кнопки и лишь изредка разрешают подстрелить — заметьте, издалека — десяток-другой врагов.

Выглядит это настолько дико, что хочется удалить игру и забыть о ней навсегда. Здесь важно не поддаваться эмоциям и скрепя сердце перетерпеть первый час. Уж не знаем, по трагической ли случайности, по злой иронии или по предварительному сговору (если так, то аплодируем стоя), но *Croteam* умудрились сделать начало настолько безликим и аморфным, каким не был, наверное, ни один уровень второй, худшей части игры.

Зато потом разработчики, словно извиняясь за простой, врубают такой драйв, что «ой, мамо!». Стоит Сэму обзавестись автоматом и двустволкой, как тесные улочки раздвигаются сначала до довольно больших площадей, затем до огромных стадионов, а после и до необъятных пустынь и прерий. Монстры

напрыгивают стаями, постепенно сбиваются в стада, табуны и, наконец, начинают течь живой рекой, как антилопы гну во время миграции.

В МОРДУ, В ГЛАЗ

Тут нужно не теряться: вовремя собирать патроны, отыскивать аптечки (да, игра старомодна и отказывается восстанавливать здоровье героя автоматически), правильно подбирать оружие для каждого вида врагов, своевременно прятаться в укрытиях, отступать, заходить с фланга, бить, стрелять, поджигать, бомбить, крушить, рвать руками...

Примерно с третьей миссии и до самых титров игра превращается в того самого *Serious Sam*, которого мы полюбили в 2001 году. В этот момент понимаешь, что за десять лет Сэм несколько не состарился. Простая и всем понятная механика до сих пор актуальна и прекрасно работает. Более того, именно банального «убей их всех» — с кровью, с мясом, с выдавливанием глаз и раздробливанием черепов, абсурдного и веселого, а не реалистичного и серьезного — так не хватает современной игровой индустрии.

Завалив первую тысячу монстров в *Serious Sam 3*, задумываешься, какими же глупцами были *id Software*, когда решили променять простую механику

шутеров, которые они все еще умеют делать, на непонятную им самим RPG. А ведь из *Rage* мог получиться экшен похлеще *Serious Sam 3*.

Дробя врагов кувалдой, снося им головы из дробовика, расстреливая из гатлинга, испепеляя ракетами, невольно осознаешь, что эта первобытная суть игры далеко не так проста и примитивна, как принято о ней говорить и думать. Что «спинномозгового» в ней немногим больше, чем в любой, даже самой размеренной, стратегии. Просто думать и принимать решения здесь нужно настолько быстро, что мысль буквально сливается с нервным импульсом, идущим от сетчатки в затылочную долю, а оттуда к ладони, сжимающей мышь.

ИГРА НА РЕФЛЕКСАХ

Serious Sam грубо и беззастенчиво обращается к нашим базовым инстинктам и использует их в своих целях. Игра то засовывает нас в узкие темные подземелья и заставляет шараться от тварей, едва различимых в свете подствольного фонаря (в эти моменты *Serious Sam* даже становится страшным), то выпускает на простор. Когда вылезешь по узенькой, почти вертикальной лестнице из склепа к солнцу, хочется сначала затаить дыхание,



КАК ТОЛЬКО ВЫ НАУЧИТЕСЬ БЫСТРО ПОДБИРАТЬСЯ К УТИЛЬРАКЕТЧИКАМ И РАЗНОСИТЬ ИХ В КЛОЧЬЯ ВЗРЫВЧАТКОЙ, ЖИТЬ СРАЗУ СТАНЕТ ПРОЩЕ.

ТРУПЫ ВРАГОВ ИСЧЕЗАЮТ ДОВОЛЬНО БЫСТРО, ТАК ЧТО ЗАВАЛИТЬ ИМИ ВСЮ ЗЕМЛЮ ВОКРУГ СЕБЯ НЕ ПОЛУЧИТСЯ.

а затем, оказавшись под открытым небом, вздохнуть полной грудью. Грубый, примитивный, но до сих пор безотказно работающий прием, про который разработчики большинства игр, кажется, давно забыли.

Serious Sam жонглирует ощущениями и успевает менять их ровно в тот момент, когда какое-то одно начинает надоедать. Предпоследний уровень игры — это и вовсе апофеоз жанра «мясных» шутеров. Почти два часа непрерывной бойни. Игра планомерно, соблюдая строгую очередность, спускает на вас весь свой виварий, начиная с примитивных гнааров и ракетчиков и заканчивая хнумами и ведьмами Ахримана. Раз десять вам будет казаться, что уже все, финал близок, но Ментал (если быть точнее, то один из его прихвостней — Угх-Зан Четвертый, который исполняет в Serious Sam 3 роль главного босса) будет снова и снова натравливать на Сэма своих цепных псов. В конце уровня, уничтожив почти две тысячи монстров, вы будете чувствовать себя выжатым, как почти две тысячи лимонов, но довольным, как почти две тысячи слонов. Про финальную битву рассказывать не станем, чтобы не портить ощущения тем, кто еще не прошел игру, но и она запомнится вам надолго.

МАЛ ЗОЛОТНИК

К сожалению, кроме массы достоинств, игра собрала пыш-

ный букет мелких недоработок и багов. Помимо смазанности и неуместной серьезности первых миссий, здесь встречаются затянутые подземные уровни, глуповатые головоломки, примитивный юмор, который и юмором-то можно назвать лишь постольку-поскольку.

На некоторых уровнях бывает сложно найти проход в очередную локацию, а иногда игра странно обращается с триггерами — в одном из эпизодов после серьезной схватки нам пришлось больше пяти минут ждать, когда прилетит вертолет и начнется скриптовый ролик. В такие моменты, разумеется, думаешь, что что-то в игре не работало и раз за разом жмешь кнопку загрузки последнего сохранения.

Кому-то не понравится режим спринта — чтобы ускориться, нужно зажимать клавишу Shift. Напомним, что в предыдущих частях герой носился с огромной скоростью в режиме нон-стоп. Кто-то может всплакнуть по яркой, слегка кислотной гамме предыдущих игр серии: Serious Sam 3 большую часть времени старается выглядеть реалистично, а монстры подрастеряли часть своего шарма и выглядят именно как... монстры, а не как пародии на всех монстров, вместе взятых. Даже к оружию можно придаться: дробовик и особенно автомат звучат мягко говоря, неубедительно, бензопилы же в игре и вовсе нет.

Но все эти неприятности малоразличимы, когда на экране начинается настоящий замес — когда свинец льется рекой, а трупы падают на землю со скоростью отстрелянных гильз. Игра умудряется вернуть нас на десять лет назад и заставляет пережить практически те же самые ощущения, что и при первом прохождении The First Encounter. А это, согласитесь, немало.



После прохождения игры особенно забавно смотреть рейтинг игры на «Метакритике». Средний балл прессы — в районе семи, средняя оценка игроков — ближе к девятке. Ситуация подозрительно напоминает современное состояние игровой индустрии в целом. Она уже выбралась из памперсов, научилась ходить, поступила в школу и сейчас вовсю стреляет сигареты и смолит их на заднем дворе. Переходный возраст, когда самооценка необычайно высока, юношеский негативизм зашкаливает, а все старое и простое на публике принято ругать и воротить от него нос. Дескать, мы в это лет десять назад — о боже мой! — уже наигрались, а сейчас нам подавай что-то позаквыристее, с механикой посложнее и чтобы «не только спинномозговые рефлексы».

Нам почему-то кажется, что почти все рецензенты получили

немало удовольствия, проходя кампанию Serious Sam 3, но побоялись себе в этом признаться да еще и решили научно объяснить свой юношеский необоснованный страх. Простые игроки намного честнее. В первую очередь по отношению к самим себе: они не стесняются признаться, что новый Serious Sam им нравится, пускай даже он играется точно так же, как десять лет назад.

Локализация: Переводить в Serious Sam 3: BFE особенно нечего — диалогов едва ли наберется на пару-тройку страниц. Главное, на что следовало обратить внимание локализаторам, — подбор голоса главного героя. И тут как раз вышла несуразица. Раскатистый, звонкий, эмоциональный голос Сэма из оригинала в русской версии отчего-то превратился в хорошо поставленную, идеально выверенную, но бездушную речь диктора с какого-нибудь новостного канала. В ней нет чувства, нет страсти, нет эпатажа. Из-за этого львиная доля шуток воспринимается не как юмор, а как неудачные потуги состричь. Кто бы что ни говорил про Никиту Джигурду, а его голос, звучавший в The First Encounter, идеально ложился на характер Стоуна, чего никак не скажешь о голосе Максима Пинскера, которым говорит Сэм в третьей части. ■



- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

ДАЛЕКО НЕ ИДЕАЛЬНЫЙ, СЛЕГКА СЫРОВАТЫЙ, МЕСТАМИ КОСОБОКИЙ, НО АБСОЛЮТНО БЕЗБАШЕННЫЙ И ПО-ПРЕЖНЕМУ — ДА-ДА, ТО САМОЕ СЛОВО — УРАГАННЫЙ ШУТЕР. ЕГО МОЖНО НЕ ЛЮБИТЬ, НО СЛОЖНО НЕ ВЛЮБИТЬСЯ.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★

ГРАФИКА

★★★★★★

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★

9
7
8
9

РЕЙТИНГ
8,5

«ОТЛИЧНО»



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

Вячеслав Грабский,
Светлана Померанцева

Жанр
МОБА

Издатель/
разработчик

Nival

Мультиплеер

Интернет

Платформа

PC

Сайт игры
playrw.com

PRIME WORLD

Две твердыни

В 2003 году, когда появилась DotA, мало кому могло прийти в голову, что любительская миссия, созданная в редакторе карт третьего «Варкрафта», станет самостоятельной дисциплиной киберспорта и по популярности переплюнет саму **Warcraft 3**. Мод мало того, что собрал армию фанатов, так еще и сделался родоначальником игрового жанра — Massive Online Battle Arena, сокращенно MOBA.

Популярность любительского проекта подтолкнула многих разработчиков к созданию игр-подражательниц, среди которых были как отличные тайтлы вроде **League of Legends** и **Heroes of Newerth**, так и менее удачные проекты. DotA-мания не обошла и наши необъятные просторы. Собственную MOBA — **Prime World** — решила выпустить компания **Nival**, которую

все мы знаем по «Аллодам» и пятым «Героям».

Сейчас игра находится в стадии тестирования, но режим арен — основное, ради чего большинство людей играет в MOBA, — запущен без каких-либо ограничений. Поскольку переход к релизу будет постепенным, мы решили написать первичный обзор уже сейчас. Ну а где-то через полгода-год, когда в игре все устаканится, мы традиционно опубликуем повторную рецензию.

Люди гибнут за прайм

Некогда Лафитская империя простиралась на весь континент, но страшный катаклизм погубил ее. На месте нетронутых катаклизмом северных и южных провинций возникло два новых государства — Империя доктов, подняв-

шая на пьедестал науку, и магократическое Адорнийское королевство. Поначалу обе страны развивались самостоятельно, но вскоре и докты, и адорнийцы узнали о прайме.

Прайм — удивительное вещество, пришедшее в мир вместе с катаклизмом. Он может выступать и как универсальное топливо, и как катализатор магии одновременно. В обоих государствах быстро смекнули, какое могущество дарует эта загадочная бирюзовая жидкость. Империя доктов и Адорнийское королевство сошлись в безжалостной войне за обладание местами добычи прайма.

Пока о мире, в котором происходит действие, известно относительно немного, но в планах разработчиков постепенно приоткрывать тайну, Prime World — не единственная игра, которая будет выпущена

в титульной вселенной. Помимо этого не так давно свет увидела книга Вадима Панова «Праймашина», рассказывающая в том числе о происхождении героев игры и объясняющая, откуда взялся прайм.

Правила войны

Но вернемся к механике Prime World. Каждая сторона выставляет героев, умеющих использовать прайм для обретения сверхспособностей во время боя. Выступая от одной из сторон, вы ухватываете за шкуру одного из подотчетных вам героических бойцов и отправляетесь в бой.

Стержень Prime World — классическая MOBA-механика. Две базы, между которыми пролегают три дороги. Цель: сокрушить оплот противника. Управляемый вами герой материализуется на родной базе и,

времени доспехами или подобрав полы магического халата, устремляется на сечу. Между замками — леса да тропы. В лесах обитают диковинные существа, снабжающие героев опытом в обмен на свое жестокое умерщвление. На дорогах стоят башни, щерящиеся снарядами и поджаривающие неприятеля огнем.

На каждой базе через определенные промежутки времени зарождаются существа (крипы), которые, сверкая клыками, похрумкивая жвалами и блестя нарядными латами, самостоятельно устремляются на сокрушение позиций противника. Сами по себе они жалкие букашки, но при поддержке героя, а лучше сразу нескольких, превращаются в настоящий танк, сметающий на своем пути все живое.

Вот так, вместе с другими игроками, прокачиваясь и дерясь, уничтожая башни, убивая лесных обитателей и вражеских крипов, наращивая таланты и много чего еще делая, вы прорываетесь к цитадели противника. Команда, первая уничтожившая главное здание, выигрывает.

Месиво

Но путь к победе, мягко говоря, не прост. И начинается он еще до того, как ватага героев десантируется на уровень. В большинстве MOBA вы улучшаете характеристики своего протеза только во время матча, покупая артефакты в игровом магазине. В Prime World в роли артефактов выступают карты талантов, их всегда больше, чем герой может взять с собой в сражение. Поэтому перед началом боя вы открываете колоду с картами-умениями и составляете из них игровой сет, который будете использовать в ближайшем противостоянии. От выбора зависит, как станет развиваться ваш персонаж во время схватки.

В каждом раунде ваш герой проходит маленькую эволюцию от неумелого салаги до матерого бойца. За активные действия — убийство крипов и героев противника, за помощь соратникам, захват флагов, разрушение башен — вы получаете прайм, который можно тратить на активацию талантов. Постепенно зарабатывая прайм и тратя его на все более высокоуровневые навыки, ближе к концу раунда вы открываете всю колоду, собранный до на-



чала сражения. И вот тут оказывается очень важно, какими именно картами вы снабдили своего героя. Одним персонажам важнее получить быстрый доступ к выносливости увеличивающей запас здоровья, другим пригодятся вампирские способности, для третьих куда актуальнее какое-нибудь экзотическое активное умение, ставшее доступным в самый разгар атаки.

На начальном этапе каждому герою доступно не так уж много карт — вроде бы есть из чего выбрать, но особо не разгуляешься. Но чем больше вы будете играть, тем больше талантов будет открываться в качестве трофеев за удачно проведенные бои. Какие-то окажутся мало полезными для выбранного вами персонажа, другие, напротив, удачно дополнят и усилят уже освоенные вами навыки.

С одной стороны, карты ставят игроков в неравное положение: чем больше битв за плечами, тем более гармоничная и сильная у героев колода. С другой — рейтинговая система игры устроена так, что новичку почти не приходится сражаться с обвешанными по самым шлем ветеранами.

Эта земля моя

Следующая важная особенность Prime World — захват территории. Вдоль каждой из



трех главных дорог, по которым носятся армии и герои, размещены флажки. В зависимости от того, чей флаг развевается на древке — Империи доктов или Адорнии, — вокруг формируется область своей земли одной из фракций. Выглядит это так: вы подбегаете к флажку, тратите несколько секунд, чтобы водрузить на него свое знамя, после этого пространство вокруг меняется прямо на глазах. Получается маленький кусочек родной для вашей расы территории, на котором способности героев не только усиливаются, но иногда даже приобретают дополнительные свойства. Воюя на своей земле, и вы, и ваши

союзники становятся сильнее и при прочих равных лихо забарывают врагов.

На словах и прокачка героев, и система карт, и терморфинг выглядят довольно сложно, на деле же освоиться в Prime World и начать действовать осмысленно, а не набором можно за час-полтора. Уровень вхождения в игру заметно ниже, чем, скажем, в требующую молниеносной реакции League of Legends. Многие персонажи обладают временной неуязвимостью, умеют применять невидимость или еще какой-нибудь талант, затрудняющий их убийство, поэтому даже новички здесь не умирают сразу и успевают разобраться что к чему.



Некоторые герои способны в момент опасности стать невидимыми или неуязвимыми и убраться подальше с поля боя.



Prime World на скриншотах иногда напоминает какое-то чудовищное месиво из красок, полигонов, терраморфинга. Вживую же все выглядит красиво и ланочно.

Люди разные нужны, люди разные важны

Таланты одного персонажа в сумме делают его опасным противником, но для победы необходима слаженная работа всех героев. В хорошей команде каждый игрок выполняет определенную роль и сосредоточен на том, что его персонаж умеет

лучше всего. Защитник — танк с богатырским здоровьем и толстой броней — играет роль живого щита. Его задача — первым проломить шеренгу врагов и принять на себя основной удар.

Бойцы — они же дамагеры, в мире PW это Инженер и Художница — наносят врагам основной урон. При этом сами они достаточно уязвимы, и без защиты их кишки быстро размазывают по земле. Специалистов по атаке часто делят на героев силы и героев

магии в зависимости от типа наносимого урона.

Убийцы (Белая Маска и Тень) чем-то похожи на бойцов, но их задача — осторожно подкрасться к противнику и напасть на него исподтишка. В арсенале ассасинов есть умения вроде невидимости или телепортации, позволяющие им оставаться незамеченными.

Герои поддержки (например, целительница у доктов) держатся поодаль от основного замеса, основная цель этих персонажей — усиливать и лечить союзников. В это время контроллер на время нейтрализует вражеских бойцов или лекарей. Для выполнения боевой задачи у героев этого типа есть парализующие, замедляющие и даже гипнотизирующие навыки. Классический пример контроллера — Крысолов (его аналог у адорнийцев — Повелитель крыс).

Конечно, попадаются команды, в которых какие-то главные роли пустуют, к тому же в игре есть герои, способные совмещать умения нескольких классов, но в этом случае играть становится намного сложнее, ответственность каждого участника возрастает многократно.

Пляски вокруг полов

Задолго до старта Prime World вызывал в Сети массовое бурление умов, связанное с... гендерным вопросом. Дело в том, что игра подключается к вашему аккаунту в социальной сети (без этого поиграть вообще не получится), по которому определяет, в частности, вашу половую принадлежность. Изначально предполагалось, что пол владельца аккаунта будет влиять на его роль в войне. Мужчины должны были сражаться на передовой, играя в полноценную MOBA, а их подруги — отсиживаться в тылу, поддерживать и лечить воинов, играя в простенькие казуальные игры и накапливая таким образом прайм.

В результате недовольными оказались все: игроки-мужчины кричали, что от женщин будет мало проку, а дамы вопили, что их ограничивают в правах, заставляя играть во всякие глупые казуалки. Плюс все хором утверждали, что вместо того, чтобы привлекать в игру девушек, не знакомых с играми (а именно такой была декларируемая и, прямо скажем, утопическая цель), подобная дискриминация лишь наплодит «трансвеститов» с фейковыми аккаунтами.

К счастью, в финальном Prime World от этой половой ереси не осталось практически ничего. Разделение аккаунтов на мужские и женские — да, есть, но влияет оно только на набор стартовых героев. Чтобы поиграть персонажами противоположного пола, придется потратить игровую валюту. Причин сделать это — множество. Например, дамам почти сразу доступен ассасин-невидимка, да и лучший лекарь в игре принадлежит прекрасному полу.

Мини-игры, в которые сначала должны были играть только девушки, доступны всем. На базе есть специальная зона, встав на которую можно сыграть в головоломку. Забавно, но этими казуалками куда чаще развлекаются мужчины, зарабатывая прайм и свитки для соратников, женщины же, напротив, предпочитают сражаться в первых рядах.

Непосредственно же межполовые взаимодействия ограничиваются тем, что разнополая команда имеет больше шансов на победу: герой противоположного пола, оказавшись рядом с сильно раненым соратником, делает его на время

неуязвимым — нескольких секунд вполне достаточно, чтобы оторваться от неприятеля, добежать до базы и там подлечиться.

Оглядываясь вокруг

Большую часть времени Prime World демонстрирует себя с самых лучших ракурсов. Здесь интересно сражаться и общаться с другими игроками (обязательно подключайте голосовой чат — текстовый не передает и десятой доли эмоций, которые вызывает игра). Интересно снаряжать персонажа и подбирать необычные колоды. Интересно экспериментировать с выбором героя и открывать новые способы взаимодействия с сопартийцами.

В конце концов, Prime World — одна из самых красивых MOBA на сегодняшний день. Яркие, сочные цвета, детализированные модели героев, хорошо проработанное окружение с приятной «москитной» анимацией и спецэффекты, по которым легко угадывается используемое врагом или соратником заклятье, но которые при этом не закрывают персонажей и не превращают игру в бестолковую кучу-малу.

Впечатление портят лишь несколько досадных мелочей, явно связанных с тем, что игра еще не прошла все стадии тестирования. В первую очередь это герои. На момент написания статьи их было чуть больше двадцати, а на начальном этапе вообще доступно лишь три бойца, прочих же нужно покупать за игровую валюту, заработанную в сражениях, — копить на некоторых индивидов придется долго. И хотя среди имеющихся персонажей есть кандидаты на все основные роли — танк, боец, поддержка, убийца и так далее, — это все равно ограничивает число доступных стратегий.

Помимо этого есть проблемы с балансом: мы несколько раз были свидетелями того, как адорнильская команда из пяти одинаковых персонажей побеждала разноплановую и вроде бы неплохо играющую команду доктов. С другой стороны, выделить какую-то наиболее убойную подборку героев нельзя. Просто иногда звезды на небе складываются так, что какая-то комбинация персонажей оказывается заметно сильнее.

Еще одна временная проблема Prime World — непредсказуемый автоподбор участников матча. Клон вашего героя в



качестве боевого товарища — довольно частое явление, а команда без танка, зато с тремя магами — вообще обычное дело. Пока удобнее всего играть с друзьями по предварительному сговору, только это страшает от забавных, но не слишком приятных казусов.

Мой дом моя крепость

В ближайшее время разработчики добавят еще один важнейший элемент — экономический менеджмент между схватками. Каждый игрок в Prime World владеет собственным замком, управление им — практически самостоятельная игра. Грамотное развитие замка должно обеспечить быстрое и гармоничное развитие героя. Талантливый управленец сможет экипировать героев зельями и

быстро обучить их полезным навыкам.

Управление замком будет напоминать стратегии в духе **Caesar**: строим здания, добываем ресурсы, нанимаем работников, создаем экономические цепочки и оцениваем выручку от каждого здания. Теоретически можно будет вообще не заходить на арену и играть в Prime World как в полноценную экономическую стратегию.



Также в будущем в игру планируют добавить PvE-режим, который, по словам разработчиков, будет не банальной игрой против ботов, а чем-то более интересным, но делиться деталями нивальцы пока отказываются.

Все эти новшества появятся в релизе, но начинать сражение за прайм можно хоть сегодня. На данный момент Prime World бесплатен, а аккаунты после релиза, в который игра перейдет плавно и незаметно, скорее всего, не обнулят. ■



Дождались?

У Nival получается красивая и интересная MOBA — без всяких скидок на «отечественный розлив». Но, как и любой онлайн-игре, Prime World еще предстоит долгий путь становления после релиза.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★ 9.0

Рейтинг «Мании»:

8,0

«ОТЛИЧНО»

ЖАНР
ШУТЕР
РАЗРАБОТЧИК
343 INDUSTRIES
ИЗДАТЕЛЬ
MICROSOFT
ПЛАТФОРМА
XBOX 360
САЙТ ИГРЫ
XBOX.COM/HALO

РЕМАСТЕР ЧИФ

COMBAT EVOLVED HALO ANNIVERSARY

АЛЕКСЕЙ
МОИСЕЕВ

«Почему в вашем творчестве так много ремейков?» — именно этот вопрос порой хочется задать непосредственно всем современным консолям. Можно, конечно, долго философствовать о том, что раньше игры были лучше, а все разработчики вкалывали день и ночь исключительно за идею, вкладывая в свои творения частичку себя. Не то что сейчас — сплошные эпические блокбастеры «без души».

КОЛЕЧКО, КОЛЕЧКО, КОЛЬЦО

На самом же деле, как нам кажется, внезапная популярность ремейков старых игр объясняется проще: до издателей вдруг массово дошло, что ностальгия — страшная сила, и

можно, особо не напрягаясь, продать витающим в облаках фанатам хорошую старую игру почти по цене новой. Автор этих строк, например, покупает каждое переиздание **Final Fantasy Tactics** просто потому, что считает именно эту игру Великой и Неповторимой. То же самое происходит с любителями **God of War**, **Resident Evil 4**, **Beyond Good & Evil**, **ICO**, **Shadow of the Colossus**, **Metal Gear Solid** и других, менее значимых ремейков, появившихся на прилавках обычных и цифровых магазинов за последнюю пару лет.

Впрочем, подавляющее большинство не видевших оригинал игроков после первого же знакомства с классикой ожидаемо

крутит пальцем у виска — мол, как можно играть в такое старье, когда вокруг столько прекрасных современных игр? **Halo: Combat Evolved Anniversary** наверняка ждет та же судьба, хотя как раз у этого ремейка есть шанс заинтересовать новых игроков, а не только Halo-гиков, способных по памяти назвать все расы, входящие в состав Ковенанта. Все дело в том, что **343 Industries**, новые опекуны серии Halo после того, как с ней распрощались отцы-основатели из **Bungie**, не ограничились растягиванием старой игры под HD-разрешение, а сделали ей целую пластическую операцию.

После косметических процедур игра 2001 года выпуска смотрится ненамного хуже вполне со-

временного **Halo: Reach**. Все текстуры нарисованы заново, декорации и персонажи почти избавились от угловатости, преобразились старые и добавились новые спецэффекты — особенно хорошо поработали с освещением и тенями. Игра стала гораздо менее мрачной, гораздо более красочной. А взглянув, например, с вершины холма на море и заходящее солнце, можно так и вообще ненадолго переполниться чувством прекрасного.

Только визуальными изменениями дело не ограничилось. Разработчики привлекли настоящий оркестр, чтобы перезаписать выдающийся, без дураков, саундтрек. Многие звуки также оновили. Словом, изменения косметические, но масштабы — грандиозные. Убедиться в



СРАВНИТЕ: ВОТ ТАКИМ HALO БЫЛ ДЕСЯТЬ ЛЕТ НАЗАД...



...А ВОТ ТАК ОН ВЫГЛЯДИТ СЕЙЧАС. ЭТО И НАЗЫВАЕТСЯ РЕМАЙКОМ — А НЕ ТО, ЧТО ВТЮХИВАЮТ НАМ ДРУГИЕ СТУДИИ, ПРИСТРОИВ К НАЗВАНИЮ СТАРОЙ ИГРЫ АББРЕВИАТУРУ HD.



ЕДИНСТВЕННОЕ, ЧТО ВЫРЕЗАЛИ С КОРНЕМ, — ОРИГИНАЛЬНЫЙ МУЛЬТИПЛЕЕР. ВМЕСТО НЕГО ЗДЕСЬ ОНЛАЙНОВЫЕ ПОТАСОВКИ С МЕХАНИКОЙ HALO: REACH, НО НА КАРТАХ, СОЗДАННЫХ НА ОСНОВЕ HALO: COMBAT EVOLVED.



НО ДАЖЕ ПЕРЕДЕЛАННАЯ ГРАФИКА НЕ МОЖЕТ СКРЫТЬ БЕДНОСТЬ ДЕКОРАЦИЙ БОЛЬШИНСТВА УРОВНЕЙ.

этом можно, нажав всего одну кнопку на геймпаде, после чего игра сбрасывает современные красоты и предстает во всей своей первобытной убогости (фишку явно подсмотрели у переизданий двух первых частей **Monkey Island**). Конечно, для 2001 года все выглядело более чем пристойно, но спустя десять лет смотреть на оригинал (если вы не фанат) не слишком приятно.

ДАВНО ЭТО БЫЛО, ДАВНО

Интереснее всего было узнать, как играется Halo: Combat Evolved сейчас. Выдержит ли сравнение с современниками? Ведь это была игра, продававшая Xbox. Она первая наглядно показала, что в шутеры можно нормально играть не только с мышкой и клавиатурой, сгорбившись в кресле перед монитором ком-

пьютера, но и комфортно развалившись на диване перед телевизором с геймпадом в руках. Именно Halo стоит благодарить (или ругать) за моду на регенерацию здоровья и возможность таскать с собой лишь два вида оружия.

Как оказалось, в умении рассказывать историю и пробуждать волшебное чувство первооткрывателя Halo: Combat Evolved все еще легко уделявает за пояс большинство нынешних игр. Даже если вы назубок знаете историю походов Мастер Чифа по космическому кольцу Halo (оно же Installation 04), все равно при виде начального ролика с выныривающим из подпространства звездолетом Pillar of Autumn, на котором находится последняя надежда человечества в войне с Ковенантом, сердце невольно начинает биться чаще. Трудно объяснить, чем цепляет

придуманый Bungie мир: он одновременно и прост, и сложен; в нем есть место и героическому эпосу, и глуповатой комедии; он максимально далек от реальности, но отлично проработан — и благодаря этому в него очень легко поверить.

Вторая по привлекательности черта Halo — здесь интересно сражаться. Пусть представители Ковенанта выглядят предельно глупо (дизайн пришельцев, наверное, самая большая ошибка Bungie), но тем не менее на посту врагов человечества ведут они себя гораздо разумнее, нежели их современные коллеги. Трудно (и даже немножечко грустно) поверить, что написанный 10 лет назад искусственный интеллект противников до сих пор мало кто попытался превзойти. Враги стараются отскокить с линии огня, бросаются врассыпную от гранат, умело используют препятствия на поле боя и преимущество в высоте, отсиживаются за укрытиями, чтобы восстановить энергетические щиты, не стесняются заходить с флангов и даже распознают, из чего вы по ним стреляете, и маневрируют соответствующим образом.

ХАЛОДРАНЕЦ

Не стоит, однако, забывать и о том, через какие тернии пришлось пройти Bungie во время разработки Halo: Combat Evolved. Все делалось в максимально сжатые сроки, чтобы успеть к запуску Xbox, и поэтому у игры

есть несколько серьезных проблем, с которыми можно было мириться в 2001 году, но которые сейчас способны свести на нет все достоинства ремейка.

По вполне понятным причинам никто не стал перерабатывать дизайн уровней оригинала — легче сделать новую игру, чем исправлять то чудовищное количество самоповторов (целые куски уровней воспроизводятся время от времени в мельчайших подробностях), которые совершили Bungie, чтобы успеть закончить игру в срок.

Этот недостаток на уровне The Library, который, к слову, считается худшим во всей серии Halo, соединяется с другой бедой — фладом. Паразитическая форма жизни очень уж контрастирует с Ковенантом: она тупа, как глист, прет напролом, как носорог, и нападает в огромном количестве, отчего убивать ее приходится долго и тоскливо. В печально известной библиотеке даже опытному игроку приходится биться с этой заразой целый час (!) практически в одних и тех же серых декорациях. Что уж говорить о тех, кто попадет сюда первый раз?



Так что не стоит считать Halo: Combat Evolved идеальным шутером — по современным меркам он довольно уныл, даже несмотря на очевидные достоинства в виде интересного сюжета и отличных перестрелок. Однако это не умаляет заслуг 343 Industries, которые проделали большую работу по приданию игре приличного вида. Оценка, которую вы видите ниже, поставлена именно за качество ремейка, который, как ни крути, намного лучше всего того, чем потчевали нас другие студии на протяжении года.

А вот стоит ли возвращаться в мир первого Halo — каждый должен решить сам. Как известно, из человеческой памяти со временем выветриваются плохие воспоминания и остаются только хорошие. Так, может, лучше оставить Halo: Combat Evolved в прекрасном полумраке прошлого, а не вытаскивать его постаревшие черты на яркий свет настоящего? ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

КАК РЕМЕЙК HALO: COMBAT EVOLVED ANNIVERSARY ПОЛУЧИЛСЯ ОТЛИЧНЫМ. НО КАК ИГРУ РЕКОМЕНДОВАТЬ ЕГО МОЖНО ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ФАНАТАМ СЕРИИ, А ТАКЖЕ ЛЮБИТЕЛЯМ ПОКОПАТЬСЯ В ИСТОРИИ. ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ, БОИМСЯ, БЫСТРО ЗАСКУЧАЮТ.

ГЕЙМПЛЕЙ	■■■■■■■■■■	8.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■	10
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	■■■■■■■■■■	8.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

РЕЦЕНЗИИ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

CORE 2 DUO 2 ГГц, 2 Гб, 320 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

CORE 2 DUO 3 ГГц, 4 Гб, 512 Мб видео



ЖАНР
GTA БЕЗ ТОРМОЗОВ

ИЗДАТЕЛЬ
THQ

РАЗРАБОТЧИК
VOLITION, INC.

МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ

ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3

САЙТ ИГРЫ
SAINTSROW.COM

Есть особая категория людей, которая играет в Grand Theft Auto только для того, чтобы поставить себе читы на бессмертие, полный арсенал и начать давить толпы пешеходов под ритмы растаманского радио, а в конце, набрав максимальный уровень разыскиваемости, выкосить на украденном танке половину действующей армии. Незабываемые персонажи и великолепный сюжет при этом проходят мимо них, но сама игра от этого сильно хуже не становится. Этим людей так много, что специально для них даже придумали серию Saints Row, которая в разы слабее GTA абсолютно во всем, кроме уровня творящегося там трэша и угара.



Количество трупов за секунду времени порой просто поражает. Подъехать на сходку вражеской банды и лихо расстрелять их зажигательными патронами — здесь в порядке вещей.

ВРЕМЯ СЛАВЫ

Saints Row: The Third — это типичная компьютерная игра в представлении тех, кто никогда в них не играет: вредная, тупая, пошлая и с огромным количеством совершенно немотивированного насилия. При этом она доставляет очень специфическое удовольствие, сравнимое с просмотром дневного эфира государственных телеканалов, заполненным реалити-шоу с участием провинциальных пэтэушниц и программой «Пусть говорят». По сути, это такой Postal 3 для тех, кому настоящий Postal 3 кажется слишком маргиналь-

ным. Saints Row выполнена и написана намного дороже и качественнее, но при этом все равно позволяет насмерть забить фаллоимитатором облаченного в кожу садомазохиста.

Номинально здесь есть и сюжет, но он лишь является оправданием творящемуся на экране беспределу. Известная по прошлым частям банда Third Street Saints стала самой влиятельной криминальной группировкой в городе Стилутотер: у них есть собственный музыкальный лейбл и фанаты по всему миру, а ключевые фигуры Third Street Saints снима-

ются в рекламе газировки и даже грабят банки, нацепив маски в виде самих себя. Однако оглушительный успех не слишком понравился конкурирующему Синдикату (возглавляемому седовласым бельгийцем с невыносимым французским акцентом), который в одночасье хорошенько прижал банду, опустошил их счета и выбросил посрамленных гангстеров в новый город. Теперь вам как главарю «святых» предстоит снова дать миру знать о себе, совершив ряд преступлений века — со вкусом, размахом и без единой здоровой мысли в голове.

ТРИ ДЕБИЛА — ЭТО СИЛА

Масштабность злоключений главных героев срывает крышу с первых минут игры. Помните, как в любой GTA наша криминальная карьера всегда начиналась с выполнения нехитрых и, откровенно говоря, скучноватых поручений: отвезти VIP-персону в клуб, пару раз ткнуть битой обнаглевших дилеров, заехать в магазин за покупками и так далее. До того, как мы хотя бы издалека увидим первый танк, проходит добрая половина игры.



Оружие поддается прокачке. Например, разрывные патроны для пистолета оглушают противников. Одно плохо — от взрывов экран застилает назойливый «блюр».



Танки и миссии в духе «нанеси городу ущерб в 200 000 долларов» просто созданы друг для друга.

Saints Row: The Third тут же прыгает с места в карьер. В обучающей миссии вы совершите дерзкое ограбление банка — только там, где одиннадцать друзей Оушена деликатно взломали бы комнату-сейф, «святые» буквально вырывают ее из здания банка с помощью вертолета и взрывчатки. Чуть позже вы бесцеремонно нападете на армейский склад, устроите перестрелку в начиненном боеприпасами хранилище, умыкнете оттуда огромную боеголовку и перебьете всю национальную гвардию мегаполиса. Затем, отдыхая после подвигов на вечеринке, вы с удивлением обнаружите, что все стриптизерши достали пистолеты (откуда?!) и горят желанием вас убить. А как насчет амбициозного плана по взрыву небоскреба, в то время как вам помогает гигантский генетически модифицированный русский Халк, щеголяющий голыми телесами?

Чем дальше в лес, тем толще партизаны. Главная задача Saints Row: The Third — держать вашу нижнюю челюсть как можно ниже, и игра с этим отлично справляется. Каждое задание — феерически неправдоподобная, но чертовски зрелищная и забавная постановка. Абсолютно все элементы The Third направлены именно на то, чтобы вам было весело. Например, при создании персонажа вы можете сделать его мускулистым трансом на каблуках, вещающим тонким женским голоском. Или заставить своего аватара рычать, сопеть и булькать, как зомби с перерезанным горлом, — и ведь он действительно будет нечленораздельно мычать даже

в скриптовых сценках, так что вы не сможете понять, о чем он вообще говорит!

TAKE IT EASY

Причем настоящего геймплейного челленджа в Saints Row: The Third как такового нет — есть лишь безостановочный поток фана. Игра не заставляет вас прятаться за укрытиями и стратегически рассчитывать запас аптечек в перестрелках. В принципе, чтобы умереть даже в самой безбашенной перестрелке, придется приложить немалые усилия: персонаж легко принимает на грудь пять выстрелов из снайперской винтовки в голову, а потерянное здоровье довольно быстро восстанавливается. Но это как раз тот случай, когда низкая сложность не портит геймплей, а совсем наоборот. Из-за того, что здесь почти никогда не приходится умирать и переигрывать сцены, время, проведенное за The Third, кажется одним длинным фильмом Майкла Бэя — ярким, зрелищным и идущим в обход головного мозга.

Из-за этого нет и необходимости в обычной «мирной» жизни в новом городе. Деньги на покупку всего самого необходимого (патронов или апгрейдов для оружия) есть всегда — очень помогают щедрые награды после сюжетных миссий. Поэтому вряд ли кто-то захочет выполнять черновую работу на стороне, лишь бы накопить на пару лишних обойм для пистолета. Та же история и с местным опытом — «уважухой». На каждом уровне открываются новые перки, но ни один из них не меняет игру до неузнаваемости: чуть меньше

урона от пуль, чуть более быстрая регенерация здоровья, чуть разросшееся поголовье банды и так далее. Словом, здесь попросту нет ситуаций, когда вы отчаянно в чем-то нуждаетесь — так, наверное, и полагается чувствовать себя наряженному в золото и пурпурные треники сутенеру с золотым пистолетом.

ЭСКОРТ-УСЛУГИ

Однако, начав игровой мир взрывчаткой, секс-рабами и девушками с силиконовым бюстом, Volition напрочь забыли сделать его сколько-нибудь живым. В этом главное отличие Saints Row: The Third от Grand Theft Auto 4. Если у Rockstar получилось создать почти настоящий мегаполис, где можно было бы жить и работать, ни разу никого не избив и не ограбив (спасибо огромному количеству мини-игр), то в Saints Row, чтобы как-то себя развлечь, приходится пускаться во все тяжкие, бегая голышом по улицам. Там бродят совершенно апатичные люди, за вами иногда увязывается какой-то неуверенный полицейский хвост, который быстро сдается, да конкурирующие банды иногда постреливают из своих машин. Собственно, все — в этом вся «жизнь» The Third. Это совсем не тот город, в котором хочется задержаться, наоборот, чтобы получить максимальное удовольствие, нужно разнести его по кирпичику, нагадить на каждой улице и забыть через 14 часов геймплея. Портят впечатление и баги, по вине которых иногда приходится переигрывать участки миссий. Персонажей — как врагов, так и соратников — временами жестко

клинит, из-за чего они оказываются неспособны выполнить нужный для продолжения задания скрипт.

Тем не менее кататься по улицам города все равно приятно. И вовсе не из-за проработанной физики машин — ее здесь нет. Нужную атмосферу создает просто шикарный саундтрек и подбор песен на радио. Как всегда, спектр предлагаемых станций удовлетворит самый взыскательный вкус: здесь есть и хип-хоп, и инди-рок, и ретропопса, и металкор, в списке исполнителей значатся Deftones, Benni Benassi, Junkie XL, Kanye West, Marilyn Manson, Drowning Pool и даже вымышленная дэт-метал-группа Dethklok из мультсериала «Металлопокалипсис». Есть даже волна, по которой транслируют только классические композиции. В этом есть особое удовольствие — уходить от погони, отстреливаясь от полиции под «Маленькую ночную серенаду» Моцарта.

■■■

То есть хороший вкус (в отличие от программных директоров российского ТВ) у Volition вроде бы есть, а что до фаллоимитаторов — так это они просто валяют дурака, не всем же быть тонкими и саркастичными. Проблема в том, что, кроме шуток ниже пояса, в Saints Row нет почти ничего, а от них рано или поздно устаешь. Но способов хоть как-то отвлечься от содомии сама игра не предлагает, поэтому, как и в случае с телевизором, способ остается лишь один — просто выключить и забыть. ■

- Реиграбельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
- Легко освоить

Дождались?

Если вы до этого момента считали творчество Rockstar циничным, пошлым и неполиткорректным, обратите внимание на The Third. Рядом с ней серия GTA выглядит как прилежный паинька-гимназист.

- Геймплей **8**
- Графика **7**
- Звук и музыка **9**
- Интерфейс и управление **8**

Рейтинг

8,0

«Отлично»

Илья Янович

Жанр
Шутер
Издатель
Activision
Разработчик
Eurocom
Платформы
Xbox 360, PS3
Сайт игры
goldeneyegame.com

GOLDENEYE

RELOADED 007™

Ноль без палочки



Брайан Пасс, продюсер из **Activision**, в свое время называл три причины, по которой возрожденная **GoldenEye 007** выходит только на Wii. Первая — компания очень хочет поработать с **Nintendo**. Вторая — издательству до глубины души обидно, что на Wii так мало хороших шутеров, ведь платформа (на их взгляд) вполне подходящая. Третья и главная — оригинал вышел на Nintendo 64, так

что все вполне логично. Какие, мол, вопросы?

Не знаем, что именно изменилось за год с момента выхода ремейка, но **GoldenEye**, присобачив подзаголовок, зачем-то портировали на Xbox 360 и PS3. Где он ожидаемо превратился в дряхлый бюджетный шутер с плохими русскими.

Не взбалтывать

В **GoldenEye** были и есть свои моменты. Тут есть орбитальный спутник «Петя», можно замочить в сортире солдата Ивана, читающего дореволю-

ционную газету, а главного героя постовой в какой-то момент просит «вити из грусовыка». Другое дело, что большая часть этих ожидаемых шуточек — они, конечно, из давно никому не нужного фильма «Золотой глаз». Картины, к моменту выхода которой Бонд окончательно превратился в грубого плейбоя, мотивы холодной войны сидели у всех в печенках, и даже пуленепробиваемая британская дама Джуди Денч, кажется, потеряла к происходящему всякий интерес. И если Пирса Броснана год назад из всей этой истории все-таки вы-

Вот это вот — проезд на суперсекретную базу «Северная». Само собой, в Сибири.





На PS3 игра поддерживает Move, но работает управление почему-то заметно хуже, чем на Wii.

кинули (о том, что он был агентом британской разведки, сегодня напоминает разве что реклама чая «Липтон»), то в остальном это тот же набор миссий и вообще событий, что и в оригинальной игре 1997 года.

Прошлогодний ремейк для Wii перевели на механику **TimeSplitters 2** (придуманную как раз оставшими авторами GoldenEye), но само по себе это сегодня мало кому интересно: временами это скверная вариация на тему **Call of Duty** (уровня PS2-версий), в остальное время — импровизационный PC-шутер в духе **Return to Castle Wolfenstein**. Но на Wii срабатывало управление, а точность и чувствительность пульта были настроены идеально.

На Xbox 360 и PS3 ото всего этого, понятно, остался только скучный скриптовый шутер, большинство постановочных эпизодов которого в 2011 году смотрятся просто жалко — в особенности танковый уровень в Санкт-Петербурге, который и на приставке Nintendo вызывал постыдные ассоциации с сериалом **Marine Sharpshooter**.

Над графикой, опять же, никто особенно не работал (изменилось только разрешение), локальный мультиплеер за пределами Wii никому не нужен, а набор спецзаданий **M16 Ops**, дебютировавший именно в **Reloaded**, сводится к скучному отстрелу прущих из всех дыр врагов.

■■■

Wii-эксклюзивы, как правило, перебираются на другие платформы искалеченными. Так, например, прекрасное компанейское шоу **Rayman Raving Rabbids 2** превратилось в блеклый комплект PC-казуалок, убедительный низкобюджетный хоррор **Cursed Mountain** — в неумелый клон **Silent Hill**, а веселый капустник **No More Heroes** — в некрасивый и неудобный сэнд-

бокс. С **GoldenEye** история, конечно, не настолько печальная: все-таки это шутер с Джеймсом Бондом в главной роли. Однако у тех, кто так много слышал об этой легендарной игре, но все никак не мог подступиться к приставкам Nintendo (а на этих людей «переиздание переиздания», очевидно, и рассчитано), **Reloaded** вызовет скорее недоумение, чем восторг. ■



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

Дождались?

Переиздание ремейка шутера по мотивам фильма. Оригинальной картины уже никто не помнит, шутер устарел, и только Джеймс Бонд все такой же молодой.

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★★★★	5.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★	3.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★	7.0

Рейтинг «Мании»:

5,0

«СРЕДНЕ»

Postal 3



Артем Комолятов

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Шутер ■ Издатель: Running with Scissors
 Разработчики: Running with Scissors, Акелла, TrashMasters
 Издатель в России: Акелла ■ Локализация: Акелла
 Платформы: PC, Xbox 360, PS3
 Количество дисков: Один DVD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
 3 ГГц, 2 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Core 2 Duo 2,4 ГГц,
 4 Гб, 512 Мб видео

Postal3.ru

От редакции

Postal 3 — это ископаемое, давным-давно исчезнувший вид: она похожа на все плохие российские игры середины нулевых одновременно. Иногда кажется, что это вполне осознанный акт игрового терроризма со стороны «Акеллы» и рецензировать его по современным стандартам качества просто невозможно. Поэтому, следуя логике игры, ради Postal 3 мы тоже решили совершить скачок во времени и вернуться год этак в 2003-й — когда «Игромания» создавалась в тесной каморке на территории завода «Прожектор», а тексты рецензий писались энтузиастами с едва законченным средним образованием и выглядели примерно так.

*И как приятно в эту грязь упасть,
 Послать к чертям манеры и контроль,
 Сорвать все маски и быть просто собой...*

Ария. Грязь

«Они меня ненавидят»

Если вы не провели последний десяток лет в звуконепроницаемом бункере, то, наверное, слышали о наделавшей шуму серии **Postal**. Первая часть прошла почти незамеченной в свое время, но благодаря сиквелу, произведшему эффект разорвавшейся бомбы, тайтл приобрел мировую известность даже за пределами игровой среды. **Postal 2**, вместо того чтобы традиционно предлагать игроку спасти мир от очередного апокалипсиса, давала возможность побыть обозленным асоциальным психопатом с оружием в руках. Как раз в то время, когда в мире шла активная кампания против жестоких видеоигр, **Running with Scissors** создали нечто, неприкрыто насмехающееся над пуританскими нападками общественности. Насилие, нецензурная лексика, наркотики, циничный черный юмор и возможность использовать кошек вместо глушителя — все это выделяло Postal 2 среди прочих разнообразных представителей жанра 3D action. Особые дифирамбы

хочется воспеть тому, что можно было писать на трупы.

И вот, после восьми лет напряженного ожидания, наконец свершилось! Скооперировавшиеся с отечественной «Акеллой» Running with Scissors выдали на-гора триквел культовой игры, который и попал сегодня на наш операционный стол. Оправдал ли он наши ожидания? Может, разработчики по дороге к релизу растеряли всю прелесть серии? И да и нет. Объективно новая часть не тянет на шедевр. Но обо всем по порядку.

По сюжету игры бессменный протагонист серии, человек со странным именем Чувак, решает начать новую жизнь в очередном маленьком американском городке под названием Катарсис. Как мы помним, похождения нашего протеза в Postal 2 привели к тому, что прошлое место жительства Чувака, захолустный Парадайз, пережил локальный конец света и ядерную бомбардировку, так что главный герой вознамерился встать на путь исправления. Надолго ли его хватит — решать игроку: в **Postal 3** появилась система морали, которая определяет порядок миссий в зависимости от вашего стиля прохождения (убежденный пацифист или же отъявленный психопат). Иными словами, можно встать на сторону добра, применяя несмертельные виды оружия и обезвреживая преступников, — и тогда вам светит карьера в местной полиции. Если же вы потехи ради будете жечь население Катарсиса коктейлями Молотова, то будьте готовы к плачевным последствиям и другому набору «трасс».

В лучших традициях серии, на своем пути Чувак попадет во множество абсурдных ситуаций вроде вызволения своего пса из собачьей тюрьмы, наведения порядка в центре экспериментов над животными или игрой в салки с огромным взбесившимся носорогом. Сюжет у игры ожидаемо бредовый, прони-



1 НАКАЖИ БАБУЛЮ!



2



3



4

- 1 ■ В Postal 3 боевые задачи формулируются максимально четко и лаконично.
- 2 ■ А Минздрав предупреждал: кошачья валерьянка — только для кошек!
- 3 ■ Раскрашенный под корову бык на амфетаминах с геем-ковбоем на спине против спятившего бойца S.W.A.T. — в этом весь Postal.
- 4 ■ Дабы слиться с толпой иммигрантов, террористы «Аль-Каиды» носят огромные усы и сомбреро. Получается не очень.

занный цинизмом и столь любимыми нашему сердцу пошлостями. Здесь есть декалитры крови, девушки с огромными молочными железами и мясистыми филейными частями, фирменный юмор на грани фолла. А что еще нужно настоящему фанату Postal 3?

Боулинг для Колумбины

«Геймплей с неприлично высоким градусом безумия на экране!» — воскликните вы и будете совершенно правы. В конце концов, это как раз тот случай, когда важна не только обертка из черного юмора и непристойностей, но и то, что внутри. Увы, с сей стороны у Postal 3 заметны серьезные проблемы. Ибо в плане игрового процесса перед нами эдакий спинномозговой экшен среднего пошиба. В прошлое ушла возможность просто бродить по открытому городу и самому решать, в каком порядке выполнять задания в данном уровне-дне. Спустя восемь лет Postal реинкарнировался в виде монорельсового шутера, который не спасают даже вышеупомянутые плюшки вроде системы морали.

Несмотря на обилие необычных ситуаций, большая часть местного геймплея представляет собой малоинтересный тир. Как правило, игровые задачи решаются методичным отстрелом разномастных супостатов и не требуют от игрока ничего, кроме способности совмещать голову плохиша с перекрестием прицела. Бродить по небольшим уровням и развешивать подвораживающимся под руку злодеям «хедшоты» довольно быстро надоедает, и совсем скоро челюсть начинает сводить неудержимая зевота. Да, арсенал Postal 3 впечатляет: вам в руки даются гранаты, различные виды огнестрельного оружия, огнемет, взбесившиеся кошки, радиоуправляемые макаки, ручная росомаха, мачете-бумеранг, электрошокер, перцовый баллончик, лопата, пылесос, ракетница и пчелиный улей, но даже все эти средства уничтожения живой силы противника не могут разбавить смертельную скуку, царящую на уровнях. Да и потом понимаешь, что оружия и врагов можно было сделать и побольше. Не иначе как парни из «Акеллы» решили сэкономить и увеличить прибыли.

А вместо сердца...

До слез обидно, что в Postal 3 не завезли хоть сколько-нибудь адекватный искусственный интеллект противников. Кремниевые болванчики откровенно тупы и не могут противопоставить игроку ничего, кроме исключительной меткости. Супостаты не пользуются укрытиями, часто попросту игнорируют стреляющего в них игрока, застревают в проходах и бесцельно ходят по окрестностям, открывая огонь по пустому месту. Но не шибко смешные противники — это полбеды. Куда страшнее больные на голову союзники, которые палят во врагов, даже если вы стоите на линии огня. И это мы еще не говорим про частые случаи, когда соратники с чего-то ополчаются друг на друга и на поле боя воцаряется форменный хаос.

Но наверное, самой раздражающей стороной Postal 3 являются вездесущие баги, из-за которых сильно осложняется прохождение миссий. Автору этих строк как-то пришлось пятнадцать минут бегать по зачищенному уровню и искать выход. Как оказалось, для завершения миссии нужно было следовать за ключевым NPC, который, вместо того чтобы исполнять роль проводника, застрял в дверном проеме где-то в самом начале локации. Персонажа пришлось натурально толкать до самого конца, чтобы запустить скрипт и так завершить

миссию. И этот случай — лишь капля в море обидных, раздражающих и зачастую критичных глюков, сильно портящих впечатление от игры.

С технической стороны проекта все тоже не слава богу. В груди Postal 3 бьется мощный графический двигатель Source, однако игра не использует и половины заложенных в него возможностей. Глаз будут «радовать» мутные текстуры, корявая анимация, низкая детализация локаций, модели на полигональной диете и блеклые спецэффекты. Особого порицания заслуживает лицевая анимация персонажей, которая здесь выполнена из рук вон плохо — герои игры производят впечатление кукол-буратин с раскрывающимися невпопад ртами. Глядя на сделанную на том же «моторчике» Team Fortress 2 с ее уморительной мультяшной мимикой, гримасы из Postal 3 кажутся совершенно отвратительными. Что

помешало разработчикам сделать нечто подобное в их проекте?

Что касается музыки, то она средненькая, не хорошая и не плохая. То же самое можно сказать и об управлении.



В итоге можно сказать, что Postal 3 получилась не совсем такой, какой ожидалась. Несмотря на культовый статус серии и долгие годы кропотливого труда разработчиков, у Running with Scissors и «Акеллы» получился натуральный колосс на глиняных ногах — игра, чью смелую концепцию и нетривиальный сюжет обрушивает ряд досадных недочетов в других аспектах игры. Postal 3 все еще может скрасить пару долгих зимних вечеров ярим фанатам серии, но вряд ли проект будет интересен тем, кто никогда не насаживал на ствол M4 жалобно мяукающую кошку. ■



5 ■ Благодарный за спасение Уве Болл спешит выразить свою бескрайнюю признательность, вызвав Чувака на боксерский поединок.
6 ■ Обратите внимание, куда целится вся толпа взбунтовавшихся бомжей: мягко говоря, не в Чувака.

<input type="checkbox"/>	РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
<input type="checkbox"/>	КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
<input type="checkbox"/>	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
<input checked="" type="checkbox"/>	ЛЕГКО ОСВОИТЬ
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ	
11 10%	

ДОЖДАЛИСЬ?
Настоящая игра-феномен, которая плоха настолько, что искривляет вокруг себя время и пространство. Как видите, даже журнальные страницы с рецензией на Postal 3 неведомым образом совершили скачок на восемь лет назад.

ГЕЙМПЛЕЙ	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 1.0
ГРАФИКА	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 5.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 5.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"
1.5



ЖАНР
Двухмерный
платформер
ИЗДАТЕЛЬ/
РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft
ПЛАТФОРМЫ
Xbox 360, PS3, Wii
САЙТ ИГРЫ
raymanorigins.uk.ubi.com

АЛЕКСЕЙ МОИСЕВ

RAYMAN ORIGINS

РУЧКИ ДА НОЖКИ

За последние годы все мы уже как-то свыклись с мыслью, что двухмерные платформеры — это только для инди-разработчиков. Затраты на создание гораздо меньше, чем у больших проектов, а средств самовыражения даже больше, чем в «полноценной» игровой индустрии. Попробовал бы кто отправить на различные прилавки красивый трехмерный блокбастер о том, как маленького мальчика постоянно давят камнями, съедают зубами, разрывают на части или буднично насаживают на шипы, — несчастного издателя всем миром затаскали бы по судам. А вот в качестве небольшого, вроде бы несерьезного платформера *Limbo* чувствует себя прекрасно. Мы уж молчим про плоды не совсем, видимо, ординарного мозга Эдмун-

да Макмиллана (*Super Meat Boy*, *The Binding of Isaac*).

Другое дело, что иногда в эту нишу заглядывают и крупные компании, вспоминая свое славное восьми- и шестнадцатитбитное прошлое. **SEGA** вовсю старается вернуть Сонике его былое величие, **Nintendo** внезапно вспомнила, что, помимо Марио и Зельды, у нее в закромах есть превосходная серия *Donkey Kong Country*, ну а французы из **Ubisoft** вытащили на свет божий своего маскота — забавного пацана Рэймена.

ЧТО-ТО ВСПОМИНАЕТСЯ

На просторах нашей родины *Rayman* никогда не пользовался популярностью, в отли-

чие от тех же Соника и Донки Конга. Многие помнят его имя в названии хулиганского сборника мини-игр *Rayman Raving Rabbids*, но не более того. Лишь единицы самых просветленных и образованных знают, что Рэймена придумал французский геймдизайнер Мишель Ансель, а первая игра с его участием вышла на PlayStation в 1995 году. Там тинейджерского вида паренек без шеи, без рук и без ног, но с независимыми от тела головой, кистями и ступнями, бродил по двухмерным красочным уровням и, как водится, спасал мир от каких-то темных, но симпатичных чудовищ.

В принципе, в *Rayman Origins* образца 2011 года предстоит заниматься пример-

но тем же самым. Сюжетом особенно проникнутся жители славных панельных домов советской постройки. Рэймен с друзьями расслаблялся на природе, при этом вся компания нахрапывала такой зажигательный бит, что очень мешала обитательнице нижнего этажа, мертвой пенсионерке *Варваре Никифоровне*. Стук по «батарею» компашка Рэймена восприняла как сигнал к действию и только сделала «музыку» погромче. За что и поплатилась: старушка из ада взбеленилась и стала страшно мстить молодежи. Но вместо того, чтобы вызвать полицию, ушла бабулька быстро организовала ударную группу из жителей загробного мира и заточила в клетки улыбочивые ро-



Иногда кажется, что художники слегка переборщили с веществами, изменяющими сознание. Впрочем, игре это пошло только на пользу.



Кооперация в действии! Кстати, обратите внимание на пейзаж нечеловеческой красоты.



Страшно? Нам тоже страшно весело.

зовые шарики явно женского пола, которые отвечают за гармонию во всем мире. Можете даже поискать во всем этом балагане глубокий философский подтекст, но советуем не слишком увлекаться, так как разгребать проблему, как обычно, предстоит вам.

16+16+16 БИТ

Хотя «проблемой» назвать хоть что-то в этой игре язык не поворачивается. Она позитивна до последнего пикселя и постоянно излучает радость и веселье, даже когда Рэймен попадает в ад, где черти в огромных котлах готовят похлебку из грешников. Причем в отличие от многих других как бы двухмерных игр, где все декорации и герои на самом деле объемные, Rayman Origins действительно выглядит как старый добрый, нарисованный вручную плоский платформер. И в этом заключается львиная доля его шарма: игра безумно красива, каждый из шести ее миров выполнен с величайшим вниманием к деталям и радуется такими великолепными пейзажами, что иногда даже останавливаешься на минут-

ку полюбоваться красивейшим ливнем в джунглях или захватывающим дух подводным миром. И это не пустые слова: такую великолепную работу художников и аниматоров в двухмерных играх мы последний раз видели... пожалуй, никогда.

Оставаясь по сути классическим двухмерным платформером, Rayman Origins играется вполне по-современному. Сложность наращивается постепенно: если первые уровни пролетаются с минимальными усилиями, то к середине игры уже приходится слегка попотеть, чтобы добраться до финиша, а ближе к ее концу наблюдаешь лопающегося, как мыльный пузырь, Рэймена по десять раз кряду.

Но, что самое удивительное, это ни капли не раздражает, потому что сложность никогда не перешагивает за разумный предел. Фактически игрок сам раскладывает перед собой грабли, пытаясь собрать как можно больше желтеньких феечек (играют роль монеток-бонусов) и найти все секреты, которые в изобилии спрятаны на уровнях. При этом жизни бесконечные, а чекпойнты расставлены с королевской щедростью.

Заскучать от однообразия тоже не получается при всем желании. В каждом из миров Рэймен обзаводится новыми способностями, а уровни под них подстраиваются, предлагая заняться чем-то новым. Сначала наш герой обучится больно бить кулаком в глаз, затем — парить над землей, раскручивая волосы, как пропеллер. Потом добрые феи с пышными формами одарят его способностями к дайвингу, ходьбе по стенам и даже изменению собственных размеров. В конце каждого мира Рэймену на помощь приходит большой розовый комар, и игра на пять минут превращается в натуральный скролл-шутер. А в секретных уровнях вам встречается глазастый сундук, который думает (впрочем, совершенно правильно), что Рэймен сейчас поставит ему фингал под единственным оком, и начинает со страшной силой убегать, попутно готовя герою ловушки на скорую руку.

СООБРАЗИТЬ НА ДВОИХ

Раз уж подражать классике, то подражать до конца. А какой двухмерный платформер обой-

дется без возможности играть многогером? По последней моде Rayman Origins одновременно можно проходить вчетвером, причем не в онлайн (сетевое режима вообще нет), а за одной приставкой и без разделения экрана на маленькие прямоугольнички (вспоминайте, вспоминайте «Сегу» и «Денди»). Так что игра очень способствует живому общению. Четверка героев мечется по уровню, иногда помогает друг другу, выстраивая живые башни, чтобы дотянуться до особо недоступных бонусов, но чаще — мешаясь, дурачась и путаясь под ногами, получая в процессе море положительных эмоций. По количеству позитива игра может запросто поспорить с LittleBigPlanet.

Однако, как нам кажется, лучше всего в Rayman Origins играть вдвоем. На роль напарника в принципе подойдет любой человек — от младшего брата до любимой второй половинки. В этом случае вы сможете и показать неплохие результаты, отыскивая секреты, и при этом насмеетесь от души.



Очень здорово, что Rayman Origins появился так близко к Новому году. Хоть снега в мире Рэймена и немного, а елок нет вообще, вряд ли какая другая игра уже почти ушедшего года может подарить настолько же праздничное, светлое настроение. Многие, особенно выдавшие виды игроки, часто жалуются на засилье однообразных мрачных блокбастеров, которые чуть ли не лопаются от собственной напыщенности. Rayman Origins — ваш лучик в темном царстве. Смешная, добрая, красивая и при этом увлекательная, сделанная по современным стандартам игра, которая удачно прикидывается классическим двухмерным платформером. 🍀

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?
Лучший двухмерный платформер года. В который одинаково интересно играть как одному, так и вчетвером. По совместительству — прекрасное лекарство от скуки и депрессии.

ГЕЙМПЛЕЙ 8.0
ГРАФИКА 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА 9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 9.0

РЕЙТИНГ
8,5
ОТЛИЧНО



Жанр
Платформер
Издатель
Sega
Разработчик
Sonic Team
Платформы
PC, Xbox 360, PS3, 3DS
Сайт игры
sega.com/
sonicgenerations

SONIC GENERATIONS

Собрание сочинений

Илья Янович

В октябре 2010 года вышел платформер **Sonic the Hedgehog 4** (вернее, первый его эпизод; второй вроде бы окончательно не отменили, но никак не доделают) который только со стороны был похож на новую игру про Соника. На самом деле это скорее был такой маленькой музей имени синего ежика, в котором свалили в кучу главные достижения и изобретения 2D-эпохи. Уровень Green Hill, доктор Роботник в космосе, колечки и изумруды — в данном случае это примерно то же самое, что и известный футболист на обложке **FIFA**: практического смысла никакого, но внимание нужной аудитории приковывает.

С этой точки зрения **Sonic Generations** — это как большой, дорогой, невыносимо помпезный **Sonic the Hedgehog 4**, в который утрамбовали еще больше барахла. Гигантская коробка с брендированным товаром, которая, конечно, выглядит внушительно, но с самой сутью «Соников» времен Mega Drive или даже Dreamcast не имеет ничего общего. Как, впрочем, и с любым другим хорошим платформером.

Именины

Повод, по которому **Sonic Team** вытряхнули из пыльного мешка запчасти своих прошлых игр, вроде бы благородный: Соник у исполнилось двад-

цать лет. Не тому гламурному длинноногому болтуну, которого вы могли видеть, например, в **Sonic Unleashed**, а нелепому большеносому спринтеру, который топтал зеленые лужайки еще в оригинальном «Сонике». Впрочем, на юбилей присутствуют оба ежика.

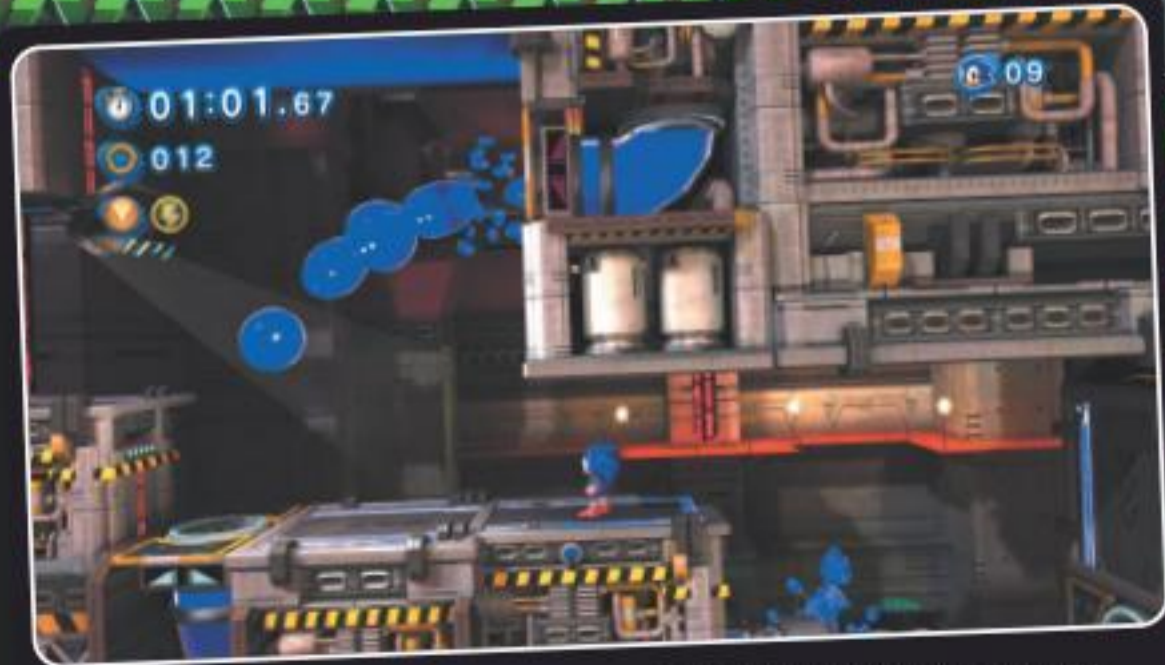
В честь круглой даты на второй план отошел даже доктор Роботник: драться с ним, конечно, придется, но функции главного злодея выполняет какая-то таинственная сила, которая натворила пространственно-временных бед. В итоге Соник из прошлого встретился с Соником из будущего, а их миры, вместе с многочисленными друзьями и подругами (среди которых нашлось место

даже крокодилу Вектору и хамелеону Эспио, которые, кажется, всегда всех бесили), залило какой-то белоснежной эмалью. Придется спасать.

Такой, с позволения сказать, сюжетный поворот позволил авторам бесстыдно и бездумно запихать в игру вообще все, за что Соника любили и ненавидели последние два десятка лет. Двухмерные уровни — это, конечно, классическая шестнадцатитбитная трилогия. Трехмерные — **Sonic Adventure**, **Sonic Unleashed** и, кажется, вообще все 3D-части (даже **Sonic Heroes**). Гонки на скейтборде — **Sonic R** пополам с **Sonic Riders**. Битвы с боссами, где два измерения плавно перетекают в три, явно позаимст-



Прежде чем вас пустят к боссу, нужно собрать три ключа, проходя специальные испытания. На картинке, если что, совсем не босс.



Со времен Mega Drive на химическом заводе, кажется, начали производить какие-то новые виды токсичных жидкостей.



Green Hill Zone выглядит красиво, но небрежно: все-таки пере-скоки из 2D в 3D уровням на пользу не пошли.



В такие моменты кажется, что с новым «СониКом» все хо-рошо.

вованы у **Sonic Rush**. А порой камера берет такой ракурс, что на считанные секунды превращает игру в изометрический **Sonic 3D Blast**. Для полного комплекта не хватает разве что мини-игр в духе **Sonic Shuffle**, которой Sega когда-то ответила на **Mario Party**.

В тумане

Но и без них **Sonic Generations** воспринимается как какой-то бесформенный ком мусора. Во-первых, последние лет десять все просят у Sega большого и яркого 2D-платформера (или хотя бы переноса DS-опытов на домашние платформы), и лучший повод, чем юбилей, для этого придумать сложно; неудача **Sonic the Hedgehog 4** была связана исключительно с тем, что это халтурная игра, а не с тем, что люди больше не хотят играть ни во что подобное. Во-вторых, не стоило в любом случае слепо тащить в такую важную игру *вообще все*: это, извините, и ежу понятно. На кат-сцены с утомительной болтовней смотреть по-прежнему невозможно, кривые гоночные эпизоды не работают со времен Sega Saturn, а все, что приду-

мали Sonic Team и их подмастерья из **Dimps**, начиная с трехмерного ремейка **Sonic the Hedgehog 2006** года, вообще недостойно упоминания.

Смешно, но лучше всего в **Sonic Generations** смотрятся элементы как раз из неудачных игр вроде **Heroes** и **Riders**, когда нужно бездумно куда-то лететь ракетой. Соник бежит от огромного грузовика, Соник мчится на скейте, Соник взбегает по небоскребу, пробивает стекло, красиво проносится по воде — в такие моменты действительно захватывает дух, особенно если геймпад в руках у кого-то другого.

А вот когда игра переключается в режим классического платформера, начинаются серьезные проблемы. Понять, куда бежать, что делать и где прыгать, порой практически невозможно. Камера вертится, вы постоянно всматриваетесь в мельтешащие картинки, пытаетесь понять, где там заканчивается мост и начинается пропасть, а вокруг происходит эпилептический апокалипсис: валятся дома и колонны, взрываются какие-то фейерверки, появляются и исчезают враги.

Смысл канонической механики «Соника» в том, что

вам нужно контролировать свою скорость: какие-то места следует проскочить молниеносно, а какие-то требуют аккуратного, вдумчивого прохождения. В **Sonic Generations** просто несешься наобум, молясь, чтобы впереди внезапно не выскочила какая-то колючка; если двухмерные уровни еще относительно понятны (хотя и очень просты, а оттого смертельно скучны), то стоит камере зафиксироваться за спиной ежика, как пиши пропало. В 99% случаев умираешь не потому, что не справился с пилотированием, а потому что где-то что-то не увидел, не там свернул, или ракурс камеры не тот, или из-за не слишком отзывчивого управления бедного Соника закрутило куда-то в сторону. Даже классические шестнадцатититбитные уровни вроде химического завода грешат невнятными нагромождениями платформ, а уж о шоссе и городах из XXI века и говорить не приходится.

■■■

Sonic Team скребли по сусекам, но почему-то забыли одну очень важную игру — **Sonic CD** (переиздание, кото-

рое готовится для XBLA и PSN, конечно, не в счет), которая вышла в перерыве между второй и третьей частью. А ведь она больше всего похожа на то, что хочется видеть от современного «Соника»: 3D, за вычетом неуклюжих бонус-уровней, там используется только для того, чтобы сделать классические, плоские уровни больше и богаче.

Тем не менее в Sega заявили, что совсем скоро нас ждет совсем другой «Соник», в одинаковой степени не похожий ни на новые, ни на старые игры. Страшно интригует, но ключевое слово пока все-таки «страшно». ■



- Реиграбельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
- Легко освоить

Дождались?

Довольно бестолковый сборник из идей, уровней и отдельных сцен, использованных в предыдущих играх про Соника.

- Геймплей ★★★★★ 6
- Графика ★★★★★ 7
- Звук и музыка ★★★★★ 9
- Интерфейс и управление ★★★★★ 6

Рейтинг
6,0
«Выше среднего»



JURASSIC PARK

THE GAME

ИЛЬЯ ЯНОВИЧ

НАЗАД, К ДИНОЗАВРАМ

Можно долго спорить о том, кто такие **Telltale Games** — великие спасители квестов или хитрые манипуляторы, которых прельщает то, что делать игры этого жанра легко, быстро и дешево. Но все точно сходятся в одном: остроумные камерные постановки у них получаются гораздо лучше, чем то, что они пытаются выдать за возрождение любимых киноблокбастеров детства. Родные герои для этих людей — Сэм, Макс, циник Strong Bad и даже Гайбраш Трипвуд, который чувство юмора за последние двадцать лет, может, немного и подрастерял, но все

еще могучий пират. А вот когда на экране появляется низкополигональный Марти Макфлай — в ностальгический транс почему-то не впадаешь.

С **Jurassic Park** история похожая. Разница между оригинальным фильмом и продуктом Telltale легко считывается по знаменитым мелодиям Джона Уильямса: если у Спилберга величественная симфония играет фоном на гигантской панораме, где здоровенные, совершенно неотличимые от живых травоядные динозавры обрывают листья с деревьев, то в интерактивном переложении оркестр надывается тогда, когда разработ-

чики крупным планом берут страшную морду пакостно анимированного трицератопса.

Реакция на динозавров

И хотя по постановке это все еще дешевый квест, классическую механику, особо не меняющуюся с самого первого эпизода **Sam & Max**, все-таки уничтожили, и теперь это больше не череда пазлов «а вот куда бы засунуть эту кастрюлю?», а довольно дилетантское подражание **Heavy Rain**. То есть ситуации тут бывают двух типов. Первый — когда герои от кого-то бегут или с кем-то дерутся (в это время нужно на-

жимать загорающиеся на экране кнопки), второй — когда задумчиво морщатся и сосредоточенно всматриваются в помятую траву.

Как бы вы ни относились к сценарным талантам Дэвида Кейджа, нельзя не признать, что в отдельных сценах **Fahrenheit** и **Heavy Rain** все эти сплывающие буквы и стрелочки все-таки источали животный драйв. У Telltale же напрочь отсутствует чувство ритма: вас могут заставить долго-долго нажимать на «А», только чтобы герой опустил глаза на подозрительные следы, зато три кульбита он выполняет, стоит лишь слегка дотронуться до стика.

Но дело, конечно, не в этом. Половина успеха фильма Спилберга — в том, как выглядят, рычат и двигаются динозавры. Для того чтобы населить экранный парк, работали сразу несколько команд. Аниматоры-старообрядцы покадрово снимали изображения специальных кукол (примерно так же делали скелетов еще в «Ясоне и аргонавтах»), механики покойного ныне Стэна Уинстона делали модели в натуральную величину, а все это сводили вместе и дорисовывали на компьютере CG-специалисты из **Industrial Light & Magic**. Конечно, под пристальным присмотром палеонтологов.

В работе над **Jurassic Park: The Game** их всех заменили квестовые моделлеры и технология для iPad-игр, и в итоге все доис-



Если на PC вышел сразу весь сезон **Jurassic Park: The Game**, то на мобильных платформах игра продается отдельными эпизодами.



Come on, you've gotta get up!

В фильме тоже планировалась битва тираннозавра с трицератопсом, но консультанты усомнились в том, что они и правда могли бы сражаться. Но Telltale такие тонкости до лампочки.

торические существа (за исключением разве что тираннозавра) выглядят как в фильме «Путешествие к центру Земли» Генри Левина, облепленные картонными накладками ящерицы из которого в свое время возмутили Спилберга до глубины души.

С людьми (группа забытых на острове зевак плюс наемники) все еще хуже: они выглядят как зомби и бегают как зомби, а их лица сведены страшными мышечными спазмами. Ждешь от них только одного — чтобы побыстрее заткнулись.

■■■

Интересно, что в своих творческих поисках Telltale находятся в опасной близости с фильмами, придуманными Джорджем Лукасом, и не исключено, что следующие их интерактивные опыты будут посвящены «Индиане Джонсу» или «Звездным войнам». Ирония в том, что в свое время они преподносили себя как раз как команду, в свое время собаку на квестах съевшую в стенах LucasArts. А попав в родную среду, глядишь, и вспомнят, что такое настоящее приключение. ■

Румяный метакритик мой

Сам не похвалишь — никто не похвалит

Человеку свойственно мериться своими силами и достижениями. Кто-то с непомерной гордостью любит перечислять свои научные титулы и написанные монографии, кто-то хвастается олимпийскими медалями, а кто-то с плохо скрываемым самовосхищением делится количеством «попугаев», которые заработал его компьютер в программах-бенчмарках. В среде разработчиков игр тешить свое эго принято рейтингами на Metacritic.com — ресурсе, собирающем оценки игровой прессы со всего мира. Как выяснилось, иногда жажда приличного рейтинга заставляет разработчиков внезапно открывать в себе талант к написанию рецензий.

Так, двое сотрудников Telltale Games не погнушались поделиться мнением по поводу Jurassic Park: The Game, при этом как-то забыв упомянуть в статье, что они сами ее и делали. Почти сразу же после выхода игры на Metacritic еще не было рецензий от профильных изданий. Дизайнер пользовательского интерфейса и художник по роликам из Telltale Games недолго думая настроили четыре пользовательских статьи, наградив собственное творение высшей оценкой.

«Jurassic Park — отличная, с любовью сделанная игра, со своей собственной историей и персонажами, — отмечается в одной из статей. — В Jurassic Park: The Game есть многое, за что игре хочется признаться в любви. Замечательный сюжет и динозавры, которые так полюбились нам в фильме, присутствуют и здесь, воссоздавая уникальную атмос-

феру «Парка юрского периода». А сказал ли я, что в игре просто потрясающие смерти? Да, в JP персонаж может умереть от лапы динозавра сотней способов — это нужно видеть!» И наше любимое: «Это как если бы Стивен Спилберг режиссировал Heavy Rain!»

После выяснения имен авторов, которые так неразумно залогинились на Metacritic при помощи своих Xbox Live-аккаунтов (где содержались в том числе и сведения о работе), подлог был раскрыт. Примечательно, что сама Telltale Games весьма спокойно отнеслась к инциденту, не увидев в поступке своих сотрудников ничего криминального: «Telltale Games никак не ограничивает своих служащих в выражении своих мыслей в Сети. Тем не менее мы просим наших сотрудников при общении на форумах упоминать, что они входят в команду разработчиков. В данном же случае два лица, гордые своим продуктом, разместили позитивные рецензии, используя прозрачные геймертаги Xbox Live, позволяющие установить их личность и принадлежность к Telltale Games».

После широкой огласки этого случая Jurassic Park: The Game ждала обратная реакция. Metacritic захлестнул вал демонстративных «нулей» и «единиц» от пользователей. Сейчас пользовательский рейтинг держится на отметке в 2,8 балла. Мнение профессиональной прессы, впрочем, не особо отличается от реакции злорадной толпы — средняя оценка 57 баллов из 100. ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?

Игра по «Парку юрского периода» получила под статью тематике — старинной и жуткой.

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

4
4
7
6

Рейтинг

4,5
«Плохо»

ЖАНР
ЭКШЕН

РОЛЕВАЯ ИГРА

ИЗДАТЕЛЬ
WARNER BROS.РАЗРАБОТЧИК
SNOWBLIND STUDIOSМУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3САЙТ ИГРЫ
WARINTHENORTH.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

CORE 2 DUO 2,2 ГГц, 2 Гб, 256 Мб ВИДЕО

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

CORE 2 DUO 3,0 ГГц, 4 Гб, 512 Мб ВИДЕО

THE LORD OF THE RINGS

WAR IN THE NORTH

КОЛЬЦЕВАЯ ЛИНИЯ

КИРИЛЛ ВОЛОШИН

Snowblind Studios — люди, довольно удачно переделавшие саму **Baldur's Gate** в суровую одно-клеточную экшен-RPG (мы про консольный **Baldur's Gate: Dark Alliance**), так что это, кажется, идеальные разработчики для слэшера по мотивам «Властелина Колец». У них, по крайней мере, хватает наглости взять чужой монументальный труд, выкинуть оттуда все, на их взгляд, лишнее и скучное и добавить побольше отлетающих орочьих голов. Со стороны **The Lord of the Rings: War in the North** выглядела игрой как раз для тех, кто в трилогии Питера Джексона с легким сердцем проматывал диалоги, а сложным мироустройством интересовался только с точки зрения того, кто и кому глаза выдавил. Но на деле все почему-то получилось далеко не так поверхностно.

В ДЫРЯВОЙ ЛОДКЕ

Действие **War in the North** разворачивается параллельно событиям основной саги. Пока Фродо Бэггинс и компания несут Кольцо Всевластия в Мордор, на севере Средиземья злой владык Саурон с подручными муштруют армии орков и пытаются заручиться поддержкой драконов. Узнав об этом, Арагорн поручает трем доселе неизвестным героям — эльфийке, гному и следопыту из дунаданцев — выдвинуться на север и максимально насолить врагу. Собственно, всю игру мы будем гоняться за смертным заместителем Темного Властелина, мужчиной со страшным лицом и таким же страшным именем, по пути избивая сотни урук-хайев, гоблинов, скелетов, троллей, пауков и еще кое-каких неведомых и неприятных существ.

Вроде бы все по прежнему. Но те, кто пришел сюда за обещанным слэшером, уйдут не солоно хлебавши. Красивых комбо в **War in the North** нет. У каждого героя, помимо основной и усиленной атаки, есть свой набор спецприемов, но они примитивны (круговой или особенно мощный удар, оглушающий выстрел из лука) и работают отчего-то как обычные умения в RPG — не нужно выстукивать длинные сочетания клавиш, достаточно нажать или удерживать одну кнопку. Можно еще поставить блок, но пользоваться им приходится крайне редко.

Боссов много, все они большие, страшные и плохо пахнут, но и с ними мы разбираемся так же, как с обычными врагами, — подбирать какую-то особую тактику не нужно. С добиваниями — тоже беда: арсенал фаталити крайне скуден, а анимация для каждого такого приема предусмотрена только одна.

Даже в кооперативе игра не работает. Классовые особенности героев, казалось бы, предполагают какое-то тактическое взаимодействие: эльфийка лечит, следопыт разит из лука, а гном «танкует» впереди, отвлекая на себя врагов. Ну и конечно, павших в бою товарищей нужно вовремя оживлять. Однако сегодня для увлекательного мультиплеера этого уже мало. В **Hunted: The Demon's Forge** герои заряжали друг друга магией, проводили совместные атаки и решали загадки. Компанейские пазлы были еще в **The First Templar**, а в **The Cursed Crusade** разрешено избивать врага, пока его удерживает сзади напарник. И это мы, заметьте, перечисляем далеко не самые лучшие слэшеры на свете. Тем не менее, ничего подобного в **War in the North** нет. Вся кооперация сводится в основном к тому, что эльфийка создает специальное поле, в котором герои воспол-



Всю игру нашим героям помогаем могучий орел Белерам. Его даже можно призывать в бою, чтобы атаковать, например, высоко засевших лучников.

Не обошлось, конечно, и без QTE: тролль попытается сожрать вас, но стоит нажать специальную кнопку — и он получит по морде с ноги.

няют здоровье. Лишь изредка случаются ситуации, когда нужно защищать персонажа, стоящего у баллисты, или слаженно атаковать конкретного противника, не дав тому добраться до определенной точки.

Хорошим поводом для сотрудничества мог бы стать совместный поиск тайников с сокровищами, но здесь для каждого героя заготовлены свои секретные локации. При этом на ходу между персонажами переключаться нельзя, и, чтобы открыть недоступный тайник, вы вынуждены каждый раз выходить в главное меню, выбирать другого героя и возвращаться назад, проходя куски уровней заново. В мультиплеере из-за этого тоже возникают проблемы. Зачастую игроки просто разбегаются кто куда в поисках «своих» секретов, а чата, чтобы договориться о слаженных действиях, в War in the North почему-то нет.

ПРОКАЧАЙ В СЕБЕ САУРОНА

Если бы игра состояла только лишь из вышеописанного, у

нее не было бы ни единого шанса. Но War in the North нужно воспринимать не как кооперативный слэшер, а именно как экшен-RPG, и тогда отношение к ней ощутимо меняется. Она, как вскоре выясняется, вовсе не о сражениях как таковых. Все самое интересное здесь — в прокачке героев, сборе предметов и поиске сундуков с продвинутой экипировкой. В этом смысле War in the North напоминает лучший в мире клон **Diablo**. Тут тоже есть очень лаконичная, но эффективная ролевая система с привычными параметрами (сила, ловкость, выносливость, интеллект) и тремя ветками умений для каждого героя, увлекательный шопинг, возможность чинить износившееся вооружение у кузнецов и даже зачаровывать предметы волшебными камнями. На месте и побочные квесты, предлагающие в основном что-нибудь найти или передать.

Это все, мягко скажем, страшная банальщина. Но, во-первых, срабатывают де-

корации: все-таки Средиземье здесь красивое. Во-вторых, даже самый азбучный Diablo-клон все еще способен увлечь, а уж такой масштабный — тем более. С квестами и RPG-элементами однообразные сражения воспринимаешь не как повинность, а как возможность получить новый уровень и взять с поверженного тролля мощный меч, который если и не нацепишь на героя, то хоть выгодно продашь. Прокачка тем важнее, что, помимо навыков ближнего и дальнего боя, поддерживающих аур, скрытых атак и боевых кличей, постепенно открываются и общепольные умения, которые, например, увеличивают урон всех членов отряда при стрельбе в голову.

Впрочем, ролевая часть не исчерпывается примитивным «дьябловским» набором. В War in the North на удивление много диалогов, и с каждым NPC вы можете долго общаться на самые разные темы. Окружающие по-разному реагируют на героев, то есть для гнома, эльфийки и следопыта

заготовлены свои реплики и даже поводы для болтовни, не говоря уже о некоторых развилках. Спасли мага из лап царицы пауков — и даже второстепенные персонажи начнут жать вам руку и интересоваться подробностями, а Бильбо Бэггинс попросит описать это приключение для своей новой книги. Не принесли вовремя лекарство для раненого — он умрет. Не продали в нужный срок достаточно оружия жителям города — и тогда во время нападения разбойников погибнут мирные жители.

■■■

Все те, кто, как и автор этих строк, до сих пор мечтают о полноценной ролевой игре в мире «Властелина Колец», не имеют права пропустить The Lord of the Rings: War in the North. **Dragon Age** и даже «Ведьмака» из нее, конечно, не вышло, но Diablo с диалогами — тоже результат. А там, глядишь, к выходу «Хоббита» кто-то задумается о большой, дорогой и умной RPG. ■

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

Дождались?

Из War in the North не получилось хорошего слэшера, зато получилась неплохая вариация на тему Diablo: с полуросликами и Сауроном.

- Геймплей ★★★★★★★★ 7
- Графика ★★★★★★★★ 7
- Звук и музыка ★★★★★★★★ 7
- Интерфейс и управление ★★★★★★★★ 7

Рейтинг
7,0
«Хорошо»

РЕЦЕНЗИИ

FIFA
MANAGER 12

ЖАНР
Футбольный менеджер

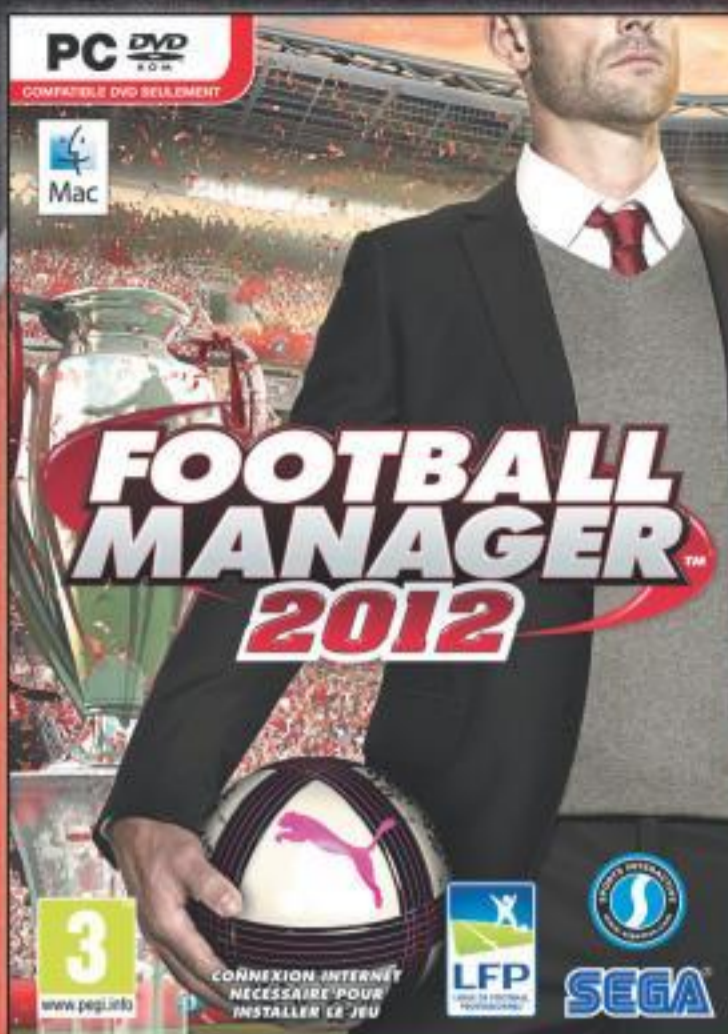
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts

РАЗРАБОТЧИК
Bright Future

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
Hot-seat

ПЛАТФОРМА
PC

САЙТ ИГРЫ
fifa-manager.com



FOOTBALL
MANAGER 2012

ЖАНР
Футбольный менеджер

ИЗДАТЕЛЬ
SEGA

РАЗРАБОТЧИК
Sports Interactive

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
Hot-seat

ПЛАТФОРМА
PC

САЙТ ИГРЫ
sega.com/fm2012

FIFA MANAGER 12 VS FOOTBALL MANAGER 2012 ФУТБОЛ И НИЧЕГО БОЛЕЕ

СЕРГЕЙ КОЛОКОЛЬНИКОВ

Вынут с пыльных антресолей деловой пиджак, выглажены брюки, Google рассказывает о том, как правильно завязать галстук. Сегодня важно выглядеть хорошо, а еще — знать реальную стоимость футболистов на сайте transfermarkt.de, подготовиться к неловким вопросам журналистов и поставить на рингтон гимн Лиги чемпионов. В поисках ответа на извечный вопрос «кто лучше?» автор «Игромании» на неделю становится тренером в двух главных футбольных менеджерах сезона — **FIFA Manager 12** и **Football Manager 2012**. Возглавив лондонский «Челси» в двух разных играх, мы проведем на его тренерском мостике пять виртуальных дней, от первого знакомства до товарищеского матча с мадридским «Реалом».

ПОНЕДЕЛЬНИК
Любой футбольный менеджер начинается со знакомства с ин-

терфейсом. Тут FIFA Manager 12 пытается бросить пыль в глаза. Его интерфейс традиционно красив (фоном служит поверхность всамделишного рабочего стола, основной экран окружает кольцо настраиваемых виджетов), но вот беда — совершенно неудобен в использовании. В первые минуты чувствуешь себя за штурвалом космического корабля: есть много красивых кнопок, но вот какая из них поднимет машину в воздух — решительно непонятно. Попытки разобраться во всем самостоятельно приводят к тому, что игра жалует на слишком большое количество открытых окон.

Football Manager дружелюбен с порога. Впервые в игре? Вот развернутая система помощи. Не знаете, как перейти на экран команды или оформить контракт? Вот всплывающие подсказки. Вдобавок все предельно интуитивно, доступно и — страшно говорить такое применимо к жанру

футбольных менеджеров — просто. Если вас, например, интересуют основные характеристики игрока, совсем не обязательно вооружаться мачете и прорубаться к ним через дебри интерфейса — достаточно навести курсор на иконку слева от имени.

ВТОРНИК

Ко второму дню нашей работы в FIFA Manager 12 о резкой смене рулевых в команде Романа Абрамовича сообщил разве что скромный заголовок в местной газете. Дальше — космическая тишина. Ни пресс-конференций, ни развернутых интервью. Уже который год журналисты в этой игре появляются только по редким религиозным праздникам, а тренер словно работает в информационном вакууме. Создается чувство, будто **Bright Future** элементарно не в курсе роли прессы в современном футболе.

Англичане из **Sports Interactive**, напротив, чувствуют все

реалии национальной игры. Виртуальные журналисты в их исполнении все равно что настоящие — жалют неудобными вопросами, публикуют слухи и слетаются по любому поводу. Общение с прессой влияет на команду. Одних игроков слова тренера могут вдохновить на ратные подвиги, других — больно задеть, что непременно скажется на грядущих матчах, а возможно, и отношениях внутри коллектива.

В Football Manager вообще очень важно следить за языком. Футболисты, их агенты, да и практически все, кого разработчики наделили даром речи, теперь еще больше похожи на живых людей: проявляют характер, по-разному реагируют на стиль вашей речи, обижаются и чуть ли не закатывают скандал.

СРЕДА

К началу третьего дня в мире Football Manager случилось мно-



FIFA MANAGER 12. Перед занятием в тренировочном лагере игра предлагает распределить очки между различными навыками — точь-в-точь как в вашей любимой RPG.



FIFA MANAGER 12. Одновременно на экране находится слишком много информации. Если в Football Manager она аккуратно скомпонована, то здесь глаза, натурально, разбегаются.



FOOTBALL MANAGER 2012. «Анжи» плетется в хвосте таблицы, и даже звездный Самюэль Это'о не в силах ему помочь.



FOOTBALL MANAGER 2012. Смотреть на матчи все еще больно, но в динамике картинка выглядит чуточку лучше, чем в прошлом году.

жество событий, свойственных большому футболу: игроки меняли команды, боссы конкурирующих клубов не упускали случая подколоть друг друга, пресса заглядывала в чужие карманы и обсуждала шансы на чемпионство. В стане «аристократов» кто-то травмировался, кто-то поправлялся, а кто-то захандрил и, выпросив отпуск, отправился на далекую родину, где много диких обезьян. Словом, игра создавала иллюзию жизни, а чтобы господин главный тренер был в курсе дел — без устали формировала отчеты и новости.

В почтовом ящике FIFA Manager к этому же времени лежали ровно две новости: первая — о базе, где команда готовится к предстоящему сезону; вторая — о новом покрытии для рабочего стола. То есть в мире вроде бы что-то и происходило, но Bright Future уверены — менеджеры больших команд не интересуются чужими делами. Они сидят в кабинетах, составляют расписания банкетов и меняют рабочий стол по шесть раз на дню. Футбольный мир за пределами клубной базы в FIFA

Manager не особо проявляет себя и, сказать по правде, не особо интересен. У этой игры какая-то своя, странная глубина: можно застраивать клубную базу, чинить раздевалки и считать барыши с контрактов на трансляции, но заниматься делами непосредственно футбольными — неинтересно, да и не нужно.

ЧЕТВЕРГ

День четвертый. И чем дальше в лес, тем понятнее, что наши действия FIFA Manager ни на что не влияют — она прекрасно играет сама в себя. Можно не менять состав, доверить тренировки ассистентам, сбросить в урну отчеты о развитии подопечных и положить ноги на стол — победы придут сами собой, просто добавь воды. Иными словами — найди кнопку «Далее». Конечно, настраивать тактику здесь можно (а при игре за команды послабее иногда даже нужно), но запутанный интерфейс отбивает всякое желание. Да и зачем чинить то, что и так хорошо работает?

Football Manager — что строгий тренер — лентяев не терпит. Будь вы главным в «Челси» или

скромном «Норвиче», расслабляться нельзя: даже команда с Дрогба и Терри в составе может проиграть резервистам, если не уделить внимания тренировкам, тактике (в новой итерации к одному матчу можно готовить несколько запасных схем) и советам ассистентов. Мы отлично убедились в этом за время товарищеских матчей и к важной встрече с «Реалом» подходим во всеоружии.

ПЯТНИЦА

День матча. Игру со «сливочными» в исполнении Football Manager виртуальный «Стемфорд Бридж» (и мы вместе с ним) забудет не скоро. Гол Озила «в раздевалку», мужской разговор в перерыве, удаление Лэмпарда, заключительные пятнадцать минут, когда дубль Дрогба перевернул все с ног на голову... столько эмоций, столько впечатлений получаешь не от каждой телевизионной трансляции. В роль тренера мы вошли настолько хорошо, что вслух ругались на игроков, вопрошали к судье и опасались, как бы не покинуть границы технической зоны.

Наблюдая ту же игру в FIFA Manager 12, мы опасались лишь одного — как бы не уснуть. На корпус обходя Sports Interactive в плане графики (но не считайте это за комплимент, картинка у Bright Future откровенно позавчерашняя), немцы так и не научились разыгрывать с ее помощью яркие матчи. AI регулярно клинит, комментаторов из FIFA нет, а без их голосов шум болельщиков можно принять за помехи в колонках.



Нам в «Игромании» откровенно не понятно, зачем нужны игры от Bright Future в мире, где есть Football Manager — с глубокой механикой, проработанным миром и растущей с каждым годом доступностью интерфейса. Sports Interactive обошлись без откровений, но им простительно, их игра по-прежнему хороша. А вот почему гамбургские разработчики все топчутся на месте — хороший вопрос. Не иначе как следуют принципам собственной игры: мир за пределами студии не особо важен. ■

FIFA MANAGER 12 VS FOOTBALL MANAGER 2012

Реиграбельность.....✓
Классный сюжет.....✗
Оригинальность.....✗
Легко освоить.....✓

Геймплей.....5
Графика.....6
Звук и музыка.....5
Интерфейс и управление.....6

Реиграбельность.....✓
Классный сюжет.....✗
Оригинальность.....✗
Легко освоить.....✓

Геймплей.....9
Графика.....6
Звук и музыка.....5
Интерфейс и управление.....8

ДОЖДАЛИСЬ?

Скучный «менеджер», которому не нужны люди, — он прекрасно играет сам в себя.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

5,0

«СРЕДНЕ»

ДОЖДАЛИСЬ?

Sports Interactive держит планку. Football Manager 2012 — лучший подарок для тех, кто мог бы управлять футбольной командой, но почему-то выбрал другую профессию.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«ОТЛИЧНО»

RABBIDS

ALIVE & KICKING

Плодятся как кролики

Близкие к **Microsoft** источники сообщают, что следующая версия Kinect научится читать по губам и угадывать настроение пользователя, тем самым почти приблизившись по функциональности к недоброму компьютеру HAL-9000 из «Космической одиссеи 2001 года». Но пока радость живого общения с электронной машиной остается делом ближайшего будущего, владельцам обычного Kinect остается надеяться только на выходящие

игры. А там со времен **Dance Central** не происходило вообще ничего интересного — и **Rabbids: Alive & Kicking**, которая задумана как Kinect-аналог караоке для вечеринок, едва ли стоит того, чтобы сдувать пыль с устройства.

Хотя в целом **Alive & Kicking** почти никак не отходит от традиций прошлых и более удачных частей серии. Перед нами снова сборник множества мини-игр, в которых игроку предстоит да-

вить, пинать, облизывать, пугать, развлекать и даже спасать титульных кроликов. Словом, все то же самое, что и в **Rayman Raving Rabbids**, только без Рэймена. Из принципиальных изменений — поддержка Kinect, благодаря которому взаимодействовать с ушастыми нужно с помощью собственного тела, а не контроллеров. Также **Alive & Kicking** отличается беспрецедентным для Kinect-развлечений масштабом: игра пускает в некоторые мини-игры до четырех человек одновременно — главное, чтобы места в доме хватило.

Увы, количество мини-игр совершенно не компенсирует их посредственного качества. Возможно, первые два-три раза вам будет интересно давить ногами лезущих из пола кроликов, но очень скоро такие экзерсисы вгоняют в беспросветную скуку. Они примитивны, не требуют от игрока ничего сверх первичных моторных навыков и откровенно унылы.

Исключения, впрочем, есть. Например, местная версия **Guitar Hero**, в которой нужно брать ноты на воображаемой гитаре, — тоже все очень просто, но радости от этой мини-игры почти столько же, сколько и после зубодробительного соло в **Guitar Hero: World Tour**. Другая игра представляет собой трибьют **Lemmings** — в ней нам нужно провести ораву галдящих кроликов через череду препятствий с минимальными потерями их популяции. Это едва ли не самое сложное, что есть в **Alive & Kicking**, — хотя бы потому, что тут нужно хоть немного подключать мозг, искать оптимальные пути и быстро принимать решения. Вот

только таких хороших эпизодов, которые развлекают и одновременно на полную используют возможности Kinect, кот заплакал.

Наконец, сильно раздражает техническая реализация. Некоторые мини-игры грузятся непростительно долго. Доходит до абсурда: эпизод можно пройти секунд за десять, а его загрузка занимает аж полминуты. Муторное ожидание и следующая за ним еще более муторная мини-игра окончательно убеждают, что ты просто теряешь время за **Alive & Kicking**. Kinect временами демонстрирует свои самые худшие болячки, которыми страдают большинство игр для него. Иногда он ощутимо подтормаживает, так что приходится ждать, пока Kinect «догонит» и адекватно перенесет твои движения на экран. Причем чем больше народа в кадре, тем сильнее задержка, — а ведь именно количество пьяных людей перед консолью является единственной соломинкой, удерживающей **Rabbids: Alive & Kicking** от окончательного провала.



Уже не в первый раз перспективный проект, поначалу кажущийся той самой игрой, которая раскроет-таки потенциал контроллера Microsoft, на деле вколачивает в гроб Kinect очередной гвоздь. До конца не ясно, то ли это игры попадают такие бестолковые, то ли проблемы сидят гораздо глубже — за черной крышкой Kinect. Вот и опять: бешеные кролики когда-то с успехом выступили на Wii, но не пережили миграцию на Xbox 360. ■



В этой игре двум игрокам нужно слизать шоколадную начинку с кроличьих мордашек. Ради приличия мы не будем вам показывать, в какой позе в этот момент стоят игроки.



Игра, где игрокам нужно составить из своих тел нужную фигуру, чем-то напоминает грязную сцену из второго «Остина Пауэрса».

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Еще одна никому не нужная Kinect-игра, которую не могут спасти даже титульные бешеные кролики.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 5.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★ 4.0

РЕЙТИНГ

6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

KIRBY'S RETURN TO DREAM LAND

Снова сосет

Год назад из Kirby, игры про розовый шар, который путешествует по напоминающим ЛСД-бред дивным странам и воюет с орудующим кувалдой пингвином, вышли панно в стиле журнала «Секреты рукоделия». Kirby's Epic Yarn — сказочно красивая, но довольно бестолковая игра; в ней шарообразный герой превратился в закругленную ниточку, врагов нужно было выдергивать

из полотна, а боссов расплетать — как клубок. И все бы хорошо, но умереть нельзя: сраженный каким-нибудь гигантским осьминогом, Кирби лишь терял часть сокровищ. В итоге это больше походило на масштабную арт-инсталляцию, чем на хардкорный платформер, каким Kirby был еще со времен Game Boy.

У Nintendo есть одно важное правило: любые эксперименты ра-

но или поздно заканчиваются возвращением к корням. Марио пересадили на классическую механику в 2006 году, блудного Данки-Конга — в 2010-м. Теперь настал черед и пузыря, которого, как следует из названия, откинули до правил Kirby's Dream Land, то есть самой первой, черно-белой части.

Самое главное — у Кирби отобрали плетку, теперь его основное оружие, как и раньше, собственные легкие. Вдыхая, он заглатывает врагов и даже некоторые платформы, а затем выплевывает все это по нажатии кнопки. Если во время вдоха трясти пультом, Кирби оборачивается одноименным пылесосом за 120 тысяч рублей, и так можно заглотить даже здоровенные льдины.

Соответственно, все прочее, что есть в Return to Dream Land, низано на вот эту простейшую механику. А скушать меж тем можно не только противников, но и бонусы, служащие здесь чем-то вроде костюмов из Mega Man. Кирби на

время теряет возможность всасывать все вокруг, а взамен может отрачивать иголки, или бить током, или метать клинки, или даже насыпать целые ураганы.

Но даже без суперспособностей это славный, хоть и чуточку устаревший платформер — только тут живой розовый шар уворачивается от падающих колонн, летает в облаках, укрывается зонтом от радиоактивного дождя, дерется с ожившими тыквами и могучими дубами, ныряет с маской, выходит в открытый космос и убегает от прожорливых черных дыр.



Donkey Kong Country Returns

мы в свое время провозгласили New Super Mario Bros. 2011 года, но повторить нечто подобное в отношении Kirby's Return to Dream Land почему-то не получается. Она старательно собрана из всего того, что в HAL Laboratory изобрели еще в девяностые, и ни одного свежего, по-настоящему запоминающегося эпизода тут нет. Вся игра словно приятный сон — необычный и красочный, — но, что там происходило, наутро уже и не вспомнишь. Таким, наверное, и должен быть платформер про мир грез.

Хотя эксперименты еще не окончены: на Nintendo DS в этом году появилась Kirby Mass Attack, в которой, как и в Kirby: Canvas Curse 2005 года, шарик мчится по рисуемой стилусом дорожке, только самих Кирби там — сразу десять штук. Так что если вы не слишком скучаете по Dream Land-выпускам или вам вообще до лампочки, кто из всех этих фриков на экране, — с Кирби стоит знакомиться именно на карманной консоли. ■



Тот самый злобный пингвин, Король Дидиди, здесь доступен как персонаж для кооператива, а главный злодей и финальный босс — волшебник Магалор. Не канон!



Пустыня в Return to Dream Land выглядит гораздо опаснее той, что обычно посещает Марио, но проходится в два счета.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Поддавшись общему Nintendo-тренду, Kirby вернули оригинальную механику про, извините, всасывание и заглатывание. Это весело, хотя и не так, как в начале 1990-х.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры с 31 октября по 25 ноября 2011 г

A	B	C	D
1	NEW	Battlefield 3	18,9 %
2	NEW	Batman: Arkham City	9,7 %
3	▼1	Assassin's Creed: Brotherhood	7,8 %
4	▼3	Deus Ex: Human Revolution	7,3 %
5	▼2	Pro Evolution Soccer 2011	4,6 %
6	▼1	Crysis 2	4,3 %
7	▼3	Call of Duty: Black Ops	3,8 %
8	▼2	FIFA 12	3,2 %
9	▼2	The Witcher 2: Assassins of Kings	3,1 %
10	▼1	Bulletstorm	2,2 %
11	▼1	Dead Space 2	2,1 %
12	▲10	L.A. Noire	2,1 %
13	NEW	Rage	2 %
14	▼3	Portal 2	1,8 %
15	▼7	Dead Island	1,6 %
16	NEW	Might and Magic Heroes 6	1,4 %
17	▼4	Gears of War 3	1,4 %
18	▼1	Mortal Kombat	1,2 %
19	▼3	Driver: San Francisco	1 %
20	▼2	Dragon Age 2	0,9 %
21	▼6	Warhammer 40 000: Space Marine	0,9 %
22	▼1	DiRT 3	0,9 %
23	▼9	Battlefield: Bad Company 2 — Vietnam	0,9 %
24	NEW	Ace Combat: Assault Horizon	0,8 %
25	▲3	Need for Speed: Hot Pursuit	0,7 %
26	▼6	Alice: Madness Returns	0,7 %
27	▼4	World of Warcraft: Cataclysm	0,7 %
28	▼1	Gran Turismo 5	0,7 %
29	NEW	Bejeweled 3	0,7 %
30	NEW	Total War: Shogun 2	0,7 %

По состоянию на 25 ноября в голосовании приняли участие 30 506 человек.

Обозначения по колонкам:

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

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

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

Регулярно на сайте «Игромании» (www.igromania.ru), раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период с ноября 2010 г. по ноябрь 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».



Battlefield 3 18,9 %



Pro Evolution Soccer 2011 4,6 %



Batman: Arkham City 9,7 %



Assassin's Creed: Brotherhood 7,8 %



Deus Ex: Human Revolution 7,3 %

«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

Battlefield 3



Рейтинг: 8,5 > «Игромания» №12/2011

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.

Военный шутер • DICE • Electronic Arts

Ace Combat: Assault Horizon



Рейтинг: 8,5 > «Игромания» №12/2011

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.

Аркадный авиасимулятор • Project Aces • Namco Bandai Games

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



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

Задать нам вопрос можно письмом на games@igromania.ru или смской на номер 1121. Сначала вводите слово #games и только потом — текст самого сообщения.

Стоимость одного сообщения — около трех рублей.

В фильме «Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца» моряки «Летучего голландца» играли в игру с костями. Не могли бы рассказать подробнее об ее правилах и происхождении? — Александр Тюнин

Игра известна как Liar's Dice, или «Лживые кости». Она была популярна среди испанских конкистадоров XVI столетия, вместе с которыми в погоне за серебром, сахаром и рабами перекочевала в Южную Америку.

Игра пережила колонизацию Центральной и Северной Америки, Войну за независимость, осела среди покорителей Дикого Запада и в итоге угодила в **Red Dead Redemption** в качестве мини-игры.

В конце XVII и начале XVIII века — во времена расцвета пиратства в Вест-Индии — «Лживые кости» были популярны во французских, английских и испанских колониях на островах Карибского моря, среди простых чест-

ных каперов, корсаров и приватиров Гаити, Тортуги, Мартиники, Гваделупы, Ямайки и Сент-Китс — от Порт-о-Пренс до Порт-Ройял.

В пиратской среде кости любили за возможность открыто назвать соперника лжецом и — в подавляющем большинстве случаев — избежать дуэли на кортиках.

Существует множество версий игры, но во всех шесть шестигранных костей катаются под стаканчиком, а участники угадывают количество выпавших костей определенного достоинства.

Игрок может либо сделать свою ставку (количество и/или достоинство угадываемых костей должно быть больше, чем у предыдущего участника), или объявить предсказание другого игрока неверным (тогда стаканчик поднимается, и собравшиеся в темной таверне головорезы заинтересованно подсчитывают истинное количество точек на поверхностях).

Например: «4 шестерки!» — «Врешь, собака одноглазая!». Если шестерок действительно 4 (или больше), то одноглазая собака выигрывает.

Помимо «Сундука мертвеца» и **Red Dead Redemption**, развлечение присутствует на круизном теплоходе **Leisure Suit Larry: Love for Sail!**, где во «Лживые кости» играют на раздевание.

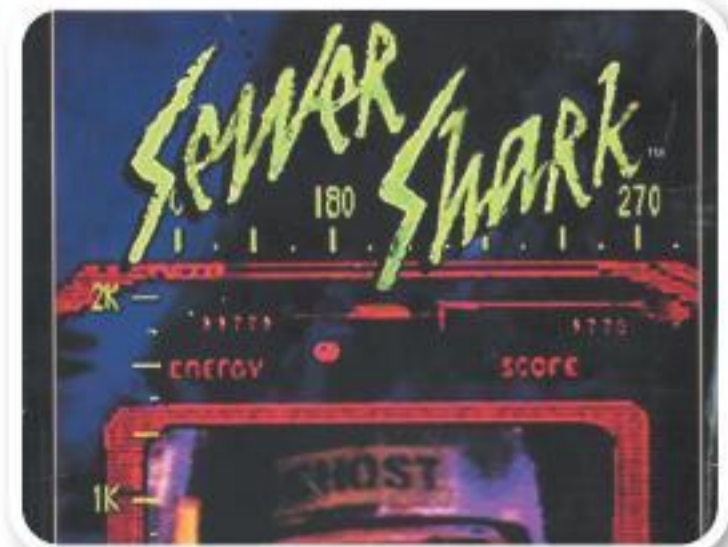


Сверху: две тройки, капитан Воробей!
Снизу: главный предмет спора между Дьюми Мур и Ларри Лаффером — не количество шестерок под стаканчиками, а то, являются ли серьги предметом одежды.

Насколько я помню, вместе с приставкой Sega Genesis продавалась игра Sonic the Hedgehog... а какие еще игры поставлялись в комплекте с консолями?

В разные годы жизни многих платформ к ним прикладывались разные диски и картриджи... более того, комплектация менялась в зависимости от страны. Так, к домашней версии Neo Geo в Японии прилагался военный шутер **NAM-1975** (1990), в США — сначала шикарный платформер **Magician Lord** (1990), а потом флагманский файтинг **Fatal Fury** (1991).

Вместе с первой серьезной домашней игровой системой Atari 2600 шла игра **Combat** (1977) про дуэлирующие танчики (или самолетики), пока ее не сменил ужасающий порт **Pac-Man** (1982) с мерцающими призраками (из-за технических ограничений платформы



Combat — первая настоящая игра, продававшаяся вместе с консолью; **Power Pad**, далекий предок танцевальной площадки **Dance Dance Revolution**; **Super Mario World** — лучшая pack-in-игра всех времен; **Sewer Shark** — странный выбор создателей Sega CD.



из четырех привидений на экране могло отображаться только одно). А вот Coleco-Vision поставлялась с самой лучшей домашней версией **Donkey Kong** (1982).

Первый случай продажи аксессуара с прилагаемой игрой: Power Pad для NES и переработанная версия спортивного симулятора **World Class Track Meet** (1988). Стометровка, прыжки в длину, бег с препятствиями и тройной прыжок осуществлялись через лихорадочное топтание красных и синих сенсоров на пластиковом коврике... Традиция будет продолжаться вплоть до Kinect с **Kinect Adventures** (2010).

К первому Game Boy был прикреплен черно-белый **Tetris** (1989) — в итоге Nintendo сумела продать свыше 30 млн копий игры. Но Wii с **Wii Sport** (2007) — самый коммерчески успешный закрепленный за консолью продукт с 75 млн проданных копий.

Невнятный платформер **Keith Courage in Alpha Zones** (1988) до сих пор винят в провале платформы TurboGrafx 16 (чтобы превратиться в боевого робота, нужно было сначала плестись через уровень в виде субтильного юноши), в то время как жизнь Sega Genesis в США и Европе началась с достойной конверсии аркадного файтинга-платформера **Altered Beast** (1988).

Самая лучшая игра такого рода — это продававшийся вместе со SNES **Super Mario World** (1990). Очень легко научиться играть, очень трудно пройти (последние уровни по сложности оставляют позади даже **Super Mario Bros. 3**), игра демонстрирует все аппаратные возможности платформы — гигантские спрайты, масштабирование объектов и вращение бэкграундов в графическом режиме Mode 7. Управлять SMW чем-то, помимо геймпада SNES, даже не стоит и пытаться...

Второе место следует отдать порту первого **Ridge Racer** (1994) для первой PlayStation — это одна из лучших гоночных конверсий с игровых автоматов.

К Sega CD прилагались довольно яркий видеошутер **Sewer Shark** (1992), в оригинале разработанный **Hasbro** для игры на видеокассетах (!), и FMV-квест **Sherlock Holmes: Consulting Detective** (1991), к Virtual Boy — **Mario's Tennis** (1995)... А вот Nintendo 64 в следующем году вышла без бесплатной игры — даже **Super Mario 64** приходилось покупать отдельно.

Я слышал, что MTV наконец (хе-хе!) собирается воскрешать сериал про любимых героев моего детства: Бивиса и Баттхеда. Правда ли это? Сколько всего игр вышло про этих двух перцев и будут ли новые?

Да, в начале лета стало известно, что мультипликатор Майк Джадж вновь поднимает (хе-хе!) свой первый сериал.

Новые эпизоды начнут выходить в октябре, стиль анимации — прежний (хотя теперь



Beavis and Butt-Head на Genesis увенчивается потрясающей сценой концерта под песню *Jack the World* (а в секретной концовке игры Бивис и Баттхед пляшут на сцене вместе с участниками ансамбля **GWAR**, будучи облаченными в **BDSM**-костюмы).

все рисуют в Южной Корее), Бивису с Баттхедом до сих пор по 14-15 лет.

На июльском Comic-Con в Сан-Диего уже показывали отрывки из новых эпизодов: герои смотрят «Сумерки» (и переодеваются упырями в тщетной надежде, что им наконец-то ДАДУТ), бои без правил, реалити-шоу «Пляж» и «Беременна в 16» (хе-хе!). Поскольку видеоклипов по MTV уже лет десять как не показывают, трести головами и показывать «рога» Бивису и Баттхеду приходится под ролики с YouTube.

Насчет новых игр Джадж (озвучивавший героев во всех предыдущих игровых адаптациях) сообщает, что ведет переговоры с «несколькими разработчиками».

Старый сериал просуществовал на MTV всего 4 года (с 8 марта 1993-го по 28 ноября 1997 года), но за время царствования дуэта в неокрепших подростковых умах успели выйти полнометражный фильм «Бивис и Баттхед уделяют Америку» и две настоящих игры.

Мы не будем считать за видеоигры мини-гольф **Beavis and Butt-Head: Bunghole in One**, викторину **Beavis and Butt-Head: Wiener Takes All** с вопросами про мультфильм и современную музыку, а также популярные в 1990-х мультимедийные коллекции виджетов и интерактивных скринсейверов **Beavis and Butt-Head: Screen Wreckers** и **Beavis and Butt-Head in Calling All Dorks**.

Сначала появился платформер **Beavis and Butt-Head** на Genesis и SNES (1994), в котором лирические герои пытались попасть на концерт хеви-метал-группы **GWAR** в декорациях Хайленда: школа, улица, больница, драйв-ин, молл и невероятно сложная мини-игра про комнатную рыбку (нужны 15 минут отчаянных усилий, чтобы удочкой затащить из окна ботинок, плеер, жвачку, кошку или еще какую-нибудь полезную вещь).

Затем — **Beavis and Butt-Head in Virtual Stupidity** (1995), крепко сделанная рисованная адвенчура со школьными мини-играми в стиле «жги муравьев» или «плюнь на лысину директора» и живыми клипами в телевизоре (та самая, в которой Бивис и Баттхед хотели вступить в банду старшеклассника Тодда).

Неофициальный сиквел **Virtual Stupidity** под названием **Beavis and Butt-Head: Do U** (Бивис и Баттхед на экскурсии в колледже) выйдет в 1998-м, когда все уже закончится.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОСТАВЛЕНИЮ ВОПРОСОВ

КАК И КУДА ОТПРАВЛЯТЬ ВОПРОСЫ

- По электронной почте, прислав письмо на ящик games@igromania.ru.
- По SMS на номер 1121 с префиксом **#games** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово **#games** и только потом, через пробел, ввести сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — около трех рублей.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «Горячая линия: игры».

ЧТО НУЖНО СДЕЛАТЬ, ЧТОБЫ НА ВАШ ВОПРОС ОТВЕТИЛИ

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.

- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае **не транслитом**.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковырированное место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?



Недавно я посмотрел документальный фильм Сета Гордона «Король Конга» про профессиональных игроков в Donkey Kong... теперь очень хочется узнать побольше про эту игру!

Трудно сказать про Donkey Kong (1981) что-либо оригинальное: первый хит Nintendo, в то время — производителя электромеханических автоматов и карточных игр... Первая игра Сигеру Миямото, в то время — только что окончившего колледж инженера и художника... И так далее.



Как и все ранние работы Миямото, Donkey Kong отличается вниманием к мельчайшим деталям и совершенно несуразная сложность, из-за которых за первое место в таблице рекордов будут биться и 30 лет спустя.

Но в связи с наступившим в июле тридцатилетним юбилеем игры остановимся на самых малоизвестных подробностях. В начале 1981-го президент Nintendo Хироши Ямагучи поручил молодому дизайнеру Миямото переработать с нуля провалившийся в США игровой автомат Radar Scope — компании нужен был продукт, способный составить конкуренцию Taito с первой популярной японской аркадной игрой Space Invaders.

Вместо Radar Scope Миямото хотел делать игру про моряка Полая, но из-за отсутствия лицензии (Миямото все-таки сделает Popeye — год спустя) основным персонажем стала гигантская горилла, смутно похожая на Кинг-Конга (из-за прав на использование которого с Nintendo будет судиться студия Universal).

В основе проекта лежали рисунки, идеи и спрайты Миямото: четыре непохожих экрана с платформами, лестницами и катящимися бочками, нелепое название (взятое наугад из японско-английского словаря), прыгающий герой Джампмен... Джампмена переименовали в Марио, 2000 автоматов Radar Scope отконвертировали под новую игру, и началась История.

Только вот Миямото совершенно не разбирался в программировании — всей технической стороной дела занималась фирма Ikegami Co., которая будет негласно разрабатывать игры для Nintendo и SEGA всю первую половину 1980-х. В программном коде Donkey Kong даже можно найти сообщение с телефонным номером офиса Ikegami (нормальных титров в играх тогда не существовало).

Из-за прав на код игры Nintendo и Ikegami будут судиться в течение десятилетий — только в 1990 году Верховный суд Токио присудит права на Donkey Kong Ikegami и тяжба будет улажена за неразглашаемую сумму.

Разрыв отношений с Ikegami побудит Nintendo разобрать Donkey Kong на составляющие и основать внутренний отдел разработки игры и железа, выпустить сиквел Donkey Kong Jr. с цепями и лианами, а потом и Donkey Kong 3 — первый шутер в истории компании.

Оказывается, широко используемый в онлайн-ролевых играх глагол «нерфить» произошел от названия неких игрушечных пистолетов. Не могли бы вы рассказать, что это за оружие и как оно связано с видеоиграми?

NERF-игрушки были придуманы в 70-х годах компанией Parker Brothers (создателями «Монополии»), в настоящее время являющейся частью корпорации Hasbro.

Акроним NERF означает Non-Expanding Recreational Foam (нерасширяющаяся развлекательная пена), и началось все с легких безопасных полиуретановых мячей для домашнего волейбола: «Можно играть среди хрупких предметов, со стариками и маленькими детьми!»

Потом из этого же материала начали делать пульки для игрушечного оружия — много видов пулек (от дротиков до присосок), много пистолетов (включая световые и водяные), всяческую амуницию (защитные жилеты и очки). Но в MMORPG чаще всего имеет-

ся в виду производимое из безопасной пены холодное оружие: Nerf-мечи, Nerf-секиры, Nerf-булавы и Nerf-мьелльниры бога Тора.

Современные бластеры носят внушительные названия вроде Nerf Dart Tag Quick 16 (\$20) или Nerf N-Strike Maverick REV-6 (\$12). Модели отличаются механизмом (на батарейках или пневматический), количеством и видом боеприпасов: в серии Tag, например, дротики прилипают к жилетам и исключают долгие споры на тему «попал или нет».

Quick означает возможность быстрой перезарядки — подобранные с пола и оторванные от стен дротики можно заряжать прямо в бластер, не вынимая магазина. А вот у Maverick придется вручную снаряжать каждое гнездо вращающегося ствола.

Если затвор заклинит, есть специальное отверстие для прочистки бластера, ну а если и это не помогло, то можно пустить в ход вспомогательное оружие (чаще всего это обыкновенный свернутый носок).

Режимы командного дефматча «Ассасин», «Рай для ковбоев», «Убить президента» и «Люди против зомби» составляют благодарный материал для эпических батальных YouTube-роликов про будни студентов колледжей и скучающих офисных работников.

Nerf Switch Shot EX-3 — это одновременно полностью функциональный бластер и контроллер для Wii, используемый при игре в рельсовые шутеры Hasbro Nerf N-Strike и Nerf N-Strike Elite.



Сверху: самый свежий бластер Dart Tag Quick 16. Снизу: Switch Shot EX-3 снабжен красной прицельной линзой, через которую на экране Wii становятся видны бонусы и уязвимости боссов.



Существуют ли игры с полностью неубиваемым героем?

Студия **Rebellion** и Шинта Ноджири из **Konami** (один из дизайнеров серии **Metal Gear Solid**) работают над экшеном **NeverDead** (выходит в конце 2011-го).

Главный герой там — абсолютно неубиваемый охотник на демонов Брайс Больцман: подобно T-1000 из «Терминатора 2», Больцман отказывается умирать, и его оторванные конечности легко регенерируются или прирастают обратно.

Преимущества бессмертия: можно пропускать сквозь себя электричество и драться в горящем виде, отрывать себе руки и бросаться ими во врагов. Оторванную голову можно использовать для решения пазлов.

Чтобы играть все-таки было интересно, разработчики нашли предельно не изящное решение: Больцмана всюду сопровождает спутница Аркадия, которую могут загрызть демоны. Также можно погибнуть, если демоны утащат беспризорную голову.

На самом деле, конечно, на этом движке надо лицензировать игру про супергероя Уэйда Уинстона Уилсона, больше известного как Дэдпул. В отличие от серьезных неубиваемых мутантов вроде Росомахи, Дэдпул постоянно влипает во всевозможные дурацкие ситуации, связанные с его способностью к быстрой регенерации.

Дэдпул мелькает в играх про вселенную **Marvel** (**Marvel: Ultimate Alliance**), Людей Икс (**X-Men Legends**, **X-Men Origins: Wolverine**), Человека-паука (**Spider-Man: Shattered Dimensions**) и файтингах (**Marvel vs. Capcom 3**).

Основная идея **NeverDead** уже была использована в **Stubbs the Zombie in Rebel**



Немертвая голова Дэдпула терпит множество злоключений в мини-серии комиксов «Зомби Marvel»... но голове Больцмана из **NeverDead** приходится еще хуже.

Without a Pulse: зомби Стаббс швырялся в людей поджелудочной железой, управлял ползущей по полу оторванной рукой и катал свою взрывоопасную голову как шар для боулинга.

Еще к бесконечным самоподрывам склонен герой инди-аркады **'Splosion Man**. Не может умереть Принц из **Prince of Persia: The Sands of Time**; Джек из **BioShock** после смерти клонируется в ближайшей вита-камере; Кейн умудряется красиво погибнуть в КАЖДОЙ серии **Command & Conquer**; ну а обеспамятевший и бессмертный Безымянный из **Planescape: Torment** проводит всю игру в поисках действенного способа самоубийства.

Когда выйдет кино по мотивам игры Uncharted: Drake's Fortune? И есть ли шанс, что Дрейка будет играть мой любимый актер Натан Филлион, похожий на него как две капли воды?

Экранизацию **Uncharted** планировали выпустить уже в этом году. На главную роль позвали Марка «Макса Пэйна» Уолберга, а режиссером и сценаристом должен был стать в меру скандальный автор «Бойца» и «Трех королей» Дэвид О. Расселл. (Филлион, увы, занят на сериале «Касл», но проявляет интерес к судьбе **Uncharted** в своем **Twitter** — <http://twitter.com/#!/NathanFillion>).

Первым делом О. Расселл, разумеется, ушел с проекта, а потом внезапно вернулся — с наполовину готовым сценарием, который почему-то оказался не про Натана Дрейка, а про дружную семью похитителей предметов старины, борющихся с продажными политиками.

После этого студия **Columbia Pictures** благо разумно сменила режиссера — с июля адаптацией первой части **Uncharted** занимается Нил Бергер, снявший недавний экшен «Области тьмы». Он сочиняет собственный вариант сценария, хвалит персонажей и говорит, что знает в жизни людей, похожих на Натана Дрейка, — в основном иностранных корреспондентов и любителей экстремальных видов спорта. «Они живут не как все и по большей части темные личности»...

Еще из игры нужно набрать как можно больше красивых моментов, «лишь бы в сюжет укладывались». В целом, по словам Бергера, его фильм должен стать таким же апдейтом для современных игровых адаптаций, каким трилогия



Судя по последним событиям в жизни экранизации, Дрейка будет играть не Филлион (с которого, безусловно, этот персонаж срисован), а Брэдли Купер из «Областей тьмы».

про Индиану Джонса была для наивных чернобелых приключенческих сериалов 30-х годов.

Хотя сценарий еще не закончен, уже известны восхитительно идиотское название фильма в русском прокате («Неизведанное: Удача Дрейка») и дата выхода — 2013 год.

В шутерах есть два способа управления камерой: с инвертированной мышью и с неинвертированной. Лично мне, как играющему на инвертированной мыши, непонятно, почему столько игроков предпочитают неинвертированную. Как объясняет психология разницу между предпочтениями разных инверсий? Если, конечно, объясняет... — Михаил Митерев

Объяснение очень простое — привычка. Как правило, с инвертированным управлением играют или те люди, которые учились не на мыши, а на джойстике (**Descent**, **Terminal Velocity** или **X-Wing**), или те, кто пришел в шутеры в эпоху **Quake 1-2** (где управление по умолчанию чаще было инвертированным).

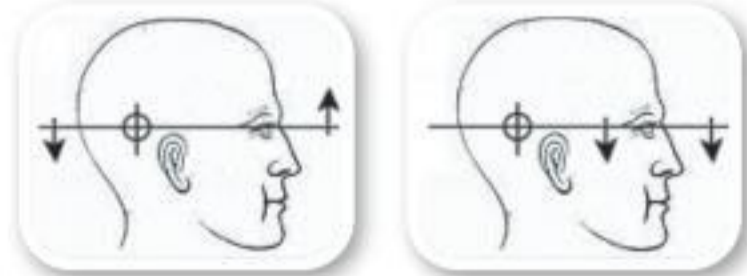
С неинвертированным — все остальные. Мышиный скроллинг в **Windows** приучил нас, что курсор должен двигаться в том же направлении, что и манипулятор по коврику, — и движение прицела в игре должно повторять движение курсора вне игры, чтобы не загружать мозг лишними вычислениями.

Психологические объяснения выдумываются самые запутанные. Есть биологический подход к инвертации: мол, когда мы смотрим вверх, мышцы шеи тянут голову назад, вниз — толкают вперед, движения мыши должны этот процесс имитировать. А что касается мышиного курсора в **Windows**, так уровень погружения у трехмерного изображения больше, чем у плоского: когда в руках шотган, мозгу требуется более точная имитация реальных движений.

Есть логический: оружие должно смотреть туда, куда ты его направляешь: если ты поднимаешь ствол, он должен подниматься, а не опускаться. Есть мнение профессиональных игроков — инвертированная мышь мешает быстро и точно бить навскидку из рэйлгана.

Между прочим, в свежей **Mac OS X Lion** по умолчанию включено «естественное» направление скроллинга (движение двух пальцев про трекпаду вниз перемещает изображение вверх), хотя использование колеса мыши десятилетиями приучало нас к обратному.

Тачскрин на **iPhone** и **iPad** располагает все большее количество пользователей к тому, что движение пальцев управляет не курсором, а непосредственно изображением на экране. Следующее поколение игроков должно быть полностью инвертированным...



Одна из популярных народных теорий: инвертированная часть игроков (слева) управляет персонажем «из задней части головы», неинвертированная (справа) — «из передней». А вы из какой части головы управляете?

ОНЛАЙН

ДАЙДЖЕСТ

Авторы:

Павел Бажин,
Артемий Козлов,
Светлана Померанцева,
Алексей Моисеев



ЛОКАЛИЗАЦИИ

ЗАПУСК APB: RELOADED В РОССИИ

Наших гангстеров ждут на улицах Сан-Паро

Русские серверы боевика **APB: Reloaded** (gamersfirst.com/apb) распахнули двери перед бандитами, гангстерами и отморозками всех мастей. Напомним, что **Electronic Arts** закрыли эту онлайн-родственницу **GTA** еще осенью прошлого года. Игра вышла любопытная, но жутко сырая и в продажах с треском провалилась. Но APB еще теплой выкупил американский онлайн-оператор **K2 Network**, чтобы довести до ума и перезапустить на условно-бесплатной основе. И не прогадал — в таком виде игру приняли гораздо теплее.

Появление официального представительства «перезагруженной» APB в России было делом времени. Отечественным игрокам тема криминальных разборок пришлась по вкусу, и в чатах западной версии русская речь уже давно стала обычным делом. Забавно, что локализаторам пришлось переводить игру заново, с русского на русский: перевод первоначальной APB охватывал лишь 70% текста, да и качество его было не на высоте.

Вопреки слухам жители России и стран СНГ смогут играть по тем же правилам, что и



В GTA только протагонист мог не думать о правилах дорожного движения. В APB таких отчаянных водителей — полный город.

все, — без абонентской платы и с внутриигровым магазином. Но будут и отличия. Западная версия имеет серьезные проблемы с нечестными игроками, а у нас на стражу порядка встанет система защиты **Frost**. Многие ее недолюбливают, но такова судьба всех антижульнических программ. Еще «Иннова» обещает тесно сотрудничать с разработчиками, приспособивая игру под вкусы наших игроков, и даже собирается заказывать эксклюзивный контент для русских серверов.



Бандиты Сан-Паро любят наводить на прохожих просто-таки животный ужас — не в пример тутошним копам.

ПОДРОБНОСТИ

ЛИЦО ВОЙНЫ

Crytek доделывает свой первый бесплатный шутер

Рынок «бесплатных» игр, которые порой зарабатывают больше, чем платные, привлекает в свои сети все больше игровых компаний. Иногда весьма крупных. **Crytek**, создатели серии **Crysis**, тоже не устояли перед искушением. Еще год назад они анонсировали онлайн-шутер **Warface**, но первые подробности о нем появились только сейчас.

В отличие от кучи других бесплатных шутеров, **Warface** разрабатывается на движке CryENGINE 3, на котором работает, например, **Crysis 2**. То есть как минимум можно ждать недурную графику и наличие хоть какой-нибудь физики (ожидается частичная разрушаемость уровней). При этом разработчики обещают, что клиент игры будет весить всего 2 Гб, а сама она не очень требовательна к системным ресурсам.

Но самое интересное заключается в том, что игру делают буквально у нас под боком, в киевском филиале **Crytek**, хотя раньше ходили слухи о ее азиатском происхождении. Такой поворот дел позволяет надеяться на то, что игра все-таки



Есть серьезные основания полагать, что **Warface** будет таким бесплатным **Call of Duty**: не слишком просторные карты, динамичные сражения, похожая экипировка. Бобби Котику стоит призадуматься.

будет ориентирована на Запад, а не на Китай, где она сейчас проходит альфа-тест.

Среди традиционных для онлайн-шутеров режимов игры, коих обещается восемь, затесался и полноценный кооператив, где игрокам предложат объединить усилия для выполнения небольших миссий, в

которых противостоять им будут солдаты, управляемые искусственным интеллектом.

По слухам, сейчас разработчики заканчивают полировку **Warface**, так что совсем скоро можно ждать запуска бета-теста. Там и посмотрим, что это за темная лошадка от **Crytek**.

КОРОТКО
О ВАЖНОМ

Когда фанаты узнали, что студия CCP сильно замедлила разработку MMORPG **World of Darkness**, их разочарованию не было предела. Но старший продюсер игры Крис Макдона поспешил успокоить общественность: это временная ситуация, связанная с кризисом в **EVE Online**. Ключевые разработчики — программисты, геймдизайнеры и прочие — остались на местах. Уволили только тех, кто занимался созданием контента, так как это обходилось студии дороже всего. Как только выйдет вторая игра, шутер **DUST 514**, в компании снова появятся свободные руки — и разработка игры продолжится с прежней скоростью.



Сколько гигабайтов на жестком диске вы готовы пожертвовать, чтобы установить игру? Офлайновые игры сейчас часто весят больше десяти гигабайт, а великий и ужасный **World of Warcraft** за семь лет растолстел до 30 гивгов. Но игры будущего уже на подходе: показанная на южнокорейской выставке G-Star MMORPG **Kingdom Under Fire 2** радует красивой графикой и четкими текстурами, но занимает на диске аж 70 гигабайт. И это не предел, ведь все MMO после релиза продолжают резво наращивать вес за счет нового контента.



ИНТЕРЕСНОСТИ

РАЗРАБОТЧИКИ — ТОЖЕ ЛЮДИ

Списать у соседа? Потерять онлайн-игру? Запросто!

Игровые компании состоят из простых людей, и ничто человеческое им не чуждо. Взять, например, пользовательские соглашения — вы не раз ставили

под такими галочку, даже не читая. Да и у кого хватит сил прочитать несколько страниц скучнейшего текста? А уж писать такое... Вот и создатели **Mortal**

Online решили не утруждать себя и просто скопировали лицензионное соглашение **EVE Online**. Наверняка так поступают многие (а один дизайнер Blizzard и вообще говорил, что плагиат — часть их профессии), но халевщики из **Mortal Online** в одном месте даже забыли поменять название игры, на чем и попались. В прошлом году был похожий случай: пиарщики MMORPG **Alganon** использовали для рекламы своей игры выступление одного из основателей компании **BioWare** Рэя Музики, посвященное **Star Wars: The Old Republic**. Мораль: «одалживая» чужое, надежно стачивайте заводские номера напильником.

Но это ерунда, детские шалости. А как насчет того, чтобы потерять онлайн-игру?

Считаете, это невозможно? В октябре этого года разработчики умудрились потерять сразу две. 21 октября отказали сервера бесплатной MMO под названием **M2** — игроки терпеливо дожидались, когда все заработает. Но не дождались. Японская студия **Sankando** и издательство **Hangame** заявили, что в результате сбоя они потеряли игру. Почему не было резервных копий, что произошло с серверами — неизвестно. В результате игрокам вернули потраченные деньги, а проект закрыли. В том же октябре разработчики популярной зомби-аркады **Project Zomboid** потеряли почти готовый аддон — он был записан на ноутбуке, который умыкнули грабители. Бывает и такое.

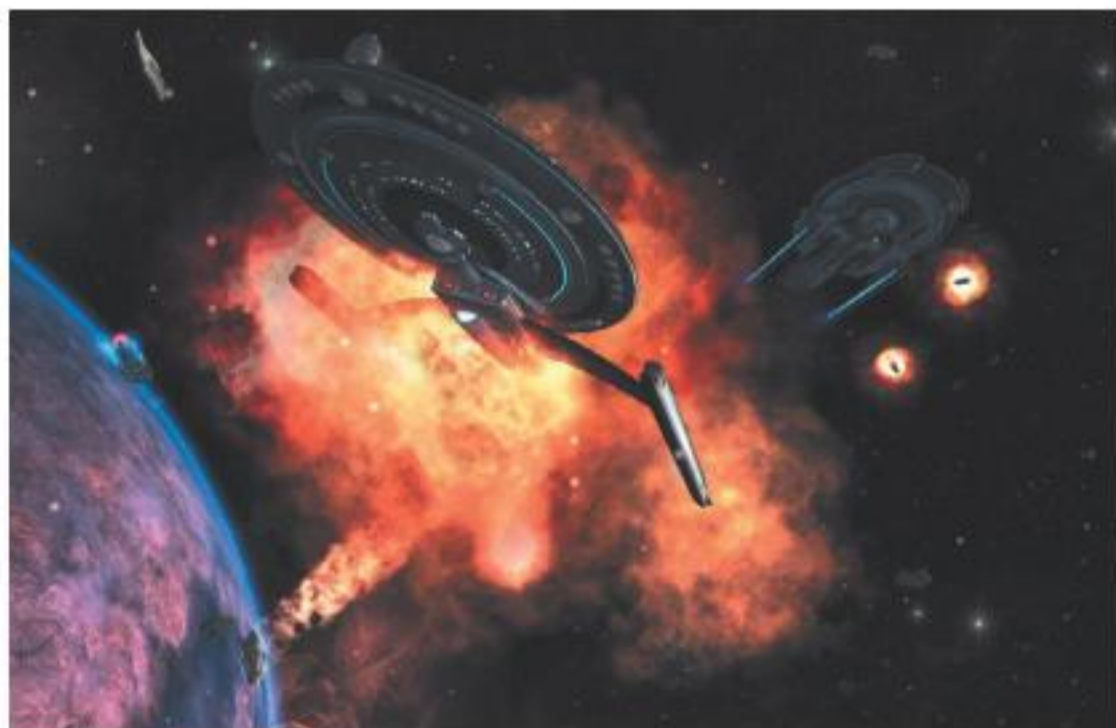


Кража компьютеров сильно сказалась на развитии **Project Zomboid**, но разработчики все равно рады — к счастью, на компьютерах не было базы данных игроков.

ФАКТЫ

STAR TREK ONLINE ДАЕТ ШАНС ЗАРАБОТАТЬ

Игровую валюту уравнили в правах с реальными деньгами



Теперь в космических сражениях можно будет заработать денег не только на подписку **Star Trek Online**, но и на любые другие игры от студии **Cryptic**.

Все давно привыкли, что виртуальная валюта стоит реальных денег. Одни разработчики запрещают торговлю ей, и тогда рождается

«черный рынок» игрового золота, другие сами ею приторговывают, а третьи идут на компромисс. Например, в виртуальной вселенной

Entropia Universe виртуальные доллары имеют твердый курс к настоящей валюте. А в платной игре **EVE Online** можно оплачивать подписку межзвездными кредитами. Похожий способ решили применить и в космической ролевой игре **Star Trek Online**.

17 января **Star Trek Online** станет бесплатным и там появится новое средство расчетов — очищенный минерал дилитиум. Его можно купить за деньги (а точнее, за **Cryptic Points**, которые применяются для оплаты всех игр от студии **Cryptic**), можно заработать в игре, но главное — их можно вывести из игры, обменяв обратно на **Cryptic Points**. Так что, если у вас есть достаточно времени, вы можете накопить достаточно дилитиума и продать его на рынке. Полученные **Cryptic Points** можно использовать

для оплаты подписки в **Star Trek Online** и **Champions Online**. Или можете потратить их в игровых магазинах, где предлагаются товары, которые не продаются за игровую валюту, — например, на премиумные звездолеты. Ну а если у вас есть деньги, но нет времени, тоже не беда: покупаете на рынке дилитиум и сможете оборудовать свой корабль по высшему классу.

Вместе с этим разработчики хотят изменить баланс сложности. Сейчас самые мощные корабли и снаряжение достаются без особого труда, так что игроки их не особо ценят. С 17 января, когда игра станет бесплатной, достать редкие вещички станет куда сложнее. Это может добавить интереса — но важно соблюсти баланс и не превратить игру в grindилку, где без платных услуг и шагу нельзя ступить.

СКАНДАЛЫ

WORLD OF WARCRAFT ПРОДОЛЖАЕТ ТЕРЯТЬ ПОДПИСЧИКОВ

Игроки не рады плюшевым мишкам, пришедшим на смену Смертокрылу

Blizzard Entertainment анонсировала **Mists of Pandaria**, новый аддон для ролевой игры **World of Warcraft**. Игроки смогут отправиться покорять целый новый континент под названием Пандария, а также поиграть за новую расу — пандаренов, сильно смахивающих на здоровяка По из известного мультфильма «Кунг-фу Панда». А новый класс монахов, специализирующихся на боевых искусствах, еще больше усиливает это сходство. Ну что тут сказать? Иногда Blizzard радуется ветеранов, иногда новичков, но на этот раз она не угодила всем. Старые игроки обиделись на то, что разработчики взялись за новый аддон, так и не решив проблем предыдущего. А новички, которые еще вчера убивали гигантского дракона Смертокрыла, спасая Азерот от гибели, наотрез отказываются нежиться на солнечных лужайках Пандарии.

Сотрудники Blizzard тут же заявили, что их не беспокоит критика и они уверены в правильности выбранного пути. Что касается «Кунг-фу Панды», то к ней пандарены никакого отношения не имеют. Впервые эта раса появилась еще в аддоне **Warcraft 3: The Frozen Throne**, а планы сделать ее игравальной вынашивались около пяти лет. Но цифры заставляют насторожиться: количество ушедших игроков возрастает с каждым месяцем. За период с 1 апреля по 30 июня **World of Warcraft** потерял 300 тысяч подписчиков. С 1 июля по 30 сентября — еще 800 тысяч.



Как можно не любить таких очаровашек? Но суровым ветеранам **World of Warcraft** они почему-то не приглянулись.

На тот момент общее количество игроков составило 10 миллионов 300 тысяч человек, что равно показателям середины 2008 года, а ведь темпы ухода игроков только нарастают. После таких известий акции всей компании Activision Blizzard рухнули на 6,5%, что стало крупнейшим падением курса с февраля этого года.

Глава компании Майк Морхейм говорит, что наибольшие потери игра понесла в азиатском регионе. Может, у **World of Warcraft** начались проблемы в Китае, а весь аддон **Mists of Pandaria** является подарком проживающим там фанатам? Как из-

вестно, китайцы составляют значительную часть подписчиков игры. Континент Пандария явно сделан по мотивам Древнего Китая, а панды, монахи и боевые искусства всегда были символами этой страны. Но если верить цифрам, проблем в Китае у Blizzard нет: за год объемы продаж и чистая прибыль увеличились почти на 40%. Да и сами разработчики уверены, что их игра находится в отличном состоянии, — сам Майк Морхейм заявил, что делать игру бесплатной им пока явно рановато. Хотя уже то, что этот вопрос встал на повестку дня, говорит о многом.



Хорошая новость для любителей оригинального **Fallout** — двух первых частей, которые навсегда стали классикой ролевого жанра. Оказывается, эта игра продолжает вдохновлять разработчиков и по сей день. Шведская студия **Fatshark** анонсировала MMORPG **Krater**, где обещает воплотить похожую ролевую систему, пошаговые сражения и, конечно же, тот дух огромного мира, возрождающегося после чудовищной катастрофы. Мы перенесемся в далекое будущее, когда вся Земля была уничтожена ядерным и биологическим оружием. Удивительно, но именно оружие помогло сохранить остатки человечества: после применения мощного кинетического заряда на территории Швеции образовался гигантский кратер. Он раскидал по всем окрестностям зараженную землю, открыв доступ к свежей почве и чистой воде. Настоящий оазис посреди умирающей планеты. Отправиться в путешествие по миру **Krater** можно будет в 2012 году.



ИНТЕРЕСНОСТИ

ЯДЕРНАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ GUILD WARS 2

Сотрудники студии ArenaNet залезли внутрь атомной электростанции



Так выглядит заброшенная АЭС в Сатсоне сегодня. Эта здоровенная труба называется градирня, или охлаждающая башня. Ее высота и ширина основания составляют порядка 150 метров.



Закоулки здания ядерного реактора. Сам реактор сюда так никогда и не завезли.

На что готовы разработчики, чтобы сделать качественную игру? Чтобы записать уникальные звуки для MMORPG **Guild Wars 2**, команда звуковиков студии **ArenaNet** залезла внутрь атомной электростанции — разумеется, все скоро погибли от страшной дозы облучения. Шутка. В действительности строительство АЭС в американском городе Сатсон так и не закончили, поэтому никаких радиоактивных материалов сюда не привозили. И забраться в здание, предназначенное для ядерного реактора, можно было без особого труда. Хотя разработчиков больше всего интересовали полукилометровые металлические тоннели, а также гигантские градирни — 150-метровые башни системы охлаждения реактора.

Какие же звуки надеялись услышать звуковики на мертвой электростанции? На самом деле им нужны были совсем не звуки, а эхо. Специальная аппаратура давала оглушающий сигнал порядка 110 децибел — это громкость взлетающего вертолета (для сравнения: звук свыше 135 децибел вызывает контузию, свыше 160 разрывает барабанные перепонки и легкие). Другая аппаратура в это время записывала параметры эха. В тоннелях звук отражался от металлических стенок в течение 45 секунд! А в градирнях звуковиков поразила необыкновенная задержка, ведь звуку требовалось преодолеть несколько десятков метров, прежде чем достичь стен и вернуться обратно. Разработчики оцифровали параметры эха и теперь могут любой звук заставить звучать так, будто он раздаётся внутри гигантского сооружения, в длинной трубе или других похожих местах.

Вас интересует, откуда посредине США взялась заброшенная атомная электростанция? Ее история напоминает анекдот: строительство началось в 1977 году и продолжалось целых 6 лет. Но затем деньги кончились. Что делать? Бросать на полпути объект, на который потратили почти миллиард долларов? Правительство мудро отложило решение этого сложного вопроса на 11 лет. К 1994 году шансов сделать из древних руин что-то стоящее уже не осталось. Чиновники с облегчением вздохнули и отменили стройку навсегда. Но нет худа без добра. Благодаря миллиарду долларов, взятых из налогов американцев, **Guild Wars 2** получила отличное эхо!

СКАНДАЛЫ

МОШЕННИК ПОЛУЧИЛ СТАТУС ЧЕМПИОНА

Пособие для тех, кто хочет жить и играть по двум паспортам сразу



Тот самый Джэтт, который все-таки выбил себе право поехать в Южную Корею на финал чемпионата World Cyber Games.

На крупнейший в мире чемпионат по играм **World Cyber Games** съезжаются лучшие киберспортсмены со всего мира. Но сначала им необходимо доказать, что они лучшие и достойны представлять свою страну. И вот, во время отборочных туров, один из профессиональных игроков под ником Джэтт решил, что он умнее остальных. Провалив канадский чемпионат по популярной экшен-стратегии **League of Legends**, он вытащил из широких штанин второй паспорт — на сей раз гражданина США — и решил попробовать удачу снова.

После этого начался настоящий цирк. Джэтт оказался действительно сильным игроком и привел американскую команду **Dignitas** к победе. Множество поклонников **League of Legends** сочли, что чемпионат — это вам не одиночная игра, где можно сохраниться в опасном месте, а затем переиграть все заново. На оргкомитет **WCG** обрушилась



Скоро **League of Legends** разыграет призовой фонд в 5 миллионов долларов. Да и на чемпионате **WCG** крутятся сотни тысяч баксов. Неудивительно, что Джэтт (парнишка в центре) так стремится к победе.

лавина протестов, и Джэтта дисквалифицировали. Вот только дисквалификация касалась его участия в канадской команде, которая уже проиграла, — а в составе американской лиги Джэтт продолжает успешное движение к гранд-финалу.

Чтобы остановить протесты, организаторы на ходу поменяли правила, заявив, что люди с двойным гражданством

все-таки могут участвовать в разных квалификациях, но в финале должны играть только за одну команду. Обозленные игроки и фанаты **League of Legends** обвиняют комитет **WCG** в мошенничестве, а некоторые даже бойкотируют игры с участием **Dignitas**. Похоже, скоро виртуальные чемпионаты смогут поспорить по накалу страстей даже с футбольными баталиями.



Стратегический экшен **League of Legends** не зря считают самой успешной бесплатной игрой в мире. Студия **Riot Games** опубликовала свежую статистику: с июля этого года количество регистраций выросло с 15 млн до 32,5 млн человек. Из них 4,2 млн играют ежедневно, а в часы пик на сервера по всему миру набивается 1,3 млн игроков. На протяжении второго сезона в **League of Legends** будет разыгран крупнейший в истории киберспорта призовой фонд в 5 млн долларов. А сколько будет, если сложить время игры всех пользователей за один лишь день? Полгода? Год? Сто лет? Правильный ответ — 1197 лет. Для сравнения: в июле игроки проводили в сражениях «всего» 400 лет в сутки.



В виртуальной вселенной **Entropia Universe** уже давно идет распродажа виртуальной собственности. Но обычно она стоила немалых денег, вплоть до нескольких сотен тысяч долларов. Но теперь владельцем кусочка виртуальности может стать каждый: на планете **Calypso** началась распродажа 60 000 виртуальных земельных участков по 100 квадратных метров каждый. Аукцион стартует с цены всего в 100 баксов за участок. Считаете, что это безумие? На самом деле это просто бизнес. Владелец участка получает долю в доходах планеты, и предприимчивые разработчики обещают, что дивиденды составят порядка 30% в год.



КЛИЕНТ НА
НАШЕМ DVD



BLOODLINE CHAMPIONS

АВТОР
АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

ЖАНР
ОНЛАЙНОВЫЙ БОЕВИК

ИЗДАТЕЛЬ
FUNCOM

РАЗРАБОТЧИК
STUNLOCK STUDIOS

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
ИННОВА

МОДЕЛЬ ОПЛАТЫ
УСЛОВНО-БЕСПЛАТНАЯ

САЙТ ИГРЫ
WWW.BLC.RU

Bloodline Champions вышла в начале 2011 года на волне возросшего интереса к **DotA**-подобным играм. Пока все продолжали слепо копировать «Доту», снабжая свои проекты парой-тройкой сигнатурных отличий, шведы из **Stunlock** совершили ход конем. В **Bloodline Champions** от традиционных **MOBA** (Multiplayer Online Battle Arena — так, напомним, называют весь **DotA**-жанр) остался разве что характерный изометрический взгляд на мир и подборка игральных героев.

Attack of the Champions

Что есть **DotA**? Две команды. Две базы, соединенные тремя дорожками. По дорожкам бегут неуправляемые орды монстров и, как правило, разбиваются о равную по силе орду, накатывающую с противоположной стороны. Вместе с тем в каждой команде — по пять игроков. Их задача — оказать «болванчикам» своей команды поддержку на фронте, чтобы прорваться сквозь вражеские заслоны и сокрушить базу оппонентов.

И куча тонкостей при этом: в ходе партии герои зарабатывают золото и опыт за каждое монстроубийство или фраг с враждебного игрока, быстро растут в уровнях, лихорадочно изучают новые умения, покупают снаряжение — в общем, живут полноценной жизнью тираннозавра на тропе (точнее, трех тропях) войны. Карты — обширные,



Героя контузило вражьем умением. Схожий эффект дает ослепление, только еще и перестаем видеть. Скриншот ослепленного героя не ставим, так как вы тоже ничего не увидели бы.

лесистые и гористые. И на любой найдется море закутков с нейтральными зверушками, безжалостно убивая которых можно невозбранно поднять себе несколько уровней, не светясь на фронте. Длительность партии — в среднем порядка 45 минут. За примерами такого подхода далеко ходить не надо, в номере вы можете прочесть наш подробный обзор **Prime World**.

Так вот. В **Bloodline Champions** изящно отсекали практически все вышеперечисленное. Ни баз, ни безмозглого монстроя, ни снаряжения. Каждая арена компактная и пересекается пешком из угла в угол секунд за пятнадцать. Императив игроков на большинстве карт — истребить вражескую команду. Партии побиты на раунды, длящиеся до последнего выжившего, и в сумме продолжаются минут по пять.

По сумме факторов имеем классический **last man standing**. То есть тот же **Deathmatch**, только без возрождения после смерти. Умер — отдыхай до конца раунда. Сходство с экшенами усиливается за счет отсутствия фиксации цели: вместо того чтобы привязывать курсор к жертве, как в каноничных **MOBA** или большинстве онлайн-ролевок, мы бьем четко туда, куда ткнем мышкой. Никакого самонаведения и вероятности промаха, зависящей от характеристик. Попал в противника — значит попал. Кстати, многие дистанционные атаки достигают цели медленно, и местные перестрелки очень похожи на ракетные побоища из **Quake 3** и **Unreal Tournament**. Со стрейфом, но без распрыжек. Прыгать тут нельзя.

Прокачка на поле боя тоже принесена в жертву минимализму. Она осталась только в лобби, доступном вне сражения. За каждую партию нам начисляются монетки, которые потом в лобби мы спускаем на всякую всячину, и горстка опыта. Уровень аккаунта в первую очередь отражает степень мастерства игрока. А заодно открывает доступ к турнирному и рейтинговому режимам и позволяет частично менять характеристики героев посредством специальных модификаторов.

Не расходимся и работаем прикладами

Конечно, свести многоплановый геймплей «Доты» к дуэльному онлайн-боевику — заслуга не великая.



Если вдуматься, так «Дота» здесь вроде как уже и ни при чем. Но в ВС сохранился ряд ее характерных черт.

Bloodline Champions нетороплива. Герои бегают томно и размеренно, а стычки с глазу на глаз иной раз затягиваются. Убийств с одного удара здесь в принципе не бывает. Но, конечно, все относительно: чтобы целиком слиться, команде редко нужно больше минуты-двух.

Реакция и меткость важны, но личным героизмом партию обычно не выиграть — действуем в команде. И как раз взаимодействие с командой больше всего напоминает оригинальную «Доту». Сейчас в недавно запущенной русской версии Bloodline Champions — двадцать три геройских класса, разбитых на четыре подгруппы: танки, бойцы ближнего и дальнего боя и целители. В идеале команда должна сочетать в себе героев всех типов. И без умелого лекаря в команде — совсем никуда. Классическая ролевая аксиома.

Карты тут хоть и компактные, но какой-никакой простор для маневров предоставляют. Скромный такой простор, конечно: можно попытаться обойти противника с фланга (удары в спину наносят больше урона), а можно занять центр и получить бонус к накоплению энергии, нужной для активации суперумений. Для настоящей же тактики здесь предусмотрено еще два режима: захват флага и сражение за контрольные точки. Оба всем хорошо знакомы, и на «классовую» специфику Bloodline Champions они ложатся замечательно.

Каста чернорубашечников

Двадцать три героя — это, если сравнивать с сотенными списками **League of Legends** и **Heroes of Newerth**, чрезвычайно скромно. С момента запуска игры новых лиц прибавилось не слишком много — штук пять или шесть. Неполные два с половиной десятка — это ничтожно мало. Зато все до единого жутко милы снаружи и хитро устроены внутри.

Герои отличаются здоровьем, скоростью бега, размером (в большого бойца легче попасть, зато его тушкой проще прикрыть щуплого лекаря) и навыками. Каждый герой владеет семью спецумениями, из которых одно — всепокрушающий «ульт», расходующий полную полосу энергии, которая заполняется по мере избивания противника (почти как воинская ярость в WoW). Сорок процентов той же полоски тратится для спецумений. Это улучшенные версии стандартных способностей, которых выделено по две на класс.

Взглянем на некоторые классы — или «касты», как их тут принято называть. *Дендроид* — танк, здоровенное пугало, обильно утыканное сучками и веточками. Якшется с силами природы и пускает в ход корешки и лианы, замедляющие противников. Необычного «двойного» героя *гримрога* образует неразлучная парочка — брутальный рубака рог и тщедушный шаман грим. В сумме они используют сокрушительные умения ближнего боя в комбинации с заклятиями поддержки. Владелец лягушачьих повадок, *ранидский убийца* — боец ближнего боя, скачущий по полю боя как угорелый и ревно жалящий отравленными ножиками исподтишка. А *хранитель рун* — чудесатый танк, телепортирующийся по полю боя и перехватывающий атаки противников на лету.

И так далее в том же, слегка диковатом духе. Бесплатникам доступно всего пять героев, причем открытая пятерка меняется еженедельно. Если хочется получить вечный доступ к герою, его можно купить за внушительную внутриигровую сумму либо за относительно скромный взнос «реалом». Собственно, на героях и



Танк в центре заварушки — бесподобен... если лекарь рядом.



Мы победили. Ну и что, что подморозило, зато командной расцветке соответствуем.



Кроме героев, можно прикупить и шкурки для них. Правда, в начале ОБТ магазин еще не работал — отсюда и смехотворные цены в рублях.

временных бустерах, повышающих приток опыта и монет, и строится местная монетизация. Система замечательно зарекомендовала себя в League of Legends (а теперь и в HoN тоже) и нареканий не вызывает.



Причислять Bloodline Champions к «убийцам DotA» — последнее дело. Здесь не осталось ничего «лишнего», только кровавые и беспощадные тактические побоища.

Разработчики ушли в совершенно иной формат. И напорились на чрезмерный минимализм, который и принято считать главным недостатком ВС. Она производит феерическое впечатление в первые дни, но затем утрачивает яркость красок из-за недостаточной глубины. Вместе с тем пятиминутные сражения превосходно подходят для краткой передышки, скажем, от прохождения синглового боевика. А потом уже вступает в дело синдром «последний разик и по койкам». ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Скоростная сессионка в сверхлегком формате, с блеском избавившаяся от оков «Доты» и предложившая свою версию командного блицкрига.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,0

«ХОРОШО»

Ретро

Дмитрий Злотницкий



Жанр

RPG

Издатели

Black Isle Studios

Interplay Entertainment

Разработчик

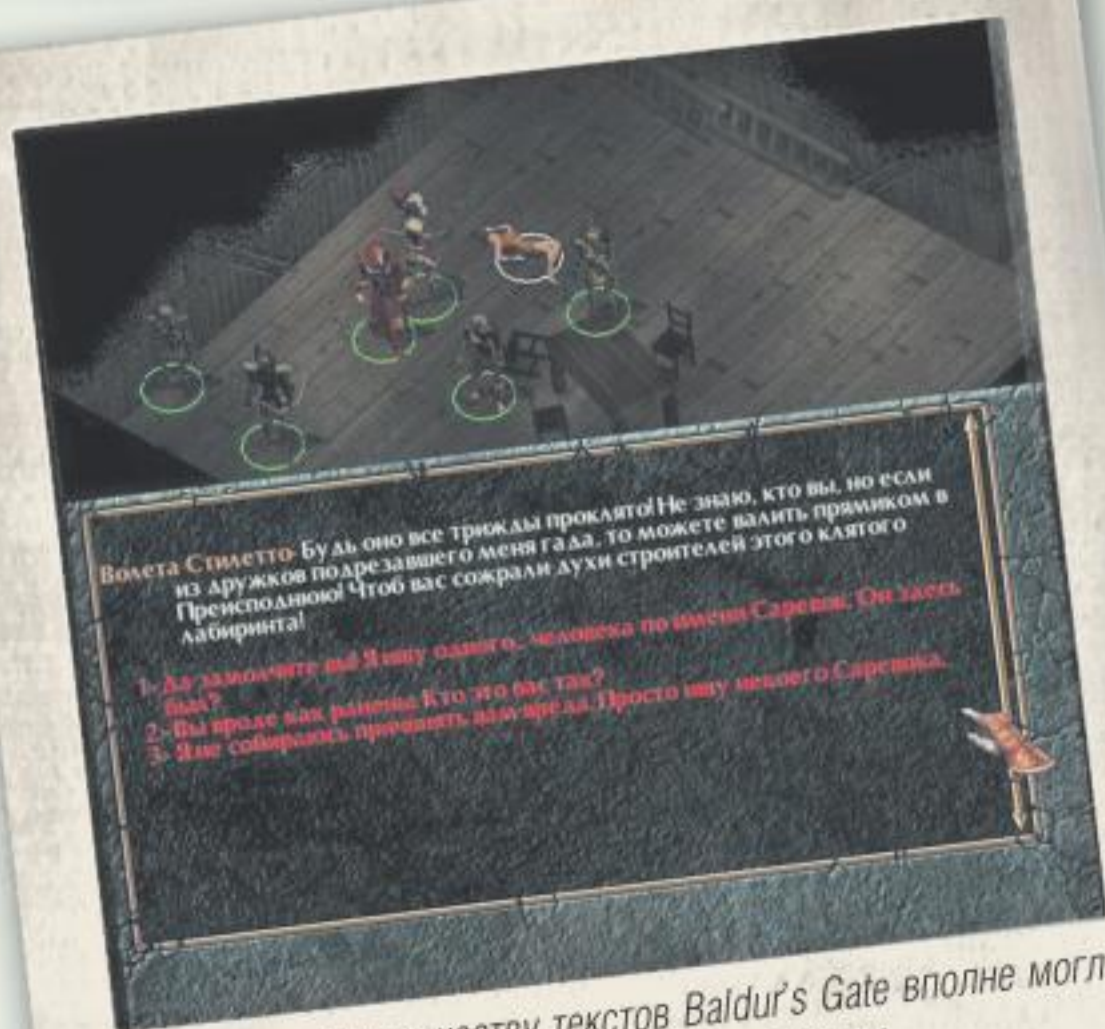
BioWare

Дата выхода

30 ноября 1998 года

Baldur's Gate

Врата в новую эру



По количеству и качеству текстов Baldur's Gate вполне могла поспорить с солидным фэнтезийным романом.

В середине девяностых годов прошлого века жанр RPG переживал период застоя. Начали уходить в тень такие популярнейшие серии, как **Wizardry** и **Might and Magic**, иссяк некогда бурный поток игр по мотивам **Advanced Dungeons & Dragons** от компании **SSI**... Казалось, даже у ведущих разработчиков закончились свежие идеи.

Но пока признанные авторитеты мучительно старались преодолеть творческий кризис, их уже всю теснили молодые студии. Они

не обладали опытом своих старших коллег, зато не боялись экспериментировать, и именно поэтому им удалось открывать новые горизонты. Как **Blizzard** создала целый жанр action/RPG, выпустив **Diablo**, так и канадская **BioWare** оновила классические CRPG, разработав **Baldur's Gate**.

Возвращение драконов

После симулятора боевых роботов **Shattered Steel**, которому не удалось добиться успеха, канадцы решили попробовать свои силы в жанре ролевых игр, горячо любимых основателями BioWare Рэем Мьюзикой и Грегом Зесчуком. Первым делом разработчики взялись за создание нового изометрического движка **Infinity Engine**. Как только была готова демоверсия проекта с кодовым названием **Battleground Infinity**, ее показали издателям. Большинство из них с изрядным скепсисом отнеслось к перспективам новой игры в жанре RPG. Исключением стала компания **Interplay**, которая приняла самое деятель-



Прохождение Baldur's Gate занимало до ста часов, а продолжительность второй части вдвое перекрывала эту и без того внушительную цифру.



Над оригинальной Baldur's Gate работало около 60 человек, и почти для всех из них это был первый крупный проект в игровой индустрии.

ное участие в создании первой ролевой игры BioWare.

Изначально Battleground Infinity создавалась как MMORPG, но издательство посоветовало разработчикам отказаться от чересчур амбициозной по тем временам задумки. Interplay владела правами на выпуск игр по мирам Advanced Dungeons & Dragons и с радостью предоставила лицензию своим новым партнерам. Постепенно начали вырисовываться очертания Baldur's Gate какой мы ее знаем. Сегодня эта игра по праву считается классикой, но на момент выхода она была воистину революционной: BioWare не побоялась пойти наперекор практически всем правилам и канонам RPG под брендом AD&D.

Например, канадцы убрали вид от первого лица, который встречался почти во всех предшественниках Baldur's Gate. А самой заметной находкой BioWare стала необычная боевая система. Разработчики поставили перед собой невыполнимую на первый взгляд задачу — сохранить тактическую глубину, присущую настольному первоисточнику, но в то же время сделать битвы динамичными, чтобы в Baldur's Gate было интересно играть людям, далеким от AD&D.

Канадцы нашли простое и изящное решение проблемы. Бои в Baldur's Gate разворачивались в реальном времени, но при этом человек мог в любой момент поставить игру на паузу, чтобы в спокойной обстановке оценить ситуацию, определиться с планом действий и раздать всем персонажам команды.

Изначально поклонники оригинальной настолки восприняли идеи BioWare в штыки. Но от их скепсиса не осталось и следа, когда выяснилось, что боевая система отлично работает и Baldur's Gate точно воспроизводит правила AD&D. Впервые в ис-

тории компьютерных адаптаций AD&D в игре присутствовали все основные классы персонажей. Даже практически бесполезному барду в новой RPG нашлось место.

Другой подход

Baldur's Gate отличалась новым подходом к повествованию. Что собой представляли практически все вышедшие прежде игры по AD&D? В самом начале мы создавали партию из нескольких персонажей, после чего отправлялись зачищать от монстров бесконечные подземелья.

На куцей сюжет никто не обращал внимания, а с NPC все общались исключительно ради получения новых заданий, которые обычно сводились к убийству окрестных чудищ. Сами герои отличались друг от друга расой, классом и набором способностей, но они были не более чем портретами, без характеров и жизненных историй.

Студия BioWare уделила повествованию куда больше внимания, чем ее предшественники. Основной сюжет не мог похвастаться особой оригинальностью и строился на жанровых клише: от главного героя — сироты с таинственным происхождением — до антагониста, мечтающего утопить мир в крови и добиться божественного могущества. Но сценаристы BioWare уже тогда доказали, что



Недавно российские энтузиасты перенесли Baldur's Gate на мобильные устройства под управлением операционной системы Android.

даже самую тривиальную историю можно отлично обыграть, приправив пару-тройку сюрпризов.

Baldur's Gate поражала обилием диалогов. Игрокам приходилось много общаться с жителями главного города и сопредельных локаций, а также с попутчиками и друзьями. Напарники перестали быть безликими болванчиками. Теперь каждый союзник, присоединившийся к отряду, обладал ярким характером, подробной биографией и собственными целями. Такие колоритные персонажи, как самовлюбленный и язвительный чародей Эдвин или добродушный варвар Минск со своим верным хомяком Бу оставались в памяти надолго. А если в команде оказыва-

Ретро



Суммарный тираж двух частей Baldur's Gate превысил четыре миллиона экземпляров.

лись герои с противоположными взглядами на жизнь, то приключения сопровождалось постоянными перепалками. Порой эти споры могли привести к поножовщине. Именно такие нюансы делали героев Baldur's Gate по-настоящему живыми.

То же самое можно смело сказать и об игровой вселенной. Каждый город, замок и подземелье были любовно нарисованы вручную, отчего мир был удивительно уютным. К тому же Baldur's Gate поражала размерами — она была громадной даже по меркам девяностых, когда продолжительность в десятки часов считалась нормой, и с трудом умещалась на пяти дисках.

+++

Словом, если вы хотите узнать, что такое классические компьютерные ролевые игры (CRPG), то можете просто поиграть в первую и вторую часть Baldur's Gate — и всё. Феноменальная проработка характеров, запутанные и сложные подземелья, очаровательные, домашние, вручную слепленные квесты и прекрасно продуманная система продвижения, удивительная графика, тактические бои...

Справедливости ради скажем, что первая часть Baldur's Gate была для канадцев пробой пера и потому не обошлась без недостатков. Разработчики не сразу смогли в полной мере раскрыть потенциал Infinity Engine — персонажам и декорациям недоставало детализации. К тому же игра поддерживала только скромное даже для 1998 года разрешение 640x480.

Прогресс персонажей в Baldur's Gate также был ограничен. К финальной битве персонажи могли дос-

тигнуть только седьмого-восьмого уровня. По меркам Advanced Dungeons & Dragons они оставались салагами, которых легко мог прихлопнуть бы любой дракон или уважающий себя демон. Хорошо, что таких противников в игре не встречалось. Наконец, на каждый интересный квест приходилась пара-тройка заданий в духе «найди-убей-принеси». К счастью, все, чего не хватало оригинальной игре, поклонники нашли в Baldur's Gate 2: Shadows of Amn, которая сохранила и преумножила все лучшие черты первой части и сегодня считается эталоном жанра. +



Во второй части и дополнениях к ней размах событий увеличился на порядок.



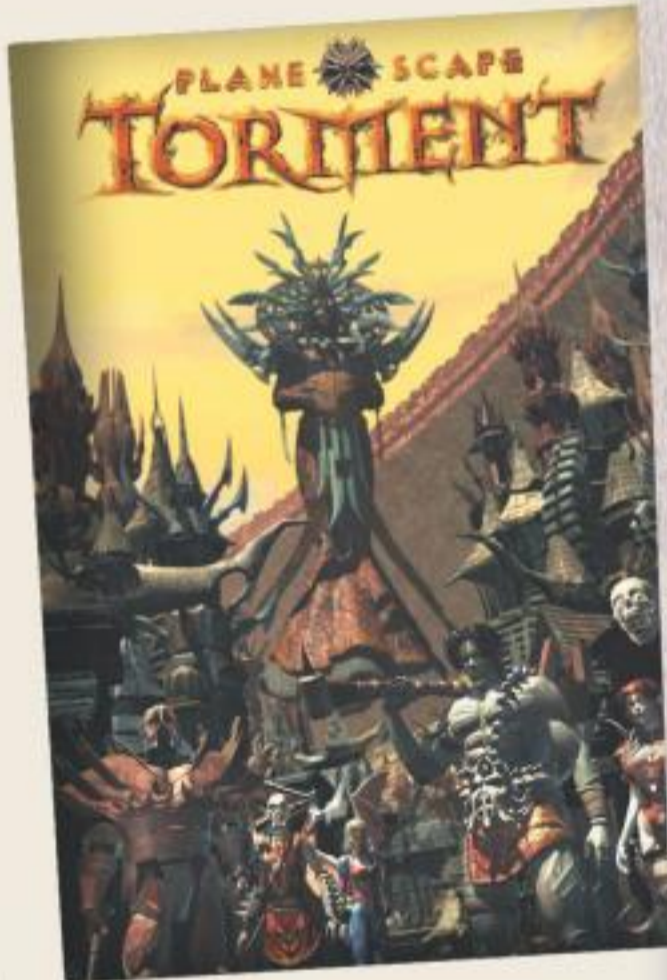
Вместо заурядных гоблинов или огов в Baldur's Gate 2 нам противостояли самые могущественные создания AD&D — вплоть до принца демонов.

ЧТО ЭТО БЫЛО?

Игра, вдохнувшая новую жизнь в фэнтезийные CRPG и принесящая BioWare всемирную славу.

Без этой игры не вышли бы

Чего бы мы лишились, если бы
не было Baldur's Gate



Planescape: Torment

Единственной студией, кроме BioWare, создававшей игры на движке Infinity Engine, была Black Isle. Уже в 1999 году авторы Fallout 2 выпустили на его основе Planescape: Torment. Как и Baldur's Gate, новый проект использовал правила и один из сеттингов AD&D. Но на этом сходство исчерпывалось. Номинально Planescape можно было отнести к фэнтези-RPG, но по сути это была скорее интерактивная психологическая драма с глубоким философским подтекстом. Black Isle удалось рассказать одну из величайших историй в истории игровой индустрии — но, увы, для широкой аудитории она оказалась слишком сложна. Planescape не смогла повторить успех Baldur's Gate.



Star Wars: Knights of the Old Republic

Естественно, успех Baldur's Gate привлек к ее создателям внимание крупнейших компаний игровой индустрии, в том числе и LucasArts. Летом 2000 года, когда BioWare еще только заканчивала работу над Baldur's Gate 2, стало известно, что канадцы согласились заняться ролевой игрой по «Звездным войнам». Выход Star Wars: Knights of the Old Republic стал поворотным моментом в судьбе BioWare. Игра унаследовала от Baldur's Gate основные игровые механики, однако разработчики сделали первый шаг к упрощению геймплея и кинематографической подаче сюжета. Этот путь впоследствии привел их к Mass Effect.



Ведьмак

Компания CD Projekt прославилась тем, что издавала в родной Польше полностью переведенные Baldur's Gate и Planescape: Torment. Стоит ли удивляться, что, когда поляки решили заняться созданием собственных игр, главным ориентиром и источником вдохновения для них было творчество BioWare и Black Isle. К чести польских разработчиков, они не ограничились заимствованием задумок маститых коллег и вложили в «Ведьмака» множество собственных идей, и он оказался не заурядным клоном, а достойным наследником Baldur's Gate.



Dragon Age: Origins

Как и Baldur's Gate, Mass Effect открыла новую эпоху в истории RPG. Но BioWare не забыла о своих корнях и спустя всего два года выпустила игру, которую можно легко принять за ремейк Baldur's Gate. Dragon Age: Origins дарит столько же волшебных эмоций и была очень близка своей прародительнице по духу, хотя два проекта BioWare разделило целое десятилетие. И то, что через столько лет игра, сделанная по лекалам Baldur's Gate, стала хитом, можно считать лучшим комплиментом легендарному проекту.

ПАМЯТИ ВЕЛИКОГО ЧЕЛОВЕКА

РЕЧЬ СТИВА ДЖОБСА, ГЕНЕРАЛЬНОГО ДИРЕКТОРА КОРПОРАЦИИ APPLE И СТУДИИ PIXAR ANIMATION, НА ЦЕРЕМОНИИ ВРУЧЕНИЯ ДИПЛОМОВ ВЫПУСКНИКАМ СТЭНФОРДА 12 ИЮНЯ 2005 ГОДА

Перевод: Алёна Ермилова

Для меня большая честь оказаться сегодня здесь, с вами, на церемонии вручения дипломов одного из лучших университетов мира. Так вышло, что у меня нет диплома о высшем образовании. Вообще, признаться, сейчас я ближе к окончанию вуза, чем был когда-либо. И сегодня я хочу рассказать вам три истории из жизни. Всего три истории.

Первая — о том, что все в мире взаимосвязано

Я бросил колледж, едва в него поступив, хотя и посещал некоторые занятия еще года полтора, пока не отчислился окончательно. Почему я ушел?

Эта история началась задолго до моего рождения. Моей биологической матерью стала молодая незамужняя аспирантка, еще до родов решившая отдать меня на усыновление. При этом она была убеждена, что я должен попасть к людям с высшим образованием, и все было устроено так, чтобы я оказался в семье юриста. Все — кроме одного. В тот самый момент, когда я появился на свет, юрист и его жена решили, что хотят девочку. И посреди ночи в доме моих приемных родителей (они стояли следующими в листе ожидания) раздался телефонный звонок. «У нас мальчик, — сказали в трубке. — Хотите его усыновить?» «Конечно», — ответили им. Позже моя биологическая мать узнала, что у приемной мамы нет университетского диплома, а у папы — даже аттестата о среднем образовании, и отказалась подписывать документы об усыновлении. Она смягчилась лишь пару месяцев спустя, когда родители пообещали, что я обязательно пойду в колледж.

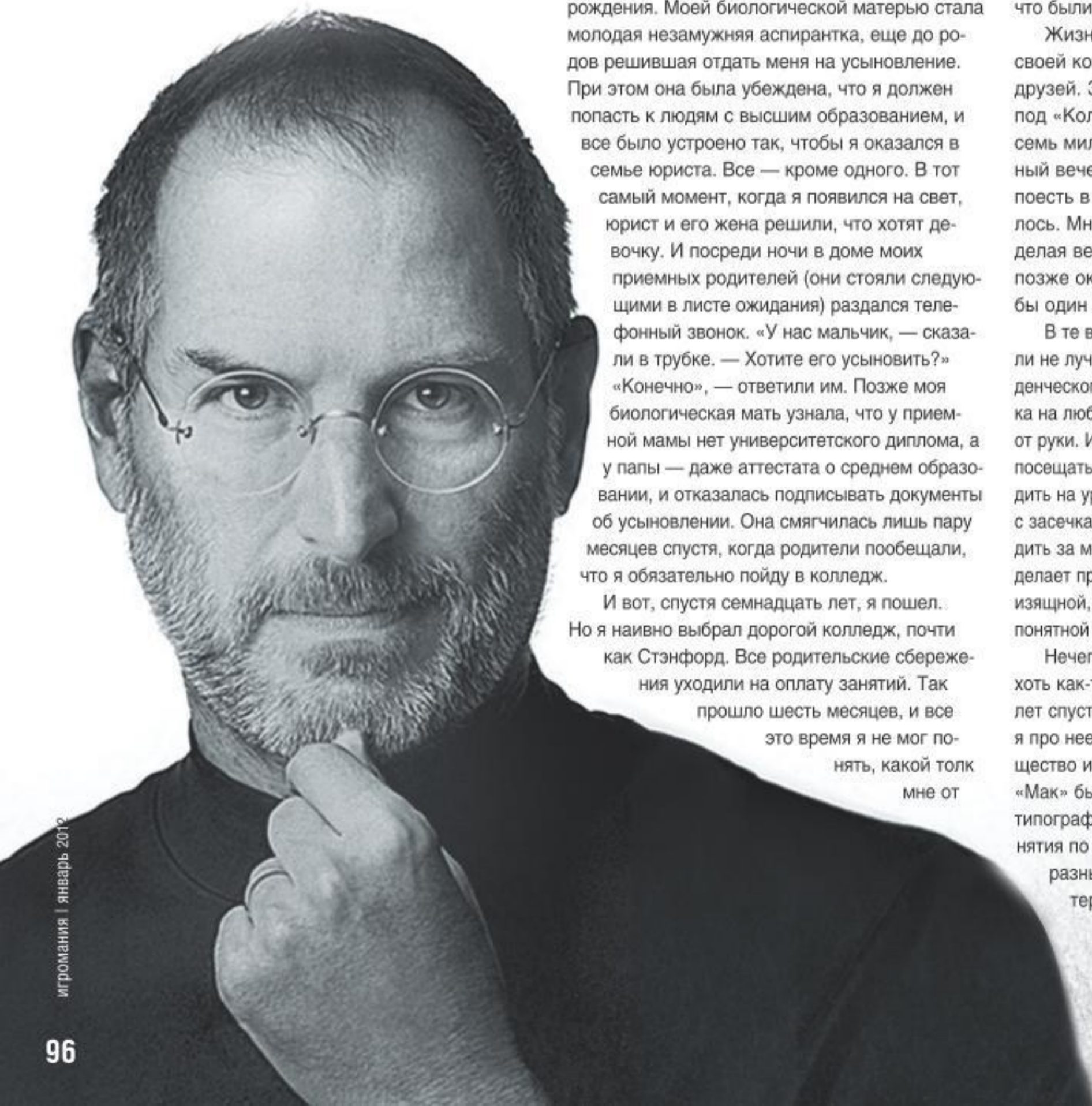
И вот, спустя семнадцать лет, я пошел. Но я наивно выбрал дорогой колледж, почти как Стэнфорд. Все родительские сбережения уходили на оплату занятий. Так прошло шесть месяцев, и все это время я не мог понять, какой толк мне от

этого колледжа. Я не имел ни малейшего представления, чем хочу заняться и как учеба поможет мне это выяснить. Зато я тратил деньги, которые мои родители копили всю свою жизнь. Так что я решил отчислиться и просто поверить, что все будет хорошо. Тогда было страшно, но сейчас, оглядываясь назад, я понимаю, что это одно из лучших моих решений. Стоило лишь бросить учебу, как я смог прогуливать обязательные занятия и посещать те, что были мне интересны.

Жизнь была не сахар. У меня не было своей комнаты, и я спал на полу в комнатах друзей. За пять центов я сдавал бутылки изпод «Колы», чтобы купить еды, и ходил за семь миль через весь город каждый воскресный вечер, чтобы раз в неделю нормально поесть в храме кришнаитов. Но мне нравилось. Многие из того, с чем я сталкивался, делая вещи из любопытства или по интуиции, позже оказалось просто бесценным. Вот хотя бы один пример...

В те времена в моем колледже давали чуть ли не лучшие уроки каллиграфии в стране. В студенческом кампусе любая афиша, любая табличка на любом ящичке была старательно выведена от руки. И коль скоро уж я бросил учебу и мог не посещать обязательные занятия — я решил походить на уроки каллиграфии. Я узнал о гарнитурах с засечками и без засечек, о необходимости следить за межбуквенными интервалами, о том, что делает прекрасную типографику прекрасной — изящной, древней, утонченной, совершенно непонятной разуму технаря. Я был заворожен.

Нечего было и думать, что каллиграфия хоть как-то пригодится мне в жизни. Но десять лет спустя, когда мы создавали первый «Мак», я про нее вспомнил. И мы передали все то изящество и утонченность нашему творению. «Мак» был первым компьютером с прекрасной типографикой. А ведь не попади я тогда на занятия по каллиграфии, не видать ему было бы разных шрифтовых схем и правильных интервалов. И поскольку Windows просто



скопировал Macintosh, возможно, что и всем персональным компьютерам их было бы не видеть. То есть если бы я не бросил колледж, то я никогда не попал бы на уроки каллиграфии, а персональные компьютеры, возможно, никогда не обзавелись бы чудесной типографикой. Конечно, я не мог и предположить этого, когда отчислялся. Но спустя десять лет я отчетливо видел взаимосвязь.

Запомните: нельзя предугадать все совпадения, думая о будущем; но можно заметить их, оглядываясь в прошлое. Просто поверьте, что в будущем все сложится. Вам нужно во что-то верить — в свою судьбу, характер, душу, карму, во что угодно. Этот подход меня никогда не подводил, и именно ему я обязан всем переменам в жизни.

Моя вторая история будет о любви и потере

Мне повезло — я рано нашел дело своей жизни. Мы с Возом основали Apple в гараже моих родителей, когда мне было всего двадцать. Мы много работали, и через десять лет Apple превратилась в компанию стоимостью два миллиарда долларов, компанию с четырьмя тысячами сотрудников. Когда на свет появилось наше лучшее творение, Macintosh, мне едва исполнилось тридцать. А потом меня уволили. Как могут тебя уволить из компании, которую ты же сам и основал? Ну, Apple росла, и мы наняли человека — я считал, очень талантливого, — чтобы он руководил компанией вместе со мной. Сначала все шло хорошо. Но через год оказалось, что мы видим будущее Apple по-разному, и в конце концов мы разругались. Совет директоров принял его сторону. И так вот в тридцать лет я вылетел из Apple. И очень публично вылетел. Пропал смысл всей моей взрослой жизни, я чувствовал себя совершенно опустошенным.

Несколько месяцев я не знал, что делать. Я чувствовал, что подвел предыдущее поколение предпринимателей, что выронил эстафетную палочку. Я встречался с Дэвидом Паккардом, основателем Hewlett-Packard, и Бобом Нойсом, основателем Intel, и пытался извиняться за то, что так страшно напортачил. Это был настолько публичный провал, что я даже подумывал совсем уйти из бизнеса. Но потом пришло понимание: а ведь я по-прежнему люблю то, что делаю, и произошедшее в Apple не может этого изменить. Меня отвергли, но сам я все еще люблю. И я решил начать все заново.

Тогда я, конечно, так не сказал бы, но увольнение из Apple было лучшим, что когда-либо случилось со мной. Бремя успешности сменилось легкомыслием новичка. Я был свободен, и так начался один из самых творческих периодов моей жизни.

В следующие пять лет я основал компанию NeXT, другую компанию — Pixar, и полюбил поразительную женщину, ставшую моей женой. Pixar развивалась, там создавали первый в мире полнометражный мультфильм, полностью нарисованный на компьютере, — «Историю иг-

рушек», и сегодня это самая успешная анимационная студия в мире. Судьба распорядилась так, что Apple купила NeXT, я вернулся, и технология, которую мы разработали в NeXT, легла в основу сегодняшнего ренессанса Apple. А у нас с Лорин чудесная семья.

Я совершенно уверен, что ни одно из этих событий не произошло бы, если бы меня не выставили из Apple. Это было как лекарство — омерзительное на вкус, но необходимое пациенту. Бывает, жизнь бьет вас кирпичом по голове. Главное — не терять при этом веру. Я убежден: меня тогда держала на плаву лишь любовь к тому, что я делал. Важно найти свою любовь, причем не только в жизни, но и в работе. Работа займет львиную долю вашего времени, и вы будете чувствовать себя на своем месте, только если поверите, что делаете великое дело. А делать великое дело без любви невозможно. Если вы еще не нашли свою любовь, так ищите. Не останавливайтесь. Уверю, вы почувствуете, когда найдете. И, как и всякое настоящее чувство, с годами такая любовь будет только крепнуть. Ищите свою любовь. Не останавливайтесь.

Моя третья история — о смерти

В семнадцать мне попала такая фраза: «Живи каждый день так, словно это твой последний день, ведь однажды он и вправду окажется последним». Тогда я крепко задумался и с тех пор каждое утро спрашиваю себя: «Если бы сегодня был последний день моей жизни, стал бы я делать то, что собираюсь сделать сейчас?» И если несколько дней подряд ответ отрицательный, я понимаю — надо что-то менять.

Полезно держать в голове, что смерть близко, — мне это помогало принимать самые сложные решения в жизни. Потому что почти все — чьи-то ожидания, гордость, смущение или страх провала — растворяется перед лицом смерти, оставляя только по-настоящему важные вещи. Это такая ловушка: думать, будто бы нам есть что терять. И нет лучшего способа выбраться из этой ловушки, чем помнить о смерти. Вот он вы — весь на виду. Нет причин не делать того, что велит вам сердце.

Где-то год назад у меня нашли рак — сделали скан в полвосьмого утра и сказали, что в поджелудочной железе отчетливо видна опухоль. Я не знал даже, что такое поджелудочная железа. Врачи были почти уверены, что опухоль неизлечима и что жить мне осталось от трех до шести месяцев. Мне посоветовали привести дела в порядок — что на врачебном языке значит «приготовиться к смерти». Значит за пару месяцев сказать вашим детям то, что вы собирались рассказывать им в течение десяти лет. Значит убедиться, что все начатое завершено и что вы сделали для своих родных все возможное. Значит — сказать: «Прощай».

С этим диагнозом я прожил весь день. Позже, вечером, мне сделали биопсию — просунули эндоскоп через горло в желудок, пролезли в кишки, воткнули иглу в поджелу-

дочную железу и отщипнули несколько клеточек от опухоли — на анализ. Я был под наркозом, но моя жена сказала, что, увидев эти клетки под микроскопом, врачи закричали от радости — оказалось, что у меня очень редкая форма рака: опухоль можно было удалить. Ее удалили, и вот я снова здоров.

Тогда я встретил смерть лицом к лицу — и, надеюсь, так близко мы не увидим друг друга еще несколько десятков лет. До этой встречи смерть была страшной, но абсолютно умозрительной вещью. Теперь же, побывав на краю, я с еще большей уверенностью скажу вам вот что.


Никто не хочет умирать. Даже те, кто хочет попасть на небеса, не хотят ради этого умирать. Однако смерть — конечная точка для каждого из нас. Никому не удавалось убежать от смерти. Так и должно быть, потому что Смерть, я склонен верить, лучшее изобретение Жизни. Смерть — основа любых изменений. Она убирает старое, давая дорогу новому. Сейчас это новое — вы, но понемногу вы будете стареть и однажды, спустя не слишком много лет, состаритесь и будете убраны с дороги. Простите за излишний драматизм, но это так.

Ваше время ограничено, так что не тратьте его, живя чужой жизнью. Не слушайте догм. Догмы — это измышления других людей. Не позволяйте чужим мнениям заглушить ваш собственный внутренний голос. А самое важное — найдите смелость следовать своей интуиции и велениям сердца. Откуда-то они уже знают, кем вы по-настоящему хотите стать. Все остальное неважно.

Когда я был подростком, я читал «Каталог всея Земли», настоящую библию моего поколения, сделанную с душой. «Каталог» издавал человек по имени Стюарт Бранд — тут, неподалеку, в Менло-Парке. На дворе тогда стоял конец шестидесятых. Не было ни персональных компьютеров, ни настольных издательских систем — только ножницы, полароиды и печатные машинки. Для нас каталог был чем-то вроде Google в бумажной обложке — за тридцать пять лет до появления Google, — идеалистическим творением, полным четких инструкций и великих идей.

В середине семидесятых (я как раз был вашего возраста) Стюарт и команда выпустили прощальный номер. На задней обложке этого номера стояла фотография: раннее утро, уходящая вдаль проселочная дорога — возможно, по таким дорогам вам, если вы любите приключения, приходилось ездить автостопом. А снизу было написано: «Будьте голодными. Будьте безрассудными». Это были их прощальные слова. Будьте голодными. Будьте безрассудными. Я этого всегда себе желал. Сейчас, когда вы покидаете эти стены, чтобы начать новую жизнь, я желаю того же и вам.

**Будьте голодными.
Будьте безрассудными.
Всем большое спасибо.**



WORLD
OF
WARCRAFT
MISTS of PANDARIA™

Семь лет побед

ПОКА BLIZZARD НЕ СРВНЯЛА АЗЕРОТ С ЗЕМЛЕЙ, «ИГРОМАНИЯ» ВСПОМИНАЕТ ЛУЧШИЕ ИГРОВЫЕ МОМЕНТЫ WORLD OF WARCRAFT

В World of Warcraft наступили непростые времена: никогда раньше в Азероте не было атмосферы такой гнетущей тревоги и легкой пришибленности. Анонс Mists of Pandaria подбросил пищи для размышлений — нас ждут панды и покемоны, разрушение Терамора и ликвидация системы талантов... Даже самые верные поклонники, узнав о грядущих переменах, усомнились в будущем игры.

Но не надо падать духом, давайте лучше вспомним прошлое и старый World of Warcraft, в котором мы провели столько времени. Воскресим в памяти мир, который подарил нам много приятных минут и часов, мир, где трава была зеленее, а доспехи — красивее, где гильдии были дружны, а боссы — эпичны. Вспомним наших старых героев, наши занятия и сражения, места, которых уже нет на карте, — в общем, все то, чем мы жили целых семь лет.

Blizzard может делать с World of Warcraft что угодно, и мы вряд ли можем что-то тут изменить, но помнить, каким Азерот был, и не забывать его — это в наших силах.



Когда-то очень давно Даларан выглядел так.



Атаку стены не сдержали, Орда взяла — и наши пали.



А таким давно-давно был Оргриммар, и лучшее место в нем — крыша банка на главной площади.



Альянс, конечно, много раз убивал Кэрна Кровавое Копыто. Но всегда это было «понарошку».

WRATH OF THE LICH KING

Это было недавно, это было давно

Сейчас, когда сюжет **Cataclysm** на исходе, бывшие времена для Азерота начинаются со времен **Wrath of the Lich King**. Чтобы помнить эту эпоху, не нужно быть старожилом. Ее наверняка застали почти все — она закончилась всего-то год назад. Но столько всего изменилось, что кажется — прошли века.

Хрустальный мир

При словах «Wrath of the Lich King» в первую очередь вспоминается даже не Нордскол, а старые континенты, которых еще не коснулось дыхание злобного дракона. В Штурмграде были целы башни, стояли на своих местах статуи на мосту, а в Парке в пустой таверне у лунного колодца герои беседовали и пили пиво. Теперь белые башни помечены тлеющими следами когтей, а Парк обратился в угольки.

Оргриммар при Катаклизме разрушен не был, но все равно очень не хватает его старого и привычного вида, крыши банка, где сидели герои Орды, и бедного Гамона, которого шпыняли все подряд.

Миру крепко досталось от дракона. До Катаклизма многие области были совершенно другими. Стояла под темными небесами длинная пристань эльфийского Аубердина. Кипела жизнь в поселении Южный берег. Пиратскую бухту еще не снесла исплинская волна. Бегали племена кентавров меж выветренных гор Тысячи игл, и гоночные автомобили мчались по соленой равнине у моря. А ордынцы, конечно, вспомнят Пустоши тех времен, когда область была единой и выражение «Barrens chat» еще что-то значило. Целым был лагерь Таурахо, и жена Манкрика лежала себе в Южных степях, ожидая, когда ее найдет очередной герой.

Наверное, каждый из вас вспомнит в Азероте любимое местечко, которое было уничтожено Катаклизмом. Но не стоит забывать еще и тех, кого погубил новый порядок — о сильных мира того... и о слабых тоже.

Вечная память

Жертвами Катаклизма стали очень многие. Мы помним Кэрна Кровавое Копыто, вождя тауренов — единственного ордынского предводителя, которого уважал даже Альянс в те времена, когда они еще ходили друг

к другу в гости. Его погубил не дракон, а, можно сказать, свои — предатели, перед дуэлью смазавшие ядом топор противника. Помним мы и Магни Бронзоборода, предводителя дварфов. Он, правда, пока не считается мертвым, но и живым его вряд ли можно назвать. Обратиться в камень и так торчать — разве ж это жизнь?

Альянс наверняка припомнит стариков Хмуробровов и их лошадку Савраску. Они были убиты бандитами, и их тела до сих пор лежат на дороге на севере Западного края. Ордынцы наверняка помянут Великую мать Соколиный Ветер, тауренку из Мульгора. И тем, и другим памятна вечно голодная Даданга — кодо, выючная рогатая зверюга у входа в пещеру с кристаллами, что в кратере Ун'Горо.

Всех не перечислишь. Брат Антон, посланник Алого монастыря в Пустошах. Зазывала у бара «Печальный отшельник», который обещал бесплатные напитки (врал). Чуть ли не все население Южного берега, Аубердина и лагеря Таурахо. Друиды штурмградского Парка. Таурены заставы Вольного ветра в Тысяче игл. Жаль даже Ван-Клифа из Мертвых шахт, троллей и богов Зул'Гуруба. Да, мы воевали с ними, но теперь их нет.

Город в небесах

С Нордсколом все обстоит не так мрачно. Он ведь никуда не делся, и героям надо как-то качаться с 70-го до 80-го уровня. Так что нет смысла вспоминать Борейскую тундру, Ревущий фьорд или огромное кладбище драконов — они все здесь.

Но Даларана больше нет. Нет прежнего, живого, наполненного героями Альянса и Орды города, огромного и довольно тормозного проходного двора, не просто так прозванного «Лагораном». Его улицы теперь пустыньны. Никто не ловит в фонтане рыбу и не топит там гномов. Никого не осталось в подвалах города. Никто не устраивает зрелищных выставок ездовых мамонтов. Лишь стражники кварталов Альянса и Орды стерегут повороты на улицы, которые давно уже никому не нужны. Город мог бы жить, если бы в нем оставались порталы. Его все еще можно было

АБСОЛЮТНОЕ ОРУЖИЕ



Иногда в World of Warcraft происходят события, которые кажутся совершенно неправдоподобными. Во времена Wrath of the Lich King таким событием стал скандал с рубашкой Martin Fury («Гнев Мартина»).

Никто не знал, что в World of Warcraft есть артефакт богов, способный мгновенно убить кого угодно, даже злейших боссов Ульдуара. «Авада Кедавра!» — и падает сраженный Алгалон. «Умри!» — и складывает щупальца Йогг-Сарон. Гном Karatechop, глава гильдии The Marvel Family с американского сервера

Vek'nilash, и его друг Leroyspeltz тоже не знали. И не узнали бы, если бы артефакт не прислал им на почту гейммастер — в порядке возмещения украденных несколько месяцев назад вещей. Описание рубашки гласило: «Убивает всех врагов в радиусе 30 метров. Жульничество. 100 зарядов». И это было не шуткой, а абсолютной правдой, проверенной в Ульдуаре. «Счастливики» вместе с гильдией пошли в Ульдуар и там завоевали достижение «Первое убийство на сервере», угрожав боссов, которых раньше никто не мог одолеть. Само собой, такие вещи, как общесерверные достижения, сразу становятся известными всем, и народ задумался: «А как это удалось сделать никому не известной гильдии?»

Естественно, делом заинтересовалась и Blizzard. И Каратечопа с гильдией взяли за бороду. Гильдию отстранили

от игры на сутки. Каратечопу, который успел потратить 14 «ядерных зарядов», закрыли доступ насовсем. Сам он утверждал, что ему даже письмо с извещением не прислали на почту. Хотя о чем тут говорить — он недостоин с богом пировать и разделять с богиней кровать. Он имел в руках абсолютную власть и понес за это абсолютное наказание.

До сих пор совершенно непонятно, каким образом опытный, тренированный, натасканный гейммастер мог взять и прислать обычному игроку такую необычную вещь. Неизвестно также, что с ним случилось. Что ему сделали? Вынесли выговор? Уволили? Закопали? Blizzard бдительно хранит эту тайну. Но история божественной рубашки и гнома, ею завладевшего, теперь живет в легендах онлайн-миров.



Вурдалаки могли вести светскую беседу, но для окружающих она все равно звучала как повторяющийся вопль «Бра-а!».



А помните время, когда наплечники всех орков сильно уменьшились в размере? Смешно выглядел даже Тралл.

бы использовать как пересадочную станцию. Но Blizzard выгнала оттуда всех, отрезав парящий в небе остров от остального мира.

А помните озеро Ледяных оков? Грохот боевых машин, брань в прямом эфире и далекие вспышки на подступах к стенам. Помните, как после сражения победители дружно собирались в рейды в Склеп Аркавона, а потом бегали под ногами у гигантов?

Да и мы сами тогда были совсем другими. И пузыри паладинов в те времена работали дольше, позволяя им сбегать с поля боя. И друиды-лекари тогда были дубы дубами — в хорошем смысле это-

го слова. У охотников была мана и дождь из стрел. У колдунов — полные сумки осколков душ. И все классы были разными.

Дни живых мертвецов

Тот, кто застал запуск Wrath of the Lich King, никогда не забудет дни, когда в Азерот пришла новая чума и мертвецы поднялись из могил. То был лучший игровой ивент в истории Азерота — с ним не сравнится ни тоскливый набег элементарей (Cataclysm), ни атака демонов, превращающих героев в цыплят (The Burning Crusade), ни масштабное, но несколько занудное открытие врат Ан'Киража.

Началось все с таинственных ящиков с зерном, появившихся в Пиратском заливе и в других местах. Зерно и бродившие рядом крысы заражали ге-

роев чумой, которая через несколько минут убивала их и превращала в вурдалаков — Blizzard фактически позволяла поиграть за мертвеца. Скорость перемещения вурдалака была невелика, но он мог ненадолго переходить на бег, плевать заразой, ударами заражать всех подряд и даже взрываться, разнося вокруг чуму. Правда, если он никого не грыз, то быстро подыхал сам.

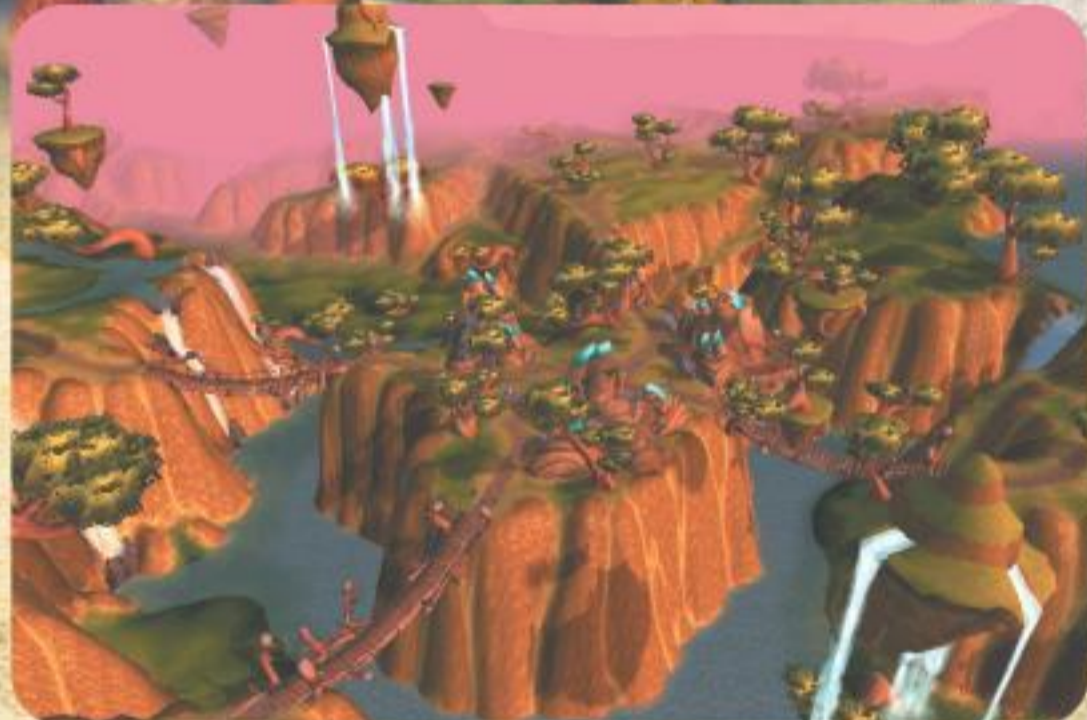
Сначала игроки не очень поняли, в чем идея ивента. Вылечить чуму было очень легко с помощью исцеляющего заклинания. Появившиеся повсюду блокпосты Серебряного рассвета излечивали всех, кто пробежал мимо. Но на следующий день инкубационный период чумы уменьшился, блокпостов стало меньше — и зараза начала распространяться чуть быст-

рее. И тут игроки распробовали новые возможности, набегая на города и села целыми ордами, обращая в зомби стражников и других игроков. Что особенно интересно, в этом дополнении Blizzard впервые разрешила разговаривать друг с другом Орде и Альянсу, если герои обеих фракций превращались в вурдалаков. Бывшие враги могли даже обмениваться вещами. Для «живых» же речь вурдалаков была сплошными воплями — «Бра-а!», «Бра-а-а!» (почему-то крик не был переведен в локализации, хотя очевидно означал «Brains!», то есть «Мозги!»).

Через несколько дней Азерот погрузился в хаос. Блокпосты Серебряного рассвета остались только в крупных городах — их часто сносили, и на всех лекарей не хватало. Болезнь распространялась очень быстро — почти



Твинку унести три флага подряд — все равно что отнять конфетку у младенца. Есть даже время сфотографироваться.



Халаа, жемчужина Награнда. Многие полегли в боях за этот островок.

мгновенно, если игрока или NPC грызли сразу несколько вурдалаков. Даже игрокам-целителям приходилось несколько раз накладывать заклинание, чтобы все-таки снять болезнь.

Мир погрузился в желтоватую мглу, в которой увлеченно бегали группами те, кому было в радость отыгрывать зомби и грызть всех вокруг — и NPC, и других игроков. То и дело кто-то прорывался к аукционам и «осахидивался». После взрыва зараженные игроки выскакивали из здания аукциона словно тараканы, спеша к последнему оллоту Серебряного рассвета, чтобы успеть излечиться.

На форумах Blizzard поднялся вой тех, кому ивент мешал играть. И на следующий день все кончилось: бывшие вурдалаки снова стали добропорядочными членами Альянса и Орды.

Но мы никогда не забудем те веселые дни.

THE BURNING CRUSADE Огненно-золотой век

Переход из эпохи Пылающего похода в эпоху Короля-лича был не таким драматичным, как Катаклизм. Поэтому трагичности в этом разделе будет меньше, а здоровой ностальгии — больше, ведь именно эру The Burning Crusade многие считают золотым веком Азерота. Он продлился почти два года — с начала 2007-го до поздней осени 2008-го, и за это время произошло многое, что не мешало бы вспомнить.

Один в поле не паладин

The Burning Crusade — это зеленые поля, исполинские гри-

бы и величественный город Шаттрат. Но почему-то в первую очередь вспоминаются не красоты Запределья, а дружные команды, с разбега всей ватагой одолевающие элитных монстров всех мастей. В те времена Blizzard еще не чуралась групповых квестов, и в каждой области находились занятия для героических команд. Особенно запомнился этим Награнд, где бродили серьезные элитные монстры и где многие квесты и цепочки требовали командных усилий.

Позже разработчики повернулись в сторону индивидуализма — в WotLK командных квестов стало меньше, а потом они и вовсе пропали. Но мы не забудем охоту на Дарна Ненасытного, как не забудем давно уже ушедших в прошлое мировых боссов — Лорда Каззака и дра-

конов, стерегущих порталы Азерота. Рейдовые сражения с ними часто бывали очень веселыми и непредсказуемыми, особенно когда в дело вмешивалась противоположная фракция и PvE-бой безо всяких переходов превращался в PvP.

Помни о Халаа

Вообще-то мировое региональное PvP появилось еще в изначальном, «ванильном» WoW, но лучше всего оно было реализовано в The Burning Crusade на зеленых холмах Награнда, где Орда и Альянс сражались за город Халаа.

ЛУЧШИЙ! ПАЛАДИН! В МИРЕ!



Если взяться вспоминать самого одиозного персонажа времен The Burning Crusade, то ответ найдется быстро. Конечно же, это Athene, паладин-легенда! Видеоролик со странным длинноволосым парнем, который без ложной скромности называл себя лучшим в мире паладином, быстро распространился среди обитателей Азерота. Athene объяснял, как быть «настоящим Про», играл в WoW на камеру под музыку My

Heart Will Go On («Я побеждаю, а вы тонете, ребята, вы тонете!») и говорил довольно странные вещи — например, объявлял едой настоящих профессионалов... брокколи. Поначалу трудно было понять, шутит он или говорит серьезно. Кое-кто объявлял его сумасшедшим. Многие видели в нем воплощение «тупого паладинства» или же тонкий стеб над «профессиональными игроками». Ролик стал набирать миллион за миллионом просмотров.

Рядом с «лучшим в мире паладином» всегда отирался молчаливый парень, голый по пояс и в странной фуражке. Он называл себя Furious («Яростный»), а сам Athene говорил о нем как о бойфренде, вызывая обоснованные подозрения, что их отношения не вполне дружеские. Но позже в роликах появилась симпатичная безымянная девушка, которую «паладин» име-

новал «Моя сучка» (My Bitch), и игровое сообщество с облегчением выдохнуло.

Что особенно забавно, у Athene действительно был неплохой рейтинг на игровой арене. Позже, с релизом WotLK, «лучший в мире паладин» подтвердил свой титул, первым в мире добравшись до 80-го уровня. Правда, Blizzard решила, что он сжульничал, и забанила его персонажа к большому неудовольствию игроков. Потом Athene еще некоторое время публиковал записи о WoW, но интерес к нему уже пошел на спад. Сейчас на официальном YouTube-канале AtheneWins продолжают выходить новые ролики с участием него самого, «Яростного», «Моей сучки» и других персонажей. Но похоже, что с WoW наш герой завязал еще на заре Cataclysm.



Одно из легендарных сражений стенка на стенку в Хиллсбрадах.

Город был устроен на острове, к которому вели четыре моста. Охраняли остров эльфы крови, если он был ордынским, и дренеи, если он был в руках Альянса. Били они не очень больно, но были настолько отождраны, что ковыряли их часами. Поэтому игроки шли другим путем. Для выноса охранников существовали четыре «аэродрома», с которых можно было полететь на грифоне или мантикоре на «бомбардировку». С помощью огненных бомб охранники уничтожались легко — это было особенно удобно делать, если кто-нибудь собирал их в одном месте и там держал, пока сверху летели бомбы. Само собой, на первом этапе боя основная борьба шла

за аэродромы. Враг захватывал их и отправлялся в полет, а союзники должны были «отключать» их и подлавливать тех, кто возвращался с бомбежек.

Воевали за город много. Фракция, которой удавалось его захватить, получала не только престиж и прибавку к урону, но и возможность обменивать найденный в Награнде алмазный порошок на ценные призы, среди которых было оружие, снаряжение, сумки, профессиональные чертежи и ездовые козлы. А идеи, отработанные в Халаа, позже легли в основу концепции озера Ледяных оков.

Охота на твинка

Эпоха Пылающего похода запомнилась еще и обилием твинков — героев, которые не поднимаются выше определенного уровня (обычно 19-го или



То, что раньше снаряжение было лучше, подтвердили и сами разработчики, введя транс... трансгр... в общем, смену внешнего вида брони.

29-го) и снаряжаются всем наилучшим, чтобы потом чуть ли не единолично побеждать на полях сражений.

Когда в Ущелье песни войны появлялись эти суперсолдаты, другие игроки просто превращались в статистов, а победа частенько зависела от того, на чьей стороне было больше твинков. Кроме того, твинки могли иногда совершенно спокойно забороть в дуэли героя, который был уровнем на десять старше. За все это их не любили.

Публика постоянно требовала от Blizzard запретить твинков, и позже твинков действительно запретили, вынудив либо расти в уровне, теряя преимущество по одежде, либо сражаться с другими твинками, а не с обычными персонажами. Кроме того, фирменную одежду твинков сильно ослабили, и со

временем они почти пропали как явление.

Смертельные «мультики»

Но в эпоху The Burning Crusade были и более удивительные персонажи, чем твинки. Мультибоксеры — игроки, запускаящие сразу несколько окон WoW и игравшие одновременно за нескольких персонажей, которые бегали вместе и копировали действия друг друга. Существовали мультибоксеры и до Пылающего похода, и даже до World of Warcraft. Но именно во времена The Burning Crusade их стало больше всего. Причин тому было две. Во-первых, появились компьютеры, способные без труда держать в памяти и обрабатывать данные с пяти копий WoW. Во-вторых, игровая механика ТВС сильно благоволила мультибоксерам,



Мультимаг. Которая из них настоящая? Все!



Поймали трех скатов Пустоты — теперь на веревочках тащим их в скатоприемный пункт.

что позволяло им проявлять настоящие чудеса в PvP, опустошая поля сражений и завоевывая высокие рейтинги на Аренах.

Само собой, на «мультиков» жаловались. Их считали вселенским злом и часто путали с ботами. Однако если твинки в конце концов напросились, то с мультибоксерами Blizzard поступила мягче — в следующих дополнениях она изменила правила игры так, чтобы команды мультигероев уже не могли заниматься серьезным PvP и раздражать публику.

Семь квестов на неделе

Поющие кристаллы Огрилы. Ловля летающих скатов. Полеты среди деревьев Скеттиса. Драконы Крыльев Пустоты. Для того, кто прошел через The Burning Crusade, эти слова означают многое. И объединяет их концепция, которая впервые появилась именно в этом дополнении, — ежедневные квесты. Задания, в которых каждый мог заработать сотню-другую золотых монет, поднять репутацию и даже получить в награду красивого синего дракона. Тысячи игроков облетали Огрилу, Скеттис и кряж Кры-

льев Пустоты, чтобы вернуться туда завтра, послезавтра — и еще много-много раз.

Теперь эти области пустыни. С приходом Короля-лича за ежедневные квесты Запределья перестали давать хоть сколь-нибудь значимые деньги. Но больше всего жаль не их, а забытый остров, что к северу от Лордерона, Кель'Талас. Вы помните его? Помните, как под занавес ТВС туда ринулись игроки, чтобы остановить новое нашествие демонов и попутно поднять денег?

Это был прекрасный остров, и на каждом игровом сервере его постепенно отвоевывали у демонов в течение многих дней, общими усилиями приближая победу и открывая героям путь к Солнечному колодцу. В те дни на острове толпились сотнями, мешая друг другу делать ежедневные квесты и воруя друг у друга монстров.

А что теперь? О, с Кель'Таласом все хорошо. Остров куда не делся. На нем по-прежнему бродят демоны, с неба падают эльфийские птицы, а по берегам ползают наги. Но из игроков там нет больше никого. Остров забыт и заброшен.

Трагедия Подгорода

На эпоху The Burning Crusade пришлось памятное отечественным игрокам событие — русская локализация World of Warcraft. Была она сделана на очень высоком уровне, и разработчики долго и тщательно отлавливали все обнаруженные баги. Но после локализации многие игроки с удивлением обнаружили, что красиво и таинственно звучащие на незнакомом языке названия в переводе звучат смешно и несуразно. Отдельные знатоки вспоминали, что им говорили в школе, и кричали, что имена собственные не должны переводиться и Ironforge должен оставаться Айронфорджем, а не Стальгорном. Некоторые вообще обвиняли переводчиков в том, что они превратили «суровый и мрачный мир» в цирк, даже не догадываясь, что мир WoW для носителей языка всегда был пародией.

Но больше всего было шума вокруг превращения Undercity в Подго-

род. Несмотря на то, что этот перевод вполне очевиден, нашлись те, кто на полном серьезе утверждал, что «Undercity» — это мрачно и зловеще и перевод должен быть таким же.

Шоу должно продолжаться

Шаттрат. Многим этот город не нравился, кому-то он казался слишком большим. Но многие до сих пор с ностальгией вспоминают его порталы и лифты, полуразрушенные бедные кварталы Нижнего города, высокие ярусы Алдоров и Провидцев и, конечно, экскурсию, которую по просьбе волшебника Кадгара



ЛЕТАТЕЛЬНАЯ ПОДЗОРНАЯ ТРУБА



Одним из самых необычных и забавных случаев в «ванильном» World of Warcraft стала мания полетов на подзорной трубе. В один прекрасный день в крупных городах Азерота вдруг обна-

ружились игроки, которые умели, подпрыгнув в воздухе, в нем зависнуть. Они аккуратно подпрыгивали все выше и выше — и иногда падали, но потом снова начинали долгий путь наверх. Поначалу никто из «летунов космических» не хотел выдавать своего секрета, но потом выяснилось, что они использовали эксплоит, связанный с предметом Украшенная подзорная труба. Если игрок щелкал по ней и одновременно подпрыгивал, то в момент срабатывания приближения картинка его персонаж подвисал. Аккуратно повторяя прием, можно было забраться сколь угодно высоко. Герои могли даже призвать ездовое животное и гор-

до стоять на нем. Но стоило лишь сделать шаг или обычный прыжок, как персонаж падал на грешную землю. Правда, таким способом все-таки можно было попасть в недоступную область, если начать «взлетать» рядом с ее краем. Аукционные цены на подзорные трубы мгновенно взлетели вдесятеро. Инженеры неплохо на этом нажились, а народ стал парить в воздухе толпами. Гейммастера, увидев такое безобразие, схватились за головы и начали раздавать наказания. Те, кто летал для развлечения в людных местах, отделались предупреждениями, серьезные нарушители были забанены, а эксплоит был оперативно ликвидирован.



А все ли Отрекшиеся помнят, что раньше их город охраняли вот такие зеленые големы?



Группа Tauren Chieftain исполняет бессмертный хит Power of the Horde.

устроивал каждому игроку элементаль-экскурсовод. Город был полон жизни и в эпоху The Burning Crusade, и даже потом. Окончательно убил его Cataclysm, лишив порталов и статуса транспортного узла. Теперь его навещают лишь те, кто качается с 60-го до 70-го уровня.

Больше всего в этом городе нам запомнились концерты в таверне. Вы когда-нибудь были на выступлении рок-группы Tauren Chieftain? Они исполняли на сцене свои песни, и в период расцвета Шаттрата там всегда собирался народ. Подпевали и танцевали и Орда, и Альянс. Кроме музыкальной группы, в таверне время от времени выступал весьма средний комик Перри Гатнер. Но даже его интересно было послушать.

И «Таурены», и Перри Гатнер выступают там и сейчас. Но они выступают перед пустым залом. Публика ушла уже два года назад, и лишь артисты продолжают воз-

вращаться и делать свое дело, ведь шоу должно продолжаться.

WORLD OF WARCRAFT Начало начал

Далеко не все из ныне играющих в WoW застали начало эры, которую еще называют Vanilla WoW. Из-за этого не стихают споры о том, когда же игра была лучше — в те далекие времена или сейчас. И хотя золотым веком игры считается The Burning Crusade, оригинал тоже немало стоил. Он был очень хорош, но многого требовал от игрока, взамен давая ему полезные навыки и воспитывая настоящих бойцов.

В те далекие времена на развитие до 60-го уровня требовались месяцы. На карте не отмечались места выполнения заданий, а квестовые вещи не светились — в сложных ситуациях спасал лишь сайт Thottbot (пращур современного Wowhead). Тогда крутыми считались огненные чары на оружии, а для обучения наложению чар прихо-

дилось спускаться в подземелье Ульдаман. Притворившиеся мертвыми охотники могли умереть на самом деле. И в мире тогда не было никакой погоды.

К подземельям надо было бежать ножками, и путь Альянса к Алому монастырю был долгим и опасным. Классам-гибридам (друидам, паладинам, шаманам) позволялось только лечить. На лошадь можно было взобраться только на 40-м уровне, да и то лишь опытный игрок мог скопить достаточно денег, чтобы ее купить. Ненакормленный вовремя питомец норовил напасть на охотника. Дышать под водой можно было всего минуту (и только нежить могла нырять дольше). Друиды могли воскрешать павших лишь один раз в час. Паладинам и колдунам, чтобы добыть коня своего класса на 60-м уровне, надо было выполнить сложный квест с посещением не одного подземелья. Тернистая долина была местом смерти и не просто так называлась «Вьетнам», ведь тогда не было очков чести, PvP шло в чистом поле.

А когда очки чести появились, еще не было полей сражений, так что Альянс и Орда схватывались стенка на стенку на нейтральной полосе между Мельницей Таррен и Южным берегом.

Зато вещи тогда выглядели красиво и эпический наряд действительно был объектом для зависти. Альянс и Орда могли худо-бедно объясняться, прибегая к псевдографике, составленной из знаков препинания. Огры были толще, а суккубы носили меньше одежды (это действительно так — вместо «купальника» на них были одни «бикини»). Из метро можно было унести квестовую флейту и играть на ней, удивляя окружающих мелодичными звуками. Держатели таверн сообщали игрокам, какие подземелья подходят им по уровню. И путь в рейды на самых опасных боссов был доступен лишь избранным (только под занавес «Ваниллы» игроки начали ходить в Ан'Кираж и в Зул'Гуруб не гильдиями, а сборными рейдами).



Вы — НАСТОЯЩИЙ ВЕТЕРАН, ЕСЛИ ВЫ ПОМНИТЕ...

Если вы помните хоть несколько вещей из этого списка, то точно можете называть себя ветераном World of Warcraft. Проверите себя? Поскольку в те далекие времена игра была английской, часть названий мы дадим без перевода. Итак, помните ли вы...

◆ Эльфийскую «Дорогу смерти» из гавани Менетил в Стальгорн

◆ Жрецов, которые могли заклинанием Mind Control утопить врага или скинуть его с высоты

◆ Эпидемию казино, которые были позже запрещены разработчиками

◆ Охотников, которые должны были отманывать Генерала Дракиссата, пока рейд убивал двух его лейтенантов

◆ Забег в Blackrock Depths на доступ в рейдовое подземелье Molten Core

◆ Жуткую комнату с возрождающимися ордами dwarфов в Blackrock Depths

◆ Ферму Пеппериджа

◆ Эпидемию «порченой крови» Хаккара

◆ Сложный жреческий квест на эпический посох Anathema/Benediction

◆ Ловлю квестового посланника Братства справедливости (Defias Messenger) по всем дорогам Западного края

◆ Розыск в Мертвых шахтах непутевого игрока, который затерялся среди поворотов и не смог найти дорогу в инстанс

◆ Эпическое сражение на пирамиде Зул'Фаррака

◆ Гонг в Зул'Фарраке, сражение с могучей Газриллой и достойную награду — Морковку-напалочке

◆ Рейдовый квест Order Must Be Restored, бодрую атаку и всеобщую гибель от орды призыванных скелетов

◆ Странный объект «Кровь невинных» (Blood of the Innocent) и внезапный неприятный сюрприз при попытке взаимодействовать с ним

◆ Классовые квесты в Азшаре на получение аксессуара Royal Seal of Eldre'Thalas

◆ Вопль гильдейского шкуродера: «Loot the dog!» («Подберите уже добычу с собаки!»)

◆ Смерть от внезапно подкравшегося дьяволзавра среди влажных лесов Ун'Горо

◆ Вызов Ледяного лорда на поле битвы в горах Альтерака

◆ Долгую работу над репутацией с медведями Timbermaw для того, чтобы пройти через их пещеру

◆ «Крутящийся шарик» (Swirly Ball) — человеческо-разбойничье умение «Обнаружение ловушек»

◆ Таланты Wand Mastery у жрецов и магов и Lacerate у охотников

◆ Поход в подземелье UBRS — и у самой двери... внезапное осознание, что ни у кого нет ключа

Вам это знакомо? Тогда вы — ветеран World of Warcraft. Но есть игроки и старше вас — те, кто помнит эпоху предтеч, бета-тест World of Warcraft. Тогда у тауренов не было ездовых зверей, они обходились умением Plainsrunning («Бег по равнинам»). Система отдыха тогда работала наоборот — она не награждала за возвращение, а наказывала за слишком долгую игру, обрезая поступающий опыт. А Отрекшиеся тогда были настоящей нежитью и соответствующим образом реагировали на заклинания паладинов и жрецов.

Но кем бы все мы ни были — ветеранами ли «Ваниллы», покорителями ли Запределья или Нордскола, — мы не забудем того, что нам подарил World of Warcraft. Даже если набег панд изменит игру до неузнаваемости, мы не станем жаловаться на то, что прежнего мира и прежних приключений уже нет. Мы скажем спасибо за то, что они были. ◆



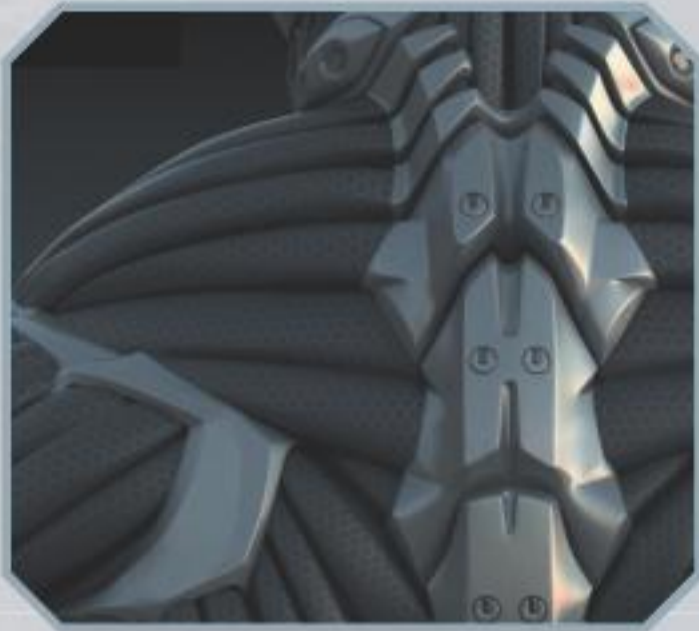
Евгений Смирнов, факультет наук о материалах МГУ

ПОЛУРОБОТ- ПОЛУБОГ

ВСАМДЕЛИШНИЕ ТЕХНОЛОГИИ И ИССЛЕДОВАНИЯ, ЛЕГШИЕ В ОСНОВУ НАНОКОСТЮМА ИЗ CRYISIS 2

Нанокостюм Nanosuit 2 из Crysis 2 — единственный в мире проект несуществующего устройства, получивший престижную награду в области индустриального дизайна Red Dot Design Award. Феноменальная интеграция технологий и органической материи, совершенный экзоскелет, удивительная прочность, сумасшедшие усиление и ускорение... Псевдонаучный бред и досужие фантазии дизайн-отдела? Как бы не так! «Игромания» обратилась к ученым и выяснила, что прототипы отдельных элементов нанокостюма в самом деле существуют в современных лабораториях, да и в цифрах разработчики не слишком наврали.

ЭКЗОСКЕЛЕТ: СУЩЕСТВУЕТ



Начнем с самой идеи использования экзоскелета. Сегодня и военные, и гражданские лаборатории ведут интенсивные разработки в этой области, беря пример с живой природы.

Вы, конечно, видели раков, креветок или их собратьев. У этих «даров моря» есть одна особенность — их нежнейшее тело прикрыто внешним хитиновым (экзо)скелетом. Он чрезвычайно прочен и функционален, а главное, защищает от множества напастей.



Так и дизайнеры Crysis не стали придавать организму главного героя чудо-способности, которые еще и трудно объяснить иг-

рокам, а взяли за основу костюма именно экзоскелет, который может безгранично расширять человеческие возможности.

СПЛАВ КОЛТАНА И ТИТАНА: ПСЕВДОНАУЧНАЯ ПУТАНИЦА



Сам экзоскелет создан из сплава колтана и титана, а все элементы и сочленения усилены с помощью карбоплатины. Тут, конечно, разработчики перестарались с терминами: колтан, или колумбит-танталит, $(\text{Fe}, \text{Mn})(\text{Nb}, \text{Ta})_2\text{O}_6$, — это ценная руда, из которой добывают тантал и которая ни при каких условиях не может образовывать сплав с титаном. А «Карбоплатин» — лекарство, используемое при химиотерапии рака.

Может быть, это ошибка, и сочленения должны быть изготовлены не из карбоплатины, а из карбида платины? Но карбид платины — довольно хрупкое вещество... Да и вообще странно, почему была выбрана именно платина, в чистом виде — довольно мягкий металл. Гораздо разумнее использовать карбид вольфрама — вещество с формулой WC , которое по твердости уступает лишь алмазу и очень плохо истирается при использовании, например,



в шарнирах и подвижных элементах, где мы его и хотим применять. Плавится карбид вольфрама при температуре выше 2800°C , так что нашему наногерою будут не страшны ни огнеметы, ни взрывы, ни пожары. А вот карбоплатина и карбоплатин — не лучшие материалы для нанокостюма.

Остается сплав титана — тут дизайнеры, сдается нам, ткнули пальцем в небо и попали. Сплавы титана действительно одни из прочнейших. На большинстве современных авиалайнеров стоят турбореактивные двигатели: вы наверняка видели вращающиеся лопатки турбины, нагнетающей воздух в камеру сгорания. Эти самые лопатки как раз и

делают из сплавов на основе титана со структурированием на наноуровне. Такие сплавы выдерживают огромные перепады температур — от -40°C на стоянке аэродрома зимой до 2000°C непосредственно в камере сгорания.

МУСКУЛЫ НА ОСНОВЕ НАНОКЛЕТЧАТКИ: СУЩЕСТВУЮТ



Обычно экзоскелеты разрабатываются для увеличения механической силы, воспроизводимой одним человеком. И неважно, зачем они применяются — для улучшения выносливости и мощи бойцов спецназа или для инвалидов, которым

необходима возможность самостоятельно передвигаться. Дизайнеры Crysis применили искусственные мускулы CryFibril на основе наноклетчатки, которые в 450 раз повышают силовые возможности солдата.

Упрощенно наши мышцы — это смесь миофибриллярных белков, актина и миозина. За счет расщепления АТФ, универсального клеточного топлива, эти белки могут передвигаться относительно друг друга. Это очень похоже на закручивание болта в гайку и в итоге приводит к сокращению мускулатуры.

Современной науке известно две группы материалов, позволяющих создавать искусственные мышцы.

Первая группа — металлы с памятью формы (например, нитинол, сплав никеля и титана). При определенной температуре между двумя элементарными ячейками с разными объемами происходит фазовый переход. Благодаря ему можно, изменяя температуру, скажем, с помощью Пельтье-элементов, сжимать или, наоборот, разжи-

вать мускул. Минус «металлических» мышц в том, что им по сравнению с «натуральными» требуется больше времени на сокращение.

Вторая группа, более перспективная, — электроактивные полимеры (Electroactive Polymers, EAPs), то есть полимеры, которые при подаче на них разности потенциалов могут изменять свои геометрические размеры. Такие вещества сжимаются даже быстрее обычных мышц, так как электрическое поле распространяется практически мгновенно, а сокращение биологических мышц — сложный процесс, требующий некоторого времени. Лучшие на сегодня образцы EAPs имеют время реакции меньше 0,1 секунды и могут поднять вес, в 1000 раз превышающий их собственный. И наноклетчатка, используемая в нанокостюме, — это, скорее всего, и есть вещество на основе электроактивных полимеров, только свернутых в трубочки и расположенных аналогично волокнам в древесине (обратите внимание на волокнистую структуру нанокостюма).

ЖИДКАЯ БРОНЯ НА ОСНОВЕ НАНОКЛЕТЧАТКИ: ПСЕВДОНАУЧНАЯ ПУТАНИЦА

Мышцы из электроактивного полимера — доступная технология, но жидкая броня из аналогичного полимера — перебор. Она вряд ли сможет защитить от радиации (вообще, от гамма-лучей не спасает даже толстый слой свинца), огнестрельного оружия или прямых ударов руками и ногами, так как не обладает необходимыми механическими характеристиками.

Однако есть целый ряд разработок, посвященных жидкой броне.

Скажем, неньютоновские жидкости — жидкости, меняющие свою вязкость при изменении скорости течения. Рассмотрим в качестве примера воду, которая в определенных условиях проявляет свойства неньютоновской жидкости.

Когда человек прыгает солдатиком с большой высоты и с очень большой скоростью входит в воду, он сильно ударяется подошвами ног — так, будто прыгает с анало-



гичной высоты на землю. Это происходит потому, что молекулы воды не успевают «разбежаться» в стороны, когда в них на большой скорости проникает предмет. В результате вода как будто останавливает летящее в нее тело. А еще более вязкая жидкость, например полимерный гель, будет останавливать несущиеся на большой скорости предметы еще лучше.

Если же добавить в гель микросферы какого-либо твердого материала (скажем, оксида алюминия, кремния или ти-

тана диаметром несколько микрометров), то пуля или нож встретят на своем пути, помимо относительно мягкого геля, твердые частицы, которые должны либо разрушиться, либо сместиться в вязкой и твердой, как кирпич, среде, — что практически невозможно. В результате вся кинетическая энергия снаряда перейдет в энергию деформации брони. Остается только пропитать таким гелем несколько слоев кевлара — основного материала для создания бронежилетов, — и прототип наноброни готов.

НЕЙРОИНТЕРФЕЙС: ТАЙНА, ПОКРЫТАЯ МАСКОЙ



И напоследок немножко о нейроинтерфесах. В Crysis 2 нанокостюм — это действительно неотъемлемая часть человеческого тела. Чтобы Nanosuit 2 мог общаться с «хозяином», во вторую версию костюма встроили специальное устройство SECOND.

По сути, система SECOND представляет собой ДНК-компьютер, работающий за счет кровеглюкозного соединения. Эта система на полную использует возможности самого совершенного суперкомпьютера — человеческого мозга. Она позволяет хранить и обрабатывать гигантские массивы информации — от карты местности с дополненной реальностью до звуков, услышанных за сто метров от человека в нанокостюме. А модная маска-респиратор лишь обеспечивает расширенный приток кислорода для нормальной работы мозга во время активной работы костюма... Правда это или ложь?

Сейчас сложно представить какую-либо конкретную разработку, легшую в основу SECOND. Несмотря на развитие информационных технологий, мы пока мало что понимаем в работе нашего мозга и все еще не знаем ответа на вопрос, как функционирует наше сознание.

Зато знаем, что у нашего мозга и вычислительной техники есть одно сходство: электрические импульсы, передаваемые, соответственно, по нейронам или по проводам. А значит, зная «распиновку» мозга, можно подключить к нему соответствующие провода, вывести их на микрочип и получать информа-



цию или отдавать какие-либо команды, напрямую общаясь с мозгом, — что, видимо, и сделали создатели SECOND. Но пока такие эксперименты возможны только в играх. В реальности это случится очень, очень нескоро: открытые исследования, связанные с нейроинтерфейсами, позволяют разве что заставить лягушку дергать лапкой, и этим научным забавам еще далеко до интеграции компьютера с человеческим мозгом.



Нанокостюм с честью выдерживает разбор по косточкам: броня будущего проработана действительно хорошо, и поймать разработчиков не на чем. Хотя многое придумано,

взято с потолка, в целом концепция развития современных технологий и науки угадана верно. И, может быть, не в 2020 году, когда разворачиваются события первой части Crysis, но в 2050-м мы и вправду увидим реально действующее подобие нанокостюма. ▼



МУДРАЯ КУЧА МУСОРА

Самое лучшее и самое худшее, что мы нашли в интернете за последний месяц

События

БОИ БЕЗ ПРАВИЛ

Группа хакеров Anonypmous угрожает наркокартелям

Образованная в 2003 году неофициальная хакерская организация **Anonymou** встала на скользкую дорожку. Сначала она атаковала сайты известных компаний и, нарядившись в маски Гая Фокса, устраивала безобидные митинги в крупных городах. Теперь времена меняются: Anonypmous собирается раскрыть тайны крупного мексиканского наркокартеля **Los Zetas** — указать на членов преступной организации, их помощников в полиции, политических и военных структурах.

Все началось с того, что картель зачем-то похитил совсем юного участника хакерской группировки. Нарушители сетевого порядка моментально выложили на YouTube видеоролик с угрозами, потребовав отпустить заложника в кратчайшие сроки. Преступная организация согласилась с требованиями хакеров, но про наглецов не забыла. Наркаторговцы начали создавать собственную сеть экспертов, чтобы вычислить участников Anonypmous. Стоит ли говорить, что случится с теми, кого обнаружат?

Хакерская группировка Anonypmous — это квинтэссенция всего самого плохого (и одновременно хорошего), что есть в интернете. Организация образовалась в недрах скандальных форумов **4chan.org** с целью посеять хаос при помощи коллективного мышления. Все акции, организованные сообществом хакеров, преследуют цели, которые можно охарактеризовать известной в узких кругах фразой «I did it for teh lulz» (примерный перевод этого набора букв: «Я сделал это ради веселья»). Иными словами, ребята просто развлекаются. Но развлекаются на совершенно новом уровне.

С 2003 по 2011 год группа Anonypmous наделала много шума. К примеру, одно время хакеры протестовали против церкви саентологии — сайты церкви упали под давлением распределенной DOS-атаки, на факсы саентологических центров приходили поддельные сообщения, телефоны разрывались от звонков шутников, в интернете появлялись провокационные видеоролики. В другой раз «анонимы» в паре с другим не слишком легальным ресурсом **The Pirate Bay** запустили мощный сайт в поддержку протестов во время выборов иранского президента в 2009 году. Благодаря этому ресурсу весь мир узнал о беспорядках в стране (власти Ирана старались не допустить, чтобы данная информация попала в Сеть). Одним из самых громких

дел Anonypmous стала массовая атака на сайты компании **Sony** и сеть **PlayStation Network** в первой половине 2011 года, когда сервера японского гиганта не выдержали нападения.

Пресс-служба CNN называет Anonypmous главным преемником шпионского ресурса **WikiLeaks**. Хакеры умеют добывать нужную информацию не хуже печально известного основателя WikiLeaks Джулиана Ассанжа. В цифровую эпоху, когда при определенном умении из интернета можно выудить абсолютно любые сведения, угроза раскрытия членов наркокартеля становится вполне реальной. Но мексиканские дельцы не прощают ошибок, не выносят оскорблений и не терпят ультиматумов. Как сообщает аналитическое агентство Stratfor, картель ищет эксперта в области сетевой безопасности. При финансовой поддержке Los Zetas профессионалы должны вычислить членов Anonypmous.

Убедиться во всей серьезности этой непростой ситуации уже смогли сотрудники мексиканского веб-сайта **Nuevo Laredo en Vivo**. Журналисты решили в открытую критиковать действия наркокартеля Los Zetas и даже сдавать властям информацию о точках продажи наркотиков. Реакция Los Zetas не заставила долго ждать. 26 сентября на одной из центральных улиц города Нуэво-Ларедо было найдено обезглавленное тело молодой женщины и записка, в которой говорилось, что девушка была наказана за чрезмерную активность на сайте **Nuevo Laredo en Vivo**. Погибшая работала в газете **Primera Hora**.

Что касается угрозы со стороны Anonypmous, то наркаторговцы пообещали убивать по десять человек за публикацию каждого имени, имеющего отношение к Los Zetas. Хакеры, конечно, моментально отозвали свои угрозы. Остается лишь надеяться, что все детишки с форумов 4chan пользовались правильными файрволами и прокси-сетями.





ЖИЗНЬ ЗА ОДИН ДЕНЬ

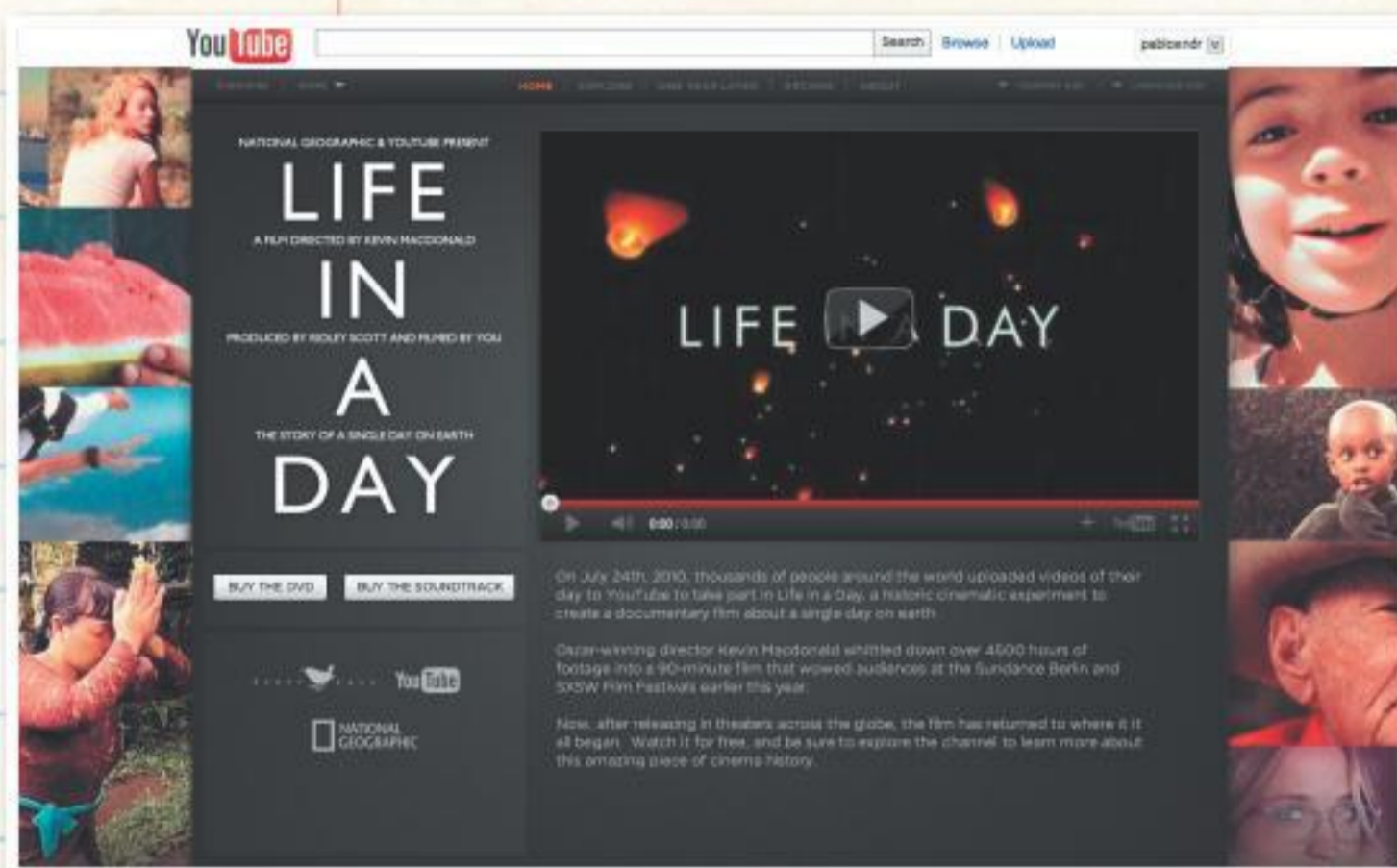
На YouTube был опубликован фильм, снятый добровольцами по всему миру (YouTube.com/LifeInADay)

Прошлым летом на YouTube был анонсирован интересный социальный проект. Посетителям сервиса предложили записать короткий 10-минутный ролик про любой эпизод из своей жизни 24 июля 2010 года. По плану создателей, все эти видео легли в основу фильма **Life in a Day**, спродюсированного Ридли Скоттом (за спиной которого такие громкие голливудские ленты, как «Гладиатор» с Расселом Кроу, «Падение «Черного ястреба», «Робин Гуд»). Общественность проявила интерес — пользователи со всего мира начали загружать свои материалы. В итоге авторы проекта получили около 4500 часов видео и приступили к монтажу.

— В январе 2011 года фильм **Life in a Day** увидели первые зрители. С тех пор полуторачасовая подборка роликов, смонтированная в единый видеоряд и снабженная вдумчивым саундтреком, успела засветиться на всех значимых инди-мероприятиях — удивить посетителей Sundance, SXSW, Берлинского и Сиднейского кинофестивалей. После ограниченного проката в кинотеатрах фильм вернулся туда, где все началось. Теперь и на YouTube это кино можно посмотреть совершенно бесплатно.

Потратив полтора часа на просмотр **Life in a Day**, вы увидите краткие отрезки из жизни самых разных людей: мальчишка впервые бреется перед зеркалом под присмотром отца, горные пастухи доят коз, у кого-то родился сын, китайская семья ставит свечку и исполняет некий ритуальный обряд для матери, а пакистанцы смеются на пирсе и называют этот день лучшим днем в жизни.

Помимо основного фильма, на страницах **Life in a Day** можно найти все вошедшие в него видеоролики, купить DVD-диск и заказать саундтрек. Видео снабжено субтитрами на 25 языках (в том числе и на русском).



События

В ПЯТЕРКЕ

«Яндекс» вошел в пятерку самых популярных в мире поисковиков

«Яндекс» дает повод порадоваться за Россию. Как сообщает «РИА Новости» со ссылкой на аналитическое агентство **comScore**, сервис вошел в пятерку самых популярных в мире поисковых систем. И пусть в пересчете на общую рыночную долю достижение «Яндекса» уже не кажется таким внушительным, остается признать, что российский продукт не особенно отстает от конкурентов с их бесконечными бюджетами.

Анализ **comScore** затрагивает показатели поисковых систем на сентябрь 2011 года. Аналитики оценивали количество поисковых запросов, обработанных различными движками из многих стран. Как оказалось, к «Яндексу» обратились более 3 миллиардов раз. Это 1,7% общего поискового рынка.

Впрочем, лидировать все равно продолжает **Google**. Американский гигант обработал около 70% от общего количества запросов. На втором месте, ко всеобщему удивлению, расположился китайский поисковик **Baidu** — сервис мало известен за пределами Китайской Народной Республики, но благодаря плотности китайского населения он поднялся очень высоко. Помимо «Яндекса», **Google** и **Baidu**, в пятерку лидеров входят сер-

висы **Yahoo!** и **Microsoft**, которые, напомним, работают на основе единого движка **Bing**.

Примечательно, что всего год назад «Яндекс» был на шестом месте, а в 2009 году — на седьмом. Надо полагать, увеличение пользовательской базы происходит благодаря повальной «интернетизации» российских граждан. Да, и давайте признаемся друг другу: «Яндекс» ищет по российским сайтам немного лучше, чем американские аналоги.





Игры

ДЕЛО В ШЛЯПЕ

Pursuit of Hat (Kongregate.com/games/goodDay/pursuit-of-hat)

Подумайте и назовите один из самых популярных жанров флэш-игр. Головоломки, конечно. И пусть смысл постоянно меняется от названия к названию, общая идея остается прежней: рисованному персонажу нужно произвести ряд хитрых действий, чтобы перейти на следующий уровень. Игра с незамысловатым названием **Pursuit of Hat** из той же оперы.

Главному герою — странному человечку из теста или пластилина — нужно добраться до своей шляпы. Шляпа пропадает с его

головы в начале каждого уровня и появляется в самых труднодоступных местах. Ваш подопечный может прыгать, хвататься за выступы и подтягиваться, но главная его особенность в том, что он умеет отрывать себе ручки, ножки и даже туловище. Совершенно безболезненно. Оставшаяся голова при этом продолжает кататься и прыгать, как колобок.

По симпатично нарисованным уровням разбросаны всевозможные препятствия — выезжающие палки, кнопки, огромные подвижные бревна, пушки. Все эти элементы придется преодолевать или использовать на пути к заветной шляпе. Здесь-то и пригодится возможность ампутации конечностей — их можно оставлять на кнопках, чтобы те оставались в зажатом состоянии, пока вы совершаете следующую последовательность действий.



Творчество

URBI ET ORBI

Google объявила два конкурса с интересными призами

Редко когда большие и всем известные корпорации проводят конкурсы просто так. Такой формат общения с публикой обычно используется для поиска перспективных сотрудников или массового продвижения какого-либо продукта. Вот и компания **Google** анонсировала сразу два интересных конкурса с заманчивыми призами. Первый конкурс — для продвижения социальной сети **Google Plus**, второй — для поиска талантливых 3D-модделлеров и исследования новых подходов к созданию зданий для картографического сервиса **Google Earth**.

Конкурс **Google Photography Prize** (Google.com/landing/photo-graphyprize), который проводится в паре с известной лондонской галереей Saatchi, предлагает фотографам соревноваться в десяти номинациях. В объектив вашей камеры могут попасть интересные моменты жизни, еда, пейзаж, увиденный во время путешествия, модный показ, спорт, городская суета в загруженном квартале, происходящие вокруг вас события. До восьми снимков, сделанных в рамках одной из категорий, нужно загрузить на свою страницу в Google Plus (в альбом под названием Google Photography Prize) до 31 января 2012 года. Сотне самых лучших участников достанется телефон Samsung

Galaxy Nexus. Финалисты конкурса отправятся в Лондон на открытие выставки с собственными работами. Главный приз — поездка в любую точку планеты с профессиональным фотографом в роли преподавателя.

Вторая инициатива Google предлагает всем желающим попробовать свои силы в создании трехмерных моделей городов. Победители конкурса **Google Model Your Town Competition** (Sketchup.google.com/competitions/modelyourtown) получат приз в размере \$25 000, который перечислят прямо на счет одной из местных школ. Работы принимаются до первого марта 2012 года.



СОБЫТИЯ

ПОДДЕЛЬНАЯ КОЛА

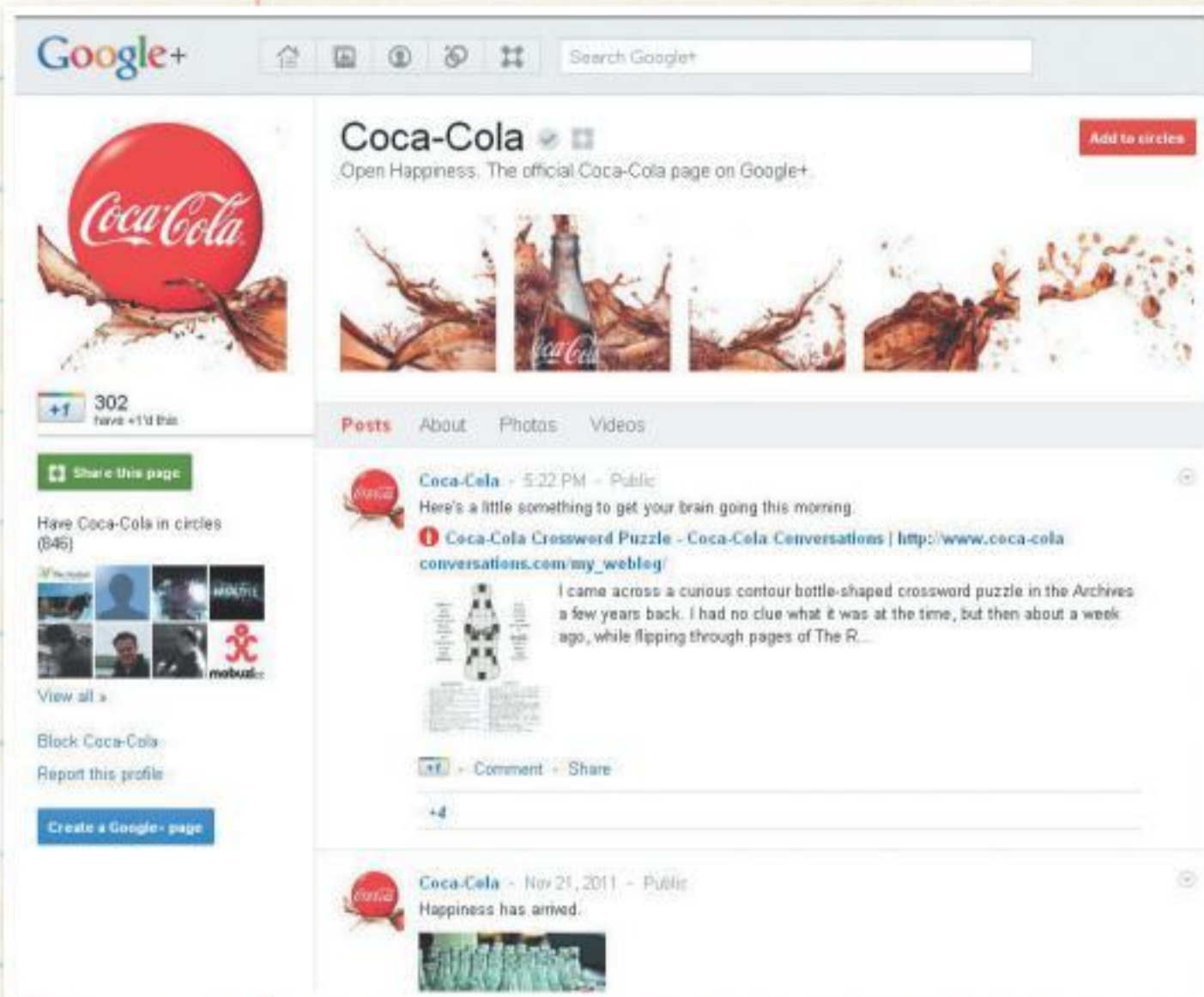
Google запустила страницы брендов на просторах социальной сети Google+

Международные корпорации давно облюбовали социальные сети и всю используют их для продвижения своих услуг и продуктов. Главным инструментом в этом нелегком деле становятся официальные страницы брендов. Там публикуются интересные новости, анонсируются спецпроекты, идет общение с публикой. И если на просторах Facebook и Twitter создавать такие страницы можно уже давно, то компания Google медлила с вводом аналогичной функции в социальную сеть Google Plus. Наконец, ввела. Но первый блин вышел комом.

Главная претензия к Google Plus — отсутствие подобающей системы подтверждения аутентичности страницы. К примеру, сотрудникам сайта Mashable.com удалось в несколько кликов создать фэйковую страницу компании Coca-Cola, выбрать симпатичный дизайн в фирменных красных цветах, поставить баночку на аватар и так далее. Во время создания брендовой страницы социальная сеть просит подписать соглашение, где указано, что ваши действия должны быть авторизованы соответствующими компаниями. Но, черт побери, кто из нас вообще читает эти длинные лицензионные соглашения!

Модераторы социальной сети обещают блокировать все «пиратские» страницы, но...

сколько дел успеют натворить злоумышленники за отведенный промежуток времени? Вице-президент компании 360i, которая займется созданием реальной страницы Coca-Cola в G+, назвал новое поле деятельности Диким Западом.



САЙТЫ

МУЗЫКАЛЬНЫЙ КИОСК

Новый российский сайт оперативно рассказывает о модной музыке (NewSeaters.com)

Если такие имена, как Justice, Shy FX, Nero, Friendly Fires, Adele, The Roots, Die Antwoord, о чем-то вам говорят, то сайт NewSeaters может оказаться ценнейшей находкой. На страницах этого ресурса публикуются новые видеоклипы и заметки из жизни звезд альтернативного жанра, появляются сведения о будущих альбомах любимых исполнителей, выкладываются музыкальные подборки и так далее.

По духу проект соответствует популярным лайфстайловым проектам вроде Look at Me, The Village и «Афиши». Стартовая страница выполнена в приятных светлых тонах, вся информация находится на расстоянии пары кликов. Веб-сайт рассказывает о том, что группа Pommeau представила свой дебютный альбом, британский артист Mistabishi выложил архаусный клип на новую ритмичную композицию, а Лайам Галлахер собирается возродить Oasis в 2015 году.

Спустившись чуть ниже по течению, вы найдете свежие совместные творения Тома Йорка из Radiohead и темнокожего underground-рэпера MF DOOM, оцените

подборку лучших треков за неделю. Прослушивание осуществляется при помощи удобного встроенного плеера (там же составляются списки воспроизведения). Многие композиции можно скачать. Предусмотрена система предварительного прослушивания в Soundcloud.

Следить за обновлениями веб-сайта можно в Twitter (Twitter.com/newseaters) или в официальной группе «ВКонтакте» (Vk.com/newseaters).





UNCHARTED: THE FOURTH LABYRINTH

Почти безупречный литературный дебют Натана Дрейка

Жанр: приключения
Автор: Кристофер Голден
Издательство: Del Rey

Язык: английский
Мягкий переплет, 336 стр.

Оценка: 4/5

В начале октября, чтобы помочь поклонникам скоротать последний месяц ожидания **Uncharted 3**, американское издательство **Del Rey** выпустило первую книгу о приключениях Натана Дрейка. Написавший ее Кристофер Голден — по-своему уникальный автор. Он начал карьеру сравнительно недавно, в середине девяностых годов, и

из-под его пера вышло уже больше полусотни романов. В основном это откровенная штамповка, но есть действительно сильные и самобытные произведения. Естественно, мы надеялись, что именно такой книгой станет и **Uncharted: The Fourth Labyrinth**.

Голден, съевший на новеллизациях не одну стаю собак,

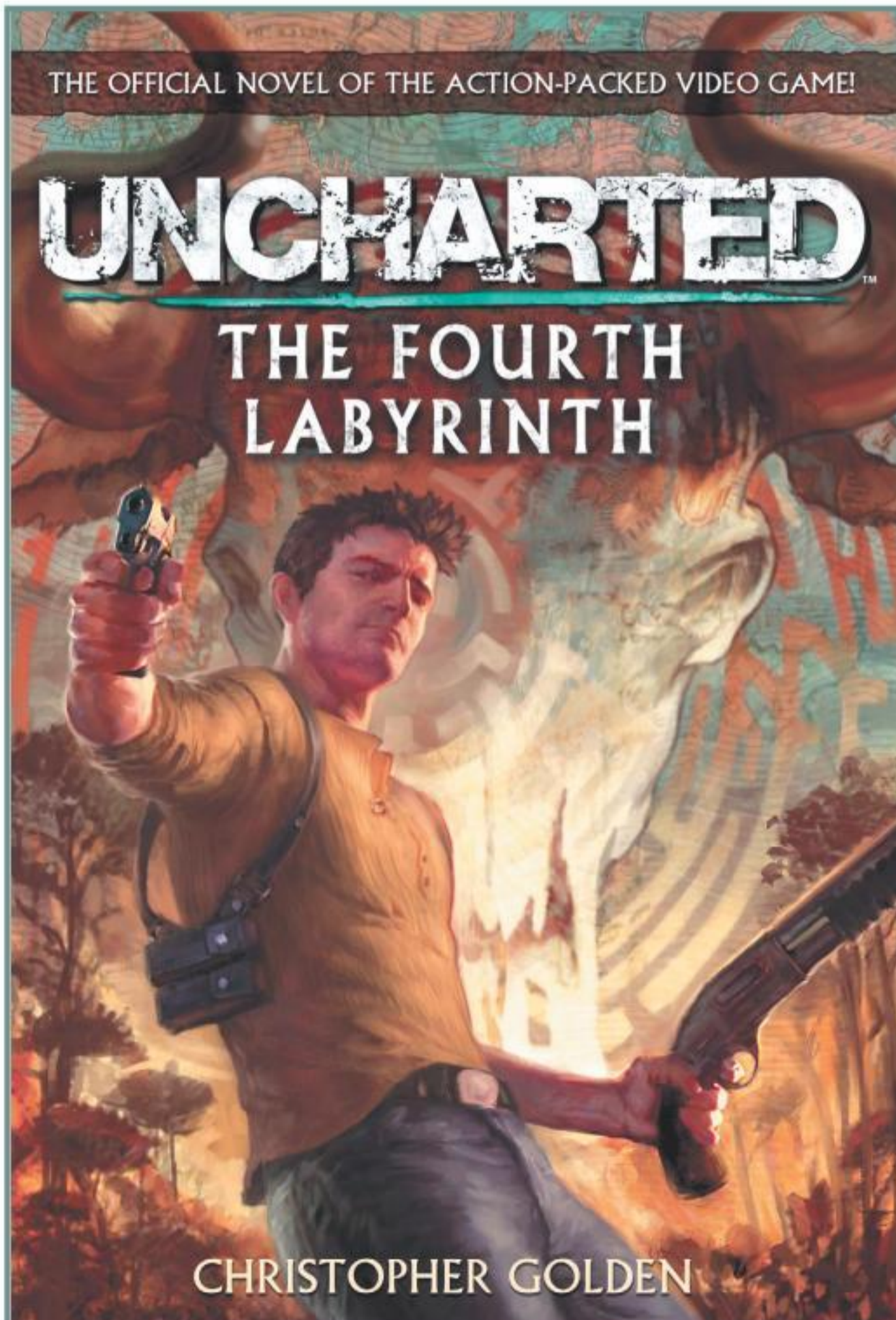
прекрасно понимал, что даже самых преданных поклонников вряд ли заинтересует пересказ игрового сюжета, и поведал нам совершенно новую историю. Натан, в кои-то веки неплохо подзаработавший на очередной авантюре, возвращается в США, надеясь на заслуженный отдых. Но взамен ему приходится мчаться в Нью-Йорк, где зверски убит старый товарищ Салли — известный археолог Люка Зужак. Естественно, друзья не могут остаться в стороне, тем более что незадолго до смерти Лука исследовал знаменитый лабиринт в древнем египетском городе Крокодилополис и, кажется, приблизился к разгадке его секрета. Дрейк, Салли и присоединившаяся к ним дочь покойного археолога берутся за самостоятельное расследование.

Подобно сценаристам **Naughty Dog**, Голден выстраивает сюжет своей книги вокруг достаточно известных древних легенд (основа книги — мифы о Дедале и Икаре, лабиринте Минотавра и царе Мидасе), но придумывает им совсем нетривиальные интерпретации. Это, впрочем, не единственное, что роднит **The Fourth Labyrinth** с оригинальными играми. Здесь есть и динамично развивающаяся

история, изобилующая лихими поворотами, и детективная интрига, и множество фирменных шуточек в исполнении Дрейка и Салли. Конечно, оружие они пускают в ход куда реже, чем в играх, но для книги это вполне логично. А в остальном Голден сумел прочувствовать и передать атмосферу и дух **Uncharted**.

Впрочем, новеллизации покупают и читают не только и не столько ради их художественных достоинств, сколько ради новой информации о героях и игре. А в этом отношении **The Fourth Labyrinth** особого интереса не представляет. В книге есть несколько любопытных внутренних монологов Дрейка, которые позволяют чуть лучше понять его характер и мотивы. Причем нет сомнений, что Голден изображает внутренний мир героя именно таким, каким его видят сценаристы игр, ведь креативный директор **Naughty Dog** Эми Хеннинг помогала автору в работе над книгой. Однако от романа по **Uncharted** хочется большего, чем пары-тройки новых штришков к портрету Натана Дрейка. Например, было бы очень интересно узнать о его молодости и о дружбе с Салли, тем более что книжный формат как нельзя лучше подходит для экскурсов в прошлое героев. И очень жаль, что Голден и **Naughty Dog** сосредоточились на очередном приключении Дрейка, практически не озаботившись раскрытием его характера или деталей биографии.

В остальном же книга удалась, и хотелось бы верить, что она привлечет внимание отечественных издателей. До последнего времени романы по консольным эксклюзивам у нас почти не выходили, но совсем недавно перевели первые тома книжных серий **God of War** и **Resistance**, а значит, можно надеяться, что и Натан Дрейк в обозримом будущем заговорит по-русски. +





DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Свежий взгляд на Адама Дженсена

- Автор: Робби Моррисон
- Издательство: DC Comics
- Иллюстратор: Тревор Хейрсин

- Язык: английский (любительский перевод: <http://dacomics.ru/deusex>)
- Мягкий переплет, 144 стр.



Оценка: 5/5

Издательство DC Comics, известное прежде всего благодаря Супермену и Бэтмену, в последнее время всерьез взялось за выпуск комиксов по мотивам игр — **World of Warcraft**, **Assassin's Creed**, **God of War**, **Gears of War**. В 2011 году этот список пополнился и адаптацией **Deus Ex: Human Revolution** — знаете, одним из лучших примеров того, какими должны быть комиксы, основанные на играх.

Во-первых, Робби Моррисон с новой стороны показывает нам конфликт, разгоревшийся

вокруг аугментации. В игре Дженсону приходилось иметь дело прежде всего с фанатиками, выступающими против использования имплантов, — здесь же ему предстоит столкнуться с группировкой киборгов, считающих себя новой ступенью эволюции, причем их главарь окажется старым знакомым Адама. И это подводит нас к «во-вторых».

Как вы помните, сценаристы Deus Ex: Human Revolution практически не позволяли главному герою игры проявлять челове-

ческих эмоций, да и о его прошлом говорили неохотно. Моррисон же, наоборот, не только с удовольствием показывает нам молодого Адама во времена службы в детройтской полиции, но и выписывает его не сверхчеловеком, способным блестяще справиться с любой миссией, а живым человеком, которому не чужды сомнения, шутки и отчаянное стремление найти родственную душу. Комикс заставляет по-новому взглянуть на Адама, а по эмоциональному накалу даже превосходит игру.

Наконец, в-третьих, сюжет комикса вполне самостоятелен и великолепно вплетен в историю Human Revolution — благодаря Моррисону вселенная Deus Ex, которая и без того может похвастаться невероятной глубиной, обрастает новыми интересными деталями и персонажами. Лишь в одном автор слегка погрешил против первоисточника: действие комикса разворачивается еще до первого визита Адама в Шанхай, а герой уже наделен способностями, которыми на самом деле мог бы обзавестись лишь ближе к финалу. †

«ПРАЙМАШИНА»

Неожиданно мощный старт нового российского межавторского цикла

- Автор: Вадим Панов
- Издательство: «Эксмо»

- Язык: русский
- Твердый переплет, 448 стр.



Оценка: 4/5

В начале октября стартовало альфа-тестирование онлайн-стратегии **Prime World**, к которому Nival приурочила запуск одноименного цикла романов. Чтобы привлечь к проекту внимание, издатели сразу пошли с туза — серию открыла книга одного из самых популярных отечественных фантастов, Вадима Панова.

Действие «Праймшины» разворачивается в эпоху относительного мира, когда первая война уже закончилась, а вторая еще не нача-

лась. Панов не стал затрагивать основополагающий конфликт игры — противостояние королевства Адорния и империи Доктов, которые борются за бесценный ресурс — прайм, превращающий людей в Героев, а простых существ в бешеных монстров. Взамен фантаст рассказал о заговоре в империи, который грозит не только действующей власти, но и существующему миру порядку. Случайная жертва интриг — юный дворянин Карлос Грид, который не собирается сдаваться на милость могу-

ществленным врагам и вместе с горсткой преданных Героев решает поквитаться с обидчиками.

На первый взгляд завязка и образ главного героя могут показаться тривиальными, но Панов на этом зыбком фундаменте сумел выстроить многогранную, изобилующую сюрпризами самодостаточную историю. Кроме того, автор вдохнул жизнь в сам мир, который поначалу выглядел несколько картонным, в первую очередь из-за схематичной политической системы и Геро-

ев, которых прайм наделяет множеством невероятных способностей — вплоть до умения воскресать из мертвых. А необычные взаимоотношения между этими сверхлюдьми и простыми смертными стали одной из изюминок романа.

Кажется, ни один отечественный книжный сериал, основанный на играх (тоже отечественных!), не стартовал настолько же сильно. Остается надеяться, что авторы, которым Панов передаст эстафету, не опустят планку качества, установленную мэтром. †



ФАНТОМ

Инопланетные и заокеанские пришельцы дерутся на улицах Москвы

Жанр: научная фантастика
Режиссер: Крис Горак
Сценаристы: М.Т. Ахерн, Лесли Бозм, Джон Спэйтс

В главных ролях: Эмиль Хирш, Макс Мингелла, Рэйчел Тейлор, Оливия Тирлби, Гоша Куценко

Выпустив в 2008 году кинокомикс «**Особо опасен**», собравший в мировом прокате \$341 млн, Тимур Бекмамбетов начал трудиться сразу на два фронта. И дело даже не в том, что в последнее время он не только ставит, но и продюсирует кинокартины. Просто теперь часть его работ, вроде «**Черной молнии**», ориентирована исключительно на российский кинорынок, тогда как мультфильм «**9**» или недавний космический триллер «**Аполлон 18**» начисто лишены отечественного колорита и вполне уютно чувствуют себя в кинотеатрах США и Европы.

Новый фильм Бекмамбетова — фантастический боевик «**Фантом**» (на Западе **The Darkest Hour**) — не вписывается ни в одну из этих категорий. С одной стороны, фильм снят по лекалам голливудских блокбастеров. Он посвящен теме инопланетного вторжения, а главные роли в нем исполняют заокеанские звезды — Эмиль Хирш («**Спидигонщик**»), Макс Мингелла («**Социальная сеть**»), Рэйчел Тейлор («**Трансформеры**») и Оливия Тирлби («**Джуно**»). С другой стороны, разборки с чужаками проходят не в западных мегаполисах, а в Москве.

Четверо американских туристов безмятежно отдыхают в столице, как вдруг — в самый разгар веселья — начинается нашествие инопланетян. Как водится в таких случаях, после первой же атаки молодые люди оказываются в авангарде сопротивления. Вся соль в том, что воевать с высокотехнологичным противником американцам предстоит именно в незнакомом иностранном городе.

Еще одной фишкой картины стали пришельцы. Они совершенно не похожи на своих собратьев из других фантастических боевиков последних лет. Сначала их вообще не показывают. Но, может, оно и к лучше-

му — привычных армад космических кораблей или армий гигантских роботов мы в «**Фантоме**» не увидим. Вместо них Землю попытаются покорить странные невидимые создания, которые с аппетитом лакомятся электроэнергией, а на закуску употребляют и людей.

Разумеется, героям не придется весь фильм воевать с незримыми противниками. Электричество делает фантомов видимыми. Выглядят они неказисто, напоминая то ли шаровую молнию, то ли летающих скатов. Зато Москву и москвичей крушат вполне зрелищно.

За качество видеоряда опасаться не стоит. Хотя режиссер Крис Горак делает на этом поприще только первые шаги, в киноиндустрии он человек далеко не новый. Ему довелось поработать арт-директором в «**Особом мнении**» Стивена Спилберга и в «**Бойцовском клубе**» Дэвида Финчера. Да и Бекмамбетов уж что-то, а головокружительный экшен ставить умеет. Наш продюссер наверняка помог менее опытному коллеге и словом, и делом.

Во время работы над фильмом съемочной группе самой пришлось столкнуться с серьезным катаклизмом. Снимать в Москве начали летом 2010 года, как раз в то время, когда в области полыхали торфяники и столицу заволочило непроглядным дымом. Съемки пришлось приостановить почти на месяц. Из-за этого премьеру «**Фантома**», которая была назначена на прошедший апрель, перенесли. Возможно, фильму это пошло на пользу: весной всегда выходит много блокбастеров, и среди них «**Фантом**» мог легко затеряться. А вот под Новый год больших фантастических новинок не предвидится — сплошь комедии и драмы. Так что у картины есть хорошие шансы на успех. +



Премьера: 22 декабря





ingamba

СВЕЖИЕ
ОБНОВЛЕНИЯ

КУЛЬТОВАЯ
MMORPG

НОВЫЙ
ИГРОВОЙ МИР



Легенда возродилась!

На правах рекламы

6-го октября состоялось открытие нового мира Phoenix в MMORPG «Рagnarок 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



ЖЕЛЕЗНОЖЕЛАЛКИ

Шорт-лист беспроегрышных новогодних подарков с комментариями

Облегчая ваши предновогодние страдания, «Игромания» публикует список самых необычных и вожделенных железок — с железной аргументацией, почему именно вашу мышку (уже третью вытасченную из-под елки!) нужно распаковать и опробовать первой

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:** задняя — 8 Мп (автофокус, вспышка), передняя — 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:** A-GPS
- **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

iPhone 4S

Как зовется самый популярный в мире смартфон? Правильно, **iPhone**. И в прошедшем году свет увидела пятая версия этого агрегата — **iPhone 4S**. Внешне новинка копирует своего предшественника, зато может похвастаться обновленной технической начинкой. Процессор обзавелся вторым ядром, встроенная память выросла до 64 Гб, а камера получила шикарный сенсор на 8 Мп со светодиодной подсветкой.

Прибавило в функциональности и программное обеспечение: новехонькая iOS 5 обзавелась синхронизацией с **iCloud**, возможностью работы с компьютером по Wi-Fi и системой уведомлений а-ля **Android**. Еще один повод для радости — электронная помощница **Siri**, распознающая голосовые команды. Русский язык ей чужд, но если вы знаете английский или французский, то можете поиздеваться над системой вопросами типа «Кто ты?», «Где тебя сделали?» и так далее, насколько хватит фантазии. Ну а когда надоест, попросите Siri набрать SMS, подсказать ближайший ресторан или магазин подарков.

Кто будет рад такому телефону? Да, пожалуй, все, кроме лютых ненавистников «яблочной» техники и всего популярного.



Gametrix JetSeat True Live Sense

Есть в нашем списке и подарок для тех, кто хочет получить новые ощущения от игр. Речь идет о **Gametrix JetSeat True Live Sense** — накидке для кресла, оснащенной шестью вибромоторами.

Устройство сотрясает тело игрока, передавая тактильные ощущения альтер эго. Получили дубиной по виртуальной тушке? Вот вам реальная встряска! Съехали левыми колесами в гравий? Получите вибрацию под соответствующую ягодицу! Такой вот интересный способ глубже погрузиться в игру. А с вибрацией, выкрученной на максимум, еще и отличный стимул не совершать ошибок — наказание не заставит себя ждать.

Единственная проблема JetSeat True Live Sense — подобрать игру, в которой накидка будет выкладываться по полной. Все возможности устройства пока способна раскрыть лишь **World of Tanks**. В ней используется специальный API, а потому накидка дрожит именно так, как задумали авторы игры. В остальных случаях JetSeat вынуждена опираться либо на низкочастотные звуки, либо на команды Force Feedback для геймпадов. Первый вариант универсален, но реакция моторчиков будет однообразной. Обратная задача способна подарить более яркие ощущения, но лишь в том случае, если она грамотно реализована в игре.

Ах да, еще чудо-накидка умеет делать массаж под приятную расслабляющую музыку — между прочим, хорошее средство для снятия стресса после катания на Т-34.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** ткань/кожзам, поролон
- **Количество вибромоторов:** 6
- **Интерфейсы:** USB 2.0, 3,5-мм джек
- **Поддержка ОС:** Windows XP/Vista/7
- **Дополнительно:** функция массажа





ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип клавиш:** мембранные
- **Количество клавиш:** 103 + 12 дополнительных
- **Частота опроса:** 1 ГГц
- **Время отклика:** 1 мс
- **Подключение:** проводное
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Дополнительно:** подсветка клавиш
- **Размеры:** 51,5x19x2,2 см

Razer Anansi

Фанаты MMORPG — это те игроки, которым вечно не хватает кнопок на клавиатуре. Если у вас есть такой друг — помогите ему, подарите **Razer Anansi**.

С этой клавиатурой ему больше не придется выписывать пируэты, пытаясь прижать нужную комбинацию из «Ctrl», «Alt» и «Shift», — достаточно надавить большим пальцем одну из семи дополнительных клавиш, расположенных под пробелом. Другими словами, доступ к нужным заклинаниям и способностям осуществляется мо-

ментально и без лишней нервозности, будто у игрока выросла вторая пара рук.

Есть у клавиатуры и другие плюсы. В их числе — изменяемая подсветка клавиш, пять дополнительных кнопок для макросов, а также возможность на лету записывать последовательность действий и переключаться между профилями. К самим клавишам придраться невозможно — это Razer.

В дополнение к Anansi можно прикупить мышь **Naga** той же фирмы. Этот злобный грызун оснащен 12 дополнительными кнопками и отлично работает в паре с Anansi.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 2,6 дюйма (320x240), ЖК
- **Объем памяти:** 4/8/16 Гб
- **Карты памяти:** microSD
- **Диапазон воспроизводимых частот:** 20-20 000 Гц
- **Соотношение сигнал/шум:** 95 дБ
- **Форматы аудио:** MP3, WMA, FLAC, OGG, APE, WAV
- **Форматы видео:** AVI, WMV, ASF
- **Формат графики:** JPG
- **Формат текста:** TXT
- **Разъемы:** 3,5-мм джек, USB 2.0
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный
- **Время автономной работы:** 55 ч (аудио), 10 ч (видео)
- **Дополнительно:** FM-приемник, диктофон, динамики
- **Размеры:** 7,9x5,3x1,3 см
- **Вес:** 84 г

Cowon C2

Под натиском смартфонов MP3-плееры постепенно теряют актуальность, но такие, как **Cowon C2**, уйдут с рынка последними: устройство рассчитано на истинных аудиофилов, для которых главное — это качество звука. Девайс выдает настолько чистое и насыщенное звучание, что большинству телефонов и MP3-плееров даже не снилось. При этом объем доступной памяти может достигать 48 Гб (встроенные 16 Гб + microSD-карта), а аккумулятор способен подкармливать ЦАП более двух суток кряду.

Что еще надо знать о плеере? Он маленький и весит всего 84 грамма, а вот дизайн не блещет оригинальностью — обычный брусок из металла и пластика с чуть скошенными гранями. Управление сенсорное, посредством резистивного экрана, но на верхнем торце есть ряд аппаратных клавиш. Видео на Cowon C2 смотреть можно, но без особого удовольствия — диагональ маловата, всего 2,6 дюйма.

Истинные ценители музыки Cowon C2 оценят, а вот модники — навряд ли.



ТЕХНИЧЕСКИЕ
ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:**
11,6 дюйма (1366x768), ЖК, LED-подсветка
- **Процессор:**
Intel Core i5-2467M (1,6 ГГц)
- **Оперативная память:**
8 Гб DDR3-1333 МГц
- **Дискретная графика:**
NVIDIA GeForce GT 540M (1 Гб)
- **Жесткий диск:**
750 Гб (7200 об/мин)
- **Основные разъемы:**
2x USB 3.0, USB 2.0, FireWire, LAN, HDMI, DisplayPort, аудио
- **Беспроводная связь:**
Wi-Fi 802.11 a/b/g/n, Bluetooth 3.0
- **Аккумулятор:**
8-секционный
- **Дополнительно:**
веб-камера (2 Мп), кардридер, подсветка клавиатуры и трекпада
- **Операционная система:**
Windows 7 Home Premium 64-bit
- **Размеры:**
3,3x23,3x28,6 см
- **Вес:**
2 кг

Dell Alienware M11x R3

Еще пару лет назад термин «игровой нетбук» вызывал улыбку — никто не верил, что в 11-дюймовый лэптоп можно запихнуть игровую начинку. Однако **Dell** доказала обратное, выпустив **Alienware M11x R3**.

Этот нетбук — настоящая мечта мобильных геймеров. Alienware M11x помещается в небольшую сумку, а по мощности готов потягаться с большими тяжелыми «пятнашками». Инопланетная железка комплектуется процессором **Sandy Bridge**, мощным графическим чипом

GeForce GT 540M и памятью DDR3 объемом до 16 Гб. Для игр — то, что нужно. Чтобы заряд аккумулятора расходовался рациональнее, нетбук обучили автоматическому переключению между дискретной и интегрированной графикой.

Дизайн Alienware M11x — особая гордость владельца. Большинство элементов, включая клавиатуру и тачпад, оснащены изменяемой подсветкой. Особый шик — лазерная гравировка с именем владельца на днище корпуса, правда, такая опция доступна только при заказе нетбука через сайт Dell.

ТЕХНИЧЕСКИЕ
ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип наушников:**
закрываемые
- **Тип микрофона:**
узконаправленный
- **Динамики:**
2x 40-мм, 6x 30-мм
- **Диапазон частот:**
10-20 000 Гц (наушники),
100-10 000 Гц (микрофон)
- **Чувствительность:**
105 дБ (наушники),
46 дБ (микрофон)
- **Интерфейсы:**
USB 2.0,
4x 3,5-мм джек (через переходник)
- **Дополнительно:**
модуль управления со встроенной аудиокартой

Cooler Master
CM Storm Sirius 5.1

Хотите качественную гарнитуру? Тогда стоит присмотреться к **CM Storm Sirius 5.1** от **Cooler Master**. Она и выглядит стильно, и в использовании удобна, а уж звук какой выдает... нет, не «кристально чистый», но зато истинно многоканальный.

Секрет гарнитуры — каждый наушник оснащен сразу четырьмя динамиками: 30-мм трио отвечает за передний, боковой и задний каналы, а 40-мм излучатель воспроизводит басы. Результат — «честный» звук формата 5.1, с превосходным позиционированием и без каких-либо эмуляций. CM Storm Sirius 5.1 не лучший выбор для музыки, но в играх и фильмах гарнитура оказывается на высоте.

Примечательно, что с наушниками поставляется проводной USB-пульт со встроенной аудиокартой — с его помощью можно настроить громкость каждого из каналов и отключить микрофон. Также CM Storm Sirius 5.1 разрешается

подключить и к обычной звуковой плате, воспользовавшись комплектным переходником. А еще в комплекте есть две пары амбушюр, различающихся мягкостью и уровнем шумоизоляции.





ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная/беспроводная
- **Материал:** пластик
- **Сенсор:** оптический, 800 dpi
- **Кнопки:** 2 основных, колесико-кнопка

Click Car Mouse

Драконов на этот Новый год будут дарить все, а вот вручить другу новенький **BMW Z4** под силу далеко не каждому. Речь идет о серии репродукций реальных автомобилей. От других коллекционных моделей **Click Car Mouse** отличаются тем, что они — не модели. Они — компьютерные мыши, с оптикой, скроллом и замаскированными кнопками.

Производитель предлагает как проводные, так и беспроводные версии манипуляторов. Предпочтение, разу-

меется, лучше отдать последним: торчащий из авто провод сильно портит впечатление.

Предупреждаем сразу: техническими характеристиками грызуны не блещут (разрешение сенсора всего 800 dpi), а об эргономике и речи идти не может. Это подарок для тех, кто копит на **Maserati** или **Aston Martin**, но пока почему-то еще не накопил. Впрочем, даже миниатюрная копия стоит недешево — за те же деньги можно взять приличную игровую мышь.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Видеокодеки:** MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, RM, RMVB, VC-1, H.264
- **Форматы видео:** TRP, MP4, MOV, AVI, ASF, WMV, MKV, FLV, TS, MTS, M2TS, DAT, MPG, VOB, ISO
- **Форматы аудио:** MP3, WAV, AAC, OGG, FLAC, AIFF
- **Форматы графики:** JPEG, BMP, PNG, GIF, TIFF
- **Входы:** USB 2.0, USB 2.0/eSATA Combo, LAN
- **Выходы:** HDMI, S/PDIF-out (оптический), композитный выход (видео + аудио)
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11 a/b/g/n
- **Энергопотребление:** 10 Вт
- **Дополнительно:** пульт ДУ, кардридер
- **Размеры:** 15,2x10,7x2,9 см
- **Вес:** 175 г

ASUS O!Play Mini Plus

Медиаплеер **ASUS O!Play Mini Plus** будет полезен тем, кто любит смотреть фильмы на большом экране. Этой крохотной коробочке можно скармливать практически любые видеофайлы: ей знакомы семь кодеков и полтора десятка форматов, при этом разрешение картинки может достигать заветного Full HD.

Прелесть O!Play Mini Plus заключается еще и в обширном наборе возможных источников данных. Первый вариант — внешние накопители. Плеер оснащен универсаль-

ным кардридером, а наличие портов USB 2.0 и eSATA позволяет подключить практически любой портативный носитель. Второй — компьютер. С ним продукт ASUS связывается через сетевую кабель или Wi-Fi-адаптер. Наконец, устройство может тянуть файлы прямо с планшета или телефона на базе **Android**, для этого на мобильный гаджет надо поставить специальное приложение.

Подключить O!Play Mini Plus можно к любому приемнику сигнала. Для современных телевизоров и ресиверов есть HDMI. Для древних ТВ в наличии пара «тюльпанов». Ну а если захочется многоканального звука, то плеер его может выдать по оптике.





НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

НАСТОЯЩИЙ МАЧО

Thermalright HR-02 Macho

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Совместимые процессорные разъемы: Intel LGA775/1155/1156/1366, AMD Socket AM2/AM2+/AM3
- Материалы радиатора: алюминий, медь
- Количество тепловых трубок: 6 шт.
- Диаметр тепловых трубок: 6 мм
- Количество ребер радиатора: 31 шт.
- Толщина ребер радиатора: 0,4 мм
- Вентилятор: 140-мм (900 — 1300 об/мин)
- Уровень шума: 21 дБ
- Размеры: 140x129x162 мм
- Вес: 860 г
- Цена: 1700 рублей

Кулеры **Thermalright** — один из лучших выборов для процессора, только вот стоят продвинутые башни неоправданно дорого. Разработчики решили снизить входную планку и представили бюджетный **HR-02 Macho**.

Новинка — упрощенная версия известной модели **HR-02**. Основные элементы радиатора остались без изменений: шесть тепловых трубок и 31 алюминиевое ребро с перфорацией, не дающей застаиваться воздуху. Основание радиатора смещено вперед, так что кулер при установке оказывается рядом с корпусным вентилятором.

Отличий от оригинального HR-02 немного. Во-первых, трубки и ребра не покрыты никелем, защищающим модель от вредных воздействий и придающим благородный блестящий вид. Во-вторых, пластины радиатора стали чуть тоньше, и у них теперь нет наклона. В-третьих, нет дополнительных сцепок для ребер.

HR-02 Macho, в отличие от предшественника, комплектуется вентилятором. Вертушка знатная — тихий и производительный **Ther-**

malright TR-TY140. Кроме того, кулер получил универсальные крепления для всех сокетов.

А теперь самое интересное: розничная стоимость новинки составляет 1700 рублей. Для сравнения — оригинал продается за 3000 рублей.



НАРОДНЫЙ РИДЕР

Sony PRS-T1

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Дисплей: 6 дюймов (800x600), E-ink Pearl, сенсорный, монохромный (16 градаций серого)
- Встроенная память: 2 Гб
- Флэш-карты: microSD
- Текстовые форматы: PDF, EPUB, TXT, LRF
- Графические форматы: JPG, GIF, PNG, BMP
- Аудиоформаты: MP3, AAC
- Разъемы: USB 2.0, 3,5-мм джек
- Беспроводная связь: Wi-Fi 802.11 a/b/g/n
- Цвета: белый, красный, черный
- Дополнительно: стилус
- Размеры: 11x17,3x0,9 см
- Вес: 168 г
- Цена: 7000 рублей

Электронные книги **Sony** — звери породистые, но дорогие. **PRS-T1** — исключение из правила: шестидюймовая читалка поборется за бюджетный рынок.

Корпус новинки выполнен из пластика двух типов: глянцевый на лицевой стороне, матовый на оборотной. Аппаратных кнопок пять штук — все находится под дисплеем. Пользоваться ими придется редко, основное управление завязано на сенсорный экран. Реализовано оно по уже знакомой нам технологии **zForce eBook Touch**, когда нажатие засчитывается при пересечении лучей, проходящих над дисплеем. Заметим, что, в отличие от прошлых поколений PRS, в T1 наконец-то подключили поддержку мультитач-жестов.

Список книжных форматов неприлично мал — EPUB, PDF, TXT и фирменный LRF (аналог FB2). Из дополнительного ПО ценность представляют музыкальный плеер, словарь и браузер, работающий по Wi-Fi. Объем памяти равен 2 Гб, но его можно увеличить, установив microSD-карту.



К недостаткам PRS-T1 отнесем скудный комплект поставки: USB-провод и бесполезный стилус. Сетевой адаптер и обложку в Sony посчитали излишествами.



ПРОСТО ХОРОШИЙ КОРПУС

Corsair Carbide Series 400R

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** Middle Tower
- **Цвет:** черный
- **Тип материнской платы:** microATX, ATX
- **Отсеки 5,25 дюйма:** 4 внешних
- **Отсеки 3,5 дюйма:** 6 внутренних
- **Слоты расширения:** 8 шт.
- **Вентиляторы:** 2x 120-мм (белая подсветка) на передней панели, 120-мм на задней панели
- **Панель ввода/вывода:** 2x USB 3.0, FireWire, аудио
- **Материалы:** сталь, пластик
- **Дополнительно:** отверстия для шлангов СВО, кнопка отключения подсветки
- **Размеры:** 20,6x50,3x52,1 см
- **Цена:** 3300 рублей

Качественный корпус необязательно должен быть дорогим. К примеру, **Corsair Carbide Series 400R** — всего 3300 рублей, а сделан из хороших материалов, аккуратно собран и вмещает самые большие видеокарты.

Внешне Carbide Series 400R — стальной Middle Tower, выкрашенный в черный цвет. Отличительные особенности — выпуклые боковины, увеличивающие внутренний объем, и выступ сверху для переноски системника. Панель ввода/вывода располагается на передней стенке; разъемов немного, зато есть пара USB 3.0.

Внутри все продумано: здесь и восьмая заглушка для слотов расширения, и поддон для прокладки кабелей сзади материнки, и фильтр, защищающий БП от пыли, и множество антивибрационных прокладок. Габариты у Carbide Series 400R приличные — помещаются самые длинные видеокарты и высокие кулеры. В корпус можно установить шесть жестких дисков и четыре оптических привода, причем для этого даже отвертка не нужна.

В стандартную комплектацию входят три 120-мм вентилятора — два спереди и один сзади. Первые оснащены белой подсветкой, которую при желании можно отключить кнопкой на лицевой панели. Дополнительно можно установить еще несколько вертушек: одну снизу, по две на верхней и боковой панелях, а также на корзине под HDD. С таким оснащением перегрев не грозит даже самой мощной системе. Не забыты и любители СВО — на задней стенке есть отверстия для шлангов.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 7 дюймов (1024x600), ЖК, сенсорный, мультитач
- **Операционная система:** Android 3.2
- **Процессор:** NVIDIA Tegra 2 (1 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 Гб
- **Встроенная память:** 8 Гб
- **Поддержка карт памяти:** microSD
- **Камеры:** задняя — 5 Мп; фронт. — 2 Мп
- **Разъемы:** micro-USB, microHDMI, 3,5-мм мини-джек
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11b/g/n, Bluetooth 2.1
- **Навигация:** A-GPS
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный (1530 мАч)
- **Размеры:** 19,5x11,7x1,3 см
- **Вес:** 410 г
- **Цена:** 13 000 рублей

МИНИАТЮРНАЯ ТАБЛЕТКА

Acer Iconia Tab A100

Компактные планшеты зачастую практичнее своих крупных сородичей: малютки предлагают тот же набор возможностей, но при этом занимают гораздо меньше места. Яркий пример — **Acer Iconia Tab A100**.

Первое, что бросается в глаза, — 7-дюймовый экран с разрешением 1024x600. Он оснащен емкостным сенсором и поддерживает технологию мультитач. Над экраном располагается камера на 2 Мп, у основания — кнопка «Home». Корпус со скошенными углами и необычным узором на оборотной стороне сделан из качественного пластика.

Аппаратная платформа — хорошо знакомая **Tegra 2** в тандеме с 1 Гб оперативки, то есть по производительности новичок сопоставим с подавляющим большинством планшетов. Встроенной памяти немного — всего 8 Гб, но объем можно нарастить за счет поддержки карт microSD. В числе приятных дополнений — камера на 5 Мп и выход microHDMI для подключения к внешнему дисплею.

Мощная начинка дополнена Android 3.2 — последней версией операционной системы

для планшетов, отличающейся существенно возросшим быстродействием.

Недостатки? Многих может отпугнуть отсутствие 3G-модуля — выход в интернет только по Wi-Fi. Впрочем, для планшета за 13 000 рублей это не самая большая потеря.





ПРИМОЧКА ДЛЯ СКЕТЧБУКА

Wacom Inkling

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Максимальный формат эскиза:** A4
- **Разрешение эскиза:** 600 dpi
- **Форматы экспортируемых файлов:** WPI, WAC, SVG, BMP, JPG, PNG, TIFF, PDF
- **Объем памяти приемника:** 2 Гб
- **Уровни давления на перо:** 1024
- **Время автономной работы:** 8 ч (приемник), 15 часов (перо)
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Размеры:** 7,1x3,2x1,6 см (приемник), 15,3x1,7x1,7 см (перо)
- **Вес:** 38 г (приемник), 21 г (перо)
- **Цена:** 8000 рублей

Представьте себе: вы выходите из дома и в течение дня делаете в тетради многочисленные зарисовки ручкой — карикатуру на преподавателя, новую эмблему гильдии, индустриальный пейзаж... Вечером приходите домой, и ваше творчество оказывается на компьютере. Фантастика? Нет, **Wacom Inkling**.

Новинка состоит из двух ключевых элементов. Первый — обычная чернильная ручка. Второй — небольшой модуль, закрепляемый на краю листа. Во время работы устройство регистрирует положение ручки в пространстве и силу нажатия на бумагу, используя для связи с пером ультразвук и инфракрасное излучение. Попав на компьютер, данные превращаются в готовое изображение. Максимальный формат листа, с которым может работать Wacom Inkling, — A4. Время автономной работы составляет 8 часов для модуля и 15 часов для пера.

Чем Wacom Inkling лучше сканера? Очевидный ответ — экономит время. Но есть и другие плюсы. Во-первых, необычный планшет позволяет разделять изображение на несколько слоев. Во-вторых, скетчи можно экспортировать не только в растровом, но и в векторном виде.

К сожалению, без минусов не обошлось: положение пера на бумаге определяется не очень точно. Отклонения могут достигать нескольких миллиметров, то есть новинка подходит для создания набросков, но сложные, детализированные рисунки — не ее профиль.

Wacom Inkling поставляется вместе с удобным пеналом, в котором уместятся ручка, приемник, USB-кабель и четыре стержня. Когда чернила закончатся, найти новые стержни не составит труда — они стандартные и потому продаются в любом канцелярском магазине. За необычную игрушку Wacom просит 8000 рублей.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Windows Phone 7.5
- **Дисплей:** 3,7 дюйма (800x480), AMOLED, сенсорный, мультитач
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon MSM8255 (1,4 ГГц)
- **Оперативная память:** 512 Мб
- **Встроенная память:** 16 Гб
- **Карты памяти:** нет
- **Камера:** 8 Мп (автофокус, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA 850/900/1900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11 a/b/g/n, Bluetooth 2.1 + EDR
- **Навигация:** A-GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 1450 мАч
- **Время работы:** разговор — до 13 ч, ожидание — до 335 ч
- **Цвета:** бирюзовый, розовый, черный
- **Размеры:** 11,7x6,1x1,2 мм
- **Вес:** 142 г
- **Цена:** 21 000 рублей

ФИНСКИЙ ДОЛГОСТРОЙ

Nokia Lumia 800

Компания **Nokia** наконец-то представила первый телефон на базе операционной системы **Microsoft Windows Phone**. Новинку **Lumia 800** легко спутать с уже вышедшим **N9**. Тот же цельнометаллический корпус из поликарбоната, скругленные углы и большой дисплей на всю лицевую сторону.

Отличий немного. Во-первых, прибавилось кнопок: под экраном появились три сенсорные клавиши, а на торце добавился аппаратный спуск затвора камеры. Во-вторых, дисплей уменьшился на 0,2 дюйма. Теперь это 3,7-дюймовый AMOLED разрешением 800x480. Интересно, что экран сделали без воздушной прослойки между матрицей и защитным стеклом, что благоприятно сказалось на уровнях яркости и контрастности.

Процессор в Lumia 800 одноядерный — **Qualcomm MSM8255** частотой 1,4 ГГц. Камера — 8 Мп, с автофокусом и двойной LED-вспышкой. Оперативки распаяно 512 Мб, а под хранение данных выделено 16 Гб. Дополнительно есть облако на 25 Гб. Для работы Lumia 800 нужна microSIM, как в **iPhone**.

Новинка базируется на последней версии Windows Phone — **7.5 (Mango)**. Шустрая ОС дополнена рядом фирменных приложений Nokia, в числе которых — бесплатные навигационные сервисы и мощный медиакомбайн со встроенным интернет-магазином.





ПЕРЕНОСНОЙ ДОМ

Cooler Master CM Storm Trooper

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** Full Tower
- **Тип материнской платы:** micro-ATX, ATX, XL-ATX
- **Отсеки 5,25 дюйма:** до 9 внешних
- **Отсеки 3,5 дюйма:** до 8 внутренних
- **Отсеки 2,5 дюйма:** до 13 внутренних
- **Слоты расширения:** 9+1
- **Вентиляторы:** 2x 120-мм (1200 об/мин, красная подсветка) спереди, 200-мм (1000 об/мин) сверху, 140-мм (1200 об/мин) сзади
- **Панель ввода/вывода:** 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, eSATA, аудио
- **Материалы:** сталь, пластик
- **Цвет:** черный
- **Дополнительно:** отверстия для шлангов СВО, блок управления вентиляторами, док-станция для HDD, выдвижной контейнер
- **Максимальная высота кулера:** 186 мм
- **Максимальная длина видеокарт:** 322 мм
- **Размеры:** 57,9x60,6x25 см
- **Вес:** 14,4 кг
- **Цена:** 7500 рублей

Компания **Cooler Master** представила новый корпус в формфакторе Full Tower — **CM Storm Trooper**. Дизайнеры постарались: оригинальная штамповка на боковых гранях, сетчатая лицевая панель, необычная голова и огромная ручка для переноски, рассчитанная на нагрузку до 45 килограммов.

Места внутри Storm Trooper предостаточно: влезет и материнка формфактора XL-ATX, и любая современная видеокарта, и кулер с фантастической высотой 186 мм. Количество 5,25- и 3,5-дюймовых отсеков можно варьировать. Всего есть девять больших разъемов, из которых шесть заняты парой корзин на четыре HDD каждая. При желании блоки разрешают снять и освободить место под оптические дисководы. Под 2,5-дюймовые накопители в корпусе стоит отдельная корзина, расположенная на днище. Однако «малышей» позволяют ставить и на место обычных жестких дисков.

Корпус поставляется с четырьмя вентиляторами: два 120-мм с красной подсветкой спереди, по одному 140-мм сзади и 200-мм сверху. Дополнительно на боковую и нижнюю панели можно прицепить еще по паре 120-мм вертушек.

На крыше располагается набор дополнительных разъемов (пара USB 3.0 и USB 2.0 плюс eSATA), а также шестиступенчатый реобас для вентиляторов. Спереди — док-станция для мобильных HDD. Ну а в нижней части корпуса, под декоративной заглушкой, находится небольшой ящик, в котором можно хранить всякую мелочь — например, флешки.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 15,6 дюйма (1600x900), ЖК, LED-подсветка
- **Процессор:** Intel Core i7-2675QM (2,2 ГГц)
- **Оперативная память:** 8 Гб DDR3-1333 МГц
- **Дискретная графика:** AMD Radeon HD 6750M (1 Гб)
- **Накопитель:** 750 Гб (HDD, 5400 об/мин)
- **Оптический привод:** DVD-RW (целевая загрузка)
- **Основные разъемы:** 2x USB 3.0, USB 2.0, HDMI, LAN, аудио
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11 a/b/g/n, Bluetooth 3.0
- **Аккумулятор:** литий-полимерный, 8 ячеек
- **Время автономной работы:** до 8 часов
- **Дополнительно:** веб-камера (1,3 Мп), кардридер
- **Операционная система:** Windows 7 Home Premium 64-bit
- **Размеры:** 36,2x23,8x2,4 см
- **Вес:** 2,3 кг
- **Цена:** 45 000 рублей

ПРЕКРАСНЫЕ 15 ДЮЙМОВ

Samsung Series 7 Chronos (NP700Z5AH)

Создать достойного конкурента **MacBook Pro** пытались многие. Увы, безуспешно: то с дизайном напортачат, то о производительности забудут. Похоже, первым успешным ответом **Apple** стал **Samsung Series 7 Chronos**. Слепо копировать произведение «яблочников» не стали. Нижняя половинка алюминиевого корпуса украшена плавными изгибами, верхняя немного изогнута у основания. При этом по габаритам новичок обошел своего именитого соперника: ноутбук получился на 1 мм тоньше, чем у **Apple**.

Дисплей Series 7 Chronos — 15-дюймовая матрица разрешением 1600x900 с матовым покрытием и яркостью в 300 нит. Органы управления хорошие: клавиатура островного типа оснащена адаптивной подсветкой, а бесшумный тачпад может похвастаться большой рабочей поверхностью. Полимерная батарея на удивление живуча — обеспечивает 8 часов автономной работы и переносит 1500 циклов перезарядки. Как и подобает 15-дюймовым моделям, в ноутбуке есть оптический привод и кардридер.

Старшая версия Chronos построена на четырехъядерном процессоре **Core i7-2675QM** и оснащена 8 Гб оперативной памяти и видеокартой **AMD Radeon HD 6750M** — хватает и на работу, и на игры. Жесткий диск на 750 Гб работает в тандеме с 8 Гб флэш-памяти — довесок необходим для быстрого выхода из режима сна. В такой конфигурации за ноутбук просят 45 000 рублей.





БИЛЕТ В БУДУЩЕЕ

ASRock X79 Extreme4

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Чипсет:** Intel X79 Express
- **Поддерживаемые процессоры:** Intel Core i7 под LGA2011
- **Поддерживаемая память:** 4x DDR3-800/1066/1333/1600/2400 МГц до 32 Гб
- **Графические разъемы:** 3x PCIe 3.0 x16 (x16 + x16 + x8)
- **Слоты расширения:** 2x PCIe 2.0 x1, 2x PCI
- **Дисковая подсистема:** 5x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, eSATA (SATA 3)
- **Звуковая подсистема:** Realtek ALC898, 8 каналов
- **Задняя панель:** 2x PS/2, 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, LAN, eSATA, 2x S/PDIF-out (коаксиальный и оптический), аудио, кнопка «Clear CMOS»
- **Формфактор:** ATX
- **Габариты:** 305x224 мм
- **Цена:** 8400 рублей

Вслед за анонсом процессоров **Sandy Bridge-E** посыпались пресс-релизы о новых материнских платах. По большей части это дорогие решения, вооруженные по максимуму, но есть среди них и относительно доступные модели. Например, **ASRock X79 Extreme4**.

Новинка соответствует стандарту ATX, но компоновка у нее необычная: сокет смещен к центру, а четыре слота памяти размещены по обе стороны от него. Несмотря на статус младшего представителя линейки, X79 Extreme4 оснащена тремя разъемами PCIe x16 стандарта 3.0. Два работают на полной скорости, еще один — в режиме x8. Слоты поддерживают как 3-way SLI, так и CrossFireX, а их расположение позволяет установить три двухэтажные видеокарты.

Дисковая подсистема — пять SATA 2 и три SATA Rev. 3. Силами стороннего контроллера реализован разъем eSATA последней ревизии. Также плата поддерживает USB 3.0, но соответствующих портов на задней панели всего два. Еще пару разъемов можно подключить к коннектору на самой плате. Система охлаждения состоит из двух независимых радиаторов. Один накрывает элементы питания (выполнены по схеме «5+1»), другой отвечает за охлаждение южного моста. Примечательно, что второй радиатор дополнен небольшим вентилятором, который запускается при больших нагрузках.

Ко всему прочему плата предлагает графический BIOS UEFI, качественную элементную базу и поддержку фирменных разработок вроде оптимизации сетевого трафика и ускоренной зарядки подключенных устройств.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Матрица:** 14 Мп
- **Дисплей:** 2,7 дюйма
- **Формат фотографий:** JPEG
- **Карты памяти:** SD
- **Аккумулятор:** литиево-ионный
- **Ресурс аккумулятора:** 75 снимков (съемка); 25 снимков (печать)
- **Дополнительно:** встроенный принтер
- **Цена:** 12 000 рублей

ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

Polaroid Z340 Instant Digital Camera

Идея мгновенных фотокамер все еще жива, и ее главным сторонником, как и прежде, выступает **Polaroid**. Компания переосмыслила излюбленную концепцию, подогнала под современные стандарты и отправила в продажу.

Щелчок затвора, минута ожидания — и у вас в руках готовый снимок. Так работали мгновенные камеры прошлого века, так же и **Polaroid Z340**, однако в последнем случае речь идет о полноценном цифровике со встроенным принтером.

Та часть новинки, что отвечает за съемку, стандартна — простенькая оптика, сенсор на 14 Мп и минимум настроек. Все как у обычной мыльницы. Сохраняются снимки либо во встроенную память, либо на SD-карту. Фотографии можно посмотреть на 2,7-дюймовом дисплее.

Куда интереснее выглядит интегрированный принтер. Начнем с того, что в нем нет чернил. Для распечатки цветных фотографий нужна лишь специальная бумага формата 3x4 дюйма. В листе содержатся специальные цветные кристаллы, которые при нагревании формируют изображение.

Расстраивает в **Polaroid Z340** время автономной работы: устройство выдыхается после 25 распечатанных снимков, а в режиме съемки батареи хватает всего на 75 кадров.





**ТЕХНИЧЕСКИЕ
ХАРАКТЕРИСТИКИ**

- **Дисплей:**
3 дюйма (400x240), ЖК
- **Объем памяти:**
4/8/16/32 Гб
- **Диапазон воспроизводимых частот:**
20-20 000 Гц
- **Соотношение сигнал/шум:**
95 дБ
- **Форматы аудио:**
MP3, WMA, FLAC, OGG, APE, WAV
- **Форматы видео:**
AVI, WMV, ASF
- **Формат графики:**
JPG
- **Формат текста:**
TXT
- **Разъемы:**
3,5-мм джек, USB 2.0
- **Аккумулятор:**
литиево-полимерный
- **Время зарядки:**
2 ч
- **Время автономной работы:**
38 ч (аудио),
6,5 ч (видео)
- **Дополнительно:**
FM-приемник,
диктофон, динамик
- **Размер:**
5,4x11,4x1,3 см
- **Вес:**
73 г
- **Цена:**
6000 рублей

ЗВУЧНЫЙ СТИЛЯГА

Cowon iAudio 10

Линейка MP3-плееров **Cowon** пополнилась очередной моделью — **iAudio 10**. В этот раз корейский производитель сделал ставку на необычный дизайн. Большую часть лицевой панели занимает 3-дюймовый дисплей (400x240), под ним располагается сенсорная панель. Обратная сторона сделана выпуклой, причем наибольшей толщины она достигает у основания, благодаря чему плеер удобно лежит в руке. Выпускается iAudio 10 в двух цветовых вариантах — черный и черно-белый.

Логика управления своеобразна: доступные действия отображаются по углам экрана, а активируются нажатиями на соответствующие углы тачпада. В некоторых случаях на выручку приходят жесты пролистывания и смахивания. Из аппаратных органов управления у новинки лишь качелька регулировки громкости и кнопка блокировки.

Из железных особенностей отметим шустрый процессор частотой 500 МГц, встроенный динамик на 500 мВт и живучий аккумулятор, которого хватает на 38 часов музыки и 6,5 часа видео. Объем встроенной памяти может достигать 32 Гб, слота под SD-карту нет.

На радость меломанам плеер дружит с lossless-форматами. Не обошлось в iAudio 10 и без фирменных надстроек для улучшения звука. Также новинка поддерживает воспроизведение видео, но набор доступных контейнеров невелик — лишь AVI, WMV и ASF.



СУРОВЫЙ ПРОФЕССИОНАЛ

BenQ XL2410T

**ТЕХНИЧЕСКИЕ
ХАРАКТЕРИСТИКИ**

- **Диагональ:**
23,6 дюйма
- **Разрешение:**
1920x1080
- **Тип матрицы:** TN
- **Подсветка:**
светодиодная
- **Частота развертки:**
120 Гц
- **Время отклика:**
2 мс
- **Яркость:**
300 кд/м²
- **Статическая контрастность:**
1000:1
- **Динамическая контрастность:**
10 000 000:1
- **Углы обзора:**
170/160 градусов по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:**
DVI, HDMI, D-sub,
3,5-мм джек
- **Энергопотребление:**
40 Вт
- **Размеры:**
34,7x57x18,1 см
- **Вес:**
6,37 кг
- **Цена:**
13 000 рублей

Ищете качественный игровой монитор? Такой есть у **BenQ**, и зовется он **XL2410T**. Внешний вид стандартный: прямоугольная подставка, цилиндрическая опора, толстенькая рамка вокруг дисплея. Выделяет XL2410T возможность развернуть и поставить экран в вертикальное положение.

Основа монитора — 23,6-дюймовая TN-панель формата Full HD. Великолепная цветопередача матрице не свойственна, зато она отличается скоростью работы: время отклика всего 2 мс. Отзывчивость можно улучшить, переведя дисплей в игровой режим. Панель поддерживает частоту развертки 120 Гц — положительно сказывается на четкости картинки, а также позволяет включить NVIDIA 3D Vision.

Особенность XL2410T — возможность изменять размер выводимого изображения, эмулируя дисплеи с меньшей диагональю. Благодаря этой функции киберспортсмены могут заранее подстроиться под мониторы, используемые в конкретных соревнованиях. Кроме того, XL2410T умеет одновременно выводить на экран данные с двух разных входов — для этого рабочая область делится пополам. Самых входов три — DVI, HDMI и D-sub.





ДВА В ОДНОМ

Тестирование ноутбука ASUS N73SV

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Экран:** 17,3 дюйма (1600x900), Glare, LED-подсветка
- **Процессор:** Intel Core i7-2630QM (Sandy Bridge, 2 ГГц)
- **Память:** 5 Гб DDR3-1333 МГц
- **Видеокарта:** NVIDIA GeForce GT 540M
- **Жесткий диск:** 2x 640 Гб (5400 об/мин)
- **Связь:** Wi-Fi 802.11 a/b/g/n, Bluetooth 3.0, LAN
- **Разъемы:** 3x USB 2.0, USB 3.0, LAN, аудио, D-sub, HDMI
- **Аккумулятор:** литиево-ионный (6 ячеек)
- **Операционная система:** Windows 7 Home Premium 64-bit
- **Дополнительно:** кардридер, веб-камера 2 Мп
- **Габариты:** 42,6x29x3,9 см
- **Вес:** 3,4 кг
- **Цена на ноябрь 2011 года:** 37 000 рублей



Грань между игровыми и мультимедийными ноутбуками настолько тонка, что не всегда понятно, по какому принципу производители относят свои устройства к той или иной категории. К примеру, решили мы взять мультимедийный **ASUS N73SV**, заказали в редакцию, прогнали тесты, а он, оказывается, не только отлично подходит для интернет-серфинга, работы с текстом и просмотра фильмов, но еще и тянет все современные игры.

Красивый?

Дизайн ноутбука не назовешь необычным, ярким или особенно притягательным. На первый взгляд N73SV выглядит как среднестатистический домашний лэптоп. Но если присмотреться, то можно заметить множество интересных деталей. К примеру, корпус собран сразу из трех разных материалов. Крышка и треть внутренней части сделаны из текстурированного алюминия, вокруг экрана — глянцевый пластик, клавиатуру и тачпад окружает приятная на ощупь матовая пластмасса.

Органы управления отличные. На полноразмерной клавиатуре нашлось место для большого «Enter», длинных клавиш «Shift», удобного стрелочного блока и цифровой клавиатуры справа. Основные кнопки крупные, с

длинным ходом и четким кликом при нажатии. На левой грани расположился вертикальный ряд мультимедийных клавиш для управления воспроизведением фильмов и громкостью динамиков. Последние тут, кстати, непростые. Аудиосистему **ICEpower** сделала известная компания **Bang & Olufsen**. Звучит N73SV гораздо интереснее своих конкурентов. Динамики не хрипят на максимальной громкости и не перебарщивают с высокими частотами. Конечно, идеальным звук не назовешь: законы физики никто не отменял, и уместить в ноутбучный корпус Hi-Fi-систему невозможно. Так что, если будете использовать N73SV в качестве основного компьютера, лучше докупить нормальные колонки.

Умный?

Дисплей N73SV выглядит прилично. Запаса яркости достаточно для работы в светлых помещениях, а глянцевое покрытие улучшает контрастность картинки. Однако сама матрица тут стандартная TN со всеми вытекающими недостатками вроде отсутствия натурального черного цвета и скромных углов обзора по вертикали. В нашей модели максимальное разрешение дисплея составляло 1600x900, однако в продаже можно найти версии с матрицей 1920x1080.



БОЛЬШОЙ БРАТ

Обычно мы не рассказываем про встроенные в ноутбуки веб-камеры: стандартные 0,3/1,3/2 Мп матрицы с фиксированным фокусом ничем друг от друга не отличаются. Но в случае с ASUS N73SV на этом элементе придется остановиться подробнее. Дело в том, что камера тут включается не программно, а механически. Рядом с глазком расположен небольшой ползунок, управляющий шторкой объектива. Сдвинули влево — шторка закрылась, вправо — открылась. Баловство, но, с другой стороны, можно быть точно уверенным, что никто не подглядывает.

Интересно в ноутбуке расположены порты: на заднюю сторону выведены разъем питания и пара USB 2.0. Удобно, если ноутбук используется в качестве основного компьютера: провода не будут болтаться на столе. Из остальных разъемов отметим еще один USB 2.0, USB 3.0, LAN, парочку аудиовыходов, кардридер и D-sub с HDMI.

Встроенный дисковод, помимо стандартных CD/DVD, читает еще и Blu-ray-диски. Из беспроводных интерфейсов есть Wi-Fi с поддержкой спецификации IEEE 802.11n, а также Bluetooth 3.0.

Сильный?

Традиционно ноутбук продается в самых разных конфигурациях. В зависимости от модели могут варьироваться объем оперативной памяти и жесткого диска, а также тип процессора. Единственная неизменная составляющая — дискретная видеокарта. За графику в N73SV отвечает **NVIDIA GeForce GT 540M** с 1 Гб встроенной памяти GDDR3, работающей на частоте 1800 МГц. Когда компьютер не нагружен, дискретная видеокарта выключается, а за вывод изображения отвечает встроенное в процессор графическое ядро **Intel HD Graphics 3000**.

В роли центрального процессора в нашей модели выступил четырехъядерный **Intel Core i7-2630QM** частотой 2 ГГц и возможностью автоматического разгона до впечатляющих 2,9 ГГц в режиме Turbo Boost. Заметим, что лучше в N73SV процессоры не ставят, есть только варианты с менее мощными **Core i5-2410M** и **Core i3-2310M**.

Оперативная память в тестовом N73SV набрана DDR3-планками частотой 1333 МГц. Что странно, общий объем оперативки — 5 Гб. Под хранение данных установ-

Игровые тесты

Настройки	1280x720
Far Cry 2 (DX10)	
VeryHigh, AA 4x	34
High, AA 2x	52
Resident Evil 5 (DX10)	
High, AA 4x	49
Medium, AA 2x	75
DiRT 2 (DX11)	
High, AA 4x	33
Medium, AA 2x	58

лены два жестких диска по 640 Гб каждый. Также есть варианты с одним HDD или связкой HDD+SSD.

Умелый?

Тесты для N73SV мы подобрали соответствующие. Для начала прогнали сложнейший бенчмарк **Unigine Heaven Benchmark 2.5**, под завязку набитый эффектами на DirectX 11. В результате получили 12 fps — отличный показатель для ноутбука.

Следующим тестом стал **Resident Evil 5**, старая, но все еще требовательная к ресурсам игра. Мы попробовали ее на средних настройках и с выставленным двукратным сглаживанием. Получилось 75 fps. На максимальных настройках и с 4x AA компьютер набрал 49 кадров.

После Resident Evil 5 мы запустили **Far Cry 2**, еще одну игру с поддержкой DirectX 10. Вот тут N73SV спасовал. На максимальных настройках графики и включенном антиалиазинге он выдал 34 fps, что для динамичного шутера не так уж много. Чтобы добиться стабильных 50 fps, пришлось снизить часть настроек.

Самым серьезным тестом в нашем списке стала **DiRT 2**, гонка с поддержкой DX11. На максимальных настройках стабильного fps мы так и не добились, а вот со средними параметрами графики получили приемлемые 58 fps.



ASUS N73SV — идеальный ноутбук для замены домашнего компьютера. Большой, с удобной клавиатурой, грамотным расположением портов и мощной начинкой, которой хватит на любые повседневные задачи и современные игры. ● **Дмитрий Скрипко**

Синтетические тесты

Unigine Heaven Benchmark 2.5	
fps	Overall
12	203



+ ПЛЮСЫ +

- + высокая производительность
- + удобная клавиатура
- + алюминиевый корпус
- + Blu-ray-привод

- МИНУСЫ -

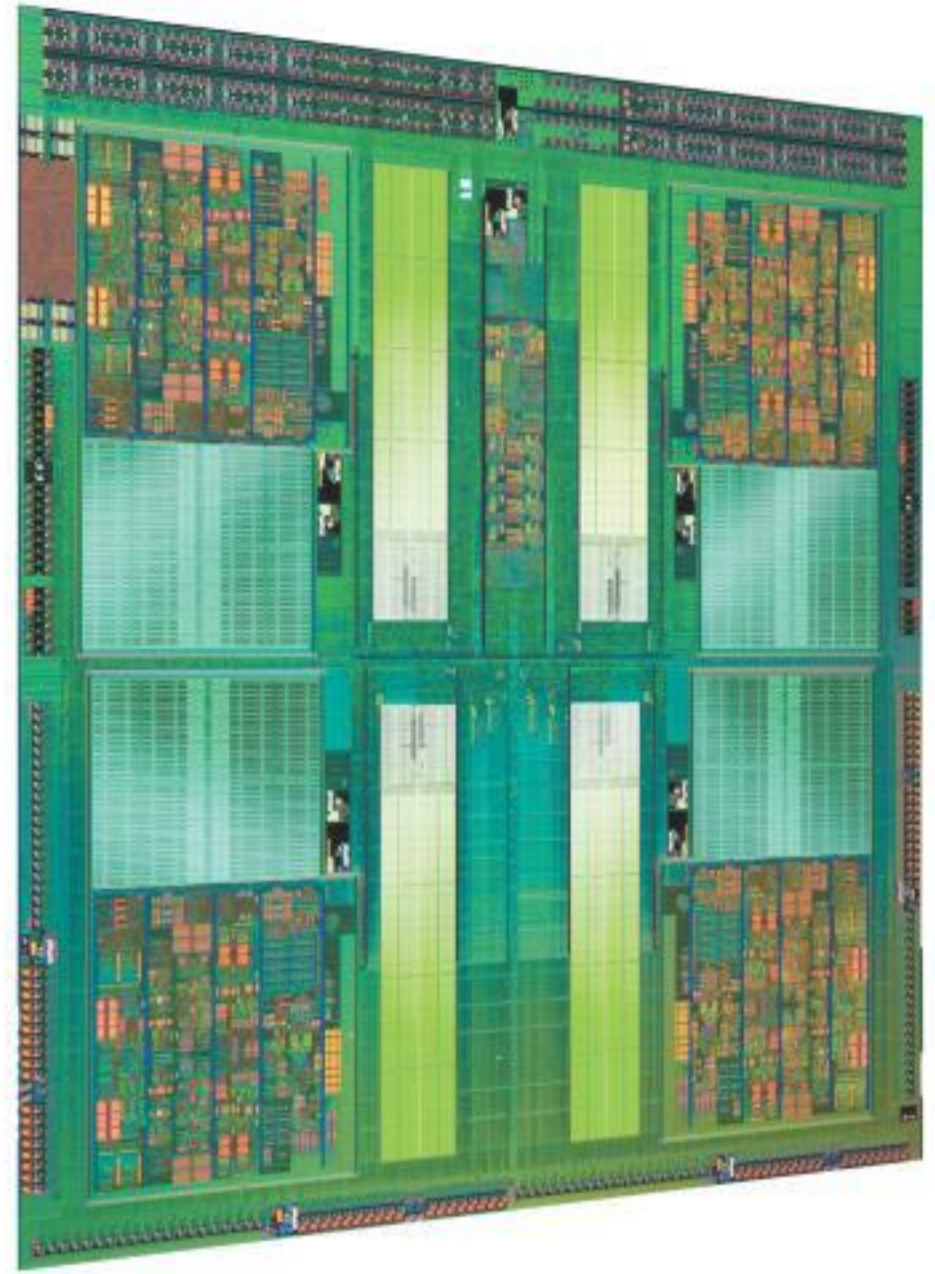
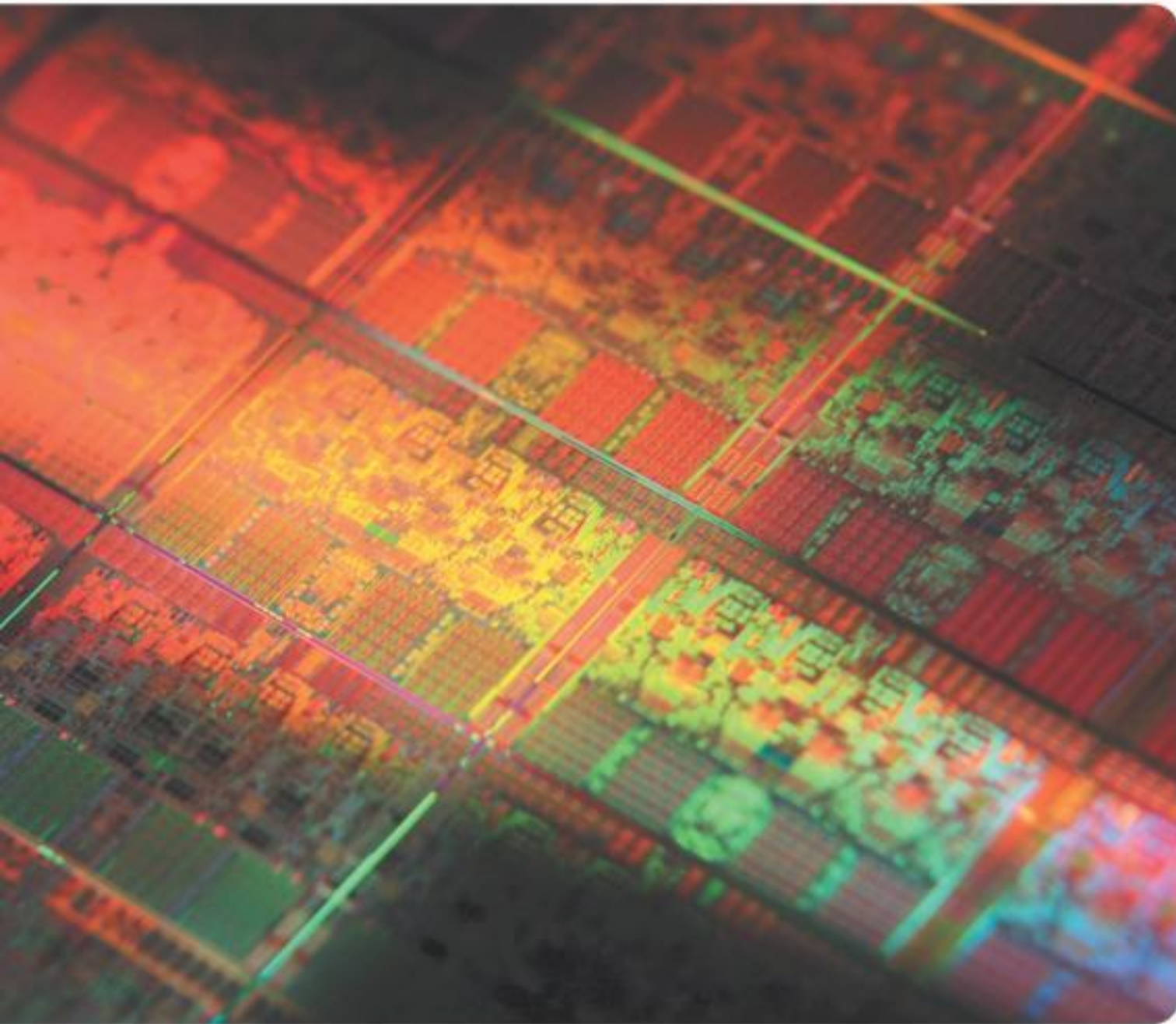
- дисплей со скромными углами обзора
- небольшой угол раскрытия крышки





СТРОЙКА ДЕСЯТИЛЕТИЯ

Изучаем процессорную архитектуру AMD Bulldozer



Компания **AMD** редко балует свежими процессорными архитектурами. Если **Intel** обновляет структуру каждые два года, то конкурент последний раз отметился в 2007 году, выпустив **K10**, переделанную версию старенькой **K8**. Так что появление свежей **Bulldozer** — событие знаковое. На ближайшие несколько лет архитектура станет основой для всех кристаллов AMD, а также первым за долгое время шансом побороться с **Intel** в гонке за производительность.

Ходим парой

Создавая **Bulldozer**, инженеры **AMD** отказались от проверенной стратегии улучшения и частичного копирования

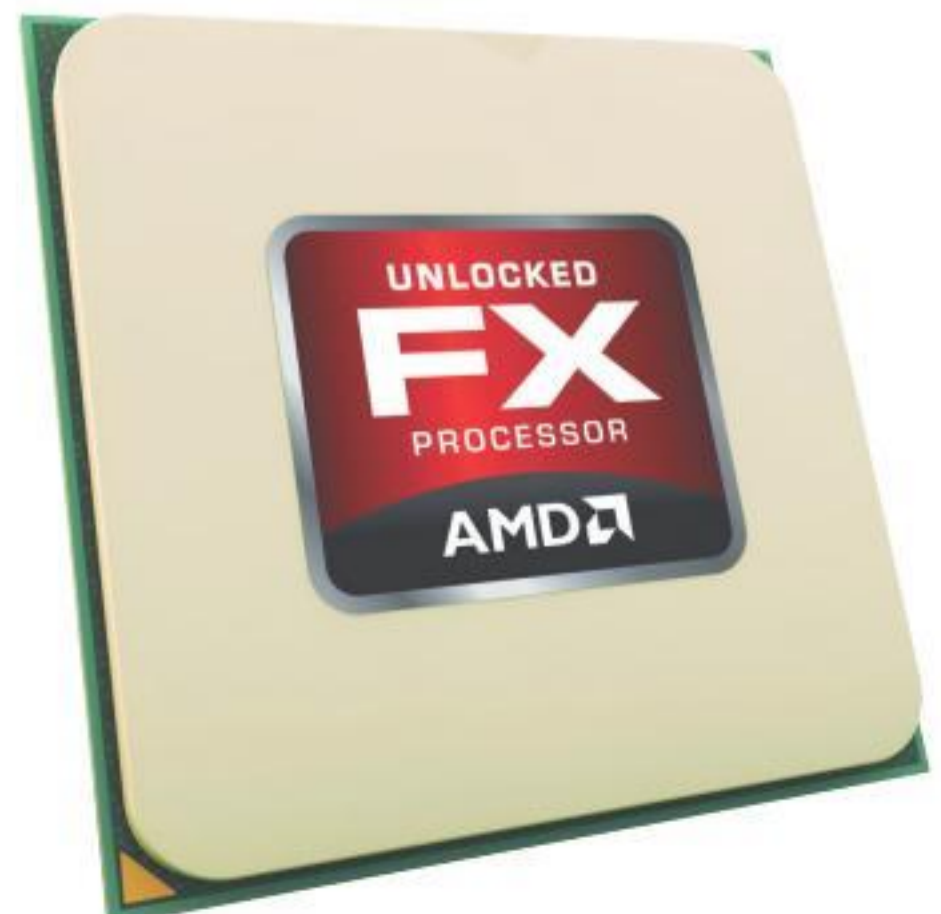
старых наработок. Строение камней в корне отличается от того, что мы привыкли видеть в **x86**-системах.

Первое и самое важное нововведение — оригинальная компоновка. Все топовые версии **Bulldozer** официально оснащаются восемью ядрами. Однако на самом деле полноценных модулей четыре, просто у каждого по два вычислительных блока. Выглядит это так: два целочисленных арифметических кластера (они-то и называются ядрами и отвечают непосредственно за расчеты) делят между собой **Front-End**, кластер вычислений с плавающей запятой (**FPU**) и увеличенный до 2 Мб кэш второго уровня.

Польза такого тандема — экономия площади, снижение уровня потребления энергии и стоимости производст-

Технические характеристики процессоров AMD Bulldozer

Характеристика	FX-8150	FX-8120	FX-8100	FX-6100	FX-4100
Количество вычислительных ядер	8	8	8	6	4
Базовая частота	3,6 ГГц	3,1 ГГц	3,1 ГГц	3,3 ГГц	3,6 ГГц
Частота в режиме Turbo Core	4,2 ГГц	4 ГГц	3,7 ГГц	3,9 ГГц	3,8 ГГц
L2-кэш	8 Мб	8 Мб	8 Мб	6 Мб	4 Мб
L3-кэш	8 Мб				
Поддержка памяти	DDR3-1866				
Энергопотребление	125 Вт	125 Вт	125 Вт	95 Вт	95 Вт
Техпроцесс	32 нм				
Сокет	AM3+				
Цена на ноябрь 2011 года	9200 руб.	7200 руб.	не известна	5500 руб.	4000 руб.





ва. Минус — совместное использование одних и тех же наборов плохо сказывается на итоговой производительности. При большой нагрузке один Front-End может не справиться с двумя ядрами. AMD потерю производительности не отрицает: по ее словам, дуэт примерно на 20% слабее полноценного двухъядерника.

Трудности общения

Чтобы исключить узкое место, Front-End пришлось научиться эффективно делиться ресурсами между двумя ядрами. Для этого были переработаны блок предсказания ветвления и декодер команд, который получил четвертый канал для обработки инструкций (как в Sandy Bridge) и технологию **Branch Fusion**. Последняя позволяет склеивать часть инструкций в одну операцию. Все это должно ускорить работу Front-End и не дать простаивать кристаллу.

Что касается самих ядер, то это набор из Out-of-Order, загрузки/выгрузки, L1-кэша и двух вычислительных кластеров. Блок внеочередного исполнения теперь оснащен физическим регистром файлов. Как и в Sandy Bridge, в него скидываются адреса хранения рабочих данных, что позволяет разгрузить основной конвейер Out-of-Order. Процессор загрузки/выгрузки получил увеличенный буфер, удвоенную разрядность и возможность работы с виртуальными адресами, что теоретически должно повысить скорость работы с L1-кэшем данных. Последний в Bulldozer стал в четыре раза меньше: 16 против 64 Кб в K10. Потерю компенсировали скоростью работы. Ассоциативность L1 повысилась с двух до четырех каналов, а это значит вдвое большую эффективность поиска.

Вычислительных кластеров в одном модуле три штуки: два целочисленных и один для работы с данными с плавающей запятой. По сравнению с K10 первая пара потеряла по одному ALU (занимается вычислениями) и AGU (разбирается с адресами памяти). В теории это означает снижение пиковой производительности. На практике изменение будет практически не заметно: полностью нагрузить целочисленные кластеры сложно.

Основные изменения коснулись FPU, отвечающего за сложные расчеты с плавающей запятой. В K10 он стал значительно мощнее: получил по паре MMX и 128-бит FMAC-устройств для выполнения операций сложения и умножения. В отличие от K10, FMAC сделали универсальными: могут замещать друг друга, что положительно сказывается на скорости вычислений. Плюс к этому они научились совмещать операции в одном выражении, что повысило точность расчетов.

Помимо этого FPU получил обновленный ряд инструкций. Во-первых, процессор теперь работает с AVX, поддерживающим регистры длиной 256 бит. Для их расчетов, как и в Sandy Bridge, объединяются два FMAC. Во-вторых, Bulldozer может работать с инструкциями SSE 4.2, AENSI, FMA4 и XOP. Последние два набора уникальны для AMD. Для нас с вами все эти изменения означают только одно — команды, которые раньше делались за несколько тактов, теперь будут рассчитываться за один, а это напрямую влияет на производительность. Правда, чтобы ощутить прирост скорости, необходима поддержка инструкций со стороны софта.

Клей и ножницы

В итоге каждый модуль Bulldozer состоит из одного Front-End, L2- и L1-кэшей данных, двух целочисленных кластеров и блока для работы с числами с плавающей запятой. Всего на одном камне может находиться до четырех таких наборов. При этом каждому из них открыт доступ к ряду общих элементов. Первый — двухканальный контроллер памяти с поддержкой DDR3-1866 МГц. Второй — L3-кэш, объем которого по сравнению с K10 увели-

НЕПРАВИЛЬНЫЕ ОКНА

Со слов AMD, **Windows 7** не в состоянии раскрыть весь потенциал нового творения: планировщик ОС не учитывает особенности Bulldozer. Например, для новых процессоров важно, чтобы взаимосвязанные потоки были закреплены за одним модулем, в противном случае ядра будут обмениваться данными не через быстрый L2-кэш, а через память третьего уровня. Некоторые отдельные потоки также лучше обрабатывать аналогичным образом, дабы повысить эффективность Turbo Core 2.0. В то же время определенные задачи создают большую нагрузку на блок Front End, и их лучше раскидывать по разным модулям. Благодаря сотрудничеству с **Microsoft** эти нюансы будут учтены в планировщике **Windows 8**. Впрочем, существенного прироста быстродействия ждать не стоит.



СЛОВАРИК

Целочисленный вычислительный кластер — занимается операциями с целыми числами (1, 2, 10).

Front-End — блок предварительной выборки. Получает команды от программы и переводит их на понятный процессору язык.

FPU — кластер вычислений данных с плавающей запятой. Производит вычисления с дробными числами (1,2345) и большими значениями со степенями (1,2345E-10).

Блок предсказания ветвлений — заранее предугадывает, какие данные и операции могут понадобиться программе в следующий момент. Не дает простаивать процессору.

Декодер команд — разбивает программу на микрооперации, которыми потом пользуются вычислительные кластеры.

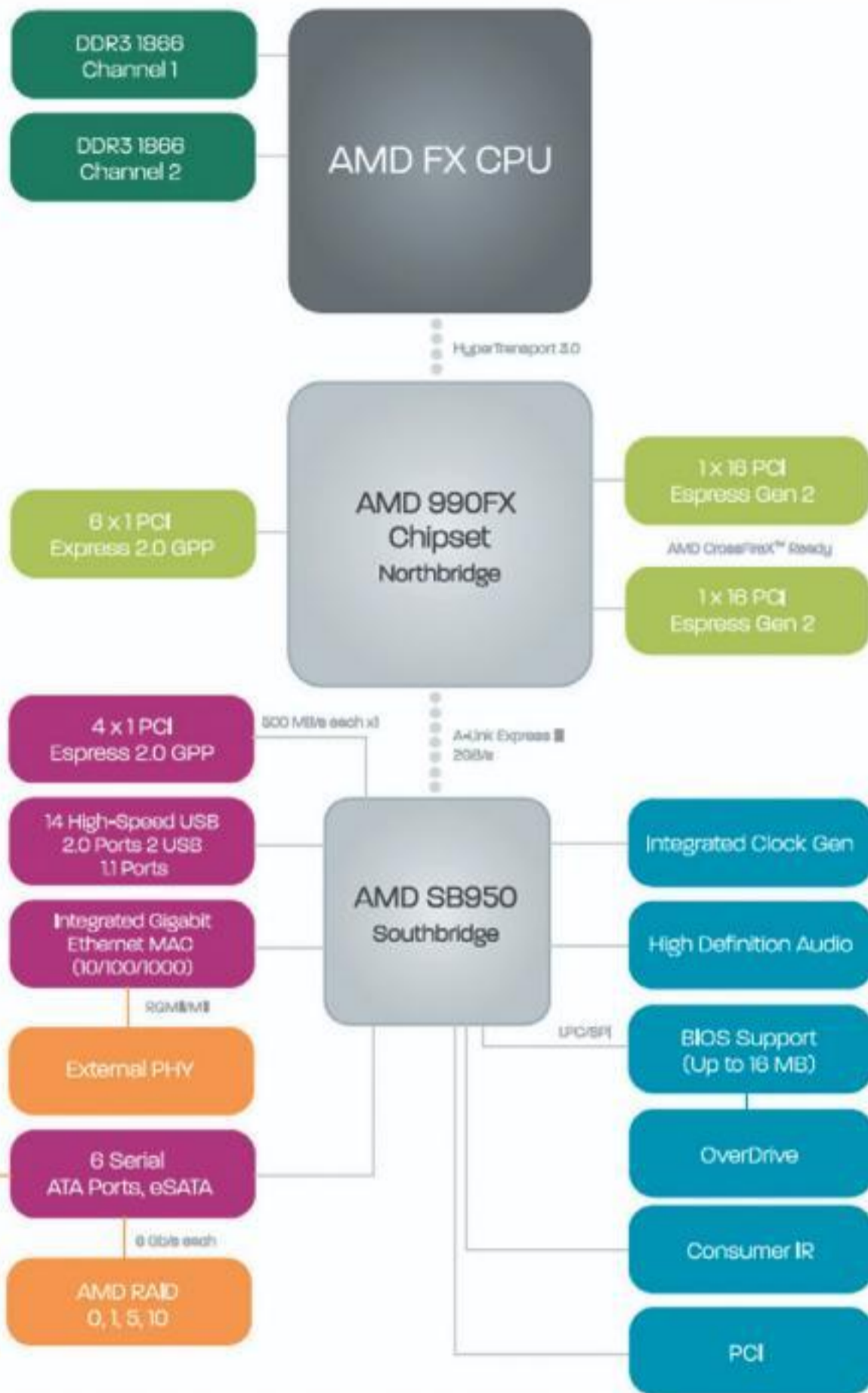
Out-of-Order — блок внеочередного исполнения. Занимается распределением действий между ядрами. Отправляет на расчет только те команды, для которых есть данные.

Блок загрузки/выгрузки (LSU) — следит за перемещением данных между выходом с конвейера и L1-кэшем данных.

Ассоциативность кэша — связывание строчек и столбцов кэш-памяти. Чем выше ассоциативность, тем ниже скорость поиска, но выше его эффективность.

MMX — набор блоков для работы с числами до 8 байт.

Наборы инструкций — позволяют одной командой совершить операцию над несколькими данными.



числа с 6 до 8 Мб, а ассоциативность — с 48 до 64 каналов. Заметим, что, в отличие от Sandy Bridge, частота L3-кэша не совпадает со скоростью ядер. Если топовый образец функционирует на скорости 3,6 ГГц, то память последнего уровня — на 2,2 ГГц. Это приводит к ощутимым задержкам, которые негативно сказываются на производительности. По словам AMD, на такую жертву пошли ради стабильной работы на высоких частотах.

Тадам!

Несмотря на архитектурные ухищрения и 32-нм техпроцесс, Bulldozer занимает внушительные 315 кв. миллиметров. Это примерно в полтора раза больше, чем четырехъядерный Sandy Bridge и старший Llano. К счастью, энергопотребление удалось сохранить в разумных пределах — 125 Вт.

Помимо восьмиядерных моделей, существуют версии с шестью и четырьмя вычислительными блоками. Младшие братья базируются на том же дизайне с восемью ядрами, но у них отключены один или два модуля.

Базовая частота варьируется от 3,1 до 3,6 ГГц. Как и у Sandy Bridge, в Bulldozer есть технология автоматического разгона. Специальный чип, отвечающий за **Turbo Core 2.0**, отслеживает текущие нагрузки на ядра и уровень TDP и, как только появляется возможность, повышает частоту процессора. В случае топового кристалла, когда задействованы все модули, скорость может быть увеличена на 300 МГц. Если часть ресурсов простаивает — на 600 МГц. При низких нагрузках Bulldozer переходит в энергосберегающий режим, за это отвечает технология **Cool'n'Quiet**.

Ручной разгон прост. Во-первых, у всей линейки разблокирован множитель. Во-вторых, новички хорошо набирают высоту: под жидким азотом старший Bulldozer установил новый мировой рекорд — 8429 МГц.

РАСКАТАЕМ! ЗАКОПАЕМ!

AMD озвучила планы по выпуску следующих линеек процессоров. Компания рассчитывает ежегодно обновлять архитектуру, каждый раз добиваясь примерно 15-процентного прироста производительности на ватт. Если AMD будет придерживаться намеченного плана, то в 2012 году мы увидим архитектуру **Piledriver** («копер»), еще через год — **Steamroller** («паровой каток»), а 2014 год запомнится анонсом **Excavator**. Такие вот строительные работы.

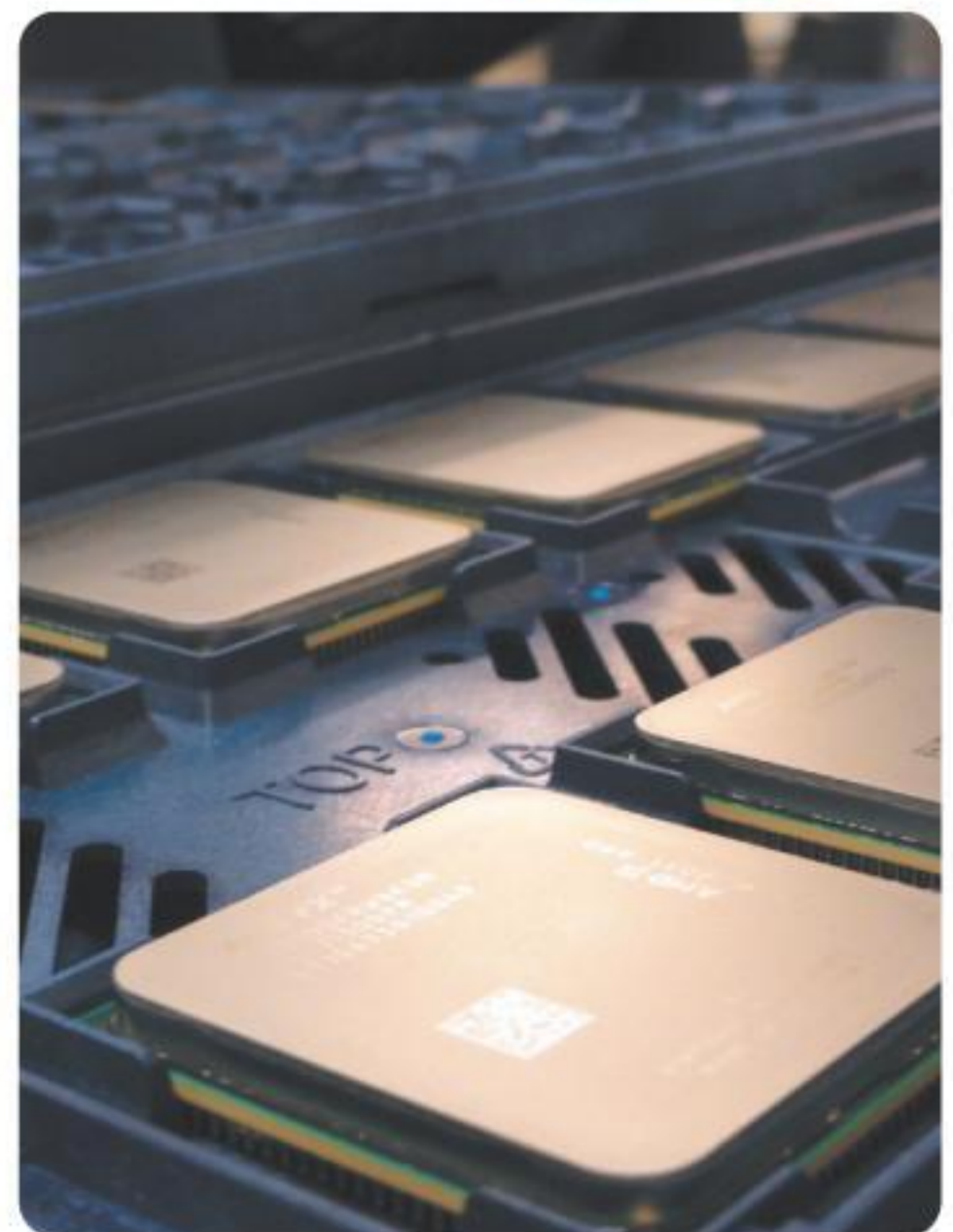
Компаньоны

Работают Bulldozer на Socket AM3+. По сути, это слегка усовершенствованный AM3 с одним дополнительным контактом. Чипсеты с новым процессорным разъемом называются **990FX**, **990X** и **970**. Отличаются они контроллером PCIe 2.0. Старшая модель оснащена 32 линиями, младшие — 16. При этом 990FX и 990X поддерживают CrossFireX. Из особенностей чипсетов отметим шесть портов SATA Rev. 3 и 14 разъемов USB 2.0. Контроллера USB 3.0 нет.

Заметим, что Bulldozer могут работать и на старых платах. Все, что для этого нужно, — обновленный BIOS. Ограничения: у Turbo Core и Cool'n'Quiet снижается скорость реакции, а часть энергосберегающих функций недоступна.



Процессорная архитектура Bulldozer получилась интересной. Наконец-то AMD перестала заниматься самокопированием и придумала нечто действительно новое. К сожалению, явных преимуществ перед конкурентами немного. Заявленных восьми ядер нет. По-хорошему, перед нами четырехъядерные модели с увеличенным количеством вычислительных блоков, что-то вроде Intel Hyper-Threading, но на железнном уровне. Идея хорошая, но производительность будет зависеть от того, насколько быстрым получился Front-End. Из реальных преимуществ Bulldozer можно выделить только мощный FPU для расчетов чисел с плавающей запятой и увеличенные по сравнению с K10 частоты работы. ● **Николай Жогов**





ВОСЕМЬ НА ЧЕТЫРЕ

Тестирование процессора AMD FX-8150

Технические характеристики

Характеристика	Core i7-2600K	FX-8150
Техпроцесс	32-нм	32-нм
Количество транзисторов	995 млн	2 млрд
Процессорный разъем	Socket 1155	Socket AM3+
Частота	3,4 ГГц	3,6 ГГц
Автоматический разгон	3,8 ГГц	4,2 ГГц
L3-кэш	8 Мб	8 Мб
Частота GPU	850 МГц	-
Энергопотребление	95 Вт	125 Вт
Цена	9500 руб.	7500 руб.

Приложения

SuperPi 1.5 32M		
Модель процессора	Время, сек.	%
FX-8150	1159,2	100%
Core i7-2600K	596,78	194%

CyberLink MediaEspresso 6.5 (1080p (15 Гб) в Apple 720p)		
Модель процессора	Время, мин.	%
FX-8150	51	100%
Core i7-2600K	56	91%

Соотношение цена/производительность

Модель процессора	Модель процессора
FX-8150	Core i7-2600K
100%	111%
100%	142,5%
100%	106%
100%	119%
100%	120%

Синтетические тесты

PCMark07			
Модель процессора	Overall	%	
FX-8150	4153	100%	
Core i7-2600K	4427	106%	

3DMark Vantage				
Модель процессора	GPU	CPU	Overall	%
FX-8150	23159	19886	23012	100%
Core i7-2600K	26522	26327	26473	132%

CineBench R11.5		
Модель процессора	CPU Score	%
FX-8150	6	100%
Core i7-2600K	6,3	105%

WinRAR 4.0		
Модель процессора	Score	%
FX-8150	3895	100%
Core i7-2600K	4000	103%

Игровые тесты (кадров в секунду)

Resident Evil 5 (DX10)		
Модель процессора	High, 1920x1080, AF 16x	%
FX-8150	128,2	100%
Core i7-2600K	130,6	102%

Street Fighter 4 (DX11), max settings		
Модель процессора	Points	%
FX-8150	16234	100%
Core i7-2600K	18513	114%

Aliens vs. Predator (DX11)		
Модель процессора	VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	%
FX-8150	81	100%
Core i7-2600K	83,1	103%

С тестами нам повезло. Проверить мощность **Bulldozer** удалось на топовом процессоре — **AMD FX-8150**. Кристалл с восемью ядрами, частотой 3,6 ГГц, автоматическим разгоном до 4,2 ГГц и с 8 Мб L2- и L3-кэша. Для сравнения ему выбрали топовый процессор на архитектуре **Intel Sandy Bridge** — **Core i7-2600K**. А это четыре ядра, рабочая частота 3,4 ГГц, Turbo Boost 2.0 до 3,8 ГГц, поддержка Hyper-Threading и 8 Мб L3-кэша. Сразу отметим, что на момент написания материала различные цены на эти два камня примерно совпадали, около 9500 рублей, однако если для Core i7-2600K это нормальная стоимость, то флагман AMD скоро опустится до отметки 7500 рублей.

Оба тестовых стенда работали с двумя планками оперативной памяти **Kingston HyperX DDR3-1666** по 2 Гб каждая, видеокартой **ASUS GTX580 Matrix** и стандартным жестким диском на SATA 2 со скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин. На охлаждение процессоров поставили здоровую башню **Cooler Master V6**. Единственное, что отличалось, — материнские платы. Core i7-2600K работал на **Gigabyte GA-H61N-USB3**, а FX-8150 — на **ASUS M5A99X EVO** на чипсете **AMD 990X**.

Это война!

Первыми в ход пошли синтетические бенчмарки **Futuremark**. В **PCMark07** процессор FX-8150 проиграл своему конкуренту — отстава-

ние составило 6 процентов. **3DMark Vantage** ситуацию не изменил: Bulldozer набрал 23159 баллов, на 3363 очка меньше, чем у Core i7-2600K.

В тестах **CineBench R11.5** и **WinRAR**, прекрасно оптимизированных под многопоточность, Bulldozer приблизился к Core i7-2600K, но обогнать его так и не смог. Зато с кодированием видео через **CyberLink MediaEspresso 6.5** процессор AMD справился на пять минут быстрее. А вот в **SuperPi**, нагружающем лишь одно ядро, FX-8150 отстал почти в два раза.

Не удалось обойти Intel и в игровых тестах. В **Resident Evil 5** и **Aliens vs. Predator** победу вновь одержал кристалл Intel, но новичку следует отдать должное — отстал он ненамного. В то же время DX11-бенчмарку **Street Fighter 4** процессор FX-8150 не особо понравился: результат оказался ниже на 14 процентов.

Как мы и предполагали, новая архитектура AMD оказалась слабее Sandy Bridge. Даже при работе на более высоких частотах процессор FX-8150 отстает от Core i7-2600K. Особенно это заметно в однопоточных задачах. В приложениях, заточенных под работу на нескольких ядрах, ситуация заметно лучше, Bulldozer держится почти на равных с Sandy Bridge. Однако это не значит, что, выбирая между AMD и Intel, надо брать последний. По соотношению цена/производительность два топовых процессора примерно соответствуют друг другу. А в некоторых областях, например в играх, FX-8150 окажется лучшим выбором. ● **Николай Жогов**



ПО ЛЕЗВИЮ БРИТВЫ

Разбираемся с концепцией Intel Ultrabook



Последние полгода на рынке ноутбуков активно обсуждается новая затея **Intel** — **Ultrabook**. Тонкие и производительные лэптопы по приемлемой цене. Сейчас мы расскажем о свежей концепции и протестируем ее первых представителей.

Старый друг

Описывать идею Intel сегодня принято так. Видели **MacBook Air**? Так вот, **Ultrabook** — это то же самое, но под эгидой процессорного гиганта и на базе ОС **Windows**. Доля истины в этом есть, все представленные **Ultrabook** в той или иной мере похожи на знаменитое «яблочное» устройство. Однако напрямую сравнивать свежую концепцию с продукцией **Apple** — не совсем верно. Intel не копирует «маки», а создает новый класс устройств.

Ultrabook — это зарегистрированная торговая марка, которую сейчас активно продвигают, проводят масштабные демонстрации и конференции. PR-кампанию устроили будь здоров: за семь месяцев про концепцию не узнал только ленивый. Акцию Intel провернула неспроста. Бренд может использовать любой производитель ноутбуков, если выполнит ряд требований.

Команды

Найти условия в открытом доступе нам не удалось. На официальном сайте **Ultrabook** описывается тремя фразами: отзывчивый, стильный и с уникальными визуальными эффектами. Представить на основе этих заявлений реальное устройство сложно. Поэтому за комментариями мы обратились в российское представительство Intel.

Удивительно, но требований к лэптопам оказалось немного. Первое: толщина корпуса — до 20 мм. Второе: вес — не больше 1,5 кг. Третье: ноутбук обязан быть быстрым.

Четвертое, стоить **Ultrabook** должен порядка 31 000 рублей, в будущем — 22 000 рублей.

Казалось бы, при таких условиях фантазию можно не ограничивать и делать с лэптопами все что угодно. Так почему же они так похожи на «маки»? Попробуем разобраться.

Дом построить

Начнем с толщины. Требование «не больше 20 мм» накладывает серьезные ограничения на используемые для корпуса материалы. Сейчас это в основном дюралюминий или композит на его основе. Только с их помощью получается добиться достаточной жесткости на изгиб и кручение и уложиться в требования по весу и цене. Конечно, создать тонкий ноутбук можно и из пластика, только вот корпус будет гнуться, скрипеть и прогибаться. С представлениями о красивом и качественном устройстве это явно не вяжется.

Второе требование — вес до 1,5 кг — вынуждает производителей делать ноутбуки с диагональю 11 или 13 дюймов. В «пятнашках» уложиться в норму пока невозможно, да и цена за большую матрицу будет выше указанной в требованиях.

С платформой все еще проще. Использоваться должны процессоры **Intel Core** на архитектуре **Sandy Bridge**. О конкретных моделях никто не говорит, но в представленных сегодня ноутбуках минимумом считается **Core i5**. Нижние линейки, скорее всего, ставить не будут, иначе не получится добиться комфортной скорости работы.

Вот и получается, что простора для экспериментов у производителей не так уж и много. Достойная платформа на рынке только одна, а дешевых и, главное, прочных и легких материалов, кроме алюминия, просто не существует. Ну а придумать отличную от **Apple** форму невозможно: не будешь же делать ноутбук круглым только ради того, чтобы не быть похожим на «мак», для этого есть способы попроще.



ПЕРВЫЙ ШАГ



Ultrabook — не первый опыт Intel по разработке собственного ноутбучного бренда. Наиболее известным и успешным эксперимен-

том была торговая марка **Intel Centrino**, представленная в 2003 году. Процессорный гигант настолько раскрутил это имя, что ноутбук без соответствующей наклейки вообще не воспринимался покупателями.

Стратегия с использованием этого имени была такая же, как и с Ultrabook. Широкая рекламная кампания и разрешение использовать бренд при выполнении ряда условий. Лэптопы должны были оснащаться материнскими платами на базе чипсета **855 Express** и процессорами **Pentium M**. Плюс к этому производитель обязан был использовать беспроводной модуль Wi-Fi производства Intel.

Интересно, что последнее требование фактически сформировало рынок беспроводной связи. До Centrino чипы Wi-Fi ставили только в дорогие ноутбуки и технология не пользовалась особой популярностью.

Особенности

Платформа Intel дает ноутбукам несколько важных технологических преимуществ. Для начала, она позволяет реализовать функцию **Instant On**. С ее помощью лэптоп выходит из режима сна меньше чем за 7 секунд. Для реализации технологии, правда, в компьютере должен устанавливаться твердотельный накопитель. При этом SSD не обязан быть основным хранилищем данных. Его разрешается комбинировать с классическими HDD, что позволяет подключить еще одну функцию — **Smart Response**, представленную на чипсетах **Z68 Express**. Технология кэширует использованные данные на SSD и при повторном обращении загружает их с быстрого накопителя.

Еще одна особенность — поддержка **Smart Connect**. Смысл следующий: в режиме сна система периодически запускается и подгружает новые письма, чтобы, открыв ноутбук, можно было сразу приступить к работе. Удобно, но периодические просыпания разряжают батарею.

Помимо этого Ultrabook получают поддержку **Anti-Theft**. Если ноутбук украдут, то его можно заблокировать на расстоянии. Также лэптопы оснащают аппаратным ускорением антивируса **McAfee**, когда отлов вредоносных программ будет осуществляться силами процессора. Ну и последнее — компьютеры обзаведутся технологией **Wireless Display**, беспроводной передачей изображения на телевизор.

Техника

Конечно, есть у Ultrabook и ряд недостатков. Первый — время работы. Сама Intel говорит, что «должно хватить на рабочий день», то есть восемь часов. В реальности средняя цифра для Ultrabook — 4-5 часов офисной работы, больше выжать пока не получается. Причины просты. Во-первых, мощный процессор потребляет приличное количество энергии. Во-вторых, в тонкий корпус не помещается по-настоящему емкий аккумулятор. С первым пунктом обещают разобраться с выходом платформы **Ivy Bridge**, которую переведут с 32- на 22-нм нормы производства. Со вторым — придется ждать изобретения новых аккумуляторов.

Вторая проблема Ultrabook — никакого апгрейда. В тонком корпусе не работает привычная схема «взяли материнку, установили процессор, воткнули оперативку с HDD — полу-

ПО ВТОРОМУ КРУГУ

Продвинуть идею тонких ноутбуков Intel пытаются уже второй раз. В 2009 году, на следующий год после презентации первого MacBook Air, объявили о запуске программы **Consumer Ultra Low Voltage (CULV)**. Это была платформа, разработанная под тонкие и красивые ноутбуки по приемлемой цене. Встретили ее на ура, практически все производители заявили о своем намерении поддержать концепцию и представили новые линейки лэптопов.

К сожалению, CULV, как говорится, не пошла. Объяснений тому множество. Основные — очень слабые одноядерные процессоры, малое время автономной работы, дорогие LED-дисплеи и полный разброд со стороны производителей. Из наиболее ярких представителей CULV отметим **MSI X-Slim** и **ASUS UX**.



чился компьютер». В условиях жестко ограниченного пространства все элементы расплаиваются на плате — и снять/заменить их не получится. Сама Intel это проблемой не считает. По ее мнению, гораздо проще и дешевле заменить всю систему целиком, чем распылять средства на обслуживание армии системных диагностов и выпуск комплектующих.

Наконец, третья сложность — обеспечить заявленную цену в 30 000 рублей. Для этого Ultrabook должны разлетаться как горячие пирожки, чтобы можно было наращивать объемы производства и снижать цену на изготовление. Пока с этим явные проблемы.

Идею Intel поддержало не так много производителей. На момент сдачи номера свои модели представили всего пять компаний: **Acer, ASUS, HP, Lenovo** и **Samsung**. Остальные пока придерживаются нейтралитета и ждут, что же получится из новой концепции. Понять их политику можно. Часть компаний уже успела обжечься на **CULV** (см. врезку «По второму кругу»), другая видит в Ultrabook конкуренцию собственным тонким сериям — как, например, **Sony** в случае с **Vaio Z**.



К новой затее Intel сейчас относятся по-разному. Кто-то разносит Ultrabook в пух и прах, ругает и саму идею, и Intel, говорит о том, что тонкие лэптопы никому не нужны, надо было дожидаться запуска Ivy Bridge, да и вообще все украли у Apple. Кому-то Ultrabook, наоборот, нравятся — и им пророчат светлое будущее. Мы же скажем так: да, промахи есть, будущее платформы пока не ясно, но тонкий стальной ноутбук с мощным процессором и за 31 000 рублей — это круто. ● **Дмитрий Колганов**





ДОЖДАЛИСЬ

Тестирование первых Ultrabook

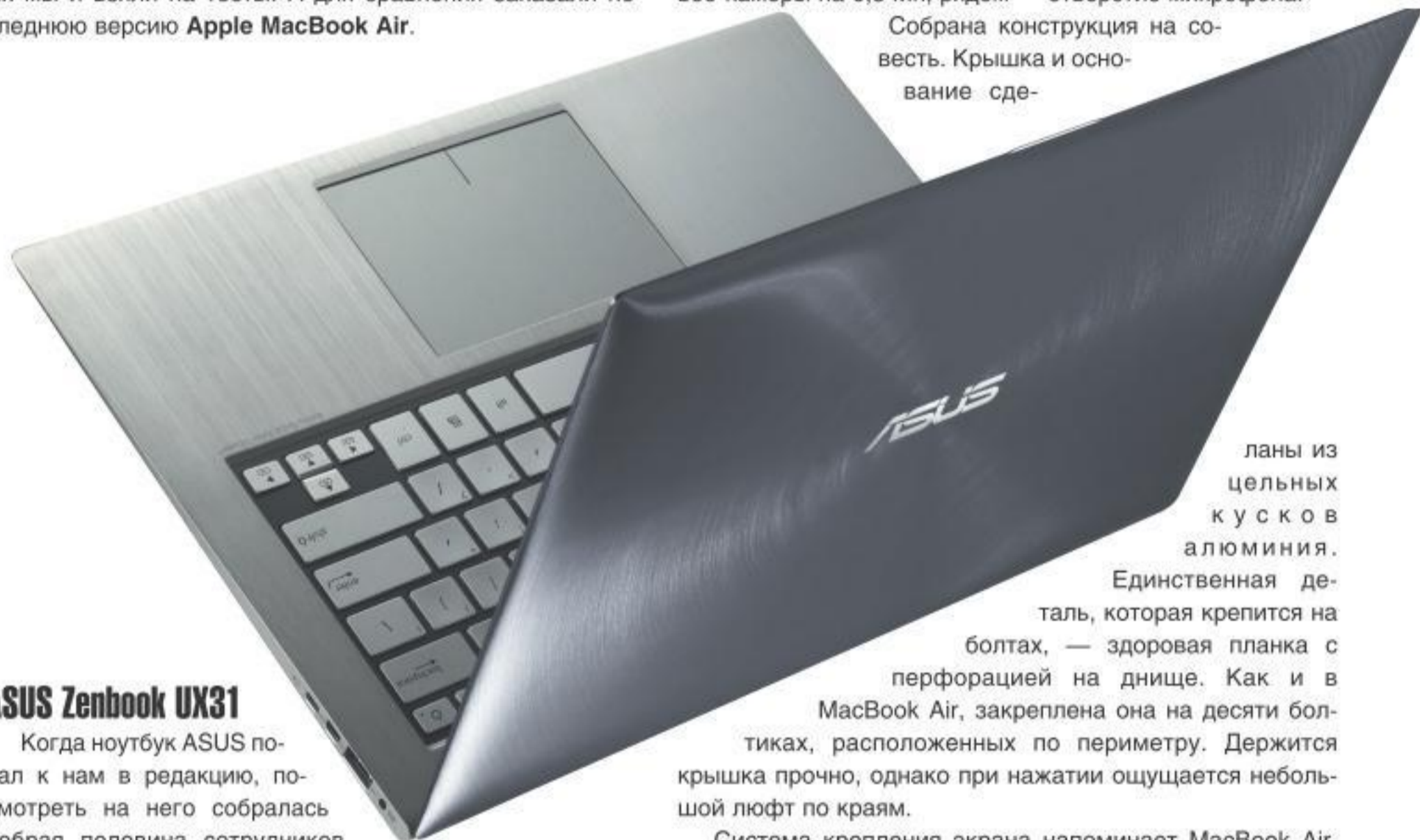
ЭТО ИНТЕРЕСНО

С Ultrabook мы проработали чуть больше двух недель. За это время накопилось множество интересных заметок, которые не попали в основную часть материала. По большей части это мелочи, незаметные на первый взгляд, но именно они формируют общее впечатление от нового класса устройств.

На момент написания статьи в продаже было всего два Ultrabook — ASUS Zenbook UX31 и Acer Aspire S3. Их мы и взяли на тесты. А для сравнения заказали последнюю версию Apple MacBook Air.

ру проложен тонким слоем резины, защищающей дисплей от попадания пыли. Над экраном расположился глазок веб-камеры на 0,3 Мп, рядом — отверстие микрофона.

Собрана конструкция на совесть. Крышка и основание сде-



ланы из цельных кусков алюминия.

Единственная деталь, которая крепится на болтах, — здоровая планка с перфорацией на днище. Как и в MacBook Air, закреплена она на десяти болтиках, расположенных по периметру. Держится крышка прочно, однако при нажатии ощущается небольшой люфт по краям.

Система крепления экрана напоминает MacBook Air. Один большой шарнир, в который встроили динамики и отверстия вентиляции. К сожалению, открыть ноутбук одной рукой не получится. На последних сантиметрах экран утягивает за собой нижнюю половинку.

ASUS Zenbook UX31

Когда ноутбук ASUS попал к нам в редакцию, посмотреть на него собралась добрая половина сотрудников.

Настолько красивых моделей мы еще ни разу не видели.

Система упакована в тончайший клинообразный корпус: в самом толстом месте высота достигает 17 мм, а у передней кромки — 3 мм. Нижняя половинка сделана из светлого текстурированного алюминия. Крышка украшена круговой полировкой и выкрашена в серый цвет, из-за чего ноутбук кажется еще тоньше.

Внутри UX31 выглядит не менее впечатляюще. Нижняя часть — огромный бескнопочный тачпад и клавиатура с кнопками, выкрашенными под алюминий. Тринадцатидюймовый экран окружен серой рамкой и по перимет-

НАШИ ПАЛЬЧИКИ УСТАЛИ

Тачпад для Zenbook UX31 подсмотрели у Apple. Это огромная для 13-дюймового ноутбука панель — 105 мм в длину и 70 мм в высоту. Сделана она из приятного на ощупь материала и немного утоплена в корпус. Как и в «маке», под тачпадом нет ни одной кнопки, вместо них придется прожимать саму сенсорную панель. Левый и правый клики учитываются в зависимости от места нажатия. Для облегчения восприятия нижняя часть разграничена тонкой линией. Выглядит красиво, но пользоваться неудобно. Панель гуляет относительно центральной оси, плюс не хватает точности позиционирования и чувствительности. Ситуацию усугубляет поддержка мультитач-жестов. В Zenbook UX31 она скорее мешает, чем добавляет удобства. Если вы привыкли работать с сенсорной панелью, водя указательным пальцем как курсором, а большим нажимая кнопки, то в UX31 от этого придется отказаться. Коснулись панели двумя пальцами — сработал мультитач. Чуть сместили большой палец — отработал правый клик.

Свои минусы есть и у клавиатуры. Она здесь островная, с большим расстоянием между кнопками и очень коротким ходом.

К сожалению, в угоду внешнему виду клавиши сделали слишком жесткими. Если в ноутбуке Apple



ВМАНУЛЯ
КРУТАЯ
ЖЕЛЕЗКА!



APPLE MACBOOK AIR

Рассмотреть Ultrabook и не протестировать Apple MacBook Air — было бы неправильно. Однако выносить рассказ о нем в основную часть обзора мы не стали, все-таки ультрабуки только начинают свой путь, а Apple шлифует свое детище уже четвертый год.

В последний раз тему MacBook Air мы поднимали в «Игромании» №2/2011. С тех пор «мак» практически не изменился. Это все тот же тончайший лэптоп клинообразной формы. Внешне он очень похож на ASUS Zenbook UX31 — агрессивный, вызывающий дизайн, яркие контрастные цвета. Отличают его только чуть более мягкие формы — закругленные углы и четко вписанный в корпус шарнир открытия экрана.

Собран лэптоп на одном уровне с Zenbook UX31. Цельные листы алюминия, ни одного шва и завидная жесткость конструкции. Внутри ноутбука также очень похоже: большой бесшумный тачпад, островная клавиатура черного цвета, 13-дюймовый дисплей, а над ним веб-камера.

Совпадает и техническая составляющая. В нашем образце MacBook Air был установлен Core i7-2677M, 4 Гб оперативной памяти и SSD объемом 256 Гб. Дисплей — TN-матрица разрешением 1440x900 с глянцевым покрытием. То есть по возможностям и оформлению MacBook Air и Zenbook UX31 очень похожи.

Отличия, как обычно, в деталях. За четыре года Apple довела до идеала каждую мелочь. Как пример, «мак» отлично сбалансирован и открывается одной рукой. Клавиатура примерно такая же, как в Aspire S3, — мягкие и отзывчивые кнопки. А вот тачпад Air переплюнул обоих конкурентов. Приятная на ощупь стеклянная панель четко отслеживает движение пальцев и правильно реагирует на нажатия.

В общем, что касается удобства работы, то MacBook Air превосходит своих соперников. Единственное, в чем он уступает, — это цена в России (см. врезку «Страна Советов») и непривычные для PC-пользователя особенности всех MacBook.

Основная проблема Air — он заточен под работу с операционной системой **MacOS X Lion**. Решить это простой установкой Windows не получится. Под собственную ОС переделаны органы управления. Так, на клавиатуре Apple нет блока «Insert», «Home». Отсутствует здесь и привычная клавиша «Delete», вместо нее стоит кнопка вы-



ключения. Казалось бы, мелочи, но для тех, кто всю жизнь провел за PC, это станет суровым испытанием, придется отвыкать от множества удобных комбинаций. Будут проблемы и с тачпадом; несмотря на его качество, отказаться от второй мышью кнопки не так просто, как кажется. Не стоит забывать, что поставить Windows на Air — задача не из простых. Создать загрузочную флэшку с новой ОС или достать внешний привод под силу далеко не каждому.

Конечно, можно не мучиться и попытаться перейти на MacOS X. Учитывая, что тонкий лэптоп — это в первую очередь печатная машинка с выходом в интернет, задача кажется не такой уж сложной. Спорить не будем, попытаться можно, тем более что операционная система у Apple замечательная — быстрая, красивая и продуманная до мелочей. Но получится это только у тех, кому не придется использовать ноутбук в профессиональной среде. К примеру, в нашей редакционной работе MacOS X неприменима, в системе невозможно создать документы, отвечающие рабочим стандартам. К примеру, написав текст на «маке», придется перекидывать файл на обычный компьютер и уже на нем проставлять все требуемые стили и знаки. И так практически с любой задачей, которую потом придется представить на ОС Windows.

Заключение по MacBook Air простое. Это тот компьютер, с которого фактически списана концепция Ultrabook. По качеству исполнения Air пока недостижим для конкурентов. Но «мак» — это не PC, к нему придется долго и мучительно привыкать.

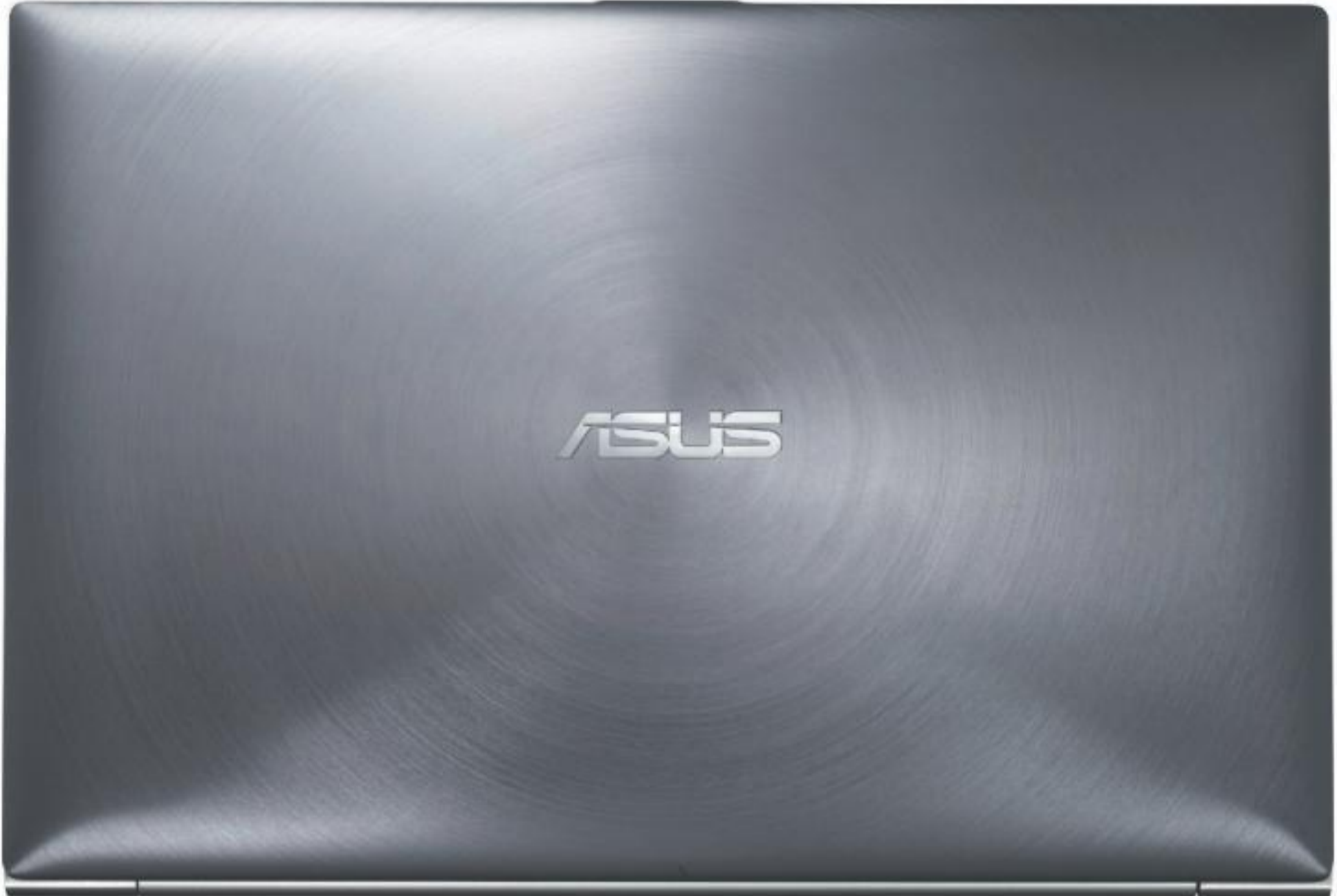


Технические характеристики

Характеристика	ASUS Zenbook UX31	Acer Aspire S3	Apple MacBook Air
Дисплей	13,3 дюйма (1600x900), TN, LED	13,3 дюйма (1366x768), TN, LED	13,3 дюйма (1400x900), TN, Led
Процессор	Intel Core i7-2677M (1,8 ГГц)	Intel Core i5-2467M (1,6 ГГц)	Intel Core i7-2677V (1,8 ГГц)
Оперативная память	4 Гб DDR3-1333 МГц	4 Гб DDR3-1333 МГц	4 Гб DDR3-1333 МГц
Жесткий диск	SSD 256 Гб	SSD 20 Гб, HDD 320 Гб	SSD 256 Гб
Основные разъемы	USB 2.0, USB 3.0, microVGA, microHDMI, аудио	2x USB 2.0, HDMI, аудио	2x USB 2.0, Thunderbolt, аудио
Аккумулятор	литий-ионный	литий-полимерный	литий-полимерный
Дополнительно	веб-камера 0,3 Мп, кардридер, переходники USB-to-LAN, microVGA-to-VGA, чехол	веб-камера 0,3 Мп, кардридер	веб-камера 0,3 Мп, кардридер
Операционная система	Windows 7 Ultimate 64-bit	Windows 7 Home Premium 64-bit	MacOS X Lion
Размеры	32,5x22,3x1,7 см	32,3x21,8x1,75 см	32,5x22,7x1,7 см
Вес	1,3 кг	1,37 кг	1,37 кг
Цена на декабрь 2011 года	55 000 руб.	33 000 руб.	60 000 руб.



Клиновидная форма корпуса оказалась на удивление удобной. Когда кладешь ноутбук в сумку, он буквально проскальзывает в свой карман, расчищая путь между валяющимися внутри книгами, журналами и блокнотами. Чтобы убрать в забитую сумку стандартный толстый лэптоп, приходится потрудиться и расчистить место.



они немного «гуляют», то здесь сидят как влитые. Печатать сложно: мало того, что к клавише нужно приложить приличное усилие, так еще и прожать ее надо до упора. Написать большой текст трудно, во время беглой печати десятью пальцами часть нажатий не срабатывает, и это сильно раздражает. Впрочем, касается это только тех, кто много и быстро пишет за компьютером. Если вы щелкаете по клавиатуре двумя пальцами или максимум отвечаете в ICQ или почту, то недостатка Zenbook UX31 не заметите.

ГОВОРИТ И ПОКАЗЫВАЕТ

С чем лэптопу повезло, так это с экраном и динамиками. В ноутбук установлена 13-дюймовая широкоформатная TN-матрица с нестандартным для такого размера разрешением 1600x900. Отличает ее и высокая яркость подсветки. Вместо привычных 300 здесь 450 нит — помогает при ярком освещении и спасает от вездесущих бликов.

Отличилась ASUS и с динамиками. Акустику для Zenbook UX31 разработала известная фирма **Bang & Olufsen**. Несмотря на скромные размеры излучателей, звучит лэптоп на удивление качественно: четкое распределение частот, никаких перегибов.

Разместить большое количество портов на тонком корпусе не получилось. По бокам расположились кардридер, 3,5-мм разъем для наушников и микрофона, microVGA, microHDMI и по одному USB 2.0 и USB 3.0. Тем, кому нужен LAN-порт, предлагается использовать комплектный переходник с USB.

ЯДРА — ЧИСТЫЙ ИЗУМРУД

Попавшая к нам на тесты версия Zenbook UX31 была оснащена топовым процессором **Intel Core i7-2677M**. Это двухъядерный кристалл с 3 Мб L3-кэша, поддержкой Hyper-Threading и частотой 1,8 ГГц с возможностью автоматического разгона до впечатляющих 2,9 ГГц. Оперативной памяти распаяно 4 Гб DDR3-1333 МГц. Под хранение данных стоит твердотельный накопитель **SanDisk** объемом 256 Гб. Отдельной видеокарты нет, за графику отвечает встроенное в процессор графическое ядро **Intel HD Graphics 3000** с 12 потоковыми ядрами. Поиграть в современные игры на такой системе не получится, максимум — запустить проект трехлетней давности на средних настройках. В чем интегрированная графика хороша, так это в перекодировании видео. Встроенный движок

С Zenbook UX31 поставляется компактная зарядка, больше похожая на телефонную, только провод и небольшой блок с вилкой. В комплекте с Aspire S3 идет стандартный БП с двумя кабелями, в сумке он занимает гораздо больше места.

Техническая начинка Ultrabook занимает всего треть внутреннего пространства, остальное место отдано под аккумулятор.





СТРАНА СОВЕТОВ

С ценами на Ultrabook в России творится нечто странное. Так, за Zenbook UX31 в топовой комплектации просят от 55 000 рублей, притом что в США цена составляет 46 000 рублей. За младшую версию с Core i5 на борту у нас возьмут от 43 000 рублей, на Западе — около 35 000 рублей. С Acer Aspire S3 повезло чуть больше. В тестируемой комплектации он обойдется в 33 000 рублей, всего на 4000 дороже, чем за границей.

Впрочем, по сравнению с MacBook Air наценки на Ultrabook выглядят не так страшно. За «мак» с Core i7 у нас требуют от 68 000 рублей — и это при его реальной цене 51 000 рублей. С версией Core i5 еще хуже. Вместо 32 000 в России его продают за 52 000 рублей.

QuickSync позволяет перекодировать полнометражный фильм за несколько минут. Полезно, если часто смотрите видео на iPhone или PSP.

Acer Aspire S3

Хотя официально ноутбук Acer отвечает всем требованиям Intel, такого восхищения, как модель ASUS, он не вызывает. Если Zenbook UX31 смотрится вызывающе — острые углы, клинообразный профиль, начищенный до блеска металл... то его противник — аккуратные сглаженные формы, ровная толщина по всей площади и тускло-серый алюминий. Никакой агрессии или показного лоска.

Компоновка корпуса ближе к традиционным ноутбукам. Несмотря на повсеместное использование металла, видно, что собран лэптоп из нескольких частей: две половинки в основании, пара у экрана. Попадаете и крашевый пластик — рамочка вокруг дисплея.

Крепление экрана стандартное. Держится он на одной длинной петле, но ось поворота, в отличие от ASUS, про-

Синтетические тесты

PCMark05

Модель	CPU	Memory	HDD	Overall
ASUS Zenbook UX31	6005	9348	15 867	12 592
Acer Aspire S3	6390	6541	4960	7216

Игровые тесты

Devil May Cry 4 (DX10)

Настройки	ASUS Zenbook UX31	Acer Aspire S3
1280x720, Low	36,9	44,5
1280x720, High	25,9	28,7

Resident Evil 5 (DX10)

Настройки	ASUS Zenbook UX31	Acer Aspire S3
1280x720, Low	28,6	22,8
1280x720, Med	37,6	26,7

ходит не вдоль корпуса, а в нижней части крышки, что позволяет раскрыть ноутбук почти на 180 градусов. Правда, от проблем с открытием это не спасло — нижняя половинка поднимается вслед за дисплеем.

Внутри Aspire S3 выглядит спокойно: небольшой тачпад, клавиатура мягко-серого цвета, над дисплеем глазок веб-камеры на 0,3 Мп. Защитного ободка вокруг экрана нет — вместо него шесть небольших резиновых вставок. Сам дисплей нестандартный, соотношение сторон не 16:10, а 16:9. Из-за этого ноутбук примерно на 1 см уже своего конкурента. Матрица обычная — глянцевая TN с разрешением 1366x768. А это значит — невысокие углы обзора по вертикали и блики на ярком свете.

КЛИК!

Зато что Acer удалось значительно лучше — так это клавиатура. Хотя это все тот же островной вариант, кнопки получились удобнее. Пластиковые клавиши мягкие и отзываются даже на слабое нажатие. Интересно, что лучше здесь не только механика, но и компоновка кнопок.

Функция Instant On действительно работает. Из режима сна ноутбук выходит практически мгновенно. Не успел открыть крышку — Windows уже загрузилась. Очень удобно, а главное, меняет представление о времени работы от аккумулятора. Если обычный ноутбук с его долгим выходом из сна стараться всегда поддерживать в рабочем состоянии, то Ultrabook можно постоянно отправлять в ожидание (для этого достаточно закрыть крышку или не трогать систему пару минут). Это здорово экономит батарею и позволяет продержаться весь день на одном заряде.

Через несколько часов в режиме сна ноутбук автоматически уходит в гибернацию (сохраняет все запущенные программы на жесткий диск), в таком состоянии компьютер может проваляться несколько недель, потеряв всего несколько процентов заряда.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ!





В Zenbook UX31 установлен традиционный литий-ионный аккумулятор. Aspire S3 работает на литий-полимерной батарее. В наших условиях первый предпочтительнее. На холоде ASUS будет лишь разряжаться, аккумулятор Acer от мороза может потерять часть емкости или вовсе выйти из строя — такая вот особенность технологии.



Металлический корпус это красиво, но не слишком практично. Во время повышенной нагрузки он быстро нагревается, и ноутбук становится невозможно держать на коленях. Впрочем, остывает металл так же быстро.

Как пример, есть клавиши «PageDown» и «PageUp», расположившиеся рядом со стрелочным блоком. В ASUS эти функции вызываются через комбинацию «Fn» + «стрелка». Разместили на клавиатуре Acer и цифровой блок, работающий через «Fn». В Zenbook UX31 эту деталь проигнорировали, лишив нас быстрого вызова специальных знаков вроде длинного тире или значка «градус». Еще один плюс в копилку Acer — кнопка питания вынесена на шарнир под дисплеем, в ASUS она вписана в правый верхний угол клавиатуры, на место, где обычно располагается «Delete».

Лучше в Aspire S3 и тачпад. Хотя кнопок нет (прожимается весь блок), работать с ним удобно. Панель крепко сидит в гнезде, не гуляет вокруг центральной оси и точнее реагирует на движения.

С эргономикой портов перемудрили. На боках расположились лишь совмещенное гнездо для наушников и микрофона, а также кардридер. Все остальные разъемы — два USB 2.0 и полноформатный HDMI — отправились на заднюю часть корпуса. Прямо скажем, пользоваться ими неудобно. Чтобы вставить флэшку, нужно закрыть экран, перегнуться через ноутбук и подсоединить накопитель к разъему. Что помешало вывести хотя бы один USB на боковую сторону — непонятно.

С технической точки зрения наша версия Aspire S3 слабее предоставленного Zenbook UX31. В основе системы лежит процессор **Intel Core i5-2467M**. Тоже двухъядерный кристалл, но частотой 1,6 ГГц и максимальным разгоном под Turbo Boost 2.0 до 2,3 ГГц. Объем оперативной памяти такой же — 4 Гб. Под хранение информации в Aspire S3 стоит классический 2,5-дюймовый HDD емкостью 320 Гб. Для реализации функции Instant On и Smart Response установлен недоступный для записи SSD на 20 Гб.

ЛИЦОМ К ЛИЦУ

Мучить ноутбуки сложными тестами мы не стали. Системы явно не игровые, поэтому в список бенчмарков

Однако недостатки бескнопочного дизайна никуда не делись — перетаскивать файлы по экрану и вызывать правый клик все так же непривычно.

ГРОМЧЕ

Про звук ничего интересного не расскажешь. На днище корпуса есть два динамика. Качество — среднее. На высоких частотах слышен явный песок, баса вообще нет. Музыку слушать не будешь, но на просмотр любимого сериала хватит.

Если розетка, от которой питается ноутбук, не заземлена, то металлический корпус будет проводить ток. Нанести повреждения он не может, но ощущения не из приятных.





Функция Smart Connect (загрузка почты в режиме сна) работает, но дома она практически бесполезна. Удобно, только когда кидаешь с собой ноутбук утром перед работой. По пути можно почитать загруженные письма.

вошли **PCMark05** и **Resident Evil 5** с **Devil May Cry 4**. Быстрый SSD в Zenbook UX31 позволил набрать в PCMark05 приличные 12 592 балла. Aspire S3 отстал — 7216 очков. Примечательно, что проиграл он только по тестам памяти и жесткого диска, в процессорных бенчмарках, наоборот, обогнал конкурента на 385 баллов.

Похожая ситуация сложилась и в играх. Если в Resident Evil 5 представитель Acer отставал на 6-10 fps, то в Devil May Cry 4 обгонял более быстрый Zenbook UX31 на 3-7 fps. Мистика? Ничего подобного.

ТЕПЛО ЛИ ТЕБЕ?

Оба ноутбука построены на процессорах **Sandy Bridge**. Номинальные частоты по современным меркам у обоих кристаллов небольшие: 1,6 и 1,8 ГГц. На практике разница вообще не заметна. Куда важнее во втором поколении Core i7 — это система автоматического разгона Turbo Boost 2.0. Старший процессор может добраться до 2,9 ГГц, младший — всего до 2,3 ГГц. Хитрость в том, что включается разгон по принципу «есть запас по температуре — увеличиваем скорость, кристалл горячий — включаем пропуск тактов». То, что Aspire S3 умудряется показывать более высокие результаты со слабым процессором, говорит о том, что система охлаждения у ноутбука значительно лучше, чем у конкурента, и процессор может дольше работать в разогнанном состоянии.

Прямо скажем, ситуация неприятная — и в первую очередь для самой Intel. Ведь покупка более дорогого ноутбука с Core i7 на борту может оказаться пустой тратой денег, процессор не раскроет свой потенциал в тонком корпусе. Как выбирать в таком случае конфигурацию и за что стоит платить — не ясно. Единственная рекомендация — ищите в интернете тесты и сравнивайте результаты. Вполне возможно, более дешевая модель окажется лучшим выбором.



Несмотря на мелкие огрехи и странную ситуацию с производительностью, первое знакомство с реальными Ultrabook оставило неизгладимое впечатление. Таких тонких, красивых и при этом быстрых ноутбуков мы еще не видели. Да, признаем, идея не нова, в продаже давно есть тончайшие **Sony Vaio Z** и Apple MacBook Air. Но первый обойдется в 90 000 рублей, а второй работает на **MacOS X**, что не всем будет удобно. Ultrabook же стоят приемлемых денег и функционируют на родной ОС **Windows**.

Что касается наших подопытных, то рекомендации к покупке следующие. Нужен ноутбук, чтобы хвастаться перед друзьями/партнерами — покупайте ASUS Zenbook UX31. Хочется тонкую и легкую рабочую систему — ваш выбор Acer Aspire S3. ● **Дмитрий Колганов**

Бескнопочный тачпад выглядит стильно. Однако слепо копировать идеи Apple все же не стоит, управляться с Windows одной большой кнопкой неудобно. То же самое касается мультитачжестов: в Windows 7, в отличие от MacOS X, они практически не работают.



БЕЗ ПРАВА НА ОШИБКУ

Тестирование игрового компьютера Meijin Core i7-980

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** Intel Core i7-980 (Gulftown, Socket LGA1366, 3,33 ГГц, L3-кэш 12 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 120 мм, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)
- **Материнская плата:** Gigabyte GA-X58A-UD5 (ATX, Intel X58 Express, Socket LGA1366, DDR3-800/1066/1333/2200 до 24 Гб, 4x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe x1, PCI, IDE, 2x SATA Rev.3, 6x SATA 2, RAID, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, 2x eSATA/USB combo, 2x FireWire, 2x LAN, аудио)
- **Память:** 3x 4 Гб DDR3-1333 МГц Samsung Sec-1 PC10666
- **Видеокарта:** EVGA GTX 580 015-P3-1580 (GeForce GTX 580, 772/1445/4008 МГц, 1536 Мб, 2x DVI, mini-HDMI)
- **Твердотельный накопитель:** 80 Гб Intel 320 SSDA2CW080G3
- **Жесткий диск:** 1,5 Тб Western Digital WD1502FYPS (SATA 2, 7200 об/мин, 64 Мб)
- **Оптический привод:** Lite-On iHBS212 (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)
- **Блок питания:** 1000 Вт Chieftec APS-1000C PFC
- **Корпус:** SilverStone Fortress FT01B-W (ATX, 2x USB, FireWire, аудио)
- **Дополнительно:** Agnitum Outpost Security Suite Pro, Windows 7 Ultimate 64-bit, кардридер, Creative X-Fi Titanium
- **Цена на ноябрь 2011 года:** 101 472 рубля

В прошлом номере «Игромании», №12/2011, в обзоре **Battlefield 3** мы отметили, насколько улучшилась графика в современных играх, и провели сравнительное тестирование трех компьютеров. В качестве эталона использовался **Meijin Core i7-980**, сегодня мы расскажем, что это за система и на что она способна.

Крепость

Компьютер собран в строгий корпус **SilverStone Fortress FT01B-W Black**. Полностью алюминиевый черный Middle Tower со скругленной верхней кромкой и окном на левой боковой крышке. Выглядит солидно и очень строго. На лицевой панели ничего лишнего: четыре 5,25-дюймовых отсека, всеядный кардридер с USB-входом, кнопка питания и большая вентиляционная решетка у основания.

Дополнительные порты установлены сверху корпуса, ближе к лицевой панели: пара USB, FireWire и аудиоразъемы. На задней стенке все стандартно: семь слотов расширения, вентиляционная решетка и пара отверстий под СВО.

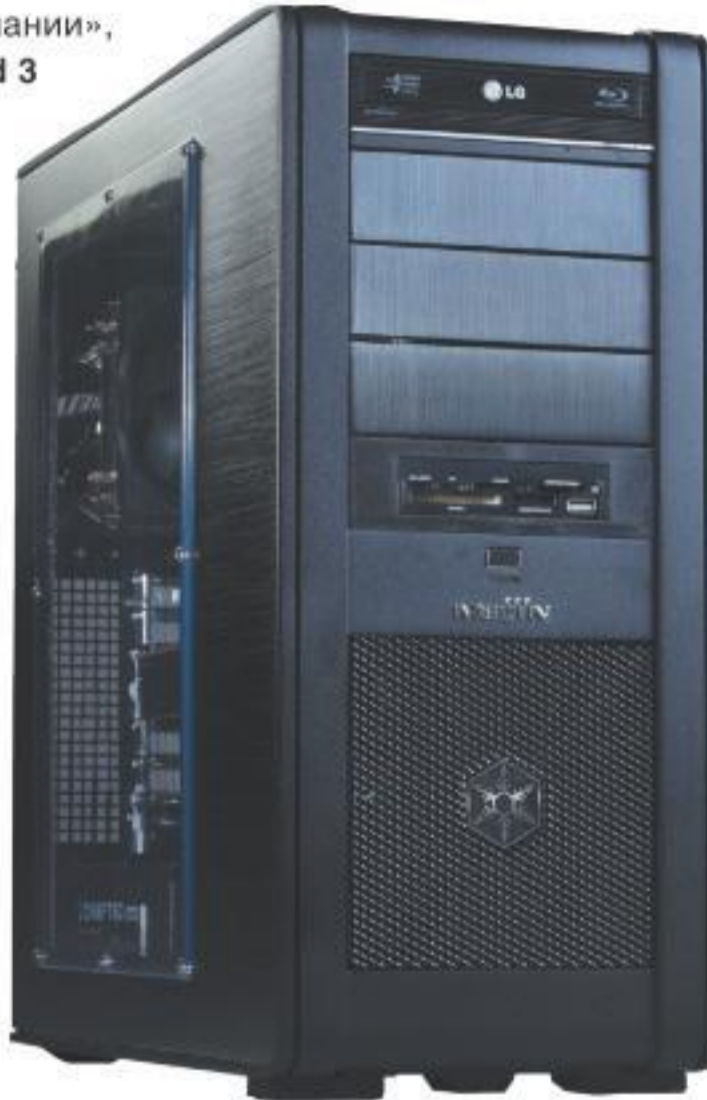
Система охлаждения — два вентилятора. Одна 180-мм вертушка стоит за лицевой панелью и работает на вдув. Вторая — 140-мм на задней стенке — функционирует на выдув. При желании можно поставить еще один 180-мм вентилятор на верхнюю крышку корпуса.

Солдаты

В основе системы лежит материнская плата **Gigabyte GA-X58A-UD5** на чипсете **Intel X58 Express**. Работает компьютер под управлением топового процессора **Core i7-980**. Шестиядерный кристалл частотой 3,33 ГГц и с 12 Мб L3-кэша. В поддержку камню установлены три планки оперативной памяти **Samsung** по 4 Гб каждая. Под хранение информации есть сразу два накопителя. Первый, на котором установлена система, — твердотельный **Intel 320 SSD-A2CW080G3** объемом 80 Гб и максимальной скоростью чтения 270 Мб/с. Второй — стандартный HDD от **Western Digital** емкостью 1,5 Тб. Также в системе стоит пишущий привод DVD-RW с поддержкой Blu-ray. Венчает компьютер топовая одночиповая видеокарта **GeForce GTX 580**.

Строим

Тестировали мы систему по стандартной схеме. Для начала запустили синтетический **PCMark05**, проверивший компьютер на скорость работы со стандартными приложениями. Итог — приличные 18 715 очков. Вторым тестом стал **3DMark Vantage**. В нем Meijin Core i7-980 набрал 25 968 попугаев.



Игровые тесты начали с **Devil May Cry 4**. При максимальном уровне графики и 8-кратном сглаживании игра показала впечатляющие 177 fps. Похожие результаты выдал и **Resident Evil 5**, крайне чувствительный к производительности процессора, — 120,4 fps. Не подвела система и в тесте на DirectX 11. В **Aliens vs. Predator** с включенной тесселяцией уровень fps не падал ниже 70 кадров.

Так как тестировался компьютер на мониторе **Acer HN274-Hbmiid 3D** с поддержкой **NVIDIA 3D Vision**, то ради интереса мы провели тесты в стереорежиме. Система не подвела. В **Aliens vs. Predator** в разрешении 1920x1080 скорость работы осталась на приемлемом уровне в 35,8 fps. **Devil May Cry 4** показал стабильные 60 кадров. Наконец, в **Resident Evil 5** удалось поиграть на скорости 57,6 fps.



Meijin Core i7-980 Extreme Edition — отлично сбалансированная система. Она с легкостью тянет современные игры на самых высоких настройках и справляется с режимом 3D Stereo. Цена вопроса — 101 472 рубля. Дорого, но за эти деньги вы получаете не только мощный компьютер, но еще и двухлетнюю гарантию, **Windows 7 Ultimate 64-bit** и комплексную систему защиты **Agnitum Outpost Security Suite Pro**. ● **Дмитрий Колганов**

Синтетические тесты

PCMark05			
CPU	Memory	HDD	Overall
11 360	9826	25 215	18 715
3DMark Vantage			
GPU	CPU	Overall	
24 513	31 596	25 968	

Игровые тесты

Настройки	1680x1050	1920x1080
Devil May Cry 4 (DX10)		
SuperHigh, AF 16x, AA 4x	142	133,8
SuperHigh, AF 16x, AA 8x	127,5	120,4
SuperHigh, AF 16x, 3D Vision	59,6	57,6
Resident Evil 5 (DX10)		
High, AF 16x, AA 4x	213,5	194,1
High, AF 16x, AA 8x	194,3	177,1
High, AF 16x, 3D Vision	60	60
Aliens vs. Predator (DX11)		
VeryHigh, AF 16x, AA 2x	78,7	72,3
VeryHigh, AF 16x, AA 4x	77,9	70,8
VeryHigh, AF 16x, 3D Vision	40,1	35,8

HIP-HOP MUSIC CHANNEL ONE

ВКЛЮЧИ
СМОТРИ!
И СПУШЧАЙ

ВСЁ БУДЕТ
ХИП-ХОП



Спрашивайте о подключении своих кабельных операторов.
Список операторов и порядок настройки
для абонентов НТВ-ПЛЮС и Триколор ТВ на сайте

al.tv.ru



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших
игровых конфигураций
на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

На компьютерном рынке очередное повышение цен. На этот раз внеплановое. Произошедшее в Таиланде наводнение остановило работу крупнейших заводов по производству жестких дисков. Пострадали производственные цеха **Western Digital**, **Hitachi** и **Seagate**. Причем это не какие-то второстепенные заводики, а основные линии сборки. Мало того, под наводнение попали фабрики **Nidec**, производящие 90% всех двигателей для HDD. А это значит, что работу прекратили и заводы жестких дисков, находящиеся за пределами Таиланда.

Все это создало огромный дефицит на рынке, повысило спрос и активизировало перекупщиков, которые сметают HDD с прилавков и перепродают устройства по завышенной цене. В среднем стоимость жестких дисков за один месяц после катастрофы повысилась в 4-5 раз. Если до этого 1 Гб стоил порядка 2,8 рубля, то сегодня средняя цена — 12 рублей.

Ждать скорого снижения стоимости не стоит — восстановить работу фабрик обещают лишь в марте 2012 года.

Основные изменения этого месяца

- ✦ Во всех конфигурациях объем жестких дисков уменьшаем до предела — 250 Гб.
- ✦ В «Дешево и сердито» отказываемся от **GeForce GTX 560 Ti** в пользу **GeForce GTX 560**.
- ✦ В «Займи, но купи» меняем дорогую версию **Radeon HD 6970** от **Sapphire** на более дешевый вариант от **Gigabyte**.

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)	13 450
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)	17 000
Дисковод: Plextor PX-B940SA (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	8220
Корпус: Lian Li PC-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:	382 560

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ!



ЦП: AMD Phenom II X4 980 OEM (Deneb, Socket AM3, 3,7 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	5600
Кулер: Deercool 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, инт. Radeon HD 4290, D-sub, DVI, HDMI)	3790
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 8-8-8-24 XMP (CMX4GX3M2A1600C8)	1700
Видеокарта: Gigabyte Radeon HD 6970 (Radeon HD 6970, 900/5500 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, D-sub, 2x DVI, DisplayPort)	11 800
Жесткий диск: 320 Гб Seagate Barracuda ST3320413AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 Мб)	3500
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:	35 065
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)	4200
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:	57 955
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1100T (Thuban, Socket AM3, 3,3 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1150
Замена видеокарты: ZOTAC GeForce GTX 580 AMP! (GeForce GTX 580, 815/1630/4100 МГц, 1,5 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	4200
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8)	1050
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2320
Со всеми наворотами:	66 675

ЗАЙМИ, НО КУПИ!



ЦП: Intel Core i5-2500K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	7000
Кулер: Deercool Ice Matrix 600 (алюминий + медь, 140 мм, 700-1200 об/мин, 26,7 дБ)	1175
Системная плата: ASRock Z68 Pro3 (ATX, Socket LGA1155, Intel Z68, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 (до 32 Гб), PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, S/PDIF-out, LAN, аудио, D-sub, DVI, HDMI)	3500
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 8-8-8-24 XMP (CMX4GX3M2A1600C8)	1700
Видеокарта: Gigabyte Radeon HD 6970 (Radeon HD 6970, 900/5500 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, D-sub, 2x DVI, DisplayPort)	11 800
Жесткий диск: 320 Гб Seagate Barracuda ST3320413AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 Мб)	3500
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:	34 925
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)	15 500
Системный блок и периферия:	63 825
Замена ЦП: Intel Core i7-2600K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	3000
Замена видеокарты: ZOTAC GeForce GTX 580 AMP! (GeForce GTX 580, 815/1630/4100 МГц, 1,5 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	4200
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8)	1050
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2320
Со всеми наворотами:	74 395



ДЕШЕВО И СЕРДИТО



ЦП: AMD Athlon II X3 455 OEM (Rana, Socket AM3, 3,3 ГГц, L2-кэш 1,5 Мб)	2750
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)	2500
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston (KVR1333D3N9K2, 4Г)	930
Видеокарта: Palit GeForce GTX 560 Sonic Platinum (GeForce GTX 560, 900/1620/4200 МГц, PCIe 2.0 x16, D-sub, DVI, HDMI)	6100
Жесткий диск: 250 Гб Seagate Barracuda ST250DM000 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 Мб)	3150
Дискковод: 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:	20 200
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:	32 500
Замена ЦП: AMD Phenom II X2 565 OEM (Callisto, Socket AM3, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	550
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)	1400
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8)	1820
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2150
Со всеми наворотами:	38 420

ДЕШЕВО И СЕРДИТО



ЦП: Intel Pentium G860 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 3 Мб)	2850
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)	3100
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston (KVR1333D3N9K2, 4Г)	930
Видеокарта: Palit GeForce GTX 560 OC (GeForce GTX 560, 810/1620/4020 МГц, 1 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, D-sub, DVI, HDMI)	5800
Жесткий диск: 250 Гб Seagate Barracuda ST250DM000 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 Мб)	3150
Дискковод: 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:	20 360
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:	33 260
Замена ЦП: Intel Core i5-2300 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 2,8 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1650
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)	1700
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8)	2150
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2320
Со всеми наворотами:	41 080

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



ЦП: AMD Phenom II X2 565 OEM (Callisto, Socket AM3, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	3300
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)	3790
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 8-8-8-24 XMP (CMX4GX3M2A1600C8)	1700
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: 250 Гб Seagate Barracuda ST250DM000 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 Мб)	3150
Дискковод: Sony Optiarc/NEC AD-7260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	700
Корпус: Thermaltake V4 VM30001W2Z (Middle Tower, ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1850
Блок питания: FSP Group FSP600-80GLN (ATX, 600 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 6-pin, 4+4-pin)	2350
Системный блок:	25 120
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:	42 750
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 975 OEM (Deneb, Socket AM3, 3,6 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	2350
Замена видеокарты: Gigabyte Radeon HD 6970 (Radeon HD 6970, 900/5500 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, D-sub, 2x DVI, DisplayPort)	4300
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)	2150
Со всеми наворотами:	52 360

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



ЦП: Intel Core i3-2130 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 3 Мб)	4500
Кулер: GlacialTech Igloo 5610 Plus PWM (алюминий + медь, 90 мм, 800-2700 об/мин, 34,2 дБ)	780
Системная плата: ASRock P67 Pro3 (ATX, Socket LGA1155, Intel P67, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 (до 32 Гб), PCIe x16, 3x PCIe x1, 3x PCI, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, eSATA, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, S/PDIF-out, LAN, аудио)	3300
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 8-8-8-24 XMP (CMX4GX3M2A1600C8)	1700
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: 250 Гб Seagate Barracuda ST250DM000 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 Мб)	3150
Дискковод: Sony Optiarc/NEC AD-7260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	700
Корпус: Gigabyte Luxo X140 Black (Middle Tower, ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1300
Блок питания: FSP Group FSP600-80GLN (ATX, 600 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 6-pin, 4+4-pin)	2350
Системный блок:	25 280
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:	46 210
Замена ЦП: Intel Core i5-2500K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	2500
Замена видеокарты: Gigabyte Radeon HD 6970 (Radeon HD 6970, 900/5500 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, D-sub, 2x DVI, DisplayPort)	4300
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8)	1050
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	1800
Со всеми наворотами:	55 860

ДО 25 000 РУБЛЕЙ



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ЖЕЛЕЗО

Железный гуру Дмитрий Горячев разбирает письма читателей, дает советы, размышляет о состоянии индустрии, подмечает интересные тенденции и задает неудобные вопросы представителям разных компаний



Дмитрий Горячев



Собираюсь взять планшет, но не могу определиться с операционной системой. Что выбрать: iOS или Android? Что перспективнее?



Полгода назад мы бы сказали: «Конечно, iOS, что за вопросы?» Сегодня так уже не ответишь. Новая **Android 3.x** работает не хуже «яблочной» операционки: дружит с большими дисплеями, поддерживает массу жестов и демонстрирует чудеса производительности.

Но о будущем этой системы пока говорить рано. Операционка активно развивается, и во что она превратится через год-два — непонятно. Может, **Android** доберется до домашних компьютеров, а может, законсервируется в текущем виде и будет только подстраиваться под новые возможности телефонов/планшетов.

Будущее iOS куда менее туманно. **Apple** — компания консервативная и доить систему в нынешнем виде будет очень долго. Раз в полгода нас ожидают крупные обновления с порцией мелких вкусностей, а раз в год — новый **iPad**.

Чему отдать предпочтение — вопрос сложный. С одной стороны, интереснее выглядит **Android**. Постоянные обновления — это всегда приятно. С другой стороны, железо не поспевает за активностью **Google** и через год планшет может не потянуть очередную версию ОС.

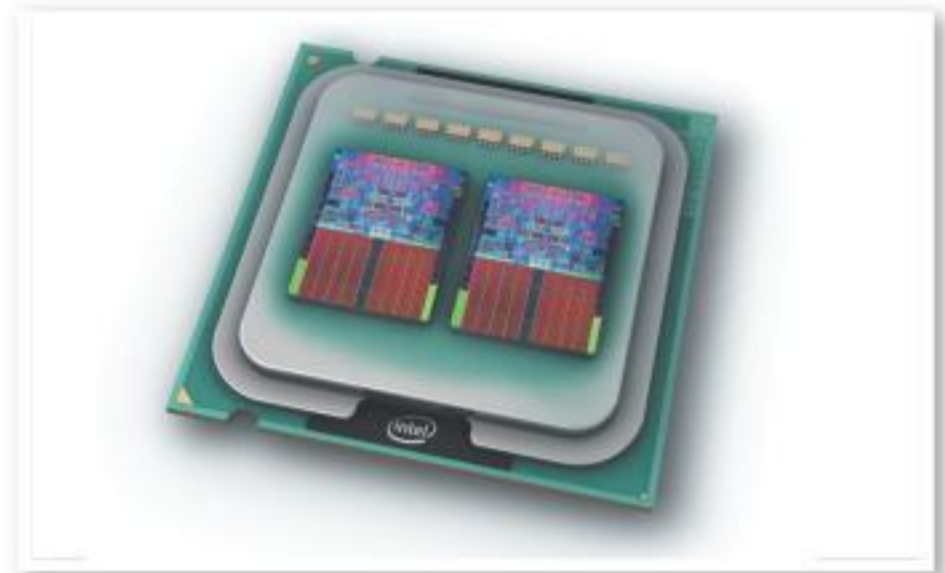
С покупкой iPad проще. Да, железо в нем также устаревает, однако новые версии ОС прекрасно устанавливаются и работают на устройствах прошлого поколения. Еще один плюс в копилку iOS — огромное количество качественных приложений, недоступных на **Android**. Минус

операционки в том, что ничего нового от нее не дождешься. Через год это будет та же самая система.

Говоря о будущем планшетов, нельзя забывать про третьего игрока на рынке — **Microsoft**. Ее нынешняя ОС — **Windows 7** — плохо подходит для работы с сенсорным экраном. Но зато у нее есть неоспоримое преимущество: на планшете с **Windows** запускаются все привычные программы. В будущем **Microsoft** планирует развить эту тему и уже сейчас заявляет, что следующая версия ОС будет поддерживать **ARM**-процессоры, которые повсеместно используются в планшетах.



Слышал, что процессоры компании Intel можно апгрейдить. Это как?



Это звучит безумно, но с некоторых пор **Intel** действительно предлагает проапгрейдить некоторые процессоры без замены самого кристалла. Выглядит это так: открываете сайт **Intel**, приобретаете специальный код, вводите его в фирменную программу, и у вас новый процессор! Конечно, никакой магии тут нет, объясняется все просто.

Конструктивно процессоры в пределах линейки выглядят одинаково. Отдельных кристаллов без 1 Мб кэша или поддержки какой-то технологии никто не делает. На младшие модели пускают отбракованные пластины, в которых не работает какая-нибудь часть блоков. Когда плохие кристаллы заканчиваются, берут годные экземпляры и урезают их до нужных параметров. То есть когда вы покупаете **Core i7-920**, то физически у вас на руках старшая модель, которая либо не прошла проверку качества, либо была искусственно урезана. Чтобы не терять на этом деньги, **Intel** придумала функцию апгрейда. Операция выглядит следую-



щим образом. Вы вводите в специальную программу купленный у Intel код, и в процессоре снимается блокировка скрытых функций. В итоге в компьютере стоит уже не Core i7-920, а полноценный i7-960.

Эксперимент запустили в прошлом году. Intel предложила прокачать младшие процессоры **Pentium G6951**. За 1500 рублей можно было разблокировать технологию Hyper-Threading и добавить 1 Мб L3-кэша. Обязательным условием акции было наличие специальной материнской платы **Intel DH55TC** или **DH55J**. О результатах эксперимента информации нет. Можно было бы считать его провалившимся, если бы совсем недавно Intel не представила очередную партию процессоров с возможностью апгрейда.

На этот раз выбор пал на линейку **Sandy Bridge**. В число прокачиваемых кристаллов попали **Pentium G622**, **Core i3-2102** и ноутбучный **Core i3-2312M**. К сожалению, акция проводится только на территории США и Канады, в России купить необычный процессор нельзя. Однако, если эксперимент будет успешным, вполне возможно, через год-другой новое веяние доберется и до наших палестин. Перспективы у программы отличные. Ведь тогда можно будет не копить на мощный процессор, а пойти в магазин и купить то, на что хватает денег прямо сейчас. А потом, когда будут средства, проапгрейдить кристалл до более мощного.

К слову, эксперименты с программной блокировкой проводятся часто. Из свежих примеров на ум приходит **Radeon HD 6950**: первые версии этих карт делались из старших **Radeon HD 6970**. После прошивки BIOS из младшей карты получался топовый вариант. Почему продавать такую возможность догадалась только Intel — непонятно.



Что означает термин «беззеркальная камера», откуда взялось такое название и чем такие фотоаппараты отличаются от «зеркалок»? Ведь и тут и там есть сменные объективы.



Грубо говоря, беззеркальный фотоаппарат — это «мельница» с возможностями большой камеры. Конструктивно от старших собратьев она отличается только отсутствием видоискателя, изображение в который передается с помощью зеркала из объектива. На качество снимков это не влияет, зато экономит место в корпусе.

Само название «беззеркалка» придумали маркетологи. Запуская в продажу «крутые «мельницы» со сменными объективами, производители понимали, что продать маленькую камеру по цене «зеркалки» будет невозможно. Слишком прочно в умах пользователей засел миф, что хорошие фотографии получаются только на больших камерах. Чтобы обозначить новый сектор рынка и откостит от «мельниц», как раз и придумали оригинальное название.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОСТАВЛЕНИЮ ВОПРОСОВ

Двадцать четыре часа в сутки я мысленно с вами — в остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hotline@igromania.ru. В теме сообщения сделайте пометку «Горячая линия» или «Совет читателя» — так мне будет легче найти ваше письмо в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Если с компьютером возникла какая-то неполадка, подробно расскажите, что происходило с ним до и после: какие программы устанавливались и удалялись, менялись ли комплектующие, скакало ли напряжение и т.д. Не забудьте указать конфигурацию системы и версии установленных драйверов — чем детальнее описана проблема, тем больше вероятность, что мы ее решим.

Обратите внимание, что мы не отвечаем на вопросы, связанные с вылетающими и зависающими играми, контентными патчами, внутриигровыми багами, сохранениями, уровнями сложности. Для всего этого, сами понимаете, есть форумы и служба поддержки.



Часто вижу плееры для телевизоров с поддержкой Full HD. Разве может такой маленький аппарат запускать видео в формате 1080p? У меня даже домашний компьютер с этим еле справляется.



Действительно, в голове не укладывается, как такие маленькие плееры умудряются играть Full HD-видео. Буквально пару лет назад с задачей еле справлялись топовые процессоры, а теперь реклама утверждает, что это по зубам даже маленькому кубу.

Как ни странно, но производители не обманывают. Плеер за 3000 рублей вполне может показывать Full HD-видео со скоростью 30 fps. Удастся ему это за счет того, что процессор, встроенный в плеер, умеет только проигрывать видео, больше ничего. Функциональные блоки кристалла построены по конвейерному принципу и могут выполнять лишь типовые действия. Когда на процессор поступает задача, он всегда знает, что с ней делать и по какой цепочке ее рассчитывать. За счет этого процесс декодирования ускоряется во много раз.

Но это не значит, что в плеерах стоят мощные камни. Отнюдь. ЦП домашнего компьютера во много раз быстрее. Но для того, чтобы декодировать большой поток информации, кристаллу надо объяснить, как это делать, как считать и по какой схеме выводить получившийся результат. Это отнимает много времени и перегружает систему. ■

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

Ответы на самые интересные и актуальные письма

mail@igromania.ru



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Стая Дедов Морозов, заложив крутой вираж и дико проулюлюкав, сваливается в бочку и, не удержав мешки с подарками, падает прямо на ковер. На стене висят часы с пьяной кукушкой, которая знает, что до праздника еще далеко, но, поддавшись сиюминутному порыву, на-

бралась заранее, про запас — в качестве тренировки и превентивной меры. Света обвила ножками гирлянду и ползет к переливающемуся всеми цветами радуги елочному шарик, чтобы повиснуть на нем, перегрызть ниточку и рухнуть в пушистый ватный снег. С наступающим, товарищи и господа, дамы и сеньориты, наши перманентные и факультативные читатели.

Мы начинаем наш маленький карнавал.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуй, дорогие читатели! Всех с наступающим! Пользуясь случаем, запускаю елочным шариком в бритый череп Старпома, пронзаю его одинокую извилину ледяным посохом и отбираю все подарки, которые поджидали его в носке на каминной полке. А если серьезно, то мы сделали немало, чтобы создать уютную новогоднюю атмосферу, когда до самого праздника еще несколько недель. Но, кажется, у нас получилось. По крайней мере, конкурсы придумывались на ура, призы для них находились тоже довольно быстро, а главное — мне уже не терпится ответить на ваши вопросы, некоторые из которых вполне себе новогодние. Так что давайте не откладывать в долгий ящик и сразу приступим.

ПИСЬМО НОМЕРА СИКВЕЛ НА СИКВЕЛЕ

Привет, Света и Старпом. Сейчас сиквелы, как бы пошло это слово ни звучало, необычайно популярны. Но мне, признаться, стыдно за игровую индустрию. Неужели мало новых, свежих идей? Почему разработчики так и норовят создать продолжение чего-нибудь? Причем, заметьте, самые-самые игры — это именно сиквелы. Они самые дорогие, их мы ждем больше всего. Как так? Мало, что ли, идей? — Robinson



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

придумывала бесконечную историю

Давайте вместе взглянем на ситуацию глазами издателя и разработчика. Разработка хорошей игры стоит дорого — зачастую десятки миллионов долларов. Чтобы отбить потраченные деньги, нужно продать много, очень много коробочек и цифровых версий. И есть франчайз — хороший франчайз. Его многие любят, многие помнят, как интересно им было играть.

И вот сидят издатель с разработчиком и думают: в каком случае мы больше заработаем? Если сделаем продолжение всемирно любимой игры? Или если рискнем и сделаем что-то абсолютно новое? С продолжением понятно — его, скорее всего, купят все, кому понравился оригинал. Плюс, видимо, те, кто в оригинал не играл, но слышал, что он был хороший.



Полотно «Пираты Рождества. Толстяк в упряжках». Автор — Валерий Веркожанский.

А с новым что? А непонятно. Даже если игра будет хорошая, еще не факт, что она окупится. Примеров, когда отличные, казалось бы, игры вылетали в черную финансовую дыру, масса. Возникает логичный вопрос — зачем рисковать, если можно ехать по хорошо накатанной колее?

Более того, ничего предосудительного в таком подходе нет. Людям нравится следить за приключениями полюбившихся героев, нравится некоторая предсказуемость ожиданий. Ведь когда ждешь новую игру, то даже нормальной почвы для обсуждений обычно нет. Нельзя порассуждать, как разработчики повернут сюжет, как сложится судьба персонажей, кого добавят или убьют из игры. А в случае с сиквелом основа для подобного рода разглагольствований имеется. Спекулировать можно до самого релиза.

Кстати, для рекламы сиквел тоже намного удобней, чем новый тайтл. Можно оперировать конкретными вещами. Вот тут у нас графика лучше, тут врагов больше, тут противники злее и умнее, а вот здесь — смотрите, смотрите! — герой научился перекатываться после прыжка. И все это можно показать: игрок увидит и поймет, что действительно стало лучше. А с чем сравнивать, если у игры не было предшественников? С другими играми? Все аналогии будут казаться притянутыми за уши.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

следил за игровыми революциями

В устоявшемся, консервативном обществе перевороты бывают либо извне, либо снизу, но почти никогда сверху. Похожая ситуация сложилась сейчас в игровой индустрии, которая, конечно, развивается, но, став многомиллиардным бизнесом, потихоньку стагнирует.

Крупные компании все реже рискуют вкладывать деньги в новые рискованные проекты. И экспериментаторы, разработчики, способные выворачивать жанры наизнанку или даже придумывать новые, переместились в маргинальный сектор инди-игр. Вот там новаторского и захватывающего хоть отбавляй. Обидно бывает, что опытные игроки иногда считают выше своего достоинства снизойти, скажем, до игры на планшетах. А ведь там сейчас самый жир, самая вольница идей и способов их реализации.

Кстати, заметьте, «сиквел» и «старые идеи» — отнюдь не синонимы. Сделать продолжение игры с абсолютно другой механикой, сеттингом, да что там — даже в другом жанре, можно. Только мало кто на это отваживается.

Можно взглянуть на ситуацию и с другого ракурса. Сейчас есть инди-котел, в котором проходят обкатку новые идеи. И есть игровой Голливуд, где прошедшие отсеившие идеи можно раскручивать и продвигать за большие деньги. А потом, правильно, делать сиквелы, триквелы, приквелы и так далее.

НОВОГОДНЯЯ ВИДЕОКАРТА



Автор письма номера получает от нас в подарок топовую видеокарту Zotac GTX570. Благодарим компанию Zotac за предоставленный приз.

И, наконец, есть еще комплексный подход. Человек как вид — превосходный подражатель. Все наше существование основано в первую очередь на том, что мы можем досконально, точно копировать действия других. Подражателей — большинство. А вот творцов, людей, способных не подражать, а придумать что-то принци-

пиально новое — единицы. Поэтому не надо ждать от всех хороших разработчиков чего-то нового. Те, у кого получается хорошо копировать и даже превосходить оригинал, пускай этим и занимаются. Ничего плохого в этом не вижу. А двигать индустрию будут те, кто умеет мыслить нестандартно.



Новый год в Crysis. Юрий Динисламов (Уфа).



Бэтмен, подрабатывающий Дедом Морозом. Кирилл Колканов.

ПИСЬМО №1
UNCHARTED 3 И ЕГО СВИТА

«Игромания» поставила Uncharted 3 «десятку». Неужели это настолько идеальная игра? Неужели не к чему придаться? А консольная графика? Я знаю, вы в «Почте» конкретные игры обсуждаете редко, но тут не обычная игра, а настоящая «десятка». Считаю, надо добиться темы. — Тройанский Колчан



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
гналась за Телботом

Идеальных игр не бывает, потому что идеал для любого человека индивидуален. Но есть игры, которые подозрительно близко подбираются к представлению об идеале очень многих игроков. Uncharted 3 — одна из таких. Насыщенная, яркая, дерзкая, красивая и удивительным образом играющая на наших чувствах, а не на логике. Она взывает к подсознательному, как бы странно это ни звучало. В какой-то момент ты просто забываешь, что на экране игра, и начинаешь смотреть фильм, где в роли главного героя не просто некий абстрактный Натан Дрейк, а ты сам в роли Натана Дрейка.

Хотя если начать разбирать игру на составляющие, то окажется, что и враги там себя ведут иногда странно, и графика местами провисает (хотя лучше на консолях нынешнего поколения, думаю, сделать уже невозможно, поэтому и высший балл), и абсурдность сюжета иногда зашкаливает. Но целостность образа все эти мелочи не нарушают, да я и не знаю игр, в которых не было бы орехов в мелочах. Разве что тетрис, да и там «фигурок могло бы быть побольше».

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.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

топил Марлоу в песке

Uncharted 3, безусловно, хороша, но у нее есть одна, на мой взгляд, серьезная проблема. Игра настолько кинематографична, что и оценивать ее хочется не как игру, а как законченное художественное кинопроизведение. И вот тут из Uncharted 3 начинают клоками лезть шерсть и выпадать кирпичи.

Naughty Dog то устраивают арнольдковский боевик с десятками покрошенных врагов, то врубают серьезную драму и пытаются показать нам всю широту и глубину душевной организации Дрейка. Смотрится это местами довольно дико. В перестрелках Натан — настоящий ма-чо, в одиночку сворачивающий горы и шеи врагов. В роликах же он предстает эдаким безответственным ребенком-переростком, который ищет приключений на пятую точку, рискует не только своей шкурой, но и ближайшими друзьями, но при этом не понимает, ради чего, собственно, он это делает. У киноколлеги Дрейка — доктора Генри Джонса — с мотивацией и логикой поступков все куда понятней.

Как только начинаешь относиться к Uncharted 3 как к кино, проступают и десятки других, более мелких условностей, которые мы традиционно прощаем играм, но ставим в упрек любой киноленте. Дрейк плетется по пустыне, нам всеми силами дают понять, что герой на грани гибели, что он обезвожен и находится почти при смерти, на последнем изнеможении добирается он до поселения... и уже через минуту резво скачет по развалинам и косит толпы врагов из пулемета. А уж когда Салли, завидев десяток противников, произносит монументальное «их слишком много, а нас всего двое», становится по-настоящему смешно — игроков словно держат за идиотов и предлагают забыть, что сладкая парочка до этого разделалась с куда большим числом противников.

После этого к феноменальной невозмутимости главного героя относишься уже как к чему-то само собой разумеющемуся: в погоне за Телботом Натан как будто не замечает даже пылающих телепортирующихся охранников. Хотя, казалось бы, стоило на секунду призадуматься, что происходит что-то не совсем обычное.

Но все эти претензии, еще раз повторюсь, у меня есть только к Uncharted-кино, но не к Uncharted-игре. Очень хотелось бы, чтобы игры, которые хотелось бы оценивать по меркам кинематографа, становилось все больше. Пока, увы, счет идет на единицы.

ПИСЬМО №2

СТАТИСТИКА: СУХАЯ И МОКРАЯ

Стариком, Свет, скажите, у вас же, уверен, есть информация о том, сколько игроков в России?

Столько раз задавался этим вопросом, но ответа так и не нашел. Думаю, не мне одному будет интересно узнать подробности. — Смас Рокков



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

складывала и вычитала

Удивительно, но статистики по этому вопросу настолько мало, что ее при-



НОВОГОДНИЙ РИДЕР



Автор письма №1 получает в подарок отличный ридер Ritmix RBK-520. В отличие от большинства читалок у этой есть полноценная QWERTY-клавиатура. Основные характеристики устройства: шестидюймовый дисплей, поддержка поиска по названиям и внутри книг, англо-русский словарь, чтение PDF-файлов, дисплей 600x800. Поддерживаются следующие текстовые форматы: PDF, EPUB, FB2, TXT, MOBI, HTML, PDB, RTF, LRC, CHM, TCR, OPF, PRC, IWF, OEB, DJVI, DOC.

ходится собирать буквально по крупицам. При чем анализ этой статистики зачастую дает совершенно не стыкующиеся друг с другом результаты. Получается, что верить толком нельзя никому.

Недавно, например, голландская компания Newzoo выкатила вот какую статистику. По их мнению, в России 38 миллионов геймеров. За 2011 год они потратили (точнее, потратят — потому что год еще не закончился) на игры полтора миллиарда долларов — это не только покупки коробочных и цифровых версий игр, но и микроплатежи в MMOG, и траты в социальных играх. Но все равно сумма, согласитесь, не маленькая.

По платформам сделана следующая градация. Казуальные, мобильные и социальные игры — в районе 75% на каждую категорию. MMO — 68%, PC — 66%, консоли — всего 37% (14 миллионов человек). Понятно, что игроки на

платформах пересекаются, поэтому сумма значительно выше 100%.

Интересно, что доход, приносимый разными платформами, не вполне коррелирует с численностью каждой категории игроков. Консоли при их 37% позволили издателям за год заработать 225 миллионов, а PC — 570 миллионов. То есть все крики о том, что консоли дают намного больше дохода, — спекуляции, когда речь идет о суммарной прибыли, а не о выгоде с продажи одной игры.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

делил и умножал

Статистика, конечно, интересная, вот только учитывает наверняка даже тех, кто просто

«разочек поиграл в «Ферму». Говорить при этом о том, что в России целых 38 миллионов игроков, — опрометчиво. Но в любом случае 26 миллионов, играющих в MMO и при этом приносящих 270 миллионов долларов в год (заметьте, издателей онлайн-игр у нас можно по пальцам пересчитать), — это пять.

ПИСЬМО №3

ОРИ... ГАМИ? ОРИ... ДЖИН!

Я смотрю, Origin набирает обороты. Сначала EA воевала со Steam, теперь вот у нее есть договоренности с Warner Bros., THQ и Capcom. Как

считаете, выйдет из начинания что-то стоящее? — Random Mouse



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

голосовала за здоровую конкуренцию

Думаю, что наличие Battlefield 3 уже делает существование Origin осмысленным. Плюс Steam давно нужен был нормальный конкурент. Конкурент появился, с нормальностью у него пока проблемы, но это дело наживное. Пройдет год-два, и в Origin, полагаю, будет так же удобно и комфортно, как и у Valve.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

объединял и властвовал

Свет, вот тут не соглашусь с тобой. Понимаешь, соперничество Steam и Origin — это не конкуренция

двух взаимозаменяемых продуктов на рынке. Я бы даже сказал, что это вообще не конкуренция, а сплошной раздрой и шатание. Активируем мозг. Что удобно и логично для пользователя, то есть игрока?! Чтобы все его игры были в одном месте, чтобы они не терялись, чтобы их всегда можно было скачать на любом компьютере, да еще чтобы синхронизировалось все, с друзьями можно было пообщаться, статистикой помериться, новости почитать.

По большому числу параметров сервисы EA и Valve пересекаются, расходятся же в главном — пока они оба живы, игры, скорее всего, не получится хранить в одном месте. Политика компаний такова, что каждая тянет одеяло на себя и хочет, чтобы лучшие тайтлы выходили только у нее. Баста, карапузики! Мне неудобно лезть в Origin, чтобы поиграть там в Battlefield, и загружать Steam, чтобы запустить оттуда Modern Warfare. Но мнимая конкуренция заставляет меня это делать.

Да, это идиллия — ждать, что в одном магазине будут продавать картошку, хомячков, ректальные свечи, газонокосилки, билеты на самолет, корм для рыбок и принтеры с винчестерами. Но, согласитесь, это было бы удобно. Но в случае с играми речь идет не только о месте, где вы купите игру, но и о месте, где она всю оставшуюся жизнь будет храниться. И нам предлагают хранить разные игры в разной таре. Я лично против и такую «конкуренцию» не поддерживаю.

Кстати, в условиях противостояния одна из сторон имеет свойство проигрывать и накрываться медным тазом. Так вот, если Steam или Origin таки накроются, это будет означать, что все покупки, сделанные в «проигравшей» системе, накроются вместе с ней. Это тоже, знаете ли, не вдохновляет.



«Снимок сделан летом 2011 года в городе Вольске Саратовской области». Александр Волков (Воркута).



Миражи Дрейка. Композицию составил Кирилл Колманов.

ИМАХИУА

Январь 2012 January

Понедельник Monday	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
1	26	27	28	29	30	31	1
2	2	3	4	5	6	7	8
3	9	10	11	12	13	14	15
4	16	17	18	19	20	21	22
5	23 ³⁰	24 ³¹	25	26	27	28	29

ДАРКСИДДЕРС III

Издатель: ТНО Разработчик: Vigil Games

RAIDERS



Январь 2012 January

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
1	26	27	28	29	30	31	1
2	2	3	4	5	6	7	8
3	9	10	11	12	13	14	15
4	16	17	18	19	20	21	22
5	23 ³⁰	24 ³¹	25	26	27	28	29

ИПР
МАНУАЛ



«Недавно проезжал по одной из дорог нашего небольшого города и наткнулся на знакомый логотип...» — Dr_Fear.

ПИСЬМО №4
ОТ КУРЬЕЗА ДО САРКАЗМА

Вспомните курьезные/забавные моменты, связанные непосредственно с почтой «Игромании». Не сами письма, а то, что с ними и с вами происходило, когда они до вас уже добрались. Есть чем поделиться? — форумчанин Mezarо



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
ехидно шурился

Не без того. Были письма, авторы которых путали нашу редакцию с редакциями других журналов. И ладно бы только игровых — так ошибались каким-то совершенно невероятным образом. К нам приходили письма, адресованные журналам «Наука и жизнь», «Техника молодежи», Гео, «Мурзилка» (никаких шуток, кстати, а если не знаете, то «Мурзилка» издается по сей день), «Кукумбер» и даже «Золушка вяжет» (о существовании такого журнала мы впервые узнали как раз из присланного письма) — и это только то, что сразу приходит на память.

Случались конфликты с авторами писем. Однажды мы написали человеку, потому что его письмо нам понравилось и мы хотели уточнить пару моментов. Человек обрадовался, но тут же потребовал заплатить ему за опубликованное в номере письмо. Причем сумму назвал настолько неадекватную, что переписку мы быстро прекратили, а отвечать на письмо вообще не стали.

Было несколько попыток получить призы по фальшивым почтовым ящикам. Писали, говорили, что они выиграли приз, на просьбу прислать подтверждения с того же ящика, с которого пришло исходное письмо, начинали вдаваться в пространные объяснения, почему не могут этого сделать, или присылали подтверждения с ящиков, названия которых были очень сильно похожи на оригинальные, но отличались на один символ (один раз мы чуть было не повелись на развод — ящик был очень похож, Света случайно заметила, что вместо букв «О» стоит «ноль»).



НОВОГОДНИЕ МЫШИ



Авторы писем №2, №3 и №4 получают игровые мыши — Roccat Kone (первое письмо), Roccat Kova (второе) и Roccat Pyra Wired (третье).

Один наш читатель — моряк дальнего плавания — рисует логотипы «Игромании» в очень необычных местах по всему свету. Выяснилось, что наше лого нарисовано на скалах заброшенных островов в Тихом океане, в одном из австралийских портов, на Сейшелах, в одном из кварталов Токио и еще в нескольких десятках мест.

А уж сколько забавных вирусов нам шлют — вспомнить страшно. И ладно бы в рамках спам-рассылок, так иногда человек сначала вотрется в доверие, затеет переписку, а потом расчетливо и осознанно замаскирует и вышлет вирус.

Много интересного связано с бумажными письмами, которые, несмотря на победу интернета, продолжают приходить на адрес редакции. Кто присылал нам свою коллекцию вкладышей от жвачки «Дональд», кто — целые рассказы в ценной бандероли, однажды пришло письмо с белым порошком и напечатанной на принтере надписью «Привет, Ктулху, я — сибирская язва» (порошок оказался банальной мукой, удивительно, что это через почтовый контроль прошло). Однажды прислали лицензионную игру для 3DS с комментарием «я ее прошел, поменяйте на что-нибудь еще» (ради шуток отослали в ответ другую игру, вместе с высланной).



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Если вы читаете эти строки еще до того, как Дед Мороз влетел в открытую форточку, то есть до 12 часов ночи 31 декабря, то от всей души поздравляю вас с наступающим Новым годом! Если Дед Мороз уже успел разбить несколько новогодних игрушек, потоптался под елкой, расколотил на праздничном столе пару фужеров, а на календаре замаячили циферки «2012», то от той же самой души поздравляю вас с наступившим Новым годом! Всем счастья, удачи, поменьше апокалипсисов и побольше отличных игр в 2012 году!

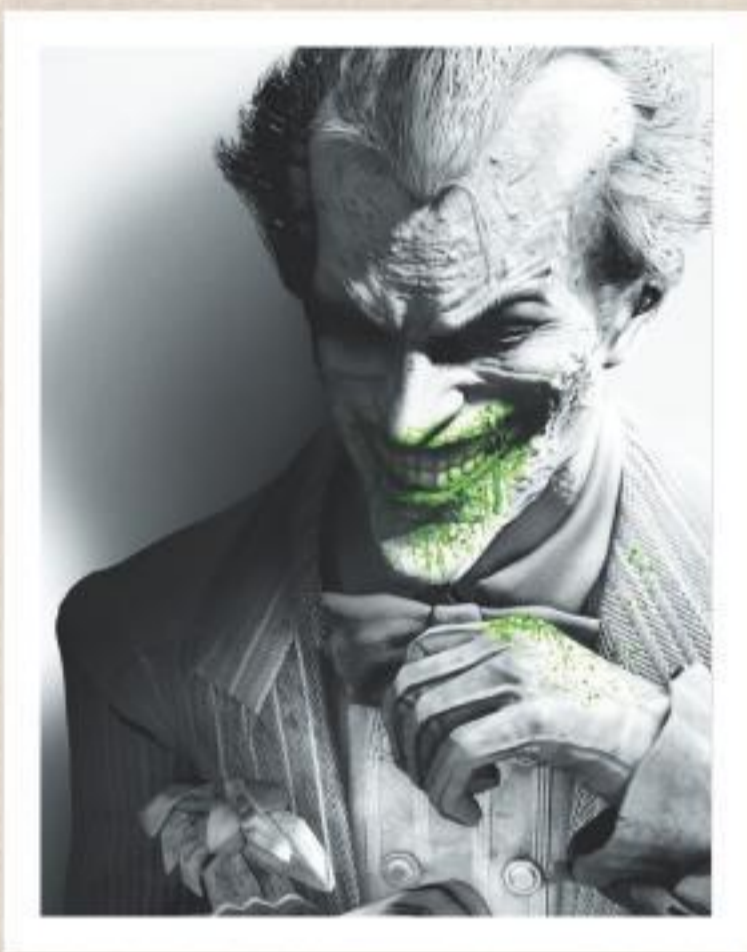


АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Всех с наступающим или наступившим! Пускай сбудется все, что сами себе загадали/пожелали/придумали. Держите нос по ветру, хвост пистолетом, ноги в тепле, голову в холоде, ум трезвым, а сердце горячим. До встречи в новом году.

ПОЧТОВЫЙ МАРАФОН

Перед написанием этого выпуска «Почты» на нашем форуме все желающие могли задать свои небольшие, не требующие развернутых ответов вопросы, лучшие из которых как раз и попали на эти две страницы. Маленький почтовый марафон в формате non-stop.



Возможно ли в индустрии игр появление чего-то кардинально нового (я имею в виду новых жанров или совершенно необычного исполнения жанров уже существующих)? — Павел Андреевич Попов

Светлана: В инди-секторе новое и необычное появляется регулярно. Просто игровая индустрия сейчас настолько разнообразна и разнопланова, что все эти мини-революции мало кто замечает. Революции если и произойдут, то сначала в железном секторе, а уже потом в программно-игровом. На современной железной базе все ключевые концепции уже придуманы.



Как происходит распределение игр для рецензирования между авторами? — Александр Койнов

Старпом: У каждого автора есть свои предпочтения и, скажем так, специализация. Кирилл Волошин отлично разбирается в квестах, Сергей Колокольников и Ольга Анциферова — в футбольных симуляторах, Игорь Асанов — в рейсингах и так далее. Плюс смотрим на то, кто что ждал (к слову, если кто-то ждал игру слишком уж рьяно, ему как

раз рецензию писать не даем, чтобы сохранить объективность), кто в данный момент наименее загружен... Факторов — масса.



Как по вашему мнению, еще продержится на рынке бумажная регулярная литература? — Максим Обушенко

Светлана: Сколько-то, безусловно, продержится. Возможно, даже еще ренессанс переживет.



Планируется какая-нибудь эволюция/изменения в разделе «Почта»? — Нейтрал

Светлана: Небольшие изменения, разумеется, будут, но кардинально менять концепцию «Почты» сейчас не планируем. Если у вас есть какие-то мысли на этот счет, не стесняйтесь, озвучивайте. За последние, если не ошибаюсь, пять лет на адрес рубрики не приходило ни одного конструктивного предложения, как можно было бы реформировать рубрику. Мы, признаться, таких вариантов тоже не видим, и нам приятно работать именно в таком формате. Но, повторюсь, если есть идеи — пишите.



Светлана, вы считаете себя девушкой-геймером? Если да, то как давно вы ей стали и какие игры предпочитаете? И играете ли в большие жанры (шутеры, гонки) или предпочитаете казуальный игропром? И чем занимаетесь в свободное от «Игромании» время? — А.Л.И.С.Е

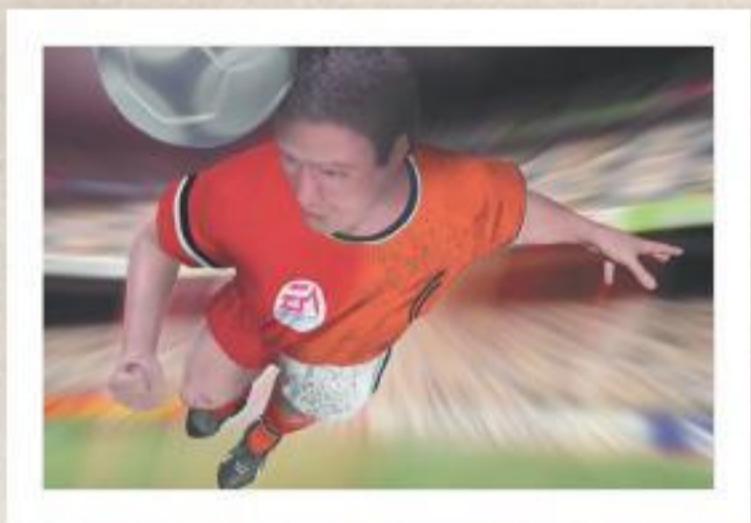
Светлана: Слово «геймер» мне не очень нравится, «игрок» куда более нейтрально и точно передает суть моего увлечения. И да, я много и с удовольствием играю. В «казуальный игропром», кстати, куда меньше, чем в серьезные проекты. Много со Старпомом играем в сетевые шутеры, из сингла больше всего люблю адвенчуры, экшены и RPG (включая, кстати, и MMORPG).



Есть ли у вас знакомые, которые не любят или ненавидят компьютерные игры? — Алексей Иванов

Старпом: Как несложно догадаться, знакомых, любящих игры, у нас очень много. Но есть и те, кто игры совершенно не понима-

ет, считает их злом. Я лично такую ситуацию считаю абсолютно нормальной, у каждого свой взгляд на вопрос (особенно если этот взгляд обоснован), и то, что у людей мнение диаметрально не совпадает с моим, не делает этих людей менее интересными в общении. Наоборот — приятно бывает пообсуждать обе точки зрения.



Почему порой зачастую рецензии на такие игры, как FIFA 12, у вас пишет девушка? — TALSPAR

Светлана: Может быть, потому что эта девушка хорошо разбирается в футбольных симуляторах? Если мужской шовинизм кому-то мешает принять тот факт, что женщина может разбираться в якобы исконно мужских вопросах, то это проблема исключительно того, кто так считает. Меня вот тоже иногда подначивают, дескать, женщина не может хорошо играть в шутеры. Я не претендую на высокий класс игры, но забавно бывает наблюдать, когда подначивающие по факту играют значительно хуже меня. Мне кажется, что любители придрачиться к «половому вопросу» обычно сами не многого достигли в предмете обсуждения.



Не поведайте нам об игре — «разочаровании» года? — Нейтрал

Светлана: Итоги года будут поджидать вас в следующем номере, а если интересует мое личное мнение, то для меня разочарованием года стал Rage. Не знаю почему, но я много

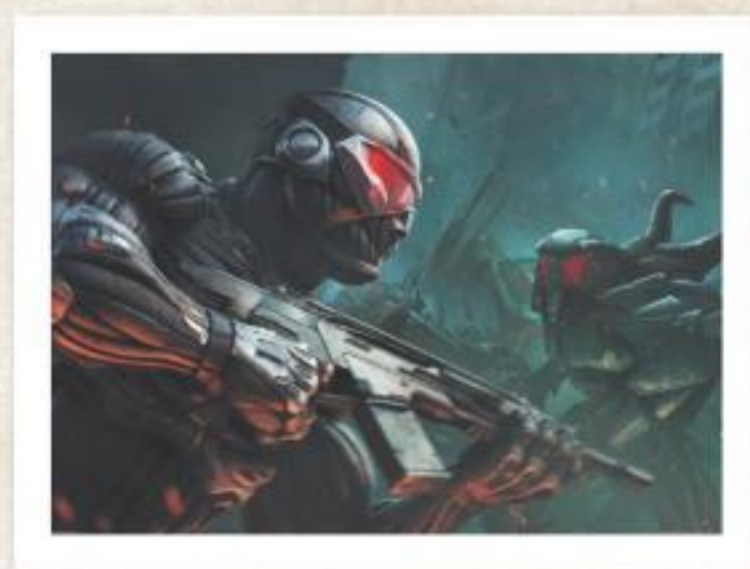
ждала от id, а в итоге едва-едва смогла выдержать в игре пять часов, потом бросила и теперь вспоминаю об этом как о страшном сне.

Старпом: От Rage, равно как и от нового «Дюка», не ждал особенно ничего, поэтому и не разочаровался, когда оказалось, что игры, мягко говоря, проходные. А вот что для меня на самом деле стало провалом года — так это Modern Warfare 3. Чтобы объяснить, в чем тут дело, надо писать полноценную рецензию, если кратко — то магия «голливудской игры» для меня выдохлась. Вместо того чтобы сопереживать героям и восторгаться картинке, я видел только картонные декорации и кривляющихся статистов. Но охотно понимаю, почему на многих магия игры продолжает действовать, даже по-хорошему им завидую.



Куда делся наш закадычный друг Ктулху? — Vogalinnig

Ктулху (сквозь сон): Я никуда не делся, я сплю. И лучше вам, жалкие ничтожества, убогие идолопоклонники, безмозглые приспешники не моего культа, меня не будить!



Меня давно мучает вопрос просто жуткого снижения сложности в играх, но этот год приятно удивил такими играми, как Crysis 2, «Ведьмак 2», Deus Ex: Human Revolution, Hard Reset, да и Dark Souls не за горами, так что же — интересные,

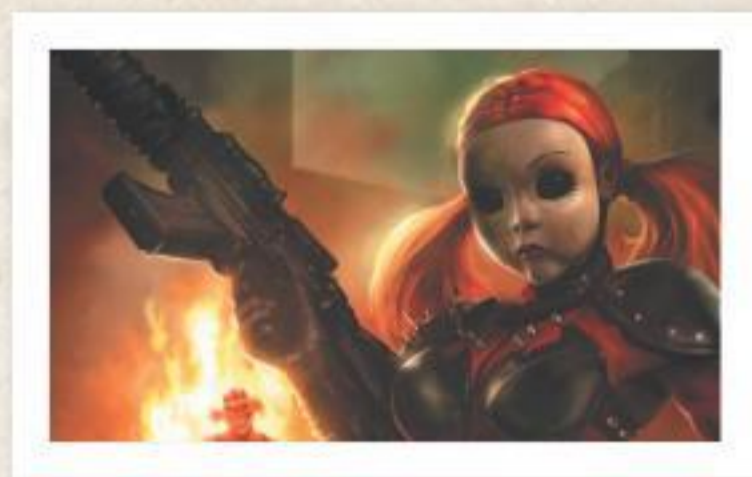
сложные игры с непростой механикой возвращаются? Или же это просто отголоски прошлого? Последний отчаянный вдох хардкора? — Егор «Fergus» Уваров

Старпом: Ну, какие же отголоски? Просто тренд на концепцию «проще — только для даунов» в играх постепенно проходит. Разработчики поняли, что люди, даже мало играющие, разбираются в играх куда быстрее, чем принято считать. В ближайшее время, думаю, сложность игр немного подрастет.



Сколько времени уходит на разбор писем от читателей? — Смалкер Нико

Светлана: По чуть-чуть почти каждый день, чтобы отобрать самые-самые письма, и один полноценный вечер и часть ночи, чтобы посидеть вдумчиво со Старпомом и на все ответить, выбрать лучшие картинки. Ах да, потом еще день-два нужно потратить, чтобы разыскать приз за письмо номера.



Светлана, вас не достали вопросы про то, что вы девушка и играете в мужские игры? — адонн

Светлана: Чуть выше я почти ответила на этот вопрос. В целом — нет, не достали, если задают их без наезда и обоснованно. На грубое же «девочки ничего не понимают в экшенах» мне нечего сказать, ну разве что фыркнуть в ответ. ■

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.

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM

(PC)



Коды набираются в консоли, которая вызывается клавишей ~ (тильда). Если вместо букв печатаются квадраты, установите в настройках Windows английскую раскладку клавиатуры как основную.

Учтите, что у каждого предмета, способности, перка или персонажа в игре есть свой идентификатор. Узнать их можно, включив консоль и выбрав курсором нужную вещь или героя — идентификатор отобразится на экране.

Если ниже указано, что код применяется на «выбранный предмет» или «выбранного персонажа», то на них нужно кликнуть мышью после вызова консоли, но перед использованием кода.

help — отображает все консольные команды

tgm — бессмертие

tcl — прохождение сквозь стены

player.additem 0000000f x — дает **x** золотых

AdvancePCSkill x y или **advskill x y** — повышает на **y** пунктов способность с именем **x**

player.addperk x — персонаж выучивает перк с идентификатором **x**

Player.modav Dragonsouls x — дает **x** драконьих душ

fov x — устанавливает угол обзора на **x**

psb — все заклинания

player.setscale x — изменяет размер вашего персонажа (по умолчанию **x=1**)

Setownership — делает выбранный предмет вашим, что позволяет его невозбранно украсть у бывшего хозяина

SexChange — изменяет пол вашего персонажа

saqs — все этапы текущего квеста помечаются как выполненные

duplicateallitems x — дублирует предмет с идентификатором **x**

COC — телепортирует вас в локацию с названием **x**

tfc — режим полета

player.additem x y — дает предмет с идентификатором **y** в количестве **x** штук

player.modav burden x — устанавливает загруженность персонажа на **x**

player.setav speedmult x — изменяет скорость персонажа на **x** процентов

AdvancePCLevel — повышает ваш уровень

player.setlevel x — устанавливает уровень на **x**

Kill — убивает выбранного персонажа

killall — убивает всех персонажей в поле зрения

removeallitems — лишает выбранного персонажа всех предметов

qqq — мгновенный выход из игры

Resurrect — оживляет выбранного персонажа

help x y — поиск в справке по ключевому слову **x** в режиме **y** (режимы отображаются, если просто набрать **help**)

player.modav carryweight x — устанавливает на **x** общий вес предметов в инвентаре

setpcfame x — устанавливает на **x** хорошую репутацию персонажа

setpcinfamy x — то же самое для дурной репутации

player.setav Fatigue x — устанавливает на **x** усталость персонажа

player.setav Health x — то же для здоровья

player.setav Magicka x — для магии

player.setcrimegold x — устанавливает на **x** награду за голову вашего героя (наберите 0, чтобы на вас перестали нападать охотники за головами)

showracemenu — показывает меню выбора расы

tmm x — показывает (**x=1**) или прячет (**x=2**) все маркеры на карте

player.placeatme x — призывает персонажа с идентификатором **x**

saq — вы получаете все квесты в игре (крайне не рекомендуется к использованию, вероятность появления глюков стремится к 100%)

movetoqt — телепортирует вас к цели текущего квеста

coc qasmoke — переносит вас в тестовую комнату со всеми предметами в игре

enableplayercontrols — возвращает вам управление во время сюжетных сцен

TDetect — другие персонажи перестают замечать, если вы крадете на их глазах чужие вещи (чтобы отключить код, наберите его еще раз)

TAI — отключает или включает искусственный интеллект (если отключить, все живые существа в игре замирают на месте и перестают реагировать на внешние раздражители)

TCAI — враги перестают на вас нападать (для отмены наберите код еще раз)

tfow — отключает или включает FOW

TG — отключает или включает отображение травы

tm — то же для меню

unlock — открывает выбранный запертый предмет (сундук, дверь и т.д.)

lock x — запирает предмет с идентификатором **x** (можно еще добавить сложность получившегося замка)

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3



НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру **The Elder Scrolls 5: Skyrim** от компании «1С-СофтКлуб». Чтобы получить приз, напишите по адресу info@igromania.ru или позвоните в редакцию по телефону (495) 231 23 65.



В мультиплеере, на карте Lockdown, можно обнаружить плюшевого медведя с двумя пистолетами в лапах. Найти его несложно: в режиме наблюдателя подлетите к виселице, и справа от нее будет дом. Залетаем в правое окно на последнем этаже — и видим этого мишку. — *Владислав Мальхин*



Не совсем пасхалка, но забавный факт. По уже сложившейся для игр серии традиции в **Call of Duty: Modern Warfare 3** присутствует всем известное русское слово из трех букв. Оно написано на стене (миссия «Глаз бури») здания, почему-то в Праге. Ранее это же слово можно было заметить (а вернее, невозможно было не заметить) в обеих частях Modern Warfare. Третья не стала исключением. — *Майкл Азизян*

BATTLEFIELD 3

Играя в мультиплеер на карте «Метро», недалеко от турникетов можно обнаружить небольшое помещение, огражденное решеткой. Подойдя к решетке поближе, нетрудно увидеть сумку желтого цвета, лежащую на полу. В таких же сумках курьеры-паркурщики из **Mirror's Edge**, другой игры DICE, доставляли послания адресатам. Учитывая всевозможные слухи насчет того, что DICE всю готовит вторую часть Mirror's Edge, можно считать эту пасхалку в **Battlefield 3** еще одним подтверждением скорого анонса сиквела. — *Дмитрий Иванченко*



BATMAN: ARKHAM CITY

В 2009 году дотошные игроки нашли в **Batman: Arkham Asylum** огромное количество потенциальных намеков на сиквел. Это и карта района Готэма, и отдельные предметы, принадлежащие злодеям, которых мы в итоге увидели в Arkham City, и многие другие детали. Фанаты, прошедшие вторую часть игры, уже нашли несколько забавных пасхалок, которые вполне могут послужить завязкой к продолже-

нию серии. Или **Rocksteady** просто шутят? Узнаем еще через пару лет, а пока — сами пасхалки.

В убежище Джокера можно найти парочку интересных предметов: старый костюм Харли Куинн, в котором она разгуливала в первой части игры, а также нечто гораздо более интересное — положительный тест на беременность (папочка наверняка Джокер).

Более того, во время титров можно услышать голос Харли, убаюкивающей ребенка. Она напевает песенку: «Hush little baby, don't say a word, momma's gonna kill for you the whole damn world». Перевод такой: «Тише, деточка, не плачь, мамочка уничтожит целый мир ради тебя». Ждем триквел? — *Артем Федоров*

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

INFAMOUS 2

В игре есть способ быстро перемещаться по городу. Для этого запустите редактор собственных миссий, наведите курсор на нужное место на карте города и выйдите из редактора. Вы окажетесь там, куда навели курсор. — *Даниил Шувалов*

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.

ПЕРСОНА НОН ГРАТА

В прошлом году у вас была возможность поучаствовать в масштабном конкурсе «Сардоническая улыбка», в котором предлагалось угадать, каким игровым персонажам принадлежат различные улыбки, изображенные на страницах журнала. В этот раз мы решили не ограничивать вас мимикой персонажей компьютерных игр и предлагаем угадать самих героев. Как главных, так и откровенно второстепенных.

На ближайших нескольких страницах персонажи представлены в полный рост. Некоторых героев вы угадаете без труда, над некоторыми придется чуть-чуть попотеть, а чтобы опознать третьих — многим придется немало времени провести в интернете.

Скажем лишь одно: редакторы «Игромании» опознали всех персонажей, хотя некоторым пришлось потратить на это несколько часов.

Правила конкурса

Перед вами 60 персонажей. Чтобы выиграть в конкурсе, нужно отгадать, из каких компьютерных игр они перебрались на страницы журнала.

Все персонажи взяты нами с официальных скриншотов, артов или волпапоров. То есть если вы лишь догадываетесь, но точно не знаете, из какой игры персонаж, то всегда есть шанс найти его в интернете.

Куда посылать, как оформлять

Ответы принимаются по адресу nongrata@igromania.ru до 31 января 2012 года. В заголовке письма должно быть написано — «Персона нон грата» (без кавычек).

Сам ответ должен выглядеть следующим образом: номер персонажа — название игры. Самого персонажа называть необязательно (тем более что не всегда это просто сделать). Названия игр надо писать правильно и на английском языке. Варианты вроде «Кол оф дьюти: Модерн Варфаре 3» или «Кингдо оф амалюр: Реконинг» не принимаются.

Письмо с ответом должно выглядеть вот так:

- 1 — Doom
- 2 — Pac-Man
- 3 — Tetris
- 4 — StarCraft 2
- и так далее...

Победителями станут первые трое участников, приславшие верные ответы.

Надеемся, что даже те, кто не победит в конкурсе, получит искреннее удовольствие от угадывания игровых персонажей.

ПРИЗЫ

1 место Игровой компьютер MicroXperts GameArena GA14-15 W7HP

Процессор — Intel Core i5 2500 (3,30 ГГц), LGA1155
 Материнская плата — Intel ASUS P8H61-M LE(B3) Socket1155,
 H61, DDR3, mATX
 Оперативная память — 4 Гб — 2x DDR3 2 Гб PC3-10666
 1333MHz DIMM Kingston
 Видео — nVidia GeForce GTX560Ti, 1024 Мб
 Хард — Seagate Barracuda 7200.12, 1Тб, 7200 об/мин,
 32Мб, SATA 3
 Операционка — MS Windows 7 Home Premium 32/
 64-bit Russian
 Антивирус — AVG Internet Security 2011
 (лицензия)
 Корпус — MXP YY 5708 BK,
 MiddleTower, ATX, card
 reader, 500 Вт



2 место Ридер Prestigio PER3072

Универсальная читалка, благодаря яркому 7-дюймовому цветному дисплею позволяет читать не только обычные тексты, но и PDF-версии журналов. Кроме того, на ридере можно комфортно просматривать фотографии и видео, а также слушать музыку. Работает очень долго за счет емкого встроенного аккумулятора на 3250 мАч. К модели прилагается фирменный чехол и наушники-капельки.



ЮЛМАРТ
 КИБЕРМАРКЕТ ЭЛЕКТРОНИКИ

3 место Роутер Asus RT-G32

802.11g wireless, 54 Mbps,
 WiFi-маршрутизатор,
 4-port 10/100 свитч.



Благодарим за предоставленные призы кибермаркет электроники «Юлмарт» (www.ulmart.ru) и компанию Prestigio.



1



2



3



4



5



6



7



8



9



20



21



22



23



24



25



26



27



28





29



30



31



32



33



34



35



36



37



38



39



40



41



42



43



44



45



46



47



48



49



50



51



52



53



54



55



56



57



58



59



60

НОВОГОДНИЙ КОМИКС

«Новогодний комикс» — ставший уже почти традиционным конкурс, который мы проводим в преддверии Нового года. Все, что вам нужно сделать, — придумать и нарисовать небольшой комикс на новогодне-игровую тему. Рисовать можно как угодно, чем угодно и на чем угодно, лишь бы комикс получился смешным, интересным и оригинальным. Не стесняйтесь своих художественных способностей, ведь главное в этом виде творчества — хорошая идея, а не умение рисовать как Айвазовский.

Куда посылать. Ответы принимаются по адресу comix2012@igromania.ru до 31 января 2012 года. Итоги будут подведены в мартовском номере журнала.

НАШИ ПРИЗЫ

1 МЕСТО

Гарнитура **Razer Banshee**, сделанная в стиле стратегии **StarCraft 2**. На гарнитуре (как и во всех остальных призах этого конкурса) даже есть специальный индикатор, показывающий, сколько действий в минуту вы выполняете в игре. Микрофон при необходимости можно отстегнуть от наушников.



2 МЕСТО

Стильная клавиатура **Razer Marauder** с символикой **StarCraft 2**. Ее главная особенность — возможность записывать макросы (последовательности нажатий кнопок) прямо во время игры, без необходимости лезть в настройки драйверов.



3 МЕСТО

Игровая мышь **Razer Spectre**, дизайнеры которой тоже вдохновлялись **StarCraft 2**. Настоящий киберспортивный зверь: пять кнопок, лазерный сенсор с разрешением 5600 DPI, опрос USB-порта с частотой 1000 Hz. А главное — возможность настроить силу нажатия для срабатывания левой кнопки мыши.



Все призы предоставлены компанией Razer (www.razerzone.ru).

КОНЕЦ ИГРЫ

Как вы, должно быть, слышали, по расписанию на 2012 год у нас назначен очередной конец света. Соответственно, нужно к нему начинать потихоньку готовиться. А где же нам, игрокам, этим заниматься? Конечно, в играх! Из них при должном внимании можно почерпнуть немало полезных советов по выживанию в условиях апокалипсиса. Предлагаем вам систематизировать полученные знания в рамках этого конкурса. Пришлите

нам как можно более полный и, главное, полезный список советов по выживанию, не забыв указать, в какой игре и при каких обстоятельствах вы узнали о каждом из них. Только очень просим вас не ограничиваться сериями S.T.A.L.K.E.R. и Fallout. Есть множество других игр. Например, из мультиплеера Battlefield 3 можно узнать, что блики от оптического прицела снайперской винтовки могут выдать ваше местоположение, —

весьма полезное знание, если придется партизанировать против каких-нибудь инопланетян-завоевателей. Или вот inFamous ненавязчиво намекает, что во время конца света ценнейшим ресурсом становится продовольствие. Даже если вас решит кто-то накормить, почти наверняка возникнет давка с драками, так что консервами лучше запастись заранее. Дальше придумывайте, пожалуйста, сами. Дерзайте!

Куда посылать. Ответы принимаются по адресу end@igromania.ru до 31 января 2012 года. Итоги будут подведены в мартовском номере журнала.

НАШИ ПРИЗЫ

1 МЕСТО

Руль **Speedlink CARBON GT Racing Wheel**, совместимый как с компьютером, так и с **PlayStation 3**. В комплект входит блок с педалями тормоза и газа, а сама баранка вращается на **250 градусов**.



2 МЕСТО

Джойстик **Speedlink BLACK WIDOW Flightstick**, с ручкой тяги, тремя кнопками на самом джойстике и еще четырьмя — на базе. Для большего реализма полетов джойстик оснащен обратной отдачей.



3 МЕСТО

Геймпад **Speedlink XEOX USB Gamepad**, выполненный в стиле **Xbox 360**, но подключаемый к компьютеру. Поверхность геймпада покрыта силиконом для более надежного хвата во время игры.



Все призы предоставлены компанией Speedlink (www.speedlink.com).

ТЕСТ №1

ЯНВАРЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Какой из перечисленных ниже бед не случилось в Call of Duty: Modern Warfare 3?

- А. Убийства дочери российского президента
- Б. Ядерного взрыва
- В. Уничтожения российского флота
- Г. Убийства одного из основных героев серии
- Д. Химической атаки на Европу

❷ Как называется пустыня, в которой Натану Дрейку пришлось искать затерянный город в Uncharted 3: Drake's Deception?

- А. Руб-эль-Хали
- Б. Бетпак-Дала
- В. Такла-Макан
- Г. Сахара
- Д. Деште-Кевир

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Мастер Чиф в том или ином виде появлялся или упоминался абсолютно во всех играх серии Halo.

- А. Без него — как без воды.
- Б. Незаменимых нет.

❹ Некоторые игры для портатива PlayStation Vita будут работать на PS3 — и наоборот. Можно будет начать играть дома, загрузить сохранение на портативной консоли и продолжить приключения в дороге.

- А. Именно так все и будет.
- Б. Ничем не замутненное вранье.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

- ❺ — Smells like shit over here.
— Well but at least it doesn't kill you.
(— Да тут г...м воняет.
— Ну, по крайней мере, оно не пытается тебя убить.)

- А. Uncharted 3: Drake's Deception
- Б. Gears of War 3
- В. Resistance 3
- Г. Call of Duty: Modern Warfare 3
- Д. Battlefield 3

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?



- А. Battlefield 3
- Б. Saints Row: The Third
- В. Call of Duty: Modern Warfare 3
- Г. Postal 3
- Д. F.E.A.R. 3

❼ Какое существо самое сильное в The Elder Scrolls 5: Skyrim?

- А. Гоблин
- Б. Дракон
- В. Саблезубый тигр
- Г. Гигант
- Д. Бабочка

НАШ ПРИЗ

Миниатюрный MP3-плеер
Ritmix RF-4050 со встроенным

диктофоном и FM-

приемником. Кроме MP3,

плеер поддерживает форматы

WMA, APE, FLAC, WAV,

а также AVI, JPG и TXT

(www.ritmixrussia.ru).


Ritmix



СКАНВОРД №1

ЯНВАРЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

	Родина Лары Крофт						Почти готовая версия игры или программы	В чем измеряется частота обновления экрана (абб.)?		Может выдать снайпера
1	Смачный удар снизу в челюсть	1				Под носом у корабля				
2	Кубинский революционер			Умер в Call of Duty: Modern Warfare 3	Извечный враг Серьезного Сэма					
3					Синяя инопланетянка в Mass Effect	Засветился в обеих частях Mafia		2		
4	Северная провинция Тамриэля					Расчленитель некроморфов				7
5			4				Нужна форумным троллям	AI по-русски		Героиня Parasite Eve
6				Соблазнительница Винсента Брукса				5		
7	Семья зергов				6	Место действия Spec Ops: The Line				
	Небоевая секира	Хакер, взломавший Xbox 360				Без нее войну не выиграть				



НАШИ ПРИЗЫ

Три стереогарнитуры Ritmix RH-950M
 С удлиненным шнуром для большей свободы
 движений и удобства
 подключения к компьютеру (www.ritmixrussia.ru).



ФОТОПАМЯТЬ №1

ЯНВАРЬ

Вам нужно расставить картинки из игры **Call of Duty: Modern Warfare 3** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Конкурс**.



НАШИ ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой
The Elder Scrolls 5: Skyrim
от компании «1С-СофтКлуб».



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№11/2011

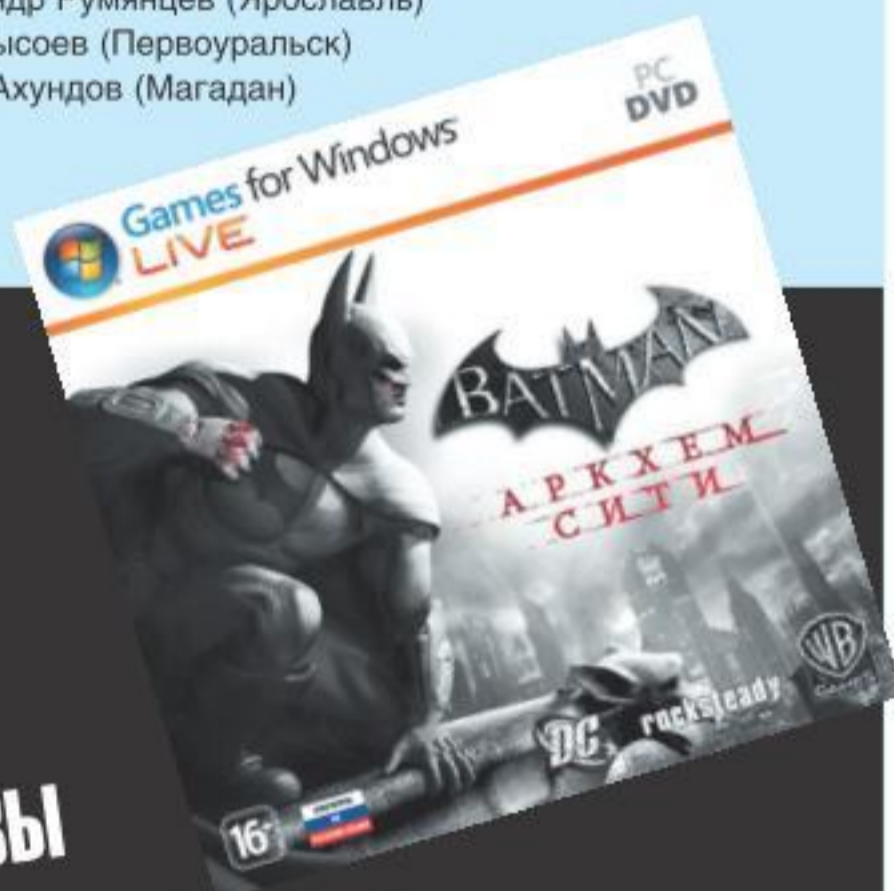
ТЕСТ

Правильные ответы

- 1 Д (обрез впервые появился в Gears of War 3)
- 2 В (Женщины-кошки не было в Batman: Arkham Asylum)
- 3 Б (Renegade Ops не имеет ничего общего с Just Cause)
- 4 А (компания Insomniac Games больше не будет делать игры серии Resistance)
- 5 В (цитата из Gears of War 3)
- 6 Б (скриншот из A Game of Thrones: Genesis)
- 7 А (ICO (Ико) — главный герой одноименной игры)

Победители

1. Виталий Гавриков (Краснодар)
2. Дмитрий Долгополов (Москва)
3. Александр Румянцев (Ярославль)
4. Иван Сысоев (Первоуральск)
5. Эмиль Ахундов (Магадан)



ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой «Batman: Arkham City» от компании «1С-СофтКлуб».

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Сьюзан, секундомер, ЖЖ, азартиане, идеал, Ван, Сесна, Зиа. По вертикали: Стюарт, кнат, рудник, Джон, Ом, древесина, зрение, Ривз, аркан, Ева, ад, НДС, юла, ГАИ. Ключевое слово: **локуст**.

Победители

1. Роман Олешко (п. Энем)
2. Евгений Воронин (Железнодорожный, тел. 7 916 *** 46 11)
3. Михаил Баранников (Иваново)
4. Александр Хорев (Пенза)
5. Николай Можайкин (Воркута)



ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой Rage от компании «1С-СофтКлуб».

ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

Правильные ответы:

(Resistance 3)

2, 4, 3, 1

Победители

1. Андрей Здоренко (Киев)
2. Владимир Панфилов (Минеральные воды)
3. Даниил Данилушкин (Екатеринбург)
4. Владислав Исиков (Пятигорск)
5. Сергей Романович (Иланский)



ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой «Меч и магия: Герои 6» от компании «Бука».

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом. «Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).

«Сканворд»: ключевое слово.

«Фотографическая память»: 4, 3, 2, 1

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

1 Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «Тест 1. Январь»). 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 1. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: **CONTEST@IGROMANIA.RU**

ТЕМА: **Тест №1. Январь**

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А

Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: **1121**

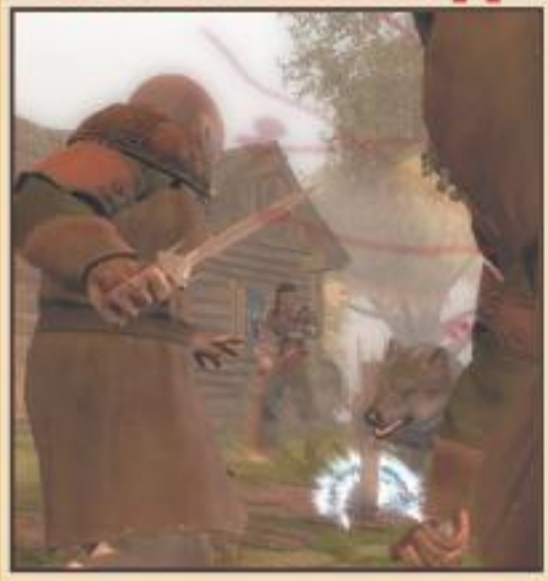
ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 1.
Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на январские конкурсы принимаются до 30.01.2012. Итоги будут подведены в мартовском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

В 2003 году прекратила свое существование **Black Isle Studios**, однако костяк команды сохранился и тут же основал новую студию — **Obsidian Entertainment**. На первых порах молодая компания предпочла не браться за собственные проекты, а поработать на подхвате у **BioWare**, которая к тому моменту уже утвердилась в статусе главного законодателя мод в жанре RPG. Канадцы как раз выпустили великолепную **Star Wars: Knights of the Old Republic**, но не горели желанием заниматься сиквелом: устав выпускать игры по лицензиям, теперь они стреми-

Neverwinter Nights 2

лись создавать собственные миры. Так что работу над второй частью **Knights of the Old Republic** доверили **Obsidian**. Какими бы ни были прошлые достижения разработчиков, новой студии еще только предстояло сделать себе имя, и, казалось, сиквел культовой ролевой игры подходит для этого как нельзя лучше. К сожалению, разработчикам не дали достаточно времени, чтобы отшлифовать **Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords** — многое из игры пришлось в последний момент вырезать, она получилась сырой и в полной мере оправдать высочайшие ожидания не смогла. Несмотря на это **Obsidian** тут же получила возможность исправиться: студии вновь предложили сделать сиквел хита **BioWare**, на этот раз — **Neverwinter Nights**.

Оригинальная **Neverwinter Nights** была не столько полно-

ценной ролевой игрой, сколько универсальным конструктором, с помощью которого каждый желающий мог создавать собственные приключения. **Obsidian** было не до подобных экспериментов — вместо этого она создала образцово-показательное фэнтезийное RPG, с колоритными персонажами, лихо закрученным сюжетом и эпическим размахом событий. В общем, здесь было все, чего мы привыкли ждать от первоклассных игр по **Dungeons & Dragons**, и если **Neverwinter Nights 2** и не дотянула до уровня **Bladur's Gate 2**, то лишь самую малость. Что и говорить, своим вторым шансом разработчики воспользовались сполна и в последующую пару лет выпустили еще два отличных дополнения к **Neverwinter Nights 2** — **Mask of the Betrayer** и **Storm of Zehir**. К сожалению, именно на детище **Obsidian** прервалась череда компьютер-

ных RPG по мотивам **Dungeons & Dragons** — издательство **Atari** по не вполне понятным причинам просто перестала их выпускать.

Что до самой **Obsidian**, то **Neverwinter Nights 2** подтвердила ее состоятельность, но в то же время окончательно застолбила за разработчиками славу мастеров создавать игры по лицензии с использованием чужих технологий. Единственная попытка компании создать оригинальный проект — ролевая игра **Alpha Protocol**, претендовавшая на лавры шпионского **Mass Effect**, — несмотря на наличие интересных идей, с треском провалилась. И нам, конечно, немного жаль, что авторы бессмертных **Planescape: Torment** и двух первых частей **Fallout** ныне не открывают новых горизонтов, а ограничиваются ролью простых ремесленников.

ДАТА ВЫХОДА

2006

ЖАНР

RPG

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК

Atari/Obsidian Entertainment

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Мальчика по имени Ико угрозило родиться рогатым, что обрекало его на пожизненное заточение в таинственном замке, наполненном живыми тенями. Однако паренек не смирился с горькой участью и при первой же возможности попытался сбежать из мрачной тюрьмы, да еще и прихватил с собой таинственную девочку, говорящую на непонятном языке. Может показаться удивительным, что игра с такой незамысловатой завязкой и весьма скромным количеством диалогов прославилась как один из самых эмоциональных и трогательных проектов в истории индустрии.

Ico

Идейным вдохновителем выступал художник и дизайнер **Фумито Уэда**, и потому не следует удивляться, что особое внимание он уделил внешнему виду **Ico**. Уэда и собранная им небольшая команда, получившая впоследствии название **Team Ico**, создали удивительно притягательный волшебный мир. Экшен в игре был, но сразу становилось понятно, что не сражения с таинственными тенями были для авторов главным элементом. Нас словно бы подталкивали сосредоточить все внимание на исследовании огромного сумрачного замка, полного тайн и загадок. Потрясающий по меркам начала века уровень графики, великолепная работа со светом, безупречный дизайн самого замка — такого современного лабиринта минотавра — делали мир **Ico** совершенно неповторимым и потому вдвойне чарующим.

Под стать миру были и герои — пусть они толком не разговаривали друг с другом, но мимика, жесты, язык тела создавали между ними такую «химию», которой позавидовали бы и лучшие голливудские актеры. Ико и его спутница, словно персонажи немного кино, обходясь без слов, умудрялись выразить всю гамму человеческих чувств. Невозможно было равнодушно наблюдать, как между двумя подростками зарождается дружба, как они преодолевают смертельные ловушки безмолвного равнодушного замка, как Ико с простой палкой в руках бросается отбивать свою странную подругу от стремящихся похитить ее жутких теней. Наконец, среди платформеров того времени ни один не мог сравниться с **Ico** по части замысловатых пазлов и загадок.

Однако чарующая сказка для взрослых была слишком необычным проектом, чтобы

полюбить аудиторию. Хитом игра не стало, но у нее набралось достаточно почитателей, чтобы **Team Ico** занялась разработкой продолжения. Правда, **Shadow of the Colossus**, увидевшая свет в 2005-м, оказалась приквелом к **Ico**, причем непосредственно игры связывал лишь общий мир да несколько ненавязчивых отсылок к оригиналу. Но главное — уникальный творческий подтекст Уэды не исчез. Всего лишь несколько месяцев назад в США видеоигры официально причислили к произведениям искусства — и **Ico** с **Shadow of the Colossus** принадлежат к числу тех знаковых проектов, которые сделали такое признание возможным. Сейчас **Team Ico** трудится над идейным наследником своей главной игры, одним из самых ожидаемых PS3-эксклюзивов будущего года, **The Last Guardian**.

ДАТА ВЫХОДА

2001

ЖАНР

аркада

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК

SCE/Team Ico



15 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

В 1995 году молодой английский дизайнер Тоби Гард, работавший в студии **Core Design**, получил от начальства задание придумать главного героя для новой приключенческой игры. Поначалу Гард изобразил паренька в шляпе и с хлыстом, но боссы компании, как оказалось, тоже смотрели «Индиану Джонса» и забраковали набросок. Тогда Тоби решил сделать героиней игры девушку — идея для середины девяностых была весьма нетривиальной и поначалу к ней отнеслись с опаской, но в итоге художник сумел перебороть скептицизм руководства. Возможно, не последнюю роль в этом сыграло и то, что однажды, работая над моделью

Tomb Raider

будущей Лары Крофт, Гард случайно в полтора раза увеличил героине грудь и коллеги уговорили Тоби оставить это изменение в силе.

Едва оригинальный **Tomb Raider** увидел свет (октябрь 1996-го), как его героиня тут же стала главным секс-символом игровой индустрии. Однако было бы несправедливо утверждать, что игра обязана успехом лишь магнетической привлекательности Лары Крофт. **Tomb Raider** органично сочетала в себе черты платформера, в котором игрок должен решать многочисленные загадки, и динамичного экшена от третьего лица. Прибавим к этому заимствованные у того же «Индианы Джонса» путешествия в древние заброшенные города и поиск легендарных сокровищ — вот и получается формула успеха **Tomb Rider**. Разумеется, **Core Design** тут же поспешила его развить — правда, уже без

Тоби Гарда. Художник, раздраженный недостатком творческой свободы и постоянным вмешательством начальства в его работу, уже в 1997 году покинул студию. Та, впрочем, и без него выпустила пять продолжений **Tomb Rider**. Правда, далеко не все они были достойны славы оригинала, и в конце концов, опасаясь за будущее сериала, издательство **Eidos Interactive** передало его в руки новых разработчиков — студии **Crystal Dynamics**, которая перезапустила сериал и выпустила еще три игры — в том числе и ремейк классического **Tomb Rider**. Общий тираж сериала к моменту релиза на сегодняшний день уже перевалил за тридцать пять миллионов, причем восемь из них приходится на долю оригинальной игры.

Спустя почти десять лет после первого появления Лары — в апреле 2006 года — ее значимость для мира видеоигр отме-

тила и Книга рекордов Гиннеса, признавшая расхитительницу гробниц самой успешной и узнаваемой героиней видеоигр. Впрочем, к тому времени Лара Крофт уже превратилась в общекультурный феномен. Она «снималась» в рекламе автомобилей и кредитных карточек, появлялась на обложках журналов **Time** и **Newsweek**, **Depeche Mode** и **Faith No More** записывали про нее песни, а в экранизациях ее роль исполняла одна из главных голливудских див — Анджелина Джоли.

Правда, в последние годы позиции Лары, казавшиеся долгое время незыблемыми, значительно поколебал другой искатель приключений и ценитель древних сокровищ — Натан Дрейк. Как следствие, в будущем году **Tomb Raider** ожидает новая перезагрузка, в которой перед нами предстанет более молодая и реалистичная Лара Крофт.

ДАТА ВЫХОДА	1996
ЖАНР	экшен
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Eidos Interactive/Core Design Limited

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Компания **Nintendo** стала первым производителем консолей, который стал уделять серьезное внимание лицензированию проектов от сторонних разработчиков. И все же поначалу, когда на рынке приставок правила бал восьмибитная **NES**, некоторые студии игнорировали требования японской корпорации и выпускали свои игры без ее благословения. Одной из них была американская компания **Color Dreams**, начавшая свою деятельность в 1988 году. Дела у нее практически сразу не заладились. Выпустив несколько низкокачественных проектов, она уже че-

Bible Adventures

рез пару лет полностью испортила себе репутацию, да и **Nintendo** начала оказывать давление на торговые сети, которые сотрудничали с **Color Dreams** и другими подобными конторами.

Как следствие, в начале девяностых **Color Dreams** оказалась на грани банкротства, и ее ушлые боссы решили несколько сместить акценты своей деятельности. Они основали дочернюю студию **Wisdom Tree** и попытались завоевать дотеле далекую от видеоигр аудиторию — религиозных американцев. В специализированных христианских магазинах на тот момент велась активная торговля книгами, фильмами и музыкой, так или иначе связанными с религией. Начальство **Wisdom Tree** посчитало, что неплохо бы добавить к этому ассортименту и видеоигры.

Первым проектом студии стал платформер **Bible Ad-**

ventures, вышедший в 1991 году. В основу **Bible Adventures** легли три знаменитые ветхозаветные истории — о строительстве Ноева ковчега, спасении младенца Моисея и противостоянии Давида и Голиафа. По всей видимости, забыв восьмую заповедь — «не укради», — разработчики без зазрения совести скопировали геймплей **Super Mario Bros. 2**, наложив на него библейские сюжеты. Впрочем, даже просто заимствовать чужие наработки **Wisdom Tree** толком не смогла: **Bible Adventures** вышла монотонной и занудной, к тому же изобилавала топорной дидактичностью. И хотя вроде бы студия бралась учить подрастающее поколение морали и нравственности, платить **Nintendo** полагающиеся отчисления она все еще не собиралась, потому **Bible Adventures** распространялась исключительно через христианские мага-

зины. Тем удивительнее, что игра разошлась вполне солидным по тем временам тиражом — 350 тысяч экземпляров. Почувствовав, что нащупала золотую жилу, студия **Wisdom Tree** поставила на конвейер создание клонов популярных игр в библейских декорациях, а в 1994 году она даже выпустила разработанный на движке **Wolfenstein 3D** экшен **Super 3D Noah's Ark**.

Конечно, объективно **Bible Adventures**, как и все последующие проекты **Wisdom Tree**, была третьесортной поделкой, ориентированной на публику, для которой наличие в игре библейских мотивов было достаточным поводом для ее покупки. И все же **Bible Adventures** стала первой религиозной игрой, добившейся серьезного коммерческого успеха, и потому ей обеспечено место в истории индустрии.

ДАТА ВЫХОДА	1991
ЖАНР	платформер
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Wisdom Tree

НЕ СТРЕЛЯЙТЕ В РАССКАЗЧИКА

Почему видеоигры не могут быть комедиями и мелодрамами и что с этим делать

Студия **Telltale**, которая ассоциируется с мнимым ренессансом квестов второй половины нулевых, собственно квесты никогда не продавала. И даже первый сезон **Sam & Max** — единственная их работа, заслуживающая восхищения, — не имеет ничего общего с приключенческим жанром, окончательно сформировавшимся еще лет двадцать назад. Внешне это перерисованный **Sam & Max: Hit the Road**, но в сути пропасть между ними космическая: старая игра — огромное приключение, целая полуметровая стопка из остроумных текстов, головоломок и иллюстраций, новая — набор анекдотов, грубо скрепленных скучным перебором предметов. Она кажется мелкой и пустой, даже если поглотить весь сезон разом.

Вышеописанная разница идеально иллюстрирует положение, в котором оказался жанр сегодня: «трендовые квесты» (то есть те, которые выходят в том числе на консолях и iOS и даже приносят деньги) — это просто комплекты иллюстрированных шуток. При этом обычные квесты вроде бы никуда не делись. Одна загвоздка — их нельзя продавать. И тут нет никакого страшного заговора или вселенской несправедливости. Просто среднестатистический современный игрок не готов больше колдовать над бесконечными камнями и вазами в инвентаре, и его можно понять: попытайтесь представить, как все остальные жанры продвинулись с тех пор, как это самое колдовство в инвентаре вообще изобрели.

В девяностые квесты стали PC-феноменом по одной важной причине — талантливые сценаристы вроде Гилберта и Шейфера (которые на поверку оказались не самыми талантливыми геймдизайнерами) поняли, что это идеальный формат для того, чтобы рассказать историю. Причем *любую* — базовой механики хватит на всех. И в этом нет ничего удивительного, ведь квесты по форме — это хитро вывернутые книжки с живыми картинками, а книжный нарратив подходит играм гораздо лучше более очевидного киношного. Но когда на рубеже веков всем вдруг окончательно осточертело выискивать на экране активные точки, все как раз к кино и обрати-



Автор:
Геннадий
Сфинкс

лись — без особого представления, что и как нужно копировать. По состоянию на 2011 год ситуация следующая: если подражать конкретным сценам — получается **Call of Duty**, а если имитировать общую структуру — **Heavy Rain**, где последовательность событий (да и сами события) зависит от того, можете ли вы быстро реагировать на высвечивающиеся кнопки.

Это все, впрочем, не значит, что кино не может быть интерактивным. Просто получается это лишь при скрещивании схожих по метафизике жанров: например, **Uncharted** — это вполне себе «Индиана Джонс», приключение и по форме, и по содержанию. Но в первую очередь это экшен, а экшены неплохо жили вообще без сценария.

То есть современной замены квестам именно как универсальным способам вместить в себя любые сюжетные архетипы игровая индустрия почему-то так и не придумала. У нас есть свои боевики и триллеры, но почему-то нет (или больше нет) чистых драм, комедий или даже, вы только вообразите себе, мюзиклов. Что для синтетического экранного искусства, которое сформировало вокруг себя индустрию около сорока лет назад, довольно позорно.

Отсюда и все разговоры о том, что игровые сценаристы — инфантильные бездари, а привлечение какого-нибудь голливудского Алекса Гарленда воспринимается как чудо. А ведь дело, кажется, в том, что все умные, взрослые, тонкие, милые и трогательные истории разработчики пока просто не научились правильно транслировать при помощи интерактивных средств, и автору со зрелыми идеями проще пойти и написать пьесу, чем подгонять свое произведение под грубый формат очередного шутера. Когда такая гибкая механика появится, велика вероятность, что всем откроется страшная тайна: создателей массовых видеоигр интересуют не только отлетающие головы и кишки на полу.



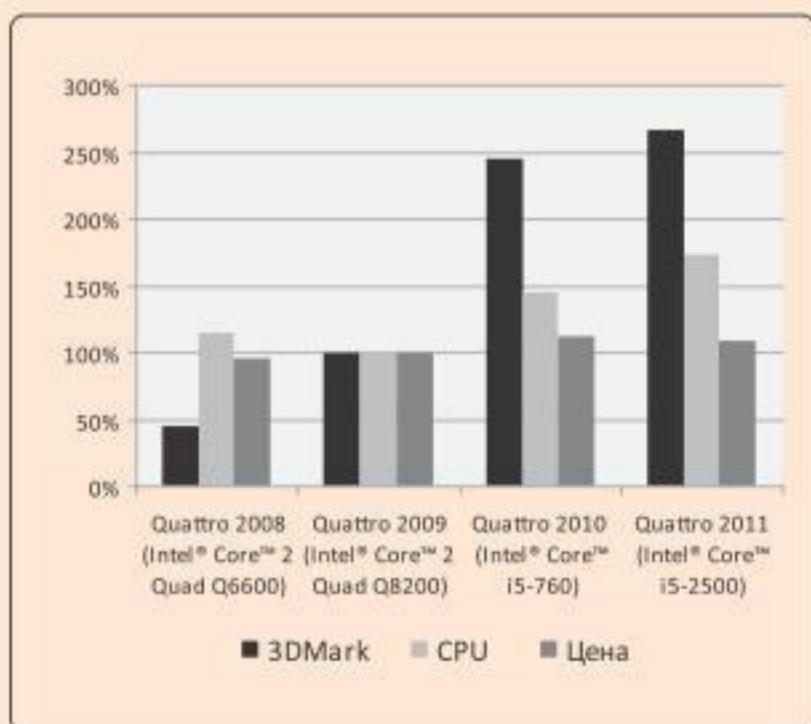
Компьютер FLEXTRON® Quattro

на базе процессора Intel® Core™ i5-2500 второго поколения

УДВОЕННАЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ПО МЕНЬШЕЙ ЦЕНЕ!



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



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

Первый компьютер FLEXTRON® Quattro был выпущен в апреле 2008 года и стал первым на российском рынке массовым компьютером с четырехъядерным процессором. За историю развития модели инженеры компании «Ф-Центр» неоднократно совершенствовали конструкцию для достижения максимальной возможной производительности при жестко ограниченной цене.

Эти изменения позволили более чем в пять раз увеличить общую производительность компьютера, благодаря чему современный пользователь FLEXTRON® Quattro получает не только высокую проверенную временем надежность, но может быть уверен в том, что его компьютер справится со всеми существующими задачами и имеет достаточный запас для любых будущих приложений!

Состав и технические характеристики FLEXTRON® Quattro:

Процессор	Intel Core i5-2500 (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. «Владыкино» Алтуфьевское ш., 16

м. «Беляево» ул. Миклухо-Маклая, 55
м. «Улица 1905 года» ул. Мантулинская, 2



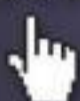
SAMSUNG

Ноутбуки Samsung Серии 3

Узкая рамка – впечатляющее изображение!



kib-net.ru



реклама

кибер [net]

ноутбуки [& компьютеры]

ТК «Горбушкин двор» • КЦ «Буденовский» • ТЦ «Электронный рай»
ТК «Савеловский» • ТЦ «Черемушки» • Проспект Мира, 54

+7 (495) 663-99-70 • +7 (495) 688-66-23