



ИГРОМАНИЯ

ВЕРДИКТ

Diablo 3 | Panzar: Forged by Chaos
Ghost Recon: Future Soldier | Gravity Rush
Game of Thrones | DiRT Showdown
Max Payne 3

В РАЗРАБОТКЕ

The Secret World | Wasteland 2

В НОВЫХ «ПРАВИЛАХ ИГРЫ»

Ричард Гэрриот

ОБ ИГРАХ, КОСМОСЕ
И ПОДВОДНЫХ ПОДКАХ

Детство гениев

МОЛОДЫЕ ГОДЫ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГР

Киберпанковая мышь

УОРРЕН СПЕКТОР РАССКАЗЫВАЕТ, ЧЕМ EPIC MISCUE 2
ПОХОЖ НА DEUS EX И ЗАЧЕМ ГЛАВНОМУ ГЕРОЮ ПОДРУЧНЫЙ КРОЛИК

**Горячий
сезон**

44

ВЕРДИКТА В НОМЕРЕ

Битва зарплат

СЕМЬ ДИРЕКТОРОВ ИГРОВЫХ КОМПАНИЙ
МЕРАЮТСЯ ДОХОДАМИ

DEAD SPACE 3

+ DVD
ВСЕ ТИРАЖ С
НАКЛЕЙКИ | ПОСТЕР



9 771560 258026



12007>



ПРОДАЁТСЯ ДОМ



Дом расположен недалеко от делового центра, в двух шагах от ст. телепорта «Элизиум». Рядом находится парк и вся необходимая инфраструктура.

AION^{3.0}
Торги начались!



Приветствую!

За прошедший месяц случилось множество релизов, некоторые из которых грозят заменить игрокам солнце, пляжи, закаты, рассветы и вообще все то, чем принято наслаждаться летом. Речь в первую очередь о Diablo 3 (читайте нашу рецензию на игру на стр. 54). Никаких революций, никакого движения жанра вперед, механика

двенадцатилетней давности, более того — игра даже стала проще и лишилась некоторых хардкорных атрибутов. Но Diablo 3 в очередной раз доказывает, что педантизм — внимание к деталям и старательное полирование, шлифовка, надраивание каждой составляющей игры — способно творить чудеса. Не добавив в жанр ничего нового, морально устаревшая D3 все так же увлекательна, от нее по-прежнему невозможно оторваться.

Следующим в списке игр, которые просто обязан посмотреть любой игрок, идет Max Payne 3 (обзор на стр. 60). Точно так же, как Diablo 3, он не совершил никаких революций — и даже умудрился оказаться совсем не тем «Максом», к которому мы привыкли и которого мы ждали (то есть одно из главных опасений, увы, оправдалось), но при этом перед нами все равно настолько яркий и запоминающийся боевик, что его очень сложно не полюбить. Давно поседевшая и покрывшаяся густой сетью морщин slo-mo-механика отлично работает. Более того, неожиданно понимаешь, что так же здорово, как в Max Payne, она не сделана ни в одной другой игре.

А вот Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier (читайте подробности на стр. 68) преподнес неприятный сюрприз, оказавшись не очень умным, а главное — полностью вторичным и лишенным идейной целостности экшеном. То, что игру делали сразу несколько студий, не сумевших договориться между собой, заметно слишком хорошо: игра, словно лоскутное одеяло, составлена из неоднородных и плохо подогнанных друг к другу фрагментов. Но, что самое забавное, если до этого вы никогда не играли в Ghost Recon, то запросто можете получить от игры удовольствие, потому что красочных взрывов, ярких сцен и вообще Голливуда в игре очень много.

В разделе превью главный материал посвящен Dead Space 3. Мы слетали в Редвуд (США), в штаб-квартиру Electronic Arts, и выяснили, что новый DS плавно мутирует из чистокровного хоррора в более динамичный экшен. Не знаю, как вас, а нас более подвижный Айзек, выбравшийся наконец из застенков и обзаведшийся напарником (подробности обо всем этом на стр. 22), очень импонирует.

И, пожалуйста, не пропустите статью по игре Epic Mickey 2: The Power of Two (стр. 26). Это не превью в привычном понимании этого термина, а разговор с Уорреном Спектором о том, как он вообще представляет себе игры, каким видит их будущее, что его расстраивает в современной индустрии развлечений, а что, наоборот, радует. Но все это на примере конкретной игры.

Оставайтесь на связи!

Алексей Макаренко
makarenkov@igromania.ru

**ОСТАНЬСЯ
СО МНОЙ**



Три года назад американский писатель Том Биссел встретился на мероприятии DICE с главным редактором Game Informer Ником Ахренсом. Всмотревшись в окружавшую их толпу людей в пиджаках, надетых поверх футболок с логотипом World of Warcraft, журналист мимоходом обронил в разговоре, что разработчикам удалось превратить детство в бизнес. «Игромания» решила выяснить, где и как росли люди, перевернувшие индустрию электронных развлечений, и помогли ли их детские впечатления в разработке современных игр.

Подробности на стр. 120.

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор Алексей Макаренко
Заместитель главного редактора Надежда Недова
Продюсер «Видеомания» Антон Логвинов, FXA Studio

Редакторы

Алексей Моисеев
Линар Феткулов
Дмитрий Колганов
Кирилл Токарев
Илья Янович
Алена Ермилова

Дизайн и верстка

Михаил Карасев, руководитель
Евгений Загатын, дизайнер

Корректур

Мария Луговская
Дмитрий Зайцев

WWW.IGROMANIA.RU

Руководитель проекта Денис Давыдов
Главный редактор Александр Пушкар

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
Руководитель отдела рекламы

ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru

(495) 730 4014
Дарья Новоторцева

(dn@igromania.ru)

Реклама

Мария Королева
Анастасия Муравьева
Светлана Попова
Анастасия Елагина

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «Авитон Пресс»
www.aviton-press.ru

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

Тел./факс

(495) 231 2368

E-mail:

sales@aviton-press.ru

Менеджеры

Юлия Воробьева
Сергей Смакаев
Ирина Ефимова
Яна Афанасьева

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел.

(495) 231 2365

Тел./факс

(495) 231 2364

E-mail

mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Published by TechnoMir PH Ltd

since 1997

Editor in Chief

Alexey Makarenkov
(makarenkov@igromania.ru)

Games Editor

Alexey Moiseev
(am@igromania.ru)

Contacts

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

АВТОРА!

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

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

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

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

© «Игромания», 1997-2012
Тираж 158 500

© Igromania, 1997-2012
Circulation 158 500

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 17 июля!

Подписка на журнал «Игромания»: Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958 Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753 Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 36254



Dead Space 3 Мы с Тamarой ходим парой



Epic Mickey 2: The Power of Two Я и моя тень

8-21 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ

- 8 Не одной строкой
- 21 Даты выхода игр

22-33 ИЗ ПЕРВЫХ РУК

- 22 Dead Space 3
- 26 Epic Mickey 2: The Power of Two

34-43 В РАЗРАБОТКЕ

- 34 Рейтинговая система игровых рубрик
- 36 Wasteland 2
- 38 The Secret World
- 42 Republique

44-49 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

- 44 Приключения в «Космосе», Заметки о КРИ 2012

50-53 ПРАВИЛА ИГРЫ

- 50 22 правила игры Ричарда Гэрриота

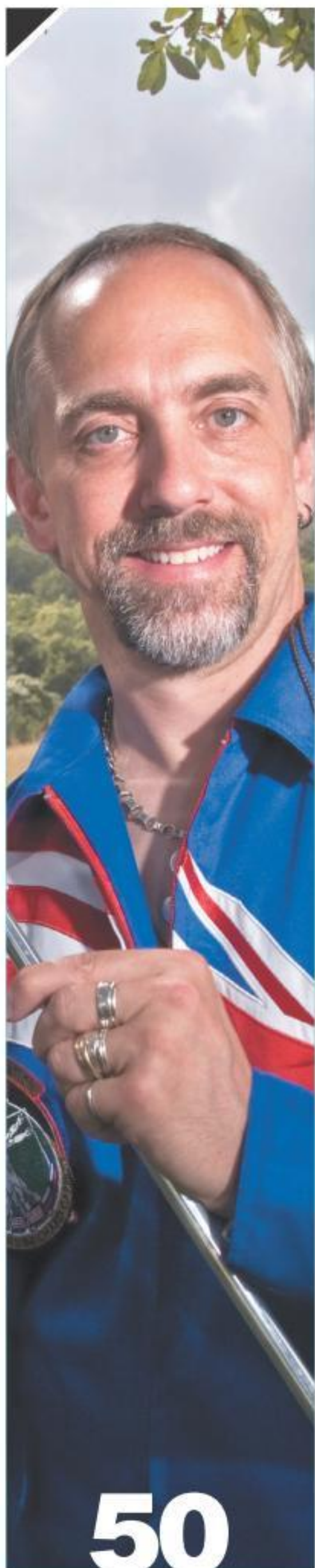
54-106 РЕЦЕНЗИИ

- 54 Diablo 3
- 60 Max Payne 3
- 68 Ghost Recon: Future Soldier

- 70 Game of Thrones
- 72 Lone Survivor
- 74 Warface
- 76 Sonic the Hedgehog 4: Episode 2
- 78 Resistance: Burning Skies
- 80 Panzar: Forged by Chaos
- 82 DiRT: Showdown
- 84 Gravity Rush
- 88 Pandora's Tower
- 90 Starhawk
- 92 Mortal Kombat
- 93 Datura
- 94 Port Royale 3: Pirates & Merchants
- 96 Hitman: Sniper Challenge
- 97 Warlock: Master of Arcane
- 97 Men in Black: Alien Crisis
- 98 A Valley Without Wind
- 98 Fireburst * Awesomenauts
- 99 Планшеты с Алексеем Макаренковым
- 110 Мобильный дайджест
- 102 Дайджест-порт
- 104 Дайджест-DLC
- 106 Щупальца с Линаром Феткуловым

108-111 СТЫДНО СКАЗАТЬ

- 108 Медиапоток с Ильей Яновичем



Ричард Гэрриот
22 правила игры

Алфавитный список игр в номере

A Valley Without Wind	97
Ace Combat: Assault Horizon	112, 113
Air Mail	101
Alan Wake's American Nightmare	102
Alice: Madness Returns	112
Aliens: Colonial Marines	21
Anarchy Reigns	21
Anno 2070	112
ArmA 3	21
Assassin's Creed: Revelations	112
Assassin's Creed 3	21
Avernum: Escape from the Pit	166
Awesomenauts	98
Back to the Future: The Game	102
Batman: Arkham City	112, 113
Battlefield 3	112, 113
Binary Domain	103, 112
BioShock Infinite	21
Bloodline Champions	119
Borderlands 2	21
Botanicula	112
Call of Duty: Black Ops 2	21
Call of Duty Modern Warfare 3	105, 112
Cities in Motion	105
Combat Arms	117
Counter-Strike: Global Offensive	21
Dark Souls	112
Darksiders 2	21
Datura	93
DC Universe Online	119
Dead Island	112
Dead Space 3	22
Deus Ex: Human Revolution	112
Diablo 3	54
DiRT: Showdown	82
DiRT 3	112
Dishonored	21
Disney Epic Mickey 2: The Power of Two	21
DotA 2	21
Dragon Nest	119
Dragon's Lair	103
Epic Mickey 2: The Power of Two	26
EVE Online	48, 116
F1 2012	21
Fable: The Journey	21
Far Cry 3	21
Fez	113
FIFA 12	104, 112
Fireburst	98
Forza Motorsport 4	105
Game of Thrones	70
Gears of War 3	112, 113
Ghost Recon: Future Soldier	68
Gods & Kings	21
Gravity Rush	84
Halo 4	21
Hawken	21
Heavy Armor	21
Hitman: Absolution	21
Hitman: Sniper Challenge	96
Inversion	21
Jagged Alliance: Back in Action	105
Journey	113
Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance	21
L.A. Noire	112
Lollipop Chainsaw	21
Lone Survivor	72
LostWinds	100

реклама

www.gamescom-cologne.com



gamescom

15–19/8/

2012 COLOGNE



republic
of korea

PARTNER COUNTRY
OF GAMESCOM 2012



Celebrate
the games!

Крупнейшая в мире
специализированная выставка,
а также грандиозное отраслевое
событие по интерактивным играм
и развлечениям

Представительство Кельнмессе
в России: ООО «Центр информации
немецкой экономики»
119017 Москва, 1-й Казачий пер., 5
Тел.: +7 (495) 730-13-47
Факс: +7 (495) 730-34-32
E-mail: o.yugova@koelnmesse.ru
www.koelnmesse.ru

BIU

koelnmesse

★ Крупнейшая международная выставка компьютерных и интерактивных игр — gamescom 2012 — пройдет в этом году в Кельне (Германия) с 15 по 19 августа. В ней принимают участие самые известные разработчики и издатели компьютерных игр, продавцы, журналисты и, конечно, сами игроки, для которых и организуется мероприятие. По сути, gamescom — это не просто выставка, а настоящее интерактивное шоу, состоящее из множества презентаций новых игр и других интересных мероприятий. Уже известно, что заявки на участие в gamescom 2012 подали такие издательства, как Electronic Arts, Deep Silver/Koch Media, Konami, Ubisoft, Take-Two Interactive, Bethesda Softworks, Gameforge, NCsoft и многие другие. В прошлом году на выставке побывало более 276 000 посетителей. В этом году их ожидается еще больше.



Diablo 3 Пока дьявол не узнает о твоей смерти

109	Postal 2	154	Игровой руль SteelSeries SRW-S1
110	RoboCop vs. Terminator	156	Игровые коврики от Razer и Roccat
111	The Simpsons Game	160	Видеокарта NVIDIA GeForce GTX 670
112-113	ИГРА МЕСЯЦА	162	Разумный компьютер за разумные деньги
112	Итоги голосования за период с 4 по 31 мая 2012 года	164	Горячая линия: Железо
113	«Игромания» рекомендует		
114-119	ОНЛАЙН	166-169	КОДЕКС
114	Дайджест онлайн	166	Стандартные коды
		169	Читательские пасхалки
120-141	СПЕЦМАТЕРИАЛЫ		Читательские хинты
120	Детство гениальных разработчиков игр	КАЛЕНДАРЬ	
126	Привет, блондинка!	167	Darksiders 2
132	Приключения Ганса и Сиди в компьютерных играх	168	DiRT: Showdown
136	Золотые дельцы	170-173	МОЗГОВОЙ ШТУРМ
	КНИГИ	170	Тест № 7. Июль
141	Mass Effect. Обман	171	Сканворд № 7. Июль
		172	Фотографическая память № 7. Июль
142-165	ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ	173	Подведение итогов за №05/2012
142	Железные новинки		
	Тесты	174-176	ОСОБОЕ МНЕНИЕ
150	Новая архитектура Intel Ivy Bridge	174	Славянский базар
153	Процессорный кулер Cooler Master Hyper 612 PWM	175	Борьба за независимость
		176	Место артиста в мире

Алфавитный список игр в номере

Luxor Evolved HD	101
Mass Effect 3	112, 113
Max Payne 3	60
Medal of Honor: Warfighter	21
Men in Black: Alien Crisis	97
Men in Black 3	101
Minecraft	102, 112, 113
Mortal Kombat	92
N.O.V.A.	100
Need for Speed: The Run	112
Pandora's Tower	88
Panzar: Forged by Chaos	80
Perfect World	115
Persona 4 Arena	21
Port Royale 3: Pirates & Merchants	94
Postal 2	109
Prime World	118
Pro Evolution Soccer 2012	112
Project Copernicus	117
Prototype 2	112
Republique	42
Resident Evil 6	21
Resident Evil: Operation Raccoon City	103, 112
Resistance 3	113
Resistance: Burning Skies	78
Risen 2: Dark Waters	112, 166, 169
RoboCop vs. Terminator	110
Rock of Ages	103
Rocket Fox	101
Saints Row: The Third	112
Sanctum	105
Serious Sam HD: The Second Encounter	105
Sid Meier's Civilization 5:	21
SimCity 4	169
Sine Mora	113
Skyforge	114
Sleeping Dogs	21
Slingshot Racing	101
Sniper Elite V2	112
Sniper: Ghost Warrior 2	21
Sonic the Hedgehog 4: Episode 2	76
Spec Ops: The Line	21
Star Trek Online	115
Star Wars: The Old Republic	116
Starhawk	90
Steel Battalion:	21
Syndicate	112
Tekken Tag Tournament 2	21
The Amazing Spider-Man	21
The Elder Scrolls Online	115
The Elder Scrolls 5: Skyrim	112, 113, 169
The Secret World	21, 38, 117
The Simpsons Game	111
The Witcher 2: Assassins of Kings	112
Torchlight	115
Torchlight 2	21
Tractor Trails	101
Transformers: Fall of Cybertron	21
Tribes: Ascend	166
Trine 2	113, 169
Trine 2	169
Uncharted 3: Drake's Deception	112
Warface	74, 117
Warhammer 40 000: Space Marine	112
Warlock: Master of Arcane	96
Wasteland 2	36
World of Tanks	169
World of Warplanes	46
XCOM: Enemy Unknown	21



Ghost Recon: Future Soldier Призраки оперы

**МЕГАПОСТЕР
«ИГРОМАНИИ»**
Dead Space 3
Assassin's Creed 3

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
God of War: Ascension
Max Payne 3
Tom Clancy's Ghost Recon:
Future Soldier
Sonic the Hedgehog 4: Episode 2

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:

Innova.....2-я обложка
Ф-центр.....3-я обложка
BenQ4-я обложка

В номере:

Electronic Arts.....107

Gamescom 2012.....03
Mail.Ru
Group17
Nikon 1 J135
Palit05
SoftClub07
ТехноМир95, 135, 155



Останься со мной
Детство гениальных разработчиков игр

PALIT®

NVIDIA
**GEFORCE®
GTX**



Размести свое фото с JetStream

Выиграй 2-ю видеокарту
JETSTREAM 風

- Выиграй вторую видеокарту Palit JetStream и ощути силу SLI
- Стань фанатом Palit JetStream и размести свои самые креативные фотографии с JetStream
- Palit дарит ОДНУ видеокарту JetStream каждую неделю автору лучшего снимка

Подробности на сайте **www.palit.biz/jetstream01**



... Первый взгляд на **Lost Planet 3**

ВИДЕОНОВОСТИ

Поток

Передачи об играх и игровой культуре.

Во что играли 5, 10, 15, 20 лет назад: Colin McRae DiRT, Warcraft 3: Reign of Chaos, Outlaws, Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Происшествия в игровой культуре, «этот месяц в истории» и многое другое.

Анонсы

The Elder Scrolls Online
Company of Heroes 2
Soul Sacrifice
The Incredible Adventures of Van Helsing
Deadline
The Adventurer
Ex Troopers
Offensive Combat
Новый Союз
SkyForge
NHL 13
Bullet Run
Kung Fu Superstar
Yakuza 5
The Cave
Enders Project
Harry Potter for Kinect
Maya

Таймлайн

Все самое интересное, что произошло в игровой индустрии за истекший месяц.

Исход игроков из Star Wars:

The Old Republic

Триумф DayZ

SPECIAL

The Amazing Spider-Man — демонстрация игровой механики Web Rush.

Call of Duty: Black Ops 2 — оружие будущего.

Darksiders 2 — история Смерти.

Transformers: Fall of Cybertron — происхождение диноботов.

Sleeping Dogs — все фракции гонконгского боевика в открытом мире.

ДЕМОТЕАТР

Мультиплатформа

Aliens: Colonial Marines
Assassin's Creed 3
DARK
Darksiders 2
Metro: Last Light
Sleeping Dogs

Xbox 360

Harry Potter for Kinect
Steel Battalion: Heavy Armor

PS3

The Last of Us
Sly Cooper: Thieves in Time

PC

Deadline
The Dark Eye: Chains of Satinav

Online

MechWarrior Online

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

10 самых-самых стелс-экшенов

Легенды игровой индустрии:

MechWarrior

Репортаж с КРИ 2012

Первый взгляд на Lost Planet 3

НА ПРИЛАВКАХ

Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

Мнения

DayZ

Diablo 3

Dragon's Dogma

Gravity Rush

Lone Survivor

Max Payne 3

Tom Clancy's Ghost Recon:

Future Soldier

Ведьмак 2: Убийцы королей

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Искусство Instant Kill

Короткометражный фильм

Ghost Recon Alpha

Если бы Diablo 3 была девушкой

Reignite — песня на тему

Mass Effect 3

Школа видеоигр

Один — машини по

Battlefield 3



... 10 самых-самых стелс-экшенов

Большие темы:

Возвращение Макса Пэйна

ДОСТУПНА
ДЕМОВЕРСИЯ

XBOX
LIVE



PlayStation Network



STEAM™

«ОТЛИЧНЫЙ ШУТЕР
С НЕОЖИДАННО СИЛЬНЫМ
СЮЖЕТОМ».
KANOBURU

SPEC OPS®

THE LINE



НА ВОЙНЕ СТРЕЛЯЙ ПЕРВЫМ

WWW.1C-SOFTCLUB.RU

18
www.pegi.info

1C-СофтКлуб



PS3

PlayStation 3



PlayStation Network



XBOX 360

XBOX
LIVE



YAGER

2K
GAMES

РЕКЛАМА

© 2006-2012 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, 2K Games, Spec Ops и Spec Ops: The Line и все соответствующие логотипы являются торговыми марками и/или зарегистрированными товарными знаками Take-Two Interactive Software, Inc. Yager и логотип Yager являются товарным знаком Yager Development GmbH. Darkside и логотип Darkside являются товарным знаком Darkside Game Studios, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблемы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" и "PS" являются торговыми знаками или зарегистрированными торговыми знаками Sony Computer Entertainment Inc. Unreal® является зарегистрированным товарным знаком Epic Games, Inc. Unreal® Engine, © 1998-2012, Epic Games, Inc. Данный продукт содержит элементы ПО Autodesk® Kynapse®, © 2012 Autodesk, Inc. Все права защищены. Autodesk Kynapse является зарегистрированным товарным знаком Autodesk, Inc. и/или его дочерних компаний и филиалов в США и/или других странах. Используется технология Bink Video, © 1997-2012 RAD Game Tools, Inc. Используется FMOD Ex Sound System, © 2012 Firelight Technologies. Все другие названия и товарные знаки являются собственностью их законных владельцев. Все права защищены. Содержание данной игры представляет собой художественный вымысел. События, действующие лица и любые сходства с историческими реалиями абсолютно случайны. Все названия и товарные знаки принадлежат их законным владельцам и не связаны с этой игрой. Создатели и издатели этой игры ни в коей мере не одобряют, не поощряют и не призывают к описанным в ней действиям. © ООО «1C-СофтКлуб», локализация и оформление, 2012 г.

НЕ ОДНОЙ

Тренды, веяния, исследования

СТРОКОЙ

закулисные интриги игровой индустрии

ГАЛОПОМ ПО ФРИГАТАМ

Выход Halo 4 предварит веб-сериал, потому что так сейчас принято

Фильм по **Halo** рискует потеснить такие анекдоты развлекательной индустрии, как альбом Доктора Дре Detox и экранизацию «Трудно быть богом» Алексея Германа. В 2005 году, когда стало ясно, что Halo — это гораздо больше, чем парочка успешных шутеров для Xbox, черновик сценария начал путешествовать из киностудии в киностудию, побывав на рабочих столах Питера Джексона, Гильермо дель Торо и Стивена Спилберга. Но никого не устраивали условия Microsoft, отказывавшейся от уступок в переговорах, из-за чего фильм остается в препродакшене уже семь лет. И не факт что когда-нибудь оттуда выберется.

РАСТАЩИ МЕНЯ НА ЧАСТИ

Веб-сериалом **Halo 4: Forward Unto Dawn** Microsoft как будто бы запоздало извиняется за свое упрямство, извиняется перед теми, кто мог слушать, читать и играть, но не мог смотреть Halo. Как и вселенная, где живем мы, вселенная Halo расширяется с ускорением: новеллы, комиксы, саундтреки, фигурки, реплики... к Мастеру Чифу давно можно переселиться. А вот смотреть все равно придется какой-нибудь летний блокбастер.

В самой игре **Forward Unto Dawn** — название фрегата, на котором летают правительственные войска UNSC (той самой коалиции, которую в BBC недавно спутали с ООН). Сериал расскажет историю того, как Мастер Чиф стал примером для молодого бойца, который со

временем дорастет до командира корабля и поучаствует в событиях Halo 4. Пять серий по 15 минут станут эксклюзивом сайта Machinima (о культуре фильмов на основе игр, во многом популяризованной Halo) и Halo Waypoint — ресурса, объединяющего неприлично много информации о серии. Кто исполнит главные роли, не говорят, а трейлер появится не раньше Comic-Con 2012.

ПСИХОТЕРАПИЯ

Что бы ни говорили в Microsoft, расчет создателей сериала очевиден. **Forward Unto Dawn** станет частью всеобщей видеоигровой психотерапии, которая уже началась с E3 и продлится до самой осени. Halo будет везде — на улицах, в кинотеатрах, в кафе, в интернете и, самое главное, в магазинах. Ближе к осени на волю выберутся слегка сумасшедшие люди, которые наденут непроницаемые шлемы и станут терроризировать прохожих. А в день выхода Halo 4, по расчету маркетологов, вам придется купить игру.

Если в Microsoft правда хотели выпустить фильм, то им нужно было поставить себя на место режиссеров. Одно дело — снимать вялые пересказы **Prince of Persia**, **Doom** и всех остальных жертв кинематографа, другое — трогать святое. Скажите честно, вы когда-нибудь всерьез переживали за персидского принца и безымянного героя Doom? Ставили себя на место визиря или какодемона? А ведь в случае с Halo счет



Единственным изображением, выложенным вместе с анонсом сериала, Microsoft поворачивается к фанатам спиной — не самый лучший ход после стольких лет ожиданий.

идет на сотни тысяч одержимых, которым не просто интересно стрелять — нет, им действительно важно знать, что там Мастер Чиф делает. Чтобы оценить масштаб трагедии, доста-

точно было заглянуть в кампус любого американского технического университета в сентябре, когда обычно запускали новые Halo. Размах торжеств вас бы поразил. Кто отважится пой-



Веб-сериал Halo 4? это не часть маркетинговой кампании. Мы хотим выйти за эти рамки и превратить лайв-экшен из рекламы в самостоятельный продукт, от которого люди получают удовольствие. Мы хотим сделать Halo понятным тем, кто не играл в игры серии. — Мэтт Макклоски, менеджер 343 Industries

С ШИРОКО ОТКРЫТЫМИ ГЛАЗАМИ

По иронии судьбы фанатов Halo, спорящей с **Gears of War** за звание самого «пацанского» шутера, пока что наградили лишь собранием аниме-короткометражек. Семь серий нарисовали ведущие японские мультипликационные студии, а руководил процессом режиссер киберпанка «Яблочное зернышко» Синдзи Арамаки. Microsoft тщательно контролировала работу, переписывала готовые сценарии и исправляла мелочи согласно канону серии. Критики встретили **Halo Legends** сдержанно, а фанаты сошлись на том, что аниме Halo лучше, чем еженедельные слухи про фильм Halo.



ти против этих людей? Именитый режиссер никогда не осмелится нажать себе столько врагов, да еще таких. А если захочется потрогать святое, то всегда найдется очередной роман без экранизации или старое кино без ремейка.

CHOOSE YOUR DESTINY

Такое впечатление, что в новом издании Большого справочника маркетолога написано, что запуску игры обязательно предшествует какое-нибудь лайв-экшен видео. Как еще объяснить, что за год мини-сериалами обзавелись **Dragon Age** и **Mortal Kombat** (ужасающими), а **Ubisoft** объявила о съемках короткометражек по новым **Ghost Recon** и **Assassin's Creed**. Эффективность этой меры не может быть

доказана хотя бы потому, что времени прошло еще слишком мало. Но одно очевидно: фильмы получаются так себе, тем более что в случае с **Mortal Kombat** нам есть с чем сравнивать.

Проблема заключается в том, что веб-сериалы по играм снимают не ради святой для развлекательной индустрии цели заработать денег, а для того, чтобы рекламировать другой продукт. Получается не кино, а затянутые рекламные ролики с завышенным бюджетом. И попробуй потом объяснить режиссерам и актерам, в съемках чего они участвуют.

ЗОНА ОТЧУЖДЕНИЯ

Но есть как минимум одно полумифическое исключение. Полтора года назад еще живая **GSC**



Мне кажется, что в данном случае в Microsoft придумали новую хорошую идею по привлечению внимания к релизу новой части игры. Сам сериал не преследует прямой коммерческой выгоды, несмотря на громкие заявления компании о том, что они не создают нестандартную проморекламу игры. На самом деле это лукавство и интереснейшая PR-акция. Стандартные ролики и видеогайды — это уже пережитки прошлого, сейчас все же востребованы креативные идеи, которые могут завлекать публику, подходить к выходу основного продукта на пике славы. Стоит только пожелать им удачи! — Майк Белтон, вице-президент по глобальному маркетингу и PR Wargaming.net

договаривалась о съемках сериала по **S.T.A.L.K.E.R.**, где одну из ролей должен был сыграть ваш любимый Гоша Куценко. Удалось даже снять пилот, который, по словам очевидцев, в лучшую сторону отличался от российских

ТВ-сериалов и был как-то связан с событиями сиквела игры. Рекламировать франчайз, расходящийся в разных форматах миллионными тиражами, особо и не было нужно, сериал намеренно позиционировали как «основан-



Рекламную схему, по которой будут раскручивать **Forward Unto Dawn**, уже отработали на **Mortal Kombat: Legacy**. Тогда новые эпизоды тоже выкладывали на **Machinima**.



Гошу Куценко готовили к роли давно: еще на «ИгроМире 2008» он в образе сталкера снимался в фотосессии.

ный на серии игр», так что о родстве с картиной Тарковского не могло быть и речи — намерения создателей явно были иными.

Про печальный конец GSC в «Игромании» уже сказали достаточно, так что судьба сериала вряд ли кого-то удивит. Между тем у идеи по-прежнему сохраняется потенциал, ведь люди, которые читают книги по S.T.A.L.K.E.R. и по-прежнему надеются на выход второй части игры, никуда не делись. И к качеству они, давайте будем откровенны, сильно придираются не будут — если только оно не окажется

ниже средней вокзальной стелкер-брошюры, что почти невероятно.

Главное же для Microsoft — поверить в собственную PR-болтовню и начать делать сериал ради сериала, а не для дополнительной рекламы. Если поставить такое условие, то можно не только прервать неприятную традицию, но и все-таки добиться конечной цели — привлечь средства и людей на съемку Halo-блокбастера. Имея на руках успешный сериал, в глазах голливудских продюсеров переговорщики Microsoft



Никогда не любил Halo. Веселый шутер, но история и персонажи меня никак не зацепили. Надеюсь, сериал получится хорошим. Подобные проекты идут на пользу всей индустрии, да и я не откажусь дать вселенной Halo еще один шанс. Знаю, что Microsoft долго пыталась снять кино, потратила кучу денег (по привычке), но так ничего и не сделала. В общем, может получится круто, а может получится Windows 8. — Эдвард дель Кастильо, президент Liquid Entertainment

уже не будут выглядеть неандертальцами из игровой индустрии, выдвигающими непомер-

ные требования за космическую пострелушку с историей любви мужчины-скафандра и женщи-



В честь этого корабля и назвали новый сериал.



Про сериал Halo 4 Microsoft молчит во многом потому, что молчит про игру Halo 4. Первые скриншоты лишь показывают, как 343 Industries трудится над моделью Мастера Чифа.

РАБОТА ДЛЯ БЕЛЫХ ЛЮДЕЙ

Как Bungie и Activision нашли общий язык

В конце мая в интернете совершенно случайно оказался 27-страничный контракт, подписанный между **Bungie** и **Activision**. Помимо информации, что следующий проект Bungie — это загадочная шутер-серия **Destine**, состоящая из четырех игр и четырех масштабных дополнений, которые будут появляться как минимум до 2020 года и имеют уже достаточно четкий график выхода, в документе удалось обнаружить примеры того, как выглядит современное рабство и каково это вообще — работать с Бобби Котиком. Сторону с денежными бонусами даже затрагивать не хочется, так как выглядит она следующим образом: если **Destiny** приносит **Activision** \$750 миллионов дохода, то **Bungie** получает 3,3% от этой суммы; **Destiny** приносит один миллиард — **Bungie** получает еще 25 миллионов долларов. Кроме того, если средние оценки критиков будут как минимум 90 из 100, то **Activision** бросит разработчику еще пару центов. Более интересными оказались «товарные» бонусы: ежегодно каждому сотруднику **Bungie** под елку Санта-Клауса будет класть по две игры, изданные **Activision**, а после выхода первой части **Destiny** щедрый издатель подарит разработчикам 1000 копий игры. Делать с ними можно что угодно — дарить друзьям, дарить врагам, иг-

рать в фрисби с любимым псом, а также утеплять дисковой стружкой офис на зиму.

Интересным нюансом, несвойственным **Activision**, стало решение по поводу опеки над франчайзом **Destiny**. По истечении срока действия контракта (2020) все права на IP окажутся у **Bungie**, а еще через два года разработчик сможет либо самостоятельно издавать старые и новые игры в серии, либо привлечь какого-то нового издателя, хоть «**Руссобит-М**». Но хотя **Activision** остается без родительских прав, хитрый Бобби Котик, наученный горьким опытом ухода сотрудников из **Infinity Ward** (Винса Зампеллу и Джейсона Веста **Activision** продолжает судить за то, что уволила их; а те, в свою очередь, **Activision** — за то, что уволила так грубо), предпринял некоторые меры защиты. Во-первых, заставил подписать всех сотрудников **Bungie** новые долгосрочные контракты, аннулировав которые человек уйдет из студии фактически нищим. Во-вторых, небольшую часть сотрудников **Bungie** (в контракте они указаны как «ключевые-ключевые сотрудники») вынудил поставить подпись под словами, что те клянутся не уходить работать к конкурентам до 2020 года. Кроме того, если в течение одного года студию покинут более 33% сотрудников,

то все права на IP **Destiny**, а также разработанные **Bungie** технологии уйдут к издателю. Кровью, скорее всего, никто не расписывался.

Право в одностороннем порядке разорвать все виды отношений **Activision** оставила за собой в следующих случаях: первая часть **Destiny** не продается тиражом пять миллионов копий за полгода, средняя оценка **Halo: Reach** на Metacritic окажется ниже 80%, продажи **Halo: Reach** не возьмут отметку в пять миллионов за первые шесть месяцев. Кроме того, издатель может прервать сотрудничество с разработчиком сразу после выхода второго дополнения (2016) для **Destiny**, если его что-то не устроит. По пунктам, включающим **Halo: Reach** (не удивляйтесь, что она тут фигурирует, контракт-то старый), все уже более чем хорошо. Средняя оценка игры превысила 90%, а продажи перевалили отметку в 9 миллионов.

Делать шутеры не для **Activision** биологическим родителям **Halo** категорически запрещается, с одним исключением — **Marathon** (серия **Bungie** из середины девяностых, действие которой может происходить во вселенной **Halo**, а может и не происходить — фанаты пока еще спорят). Над оживлением **Marathon** может работать до 5% состава студии в принципе, до

10%, если **Destiny** принесет доходов на \$375 миллионов, и до 25%, если прибыль составит 750 миллионов. Причем в последнем случае **Bungie** может уже работать над любой игрой для любого издателя. Правда, привлекать к сотрудничеству **Valve**, **Epic** или **Gearbox** почему-то категорически запрещается. За что **Activision** так невзлюбила три эти компании — не уточняется.

Вот так, в любви и гармонии, **Bungie** должна работать 10 лет. Желаем им удачи, не скучать по **Microsoft**, ну и хороших игр в подарок от **Activision** на Новый год. Возможно, что если **Bungie** будет хорошей девочкой, то в следующем году **Activision** разрешит ей добавлять в свои игры любые «пасхалки» — без предварительных многоуровневых согласований и бюрократических проверок. ■



Скорее всего, **Marathon**-пункт включен в контракт не случайно, наверняка на этом настаивала сама **Bungie**. А значит, продолжение все-таки должно состояться.



Ставить очередные **Halo**-картинки сюда как-то даже неловко, поэтому давайте-ка взглянем на **Marathon**, его мы давно не видели!



Как вот это вот может происходить в одной вселенной с **Halo**, мы не очень понимаем, но многие фанаты настаивают.

ЗЛЫЕ ПИРАНЫ

О жадных издателях, недовольных игроках и серьезном бизнесе



Нынешнее поколение консолей, кроме очевидных радостей вроде Kinect, цифровых магазинов и нормального мультиплеера, принесло страшную вещь — скачиваемый контент. То есть как: наборы карт, комплекты брони, оружия и прочие безделушки — это нормально. Плохо то, что игроки уже привыкли, что с ними обращаются как с безмозглыми обезьянами. Зачем стараться и делать большие комплексные игры, если можно всучивать обрубок за пятьдесят баксов, а потом продавать вырезанные сюжетные

миссии отдельно? Незачем, конечно, но это старая и скучная тема, ее мы уже пятьдесят раз обсудили.

Интересно другое: для игрока тут есть тонкий психологический момент. Когда он догадывается, что DLC — это то, что вырезали из полной игры и продают за отдельную сумму, и когда он это знает наверняка. Когда игроки обнаружили, что в **Risen 2: Dark Waters** и **Street Fighter X Tekken** уже в день релиза были вшиты DLC, сообщество взбунтовалось. Пока на форумах долго и обстоятельно



Выпуск дополнительного загружаемого контента для успешных проектов — это хороший способ продлить жизнь игры и привлечь внимание игроков. Спорным лишь остается вопрос, должны ли DLC быть платными или все же издатель должен самостоятельно оплачивать издержки по производству обновлений. Издатель имеет право самостоятельно решать, продавать DLC отдельно или добавить в оригинальную игру, повысив ее цену. Это бизнес, благотворительность здесь никто не занимается.

На мой взгляд, целью издателей Risen 2 и Street Fighter X Tekken было поднять шумиху вокруг проектов. Сегодня все компании понимают, что взлом любой игры происходит одновременно с релизом. Поэтому обвинять или оправдывать игроков в том, что они смогли сразу открыть заблокированный контент, — не стоит. Они, не подозревая того, становятся частью стратегии продаж компаний. Все равно основную прибыль издатели получают с чистых продаж, а от воровства нескольких DLC убытки минимальные. — Майк Белтон, вице-президент по глобальному маркетингу и PR Wargaming.net



Думаю, что отношение к DLC по разную сторону кассового прилавка очень разное. Издатели воспринимают их как источник дополнительной прибыли, своего рода необязательный гарнир к основному блюду. Многие же игроки относятся к DLC как к неотъемлемой части игры, которую злодеи-правообладатели

намеренно отбирают у законных владельцев полной версии. Кого тут судить, а кого оправдывать — пусть каждый для себя решает сам. На мой взгляд, взлом платного контента не сильно отличается от обычного пиратства. Можно бойкотировать игры неугодного издателя, но назло скачивать их из Сети или пользоваться взломанными DLC — это то же самое, что красть у вора. — Владимир Торцов, пресс-атташе Snowbird Games

выясняли, почему **Capcom** и **Piranha Bytes** — жалкие шарлатаны, а их игры — понос немецкой овчарки, другие игроки быстро взломали оба проекта и объяснили другим, как бесплатно открыть весь дополнительный контент. В интернете начался настоящий протест против DLC в целом и злосчастных из-

дательств в частности: полились тысячи гневных комментариев, начались сборы всевозможных петиций — в общем, настоящая борьба с системой образца двадцать первого века.

Последовала очевидная реакция издательств — растерянность, паника и угрозы засудить мерзких взломщиков. Затем,

чуть отдышавшись, Piranha Bytes выпустила для Risen 2 обязательный патч, который, только не смейтесь, повторно заблокировал заблокированные DLC; такой вот каламбур. В свою очередь Carcass сделала официальное заявление: «Компания сожалеет, что некоторым игрокам не понравился выбранный нами метод распространения DLC, но мы уверены, что подобный способ дистрибуции обеспечит наиболее качественный игровой опыт на протяжении всего жизненного цикла игры. Нет никакой разницы в том, зашито ли DLC сразу в игру для последующей разблокировки

Piranha Bytes не нарушили никаких законов; они просто не захотели участвовать в привычном театрализованном представлении: «Мы выпустили игру неделю назад, но за эти семь дней уже успели сделать три дополнительных сюжетных линии, нарисовать четырнадцать причесок главного героя и комплект нового оружия. Думаете, мы просто вырезали все это из готовой игры? Что вы, что вы! Ловкость рук и никакого мошенничества!» Подобные трюки уже давно стали привычными, поэтому игроки просто перестали обращать внимание на анонсы дополнений. Другое дело, что



Это нормально. То есть я понимаю, почему люди бесятся: стоило тебе купить диск за пятьдесят баксов, как выясняется, что для нормальной игры тебе надо потратить пять баксов на одно, пять баксов на другое, десятку на третье... трудно назвать это иначе, чем обманом. Уверен, что скоро все изменится. Люди хотят сначала попробовать товар, а уже потом решать, стоит ли его покупать. В случае с большими играми ведь как: приобрел что-то из новинок, а потом сидишь и мучаешься, пытаешься ее пройти, даже если тебе не нравится, — деньги-то уже потрачены. С условно-бесплатными играми ситуация обратная. Сначала человеку нужно доказать, что игра стоит его внимания, а уже потом, если заинтересуется, он может потратить на нее какие-то деньги. На мой взгляд, за такой моделью — будущее, потому что она куда честнее по отношению к пользователю. — Ричард Гэрриот, вице-президент Portalarium



На мой взгляд, это нормально. Таким образом мы потихоньку движемся от игр как отдельных продуктов к комплексным сервисам. Уверен, будет лучше, если обыватель изменит свое отношение к играм. То есть, если проводить аналогии, игры — это скорее телевидение, чем кино; это журналы, а не книги. Смена приоритетов и каналов распространения крайне полезна для всей индустрии. — Эдвард дель Кастильо, президент Liquid Entertainment

или если оно станет доступно для загрузки позже. Отличается лишь метод распространения».

Как и в любом споре, у каждой стороны своя правда. По большому счету ни Carcass, ни

такая мишура хотя бы создает иллюзию, что кто-то в индустрии еще обладает хорошими манерами и совестью. Теперь, судя по всему, издателям и разработчикам надоело скрывать

ся: «Ну, записали мы DLC сразу на диск и записали, что с того? Что-то не нравится? Подавайте в суд!» Клифф Блэкински, например, несколько месяцев назад объяснял всю эту историю тем, что у разработчиков после окончания работ над игрой до релиза обычно остается некоторое время, которое они как раз и тратят на разработку небольших дополнений.

Ситуация, на самом деле, крайне неприятная и говорит о том, что у игровой индустрии много проблем. Новая экономическая модель нужна как воздух, потому что действующая явно устраивает только людей,

сидящих в больших кожаных креслах. Одним из выходов могло бы стать снижение цен на игры (но не станет). Если вы отдали за диск двадцать баксов и игра вам понравилась — можно закинуть еще двадцатку сверху на покупку дополнений и таким образом получить полную версию; если нет — не страшно, не такие уж и большие деньги; Mass Effect 3, например, все шестьдесят стоит. Пока остается гадать, какой способ дистрибуции дополнений станет популярным в следующем поколении, но мы, по крайней мере, надеемся, что больше никто никого злить не будет. ■



С этой безобидной брони началась многолетняя DLC-эпопея.

ИГРОКИ НА ВОЙНЕ

В Сомали начался бум видеоигр



То, что мы видим только в видеоиграх, в Сомали — рутина. Это пулеметчик миротворцев Африканского союза — одной из многих сил, пытающихся навести порядок в стране.

Сомали, африканское государство с древними сепаратистскими традициями, стало известно не только своими строптивыми пиратами, но и тем, что детей здесь буквально принуждают брать геймпад в руки. Делают это мамы, опасаясь отпускать сыновей в школу, — там их могут завербовать стрелять в других сомалийцев. Раньше это было невозможно, потому что большей частью страны руководили исламисты из группировки «Аш-Шабааб», местной ячейки «Аль-Каиды». Видеоигры они долгое время запрещали как явление, теперь же приставки — чуть ли не единственный способ спасти детей от ужасов гражданской войны.

ВЕРБЛЮЖЬЕ МОЛОКО

Нужно оторваться от законсервированной российской реальности и представить, что

такое современная Африка. Про «арабскую весну» вы, конечно, слышали. Она коснулась в основном народов, которые считались «послушными». Что же говорить про те страны, где военные перевороты — регулярные события, случающиеся будто по расписанию. В созвучном государстве Мали не так давно недовольные граждане собрались, захватили президентский дворец, не встретив никакого сопротивления, и надавали временному главе государства тумачков. За то, что не торопился организовывать выборы настоящего президента. Так и живут.

Нельзя назвать Сомали обычной бедной африканской республикой. По мнению тех, кто там бывал, это настоящий ад на Земле. Сезонный голод — обычная вещь, особенно после засухи 1970-х, погубившей очень много скота, основы про-

питания для животноводов-кочевников, то есть большинства населения. Экономика страны мало чем отличается от себя же образца Средневековья, инфра-

структуры как таковой нет: продавать полезные ископаемые слишком накладно там, где 20 лет продолжается война кланов и народностей.



Большинство жителей конкретной страны быстро забывают об играх, которые у них официально запретили. Причем это касается вообще чего угодно — нелегальные товары непопулярны среди широких масс. Зачем некоторые страны запрещают игры — загадка, но в этом всегда замешаны деньги. В случае Китая, например, это связано с нежеланием правительства способствовать обогащению иностранных предприятий. В США перед каждыми выборами политики начинают особенно усердствовать и банить игры налево и направо, чтобы заслужить симпатию старшего поколения. Игры — легкая цель, потому что в индустрии просто нет сильной организации, которая бы защищала наши права. Попробуй запрети фильм — киношники толпой загрызут любого обидчика. А нам приходится терпеть. — Эдвард дель Кастильо, президент Liquid Entertainment



Если мы говорим о том, что современные игры уже могут сравниться с прочими видами искусства по степени влияния на общество, то да — такая ситуация вполне объяснима. Китайские власти запрещают игры, в которых присутствуют намеки на независимость Тибета, в России гонениям подвергается скандальный эпизод из *Call of Duty*, в ряде стран запрещают игры со старым добрым ультранасилием — у кого что болит, в общем. Вопрос о том, насколько это приемлемо, — это вопрос о приемлемости цензуры вообще. — Владимир Торцов, пресс-атташе Snowbird Games

ИГРОВАЯ ВЕСНА

Внезапный бум видеоигр в Сомали объясним: когда реальность, в которой ты живешь, настолько отвратительна, хочется хотя бы на время переселиться в другую, пусть и виртуальную. Картина такая: с десятков детей ютятся в разваленной комнате перед небольшими телевизорами и играют в PS2. Происходит это в магазинчике формальной столицы Сомали Могадишо, окраины которой по-прежнему терроризирует «Аш-Шабааб». Родители считают, что видеоигры спасают детей от улицы, где их могут рекрутировать исламисты, что это меньшее зло из двух; дети же говорят, что за приставкой пропускают занудную школу, лишая се-

бя шансов выбраться из этого ада в будущем. Школы до последнего времени удерживала «Аш-Шабааб», сейчас стало лучше, но за вербовать все равно могут.

Богатство в Сомали оценивают по верблюдам: у зажиточного сомалийца их может быть много десятков. А раз так, то он может купить детям домашнюю консоль или даже открыть зал аркадных автоматов. Одно неизменно — никакого насилия. Молчаливым гражданским договором в страну ввозятся только гонки, спортивные и образовательные игры. Многие другие прославляют войну и могут наставить молодежь на тот же путь, по которому шли предыдущие поколения. Для родителей это самая большая радость — высокие технологии



Как и другие консоли, PS3 легальна в Гонконге. В социалистическом же Китае шансов у нее нет — мешают многочисленные клоны вроде The Winner и защита от пиратства.



Чтобы поиграть в PS2, некоторые сомалийцы каждый день стоят в очереди часами. В пересчете на наши деньги пятнадцать минут игры стоят в магазинчике около трех рублей.

НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ

сейчас увлекают детей больше, чем автоматы.

КРОВАВЫМИ СЛЕЗАМИ

И если в Сомали главными миротворцами выступают игры, то в других частях света их продолжают клеймить. КНДР мы даже не берем — понятно, что, хоть новый вождь Ким Чен Ын, любитель баскетбола и компьютеров, наверняка неравнодушен к играм, с идеологией чучхедвигающиеся на экране картинки ничего общего не имеют, а значит, даже первая PlayStation северокорейцам пока не светит.

А вот соседний, тоже тоталитарный, Китай известен тем, что не приемлет консоли ни в каком виде. Ирония в том, что на заводах этой страны их и собирают, а также в том, что рынок PC-игр в стране стал крупнейшим. Приставки запретили в 2000 году, когда коммунисты решили, что они угрожают моральному здоровью молодежи. Это не помешало молодежи увлечься MMO, а производителям консолей — выйти на рынок с замаскированными переделками того, что они продают в остальном мире. Сначала Nintendo запустила в Китае iQue Player — переделку Nintendo 64 под видом контроллера, напрямую подключаемого к телевизору, — а позднее выпустила и DS.

И все же развитию консольного рынка в Китае мешает не столько закон, за выполнением которого особо не следят, сколько «серые» поставки и пиратство уже в переносном смысле. Запуск PS2 в 2004 году обернулся провалом: настоящим консолям предпочитали их клоны, а игры просто воровали. Та же судьба постигла Wii, обзванную Wii, и PS3, которую в Поднебесной почему-то прозвали «Победителем». Но, как и в Сомали, здесь популярны игровые клубы — в тех, что работают полулегально, можно найти любые игры.

ДРАМА С ДРАХМОЙ

Даже в благополучной Европе не обходится без глупостей. В грозе еврозоны Греции новые национальные традиции чем-то схожи с сомалийскими, просто они цивилизованнее — где-то раз в полгода-год на родине эллинов сменяют парламент. Но за несколько лет до того, как в



Вот на что пришлось пойти Nintendo, чтобы обойти запрет на консоли в Китае и выйти на рынок миллиарда. Симбиоз контроллера и N64 вышел в 2003 году и продавался за 60 долларов.

стране начался кризис, законодатели показали свою некомпетентность, попытавшись ограничить азартные игры, а в итоге запретив все электронные развлечения в принципе.

Легенда следующая: греческого депутата застукали в нелегальном казино, об этом рассказали по телевизору, а правящая партия ПАСОК перестаралась и протолкнула закон, который запретил вообще все. Компьютерные игры, игры для мобильных, консоли, аркадные автоматы, то, что мы подразумеваем, ког-

да говорим «видеоигры», причем не только в общественных местах, но и у себя дома. Приближалась Олимпиада. Как бороться с играющими иностранцами, стало непонятно. Аресты «преступников» продолжались, на интернет-кафе устраивала налеты полиция, и в результате за видеоигры вступились судьи, признавшие противоречие конституции, и Евросоюз, погрозивший исками. А как только начался кризис, пришлось снова разрешить все игральные автоматы.

NO RUSSIAN

Все эти примеры вызывают вопрос: а что, собственно, у нас? Пока, слава богу, ничего, если не считать единичные случаи вроде цензуры **Modern Warfare 2**. Госдума после этого порывалась как-нибудь ограничить видеоигры с насилием и «экстремизмом», но все ограничивалось болтовней, а сейчас законодателей заботят другие проблемы. Так что наслаждайтесь этой незначительной свободой и помните, что у кого-то ее нет — или не было до недавнего времени, как у нового поколения сомалийских «пиратов». ■



Греческие парламентарии в раздумьях, что бы еще такое запретить. Хотя смешного мало: судя по всему, зону евро им придется покинуть.

ОНЛАЙН-ШУТЕР ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ FAR CRY И CRYISIS

WARFACE

14.07.12

ВВЦ 55-й павильон

WARFEST

Главное событие лета

первый фестиваль
любителей шутеров

ВХОД СВОБОДНЫЙ

регистрация на

WARFEST.RU

БЕСПЛАТНО НА
WARFACE.RU



CRYENGINE 3

CRYTEK

Издатель
@mail.ru

РЕКЛАМА

2012 Crytek GmbH, все права защищены. Crytek, CryENGINE, Warface и логотип Warface являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками, принадлежащими Crytek GmbH в России и/или других странах. Mail.Ru Games 2012 © Все права защищены.

EMPIRE STATE OF MIND

Рэпер Джей-Зи запустил игру на Facebook: не он первый и не он последний



Без интерфейса и не скажешь, что это игра рэпера.

У Джея Картера есть очень многое, о чем можно мечтать: жена Бейонсе, которую регулярно признают самой сексуальной певицей планеты, дочь от нее, кого звездные родители смело называли в два слова — Блю Айви, состояние в полмиллиарда долларов, 14 статуэток «Грэмми», лейбл с целым выводком рэперов, включая фор-

мального наследника Джея Коула. Это еще не все: у Jay-Z своя дизайнерская линейка, доля в баскетбольном клубе, а теперь и игра для Facebook.

99 PROBLEMS

Суть **Empire** проста: игрок повторяет судьбу Jay-Z, начиная мелким вороватым бездельни-



Делать игры — не то же самое, что снимать кино, сочинять музыку, рисовать, танцевать и так далее. Может, и существуют люди, которые хороши сразу во всем, но я таких не встречал. Чтобы снять кино уровня Стивена Спилберга, мне не хватит и целой жизни, да и фигня все равно получится. С другой стороны, я куда лучше делаю игры, чем любой режиссер мира. Может быть, у какой-то звезды и получится создать хорошую игру, но вероятность этого крайне низка. — Ричард Гэрриот, вице-президент Portalarium

BASED GOD

В хип-хопе увлечения видеоиграми не стесняются — им, наоборот, хвастаются. Достаточно вспомнить, как последнюю версию **FIFA** на E3 рекламировали Дрейк и Лил Уэйн (что для канадца и американца несколько странно). Дальше всех в этом зашел звезда интернета Лил Би: автор сотен YouTube-видео и тысяч треков как-то раз показал странную для человека его амбиций коллекцию видеоигр. Счет шел на сотни и, кроме ожидаемых спортсимулов от EA, там встретилась даже **Shenmue** и другие неожиданные для рэпера выборы, показ которых сопровождался звучной характеристикой «classics». Многие из них явно ни разу не вскрывались, но это не беда. Помните главное: можно владеть несколькими версиями **Pokemon** и оставаться при этом дико крутым.



BEAT IT

Есть и пример, когда поп-звезда стала лицом хорошей, без оговорок, игры. **Moonwalker** Майкла Джексона вызывает сомнения сразу по нескольким причинам — это общее название нескольких мультиплатформенных игр по одноименному фильму про звезду. Но вышла она в ту эпоху, когда такие игры были как минимум неплохими. Как над аркадными, так и над домашними версиями трудились старательно: анимация в них была отменной, и интересны они были даже в отрыве от личности героя. А сам Майкл Джексон позже засветился в танцевальных аркадах — **Space Channel 5** от SEGA и посмертной **The Experience**.



ком в бедном районе Нью-Йорка и заканчивая крупным бизнесменом в Манхэттене. По пути надо выполнять задания, чтобы набирать опыт, — можно сходить к маме или подруге, поучаствовать в рэп-битве, записать микстейп, устроиться на

работу, а со временем и выбраться из гетто. Забавляет генератор имени персонажа: ничто не мешает стать, например, Большим Папочкой Эрнандесом всего одним кликом.

Кроме генератора, ничего интересного в игре нет, что в

очередной раз озадачивает — зачем оно вообще было нужно? Без еще одного клона **Mafia Wars** крупнейшая соцсеть точно обошлась бы, фанатам Джей-Зи пока хватает его прошлогоднего альбома с Канье Уэстом, ненавистникам — последнего

сольного. А вот приличных игр со звездами и про звезд очень мало, и по примеру Джея совсем не скажешь, что со временем меняется что-то, помимо платформ: даже для поклонников эти игры скорее оскорбительны, чем увлекательны.



Видеоиграм Джей-Зи всегда предпочитал игры подвижные, особенно баскетбол: он один из акционеров клуба Михаила Прохорова «Бруклин Нетс».

GET RICH OR DIE TRYIN'

Джей не первый и не последний рэпер, который увековечил себя в этом формате. Кто-то его уже и обогнал — например, 50 Cent. В своем комедийном ближневосточном боевике, создатели которого явно вдохновлялись самыми дешевыми фильмами про террористов и гетто, он выглядит настолько же нелепо, насколько и эффектно. Причина не совсем понятна: то ли так смешно получилось потому, что разработчики прочувствовали абсурдность затеи, то ли потому, что следовали прямым указаниям «Полтинника». Итог такой, что адреналина в игре полно, и временами хочется, чтобы модель рэпера можно было сменить на свою.

До этого у 50 Cent тоже была игра — вдохновившая прессу только на низкие оценки **Bulletproof**. Как и *Empire*, она должна была стать электронной биографией, а оказалась неудачным клоном всего, что попало под руку. Это особенно смешно, если вспомнить правдивую историю, когда рэпер отказался сыграть Карла Джонсона из **San Andreas**, сославшись на то, что в играх озвучивать будет только себя. Так пока и вышло, и никто не проиграл: в **GTA** со своей работой отлично справился менее известный Янг Мэйлэй, а 50 Cent получил две игры с очень неплохими продажами.

Продажи и есть главная причина того, что игры про звезд вообще выходят. Их создание обходится в копейки, окупаются

они очень быстро, на репутацию в родной сфере никак не влияют, так что с точки зрения бизнеса это всегда разумное решение. Другое дело, что его обычно принимают не сами звезды, а их менеджеры. 50 Cent, может, и рад бы хорошим играм под своим именем, но никто ему не рискнул рассказать, что в **Bulletproof** невозможно играть, а **Blood on the Sand** — это просто цирк. А прийти к таким выводам, когда твое лицо на обложке, не так-то легко.

ПУТЬ ДРАКОНА

Отношения видеоигр со знаменитостями — это тема громадного исследования. Понятно, что звездам обычно плевать на игры, а играм на звезд — как раз нет, но зависимость все равно чувствуется с обеих сторон. Брюс Ли, Рики Джервейс, Снуп Догг, Хью Хефнер, Чоу Юнь Фат и многие другие — вряд ли участие в процессе стольких известных людей можно объяснить случайностью. Чем-то их идея увековечить себя в игровой проекции привлекает, особенно в этом переусердствовал Брюс Ли, начавший свой путь еще с Commodore 64.

Разными словами все они говорят примерно одно и то же: по обороту видеоигры обошли Голливуд, и мы очень хотим быть к этому причастными. Но никто пока даже не представляет, как стабильно зарабатывать на играх, как делать игры лучше, с кем связываться и что го-



Как вам парфюм, который создают такие знаменитости, как Гвен Стефани, Мэрайя Кери или Элизабет Тейлор, и в курсе ли вы того, кто их основной производитель? А как вам нравится линия одежды от Дженнифер Лопес и уверены ли вы в том, что она собственноручно создает свои коллекции? Думаю, что не совсем уверены!

На самом деле введение известной личности в бренд продукта, цена на которую исчисляется несколькими миллионами долларов, — явный шанс успеха новых кампаний. Издатели часто вводят дополнительную строку маркетингового расхода — ЗВЕЗДУ, — чтобы привлечь внимание к проекту, который особо не отличается от того, чем рынок и так перенасыщен. Опять же спорным остается именно качество. Привлечь известным лицом всегда можно, но вот заставить полюбить — получается не всегда. — Майк Белтон, вице-президент по глобальному маркетингу и PR Wargaming.net

ворить разработчикам. Поэтому проще наговорить на микрофон, получить солидный гонорар и дальше заниматься своими делами, чем всерьез ввязываться в эту дику индустрию, — схожие мысли возникают почти у всех.

Я ВЕДЬ ВЗРОСЛАЯ УЖЕ

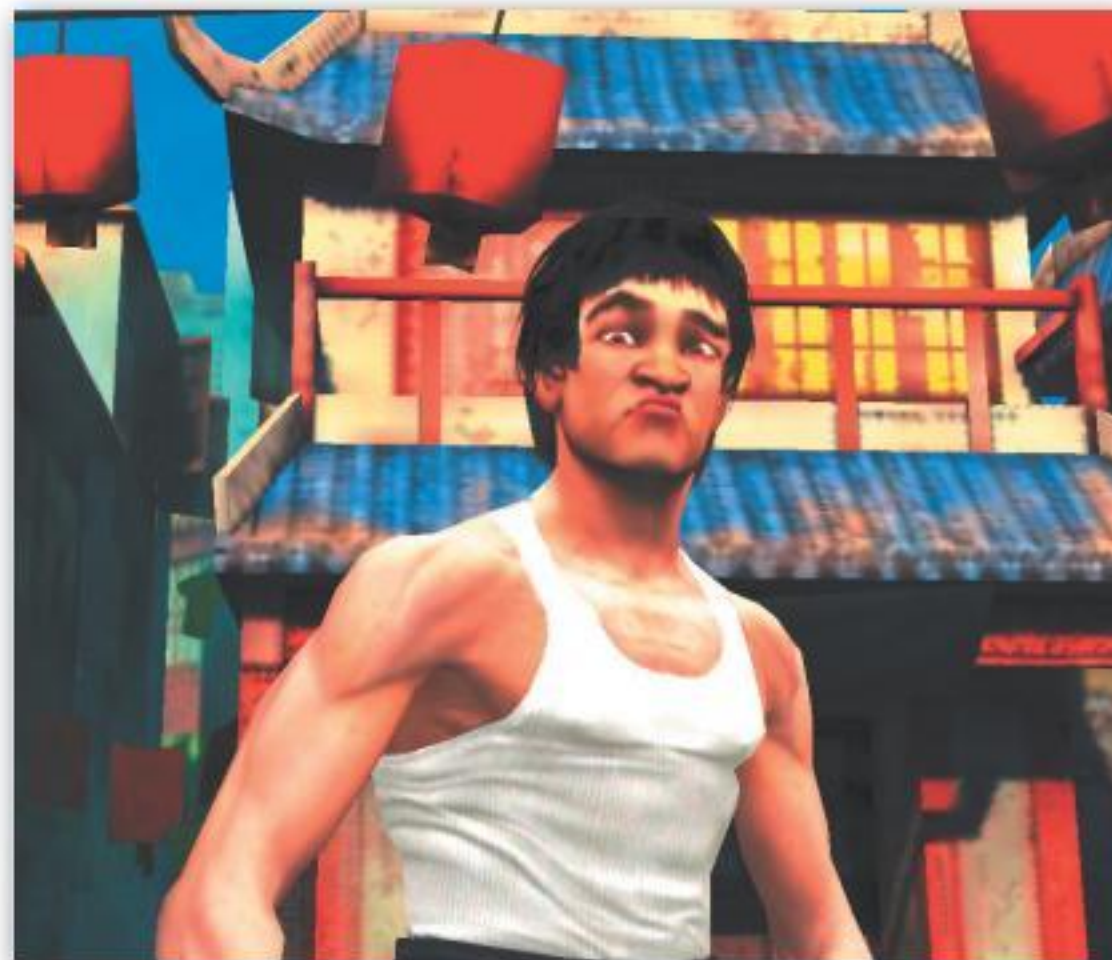
В России звезды пока не освоили этот путь, но полезный опыт уже есть. Идеальный вдохновитель знаковой для девяностых группы «Руки вверх» Сергей Жуков известен и как один из создателей когда-то очень популярной браузерной игры «Территория». У Сергея на нее были большие планы — не только как на ролевую игру, но и как на образовательный проект.

Один из ранних, как он сам утверждал, пользователей интернета в результате перестал быть совладельцем, а не так давно вновь о себе заявил: группа воссоединилась и осенью 2012 года выпустит альбом.

Занятно, что выпуск собственной игры всегда связан со зрелостью, причем не только карьерной. Недавно Джей-Зи признался, что после того, как у него родилась дочь, он очень пожалел, что раньше постоянно использовал слово «bitch» в текстах песен, и зарекся больше никогда его не произносить. С этой точки зрения *Empire* может быть даже не биографией, а исповедью: «Друзья, я так жил, но жить так нельзя». А то, что сама игра не очень хорошая, — так то бесплатный сыр. ■

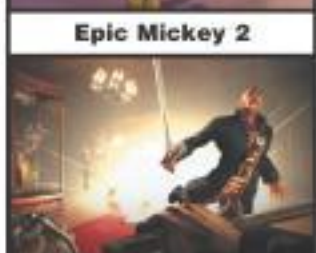
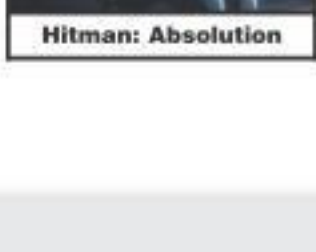
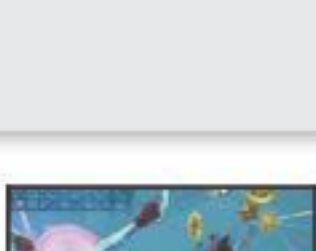
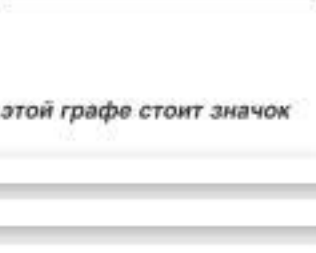


В *Blood on the Sand* QTE при всей своей театральности скорее работали, чем нет.



Никто не может сказать, чего больше — фильмов с Брюсом Ли или полулюбительского вида игр с его участием.

ДАТЫ ВЫХОДА ИГР*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг **	
3 июля	Anarchy Reigns	Драки от Platinum Games с персонажами из других игр компании, включая Байонету (360, PS3).	80%	
20 июля	Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance	Еще одна часть игры о приключениях японских подростков в мирах Уолта Диснея (3DS).	60%	
7 августа	Persona 4 Arena	Двухмерный файтинг с героями японского ролевого сериала Shin Megami Tensei: Persona (360, PS3).	70%	
14 августа	Darksiders 2	В прошлой игре Война случайно уничтожил все живое на Земле. В сиквеле Смерть будет пытаться оправдать нерадивого брата (PC, 360, PS3).	80%	
14 августа	Sleeping Dogs	Криминальные разборки в Гонконге, ранее известные под названием True Crime: Hong Kong (PC, 360, PS3).	75%	
21 августа	Sniper: Ghost Warrior 2	Продолжение недурного снайперского шутера на движке CryENGINE 3 (PC, 360, PS3).	75%	
28 августа	Transformers: Fall of Cybertron	В кои-то веки игра про трансформеров не приурочена к очередному фильму про них же. Поэтому есть шанс, что получится неплохо (PC, 360, PS3).	70%	
Лето	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%	
Лето	DotA 2	DotA от модификации для Warcraft 3 доросла до полноценной игры. Затмит ли вторая часть популярность первой? (PC)	85%	
Лето	Torchlight 2	Вторая часть весьма недурного Diablo-клона от бывших разработчиков, собственно, Diablo (PC).	75%	
4 сентября	Fable: The Journey	Спин-офф ролевого сериала Питера Молинье, заточенный под Kinect (360).	75%	
6 сентября	Far Cry 3	Far Cry из пыльной Африки возвращается к истокам, то есть на тропический остров, с которого придется спастись (PC, 360, PS3).	75%	
11 сентября	Tekken Tag Tournament 2	Главное отличие Tekken Tag Tournament от обычного Tekken — возможность вызвать напарника на арену и вместе навалить оппоненту (360, PS3).	75%	
18 сентября	Borderlands 2	Продолжение игры, которую все кому не лень окрестили «Diablo от первого лица» (PC, 360, PS3).	75%	
26 сентября	Disney Epic Mickey 2: The Power of Two	Самой большой ошибкой Epic Mickey была эксклюзивность для Wii. Вторая часть исправит это недоразумение (PC, 360, PS3, Wii).	80%	
Сентябрь	F1 2012	Ежегодная «Формула-1» прибывает по расписанию на все современные платформы. Даже не знаем, что тут еще можно добавить (PC, 360, PS3).	75%	
2 октября	Resident Evil 6	Очень многообещающее на вид продолжение самого известного зомби-хоррора, который в лютую часть немного подрастерял былые величие (PC, 360, PS3).	90%	
9 октября	Dishonored	Потрясающий на вид стелс-экшен, в котором при желании не придется никого убивать (PC, 360, PS3).	ХИТ	
9 октября	XCOM: Enemy Unknown	Продолжение культовой пошаговой стратегии о нашествии НЛО на Землю (PC, 360, PS3).	80%	
23 октября	Medal of Honor: Warfighter	У каждого шутера должна быть своя особенность. Этот делает ставку на предельно достоверное воссоздание атмосферы реального боя (PC, PS3, 360).	75%	
30 октября	Assassin's Creed 3	Как заставить американцев поиграть в очередную часть Assassin's Creed? Перенести ее действие во времена войны за независимость (PC, PS3, 360).	80%	
6 ноября	Halo 4	Bungie больше не занимается Halo, но это не значит, что Microsoft оставит серию в покое (360).	80%	
13 ноября	Call of Duty: Black Ops 2	Call of Duty переезжает в 2025 год, и там будут роботы. Интересно, изменится ли что-нибудь по сути? (PC, PS3, 360)	70%	
20 ноября	Hitman: Absolution	Лысый убийца с татуировкой на затылке пытается завлечь в свои сети широкую аудиторию. Сдюжит ли? (PC, 360, PS3)	80%	
Осень	ArmA 3	Самый реалистичный симулятор боевых действий готовится в третий раз показать игрокам, что война — это не Call of Duty (PC).	70%	
12 декабря	Hawken	Любопытный на вид онлайн-шутер от никому не известной студии. В главной роли — боевые роботы (PC, PS3, 360).	75%	
12 февраля 2013	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%	
26 февраля 2013	BioShock Infinite	Третья часть прекрасной игры от Кена Левина сменит декорации и перенесет нас из подводного города в воздушный мегаполис (PC, 360, PS3).	ХИТ	

УШЛИ НА «ЗОЛОТО»***

Название игры	Описание	Рейтинг **	
Inversion	Кооперативный экшен, который забавы ради и зрелищности для заигрывает с гравитацией (360, PS3).	70%	
Lollipop Chainsaw	Безумная японская игра про чирлидершу с бензопилой в сердечках, которой она увлеченно распиливает толпы зомби (360, PS3).	80%	
Sid Meier's Civilization 5: Gods & Kings	Даже небольшое дополнение может снова надолго усадить за «Цивилизацию» любого игрока. Вряд ли Gods & Kings станет исключением (PC).	80%	
Spec Ops: The Line	Шутер от третьего лица с экстравагантным местом действия: Дубай, разрушенный небывалой песчаной бурей.	85%	
Steel Battalion: Heavy Armor	Продолжение некогда самого реалистичного (если так вообще можно сказать) симулятора боевого робота (360).	80%	
The Amazing Spider-Man	Игра по мотивам выходящего скоро фильма-перезагрузки истории про Человека-паука (PC, 360, PS3, Wii, 3DS).	60%	
The Secret World	Мистическая MMORPG, которая пытается доказать, что мир духов находится прямо под носом у современного общества (PC).	80%	

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

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

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

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ЖАНР
ЭКШЕН

ИЗДАТЕЛЬ
ELECTRONIC ARTS

РАЗРАБОТЧИК
VISCERAL GAMES

ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3

ДАТА ВЫХОДА
ФЕВРАЛЬ 2013 ГОДА

АЛЕКСЕЙ МОИСЕЕВ

DEAD SPACE 3

МЫ С ТАМАРОЙ ХОДИМ ПАРОЙ

Позвольте начать немного издалека. Вторая половина мая и весь июнь для меня, как и для еще очень многих игроков, прошли под дьявольским знаменем **Diablo 3**. Сложилась такая ситуация, что товарищ, с которым планировалось играть в кооперативном режиме, быстренько ускакал далеко вперед и игра по этой причине не давала к нему присоединиться. Вот и пришлось

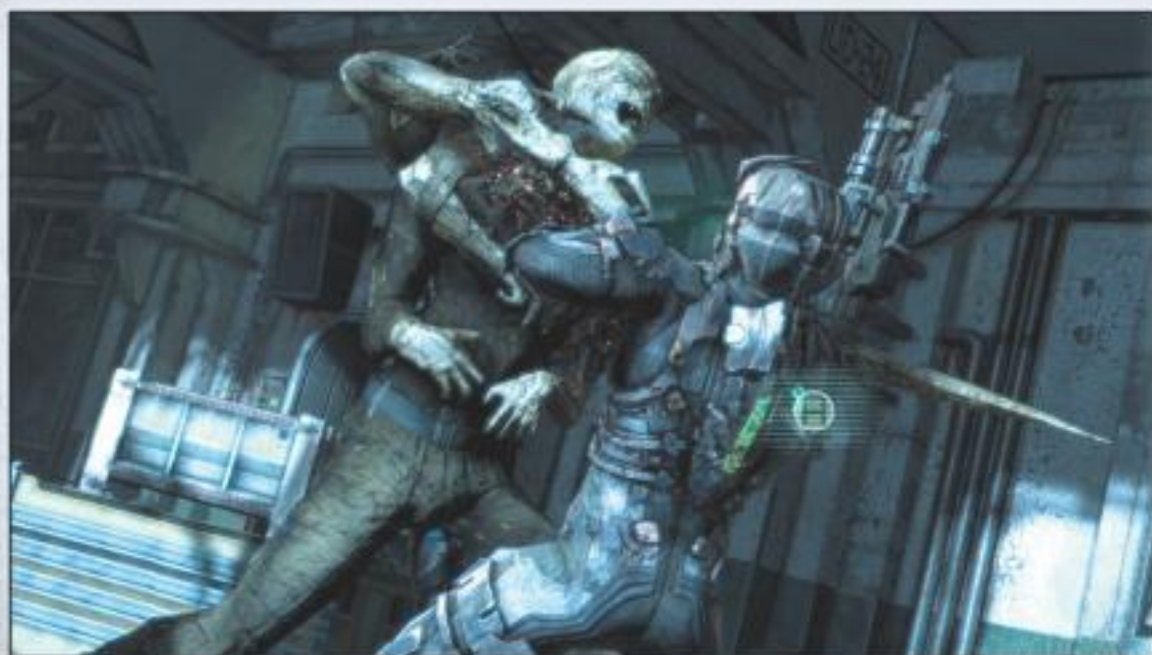
играть либо одному, либо в компании совершенно незнакомых людей с разных концов света.

В этот момент в памяти отчетливо вспыхнули слова, произнесенные неделей раньше Стивом Папутсисом, гендиректором **Visceral Games**, на презентации **Dead Space 3** в Калифорнии: «В нашей игре не будет никаких дурацких ограничений для желающих поиграть вместе».

К некрморфу я, друзья

Да, главная новость с анонса **Dead Space 3** заключается в том, что это больше не одиночная игра. Точнее, не только одиночная. Но к этому моменту мы вернемся чуть позже. А пока плохая новость для ярых поклонников оригинальной игры: **Dead Space 3** — больше не хоррор!

Смещение акцентов с космических ужасов на экшен уже было заметно во второй части, которая, к слову, по всем остальным параметрам получилась на голову лучше первой. Начиная рассказ о третьей итерации злоключений Айзека Кларка, Стив Папутсис специально два раза повторил: **Dead Space 3** по жанру — это экшен. Конечно, спустя десять минут он всех попытался заверить, что фирмен-



В чем игра остается верна себе; так это в количестве анимаций смертей Айзека Кларка: героя будут разрывать, протыкать и обезглавливать десятками разных способов.



Разработчики обещают новую систему апгрейдов оружия, которую без лишней скромности называют «уникальной и инновационной». Но что там такого уникального и инновационного, пока не рассказывают.



Для тех, кто в связи с переездом на планету волнуется за одну из визитных карточек игры — полеты в зонах с нулевой гравитацией, — приводим этот скриншот.

ная, леденящая кровь атмосфера ужаса никуда не денется и что наравне с показанными нам экшен-эпизодами в игре вас не раз и не два запрут в тесных темных пространствах наедине с хищными тварями. Возможно, все это действительно так и Стив ни капли не лукавил — гадать не будем. Но акцент во время презентации отчетливо делался на экшене, и за все время двадцатиминутной демоверсии не случилось ничего хоть сколько-нибудь страшного.

На самом деле лично нам кажется, что по-другому просто не могло быть. Тема космических ужасов полностью исчерпала себя в предыдущих частях игры, и дальше топтаться на месте не было никакого смысла. Вселенная Dead Space разрастается, в ней появляются все новые и новые герои, и ей становится очень тесно в узких коридорах космических станций.

Чувствуя это, разработчики пытаются значительно расширить географию приключений Айзека Кларка. Подтвердились ранние слухи о том, что часть действий пройдет на снежной планете Тау Волантис, куда Айзек в компании с Элли (из второй игры, помните?) грохается прямо из космоса в начале второго акта. Девушка, разумеется, куда-то пропадает, а Кларк обнаруживает себя в подвешенном состоянии среди обломков космического челнока.

Судя по знакомому датчику здоровья на спине, при посадке

организм изрядно потрепало, и первые несколько минут Айзек тратит на то, чтобы отцепиться, прийти в себя и разведать обстановку. Обстановка не очень: на планете бушует снежный шторм, метель скрывает от взгляда все, что находится дальше собственного носа героя, а буквально через полсотни шагов выясняется, что тут тоже живут некроморфы — отвратные существа, цель жизни которых — убивать людей и вселяться в их тела.

Выйду без испуга

Одного взгляда на Тау Волантис достаточно, чтобы в голову полезли неудобные вопросы. Сравнений с **Lost Planet**, снежным шутером от **Capcom**, избежать не получается при всем желании. Совпадений слишком много: помимо похожего сеттинга, здесь даже есть гигантские насекомообразные твари, слабые места которых подсвечиваются оранжевым цветом.

Тем не менее, хоть внешнее сходство и налицо, по духу игры все-таки совершенно разные, и вряд ли это станет большой проблемой. Планета получилась довольно мрачной, а в темное время суток (планируется и такое) тут наверняка будет по-настоящему жутко. Но самое главное — Стив совершенно четко говорит, что Тау Волантис — лишь одна из множества локаций игры. Будут и знакомые космические при-



Если оставить Кларка без движения на морозе, он постепенно начнет покрываться слоем снега. Садисты наверняка проверят, сможет ли герой превратиться в снеговика.

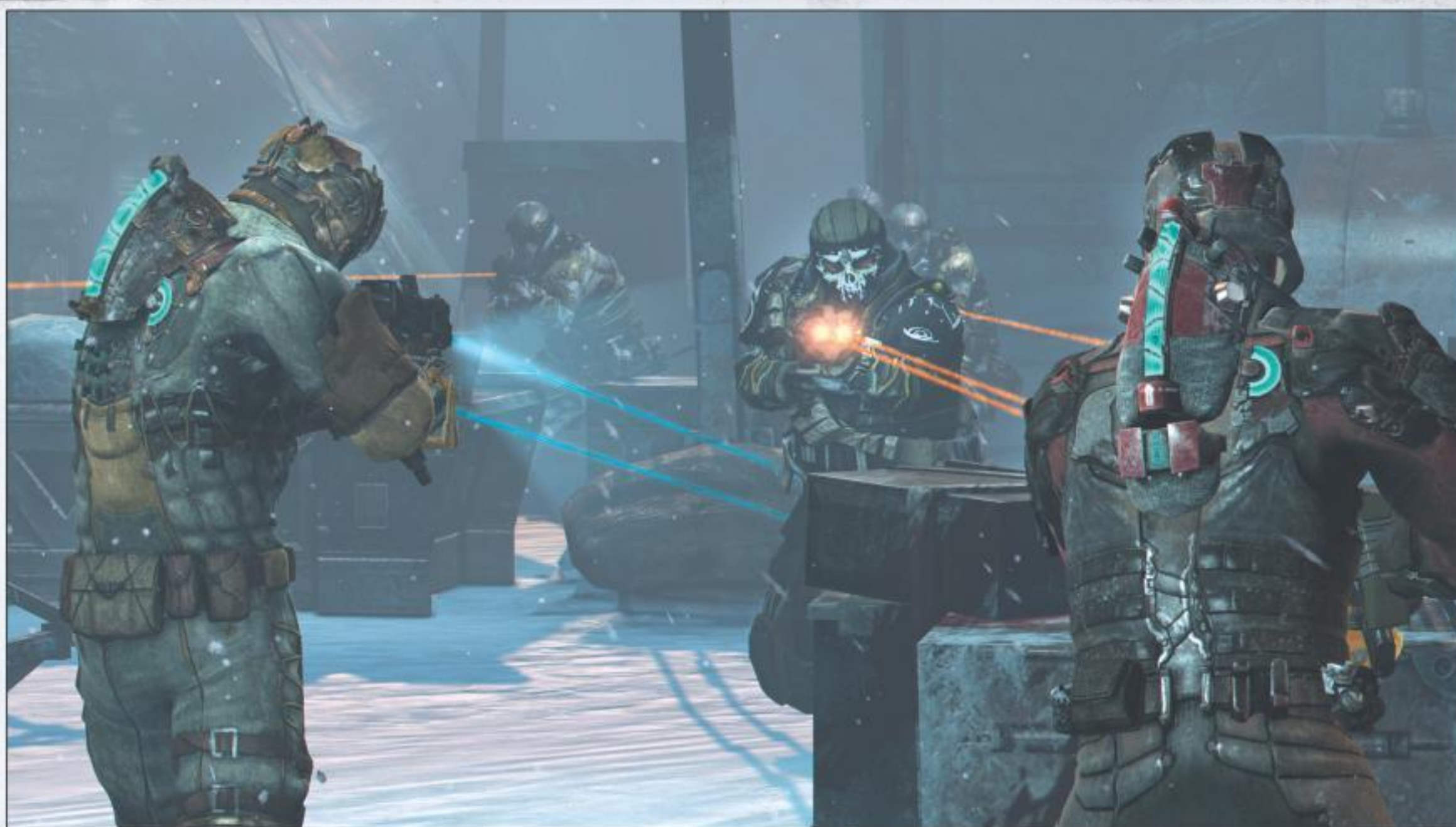
ключения, и много чего еще, о чем разработчики пока предпочитают помалкивать.

Впрочем, об одной крайне занимательной вещи они с удовольствием рассказывают уже сейчас: мир станет более открытым, что для Dead Space звучит крайне необычно — все мы за прошедшие годы привыкли к коридорности игры. Для нежелающих выходить за рамки, в принципе, ничего не изменится: они смогут все так же пройти по линейке от начала и до самого финала. А вот любителям исследовать обстановку обещается много вкусно — от интригующих текстовых и аудиозаписей до целых необязательных локаций, полных некроморфов, ценных предметов и даже новых сюжетных деталей.

В демоверсии, впрочем, всего этого не было. Как уже было сказано, она полностью сосредоточилась на экшене. Стив за время презентации не

раз упомянул о желании сделать кинематографичную игру, пообещав заодно, что эпических или просто зрелищных моментов вроде сцены с поездом из Dead Space 2 в третьей части станет в разы больше. Похоже на правду: за двадцать минут на экране таких моментов случилось аж четыре.

Сначала Айзек из-за метели чуть не навернулся в пропасть, но вовремя успел вцепиться в бульдозер и, словно Натан Дрейк, выкарабкался через кабину на твердую почву (карабканье сопровождалось QTE). Затем на несчастного инженера напал огромный паук с щупальцами, которые пришлось срочно ампутировать. Еще через пять минут Кларк уже сражался с гигантским диско-шаром, который на поверку оказался каким-то хитрым взбесившимся буром. Он страшно крутился и разбрасывал снопы искр, а Айзек замораживал его стазисом и рас-



Если бы не цветные колбы на спинах, так сразу бы и нельзя было сказать, что этот скриншот — из Dead Space.

стреливал скрытое за крутящимися пластинами ядро. Наконец, еще спустя небольшое время откуда-то из снега вылез совсем уж невероятных размеров богомол, а наш герой только и успел сказать: «Да вы, мать вашу, издеваетесь!»

В перерывах между драками с боссами и мини-боссами тоже случилось кое-что интересное. Впервые в серии нам будут противостоять не только некроморфы, тактика сражения с которыми ни капли не изменилась (напомним, что умирают они не от очереди в грудь, а только после стратегического отсекаания голов, ног, лап, щупалец и других выступающих частей тела), но и другие люди (юнитоологи, наделавшие дел в предыдущих частях). Их, к слову, тоже можно будет стратегически расчленять, но уже исключительно ради удовольствия, а не в практических целях.

Когда на сцену выходят люди-враги, Dead Space 3 превращается в стопроцентный экшен с укрытиями, которые добавили ради такого дела. Правда, работают укрытия немного не так, как мы привыкли: при нажатии кнопки герой не прилипает спиной к ящику, а садится на карачки и сохраняет маневренность, немного привставая с корточек, чтобы прострелить голову очередному фанатику-юнитоологу. Благодаря этому Айзек остается мобилен и не теряет доли секунды, чтобы отлипнуть от укрытия и заехать кулаком негодяю, пошедшему в рукопашную. Мелочь, но как же она раздражала в том же **Gears of War**.

Логическим продолжением перестрелок с людьми станет противостояние сразу трех сторон: Айзека, некроморфов и юнитоологов. Некроморф ведь зверь тупой: «своих» юнитоологов от прочих людей он не отли-

чает, а потому нападает на всех подряд. В «тройных» перестрелках появляется небольшой тактический нюанс. Можно, скажем, немного помочь некроморфам сократить численность превосходящего противника, а потом разделаться с остатками вражеских сил. Главное — вовремя расстрелять личинок, которые выползают на поле боя в поисках свежих трупов, тут же их заражают и пополняют численность монстров, что может обернуться для Айзека большими неприятностями.

Если с другом буду я

Самый интересный момент во время презентации случился, когда Кларк был героически растерзан огромным пауком с щупальцами. После смерти экран вдруг разделился надвое, и к инженеру присоединился второй персонаж, чтобы помочь одолеть

разбушевавшееся членистоногое. Тут-то мы и подошли к самому главному — кооперативному режиму. Роль напарника в этом случае занимает некий Джон Карвер — судя по одной из сценок, показанных в демке, он с Айзеком знаком давно, но это знакомство было не очень добрым.

Ну, кооп и кооп, что тут такого удивительного? В конце концов, он сейчас есть в каждой второй игре. Удивительное в том, что подход к делу у Visceral Games несколько отличается от коллег по индустрии. Обычно ведь как? Либо игра заточена под прохождение с живыми людьми (см. **Left 4 Dead**), либо предлагает отдельные кооперативные миссии (см., к примеру, **Battlefield 3**), либо просто позволяет пройти себя как одному, так и в компании с друзьями без каких-либо изменений в сюжете (см. **Gears of War 3** или ту же **Diablo 3**).



В отличие от монстров, Айзеку некогда разевать рот — он постоянно в кого-то стреляет, от чего-то убегает и куда-то падает.



Уже сейчас можно делать ставки: разделит ли девушка участь Николь или нет?



По случаю резкого похолодания Айзек облачился в инженерную космическую телогрейку. С меховым воротничком.

Dead Space 3 пытается вывести третий вариант на качественно новый уровень: в зависимости от того, крошите ли вы некроморфов в гордом одиночестве или же вместе с другом, рассказываемая история будет меняться. Не кардинально, конечно, но ощутимо: одни сцены могут случиться только в одиночном режиме, другие — только в кооперативном.

В показанной нам демоверсии был характерный момент: сначала Айзек притаился к какой-то военной крепости один и обнаружил на ее стенах того самого Джона Карвера. Джон очень удивился неожиданной встрече, но тут на баррикады набросились некроморфы, и разговор экстренно закончился, не успев толком начаться.

Если играть вдвоем, то никакого Карвера на стенах крепости вы не обнаружите — он же здесь, рядом с вами. Соответственно, этой мизансцены не будет. Зато чуть позже между Айзеком и Джоном случится разговор на повышенных тонах уже внутри крепости, которого не произошло бы в одиночной игре.

А некроморф — без друга

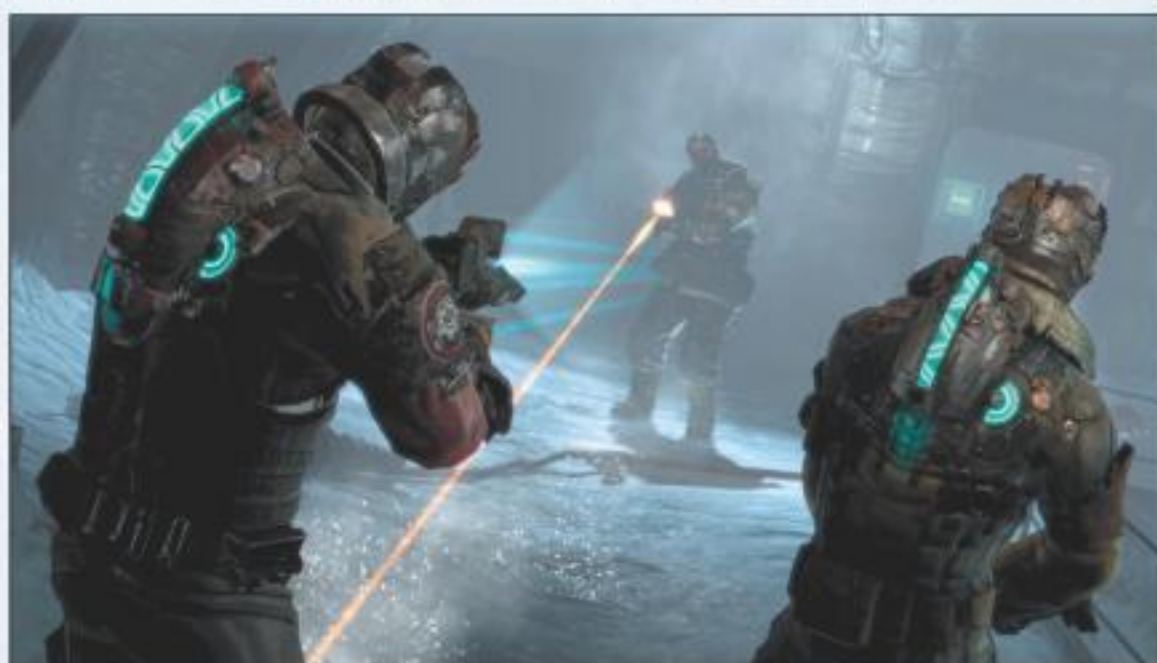
Все это не значит, что вам обязательно придется проходить оба режима, чтобы полностью понять рассказанную историю. Просто она будет подаваться под двумя разными соусами. Главное достижение такого

подхода в том, что, похоже, в кои-то веки получится уравнивать в правах кооператив и сингл. Ни один из них не будет приложением к другому, каждый сможет показать что-то новое.

Они будут существовать параллельно, но при этом, вопреки геометрическим законам, смогут пересекаться. Помните ту фразу Стива Папутсиса про дурацкие ограничения? В Dead Space 3 их действительно не будет, что делает переход между режимами практически незаметным. В любой момент времени можно пригласить друга в свою игру, даже если он еще не прошел по сюжету так же далеко, как и вы.

Не нужно будет заводить отдельных сейвов, не нужно выходить из текущей игры и создавать новую. Просто рядом с вами материализуется напарник, сценарий игры тут же подстраивается под ситуацию, и дальше вы движетесь вместе уже по кооперативной сюжетной ветке. Точно так же и в случае, когда одному игроку нужно отлучиться: без всякого прерывания процесса он уходит, а вы остаетесь и продолжаете выживать в одиночку. При этом друг присоединяется к вам со всеми теми предметами — оружием, боеприпасами, костюмами, — которые есть у его персонажа в данный момент. А уходит со всем тем, что удалось добыть вместе с вами.

Каких-то специально придуманных для коопа задач не будет, тут все-таки не Portal 2. Но сама механика игры подразуме-



Только что зараженные люди все еще способны стрелять из оружия. Правда, с точностью пьяного снайпера. Карвер, кстати, не стесняется и целится в самое больное место.

вает взаимопомощь. Не забывайте, что у Айзека есть две высокотехнологичные игрушки — стазис, который сильно замедляет врагов и различные механизмы, и телекинезис, позволяющий манипулировать предметами на расстоянии. Кооперативные сценарии вырисовываются сами собой: один игрок замораживает монстра стазисом, другой — отрубает ему конечности; один запускает телекинезисом генератор, другой — встречает врагов, ломанувшихся в открытую дверь; один убирает с дороги препятствие, другой — прикрывает.

■ ■ ■

Сложив все вместе — новое место действия, новых врагов, кооперативный режим и ставку на экшен вместо ужасов, — мы получим крайне многообещающее продолжение отличной игры. Пока единственная претензия, которая к ней может возникнуть, — это, собственно, эк-

шен. Фанаты предыдущих частей (особенно первой) могут возмутиться, что их больше не хотят пугать. Но, во-первых, еще не факт, что пугать совсем не будут: в конце концов, мы видели только двадцать минут игры. А во-вторых, вспомните Resident Evil. К четвертому эпизоду он превратился из мрачного хоррора про зомби в не слишком-то страшный боевик с паразитами. Что не мешает именно четвертой части быть лучшей в серии. Если весь Dead Space 3 будет таким же классным, как тот небольшой кусочек, что видели мы, игру ждет судьба как минимум не хуже. ■

Будем ждать?

Dead Space 3 перебирается из космоса на планету, и война с некроморфами приобретает невиданный доселе размах.

Процент готовности:

60%

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Disney

EPIC MICKEY 2

THE POWER OF

Илья Янович

Жанр
Ролевой
платформер
Издатель
Disney
Разработчик
Junction Point
Платформы
Xbox 360,
PS3, Wii
Дата выхода
Конец
2012 года

Я И МОЯ ТЕНЬ

То, что мы с вами сейчас имеем возможность на протяжении восьми ценных журнальных полос в деталях обсуждать игру **Epic Mickey 2: The Power of Two** — настоящее чудо. Индустрии нужен еще один **Epic Mickey** — заклинали мы в рецензии на первую часть, уговаривая вас пойти и купить эту игру прямо сейчас. Примерно в то же время по интернетам поползла страшная информация о том, что **Disney** результатами не доволен и бесстыдно уходит с рынка больших видеоигр в «срамные казуалки». Не знаем, сработали ли тут наши молитвы, но многие, по всей видимости, действительно пошли и купили — игра непозволительно долго раскачивалась, и лишь менее чем полгода назад преодолела рубеж в 2,5 миллиона проданных копий.

Забавная тонкость тут в следующем: на поверку оказалось, что издателя низкие продажи (2,5 миллиона — очень хорошо для нового IP, но бедновато для игры про Микки-Мауса и от Уоррена Спектора) более-менее не волновали. Они изначально планировали затяжную экспансию рынка и подписали со Спектором

контракт на целую серию, причем сам он подготовил сюжет и геймдизайн сразу для квадрологии, чтобы особенно не мелочиться. Игровое подразделение **Disney**, отмечая не самый удачный старт серии, решило выдать своему визионеру обновленную

команду более чем из восьми сотен человек (разбросанных по всей планете), чтобы у него уж точно ни о чем душа не болела, — а это, на секунду, абсолютный рекорд игровой индустрии.

О том, как он управляется с такой оравой, почему в его иг-

рах никогда не было «морального выбора», о песнях, кроликах, ошибках в дизайне и волшебной краске лично Уоррен Спектор рассказал в самом, вероятно, интересном интервью за всю историю «Игромании».



Игра теперь мультиплатформенная, поэтому обзавелась, наконец, соответствующим визионерским блеском.



Топ-10 лучших диснеевских песен по мнению Уоррена Спектора

«Потрясающе! Я ведь никогда такого списка не составлял! Давайте попробуем!» — с энтузиазмом отозвался мистер Спектор на нашу просьбу назвать самые его любимые песни из картин Disney за всю историю. Правда, Уоррен немного схитрил, попросив указать в качестве нулевого пункта му-

зыку Брюса Хили из Fantastic!. Вне конкурсной программы она проходит сразу по двум причинам. Во-первых, это не песня, а саундтрек. Во-вторых, Fantastic! — это не фильм и не мультфильм, а... аттракцион из Диснейленда! Зато остальной хит-парад — безо всякого жульничества и отговорок >>>

Звуки музыки

«У меня тут есть замечательный студийный директор, парень по имени Пол Уивер, и целая команда отличных продюсеров. Главный секрет, если серьезно, в том, что мы подобрали работников, разделяющих нашу философию — наше видение проекта, наш подход к геймдизайну. Но даже с такими эффективными людьми коммуникации между сотрудниками — это жесткая дисциплина, бесконечные телефонные разговоры и даже регулярные перелеты через моря и океаны» — так Уоррен объяснил, почему он не боится, что его игру делают какие-то там люди где-то там далеко.

Но куда интереснее, зачем на разработку в принципе понадобилось так много народу. И тут нельзя не припомнить еще одни слова из нашего вердикта полуторагодичной давности: «Epic Mickey не стал новым Deus Ex, видимо, лишь по причине сжатых сроков разработки». Два года на такую игру действительно мало.

По сути своей Epic Mickey — это, напомним, такой приключенческий трехмерный платформер, который местами немножко RPG, местами немножко квест и местами немножко экшен. Микки, как самый настоящий суровый киберпанковый герой, мог убивать, грабить, лгать в лицо, бросать друзей в беде и сбрасывать плюшевых зверюшек в кислоту, но при этом платформеру не хватало удобства и изящества, а ролевой игре — масштабов и вариативности.

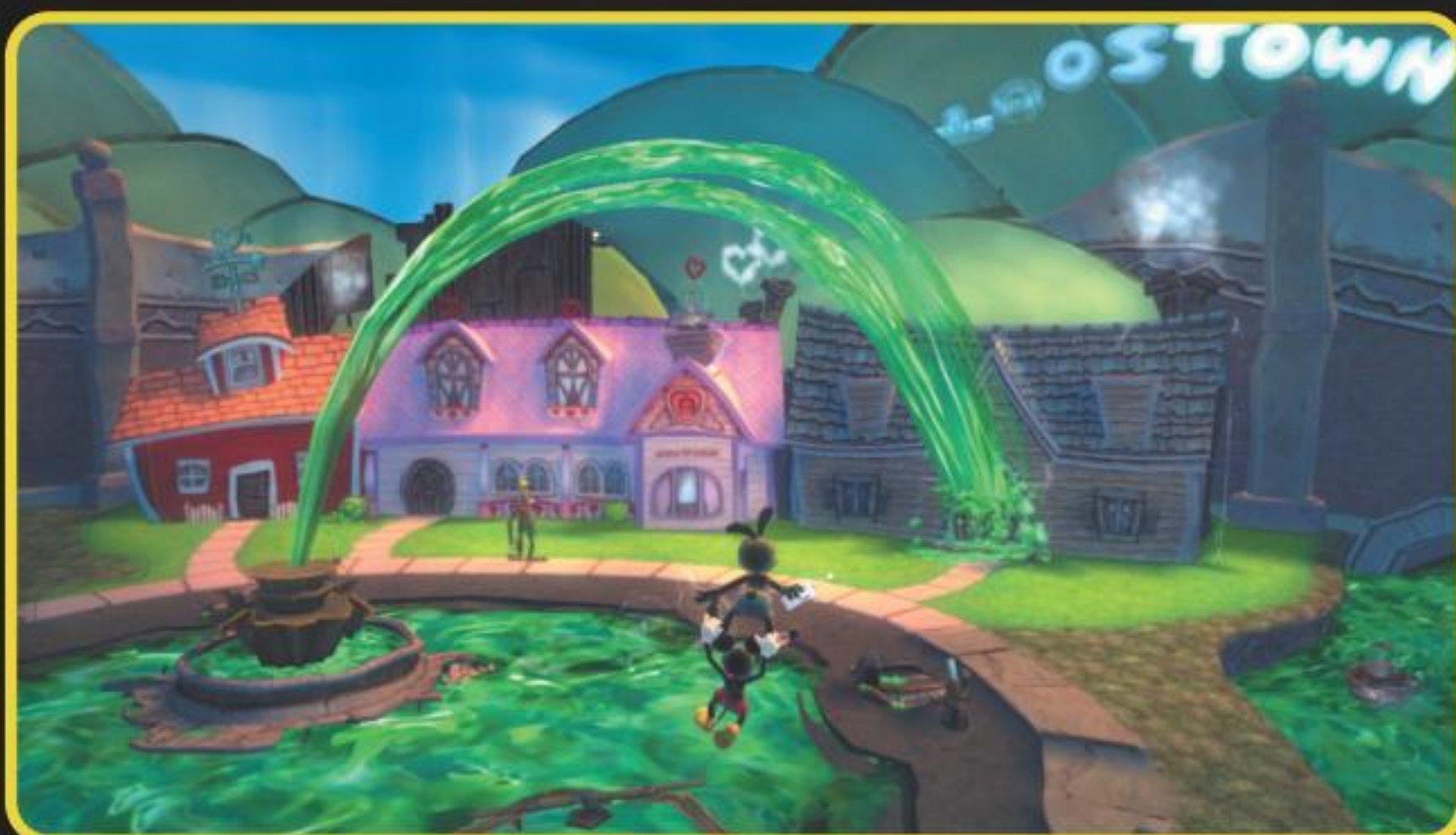
Теперь, когда у Спектора в несколько раз больше ресурсов, он точно доводит до ума свою большую, сложную и неровную заготовку, а в ближайшие несколько лет сделает так же еще как минимум дважды, пока не достигнет, наконец, какого-то условного идеала.

В Epic Mickey 2 есть вполне конкретное, ключевое нововведение, на благо которого последовательно растет и облагораживается все вокруг, — кооператив с кроликом.

Поющие под дождем

Если помните, в первой части Epic Mickey обиженный кролик

Освальд, первый персонаж Уолта Диснея, мимо которого прошла вся надлежащая слава, построил себе Пустошь — мрачную альтернативную реальность, — в которой



Обсуждая ошибки первой части, Уоррен Спектор, в частности, сказал, что итоговый результат всегда хуже изначально задуманного, поэтому одну и ту же игру нужно делать несколько раз.



В родном мире Освальда все еще сохранились рунотворные памятники наследию Уолта Диснея. Вот это, например, то ли Чип, то ли Дейл.

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

установил жестокую диктатуру. Микки-Маус попадает в Пустошь, предварительно вывернув на мир Кляксу, старинного Disney-злодея, поэтому мышонку и кролику в итоге приходится объединиться, чтобы очистить мир от мглы.

Действие Epic Mickey 2 тоже разворачивается в Пустоши, но уже не окутанной угрюмой тьмой. «Мир у нас по объективным причинам больше не такой мрачный, — делится Уоррен. — А что, раньше был такой уж жуткий? Хм, а я вот никогда не думал о нем как о жутком месте. Скорее о меланхоличном и немного грустном. Мир для брошенных, для изгоев. Но Клякса побежден, так что теперь здесь вроде бы стало чуточку ярче. Хотя кое-где, например, произошли стихийные бедствия, так что не думайте, что он теперь какой-то там весь карамельно-приторный!» А вот кто именно будет главным злодеем в этот раз — автор говорить не стал, сославшись на то, что это серьезный спойлер. А значит, легко предположить, что это кто-то, кто появится в игре гораздо раньше, чем всем нам станет известно о его зловещих планах.

Слово «кооператив», за последние годы непомерно ополненное десятками и сотнями игр, где этот самый кооператив был прикручен для галочки, не совсем подходит Epic Mickey 2, тут речь скорее о старой доброй «игре на двоих»: онлайн-мультимплеера не будет, авторам (как, например, и ключевым дизайнерам Nintendo) важно, чтобы люди находились в одной комнате, рядом друг с другом, чувствовали эмоции напарника.



Справа, обратите внимание, механический Гуффи. Все еще живой и все еще без полного набора конечностей.

Уоррен объясняет это в том числе и добрыми видеоигровыми традициями: «Игры всегда, с самого начала, были компанейским развлечением, и это фундаментальное правило с каждым годом все глубже и глубже проникает в их суть. Я считаю, это довольно круто — вовлечь в приключение сразу двух человек, рассказывать сюжет им обоим. Сделать так, чтобы они посредством своих действий раскрывали детали истории друг для друга. Мы строим уровни таким образом, чтобы там обязательно были места и секреты, до которых можно дотянуться только сообща».



Освальд, похоже, сам не до конца понимает, как работает вся эта причудливая техника вокруг.

Дисней-парад

10. Happy Working

«Зачарованная» (2007)

«Зачарованная» — постмодернистский фильм от режиссера мультипликационного «Тарзана», в котором сказочная принцесса попадает в современный Нью-Йорк. В означенной песне эта самая принцесса в исполнении милой Эми Адамс вроде как пропускает новый для себя мир через призму своего анимационного сознания, а от звонких переливов изо всех щелей прут птички и бурундучки.



9. Once Upon a Dream

«Спящая красавица» (1959)

Статичная, спокойная, мелодичная песня — минимум слов, минимум действия в кадре, максимум ритма и чистого женского вокала. Принцесса Аврора сперва кружится в танце с совой (той самой, из Винни-Пуха), а потом — с не пойми откуда выпрыгнувшим принцем Филиппом, классическим смазливый героем «Диснея» середины прошлого века, который всю картину ходит с приклеенной улыбкой.



Повелитель иллюзий

Почему 3DS-версия Epic Mickey 2 — самостоятельная, особенная игра, которую тоже нужно ждать



Это Castle of Illusion Starring Mickey Mouse 1990 года...

Большинство портативных версий больших и дорогих игр представляют собой или обрезки оригинальной механики, грубо сшитые между собой какой-нибудь аутсорс-студией из стран третьего мира, или невнятные само-

стоятельные проекты, придуманные кем-то похуже. Для 3DS-версии Epic Mickey 2 же, прикинув все гипотетические трудности прямолинейного порта, изобрели аутентичный шестнадцатитбитный платформер, который на поверку



... а вот это — Epic Mickey: Power of Illusion, которая ожидается этой зимой.

оказался сиквелом... Castle of Illusion Starring Mickey Mouse, вышедшей на Sega Genesis в 1990 году.

Это особенно странно, учитывая, что «Микки-Маус швыряется яблоками» — это исчерпывающее описание игры

двадцатидвухлетней давности, и продолжение, похоже, не слишком будет от нее отличаться. Но такие странные поступки и решения в игровой индустрии мы, конечно, только одобряем, иначе давно бы уже умерли со скуки.

Дисней-парад

8. A Dream is a Wish Your Heart Makes

«Золушка» (1949)

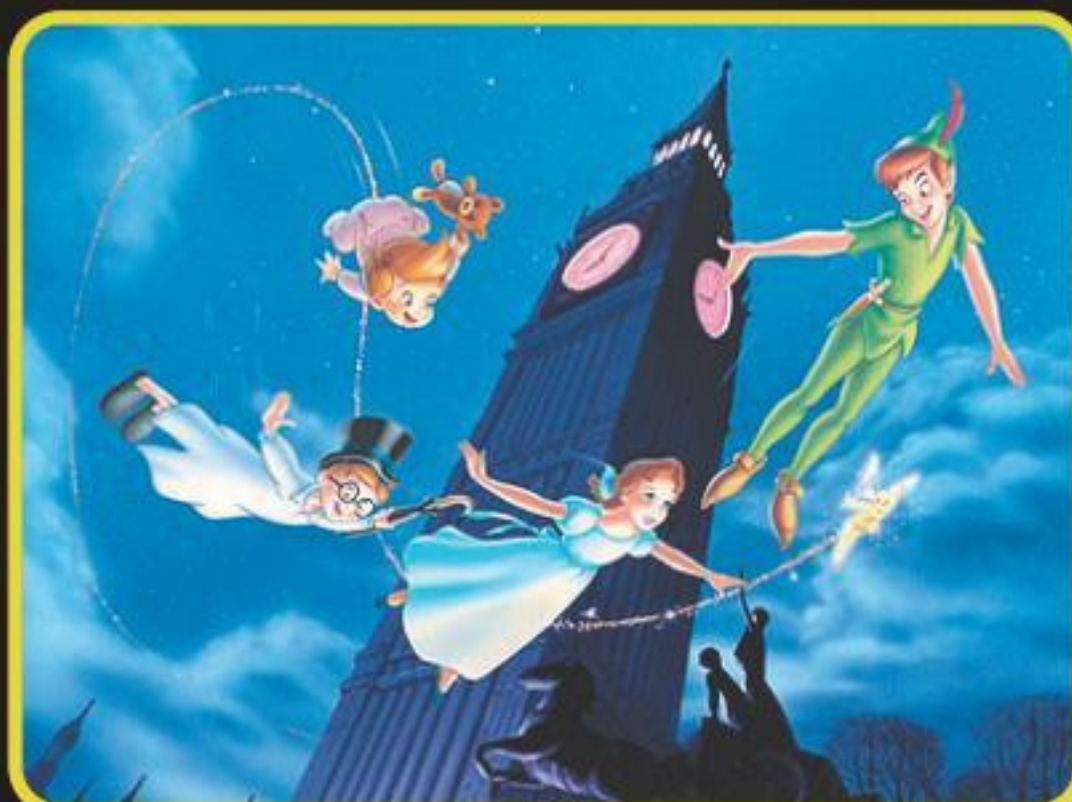
«Золушка» — самый, вероятно, узнаваемый после «Белоснежки» классический мультфильм Disney (заслуживший к тому же специальный приз на Венецианском кинофестивале), и A Dream is a Wish Your Heart Makes — главная его песня. После короткой исповеди, которую от лица томившейся в утренней сонливости Золушки пропела довольно популярная в свое время американская радиозвезда Илен Вудс, даже грудным младенцам становилось ясно: все будет хорошо.



7. You Can Fly

«Питер Пэн» (1953)

Питер Пэн — уникальный для «Диснея» герой, он одновременно и центральный персонаж, и личность, которая вдохновляет других на какие-то великие свершения (обычно для этого нужен кто-то со стороны). Собственно, этой песней и вдохновляет: вечно молодой мечтатель на собственном примере объясняет трем скучающим детям, что можно в любой момент воспарить к звездам, надо только очень захотеть.



ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Микки, как и раньше, пользуется своими волшебными красками, которыми можно удалять и восстанавливать врагов и объекты на уровнях. Какие ключевые способности у Освальда — пока не совсем понятно; известно лишь, что он, как опытный инженер-строитель, умело совладевает с механизмами, как минимум способен активировать роботов и защитные турели. А еще панибратски обращается со своим телом — может, например, раскрутить свои уши и взлететь или оторвать себе руку и зашвырнуть как бумеранг.

Когда мы наполовину в шутку поинтересовались, а зачем вообще Микки-Маусу, великому герою, эпическому мышонку, нужен какой-то ушастый напарник, оказалось, что в этом Спектор видит дополнительный концептуальный смысл. «А зачем мы вообще нужны друг другу? На каком-то уровне в этом и заключался смысл первой части — в том, как важны для нас близкие, друзья, семья. К концу игры Микки и Освальд стали настоящей семьей, но им пока не довелось выступить как семья, действовать как семья. Теперь я даю им такую возможность».

Мулен Руж

«Кооперативный опыт», «секреты», «действовать сообща» — после всего этого может показаться, что Epic Mickey превращается в обыкновенный платформер с напарником, но когда мы поделились своими опасениями с Уор-

реном, он чуть ли не обиделся. «О, я еще не опустился до того, чтобы делать стопроцентно жанровую игру. Тут будет открытый для исследования мир, ролевые элементы, приключение, все как положено. А главное — вам действительно придется отвечать за свои поступки, как бы вы не взаимодействовали с миром и его населением. Мне кажется, в этом смысле вторая часть больше подходит на **Deus Ex**, чем первая».

Нам, конечно, только дай поговорить о **Deus Ex** — в частности, мы первым делом, по привычке,



Чуть ли не первым делом мы спросили у Спектора, какое ему телевидение Disney больше нравится, современное или 80-90-х. Оказалось, конечно, что последнее, но Epic Mickey 2 он сравнивает скорее с большой и дорогой полнометражной.



Еще мы, шутя, спросили о возможном кроссовере Epic Mickey и Kingdom Hearts, и Уоррен дане не полностью исключил такую возможность.

Дисней-парад

6. Someday My Prince Will Come

«Белоснежка и семь гномов» (1937)

«Белоснежка» — первый полнометражный мультфильм в истории, но Someday My Prince Will Come, увы, не самая первая песня, в нем прозвучавшая. Но определенно самая запоминающаяся, хотя в кадре практически ничего не происходит: героиня сидит и поет о том, что скоро принц к ней все-таки придет, а гномы в это время трогательно хлопают ресницами (потом к ним присоединяются и лесные зверушки). Принц вскоре и правда пришел.

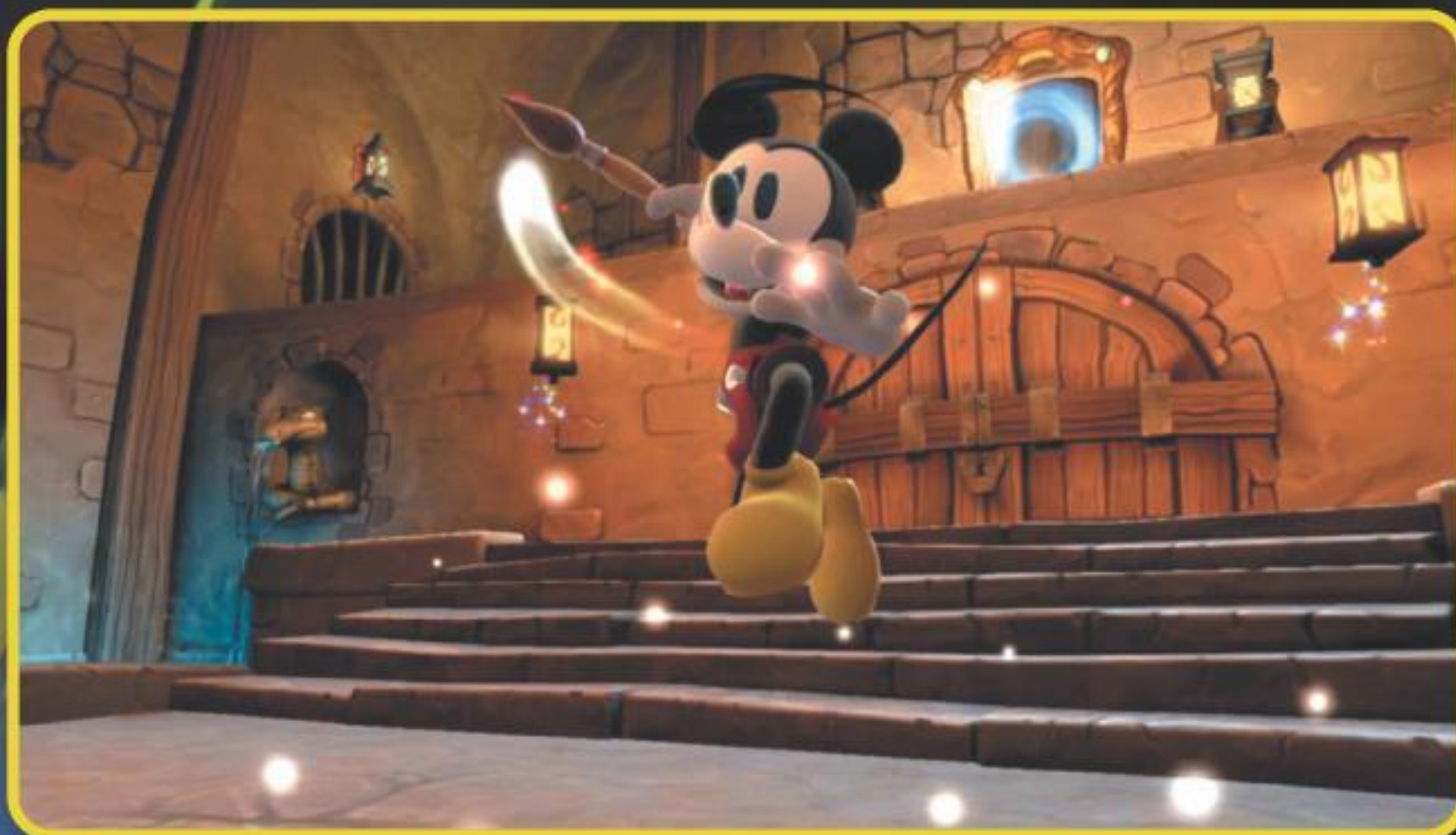


5. A Whole New World

«Аладдин» (1992)

Аладдин, освищенный за слишком помпезное появление в Аграбе в облике принца, предпринимает решительную попытку завоевать сердце принцессы Жасмин, отправившись с ней в молниеносное кругосветное путешествие на ковре-самолете, а заодно и наглядно объяснив, что сидеть всю жизнь во дворце — великая мука. Завершается все масштабным китайским фейерверком. Премия «Оскар».





Уоррен, кроме того, признался, что понятия не имеет, можно ли песни более-менее адекватно переводить с языка на язык, поэтому попросил сообщить ему о результате, если Epic Mickey 2 полностью локализуют.



Есть, нажмет, такие места в Пустоши, куда даже сам Освальд еще не заглядывал.

поинтересовались, как работает система морального выбора, но получили на это совершенно неожиданный ответ. «Забавно, что меня об этом постоянно спрашивают. Все считают, что у меня в играх всегда есть какой-то моральный выбор. Так вот, морального выбора у меня не было ни в одной игре. Его нет в Epic Mickey точно так же, как его не было в Deus Ex. Моральный выбор — это когда тебе говорят, что такое хорошо, что такое плохо, а ты должен решить, как тебе поступить. Отличительная черта Epic Mickey 2 как раз в том, что мы никого не осуждаем и

ничего не поясняем — делайте то, что считаете нужным. Хотите быть злым? Будьте. Только не ждите, что игра вам расскажет, что и как для этого нужно сделать».

Через вселенную

Одним из самых главных упущений первого Epic Mickey Уоррен Спектор считает немых персонажей. Он признается, что это была не его идея, а коллективная, но он ее полностью поддержал. «Мы делали игру для Wii, вдохновились всей этой Nintendo-эстетикой и решили, что так будет правильно. Если бы можно было вернуть время вспять, я бы решил по-другому».

В качестве компенсации герои теперь не только говорят, но и поют. Это не просто какой-то забавный штрих, не шутка в стиле квестов девяностых, а полноценный художественный прием, который помогает рассказать историю. Никакого интерактива. Это как специальный кусочек высокой диснеевской культуры, который особым образом придумали, особым образом срежиссировали, а затем поместили на особое место. Любимого и нами, и Уорреном композитора Алана Менкена в игре, увы, не будет (кто это такой, читайте подробнее неподалеку), но зато Уоррен пригласил писать музыку Джеймса Дули, а стихи — ветерана Disney Майка Хаймельштайна.

«Я, наверное, недостаточно хорошо понимаю в музыке, чтобы обсудить с вами этот неуловимый «диснеевский звук», но ког-

Дисней-парад

4. Feed the Birds

«Мэри Поппинс» (1964)

Из списка Уоррена Спектора «Мэри Поппинс» — второе и последнее игровое кино, а еще это одна из последних картин, которую спродюсировал лично Уолт Дисней. Мы с вами легко можем не понять этой особенной любви, потому что то место в сердце, которое у всех американцев давно захвачено пением Джули Эндрюс, у нас занято вокалом Натальи Андрейченко, солирующей в одноименном советском ТВ-фильме 1983 года.



3. Beauty and the Beast

«Красавица и чудовище» (1991)

Фантастическая песня Beauty and the Beast из одноименного мультфильма примечательна не только поражающим двадцать с лишним лет назад воображение 3D-залом, в котором происходит сцена, но и тем, что в русском переводе она имеет больше смысла, чем в оригинале. В локализации поется «История стара, как мир: красавица и принц», намекая на то, что девушка Бель не рассматривает больше «чудовище» как страшного монстра, в то время как английский текст настаивает, что она танцует с каким-то йети.



2. Part of Your World

«Русалочка» (1989)

Скучающая русалка Ариэль собрала полную коллекцию предметов из мира людей, включая посуду, штопоры и даже затонувшие скульптуры. В этот момент она понимает, что набора барахла ей недостаточно — она и сама хочет стать частью надводной вселенной. Любопытно, что «Русалочка» получила «Оскар» в номинации «Лучшая песня», но за другую композицию, *Under the Sea* (горячим поклонником которой является Линар Феткулов). Но Уоррен непреклонен — только *Part of You World!*



1. When You Wish Upon a Star

«Пиноккио» (1940)

Вы наверняка сможете опознать эту песню, даже если никогда не смотрели Пиноккио, — именно ее мелодия долгие годы играла на старой двухмерной заставке Disney, с замком на голубом фоне. Собственно, если все упомянутые ранее песни в лучшем случае символизируют собственные картины, то *When You Wish Upon a Star* олицетворяет всю компанию целиком. А учитывая, что ее в свое время перепели абсолютно все диснеевские звезды, включая Ханну Монтану, вопрос о том, что должно быть первым, отпадает сам собой. Как заметил сам Уоррен, с этим просто глупо спорить.



да я подробно обсуждал это с Джимом, то сказал ему, что этот загадочный звук точно есть. Какая-то таинственная интонация. Неважно, когда мелодия была написана, в 1937-м или в 2007-м. Меняются времена, меняются оркестры, но ты можешь закрыть глаза, услышать несколько нот — и ты уже знаешь, что это Disney. Поэтому я попросил Джима выяснить, почему так происходит, разгадать эту загадку. И он разгадал. Как он это сделал? Да одному ему и известно! Как по мне, так это просто какая-то магия».

■ ■ ■

Еpic Mickey 2 выглядит не просто последовательным и талантливым сиквелом. Это сложная, большая и глубокая игра, в которой намешаны сотни и тысячи слабо сочетаемых, казалось бы, вещей, но Уоррен Спектор, как настоящий, сложившийся художник, умело и точно собирает из них проект своей мечты. Когда-то диснеевский режиссер Рон Клементс сказал, что пытаться сделать нетленку на века, переходящую из поколения в поколение, — главное правило, ко-

торое разъясняют тебе в этой компании, когда только берут на работу, и мы не упустили случая поинтересоваться, распространяется ли оно на игровое направление. Поэтому напоследок Уоррен рассказал нам немного о своем непросном взгляде на технологии.

«Вся эта техническая гонка серьезно мешает видеоиграм стать вечными и жить в веках. Я, кроме шуток, не могу запустить сегодня **System Shock** и **Wings of Glory**, хотя участвовал в их разработке. Мне даже некуда тыкать дискеты! И пока все эти тех-

нические вопросы не решатся (а пока они только усугубляются), игры не смогут встать в один ряд с книгами и кино. Ну, то есть вот посмотрел я в два годика «Седьмое путешествие Синдбада», и этот фильм серьезно повлиял на меня. Так же, как потом повлияло, например, прочтение «Властины Колец», хотя книга написана давно. Иногда люди говорят, что мои игры тоже на них повлияли, даже как-то изменили их мировоззрение, но сможете ли вы в 2052 году запустить игру, которая вышла в 2012-м? Вот уж не знаю. С другой стороны, будете ли вы в 2052-м помнить и любить игру, которая в 2012-м вас действительно тронула до глубины души? Несомненно!»

Поэтому не переживайте, если через сорок лет ваш диск с Еpic Mickey 2 превратится в пыль. Уоррен Спектор попытается сделать так, чтобы вы запомнили игру до глубоких седин. И в этот раз ему почему-то веришь как никогда. ■

Будем ждать?

С виду — Еpic Mickey 1 с песнями и плясками, а на деле — гораздо более глубокая, продуманная и взрослая видеоигра. В три раза больше задействованных ресурсов, в десять раз больше возможностей



Разрушительный сироп Минни-Мауса теперь, похоже, бьет гораздо дальше.

Гусляр и сказочник

Кто такой Алан Менкен, какую роль он сыграл в развитии The Walt Disney Company и почему Epic Mickey 2 без него был бы совершенно другой игрой

Для того, чтобы вы сразу осознали масштаб Алана Менкена как композитора: он написал четыре из десяти озвученных ранее любимых диснеевских песен Уоррена Спектора, а еще среди ныне живущих людей он — рекордсмен по обладанию соревновательными «Оскарами» (восемь штук). В один прекрасный момент этот человек вернул давно забытую моду на целое направление популярной культуры, и направление это живо до сих пор.

Хотя кривоzubый еврейский мальчик из Нью-Йорка ни о чем таком великом, конечно, не мечтал, он просто любил играть на фортепиано и скрипке и по счастливой случайности имел абсолютный музыкальный слух. После старшей школы он собирался поступать в медицинский (его отец — Норман Менкен — зубной врач), но в последний момент решил пойти в Нью-Йоркскую музыкальную школу, где ему поведали, как при помощи нот можно рассказывать историю. Алан почти не интересовала голая музыка, его волновали визуальные образы, которые она навеивает, поэтому первой его серьезной работой (после некоторой халтурки на ТВ и в мелких театрах) стал мюзикл «Маленький магазинчик ужасов», написанный в соавторстве с его лучшим другом, поэтом и писателем Ховардом Эшманом (с 1991 года, увы, покойным).

Проблема в том, что в восьмидесятые постановки на Бродвее переживали серьезный кризис — люди просто устали от музыкальных театральных шоу (и вообще театра), полностью переключившись на кино, и даже успешная экранизация «Маленького магазинчика ужасов» делу не особенно помогла. Нужна была какая-то мощная культурная база, которая проникла бы в головы людям с экранов кинотеатров и заставила их снова полюбить музыкальные истории. И такая культурная база нашлась у The Walt Disney Company, к тому моменту стоявшей на пороге своего ренессанса, в который ее в 1989-м введут режиссеры Рон Клементс и Джон Маскер с мультфильмом «Русалочка».



«Это не тот человек, которому ты можешь сказать *«вот здесь у нас будет песня о любви, длительность — три минуты, встретимся через пару недель»*, этот человек хочет проникнуть в самую суть истории, работать рядом с режиссером и сценарной командой, он хочет знать о героях все», — говорил о Менкене один из диснеевских продюсеров. Алан с нуля изобрел музыкальный нарратив, превратив классические песенные номера мультфильмов The Walt Disney

Animation Studios из обособленных вставок в важнейшие сюжетные сцены, которые просто невозможно вырвать из контекста. Более того, именно ему принадлежит идея сделать диснеевский мультфильм про Аладдина, и в открывающих титрах картины его имя идет первым, до режиссеров, продюсеров и сценаристов.

Вдохновившись возрождением бродвейских мюзиклов в виде красочных диснеевских мультфильмов, люди снова пошли на мюзиклы настоящие, в

театр, и между двумя форматами заработала синергия — теперь уже мюзиклы вдохновлялись идеями и находками Disney, в том числе адаптировали для сцены эпохальную «Русалочку». И хотя в последние десять лет Менкен не написал ни одной великой мелодии, свой неоценимый вклад в музыкальный театр, возрождение великой империи Уолта Диснея и просто в киномузыку он давно уже внес. Без него Epic Mickey 2 или существовал бы без песен, или не существовал бы вовсе.





ИЗ ПЕРВЫХ РУК В РАЗРАБОТКЕ ЦЕНТР ВНИМАНИЯ РЕЦЕНЗИИ

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

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

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

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

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

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

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

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

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

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

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

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

ГЕЙМПЛЕЙ

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

ГРАФИКА

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

ЗВУК И МУЗЫКА

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

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

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

ДОЖДАЛИСЬ?

Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

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

0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)

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

3-4 (ПЛОХО)

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

5 (СРЕДНЕ)

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

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)

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

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

7 (ХОРОШО)

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

8 (ОТЛИЧНО)

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

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

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

10 (ИДЕАЛ)

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

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ



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



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



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

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

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

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»



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



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



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

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

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

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Игра с интересным сюжетом и множеством забавных находок — остается лишь завершить все это в качественной. Посмотрим, что получится.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
80%

Nikon 1

Реклама. Товар сертифицирован. ООО «Никон», ОГРН 1087746295812, юридический адрес 115280, РФ, Москва, Ленинская Слобода, 19

"ЕСЛИ БЫ Я БЫЛА КОФЕМАШИНОЙ, Я БЫ
УЖЕ ЗАКАНЧИВАЛА ВАРИТЬ КОФЕ, А ТЫ
БЫ ТОЛЬКО СОБИРАЛСЯ НАЖАТЬ НУЖНУЮ
КНОПКУ. НО Я ФОТОКАМЕРА..."



Я ВСЕГДА НА ШАГ ВПЕРЕДИ



Я НОВАЯ NIKON 1 J1. Я фотокамера с развитым интеллектом, и поэтому могу делать снимки не только после, но и до полного нажатия кнопки спуска затвора. Со мной ты не пропустишь ни одного ценного мгновения. Я компактная система со сменными объективами и невиданной функциональностью. Чего только стоят «живые» снимки, получаемые с помощью функции Motion Snapshot*. Я жизнь в самом лучшем ракурсе. www.nikon.ru

Я твой любимый цвет:

Nikon School** www.nikonschool.ru • Интернет-магазин www.nikonmarket.ru
Телефон горячей линии: (495) 733-91-70

*Моментальный снимок движения **Школа

В сердце изображения



ЖАНР

RPG

ИЗДАТЕЛЬ

INXILE ENTERTAINMENT

РАЗРАБОТЧИК

INXILE ENTERTAINMENT

OBSIDIAN ENTERTAINMENT

ПЛАТФОРМА

PC

САЙТ ИГРЫ

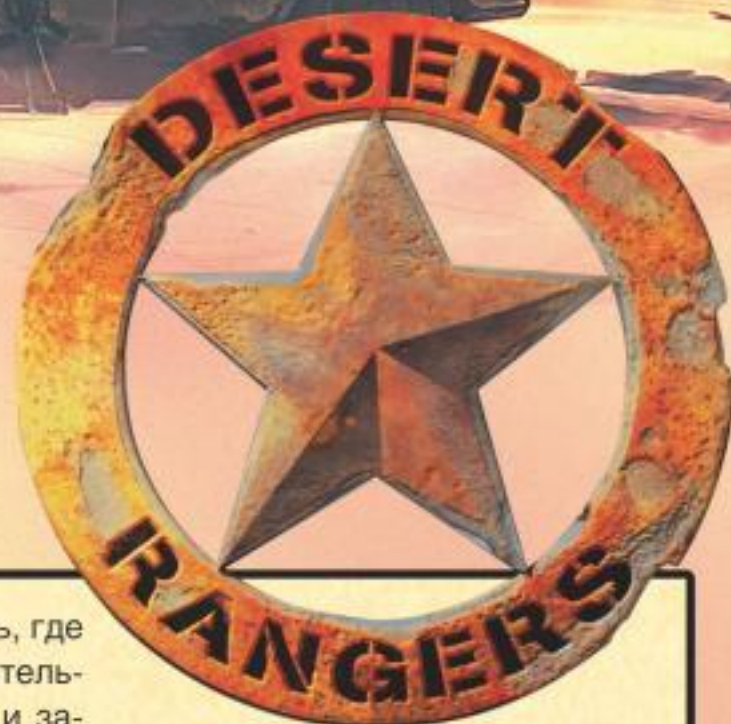
WASTELAND.INXILE-ENTERTAINMENT.COM/

ДАТА ВЫХОДА
Октябрь 2013

ФЛАГМАНСКАЯ ИГРА
ПРОЕКТА KICKSTARTER —
В НАШЕМ ЭКСКЛЮЗИВНОМ ИНТЕРВЬЮ

Кирилл Волошин

WASTELAND 2



Сиквел культовой постапокалиптической RPG **Wasteland** стал одной из двух игр (вместе с до сих пор не названной адвенчурой от **Double Fine Productions**), из-за которых, собственно, и разгорелась вся эта Kickstarter-мания. Собрав какое-то неприличное количество денег (более 6 млн долларов на двоих), Брайан Фарго и Тим Шейфер, люди, которые когда-то стояли у истоков целых жанров и направлений, на старости лет спровоцировали настоящую революцию в родной индустрии. Теперь Kickstarter — это ночной кошмар для многих крупных издателей и надежда на светлое будущее для всего остального прогрессивного человечества.

Сам себе издатель

Пикантность ситуации состоит в том, что пока ни одна игра, собиравшая народные деньги, не добралась до релиза, а значит, и говорить об эффективности этого инструмента рано. Как быть, если игроки окажутся недовольны и заявят, что им подсунили кота в мешке? Благо вменяемых конкретных подробностей ни о **Double Fine Adventure**, ни о **Wasteland 2** до сих пор не было. Чтобы развеять сомнения, мы связались лично с одним из возмутителей спокойствия, Брайаном Фарго.

«Нет, правда, Kickstarter — очень эффективная вещь, — сразу объяснил свою позицию лидер **InXile Entertainment**. — Сегодня издатели рассматривают нашу индустрию как какую-

нибудь телевизионную сеть, где нужно создавать исключительно рейтинговые передачи и затыкать пустующие бреши. Как правило, они хотят делать экшен или ММО и очень не хотят конкурировать друг с другом. Поэтому, если бы я пошел с идеей **Wasteland 2** к ним, то услышал бы что-нибудь в духе «у нас уже есть одна RPG» или «мы не хотим конкурировать с BioWare»! У меня на самом деле были переговоры и разговоры на эту тему, но среди издателей никогда не было адекватной аудитории, знающей историю вопроса и понимающей, насколько это может быть интересно и важно. А Kickstarter дал нам главное — независимость. По моему опыту, самые лучшие игры получаются у тех разработчиков, которые обеспечили

себе право быть оставленными в покое. Да, мы зависим от пожеланий наших фанатов, но вот этим я как раз доволен. Потому что, сверяясь с ними в конце каждого рабочего дня, я могу реально оценивать, куда мы движемся, и принимать верное решение. И это намного лучше, чем работать с навязанными вам и мало чего понимающими людьми».

Могучие рейнджеры

Но что же, собственно, с **Wasteland 2**? Понятно, что сиквел игры, вышедшей 25 лет назад и положившей начало целому жанру постапокалиптических



Механические скорпионы, так называемые «скорпитроны», были одними из главных наших врагов в первой части. Естественно, они вернутся и будут выглядеть примерно так.



В ролевой начинке за основу взята система навыков и перков из **Wasteland** и **Fallout**.



Косвенно в нашем интервью Фарго подтвердил, что в игре будут разные концовки в зависимости от принятых по ходу решений.



Будет ли сюжет в игре подаваться яркими киношными роликами, пока не известно. Сам Фарго считает это для RPG не таким уж и важным делом.

RPG, изменится технологически. Уже известно, что он будет использовать популярный и многофункциональный движок Unity. То есть изометрический вид сохранится, но мы получим более удобный современный интерфейс, более-менее приличную картинку и все прочие радости современных технологий.

Однако это и не обычный HD-ремейк. «Некоторые герои переколют из оригинала, будут и другие отсылки. Но мы делаем новую игру, и, чтобы получить от нее удовольствие, вам совершенно необязательно играть в первую часть. Хотя если у вас действительно был такой опыт, то вы получите хорошую порцию ностальгии», — обещает в нашем интервью Брайан Фарго.

Действие Wasteland 2 развернется все в том же альтернативном мире, где в 1998-м разгорелась ядерная война между США и СССР. И мы снова играем за рейнджеров Пустоши, выживших и отстроивших свою общину в бывшей федеральной тюрьме на юго-западе Америки. Задачи у них прежние. «Вы должны собрать команду с разнообразными навыками, грамотно их сбалансировать и использовать тактически, чтобы обеспечивать закон и помогать людям в этом суровом постапокалиптическом мире», — напоминает наш собеседник.

Однако действие новой игры происходит спустя несколько лет после финала первой части, нас ждут новые герои, а конечной точкой маршрута станет новый город — Лос-Анджелес, где, по словам Фарго, мы станем свидетелями неких «действительно странных событий».

Wasteland 2 создается как идейный наследник первой части, поэтому здесь сохраняются все ключевые особенности оригинала. Во-первых, неизменной останется сама суть и структура

игры. Мы сами формируем новый отряд пустынных рейнджеров, путешествуем по миру, выполняем задания. Причем путешествуем абсолютно свободно.

«Да, нам по-прежнему нравится, когда игроки свободно исследуют мир, самостоятельно добираются до каких-то более труднопроходимых локаций, но все равно умудряются выживать там. Так что да, вы сможете свободно путешествовать по миру, но исключительно на свой страх и риск», — рассказывает лидер проекта.

Во-вторых, как и раньше, игрок сможет сам, с нуля, создать основных героев, определив их пол и национальность. «Если вы хотите, чтобы у вас в отряде были исключительно русские женщины, — пожалуйста, никаких ограничений не будет», — улыбается Фарго. По ходу прохождения к нам смогут присоединяться и другие персонажи. У них будут свои характеры, мысли и свои персональные квесты.

Назад в будущее

Наконец, в игре сохранится главное, что отличало Wasteland, — возможность решать поставленные задачи разными способами. Самый простой пример — запертая дверь. Чтобы ее открыть, вы сможете использовать гранатомет, отмычку, найденный лом, ключ или соответствующий навык персонажа. Впрочем, это все мелочи. Самое интересное, что у рейнджеров в игре по-прежнему могут быть совершенно разные понятия о законе и порядке и о том, как его нужно поддерживать.

«Вся игра — о причине и следствиях, о ваших решениях и их последствиях», — уверяет Брайан Фарго. Тут нужно вспомнить первую часть, где мы могли практически уничтожить целое поселение, осушив реку побли-

зости. А в самом начале сталкивались с маленьким мальчиком, который грустно рассказывал о своей сбежавшей больной собаке. Через десять минут эта собака напала на игрока, мешая спасти пойманную в ловушку девочку, и у нас появлялся выбор: бежать или убить собаку, зная, что ее ищет мальчик. Во втором случае вы через некоторое время увидели бы ее могилу с выведенной на ней детским почерком надписью: «Моя собака Рекс, безжалостно убитая рейнджером-линевателем». По словам нашего собеседника, примерно такие же по духу ситуации ждут игроков и во второй части.

В то же время Wasteland 2 сохранит и тот ироничный настрой, который отличал практически все игры от Фарго (главный пример тут — **The Bard's Tale**). В частности, можно ожидать всякие забавные ностальгические ситуации, связанные с тем, что в этом мире по-прежнему есть СССР. «Да, поп-культура в игре будет соответствовать 80-90-м годам прошлого века, поэтому мы собираемся обыграть такие темы, как религия, политика и Рональд Рейган», — улыбается Брайан.

А вот в боях будет уже не до шуток. Авторы обещают столкновения со всякими «продвинутыми роботами», к которым придется искать особый подход и подбирать особое оружие. Сами сражения при этом будут, как и положено, пошаговыми, тактическими в духе XCOM и Jagged Alliance. Других подробностей на этот счет пока нет, кроме того, что мы сможем быстро войти в тактическое меню, принять решение, отдать приказы и так же быстро выйти.

■ ■ ■

По словам Фарго, работы над игрой уже начались. Авторы

примерно определились с размерами игрового мира («Он будет точно больше, чем в первой части!»). И уже практически постоянно в офис inXile заходит другая легенда — Крис Авеллон, один из лидеров **Obsidian Entertainment** и **Black Isle Studios**, ведущий дизайнер великой **Planescape: Torment**. «Он один из ведущих разработчиков Wasteland 2, который работает и над диалогами, и над боевой системой, и помогает наполнять смыслом игровой мир», — рассказал нам Фарго.

Собрал Брайан и многих других ветеранов ролевого жанра, работавших когда-то и над Wasteland, и над выросшей из нее серией Fallout. Одним словом, все пока вроде бы хорошо. Люди, которые когда-то подарили нам лучшие в этом мире RPG, делают продолжение игры, стоявшей у истоков всего постапокалиптического жанра. Но тут четко нужно понимать: для этого они используют тот кредит доверия (в прямом и переносном смысле этого слова), который получили за свои прошлые заслуги. И в inXile, и в Obsidian Entertainment дела в последнее время складывались не самым лучшим образом. И, скорее всего, Wasteland 2 — чуть ли не последний шанс для них остаться на плаву. Очень хочется, чтобы ветераны им распорядились как следует. И не подсунили тем, кто уже выложил свои деньги, пресловутого кота в мешке. ■

Будем ждать?

Общенародное продолжение культовой постапокалиптической RPG про отряд пустынных рейнджеров, выживших после ядерной войны между США и СССР.

Процент готовности:

30%

В РАЗРАБОТКЕ

ДАТА ВЫХОДА
3 ИЮЛЯ 2012 ГОДА

THE SECRET WORLD

ПО СЕКРЕТУ ВСЕМУ СВЕТУ

ЖАНР
MMORPG

ИЗДАТЕЛЬ

EA

РАЗРАБОТЧИК

FUNCOM

ПЛАТФОРМА

PC

САЙТ ИГРЫ

THESECRETWORLD.COM

КИРИЛЛ ВОЛОШИН

Обычно в таких случаях принято писать что-то в духе «**The Secret World** — новая MMORPG от авторов **Age of Conan**». Выкиньте из головы эту чушь.

Что на самом деле нужно знать про нее, так это то, что она похожа на **Vampire: The Masquerade — Bloodlines**, а сделали ее норвежцы из **Funcom**, авторы культовых и

совершенно прекрасных адвенчур **The Longest Journey** и **Dreamfall**. Потом они с головой ушли в онлайн, и с тех пор не утихает плач по поводу отмены (или заморозки?) **Dreamfall Chronicles**.

Возможно, теперь стенания прекратятся. Потому что, как показала бета-версия игры, **The Secret World** — это фактически то самое долгожданное продол-

жение фанкомовских квестов. Пусть не по конкретным событиям и героям, но по духу. Здесь тоже есть мистика, параллельные миры, тайны и заговоры. И даже то, что все это разворачивается на фоне групповых рейдов в подземелья, отстрела одурело возрождающихся врагов и прочих примет современной онлайн-овой RPG, не мешает воспринимать про-

исходящее как еще одно бесконечное путешествие.

Легенды и мифы Funcom

Итак, **Funcom** возвращаются из фэнтези в мир, очень похожий на наш, реальный. Вы увидите Нью-Йорк, Лондон, Сеул — залитые неоновыми огнями, запруженные машинами и



Игроков тут поощряют исследовать мир: за открытие новых локаций и встречи с новыми персонажами дают дополнительные очки опыта.



Результаты сражений в PvP-зонах будут прямо влиять на иерархию фракций в игре.

спешащими по своим делам прохожими. Другое дело, что мистика, тайные общества, вампиры, зомби и фантазии Лавкрафта — в этом мире точно такая же реальность, как Биг-Бен или статуя Свободы. Через полчаса после начала игры вы уже будете сражаться с ходячими мертвецами, еще через часик получите шанс в первом же подземелье убить местного Ктулху. А загадочный параллельный мир Агарты, о котором писал еще Рерих, здесь выступает в качестве перевалочного пункта.

Естественно, в такой вселенной обязательно встречаются люди с магическими способностями. И они сразу попадают в поле зрения трех тайных обществ, иллюминатов, тамплиеров и драконов, которые скрытно (хотя судя по тому, что происходит в игре, все-таки явно) управляют тремя частями света — соответственно, Америкой, Европой и Азией. Игрок оказывается одним из таких избранных.

Вступив на старте в понравившуюся фракцию, он начинает выполнять поручения начальства. За кого бы вы ни играли, и тамплиеры, и иллюминаты, и азиатские драконы первым делом окунаются в локальный зомби-апокалипсис в отдельно взятом портовом городе Кингсмут. А дальше уже, как говорится, гуляй губерния: древние артефакты, мрачные проклятия, сирены, превращающие людей в чудовищ, колдовские чащи и дикие берега, напоминающие не то Зону из «Сталкера», не то мертвый город Сайлент-Хилл. Наконец, будут и прогулки в Шамбалу, Стоунхендж и Трансильванию.

В том, как проработан этот мир, сразу угадывается почерк именно авторов The Longest Journey и Dreamfall. В Funcom придумали целую вселенную со своими мифами и легендами, героями и неудачниками, городами и весями. И опять у них причудливо пересекаются вымысел и реальность. У вымышленного города Кингсмут, где, по сути, начинаются основные события игры, есть свой реальный сайт в интернете, где можно посмотреть фотографии, почитать историю основания. А некоторые его жители (как вы пони-

маете, виртуальные) ведут свои странички в «Твиттере». Все эти игры с реальностью отлично работают: иногда и правда кажется, что в нашем мире могут существовать вот такие лавкрафтовские портовые города, жители которых превращаются в чудовищ. А уж в реальность Шамбалы многие верят и без лишних напоминаний.

Читать, думать, слушать

Другая важная примета, выдающая в The Secret World авторов The Longest Journey, — это, конечно, яркие персонажи и мастерски написанные диалоги. Как и полагается любой MMORPG, здесь много квестов, заставляющих нас истреблять монстров, собирать какие-то предметы и ингредиенты. Но даже самый примитивный из них выдается не безмолвным NPC, приравненным к роботу-автомату (такowymi тут выступают только торговцы), а харизматичным персонажем. Смелый ковбой и лидер местных хиппи, шеф полиции в лице симпатичной, острой на язык дамочки и молодая женщина с ружьем наперевес, устроившая во дворе собственного дома костер из зомби, — каждый тут обладает своим шармом, своим характером и даже манерой разговаривать.

Периодически игра прикидывается настоящим квестом.



Повесить зелья на горячие клавиши почему-то нельзя. Приходится тыкать в них курсором.



У каждого NPC в запасе сразу несколько заданий, которые всегда делятся на несколько типов: исследовательские, где нужно напрягать мозг, боевые, где нужно сражаться, и миссии, ориентированные на поиск предметов или саботаж.

Еще в 2007-м, создавая должный ажиотаж вокруг будущей игры, норвежцы интриговали публику всякими стихотворными загадками, которые вели на специально созданные сайты и заставляли расставлять символы в правильной последовательности. Примерно тем же частенько приходится заниматься и в самой игре. Здесь есть задания, где нужно подбирать коды к тайникам и зашифрованным файлам в компьютере, расшифровывать всякие загадочные надписи на люках, опять же правильно расставлять символы или верно дер-

гать какие-нибудь рычаги, подающие электричество. А в качестве подсказок могут выступать номера псалмов, строчки из Библии, ноты каких-нибудь песен, стихотворные строки и цифры. В некоторых случаях приходится обращаться к помощи Google и «Википедии» или же истерить на форумах, требуя помощи. Особенно если на таких пазлах тормозятся не побочные, а вполне себе сюжетные квесты. Все это так необычно для MMORPG, что местами The Secret World хочется назвать онлайн-квестом с ролевыми элементами.



Еще одна особенность игры: после смерти персонажа вы возрождаетесь бесплотным духом и сначала должны добежать до своего тела, а там уже окончательно воскреснуть.



"The fallen blossom never returns to the branch."

Этого мужчину вы будете видеть в игре не раз, не два и даже не три. И все время в новом обличье.

Ну и вообще в игре много заданий, поставленных куда талантливее и интереснее, чем принято в этом жанре. Нас заставляют играть в прятки с охранными камерами, аккуратно обходить ловушки и привлекать зомби на звук автосигнализации. В одной ситуации, чтобы разгадать страшную тайну заброшенного парка развлечений, вам придется последовательно запускать разные аттракционы: одни в буквальном смысле оживут и нападут на вас, другие можно использовать, чтобы уничтожать толпы врагов. А на американской горке придется прокатиться лично, и эти пять минут забудутся еще не скоро (эпизод разыгран от первого лица и разыгран бесподобно). По дизайну и постановке это вообще один из лучших игровых моментов этого года — мурашки по коже и полное ощущение,

что вы оказались где-нибудь в Сайлент-Хилле, обесчечены.

Этот дивный бесклассовый мир

В такой ситуации легко забыть, что ты играешь в MMORPG. Но это ненадолго. Все приметы жанра на месте, и они обязательно напомнят о себе. Несмотря на всю окружающую мистику и тайны, сам игровой процесс сводится к вещам куда более очевидным. Мы сражаемся с монстрами, прокачиваемся, бегаем к торговцам, чтобы починить экипировку, подбираем всякие руны и материалы, чтобы собирать новые предметы или улучшать старые. Ну и, конечно, помимо всяких необычных и интересных заданий, частенько приходится выполнять классические для жанра поручения в духе «найди 6 пред-

метов, убей 5 монстров». Спасибо хоть, не 20 и не 30.

В чем-то норвежцы, конечно, попытались быть оригинальными. Например, в ролевой системе нет классов. Есть огромное колесо умений (их где-то 600), которые разделены по видам оружия и магии. Уровней тут тоже нет, поэтому новые очки умений просто подбрасываются по мере набора опыта или за выполнение каких-то квестов. Взяв на старте игры шотган, вы можете последовательно разучивать активные и пассивные способности, которые открывают особые атаки и усиливают их действие.

Чем дальше продвигаетесь по колесу, тем дороже они будут стоить. А можете в любой момент переключиться на мечи и раскачивать новую ветку. Или комбинировать и то, и другое, хотя смысла в этом особого нет. Еще есть система навыков, ко-

торые увеличивают ваше мастерство во владении разными видами оружия и в умении пользоваться экипировкой.

К слову, улучшать характеристики персонажа тут могут только всевозможные браслеты, кольца, цепочки на поясе и талисманы на груди (ломаются они не менее охотно, чем какая-нибудь полноценная броня). Наконец, в сражениях нет столь привычной для жанра автоатаки: каждый раз нужно активировать то или иное умение, иногда еще и выбирая направление удара. Все это, конечно, придает игре определенную индивидуальность, но сути не меняет.

В пресс-бете игроки любых фракций могли объединяться, чтобы вместе проходить наиболее сложные задания и рейдовые подземелья. Игра сама склоняет к этому: уже во вторую крупную локацию, Дикий берег, одному лучше не совать-



Внешне игра напоминает ARPG. Будем надеяться, что только внешне.



Не будь у этого здоровяка клешней, получился бы просто джaggerнаут. А так сразу аллюзия на Лавкрафта.

ся. Конечно, группа, состоящая из членов соперничающих тайных обществ, в контексте игры выглядит странно, но давайте это считать временным. Потому что потом обещаны полномасштабные PvP-битвы в трех крупных регионах, в том числе на полях Стоунхенджа и в Эль Дорадо. Там тамплиеры, иллюминаты и драконы будут сражаться за контрольные точки и реликвии, а также штурмовать (или, соответственно, защищать) важные объекты.

Место для шага вперед

Нетрудно догадаться, что все это напоминает. Конечно, **Star Wars: The Old Republic**. После BioWare норвежцы стали первыми, кому удалось упаковать интересный и, по своей сути, одиночный контент в механику традиционной MMORPG. Другое дело, что, судя по бета-версии, при лобовом столкновении The Secret World все-таки уступит творению канадцев. В BioWare подошли к вопросу более основательно. Они действительно придумали разные сюжеты и квесты для разных фракций, у них ситхи не бегали вместе с джедаями. А у Funcom разные

сюжеты, кажется, обещаны только на словах: фактически отличаются лишь диалоги и дислокация штаб-квартир, а суть происходящего в бета-версии для всех фракций сводится к одним и тем же квестам и локациям.

Кроме того, все диалоги в The Secret World абсолютно неинтерактивны. Можно даже сказать, что это монологи: наш герой все время молчит. Соответственно, нет никаких решений и морального выбора. Хотя, например, в том же Кингсмуте можно было бы разыграть массу интересных ситуаций в духе сериала The Walking Dead.

Еще у BioWare не было такого вопиющего количества одинаковых на лицо персонажей. Какой бы эффектной ни была режиссура, если все роли — и обкуренного хиппи, и брутального ковбоя, и миллионера в костюме — играет один и тот же человек, вместо мистического триллера получается фарс.

Наконец, видимо, только BioWare и **Blizzard** умеют так прорабатывать свои игры, вы исключительно получаете удовольствие и ни на что другое не отвлекаетесь. А в The Secret World обязательно обо что-нибудь спотыкаешься — то об неудобный интерфейс и плохо оптимизированный движок, то об кривую и неочевидную систему крафтинга, то об выводящие из себя квесты, когда вас заставляют по полчаса искать на земле в радиусе 50 метров какой-нибудь маленький листок. Впрочем, возможно, что все это лишь издержки бета-версии.

■ ■ ■

В любом случае The Secret World интригует. Это первая после Star Wars: The Old Republic игра, в которую явно будет интересно играть (по крайней мере, какое-то время) и тем, кто любит качественные сюжетные эпосы, и тем, кто не прочь сходить в рейд в подземелье или подраться командой на команду.

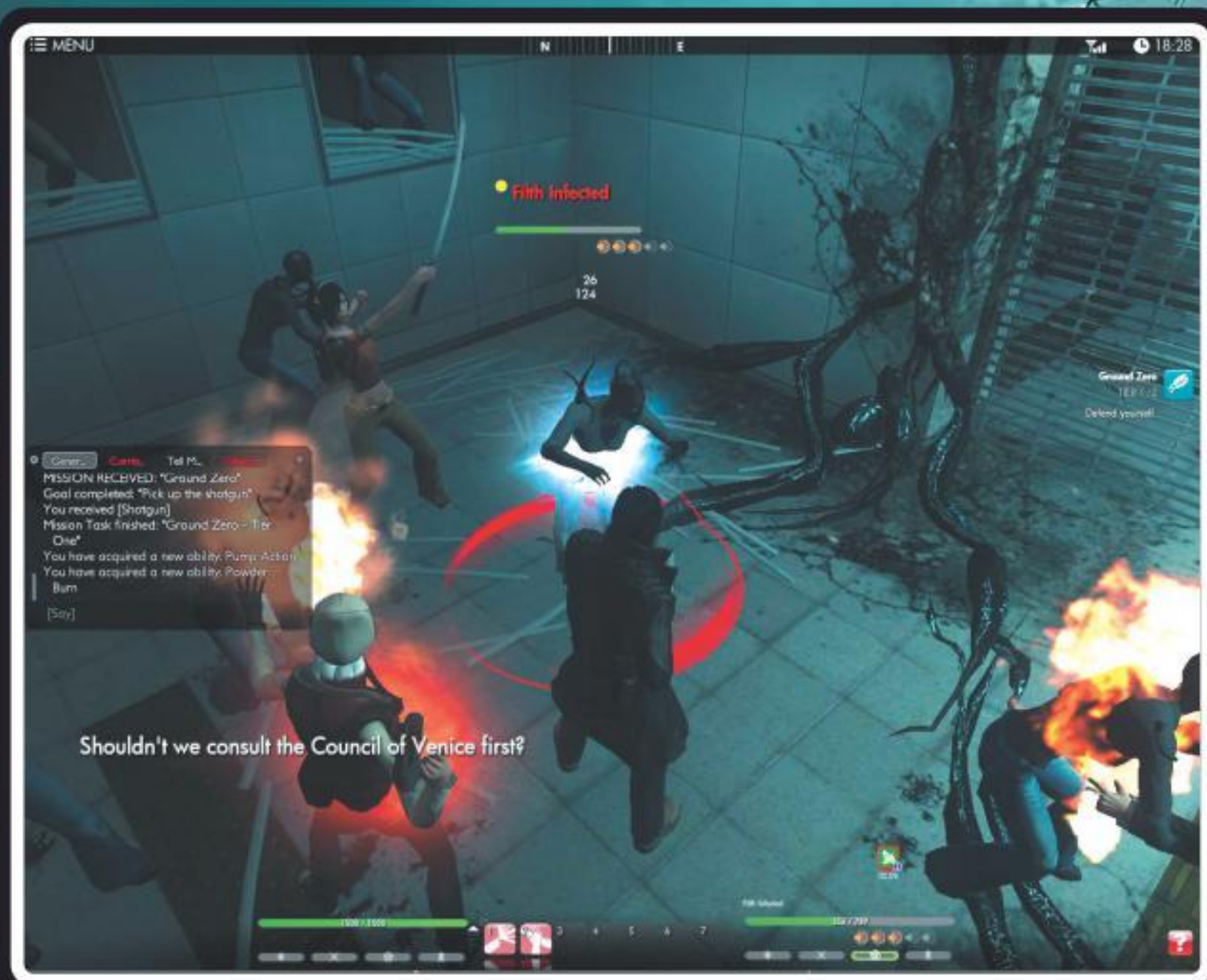
Норвежцы идут в том же направлении, что и канадцы из BioWare. Но они не развивают их идеи, а скорее редуцируют — не предлагают игроку действительно разные сюжетные линии и моральные дилеммы, а тщательно прорабатывают игровой мир, искусно напускают мистики и туману, пишут феерические диалоги и подкидывают нехарактерные для жанра упражнения для ума. Главная проблема, которая их поджидает на этом пути, очевидна: тех, кто любит читать, слушать и думать, может отпугнуть интенсивность сражений и квесты по поиску предметов или людей. А поклонники онлайн-ролевых RPG, наоборот, не привыкли напрягать мозги, разгадывать загадки и слушать длинные монологи. Судя по колебаниям ядра аудитории Old Republic, сама BioWare тоже недолго просидит на двух стульях. Будем надеяться, у Funcom лучше с акробатикой. ■

Будем ждать?

MMORPG нового поколения, искусно смешивающая головоломки, блестящие диалоги и отстрел всего, что движется. От авторов The Longest Journey и Dreamfall.

Процент готовности:

90%



К моменту, когда вы будете читать эти строки, игра уже выйдет. Но недели на то, чтобы написать обзор по ней, явно мало.



Онлайн притягивает разработчиков. BioWare, Funcom, теперь вот Bethesda и авторы «Сталкера»... Спрос не просто рождает предложение, он сводит с ума.

В РАЗРАБОТКЕ

ДАТА ВЫХОДА
2012 год

ЖАНР

СТЕЛС-ЭКШЕН

НЕПРЯМОГО УПРАВЛЕНИЯ

ИЗДАТЕЛЬ

LOGAN

РАЗРАБОТЧИК

CAMOUFLAJ

МУЛЬТИПЛЕЕР

НЕ ОБЪЯВЛЕН

ПЛАТФОРМЫ

PC, IOS, MAC OS

САЙТ ИГРЫ

CAMOUFLAJ.COM

СТЕЛС-ЭКШЕН

ГДЕ НУЖНО ПОДГЛЯДЫВАТЬ ЗА ДЕВУШКОЙ

ДЕНИС МУРИН

REPUBLIQUE

Принято считать, что **Kickstarter** — это какой-то полуволшебный источник денег, панацея для всех творцов, обиженных злыми продюсерами и издателями. Оцените успех Тима Шейфера и Брайана Фарго, которые запустили игры своей (а заодно — игроков) мечты! Даже «тот парень с YouTube» Фредди Вонг умудрился выпросить денег на съемки интернет-сериала про школу видеоигр.

Но стоит на секунду приглядеться, и окажется, что на Kickstarter деньги дают в пер-

вую очередь не за идею, а за громкое имя. Именно из-за отсутствия известного человека погибла бесчисленная рать хороших, многообещающих проектов, которые, быть может, смог бы профинансировать какой-нибудь не особо требовательный издатель. Но, понадеявшись на игроков, многие идеи так уже и не увидят достойной реализации.

В каком-то смысле **Republique** выезжает на громком имени. Дэвид Хейтер, актер, подаривший голос Снейку в серии **Metal Gear**, участвует в

озвучке игры и, по сути, является PR-лицом проекта. Но дело не только в нем. В компании **Camouflaj** полно ветеранов индустрии. В ней собрались разработчики **Metal Gear Solid**, **Halo**, **Brothers in Arms**, **F.E.A.R. 2**, **Kinect** и вообще всего, что только можно представить, а на озвучке, помимо Хейтера, засветилась Дженифер Хейл (озвучивала самых разных женских персонажей во всех формах медиа — от диснеевской Золушки до Шепарда-девушки в **Mass Effect**). Но это все ерунда, потому что главная

новость на сегодня звучит так: **Republique** — это сложный, хардкорный стелс-экшен для iOS (а заодно для PC и Mac). И он уже полностью профинансирован.

Большой Брат следит за тобой

В мрачном тоталитарном государстве одинокая девушка-повстанец находит мобильный телефон. Не спешите смеяться — телефоны запрещены в этой стране, за обладание таким привычным гаджетом там могут



Это скриншот с iPhone 4, если что. На новом iPad и на PC или Mac графика будет еще лучше.



Вы видите мир **Republique** исключительно через объективы камер наблюдения. Но это не проблема: даже в этой комнатке их аж четыре штуки.

упечь за решетку, а если не повезет, то и убить. В отчаянии девушка звонит нам, главному герою, и просит помочь ей выбраться из страны, ну или хотя бы добраться до ближайшего повстанческого укрытия. Для этого она взламывает систему наблюдения и дает вам доступ ко всем камерам вокруг нее.

Камеры очень важны — как для игрового процесса, так и для атмосферы *Republique*. Вы не можете контролировать их, но можете между ними переключаться.

Camouflaj любят называть это вуайеризмом, но при этом отрицают всякий сексуальный подтекст: «Вы не просто подглядываете за девушкой, вы ей помогаете».

Главную героиню, кстати, зовут Норе. И если Faith из *Mirror Edge* у нас звали Верой, то это, несомненно, Надежда. Кто она — неизвестно, как она оказалась в охраняемом правительственном здании — тоже. Судя по всему, происхождение и мотивы «Нади» будут одной из важнейших частей сюжета игры.

Не менее важны и другие персонажи. Дженнифер Хейл, например, играет Наставницу, загадочную связную Норе. В каких-то отношениях Наставница состоит и с вами, но ничего конкретного пока не известно.

А вот про персонажа Дэвида Хейтера известно куда больше. Он был легендарным лидером сопротивления, пытавшимся свергнуть тоталитарное правительство, но потерпел неудачу. Параллели с Биг Боссом из *Metal Gear* тут неслучайны — в *Camouflaj* знают, чего ждут от Хейтера его фанаты, и стараются не разочаровать их. Лично его в игре мы не увидим, но услышим записи его дневников, рассказывающие настоящую историю мира *Republique*. Игроки, разорившиеся на коллекционное издание *Republique*, получают томик собраний сочинений персонажа Хейтера, в которых он расскажет об ужа-



Если противник один, его можно попытаться обезвредить. Но Надя — девушка небоевая, так что лучше не надо.

сах тоталитарного строя еще подробнее.

Непослушный стелс-квест

Взгляните на скриншоты вокруг. Высокодетализированные модели, мягкие тени, сложная геометрия — и все это в игре для iOS. Секрет прост. Как и первые части *Resident Evil*, игра использует заранее отрендеренные задники. Геометрия, освещение, тени и прочие требовательные к ресурсам графические эффекты заранее просчитаны, благо мир игры мы видим через объективы камер наблюдения, с заранее известным углом обзора. Игра и ваш телефон могут сосредоточиться на обработке красивых персонажей и анимации, экономя ресурсы на проработке локаций. Анимация, кстати, создается при помощи захвата движений, что случается крайне редко с играми для мобильных платформ. И настолько серьезный подход дает о себе знать.

Republique — это не point & click квест, как можно подумать. На экране совершенно нет интерфейса, и вы показываете героине, что вы от нее хотите... но она может и не послушаться. Слово в *Majesty*, вы не даете приказы, вы даете ценные указания. Если «Наде» кажется, что выполнение приказа может для нее плохо кончиться, скорее всего, она вас не послушается. Девушка она хрупкая, поэтому предпочитает прятаться по углам, словно Сэм Фишер. Но если Сэм и его коллеги с убийственным хладнокровием могут бежать под пули, то Норе



Разработчикам важно, чтобы вы ассоциировали себя со сторонним наблюдателем, а не с героиней. Именно поэтому она сама принимает некоторые решения, а главное — постоянно разговаривает с вами, напоминая о себе.

такую глупость не сделает, даже если ее очень попросить.

Поэтому вы должны отвлекать охранников. Можно попросить девушку взломать компьютер, и тогда под вашим контролем окажутся двери, пожарные сигнализации и громкоговорители.

В какие-то моменты Норе все-таки придется самой за себя постоять. Девушка может прятаться за углами, оглушать охранников, подкрадываясь сзади, или парализовывать двухзарядным электрошокером. Интерфейс заточен под тачскрины, проще и приятнее всего управлять Норе с iPad. Тем не менее версия для PC так же появится.

■■■

И все-таки *Republique* уникальна не столько своими игровыми достоинствами, сколько подходом. Фактически это история группы людей, собрав-

шихся делать игры своей мечтой и нашедших способ эту мечту реализовать. Нет хороших хардкорных игр для iPhone? Значит сделаем. Не хотим связываться с крупными компаниями? Откроем свою, а денег попросим у игроков. Игроки просят версии для PC и Mac? Не вопрос, сделаем! Игра выглядит многообещающе, но что из нее получится — станет ясно только после релиза. До этого же момента можно смело сказать лишь одно: со своим комьюнити *Camouflaj* обращается превосходно. ■

Будем ждать?

Красивейший и глубокий стелс-квест с непрямым управлением в сеттинге «1984» Оруэлла.

Процент готовности:

70%

ОБЕД	14:00	15:00 – 15:50	16:00 – 16:50	17:00 – 17:50	18:00 – 18:50
ЦЕНТР ВНИМАНИЯ		Владимир Яцукевич, Vizor Interactive - He	Михаил Черномордилов, Microsoft - Мобильные платформы: Windows 8 -	Артур Чоу, bwaves - Глобальные возможности для	Сергей Стрельников, Wargaming.net - 10 правил эффективного



Заметки о КРИ 2012 ПРИКЛЮЧЕНИЯ В «КОСМОСЕ»

Конференция разработчиков игр долго пыталась определиться с тем, какие у нее цели. На первых КРИ было много иностранных гостей, включая Тома Холла и Джона Ромеро, красивых стендов и полуголых девиц и дай бог если несколько интересных анонсов. Потом формат потихоньку изменился: появилась business lounge — зона, в которой можно спокойно обсудить дела, разработчики на лекциях стали рассказывать действительно интересные вещи, которые больше нигде нельзя было услышать, а шоу и премьеры плавно переехали на «ИгроМир».

Требуются
художники, фултайм,
м. Павленская

Последняя КРИ больше напоминала биржу труда, чем конференцию. Mail.Ru, Wargaming.net и другие компании наняли длинноногих красавиц, которые буквально за шкурку хватали каждого, кто хотя бы отдаленно напоминал разработчика, и требовали заполнить анкету. Чтобы привлечь внимание потенциальных девелоперов, на стендах проводились конкурсы, бесплатно раздавали футболки, сумки, брелки и другие безделушки; девушки в обтягивающих платьях лукаво предлагали выпить чаю и рассказывали о преимуществах работы в компании, которую они представляют.

Главная беда прошедшей КРИ — в том, что на ней практически не было иностранных специалистов, хотя нашим разработ-

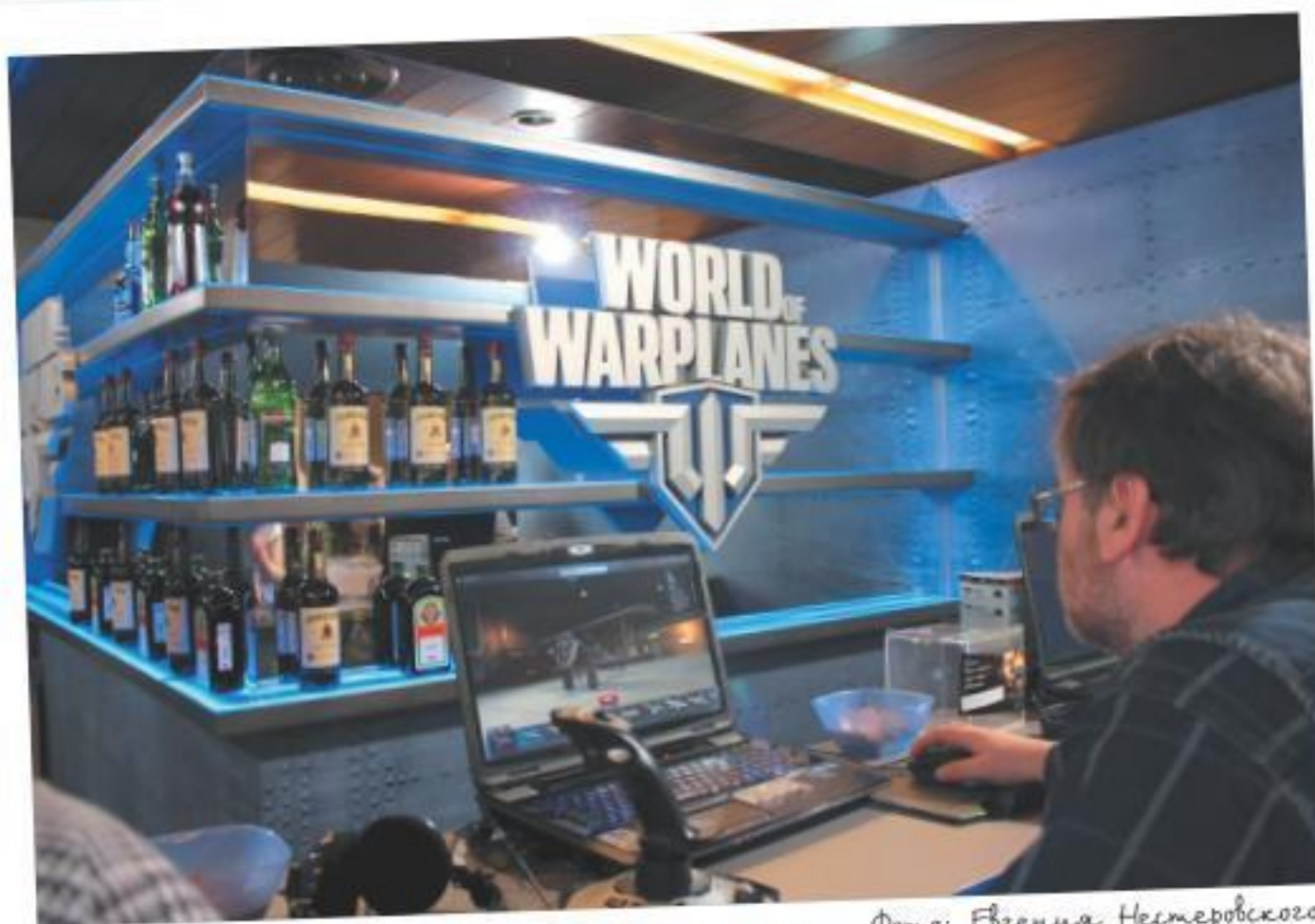


Фото: Евгения Нестеровского.

Смелый World of Warplanes, без всякого сомнения, был лучшим на КРИ.

чикам определенно есть чему поучиться у зарубежных коллег. Впрочем, интересных лекций хватало. Сергей Орловский, управляющий директор Nival, подробно рассказывал о теории игр, а также объяснил, почему появление все большего числа платформ наносит вред индустрии, почему не стоит делать MMO с платной подпиской и почему так важно не просто зарабатывать деньги здесь и сейчас, но и думать об ин-

тересах всей индустрии в долгосрочной перспективе.

Михаил Черномордилов призывал разработчиков мобильных игр обратить свое внимание на Windows Phone, мотивируя их тем, что Windows — самая перспективная платформа на рынке и с Microsoft они заработают кучу денег. Это — лишь капля в море, всего на КРИ было прочитано около восьми-десяти лекций.



Фото: Евгения Нестеровского.

На стенде Mental Games, помимо разных мелких призов, разогрели мощный игровой компьютер.

Улетные игры

Эффектных стендов на этот раз практически не было, отличились только Wargaming.net. Прямо у входа они построили высокий стенд с мини-баром, где любой желающий мог в уютной обстановке поиграть в **World of Warplanes** и бесплатно выпить несколько коктейлей, — неудивительно, что многие посетители выставки буквально не вылезали из-за барных стульев. Если верить слухам, стенд обошелся Wargaming.net в какую-то фантастическую сумму, которая даже превысила стоимость организации всей КРИ.

На стенде «1С» можно было поиграть в **Royal Quest** (мы писали об игре в июньском номере) и в **King's Bounty: Воин Севера**. В дополнении появится новая кампания за викингов, рунная магия, обновленная система бафов и многое другое; это еще один крепкий аддон, вполне на уровне «Перекрестков миров».

Новый Союз

Также «1С» впервые рассказали о новой игре студии **Best Way**, создателей сериала «В тылу врага». «Новый Союз» — это RPG в мире, пережившем апокалипсис. Судя по первому ролику, нас ожидает что-то среднее между **S.T.A.L.K.E.R.** и **Fallout 3**, а сюжет игры напоминает **Metro 2033**. В результате ядерной войны человечество практически исчезло с лица Земли, но в Советском Союзе предугадали такое развитие событий и заранее построили систему подземных бункеров. Выжившие образовали, соответственно, Новый Союз. Как видите, российским разработчикам все никак не дает покоя мечта сделать свой **Fallout**, только с душой. Что ж, посмотрим, что из этого получится.

По стопам «Сталкера»

Еще на КРИ случился не совсем анонс, а, скажем так, предпрезентация игры новой компании **BloodPlanet Gaming**, в состав которой входит множество людей, трудившихся раньше в **GSC Game World** над **S.T.A.L.K.E.R.** Про их новый проект, у которого пока нет даже названия, известно очень мало. Пока ясно лишь, что это будет шутер, разработка (компания располагается в Киеве) продлится около двух лет, официальный анонс состоится, видимо, этой осенью (скорее всего, у компании будет стенд на «ИгроМире»). Ждет нас идейный продолжатель «Сталкера» или что-то совершенно новое, узнаем через несколько месяцев. ■



Фото: Сергея Галенкина.

Сергей Орловский на своей лекции умудрился продать тысячерублевую купюру за 3200 рублей, а потом подарил двин людям из зала по айпаду.

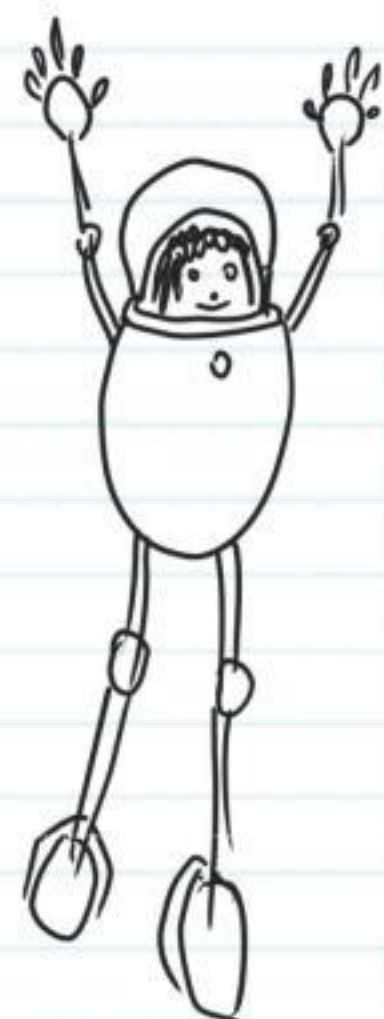


Фото: Сергея Галенкина.
Вот такие красавицы зазывали посетителей к стенду браузерной игры RIOT.





ХРОНИКИ ПИКИРУЮЩЕГО...

«Игромания» тестирует World of Warplanes

О том, что такое World of Warplanes, мы вам уже не раз рассказывали со страниц «Игромании», но опробовать игру вживую нам удалось только на КРИ. В недрах двухъярусного стенда Wargaming.net мы провели больше часа: беседовали с разработчиками, одновременно устраивая летные сессии на различных классах самолетов.

На крыло

Для начала небольшая вводная, если вы не следите за проектом. World of Warplanes — это эдакие World of Tanks, только в воздухе. Онлайн-поединки между двумя командами, несколько классов самолетов, прокачка, поддержка соратников, контроль над территорией на глобальной карте. Дальше начинаются нюансы.

По ощущениям, «Самолеты» намного быстрее танков. Игра начинается прямо в воздухе, с момента старта и до встречи с противником проходит от силы минута. Вы только-только экипировали свой истребитель, и вот уже на вас кто-то пикирует, вы пристраиваетесь в хвост врагу, даете пару очередей, теряете силуэт противника из прицела, заходите на крутой вираж, получаете несколько снарядов на вылет, крутите бочку... каждый бой остается в памяти как череда ярких вспышек. Решения здесь нужно принимать мгновенно.



Больше всего нас беспокоила система управления. На словах концепция игры выглядела очень гладко, но самолеты — не танки, здесь есть дополнительное измерение, и если в нем неудобно или слишком сложно управлять боевой машиной, то это сразу провал.

За штурвалом

В World of Warplanes управление оказалось очень удобным. Контролировать движение

самолета можно при помощи одной только мышки, даже не прикасаясь к клавиатуре (в этом случае не получится делать крены, но без этого поначалу вполне можно обойтись). В центре экрана расположен прицел, он указывает направление движения. К центральному прицелу на пиксельной «нитке» привязан прицел дополнительный. Когда мы смещаем курсор мыши, то передвигаем именно этот второй прицел. И самолет, управляемый AI, начинает поворачивать в нужном нам направлении.



С одной стороны, это дает легкое ощущение запаздывания, тягучести действий, с другой — освобождает время для тактики и хитрых маневров. Вам не надо каждую секунду думать, какой вираж совершить, можно просчитать движение самолета и плавно «отдать приказ». В результате побеждает не игрок с самыми ловкими пальцами, а тот, кто умеет просчитывать движение самолетов, предугадывать действия противника, заранее готовиться к маневрам.

От этажерки до бомбардировщика

В игре три типа самолетов — легкие и тяжелые истребители плюс штурмовики. Легкие истребители подходят для быстрых маневренных боев, тяжелые — эдакие летающие крепости, а штурмовики отлично работают по наземным целям (в игре есть задания, на которых надо быстрее вражеской команды поразить заданное число объектов на суше или на воде). Каждый самолет и его пилоты потихоньку прокачиваются, обрастают новым оборудованием, становятся маневренней. Но тот же штурмовик никогда не получит такого же маленького радиуса поворота, что и легкий истребитель, а значит, в процессе боя он должен решать вполне определенные задачи. Теоретически схватку можно выиграть, вылетев всей группой на каком-то одном типе самолетов, на практике же лучше распределять обязанности.

При этом манера поведения каждого самолета, даже внутри своей категории, уникальная. Пересев с одного истребителя на другой, вы вряд ли сможете тут же вести бой столь же успешно, как и на своей предыдущей машине. Придется выяснять нюансы и дополнять уже освоенные тактики. Так что переход с одной машины на другую — это не столько игровая эволюция, сколько просто расширение возможностей. В одних ситуациях удобней вылетать на задание на одном самолете, в других — на другом. Но, даже играя много месяцев подряд, вы, скорее всего, не

нет да и сядете за штурвал своего самого первого самолета.

Михалыч, я прикрою!

Очень интересная тактика боя получилась у машин, у которых предусмотрен бортстрелок (бета-тестеры окрестили его Михалычем). Если внимательно следить за врагом и постоянно «вешать» их себе на хвост, можно сильно потрепать легкие истребители, а напарники на маневренных самолетах добьют противника.

Бой ведется на ограниченном пространстве, но этого не ощущаешь, потому что ландшафт прорисован до горизонта (если вылететь за пределы воздушного куба, где ведется бой, автопилот просто плавно вернет вас назад), да и в целом механика игры не располагает к каким-то совсем уж дальним полетам. Здесь все происходит накоротке. На стороне команды сражается до пятнадцати человек, столько же минут может продолжаться бой (если цели не выполнены, то побеждает команда, набравшая больше всего очков), но обычно все заканчивается быстрее — минут за пять-десять.



Не беремся предположить, удастся ли World of Warplanes выстрелить так же, как это удалось сделать «Танкам». Кто-то считает, что повторить успех невозможно, что «Танки» — удивительный феномен, взявший не столько качеством, сколько удачным появлением в нужном месте и в нужное время. Кто-то, напротив, думает, что игра, разрабатываемая авторами WoT, просто не может провалиться. Мы к подобным метафизическим умозаключениям не склонны. Популярность приобретают только высококлассные игры. Другое дело, что не все высококлассные игры обречены на успех. С уровнем реализации у «Самолетов», похоже, все в полном порядке, осталось подождать совсем немного, чтобы понять, как примут проект игроки. ■

14:00
14:50

Ы В

Про

Му

ies

игромания | июль 2012



EVE Online вышла почти десять лет назад, но до сих пор ни в одной игре нет такого красивого космоса.

ИСЛАНДЦЫ В МОСКВЕ

Как доктор экономических наук попал на MTV и при чем здесь EVE Online

Компания «1С» пригласила на выставку Эйолфура Гудмундссона, главного экономиста CCP Games, и Торфи Олафссона, креативного директора EVE Online, одной из самых необычных игр современности, у которой больше трехсот шестидесяти тысяч подписчиков.

Наверняка вы сейчас сидите с недоумевающим лицом — экономист... зачем им экономист? Для тех, кто не очень хорошо знаком с EVE Online, поясняем: в этой фантастической MMORPG практически реальная экономика. Игроки могут объединяться в корпорации и конгломераты, создавать банки и трасты, покупать заводы и пароходы (космические) — словом, свобода в «Еве» практически неограниченная.

Торфи, как идут дела у EVE Online? Достаточно ли у игры подписчиков?

Ну, «достаточно» — понятие растяжимое, мы всегда рады новым игрокам. Совсем недавно мы отметили девятый день рождения EVE Online, и я с радостью могу сказать, что все это время число подписчиков игры постоянно росло. Это по-настоящему уникальный случай, потому что обычно онлайн-игры через какое-то время теряют популярность, а у нас наблюдается обратный процесс.

Сейчас у нас около трехсот шестидесяти тысяч платных подписчиков. Причем это не

просто люди, которые когда-то оплатили подписку и забыли, — все игроки активные и постоянно возвращаются в EVE.

Было немало случаев, когда одни игроки проворачивали нешуточные экономические аферы в виртуальном мире. На ваш взгляд, такие, в каком-то роде незапланированные игровые события — это хорошо или плохо?

Думаю, это хорошо, что игра настолько открытая и позволяет людям проворачивать сделки, объединяться в группировки и делать кучу других вещей. Например, недавно некоторые игроки произвели террористическую атаку и разрушили главный торговый центр, что приостановило торговлю на несколько дней. Они готовились к этому шесть месяцев, представляете? Важный нюанс в том, что мы не поощряем такие действия, но и не наказываем игроков; мы не хотим быть нянькой в детском саду, которая шлепает детей за плохое поведение. Наша задача — следить за тем, чтобы никто не использовал читов, чтобы игра правильно функционировала и у игроков было достаточно инструментов для реализации своих идей.

То есть EVE Online — это песочница: внутри лепи что угодно, но за деревянные бортики не вылезай?



В Москве исландцы не только смотрели достопримечательности. Торфи принял участие в десятикилометровом забеге в центре столицы.

Именно так. Но в EVE Online есть полиция. Если злоумышленника поймают, он понесет заслуженное наказание — штраф, потерю опыта и др.

В любом случае EVE — чуть ли не единственная онлайн-игра, в которой никто не застрахован от настоящего мошенничества. Как игроки относятся к тому, что они почти никак не защищены?

В реальной жизни даже президент США ни от чего не застрахован, всегда есть небольшой риск, что что-нибудь случится. Наша игра близка к реальности, и, на мой взгляд,

это хорошо. Позволяя игрокам быть плохими, мы в то же время даем возможность другим стать по-настоящему добрыми и честными.

Когда вы создавали EVE Online, могли ли вы представить, что она станет настолько свободной, что игроки будут сами себя развлекать?

В каком-то роде. В далеком 1984 году большинство разработчиков из СССР много играло в **Elite** — первую игру, где можно было сражаться и торговать в космосе. А потом мы подсели на **Ultima Online**. Это была настоящая сендбокс-игра с практически неограниченной свободой. Ты мог срубить дерево, убить зверька, сделать из его шкуры одежду, покрасить ее в синий цвет и продать. Мог ворваться в дом других игроков, украсть золото прямо из их карманов, а потом сжечь заживо вместе с домом! Как видите, в игре можно было делать сумасшедшие, ужасные вещи! Но она была настолько открытой, такой настоящей, что мы захотели воссоздать это ощущение реальности и в своей игре. Только в космосе.

Вы думали о том, чтобы упростить EVE и тем самым привлечь новую аудиторию?

Думали. И пришли к выводу, что это очень опасно. Взгляните на **Star Wars Galaxies**. Поначалу это была очень открытая игра, но потом продюсеры решили, что можно заработать еще больше, если ее упростить. За короткий срок разработчики внесли несколько катастрофических изменений, сделавших игру ужасной, из-за чего из нее ушли все игроки. Мы ни за что не станем предавать своих преданных поклонников, «перекрасив» EVE в розовый цвет.

Но мы хотим познакомить со вселенной как можно больше игроков, а для этого есть и другие способы. Сейчас мы доделываем free-to-play шутер **DUST 514** для PS3, который познакомит с миром EVE Online консольщиков.

Но ведь это очень разные аудитории, которые слабо пересекаются. Вряд ли многие запросто переключатся с футуристического шутера на комплексную MMORPG про космос.

Да, это так. Кто-то будет играть только в **DUST 514**, кто-то только в EVE. Но для тех, кто будет играть сразу в обе, мы приготовили разные бонусы. Игроки смогут обмениваться деньгами и ресурсами, объединяться в союзы, что позволит получить превосходство в разных солнечных системах. В **DUST 514** можно будет передать координаты врагов друзьям-пилотам в EVE, чтобы те совершили точечную бомбардировку. Таким образом, объединившись, подписчики «Евы» получат преимущество, а игроки в **DUST 514** почувствуют себя частью большого и сложного мира.

Что нового появится в дополнении Inferno?

Мы усилим военную часть: игроки получат возможность обозначать суверенитет сол-



Бесплатные сетевые шутеры на консолях — это то новенькое. У **DUST 514** есть все шансы нагнать новый тренд.

нечных систем, устанавливать в них свои права и вводить пошлины, а другие игроки смогут отвоевывать суверенные территории. Появятся новые модификации оружия и новые виды ракет и ракетных установок (мы также перерисовали все связанные с ними спецэффекты), тонна других мелочей, но самое главное — теперь можно будет нанимать других игроков в свою личную армию для победы в войне с другой корпорацией. То есть, если у вас полно денег, вы сможете запросто завоевать любую систему с помощью своей армии наемников.

Зимой мы планируем выпустить еще одно «военное» дополнение, а потом уже займемся развитием промышленности и инфраструктуры. Мы хотим позволить игрокам строить чуть ли не настоящие космические станции с огромными заводами и жилыми комплексами, которые можно будет всячески модифицировать и развивать. Наши дизайнеры называют это «Minecraft в космосе». (смеется) Конечно, строительство будет реализовано не как Minecraft, но мы хотим передать присущее ему ощущение конструктора.

Игроки жалуются, что деньги в EVE постоянно обесцениваются. Какие плюсы и минусы наличия инфляции в виртуальном мире?

Когда зарабатывать деньги становится совсем легко, очень скоро игроки сколачивают большие состояния, которые просто не на что потратить; то есть деньги теряют свою ценность. Это, вне всякого сомнения, большой минус. Но, например, если в виртуальном мире из-за начала войны вдруг повысится спрос на оружие и защитные устройства, спекуляции на их продаже и связанный с ним рост инфляции — это плюс, ведь играть от этого становится только интереснее.

Эйолфур, вы доктор экономических наук, до этого много лет работали в разных организациях. Могли ли вы себе предста-

вить, что когда-нибудь будете следить за поддержанием здоровой экономической ситуации в компьютерной игре?

Вы не поверите, буквально вчера я написал об этом у себя в Facebook! Цитирую: «Только что дал интервью русскому MTV, мы говорили о виртуальной и реальной экономике. Будучи студентом, я не мог и представить, что буду говорить об экономике на MTV, более того — об экономике в компьютерной игре. Да к тому же еще и в Москве!»

Пять лет, которые я работаю в CCP, были очень крутыми. Если вдруг завтра EVE Online прекратит свое существование, приобретенных мной знаний хватит, чтобы заново начать любую карьеру!

Как вы считаете, корректно ли сравнивать экономические системы в EVE Online и Second Life?

Нет, ни в коем случае. Second Life — это социальная платформа, экономика которой работает на тех же законах, что имеют место в реальной жизни. То есть, например, банк в SL — это полный аналог обычного банка. В то время как EVE Online — это уникальный опыт, уникальный мир и уникальная экономическая система, которая работает на совершенно других принципах. В нашей вселенной вы можете делать такое, чего не можете в реальной жизни и тем более в Second Life.

Каково это — быть главным экономистом целой вселенной?

Потрясающе! (смеется) На самом деле я не единственный экономист студии, у меня в подчинении находится семеро человек. Вместе мы собираем и анализируем данные и делаем прогнозы. Кстати говоря, мой отдел готовит игрокам подарок на десятилетие EVE. Мы сделаем обширную инфографику, которая покажет, как игра развивалась все эти годы. ■

22 ПРАВИЛА ИГРЫ РИЧАРДА ГЭРРИОТА

Ричард Гэрриот — призрак игровой индустрии, человек-гигант и человек-космос. В далеком 1981 году Ричард сделал Ultima — ролевую игру, которая предопределила развитие жанра на долгие годы и стала началом серии, сделавшей американца мультимиллионером. Потом Гэрриот выпустил первую по-настоящему успешную MMORPG Ultima Online, которая, по сути, является еще и первой онлайн-ролевой игрой в том виде, в каком мы их знаем сейчас. Проект до сих пор живет всех живых и совсем скоро отметит пятнадцатилетний юбилей.

Много позже, уже в стенах NCsoft, Ричард выпустил Tabula Rasa, а ее провал решил отметить полетом на околоземную орбиту. На борту российского «Союза» Ричард побывал в космосе, став вторым после Сергея Волкова астронавтом во втором поколении (до этого в космосе побывал отец Ричарда).

Немного знает русский, потому что все инструкции и подписи на приборных панелях «Союза» не дублируются на английский. На просьбу «Игромании» сказать пару слов Гэрриот выдал дословно следующее: «Сэйчас я знаю рюсский язык очень... ммм... нэмного. Харашо. Спасибо».



ОТ ГОЛОДНОГО ШКОЛЬНИКА ДО УСПЕШНОГО ПРЕДПРИНИМАТЕЛЯ — ОДИН ШАГ

Правило №20. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Первые пять частей Ultima я от и до написал сам, поэтому нет ничего странного в том, что игроки запомнили мое имя, а не название компании, которая делала сериал. Если взглянуть на киноиндустрию, обычно вы знаете не только имена актеров, которые сыграли в фильме, но и режиссера, продюсера, кого-то еще. Я уверен, что скоро то же самое будет и в игровой индустрии. Просто вот такая штука: двадцать-тридцать лет назад об успешных разработчиках много писали, люди знали их в лицо. Потом многие компании поняли, что если такая звезда вдруг уйдет, то вместе с дверью для студии захлопнутся большие перспективы, и перестали восхвалять своих работников. Я верю, что ситуация скоро изменится к лучшему.

Правило №19. >>>>>>>>>>>>>>>>

В Японии Ultima пользовалась чуть ли не большим спросом, чем в Штатах. Даже Ultima Online несколько лет была там популярнее, чем в Америке. Для меня это стало настоящим феноменом. Я до сих пор не знаю, кого благодарить: себя, за то, что неосознанно попал в какие-то особые культурные предпочтения, или нашего локального дистрибьютора Fujisankei, который отлично справился со своей работой.

Правило №18. >>>>>>>>>>>>>>>>>>

Вкусы азиатских игроков сильно отличаются от вкусов американцев, а предпочтения в западноевропейских странах (Англия, Франция и Германия) не такие же, как в Азии (Корея, Япония и Китай) и в Америке. Корни этих различий идут с самого зарождения игровой индустрии. В Западной Европе всегда делали и покупали мрачные, сложные игры, с достаточно угрюмой эстетикой. Разработчики сильно прорабатывали геймплей, но никогда не заботились о вычистке багов. Японцы, в свою очередь, полюбили RPG с кучей характеристик и пошаговой боевой системой типа Final Fantasy. И вылизанные до блеска. На Западе обожали игры про средневековые (история предков, как-никак), а в Японии — про самураев. Все очень просто!

Правило №22. >>>>>>>>>>>>>>>>>

Я понял, что хочу делать игры, когда увидел Pong. Это была моя первая игра. Настоящее технологическое чудо. Уже тогда мне стало понятно, что у этого вида развлечений огромный потенциал.

Правило №21. >>>>>>>>>>>>>>>>

От голодного школьника до успешного предпринимателя — один шаг. Моя жизнь кардинально изменилась, когда я продал свою первую игру. Тогда я учился в старших классах, уже успел написать десяток игр, но ни одну из них так и не издали. А потом я сделал Akalabeth. Игра так здорово расходилась, что на доходы с продаж я оплатил свое обучение в колледже, купил красивый дом и дорогую машину. Мне было восемнадцать.

Правило №12. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Одна из главных бед нашей индустрии в том, что даже плохие игры замечательно продаются. Это, вообще говоря, уникальная ситуация. Если вы сделаете некачественные ножи, которыми невозможно ничего разрезать, никто их не купит, в то время как даже ужасные игры находят какую-то аудиторию.

Правило №11. >>>>>>>>>>>>>>>>

Я считаю оригинальный Warcraft лучшей RTS всех времен. Она сильно на меня повлияла, я начал смотреть по-другому не только на стратегии, но и на игры вообще. Впоследствии я даже перенес опыт, полученный в Warcraft, на свои RPG.

ДЛЯ МНОГИХ Я — БОГАТЫЙ АМЕРИКАНЕЦ, КОТОРЫЙ ПОБЫВАЛ В КОСМОСЕ, НО НИКАК НЕ ЗНАМЕНИТЫЙ ИГРОВОЙ РАЗРАБОТЧИК

Правило №10. >>>>>>>>>>>>>>>>>

Если бы я не занимался ролевыми играми, то, пожалуй, сделал бы стратегию типа *Command & Conquer* или *Warcraft*, может — визуальное приключение вроде *Myst*. Вообще, *Myst* стала первой игрой, после прохождения которой я долго ругал себя: «Черт, и почему же я сам такое не сделал?» Но, сами понимаете, сложно быть талантливым во всем. У меня хорошо получаются RPG — я делаю RPG.

[illegible]

Я горжусь тем, что всегда был хорошим начальником. Если вы отыщете любого моего бывшего сотрудника, уверен, что он подтвердит: к нему относились с уважением и добротой. В игровой индустрии все решают специалисты, а они запросто могут пойти работать в другое место, если им не понравится отношение начальства.

Правило №8. >>>>>>>>>>>>>>>>

В начале своей карьеры я был уверен, что технологии виртуальной реальности уже не за горами. Скоро мы все надем особые очки и перчатки и будем путешествовать по голографическим пещерам. Прошло много лет, мы увидели «Матрицу», вздохнули, но продолжаем играть на привычных контроллерах. Move и Kinect — это хорошо, но не то. Сомневаюсь, что в ближайшие годы мы все-таки увидим что-то близкое к виртуальной реальности, но я все еще об этом мечтаю. Конечно, создавать миры для таких игр будет нереально сложно, но так даже интереснее.

[illegible]

В каком-то роде я и Джеймс Кэмерон похожи. В девяностых оба были невероятно успешными: один крутой проект за другим, много денег. Потом мы оба вложились в исследования. Я отправился в космос, а Кэмерон — под воду. Сейчас мы (думаю, справедливо так сказать) никуда не торопимся, работаем в свое удовольствие. Я большой поклонник творчества Джеймса. Мало кто знает, но мы с ним, между прочим, совладельцы русских подводных лодок, которые он использовал в съемках «Титаника».



Правило №6.

Я больше исследователь, чем разработчик. Мечтаю руководить экспедициями. С удовольствием взял бы с собой в поход того же Кэмерона, Ричарда Брэнсона и Анатолия Сагалевича (российский ученый, исследователь Мирового океана, профессор, Герой РФ. — *Прим. «Игромании»*). Если говорить об исторических личностях, я был бы счастлив отправиться куда угодно с Эрнестом Шеклтоном (участник четырех антарктических экспедиций. — *Прим. «Игромании»*).

Правило №5. >>>>>>>>>>>>>>>>>

Для многих я — богатый американец, который побывал в космосе, но никак не знаменитый игровой разработчик. Игровая индустрия, хоть и приносит миллиарды долларов, все еще не стала серьезной в глазах общественности. Но это быстро меняется.



DIABLO

ЖАНР

экшен-RPG

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК

Blizzard Entertainment

МУЛЬТИПЛЕЕР

Интернет

ПЛАТФОРМЫ

PC, Mac

САЙТ ИГРЫ

diablo3.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

PENTIUM D 2,8 ГГц,

1 ГБ, 256 МБ ВИДЕО

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

CORE 2 DUO 2,4 ГГц,

2 ГБ, 512 МБ ВИДЕО

ПОКА ДЬЯВОЛ НЕ УЗНАЕТ О ТВОЕЙ СМЕРТИ

Геворг Акопян

Выход **Diablo 3** надеялся много шума. Всего за сутки после релиза игра разошлась тиражом в три с половиной миллиона копий, а уже через неделю продажи перешагнули отметку в шесть миллионов. Самый успешный проект в истории PC, один из самых важных долгостроя и так далее.

Это все, конечно, замечательно, но нас в первую очередь интересует вопрос: «Что же в **Diablo 3** такого, от чего все разом сошли с ума?»

Ответ простой — ничего. Ничего особенного в **Diablo 3** нет. Это успешное повторение игры двенадцатилетней давности при помощи современных технологий.

Армия Blizzard

В действительности причин успеха несколько. Первая — социокультурная. Вокруг Blizzard давно сформировалось гигантское сообщество фанатов — настоящая армия. Десятки миллионов людей, у которых дома на самом видном месте стоят коробки с коллекционными изданиями **Diablo**, **Warcraft**

и **StarCraft**, просто не могли пропустить новую игру компании. К тому же **Blizzard** всячески использовала доступные ей рекламные каналы. Например, задолго до выхода игры запустила акцию: каждому, кто оплатит годовую подписку в **World of Warcraft**, в подарок обещали цифровую копию **Diablo 3**.



Несмотря на внушительный вид, большинство местных боссов убиваются в два счета.



Этот зверский рык называется Warcry — фирменный скилл варвара.



Может, Diablo 3 и не самая технологичная игра в мире, но в Blizzard определенно работают одни из лучших художников в индустрии.



Одна из отличительных особенностей игры заключается в том, что на скриншотах редко можно что-то понять. Монстры всегда кучкуются вокруг героя, так что он постоянно оказывается в эпицентре сражения.

Вторая причина — крайне неприятная, но эффективная система защиты. Игра требует непрерывного соединения с серверами Blizzard. Даже если вы скачаете Diablo из торрентов, она просто не заработает как надо. Можно будет бегать и смотреть по сторонам, но ни о каких разумных врагах, выполнении квестов и тем более мультиплеере можно даже не мечтать.

Именно из-за новой интернет-защиты, помимо грандиозного успеха, Blizzard испытала легкое фиаско. Сервера компании не справились с бешеной нагрузкой; даже спустя неделю после релиза игра выдавала злосчастную «ошибку 37» (что незамедлительно породило новый мем в сообществе), тормозила и не сохраняла полученные достижения.

Сорочки повадки

Ну и, наконец, третья и самая очевидная причина успеха Diablo 3: это очень хорошая игра. Да, морально устаревшая, да, безыдейная — зато очень качественная, красивая и страшно затягивающая. Удивительно, но спустя столько лет ме-

ханика игры работает безотказно. Крошить монстров теперь гораздо веселее благодаря похорошевшей графике и современной физике, хотя дело не совсем в этом. Даже человек, бесконечно далекий от всех этих табличек с характеристиками, наборов доспехов определенного цвета, амулетов и волшебных колец, не может с собой совладать и начинает скрупулезно складывать вещички в тесный инвентарь. Этот феномен сложно объяснить. Причина кроется то ли в самой человеческой природе (многие называют это «сорочьими повадками» — когда невозможно не подобрать блестящую штучку), то ли в особой магии Blizzard.

Впрочем, потребность каждый раз телепортироваться в город, чтобы продать лишнее барахло и выковать себе новый шлем, утомляет (об этой и других раздражающих мелочах игры читайте во врезке неподалеку). Понятно, что разработчики хотели таким образом немного разбавить ритм, отвлечь игрока от бесконечных боев, но вот беда — в городах совсем нечего делать. Они, конечно, детально проработаны и вообще — очень красивые, но никаких вменяемых дополнительных квестов там не найти.

Здесь есть важный нюанс: заниматься собирательством совсем не обязательно. Дело в том, что при

первом прохождении нельзя выбрать уровень сложности, а Diablo 3 на Normal — это смешотворно простая игра; даже в наше время, когда в каждом втором шутере есть система автоприцеливания. Характеристики оружия и доспехов, выбор скиллов — все это не имеет никакого значения. Смерть здесь случается только по совсем уж грубому недосмотру игрока: например, вовремя не попал во врага заклинанием, из-за того, что палец онемел от бесконечных кликов. Все, что от вас требуется, — смотреть красивейшие CGI-ролики (все-таки круче Blizzard в этом плане только Square Enix) и бесконечно клацать по мышке.

Зато на максимальной сложности игра резко преобразуется. Чуть ли не перед каждой серьезной схваткой приходится перераспределять скиллы и бегать в город за эликсирами, восстанавливающими здоровье. Стараешься осмотреть все, даже самые дальние уголки каждой локации, чтобы не дай бог не проворонить сундук с сокровищами — вдруг в нем лежит крутой арбалет или волшебный амулет.

Байки из святилища

Тем более что экипировать нужно не только героя, но и спутников. Товарищи не просто помогают в бою, но и заметно поднимают настроение, комментируя все события и болтая друг с другом. Например, хитрец Скаундрелл беззастенчиво флиртует с девушками («My weapon is like that hero!») и при каждом удобном случае повторяет, что он «самый честный вор в мире», а фанатичный рыцарь Темплар только и говорит что о долге,

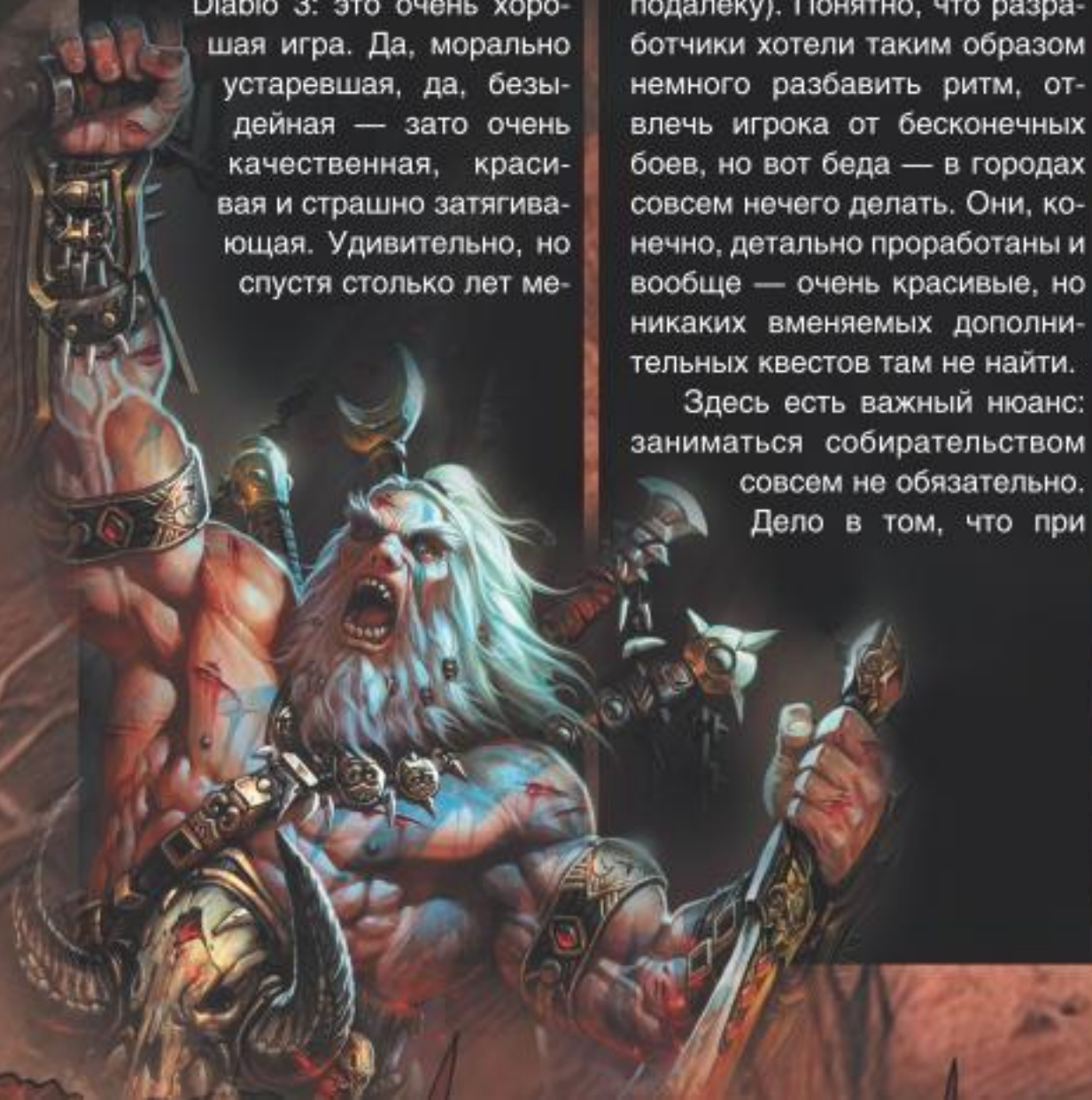
чести и любви к отечеству и своему ордену — словом, натуральный военком.

У каждого персонажа своя уникальная история, и чем дольше вы путешествуете вместе, тем больше узнаете. Например, если сначала Скаундрелл очень расплывчато отвечает на любые вопросы о своем прошлом, то потом выясняется, что не такая уж он и циничная сволочь, как могло показаться.

Вообще, хоть с сюжетом в глобальном плане ничего и не поменялось, это все такое же чрезмерно пафосное фэнтези про битву людей, демонов и ангелов, — появилось много мелочей, заметно оживляющих общую картину. Чего стоит лишь одна история Леорика, спятившего монарха, который устроил террор в родном королевстве, а потом обезглавил собственную жену. Нам доведется побродить по действительно жуткому подземелью для пыток, все стены которого измазаны кровью, и освободить души умерших.

В тренде

Несмотря на свой консерватизм, в Blizzard все-таки следят за индустриальными веяниями и поэтому кое-какие мелочи в механике поменяли. Прежде всего, в Diablo больше нет единой маны. Теперь у каждого класса уникальные запасы энергии, которые тратятся на спецудары. Например, у охотника на демонов это «дисциплина» (ловушки, вызов ворона) и «ненависть» (гранаты, метательные ножи и другое). Энергия восстанавливается автоматически, а скорость регенерации можно увеличить при помощи магических предметов.





Локации в игре постоянно меняются: мрачные болота, пустыня, дворцы, подземелья.



Пример злодейки Магды наглядно показывает, что не так с Diablo 3. Едва ли не треть игры ведьма досаждаст герою и обещает с ним расправиться, а затем умирает от пары ударов.



Мини-карта стала куда удобнее — наконец-то на ней обозначаются маркеры активных заданий. На уровнях появились ловушки: толпу скелетов можно завалить камнями или бревнами, сбив подпорку, или обрушить на врагов огромную люстру.

Но главное нововведение появилось в мультиплеере, и это настоящий, извините за каламбур, game changer. В любой момент вы можете подключиться к своему другу и вместе с ним пробежать какое-то задание или целый акт. Причем совершенно неважно, какого уровня ваш персонаж, насколько далеко вы продвинулись по сюжету: одно нажатие, и игра начинает приносить

сплошной фан. Разумеется, только на высоком уровне сложности. На нормальном и одному-то очень легко, а при игре с друзьями Diablo 3 и вовсе превращается в какой-то извращенный высокобюджетный анимационный ролик — кликаем и смотрим анимированные картинки.

В игре пять классов персонажей: колдун, варвар, чародей, монах и охотник на демонов. Прохождение за каждого уникально. У всех героев разные характеры, мотивы и истории, поэтому ко всем игровым событиям они относятся хоть чуточку, но по-своему. Ну и, конечно, у всех оригинальные скиллы. Варвар — единственный класс, переживавший из предыдущей части сериала, — канонический воин, который придерживается халковских принципов: бей, круши, ломай. Охотник на демонов использует дальнобойное оружие и умеет растворяться в клубах черного дыма. Монах молниеносно передвигается и дерется руками не хуже, чем его шаолиньские коллеги. И так далее. Другое дело, что если вы не фанат Diablo, то вам с большой вероятностью не захочется проходить игру во второй раз. Запала хватает только на первый.

Конечно, поклонники будут довольны: любимая игра стала еще больше и красивее, но на то они и фанаты. Современный игрок, который видел хотя бы **Titan Quest** и **Torchlight**, не найдет в Diablo ничего необычного. Не поймите неправильно: Diablo 3 — это превосходная игра. Невероятно проработанная, дорогая, с замечательным мультиплеером... качественная, одним словом. Каждая локация, каждый второстепенный NPC — все сделано на недостижимом для других игр жанра уровне. Старая механика до сих пор умудряется работать, мощь

персонажа каким-то эзотерическим способом переходит по проводам в вашу руку. Каждый удар героя будто ощущаешь на физическом уровне: суровый мужик на экране метает файерболы и стреляет из лука, а кажется, что все сам; редкие игры обладают таким эффектом, и Diablo 3 — одна из них.

Но вот такая штука. Сто лет назад в рецензии на **Call of Duty 4** мы писали: «Это прощальный выход шутеров на скриптах. Modern Warfare — постановка настолько сокрушительной мощи, что дальше просто некуда». Так вот, про Diablo 3 хочется сказать то же самое. Это самое мощное выступление в жанре со времен второй части. Но мы надеемся, что это такой приятный привет из прошлого, эталон, после которого экшен-RPG возьмут новую высоту. ■



Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?

Diablo 3 получилась в точности такой, какой мы ожидали, — очень качественной и интересной, но невероятно старомодной игрой. Древняя механика все так же затягивает, но больше подобный прием не пройдет. Пора двигаться дальше.

Геймплей 8
Графика 8
Звук и музыка 9
Интерфейс и управление 9

Рейтинг

8,5
«Отлично»



ПРОБЛЕМА ПОКОЛЕНИЙ

Мнение об игре Антона Логвинова, продюсера «Видеомании»



В первые же секунды после релиза запустил Diablo 3, посмотрел интро, послушал музыку и получил «ошибку 37». Сидел два часа, кое-как залогинился, но сил играть уже не было — плюнул, пошел спать. С тех пор всякая фигня с серверами случается постоянно: все ачивменты за первый день игры у меня пропали, потом выкидывало прямо во время сингла с надписью «сервера перегружены», потом просили постоять в очереди... в общем, красота.

Теперь о самой игре. Единственное, что поддерживало интерес во второй половине, — это вовремя включенная группа AC/DC, под песни которой оказалось весело рубить бесконечных монстров. Первые два акта как-то быстро пронесли на ностальгии, но дальше терпеть это безыдейное творение сил не было. «Press LMB to win» — так мож-

но описать Diablo 3 на стандартном уровне сложности. Притом что поменять его нельзя, пока не пройдете игру на Normal. Такая маленькая деталь практически полностью уничтожила то, за что игра еще могла понравиться, — атмосферу и вызов. Я до сих пор помню, как боялся открыть дверь в комнату Мясника в первом Diablo и с каким страхом спускался на нижние уровни, потому что знал — наваляют. Во второй части действительно страшно было зайти на кладбище, там ведьма со свитой сразу люлей вставляла. В Diablo 3 даже самый сложный босс уничтожается заклинанием, применять скиллы вообще не обязательно. То есть я понимаю, что там на других сложностях все хорошо, но мне совершенно не хочется еще раз садиться за всю эту канитель после трех дней тупого геймплея.

Новое поколение игроков Diablo 3 вообще не оценит — об этом я уже говорил в видеорепортаже в прошлом году. Для молодого человека, который играл в God of War и другие современные слэшеры, Diablo 3 покажется примитивной фигней, и вы в жизни не объясните, что там геймплей на самом деле другой. Потому что на нормальной сложности этого геймплея нет,

просто ходит мужик и скучно и неразнообразно всех крошит, а боссов уныло забивает до смерти, вместо того чтобы вырывать им глаза.

Излишне упоминать, что с пафосом поданный сюжет напоминает порнофильм, сценарий целиком уместается на десяти журнальных страницах, а игра беспрдельно нагло копирует окружение из предыдущих частей и умудряется подкинуть что-то оригинальное лишь в эпилоге.

Во всем этом цирке есть одно «но»: Diablo по-прежнему умудряется держать у экрана. Ты понимаешь, что занимаешься какой-то фигней, но продолжаешь ей заниматься. Только, в отличие от первых игр, ты получаешь не искреннее, а какое-то вымученное удовольствие. В результате голова пухнет, глаза болят — обратно совершенно не хочется.

В кооперативе, к сожалению, атмосфера улетучивается еще быстрее, начинаешь нервничать из-за несогласованности действий, играть становится легче (хотя куда уж легче). Если хотите погрузиться, то в первый раз Diablo 3 лучше проходить одному.

Самая крутая фишка игры заключается в том, что можно просто вклиниваться в игры других людей нажатием кнопки. Когда уже все знаешь наизусть, стоит высокая слож-

ность, в колонках звучит AC/DC и рядом друзья — Diablo 3 может приносить удовольствие. Однако после десятков часов «Press LMB to win» делать всего этого совершенно не хочется.

Мне кажется, Diablo 3 в принципе не место в этом мире. Ведь чем был Diablo — первым шагом к MMO для тех, кто уже хотел играть с друзьями, но не был готов к некрасивой, хоть и глубокой Ultima Online. С тех пор жанр MMO сильно прокачался и десятки самых разных игр предложили куда более интересные и сложные концепты, завязанные на тех же базовых принципах, что и Diablo. Возвращаться в первобытный мир из мира современного можно только из ностальгических чувств. Ведь любому вменяемому человеку очевидно: монстров крошить лучше в God of War, а собирать шмот — в MMO. С другой стороны, для многих Diablo 3 — идеальный убийца времени, в котором можно непринужденно общаться с друзьями. Хотя, на мой взгляд, бар подходит для этих целей гораздо лучше.

Все-таки самым правильным решением было бы сделать Diablo 3 бесплатной и зарабатывать на аукционах и телепортах в город. Но Blizzard, конечно, никогда на такое бы не пошла. ■



ДЬЯВОЛ В ДЕТАЛЯХ

6 вещей, которых не хватает в Diablo 3

Кирилл Волошин

Несмотря на широкое распространение, термин «Diablo-клон» не совсем корректен. Многие игры, вышедшие уже после того, как **Blizzard** спустила со ступеней свои хиты, внесли в жанр экшен-RPG что-то новое. И многие из этих новаций за последние двенадцать лет стали если не золотым стандартом, то как минимум приятными особенностями, которые хотелось бы видеть в играх жанра почаще. А в **Diablo 3** их по-прежнему нет.

1. Главный недостаток, который сразу бросается в глаза, — в **Diablo 3** почему-то нельзя собирать все выпадающие из побежденных врагов вещи по нажатию одной кнопки. В большинстве экшен-RPG такая простенькая функция уже давно есть. Причем в некоторых играх, например в **Torchlight**, есть даже точечная настройка. Можно выбрать, что именно вы хотите подбирать автоматом — скажем, только легендарные и эпические предметы (более простые будут отсеиваться). Согласитесь, очень удобно. А в **Diablo 3** приходится постоянно кликать не только на врагов, но и на лут, остающийся после них. Спаси-

бо хоть золото теперь само перетекает в карманы, если просто пройти по нему.



2. Раздражает необходимость постоянно бегать в город, чтобы продать хлам, который заполняет инвентарь после пары хороших драк. В том же **Torchlight** и в некоторых других играх торговля упрощена — продавать вещи можно либо прямо в инвентаре, либо посылать в город питомцев, а в **Hellgate: London** в инвентаре можно было сразу разбирать предметы на компоненты для крафтинга и улучшения экипировки.

3. К слову, проблему ограниченного инвентаря во многих Diablo-клонах давно решили. В **Torchlight** и **Dungeon Siege** герой путешествовал с животным, на которое позволялось навесить часть поклажи, а в **Titan Quest: Immortal Throne** лишнюю экипировку можно было хранить в специальных ка-

раванах, неотступно следовавших за игроком. В то же время в **Diablo 3** мы, как и раньше, вынуждены бегать к маленькому сундуку и сбрасывать туда вещи, которые, возможно, понадобятся в будущем.

4. Раз уж мы заговорили о питомцах: в **Fate**, **Torchlight** и первых двух частях **Dungeon Siege** мы крошили орды монстров, собирали трофеи, прокачивали персонажа и выполняли простенькие квесты в компании с животными — кошками, собаками, волкодавами, рысями, свиньями и др. В **Divinity 2** даже можно было самостоятельно собрать забавного зверька-помощника из частей тел поверженных монстров. В **Diablo** питомцев по-прежнему нет. Да, шаман может призывать на поле боя всяких магических тварей, в том числе и животных, но это, согласитесь, совсем не то.

5. В современных ролевых играх модно сражаться верхом, причем необязательно на лошади, можно, к примеру, и на носороге. В экшен-RPG такая возможность тоже появилась, причем давным-давно — еще в первой части **Sacred**. Да и в **Royal Quest**, который, по сути,



недалеко ушел от **Diablo**, ездовые животные реализованы вполне неплохо. Тем не менее в главной экшен-RPG всех времен и народов мы по-прежнему перемещаемся исключительно на своих двоих. Обидно, ведь в **Diablo 3** много харизматичных героев, которым можно было придумать не менее ярких скакунов: как вам варвар, оседлавший медведя, или шаман верхом на гидре?

6. В **Numen** и **Loki** можно было молиться разным богам и даже приносить им жертвы в обмен на улучшение характеристик и особые умения. Во вселенной **Diablo**, где все закручено вокруг противостояния высших существ, ангелов, богов и демонов, эта идея прижилась бы как родная, а уж как органично смотрелась бы в этом суровом готическом мире жертвоприношения... ■



К ПРАОТЦАМ

К выходу Diablo 3 Макс Шейфер, глава Runic Games и создатель оригинальной Diablo, рассказал «Игромании» о том, чему он научился в Blizzard, почему нужно играть за некроманта и где там уже Torchlight 2

Макс, вы долго работали над сериалом Diablo, потом сделали Hellgate: London. Наконец, не так давно выпустили Torchlight. У всех ваших игр практически идентичная механика, поэтому вопрос напрашивается сам собой: вам никогда не хотелось сделать что-нибудь совершенно другое? Шутер, например, или стратегию.

До сих пор хочется! Но, думаю, очевидно, что экшен-RPG у меня получаются особенно хорошо, а так как Runic Games — компания совсем молодая, мы решили выбрать наименее рискованный путь. Кто знает, а вдруг мы бы сделали самый отстойный шутер в истории?

Torchlight многим понравилась, но практически все игровые издания в голос жаловались, что это все-таки клон Diablo. Вас, как создателя обеих игр, это не задевает?

Нет. По существу, Diablo стала основоположницей жанра, стандарты которого задает и по сей день. Но вот если сегодня сесть и поиграть в Torchlight 2 и Diablo 3, то вы быстро поймете, что играют и ощущаются они совершенно по-разному, даже несмотря на внешнее сходство. У них разный ритм и стилистика.

Чтобы в очередной раз не переносить дату релиза, Blizzard взяла и выпустила игру без PvP. Как вы считаете, это нормально?

Не вижу в этом ничего страшного. PvP никогда не был в приоритете, а такую невероятно комплексную игру, как Diablo 3, и без того сложно сделать. Пусть лучше спокойно допиливают режим после релиза, а потом добавляют его вместе с патчами. В любом случае я уверен, что большинство из нас захочет сначала досконально пройти игру несколько раз и до PvP первые месяцы мало кому будет дело.

Сколько раз вы планируете пройти Diablo 3?

Минимум один. Начал играть за монаха прямо в день релиза.

Какой ваш любимый класс в первой Diablo?

Некромант. Он был самым оригинальным, игра за него разительно отличалась от других классов.

Чем отличается процесс разработки в маленькой студии и большой корпорации?

Самое важное различие — с маленькой студией вы просто обязаны достичь успеха. Вы не можете себе позволить роскошь переделывать наполовину готовую игру. Когда я работал в Blizzard, там царила атмосфера маленькой студии, но с безграничным бюджетом. Впрочем, компания сильно разрослась с тех пор. Я доволен нынешним размером Runic Games — нас тридцать человек. Коллектив относительно маленький, чтобы можно было держать все под тщательным контролем, и в то же время достаточно большой, чтобы конкурировать с кем угодно.

Вы уже столько раз переносили Torchlight 2, что мы задумались: уж не старая ли это близзардовская привычка?

Да уж, у нас всегда было плохо со сроками. (смеется) Мы не успели сделать все запланированное в срок (по правде сказать, у нас даже не было дедлайна), потому что игра сильно выросла в масштабе. То, что задумывалось как «Torchlight с мультиплеером», превратилось в игру, способную побороться с любым представителем жанра; и ее сделали ровно три десятка человек. Впрочем, я уверен, что общее время разработки будет относительно коротким.

Чему вы научились в Blizzard?

Двум вещам: всегда стремиться к высочайшему качеству и быть смелым в своих мечтах.

Вы осознаете, что в каком-то роде изобрели настоящий наркотик? Что делать беднягам, которые уже «подсели»?

Вы так говорите, как будто это что-то плохое! (смеется) Я предпочитаю думать, что помог подружиться игрокам по всему миру. Согласитесь, ничто так не сближает, как совместный замес скелетов. Главное — регулярно вылезайте из кресла, ходите по комнате и приседайте, тогда все будет ОК.

Извините за вопрос, но очень уж любопытно: журналисты часто путают вас с Тимом Шейфером?

Бывает, но я не жалуясь. Все-таки вокруг полно людей порядком хуже Тима, с которыми тебя могут спутать! ■

Беседовали Геворг Акопян и Илья Янович

ЖАНР
ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
ROCKSTAR GAMES
РАЗРАБОТЧИК
ROCKSTAR VANCOUVER
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
ROCKSTARGAMES.COM/MAXPAYNE3

ROCKSTAR GAMES PRESENTS

МАХ РАУНЕ 3

ИЛЬЯ ЯНОВИЧ

НЕ УНЯТЬ ЭТУ БОЛЬ

Весь внутренний настрой, психологическое состояние и боевой дух Макса Пэйна легко определить по одежде. В первой части он носил практичные берцы, практичную кожанку и практичную гавайскую рубашку — в таком очень

удобно по-бунтарски носиться по городу. В сиквеле — выглаженная сорочка, плащ и типовые туфли из дорогой кожи; так, по мнению авторов, обычно одевается меланхоличный средневозрастной мужчина, который мучается экзистенциальными вопро-

сами. Поэтому **Rockstar**, которые отчаянно пытались оправдать майку-алкоголичку пояснениями, что где-то там внутри бьется настоящий Макс Пэйн, пребывавали в положении мужа, который с кривой ухмылкой выдает «это не то, о чем ты

думаешь» внезапно вернувшейся с работы жене, когда вокруг сидят три голые соседки и разбросаны плюшевые наручники.

В 2001 и 2003 годах Макс примерил на себя две крайности центрального нуар-персонажа — героя во внешних поисках и ге-



Револьверов в *Max Payne* раньше не было, что странно — настоящие нуар-герои только ими и пользуются.



Чтобы получить золотое оружие, нужно найти несколько секретов на уровне, но тогда *Max Payne 3* становится совсем уж смешной игрой.



Из приятных нововведений: пистолет и «ингрэм» теперь можно пускать в ход одновременно. А вот носить за пазухой целый арсенал, увы, нельзя.

роя во внутренних поисках. В первой игре он в основном метко комментировал все то, что попадает ему на глаза, во второй — все то, что бурлит у него внутри. После двух таких серьезных экспансивных всплесков логично было бы достигнуть какой-то эмоциональной гармонии. Любая точка между двумя этими крайностями легко сошла бы за хороший драматический архетип как раз в духе игр Remedy, но в 2012-м Макса Пэйна почему-то унесло куда-то в параллельный мир, где он по-другому разговаривает, по-другому мыслит, по-другому себя ведет — в принципе по-другому существует.

Белая горячка

По версии Rockstar, после долгих лет душевных мук, потеряв всех родных и друзей, Макс Пэйн не придумал ничего умнее, кроме как беспроблемно бухать. Те вечера, что он не проводит дома за бутылкой, он проводит в пабе за стаканом, терпеливо выслушивая все насмешки местной шпаны. Вероятно, он бы так скучно тратил полицейскую пенсию до конца своих дней, если бы не несчастный случай: во время одной из разборок он убивает сына местного мафиозного гиганта, и на него в ту же секунду объявляют охоту. Старый друг Рауль, с которым они вместе учились (или не учились?) в академии, предлагает бежать в Бразилию и поработать частным телохранителем. Макс, чью квартиру в этот



Рапид в мультиплеере действительно работает, но на этом список интересных вещей заканчивается.

момент уже обстреливали со всех сторон, вынужден согласиться. На чужбине он запилил пуще прежнего, лишь иногда в кого-нибудь стреляя, — провести день в Сан-Паулу, никого не убив, очень сложно. Потом бандиты похищают женщину из семьи заказчика, и убивать приходится сильно больше.

Переместив Пэйна в Южное полушарие, авторы намеренно дистанцировались от событий и настроений первых двух игр: по всем законам, игра, напротив, должна была начаться в Сан-Паулу, а уже потом, под оглушительные аплодисменты, переместиться в заснеженный Нью-Йорк. Но Rockstar упрямо выстраивают вокруг Макса какую-то собственную мифологию, которая, увы, в основном все-таки сводится к тому, что Макс пытается спасти какую-то левую девку и наказать всех причастных. Никаких персональных обид — лысому алко-

голику, в котором давно умер философски настроенный молодой человек с одними метафорами и печальными остротами в голове, просто захотелось еще немного пострелять. То есть если вас вдруг интересует, например, каким именно образом Макс избежал тюрьмы за убийство детектива Уинтерсон в конце второй части и выжил ли все-таки старик Джим Браура (а мы знаем, что вас интересует!), то ответов здесь нет, зато есть много пальм, бананов, кокосов и диких обезьян.

С бодуна

У *Max Payne* и *Max Payne 2* все-таки было собственное лицо, пусть по кусочкам и сложенное сразу из миллиарда фильмов, книг и комиксов. Чуть-чуть инфантильный и напыщенный Макс Пэйн в играх Remedy, кто бы что ни говорил, — яркий, запоминающийся герой, а весь сумасшедший экшен вокруг,

Сон в летнюю ночь

Четыре великих нуар-фильма, которые мы отобрали по особому принципу — на них мог бы быть похож новый Мак Райне, даже невзирая на Бразилию и диких макаков.

Правила простые: мы не трогаем «Печать зла» как самый очевидный пример (там, напоминаем, даже были попугайские латино-майки) и не обращаемся к неонуару вроде «Китайского квартала» или «Секретов Лос-Анджелеса». Только классика, только хардкор. Если вы все еще не смотрели нижеприведенную четверку, немедленно исправляйтесь.



Мальтийский сокол (1941)

Режиссер Джон Хьюстон всегда был сторонником светлых нуар-историй. В его главном «шляпном детективе» — «Сокровища Сьерра Мадре» — действие происходит в горячей мексиканской пустыне, а все актеры, включая Хамфри Богарта, ходят с перепачканными лицами старателей. Но «Мальтийский сокол», режиссерский дебют Хьюстона, в чем-то даже любопытнее: здесь тоже есть шляпы и Богарт, но яркий свет исходит в основном не от солнца, а от ламп в помещениях — чтобы лучше были видны лица актеров. А знаменитый затяжной семиминутный план по вкладу в операторское искусство можно сравнить только со знаменитым полетом камеры в «Дурной славе».



Лысина Максу, пожалуй, все-таки идет, а вот алкоголичка как-то не смотрится.



Тень сомнения (1943)

Джозеф Коттен, один из ключевых нуар-актеров со роковых, в мятой шляпе изображает дерзкого убийцу в бегах Чарльза, который жестоко разделался со своей возлюбленной и оседает в пригороде с родней. Тереза Райт с чудесной прической, получившая уже к тому моменту свой «Оскар», весь фильм мило ворочает носиком, пытаясь понять, негодяй ее дядя или это ей просто так кажется.

Альфред Хичкок еще повторит мотив о том, что главный герой — преступник в бегах, шестнадцать лет спустя в «Психо» (хотя у Орсона Уэллса он появится еще в «Чужестранце»), но у «Тени сомнения» есть одно фундаментальное отличие — герои томятся в саспенс-муках под приятным майским солнышком.



Бородой последовательно обзаводятся чуть ли не все великие экшен-герои.

прямо как у цитируемого Джона Ву, приобрел едва ли не какой-то дополнительный поэтический смысл. **Max Payne 3** тоже собрана из стороннего материала, но, во-первых, гораздо грубее, во-вторых, материал этот слабо стыкуется друг с другом. В одну секунду это классический боевик Джона Мактирнана, в другую — «Город бога», потом — продюсерские опыты Люка Бессона, затем еще и Скотт-младший пополам с ранним Майклом Манном, и все это — с подмигиваниями из сериалов «24» и *The Wire*, без любых намеков на логические и интонационные мостики. Сам Макс Пэйн при этом то героически взрывает джипы с гранатомета, то, как последний дурак, входит в тесную комнату с десятью вооруженными неграми и покорно поднимает руки вверх. К тому же он почти утратил способность разговаривать спокой-

но — или испуганно бубнит, или вяло хрипит, или противно орет.

Хотя, конечно, претензии про «нуара нет» и «герой испортился» легко обвинить в занудном старческом брюзжании, но самое неприятное заключается в том, что это далеко не самые главные проблемы *Max Payne 3*. События игры глупые и скучные сами по себе, без оглядки на заснеженный Нью-Йорк, русских мобстеров и комиксы про Капитана Бейсбольную Биту.

Ответственен за это, конечно, Дэн Хаузер, стоявший у самых истоков Rockstar, в *Max Payne 3* он — главный сценарист. Этот удивительный человек, среди прочего, много лет уже придумывает GTA-истории, которые работают по одной и той же драматической структуре. Все его сюжеты легко разложить на набор совершенно одинаковых событий и

персонажей, одни и те же клоуны у него кочуют даже между *Bully* и *Red Dead Redemption*, которые идеологически находятся в разных вселенных. Фокус тут в том, что у Хаузера — какое-то особенное романное мышление, заточенное исключительно под игры, проходить которые нужно сто часов. Поэтому те события и герои, которые поначалу кажутся банальными, поверхностными и скучными, у него постепенно все-таки обрастают интересными подробностями: у Rockstar для таких дел всегда есть десяток-другой каких-нибудь курьерских миссий.

В *Max Payne 3* такие трюки и трансформации ожидаемым образом не срабатывают. На вас плотным потоком валят каких-то безликих латиносов, которые проговаривают треть диалогов на португальском и во взаимоотношениях и даже именах которых совершенно невозможно (и не хочется) разобраться. Зачем экран при этом еще и сверкает дурными монтажными артефактами в духе *Kane & Lynch 2*, даже и не хочется знать.

Похмельный синдром

Странно, что разработчики, напористо переделав вообще все, что касается героя и истории, выступили практически абсолютными консерваторами в том, что касается механики. Сегодня *Max Payne*, равно как и в начале двухтысячных, состоит из одной и той же игро-

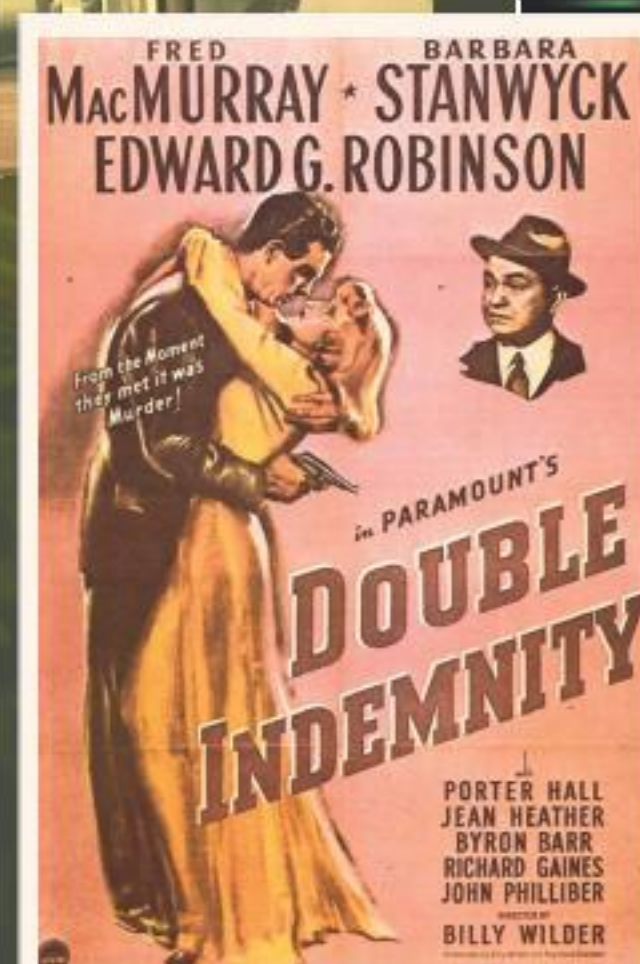


Убивает Пэйн все так же невозмутимо. Настоящий экс-коп.

вой ситуации — когда Макс выпрыгивает из-за угла в рапиде с двумя «ингрэмами», причем в этот раз она почти не перемежается долгими блужданиями по коридорам. И точно так же, как и в начале двухтысячных, эта сцена просто не способна наскучить. Это только подчеркивают не слишком важные и не слишком нужные кусочки обязательной современной шутерной программы: укрытия нужны лишь для того, чтобы перевести дух, а постановочные моменты в духе **Stranglehold** (когда Макс картинно спускается на крюке или, например, катится с крыши)

скорее отвлекают, чем развлекают. Вы просто заходите в комнату, и начинается головокружительное шоу: разряжаете обойму в одного, обходите второго, потом падаете в замедлении на журнальные столики, несколько выстрелов из укрытия, финальный рывок с автоматом, добивание... и вот уже вокруг все бьются кровавыми фонтанчиками. Причем «добивание» — это не фигура речи. Последнего врага на локации можно жестоко казнить, выпустив сразу несколько пуль, и вам в деталях продемонстрируют, как каждая из них пойдет в тело. Жуть!

Любопытно, что никакой напускной пиротехнической шелухи здесь практически нет — бьются стекла и летит штукатурка, но ни о какой, прости господи, разрушаемости или там постоянных взрывах речи не идет. Здесь каждый дежурный бой интересен сам по себе, и интересен по-своему. Вы можете пять раз подряд разыграть описанный выше героический сценарий, а в следующий раз неудачно прыгнуть, больно влететь в барную стойку, побить бутылки и словить три фатальные пули в живот. Если у вас при этом в запасе



Двойная страховка (1944)

Умелый страховщик Уолтер Нефф (один из самых известных нуар-героев, сыгранный Фредом Макмюрреем; в ТВ-фильме 1973 года — Ричардом Кренной, полковником из «Рэмбо») в сговоре с женатой дамой (белокурая Барбара Стэнвик) убивает ее мужа, предварительно оформив на него двойную страховку — это когда денег платят в два раза больше за особо вопиющий несчастный случай. Поэтому бедного Тома Пауэрс якобы сбрасывают с поезда.

«Двойная страховка» чем-то очень похожа на первые две части *Max Payne* по офисной динамике: Бартон Кис, работающий с Неффом и одновременно старающийся вывести его на чистую воду, местами вылитый Джим Бравура.



Кого Макс в третьей части убил больше, бандитов или полицейских, с ходу и не разберешь.



Бульвар Сансет (1950)

Как и «Двойную страховку», «Бульвар Сансет» поставил Билли Уайлдер, которого из-за «В джазе только девушки» часто воспринимают как комедийного режиссера. Причем «Бульвар Сансет» изначально как раз сняли полукوميщным: главный герой, неудачливый сценарист Джо Гиллис, рассказывал историю своего убийства ожившим трупам в морге, а у капризной экс-звезды Голливуда в прислугах ходит смешной немецкий режиссер Эрих фон Штрогейм.

Морг в финальной версии все-таки вырезали, но в целом такой фатальный юмор — в духе гипертрофированных газетных комиксов и ТВ-шоу из Max Payne. Причем сериалы в третьей части все-таки оставили, но при первом прохождении их очень просто прозевать.

есть хотя бы один пузырек с болеутоляющими и хотя бы одна пуля, вы можете очухаться; включается, конечно, slo-mo, и нужно успеть всадить обидчику снаряд куда-нибудь в лоб. Впрочем, можно вообще случайно улететь в окно или в речку, и тогда уже ничего не поможет.

Реиграбельность ☒
 Классный сюжет ☒
 Оригинальность ☒
 Легко освоить ☒

Дождались?

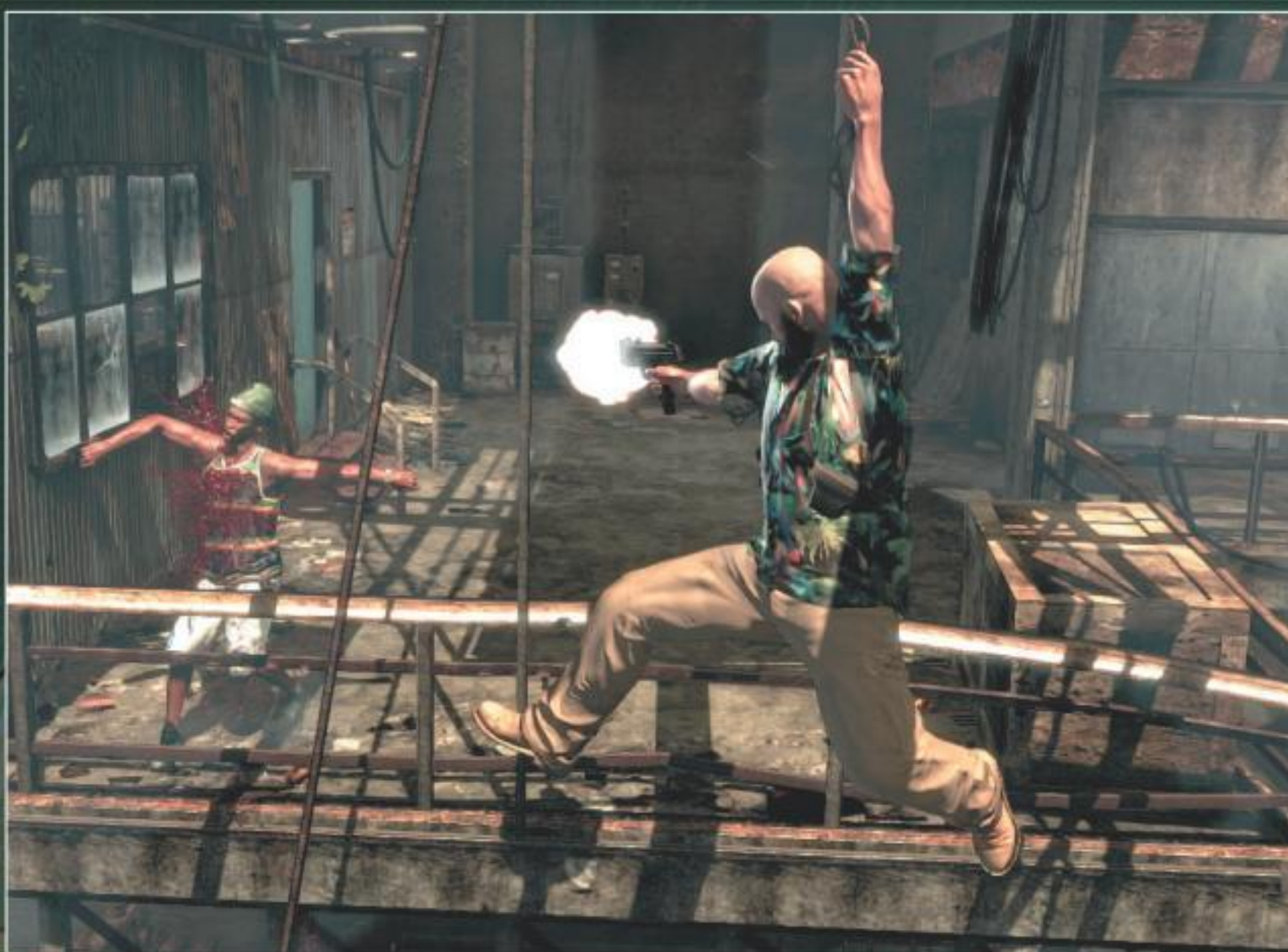
Жесткий, эффектный и вызывающе глупый боевик, в котором какой-то буйный бородатый мужик решает вопросы перенаселения Бразилии.

Геймплей ☒
 Графика ☒
 Звук и музыка ☒
 Интерфейс и управление ☒

Рейтинг

7,5

«Хорошо»



Последний раз Макс надевал гавайскую рубашку 11 лет назад.



PC-версия, помимо привычных огромных текстур, обзавелась еще и поддержкой семи мониторов.

Поэтому Max Payne 3 — очень тактическая игра, но поначалу, щедро раздавая хедшоты, об этом почти не задумываешься. А вот через несколько глав, когда любая обезьяна с автоматом может на счет раз продырявить вам череп, приходится как-то включать смекалку. Запоминать расположение противников, следить за гранатами, экономить bullet time и четко планировать каждый свой отважный прыжок из-за угла. Можно,

впрочем, почти не высовываться из-за какого-нибудь ящика, но тогда лучшие моменты игры пройдут мимо вас. Когда смерть за смертью исследуешь обстановку, чуть ли не в тетрадке зарисовываешь траектории обстрела, выстраиваешь маршрут, перезаряжаешь все оружие в арсенале и выходишь на тропу войны. Срабатывают скрипты, жахают петарды — и вокруг происходит отрететированный по миллисекундам театр боли и смерти.

Конечно, кровоточащая рана крупным планом — не главное зрелище. Здесь красивейшие, исполненные деталей уровни, и лишь из-за характерных некачественных GTA-анимаций картинка уступает Uncharted 3. По иронии судьбы именно два флэшбека в Нью-Йорке (технически в Нью-Джерси, но кого это волнует?) выглядят хуже всего, и в этом весь Max Payne 3. Он будто бы нарочно пытается убедить вас, что непогода, печальное фортепиано и выдержки из Фрэнка Миллера — это было давно, неправда и вообще для впечатлительных подростков, а вот когда алкаш средних лет взрывает бензоколонку — это круто. Не спорим, и правда круто, только вот в Max Payne 1 и 2 тоже, кажется, что-то взрывалось, но этого никто не запомнил. Зато криво ухмыляющийся мужик, который стоит на небоскребе и вещает что-то в пустоту, не ушел из памяти даже после того, как все мы с вами выросли, прочитали умные книжки и посмотрели умное кино. ■

ПОСЛЕ ПАДЕНИЯ

Настоящее, обещанное еще девять лет назад путешествие Макса сквозь ночь, которое рассказано на PDF-страницах и бесплатно раздается в интернете

К выходу Max Payne 3 Rockstar Games совместно с именитой студией Marvel подготовили мини-серию цифровых комиксов. К сожалению, на момент сдачи номера была доступна лишь первая из трех частей, но мы не могли пройти мимо и не рассказать вам о ней. Ознакомиться с графической новеллой можно совершенно бесплатно по адресу rockstargames.com/maxpayne3/comics. Иллюстрации выполнили настоящие ветераны индустрии Грег Хорн и Фернандо Бланко, а историю написали Дэн Хаузер и Сэм Лейк — главный сценарист третьей и первых двух игр сериала соответственно. Влияние Лейка ощущается в каждой строчке: Макс снова борется с внутренними демонами, скорбит по любимым и говорит красивыми философскими фразами. Нам рассказывают о детстве бывшего копа — об ублюдке отце, который после возвращения из Вьетнама страшно запил, начал изменять жене налево и направо, периодически ее избивал; о матери, которая смирилась с изменами мужа и безропотно терпела побои; о слабохарактерном дедушке, преподавателе литературы древности, который даже не пытался защитить собственную дочь.

Ни дня не проходит, чтобы Пэйн не вспоминал о своем напарнике Алексе Болдере, о femme fatale Моне Сакс, изменившей его жизнь, о начальнике Джиме Бравуре, которому врал, о детективе Уинтерсон, которую застрелил («The woman who was the cop I could never be»). Макс болен. Он постарел, никому не нужен и не знает, что делать со своей жизнью. Прошлое — все, что у него осталось. Прошлое и алкоголь. Максимум пэйн, все канонично.

Удивительно, но в двенадцатистраничном комиксе больше эмоций, стиля и атмосферы, банально больше самого Макса, чем во всей третьей части. Выдержанные цвета, отличные формулировки. Признаться, после прочтения чувствуешь уже подзабытое негодование: ну почему же нельзя было подключить Лейка к разработке триквела?! По большому счету создателям графической новеллы удалось то, что не получилось у Rockstar, — показать изменения в характере главного героя. В комиксе Макс тоже много пьет, развалившись перед телевизором в майке-алкоголичке, но в данном случае прием оправдан сценарной основой, в то время как в Max Payne 3 нам ничего толком не объясняют — пьет и пьет.

Но безотносительно нашего ворчания — это замечательный комикс, с которым должны обязательно ознакомиться все фанаты. Спасибо, что хотя бы таким образом Rockstar пытается компенсировать поклонникам смещение акцентов в их любимом сериале.



Классики

О том, какие темы волновали Макса раньше, какие волнуют сейчас и что на этот счет говорят классики

Алкоголь

«Он съедает мою печень, не так ли, Нэт? Ага, и набивает солью мои почки. Но что он делает с разумом? Он скидывает мешки с песком, чтобы воздушный шар мог парить. Внезапно я становлюсь выше посредственности, становлюсь компетентным. Я хожу по канату над Ниагарским водопадом. Я — один из великих. Я — Микеланджело, вытягивающий бороду Моисея. Я — Ван Гог, рисующий девственный рассвет. Я — Горовиц, играющий «Императорский» концерт Бетховена. Я — Джон Бэрримор, когда кино еще не схватило его за горло. Я — Джесси Джеймс и оба его брата, вся троица. Я — Уильям Шекспир. И снаружи больше не Третья авеню, а Нил. Нэт, там Нил, и по нему плывет судно Клеопатры». — **Дон Бирнэм, фильм «Потерянный уик-энд», 1945**

«Алкоголь как любовь: первый поцелуй — волшебный, второй — сугубо интимный, третий становится рутиной, после чего вы просто срываете с девушки одежду». — **Рэймонд Чандлер, автор романов «Долгое прощание», «Глубокий сон» и др.**

Женщины

«Я боролся с самым опасным животным в мире — с женщиной». — **Чарльз Хэскелл-мл., фильм «Объезд», 1945**

«В городах полно вдов среднего возраста, покойные мужья которых потратили свои жизни, сколачивая состояние; работали и работали. А потом

они померли и оставили деньги своим женам, своим глупым женам. И что же делают эти жены, эти бесполезные женщины? Они проводят дни в отелях, лучших отелях, пропивая деньги, проедая деньги и проигрывая деньги в бридж; они играют весь день и всю ночь, нюхая денежки, гордясь своими драгоценностями, но за всем прочим — это ужасные, толстые, жадные бабы. Они вообще люди или просто жирные, хрипящие животные, м? А знаешь, что случается с животными, когда они становятся слишком старыми и жирными?» — **Дядя Чарли, фильм «Тень сомнения», 1943**

«Я поцеловал ее долгим, чувственным поцелуем. Малышка не знала этого, потому что была мертва; в каком-то роде я любил ее еще больше». — **Джим Томпсон, «Убийца внутри меня»**

«Я надеюсь, что они не повесят тебя, золотце, за твою нежную шейку. Да, ангел, я сдам тебя. Есть шанс, что ты останешься в живых. Если будешь хорошей девочкой — выйдешь через двадцать лет. Я буду ждать тебя. А если тебя повесят — я буду помнить о тебе всю жизнь». — **Сэм Спейд, фильм «Мальтийский сокол», 1941**

Внутренние переживания

«Я могу дышать и шевелиться, но я не жилец, потому что внутри меня яд и ничто меня не спасет». — **Фрэнк Бигелоу, фильм «Мертв по прибытии», 1950**

«Можно было подумать, что дождь принесет с собой прохладу. Но он только сделал жару влажной». — **Корнелл Вулрич, «Окно во двор»**

«В моем случае эгоцентризм совершенно оправдан. Я ни разу не встречал человека, более достойного внимания, чем я». — **Вальдо Лидэкер, фильм «Лора», 1944**

«У меня было такое чувство, как когда бедное насекомое пытается выбраться из-под перевернутого стакана, скребет по стенкам, но не может, не может, не может». — **Корнелл Вулрич, «Блюз длиной в жизнь»**

«Чувства? Десяток лет назад я их где-то спрятал и с тех пор не могу найти». — **Уит Стерлинг, фильм «Из прошлого», 1947**

Деньги и оружие

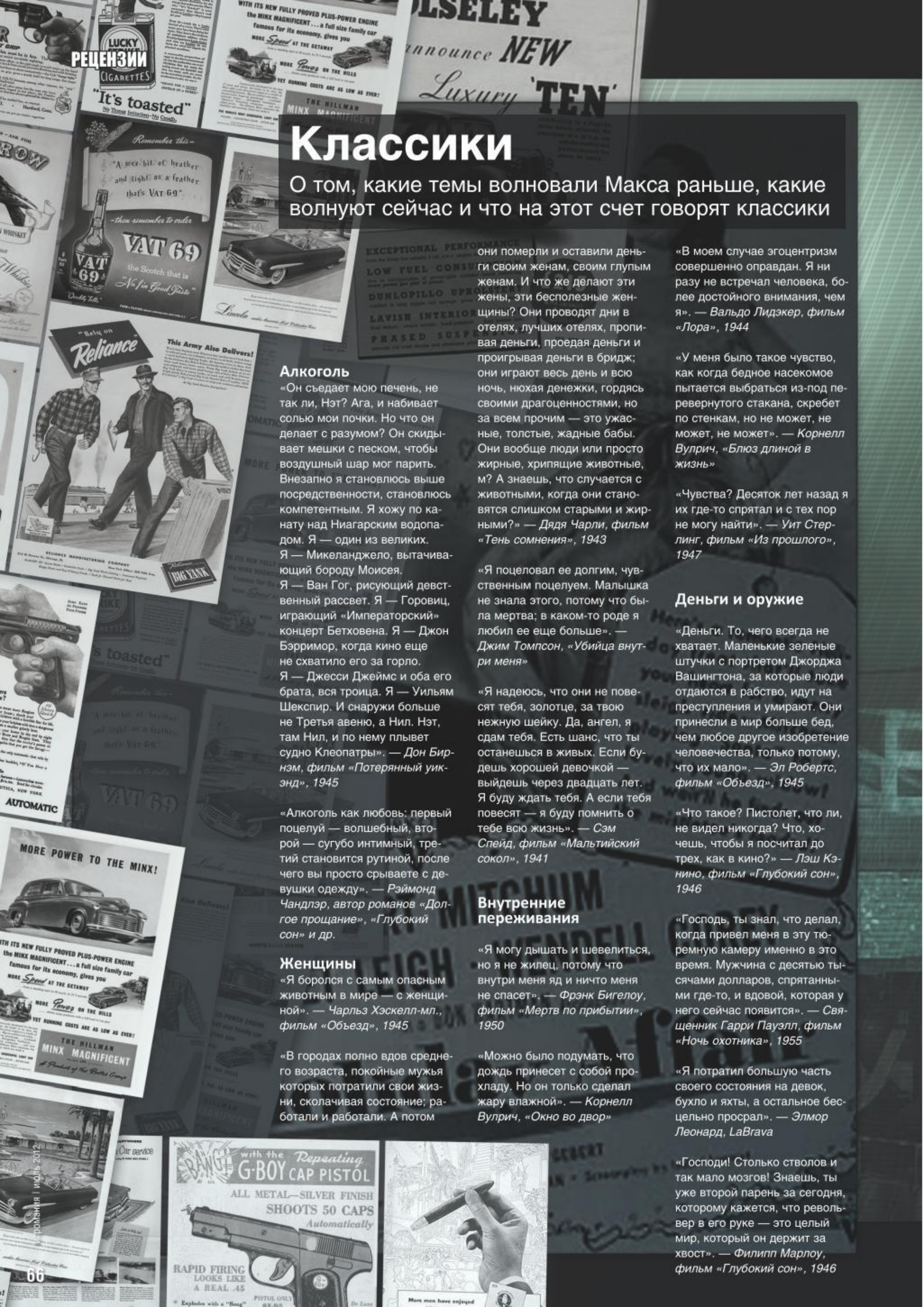
«Деньги. То, чего всегда не хватает. Маленькие зеленые штучки с портретом Джорджа Вашингтона, за которые люди отдаются в рабство, идут на преступления и умирают. Они принесли в мир больше бед, чем любое другое изобретение человечества, только потому, что их мало». — **Эл Робертс, фильм «Объезд», 1945**

«Что такое? Пистолет, что ли, не видел никогда? Что, хочешь, чтобы я посчитал до трех, как в кино?» — **Лэш Кэнино, фильм «Глубокий сон», 1946**

«Господь, ты знал, что делал, когда привел меня в эту тюремную камеру именно в это время. Мужчина с десятью тысячами долларов, спрятанными где-то, и вдовой, которая у него сейчас появится». — **Священник Гарри Пауэлл, фильм «Ночь охотника», 1955**

«Я потратил большую часть своего состояния на девок, бухло и яхты, а остальное бесцельно просрал». — **Элмор Леонард, LaBrava**

«Господи! Столько стволов и так мало мозгов! Знаешь, ты уже второй парень за сегодня, которому кажется, что револьвер в его руке — это целый мир, который он держит за хвост». — **Филипп Марлоу, фильм «Глубокий сон», 1946**





MAX PAYNE



«Как и все плохое в моей жизни, все началось со смерти женщины. Я не смог ее спасти».

«Любовь убивает. Любил ли я ее? А разве был выбор?»

«Все изменилось в тот момент, когда двери лифта открылись, чтобы показать Мону».

Внутренние переживания

«Все, что было после той комнаты, — это безнадежный бардак, вихрь хаоса, подкатывающая к горлу тошнота, оставляющая во рту привкус ржавчины».

«Я был настолько дальше точки невозврата, что уже и не помнил, как она выглядела».

«Развернуться, зашагать прочь и свалить из города. Это было разумным. По ходу, не так уж я умен».

«Я хотел покопаться в своем черепе и скрести оттуда всю боль».

«Прошлое — это зияющая дыра. Ты пытаешься от него убежать, но чем дольше бежишь — тем сильнее оно тебя поглощает. Единственный шанс — повернуться и встретиться с ним лицом к лицу».

«Я хотел, чтобы меня наказали за то, что я сделал».

Max Payne 1, 2

MAX PAYNE 2 THE FALL OF MAX PAYNE



Деньги и оружие

«Все были мертвы. Последний выстрел был восклицательным знаком всему, что привело к этому моменту. Я отпустил палец с курка, и все было кончено».

«Когда понимаешь, что леди Удача на самом деле проститутка, оказывается, что у тебя кончилась вся наличка».

«Я пытался найти ответы, но с каждым выстрелом только становилось больше дыр, из которых вытекали новые вопросы».

«Он пытался купить песка для своих песочных часов. Но я не продавал».

«Звуки выстрелов оглушили меня, но они не могли заглушить рыдания моей мертвой жены».

«Встретиться с прошлым лицом к лицу — это как смотреть вниз на могилу своей любви. Или целовать дуло пистолета. Пуля дрожит в своем темном гнезде, готовая снести к чертям твою голову».

Алкоголь

Мона: «Как ты предпочитаешь свой виски?»

Макс: «Без разницы, пока ты не попытаешься подмешать мне снотворного».

Женщины

«Дыры от пуль казались рубинами на ее груди, кровь блестела на бледной коже. Она была очень красивой. Убийца улыбался».

«Внутри вошла сногшибательная, роковая женщина с пистолетом, нацеленным мне в лицо. Я вернул должок».

«Гроыхнул выстрел, и она упала в замедленной съемке. Она была хорошей девочкой, а вовсе не хладнокровной убийцей; но она была мертва и холодна как лед».

Max Payne 3

Бухло

«Мне прострелили руку. Хорошо хоть ту, в которой я держу стакан с виски, а не пистолет».

«Кажется, мне просто надоело бухать. То есть иногда это нормально, но не все же время».

«Кто угодно может купить мне выпить».

Телки

«Все как и раньше: я стоял у тела девушки, которую должен был защитить. Единственное отличие — я не понимал язык, на котором говорят все вокруг».

Загоны

«Здоровый счастливый экс-коп? Увольте».

«Мне никогда не приходилось искать себе проблемы, они сами меня находили».

«Сказать волшебное слово — и все грехи испарятся? Если бы все было так просто, я бы сделал это много лет назад».

«Я знаю только два типа людей: тех, кто пытается построить свое будущее, и тех, кто пытается перестроить свое прошлое».



«Я был все еще жив и все еще не слишком рад этому».

Бабки и стволы

«Меня подстреливали столько раз, что я сбился со счета. Но этот раз чувствовался как-то по-новому».

«Может, я еще не нашел того парня, который может загнать пулю мне в голову, не знаю».

«Если бы в меня прекратили стрелять, просто вот для разнообразия, было бы славно».

«У меня есть пистолет, и тот, кто считает, что может его отобрать у меня, смертельно ошибается».

Подготовили Геворг Акопян
и Илья Янович

ЖАНР
ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
UBISOFT

РАЗРАБОТЧИКИ
UBISOFT PARIS
UBISOFT RED STORM
UBISOFT ROMANIA

ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3

САЙТ ИГРЫ
GHOSTRECON.UK.UBI.COM

ИЛЬЯ ЯНОВИЧ



GHOST RECON FUTURE SOLDIER

ПРИЗРАКИ-ОПЕРЫ

В наши дни компания **Ubisoft** почему-то выпадает из привычного ассоциативного ряда про современные одноликие военные шутеры: когда видишь на арте человека с автоматом, сегодня вспоминаешь игры **Infinity Ward**, **Treyarch**, **DICE**, **Danger Close**, но почему-то не продукцию под брендом Тома Клэнси. Хотя его великого литературного наследства в этом поколении уже хватило на пять милитари-экшенов (помимо **Future Soldier**, были две части **Ghost Recon: Advanced Warfighter** и две части **Rainbow Six: Vegas**) и хватит как минимум еще на один (**Rainbow Six: Patriots**). При этом в грядущем продолжении отряд «Радуга-6» переходит от точечных спецназовских операций чуть ли не к масштабам гражданской войны, и даже

Сэм Фишер давно уже предпочитает молча давить на гашетку.

По большому счету раньше все эти игры, в душе давно ставшие петардовым аттракционом, все равно пытались хоть как-то имитировать хоть какой-то тактический элемент, но **Future Soldier** старается быть серьезной, умной игрой прямо изо всех сил — и параллельно с тем пытается выглядеть почти так же эффектно, как последние **Call of Duty** и **Battlefield**.

Безумный спецназ

Результат таких концептуальных дилемм, в общем, предсказуем: **Future Soldier** — совершенно искусственная, генетически выверенная игра из лабораторной пробы. Но об этом можно было догадаться еще тогда, когда изда-

тель объявил, что над проектом трудится сразу три внутренние студии. **Ubisoft Paris**, ответственные за **Advanced Warfighter**, явно отвечали за зрелищные перестрелки, изобретатели серии — **Ubisoft Red Storm** — накручивали вокруг всего этого тактический интерфейс, а их коллеги из румынского офиса, известные по самолетной серии **H.A.W.X.**, щедро одобрили приключения горячей бредятиной. По устройству это напоминает все тот же **Advanced Warfighter**: четыре спецназовца, простоватый набор команд и приказов, укрытия и зрелищный экшен от третьего лица. Такая формула, в общем, все еще срабатывает, но за то время, что серия пребывала в отпуске, свою версию крутого военно-патриотического шутера не сделал только

ленивый, и с этим приходится считаться.

Да и с бредятиной в этот раз действительно перебор. Затяжные локальные спецоперации в духе предыдущих частей сегодня уже кажутся несолидными, поэтому приходится в одну секунду бороться с мировым терроризмом, в другую — свергать зарвавшегося диктатора, в третью — стрелять по плохим русским, а на закуску обязательно найдутся еще какие-нибудь военные преступники и гражданские войны.

Все это сопровождается, помимо смертельно вымученных брифингов с давно уже надоевшей инфографикой, бытовыми сценками, где какой-нибудь здоровый негр в камуфляже выстреливает несвежими солдатскими шуточками или слушает музыку



Блеклых пустынь в Future Soldier гораздо больше, чем нужно среднему спецназ-экшену.



Не обольщайтесь — никакой разрушаемости в игре нет.



Тут среди прочего предусмотрена подробнейшая кастомизация оружия, но особой пользы от нее не чувствуется.



Нет, это не пролог первой части Modern Warfare. Просто все бандиты в мире катаются на очень похожих судах.

на iPod. Причем от «войны из будущего» тут лишь те самые отражающие суперкостюмы (которые особой погоды не делают), шагоходы с ракетами (в основном — декорации) и, кажется, все! Хотя такие шагоходы появятся в Call of Duty только осенью, так что тоже своего рода результат.

Точка кипения

Что самое смешное, постановочные зарисовки в духе **Modern Warfare** как раз довольно удачны: штурм лагеря, песчаная буря, атака несущегося по взлетной полосе самолета, огонь и взрывы — все это весело и даже на какое-то время задерживается в памяти. Но большую часть времени бойцов отряда все-таки заставляют изображать странное подобие стратегических измышлений.

Если миссия начинается с запуска дрона-шпиона, или кто-то из ваших напарников подби-

рается к противнику с ножом, или вся четверка заняла героические позы перед штурмом, значит, сейчас вам будут пускать дешевую пыль в глаза, пытаясь убедить, что все происходящее на экране — что-то очень сложное и очень серьезное. Скоро все, впрочем, наверняка закончится зрелищным бадабумом (ну и прекрасно!), а на витиеватых улочках, вроде бы располагающих к тактике, приходится все время играть в одну и ту же мини-игру — «обозначь противников на радаре» (для этого тут приходится швырять специальные гранаты-сканеры). Оставшись наедине с экшеном, тут же замечаешь, что баллистика вялая, оружие стрекочет чуть ли не как в польских шутерах, враги реагируют на попадания неохотно, а если оператор берет крупный план чьей-то физиономии, начинает подташнивать. К счастью, моментов, когда есть время вгля-

дываться в детали, на всю игру не так уж и много.

При всем при этом какая-то базовая вариативность тут все-таки заложена. Допустим, вам нужно освободить пленного офицера: можно тихонечко пробраться в здание, а можно просто всех перебить. Грустно, что второй вариант быстрее, проще и эффективнее — а значит, и предпочтительнее (хотя никто не говорит, что мы разлюбили убивать всех подряд). Какой-то более-менее серьезный вызов появляется только на самом высоком уровне сложности, в кооперативе с тремя друзьями-дуболомами, которые бездумно прут вперед. Пока проведешь рекогносцировку местности, пока рассадешь всех по нужным точкам, пока укажешь всем приоритетные цели, можно едва ли не сойти с ума — а заодно и немного освежить впечатления от самых первых Ghost Recon, и уже за это игру стоит ценить. Но

стоит команде приноровиться, заучить два-три сценария по зачистке территории, и все тут же возвращается на круги своя.



Ubisoft немного даже жаль. У них не хватает смелости на то, чтобы делать свои шутеры без оглядки на весь современный жанровый контекст, и одновременно не хватает наглости для того, чтобы честно списывать у конкурентов, плюнув на все свое томклэнси-наследие.

Обиднее всего, что глубокому тактическому симулятору как раз бы сегодня нашлось место в индустрии, — посмотрите хотя бы на Kinect и его **Steel Battalion**. Видимо, момент, когда вся эта безликая портяночная клоунада наконец-то самоуничтожится, еще просто не наступил. Но все же Future Soldier пережить легче и приятнее, чем половину прямых конкурентов. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Новая часть Ghost Recon так и не определилась, чем ей быть — зрелищным скриптовым шутером или глубоким тактическим симулятором. Результат «всего по чуть-чуть», увы, мало устроит тех, кто знаком с серией не первый год, но как сезонный сценарно-боевик игра вполне дееспособна.

ГЕЙМПЛЕЙ 7.0

ГРАФИКА 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 7.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

ЖАНР
экшен-RPG
ИЗДАТЕЛЬ
Focus Home Interactive
РАЗРАБОТЧИК
Cyanide Studio
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С-СофтКлуб
ПЛАТФОРМЫ
PC, Xbox 360, PS3

GAME OF THRONES

ИГРА С НУЛЕВОЙ СУММОЙ

ПЕТР МЕЛЕХОВ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: Core 2 Duo 2 ГГц, 2 ГБ, 256 МБ видео
РЕКОМЕНДУЕТСЯ: Core 2 Duo 2,2 ГГц, 4 ГБ, 512 МБ видео

Еще сравнительно недавно имя американского фантаста Джорджа Мартина было известно разве что посетителям субкультурных конвентов, а тот, кто рискнул бы порекомендовать друзьям его амбициозную сагу «Песнь льда и пламени», примерно в 70% случаев слышал в ответ вариации на тему «ты что, это же фэнтези». Ситуацию в корне изменил канал HBO, купивший права на книжный сериал и превративший его в сериал телевизионный. Известность Мартина выросла многократно, а слова «Игра престолов» теперь вызывают у публики не брезгливое недоумение, а приступы восхищенного кудахтанья. Еще бы, ведь «Игра» — это, в сущности, луч-

шее, что произошло с жанром фэнтези за последние годы. Неожиданная, самобытная, жесткая и по-своему реалистичная (чего уж точно не ждешь от «сказки для взрослых») история, сочиненная Мартином, наконец-то завоевала заслуженное всемирное признание.

Правда, в наши дни одним из неизбежных побочных эффектов такого успеха становятся лицензированные видеоигры. Вот и Мартина не миновала чаша сия: французская студия **Cyanide** выпускает уже вторую игру по мотивам «Песни льда и пламени». Прошлогодняя стратегия **Game of Thrones: Genesis** довольно уныло пересказывала тысячелетнюю историю Семи Королевств

континента Вестерос, а новая **Game of Thrones** — ролевая игра, действие которой развивается примерно параллельно с событиями первой книги цикла.

Зима все ближе

Сотни лет семь когда-то независимых королевств Вестероса жили под властью одной династии — явившегося из-за моря семейства Таргариенов, владельцев последних живых драконов на всем белом свете. Правда, с тех пор утекло много воды: драконы передохли, а Таргариены, практиковавшие близкородственные браки, выродились, успев при этом произвести на свет безумного короля Эйриса. Монарх натворил таких зверств,

что был в итоге скинут с трона, а практически всю его семью, включая детей, жестоко убили. Все это было 15 лет назад, а ныне на троне — предводитель восстания Роберт I Баратеон, человек по-своему хороший, но как государственный деятель, мягко говоря, не мечта. И это очень неудачно, поскольку на державу надвигается натуральная буря. В такой жизнерадостной атмосфере начинается **Game of Thrones**.

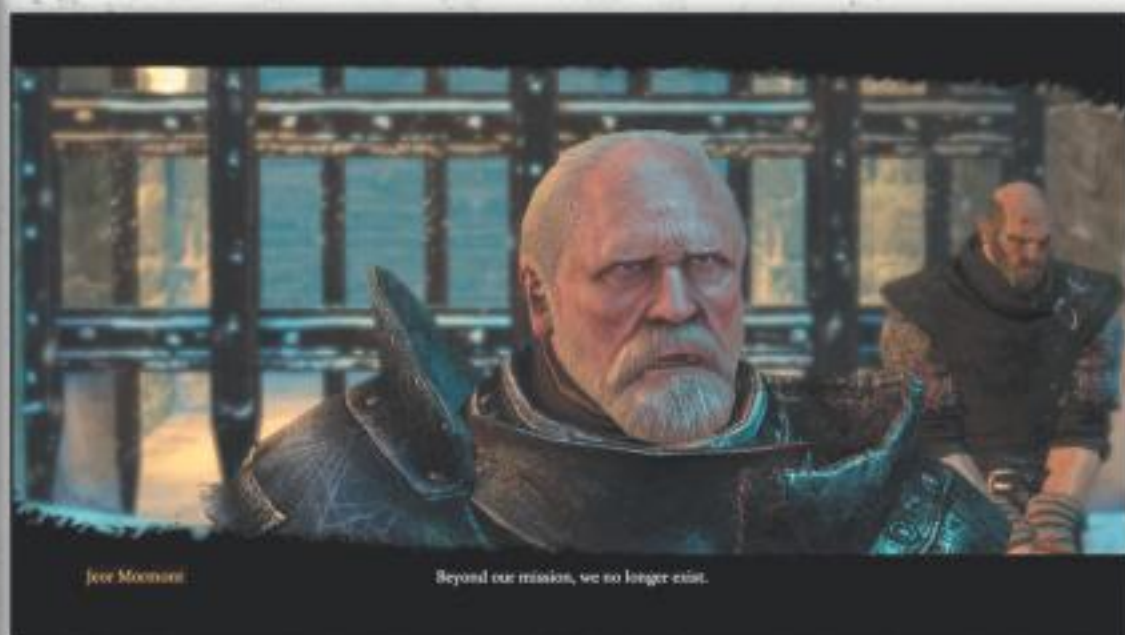
Как и в книгах Мартина, мы наблюдаем разворачивающиеся вокруг события глазами нескольких персонажей. Первый — Морс Вестфорд, потомок благородного семейства и герой недавно отгремевшей революции, которого за какие-то неподъемные грехи со-



Даже в такой ситуации может иногда спасти всего один спецудар. Махнул топором — и никого вокруг. А как дышали!



Через пару минут нам сообщат о смерти Джона Аррена, Десницы короля (это своего рода первый министр) и близкого друга Морса. Мы, впрочем, ждали этого последние полтора часа, так что сюрприза не вышло.



Одна из немногих радостей в Game of Thrones — возможность поговорить со знакомыми героями. Например, с Джором Мормонтом, лордом-командующим Ночного Дозора. Или с придворным мастером над шептунами лордом Варисом.



У каждого из двух героев есть три доступных класса. У Морса это, например, рыцарь с наделом (меч + щит), межевой рыцарь (двуручный меч) и магнар (местный аналог берсерка, предпочитающий два топора).

слали на север служить в Ночном Дозоре — братстве, которое охраняет титанических размеров стену, отгораживающую цивилизованные королевства от диких племен (и не только).

Второй — Алистер Сарвик, наследник еще одного дворянского рода, который тоже участвовал в гражданской войне, наелся сражений досыта и бежал по окончании драки на Восток. Что там с ним происходило — неизвестно, но в итоге Алистер примкнул к секте жрецов, научился кое-каким магическим трюкам, вернулся домой, чтобы похоронить отца, и обнаружил, что в родном замке все идет наперекосяк.

Картонный престол

В Genesis разработчики продемонстрировали абсолютное непонимание того, как работает оригинальный цикл. Спорный (мягко говоря) выбор жанра, наплевательское отношение к атмосфере — все это, в дополнение к анемичному геймплею, составляло жалеть, что лицензия на такую многообещающую вселенную оказалась в руках людей, не способных ею правильно распорядиться. Новая Game of Thrones в этом плане — не такой откровенный провал, но за громкое имя все же обидно.

Боевая система кажется поначалу как минимум небезнадежной. Битвы происходят в реальном времени, у героев есть три слота действия, в которых можно выстроить очередь атак, а помимо базовых ударов всегда имеется масса дополнительных

умений, которые оглушают врагов, вызывают кровотечение, отравляют и производят еще массу полезных эффектов. Но драки феноменально быстро приедаются — им не хватает динамизма. Персонажи стоят друг напротив друга, монотонно рубя воздух мечами и топорами, а вы лишь изредка подправляете очередь действий, чтобы провести какую-нибудь спецатаку или выпить зелье. Дополнительные способности, кстати, тоже не особенно нужны. Достаточно время от времени использовать два-три самых простых приема, и успех в большинстве схваток обеспечен.

А в перерывах между битвами вас ждут неизобретательные квесты и длинные утомительные диалоги, написанные максимум на тройку. Вроде сильного раздражения не вызывают, но все же от «Игры престолов» ждешь значительно большего.

Кроты в норе

Одна из основных характеристик «Песни льда и пламени» — масштабность. Два огромных континента, множество героев, десятки сюжетных линий, сплетающихся в единое полотно, от которого захватывает дух. В Game of Thrones, как мы уже сказали, есть лишь два главных героя (что по меркам Джорджа Мартина не сильно отличается от истории, в которой героев нет вовсе), а события разворачиваются на невероятно тесных уровнях. В этом плане игра напоминает **Dragon Age 2**, здесь тоже каждая локация — это лабиринт узеньких тоннелей. Уже в самом начале

игры вам придется несколько раз побывать в лесу: темная, густая чаща представляет собой банальный тоннель с расставленными в стратегических местах врагами. Доходит до смешного: в книгах к югу от стены расположен регион, который называется Дар — один из старых северных королевств в незапамятные времена преподнес его Дозору. Теоретически Дар тянется с запада на восток вдоль всей стены. В игре же это единственная мизерная локация.

Дизайн уровней тоже не на высоте. Заблудиться — что в городе, что в лесу — не позволяет только карта, на которую приходится смотреть раза в три чаще, чем хотелось бы, так как один условный тоннель похож на другой как две капли воды. Причем в правом верхнем углу экрана болтается вроде бы мини-карта, но собственно плана местности на ней нет — только маркеры заданий, торговцев и тайников.

С интерфейсом в Game of Thrones вообще беда. Если в рюкзаке накопилось три тонны ненужной добычи, которую нужно скинуть торговцу, приготовьтесь к небольшой пытке. Чтобы продать каждую вещь, необходимо выполнить как минимум два действия — дважды щелкнуть на сам предмет в инвентаре, а затем подтвердить операцию в открывшемся меню. Если вы продаете несколько одинаковых вещей, придется добавить в алгоритм еще одну операцию — выбрать количество сливаемых предметов. Когда речь идет о паре перчаток и ржавом мече, осо-

бого дискомфорта это не доставляет, но так бывает редко — обычно к моменту визита в магазин у вас уже есть десятка два разных предметов.

Наконец, у Game of Thrones есть некоторые проблемы с самоидентификацией — непонятно, кому именно адресована игра. Фанатам Джорджа Мартина будет, конечно же, занятно побывать под Стеной, пошариться в катакомбах под столицей Семи Королевств и собственными глазами увидеть запряженный туда череп легендарного дракона Балериона. Но, с другой стороны, они уже в точности знают, чем закончится «настоящий» сюжет — тот, что сочинил сам Мартин и который идет в игре вторым планом. А литературные упражнения сценаристов из Cyanide их вряд ли увлекут, не тот уровень.

■ ■ ■

Тут можно лишь в очередной раз посетовать, что от лицензии на RPG по «Игре престолов» отказалась **Bethesda**, к которой, по слухам, подходили с такими предложениями агенты Джорджа Мартина. Нельзя сказать, чтобы они были такими уж мастерами интерактивного сторителлинга, но у создателей **The Elder Scrolls** и **Fallout 3** уж точно получилось бы смастерить правдоподобный, живой мир, в котором хотелось бы потеряться назло всем гипотетическим недостаткам.

В версии Game of Thrones от Cyanide ни теряться, ни даже задерживаться на сколько-нибудь значимый срок не хочется. ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?

Еще одна никчемная игра по мотивам гениального книжного цикла. Жаль, что такой великолепный писатель, как Джордж Мартин, сдал права на свою главную вселенную французским неумехам.

Геймплей	5
Графика	7
Звук и музыка	7
Интерфейс и управление	4

Рейтинг
5,5
«Средне»

LONE SURVIVOR

A GAME BY JASPER BYRNE

Жанр
Инди-хоррор
Издатель/
разработчик
Superflat
Games
Платформа
PC
Сайт игры
lonesurvivor.co.uk

ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ

СИСТЕМНЫЕ
ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo,
2 Гб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo,
4 Гб, 256 Мб видео

У Уилла Смита в фильме-катастрофе «Я — легенда» был преданный пес, который не давал хозяину окончательно свихнуться от одиночества. Герою **Lone Survivor** компанию составляют комнатный цветок по имени Чарли да поеденный молью игрушечный кот. Парень пережил эпидемию страшного вируса благодаря простейшей мере предосторожности — бактерицидной маске.

Когда съестные припасы кончаются, последний выживший решает покинуть безопасную квартиру и отправляется блуждать по огромному многоквартирному дому в поисках других уцелевших и еды. Здесь-то и начинают происходить совсем уж жуткие вещи.

Один в темноте

Даже сквозь грим из пиксельной графики в **Lone Survivor** легко угадываются черты одного культо-

вого японского ужастика. Уровни застилают густой туман, по округе бродят отвратительные твари, напоминающие бесполое воплощение знаменитых медсестричек, а в колонках звучит практически Ямаока — не хватает только проникновенных песен Мэри Макглинн. Удивительно, но в копеечном инди-хорроре, который Джаспер Бирн сделал в одиночку, атмосфера классических частей **Silent Hill** ощущается даже сильнее, чем в **Homecoming** и **Downpour**, вместе взятых. А все потому, что Бирн — огромный фанат серии, и к ее наследию он относится с величайшим уважением.

При этом **Lone Survivor** — не наглая попытка нажиться на чужих идеях, а меткий, точечный удар по ностальгии. Автор весьма уверенно повторяет культурную программу игр Konami и лишь изредка наступая на банановую кожуру: местами Бирн все-таки перегибает

палку. При виде людей с коробками на головах, которые являются герою в видениях, сложно сдерживать смех. Мы, конечно, понимаем, напускной гротеск и эпатаж — неотъемлемая часть жанра, но и меру знать надо. С таким же успехом создатель мог вставить сюда купов из **Super Mario Bros.** — эффект был бы примерно тот же.

I Am Alive

Первоочередная задача героя — выжить, и речь идет не о банальной борьбе с напирющими мутантами, а о стремительных вылазках за патронами и провиантом. Главный герой устает от долгих блужданий, постоянно хочет есть и вообще требует к себе больше внимания, чем какой-нибудь тамагочи.

Если игнорировать капризы, скиталец просто рухнет на землю без сознания. Чтобы такого не случилось, у выжившего всегда долж-

на быть при себе записка из чудодейственных бодрящих пилюль. Хотя лучше, конечно, как следует отоспаться на родной кровати. Домой можно попасть с помощью системы волшебных зеркал — достаточно взглянуть в их глубины, и вы перенесетесь в свою квартиру. При первой «телепортации» мы, признаться, ожидали увидеть эффект отлетающей краски на манер все того же **Silent Hill**.

Избавиться от назойливого бурчания в животе лучше всего поможет хорошо прожаренный стейк. Можно экономить время на готовке и жевать сырое мясо, но тогда и от концовки ничего хорошего не ждите — игра учитывает ваш дневной рацион. Злоупотребление «веселыми» таблетками тоже даром не пройдет. Ваша задача — выжить, а не превратиться в дикаря.

Основной упор в **Lone Survivor** сделан на стелс. Большинство блуждающих по окрестностям



«Сэр, извините, но у вас коробка на голове».



Квартирка главного героя. Сюда придется возвращаться, чтобы поспать, приготовить обед и сохраниться.

монстров можно обойти по-тихому, прячась в укрытиях, хотя иногда приходится поступать хитрее: например, выманить уродца с патрулируемого маршрута куском мяса, а потом проскочить за его спиной (что-то подобное мы видели в **Peter Jackson's King Kong**). Главное быть осторожным: если швырнуть нарезку слишком близко к укрытию, мутант просто перекинется с наживки на роскошный десерт из человечины.

До драк лучше не доводить еще и потому, что боевая система в **Lone Survivor** — мягко говоря, непростая. Режим стрельбы активируется по нажатию кнопки, при этом дуло фиксируется строго в том направлении, куда до этого смотрел герой. То есть, если вас вдруг обошли сзади (а такое случается регулярно — некоторые противники ползают по потолку), нужно сначала отдельным нажатием «сбросить» прицел, развернуться и еще раз клацнуть по той же клавише — и только после этого уже открывать огонь. Мало того, как и Леон в **Resident Evil 4**, выживший не умеет стрелять на ходу; даже для перезарядки ему необходимо остановиться. Враги же в это время лупят нещадно, из-за чего на восстановление здоровья после таких экстренных «пит-стопов» уходит чуть ли не половина провизии. Блокировать болезненные удары нельзя, так что единственное, что остается, — смиренно огребать.

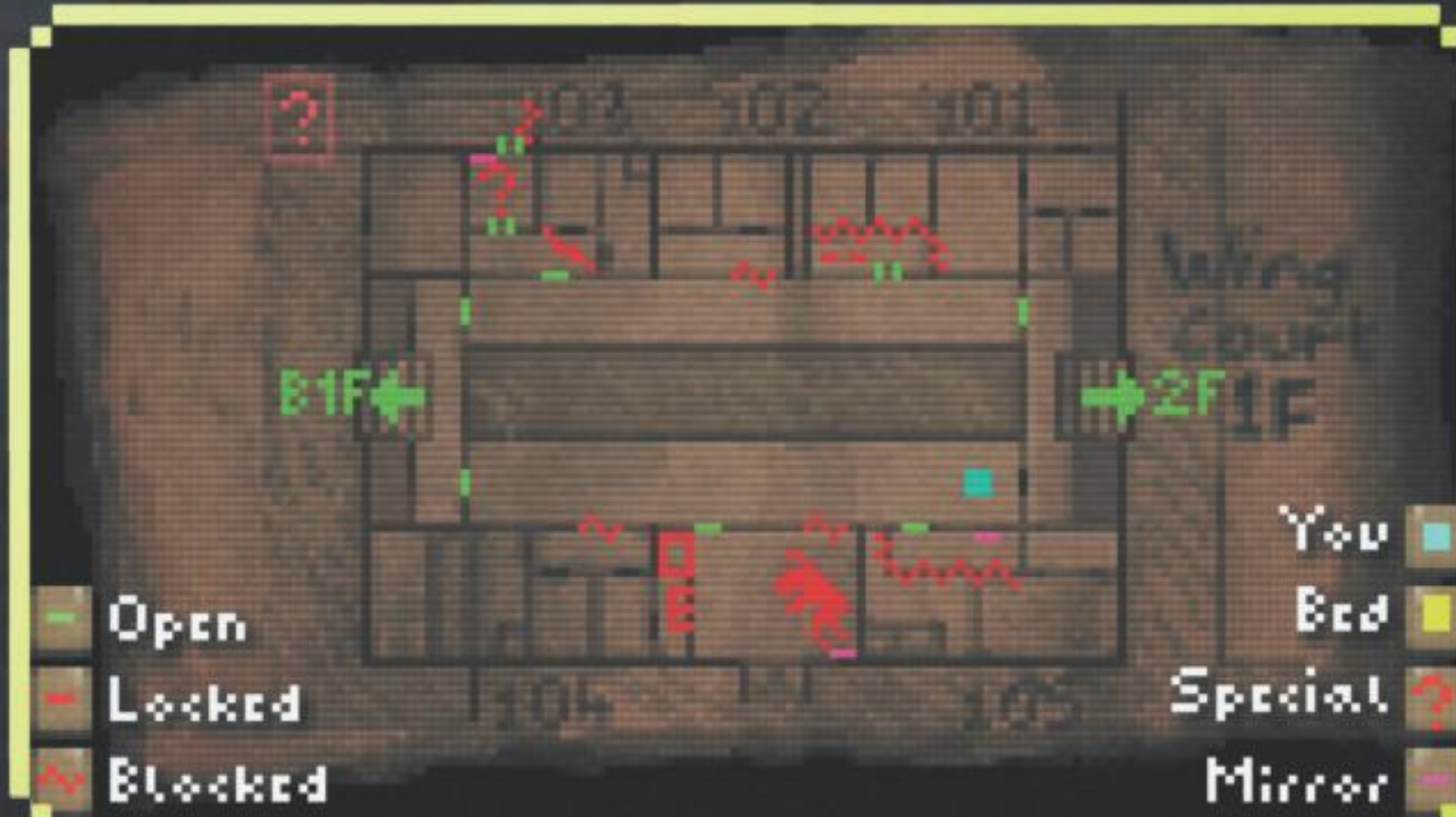
Система прицеливания тоже сознательно переусложнена, чтобы играть было сложно и интересно. Стрелять можно лишь в голову, торс и ноги. Лучше всего бить в макушку, а еще лучше — не бить вовсе. На громкие звуки сбегаются зараженные со всей округи, так что если есть возможность незаметно прокрасться — воспользуйтесь ею, сэкономите нервы и драгоценные патроны.

Впрочем, боевая система не портит впечатление. **Lone Survivor** — это игра-исследование. Изучать окрестности, замирая при любом подозрительном звуке, действительно интересно. Новые двери уводят вас все дальше от безопасных апартаментов, и с каждым скрипом несмазанных петель держать себя в руках становится все труднее.

В **Lone Survivor** никогда не знаешь, что скрывается за следую-



Из-за сознательно переусложненной боевой системы сражения с боссами превращаются в настоящую пытку.



В **Lone Survivor** легко заблудиться, так как в игре очень много одинаковых дверей. Да и соотносить вид сверху на карте и двухмерную перспективу не слишком удобно.

щим поворотом. В один момент, сунувшись в какую-то лазейку, вы попадаете в мрачный коридор: на стенах красноватая слизь, а пространство впереди скрывает крошечная тьма. Спустя полминуты ходьбы у вас появляются смутные сомнения — кончится ли этот коридор вообще? Вскоре нашего скитальца начинает колотить; на экране появляются помехи, изображение двоится. Нарастающий шум из колонок давит не столько на барабанные перепонки, сколько на психику. Героя уже подгоняешь даже не про себя, а в голос. Наконец, когда сердце уже готово вырвать-

ся из груди от волнения, выживший находит спасительный выход. «Я туда ни ногой!» — восклицает протез. «Я тоже», — думаете вы.



Чуть ли не половина атмосферы держится на звуке. От мерзких шорохов и завываний, которые, кажется, доносятся отовсюду, становится даже неуютнее, чем от самых жутких сцен **Dead Space**. Страшнее всего оказаться в крошечной мгле где-нибудь в подвале: вокруг все хлюпает, верещит и гудит, а что и где — не понять. Пока добежишь

до спасительного пятнышка света, сто раз успеешь проклясть недобросовестных производителей лампочек, чья продукция не была рассчитана на апокалипсис.

Игра Джаспера Бирна, пожалуй, один из самых честных хорроров последнего времени. Пока остальные балуются со стаями зловещих воронов и здоровяками с бензопилами, Джаспер экспериментирует со способами воздействия на игрока. **Lone Survivor** — живое доказательство того, что при должном таланте напугать можно даже пиксельными мутантами. ■

U Ренгабельность

- X Классный сюжет
- X Оригинальность
- X Легко освоить

Дождались?

Первый по-настоящему страшный пиксельный хоррор, который талантливо повторяет программу **Silent Hill** и **I Am Alive** в двухмерной перспективе.

Геймплей:

X X X X X X X X X X 7
 Графика: X X X X X X X X X X 7
 Звук и музыка: X X X X X X X X X X 9
 Интерфейс и управление: X X X X X X X X X X 6

Рейтинг

7.0

ХОРОШО

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:**
CORE 2 DUO 2 ГГц,
1 Гб, 256 Мб ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CORE 2 DUO E6-SERIES,
2 Гб, 512 Мб ВИДЕО

ЖАНР
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
CRYTEK
РАЗРАБОТЧИК
CRYTEK KIEV
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
MAIL.RU GROUP
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
WF.MAIL.RU



СЕТЕВЫЕ ВОИНЫ

Словосочетание «бесплатный онлайн-шутер» у многих вызывает ассоциации с второсортными играми — графически устаревшими, с безжалостной системой доната. **Warface** — птица другого полета. **Crytek** совершила маленькую революцию: впервые мы видим условно-бесплатную игру, которая по качеству исполнения очень близко подобралась к глянцевым коробочным блокбастерам. Однако важно помнить две вещи. Во-первых, **Crytek** ни разу не планировал перевернуть жанр с ног на голову. Их целью было сделать хороший онлайн-шутер на free-to-play рельсах, с чем киевляне успешно справились. Во-вторых, **Warface** находится на стадии открытого бета-тестирования, а это значит,

что к релизу разработчики еще могут что-то доработать. Новые режимы и карты — дело наживное. Впрочем, дела у игры и без этого идут очень хорошо — в любое время суток в лобби полно народу.

CALL OF BATTLEFIELD

В **Warface** четыре класса игроков: штурмовик, инженер, медик и снайпер. Штурмовики — основная огневая мощь отряда, именно они первыми рвутся в бой и прикрывают товарищей собственной грудью. Помимо своей универсальности (при грамотном подборе амуниции этот класс эффективен на близких, средних и дальних дистанциях), они еще и исполняют роль передвижного ящика с боеприпасами.

Инженеры словно перекочевали из серии **Battlefield**, разве что танки не чинят — передвижную технику в игру не завезли. Технари специализируются на установке мин и мастерски обращаются с пистолетами-пулеметами. Играя за этот класс, приходится мыслить стратегически, что при бешеных темпах матчей невероятно сложно. Инженеры плохо подходят для открытого боя, их задача — грамотно анализировать обстановку, определять самые популярные маршруты врагов и устанавливать там «клеиморы». Частенько инженеры помогают штурмовикам: пока здоровяки берут удар на себя, они обходят врага и всаживают во вражескую спину несколько обоем свинца.

Медик, как и во всех командных шутерах, лечит раненых и одним разрядом дефибриллятора может поднять на ноги даже еле живого солдата. Еще выпускники медов замечательно обращаются с дробовиком, однако в дистанционных перестрелках, тем более против нескольких противников, практически бесполезны. Если в PvP без представителей этого класса еще можно худо-бедно обойтись, то в PvE они незаменимы: начинать миссию даже на среднем уровне сложности без доктора в команде очень рискованно. Умрете — поднимать будет некому. Особенно это критично в сражениях с Джаггернаутом — крепким мужиком, закованным в броню. Нужно, чтобы кто-нибудь отвлекал здоровяка, пока другие обстреливают его слабое место —



ГЕЙМПЛЕЙ БЫ ЗДОРОВО ОЖИВИЛ РАЗРУШИМОСТЬ, НО, УВЫ, ЗДЕСЬ ОНА МИНИМАЛЬНАЯ.



НА КАРТЕ «ДЕПО» ТВОРИТСЯ СЫЩИЙ АД. МАЛО ТОГО, ЧТО УРОВЕНЬ ПОХОЖ НА АФГАНИТ, ЕЩЕ И ВРАГИ НАПАДАЮТ СО ВСЕХ СТОРОН.



ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ В PvE-МИССИЯХ ПОПООЛНО ИЗОБРЕТАТЕЛЕМ — НАХРИПОМ СОПЕРНИКА ВЗЯТЬ ОЧЕНЬ СЛОЖНО.

спину. Только медик может ударить Джаггернаута с любой стороны: металл, как известно, хорошо пропускает электричество, а дефибриллятор — штука многофункциональная.

Снайперы — самый неоднозначный класс в Warface. На многих картах им просто не развернуться: удобных позиций для стрельбы нет, спрятаться нигде, а на ближних дистанциях, по понятным причинам, толку от них немного.

БЕЗ ПРОМАХОВ

В игре шесть типов сетевых сражений, большинство из которых заточены под командную работу. В «Штурме» одной стороне необходимо захватить три опорных пункта противника, а другой, соответственно, им помешать. В «Подрыве» от атакующих требуется поочередно захватить три ключевых вражеских точки, а защищающимся — отбиться. «Командный бой» и «Захват» — это классические Team Deathmatch и Capture the Flag соответственно (только вместо флага здесь нужно украсть и доставить на собственную базу коды запуска ракет). В «Уничтожении» необходимо удерживать контрольную точку, чтобы вызвать авиаудар по врагу. Проведете три таких удара — и можно открывать праздничное шампанское. Ну и напоследок — «Мясорубка», сражения по принципу «каждый сам за себя». Никакого командного взаимодействия, только

вы и дюжина жаждущих вашей смерти неприятелей.

Куда интереснее миссии с кооперативным прохождением. Тут и схватки с боссами, и конвоирование техники, и даже некое подобие режима выживания из Left 4 Dead с толпами наемников вместо зомби. Проходя кооператив, важно помнить, что взаимодействие с соратниками тут необычайно важно. Отколоться от группы и действовать соло вряд ли получится. Врагов много, убивают они часто, и если, например, никто не выберет доктора, то шансов пройти дальше первого чекпойнта — немного.

В кооперативе Warface раскрывается совсем с другой стороны: игра чуть сбавляет темп (даже на высоком уровне сложности умираешь не так часто), зато командное взаимодействие приобретает еще большее значение. Компьютерные противники здесь неожиданно умны — на месте не топчутся, внезапно выскакивают из-за углов и больно колотят дубинками по голове. Приходится стелиться по земле, чтобы спрятаться от снайперов, заманивать врагов в закутки, где их радушно встречают хлебом-солью товарищи, и помогать друзьям в трудную минуту. Отсутствие хотя бы одного представителя каждого класса существенно снижает шансы на победу. В такие минуты Warface напоминает мультиплеер Syndicate — умный, красивый и, главное, хардкорный шутер.

Говоря о совместной игре, нельзя не сказать и еще одну



БОЛЬШИНСТВО ЛОКАЦИЙ В WARFACE — МНОГОУРОВНЕВНЫЕ.

важную вещь. Все-таки здешние кооп-задания нельзя сравнивать с полноценными сингловыми миссиями в обычных шутерах. Здесь нет каких-то особенно сложных сюжетов, красивых роликов и постановочных сцен. Но как довесок к мультиплееру здешний PvE смотрится вполне свежо, и играть в него интересно.

А вот к чему нельзя не придраться, так это теснота локаций — как в PvP, так и в PvE. Места на уровнях здесь меньше, чем даже в Call of Duty. Противники в буквальном смысле наступают вам на пятки — так уж расположены точки респауна. Долго здесь не живут, уже через минуту-полторы (если вы, конечно, не снайпер) придется истошно звать на помощь медика. Карты напоминают настоящие лабиринты с десятками проходов. Противники то и дело убивают в самый неожиданный (и, как водится, неподходящий) момент, выскочив из неприметной дыры в заборе. Порой продоху нет даже на собственной базе: не успеешь переродиться, а тебя уже снова убили. В такие моменты ругательства срываются с языка сами собой.

От шквального огня спасают лишь подкаты, одно из главных нововведений Warface. Если на бегу нажать специальную кнопку, боец упадет на пятую точку и проедет на ней несколько метров. Этот нехитрый прием отлично сбивает врагов с толку, заставляет их мазать. Пока опомнятся, вы уже успеете настигнуть их свинцом.

По мере развития персонажа в местном магазине появляется новый товар. Снаряжение желательно обновлять почаще — некоторые предметы обладают весьма полезными свойствами: например, кевларовые перчатки ускоряют перезарядку, а укрепленный бронежилет обеспечивает более надежную защиту.

■ ■ ■

Warface — одна из редких free-to-play игр, в которой донат практически никак не влияет на баланс. В обиходе тут целых три типа валюты. На кредиты (приобретаются за реальные деньги) и короны можно арендовать экипировку, а на варбаксы — брать ее в бессрочное пользование. Варбаксы и короны честно зарабатываются в боях, то есть каждый игрок может приобрести любую вещь. Вся разница в том, что предметы, купленные за реал, имеют улучшенные характеристики и не ломаются. Еще можно потратиться на ускорители, при использовании которых опыт и варбаксы набираются гораздо быстрее. Другое дело, что никакие деньги не сделают вас метким стрелком или хорошим напарником.

Для полного счастья в Warface не хватает только больших карт. Со временем от тесноты начинаешь уставать, и даже PvE не спасает от приступов клаустрофобии. Во всем остальном Crytek держат верное направление. ■

V РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
X КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
X ПРИГИБАЛЬНОСТЬ
V ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ПОЖДАЛИСЬ?
ХОРОШИЙ
СЕТЕВОЙ ШУТЕР
С ОЧЕНЬ ВЫСОКОЙ
ДИНАМИКОЙ БОЯ
И С БОЙСОМ В ВИДЕ
КООПЕРАТИВНЫХ
МИССИЙ.

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

РЕЙТИНГ
7.5
ХОРОШО

Илья Янович

Жанр
Платформер
Издатель
SEGA
Разработчик
Dimps
Sonic Team
Платформы
PC, Xbox 360,
PS3, iOS
Сайт игры
sonicthehedgehog4.com

SONIC THE HEDGEHOG 4

== EPISODE II ==

Одно кольцо, чтоб править всеми

Sonic the Hedgehog 4: Episode 2 хорош уже хотя бы тем, что о его качестве действительно можно рассуждать всерьез, а местами даже проводить параллели с оригинальной трилогией почти без сделок с совестью. В неприлично задержавшийся второй эпизод (первый появился еще аж в конце 2010 года) скрупулезно, с чувством и толком добавили практически все, чего не хватало четвертому «Сонику» раньше, включая лисенка Тейлза. С учетом того, что это классический плоский платформер и тут нет говорящих крокодилов в кат-сценах (см. **Sonic Generations** или вообще любую трехмерную часть), о большем вроде бы и желать нельзя. Даже

музыка и управление стали лучше — и вдвойне обидно, что святая видеоигровая магия все равно почему-то не происходит.

Вторая передача

Но задумываешься об этом уже после прохождения, когда выясняется, что ультразвуковой марафон длится несчастные два с половиной часа. А до этого испытываешь такое удовольствие, какого от Sonic the Hedgehog не привыкли ждать по меньшей мере последние десять лет. Храбрый ежонок побывает в парке аттракционов (это тут такой аналог канонического казино-уровня), в заснеженных горах и подводном царстве, прокатится задом по нефтяному ручейку, вос-

парит в небеса, а потом по старинной традиции отправится нагонять Роботника на космической базе. В качестве тех, кто будет ему в этом мешать, теперь есть не только обычные робожучки и механизированные богомолы, но и, например, огромный полярный медведь, который даже не умирает с одного удара.

Несмотря на то, что все элементы уровней все равно хаотично понадерганы из предыдущих выпусков, функционируют они слаженней: в Episode 2 периодически срабатывает то старое ощущение из **Sonic the Hedgehog 3**, когда кажется, что это скорее гонка, чем платформер. Синий клубок несется, пружинит, сигает в трубы, выделяет пике... а вам для этого, ка-

жется, нужно лишь изредка нажимать прыжок. Потом, наоборот, нестись сломя голову за преградами, и нужно аккуратно обходить препятствия. Темп, динамика, баланс — все выдержано почти идеально.

То есть главное отличие второго эпизода от первого — не в каких-то значительных переменах в геймдизайне, а в том, что над уровнями в этот раз действительно поработали. Хотя сама механика тоже кое-как изменилась. Так, Тейлз может, схватив вас за шкурку, немного взлететь, а если вы, оба свернувшись в клубок, сольетесь в кучу-малу, то получившимся шаром можете пробивать некоторые стены и даже глыбы льда.



Роботник в детстве наверняка мечтал быть флористом: техническую конструкцию в виде цветка он строит не в первый раз.



Видно, что когда-то давно игру планировали выпустить под Рождество. Снежный уровень — сказочный.



В детстве о том, что под водой Соник может глотать пузыри воздуха, додумывались лишь самые смекалистые.



Эпизод-издевательство в духе Sonic the Hedgehog 2: вас затягивают зыбучие пески, а прыгать мешают кольца над головой.

Собираем идеального «Соника» по запчастям



Традиционное интернет-нытье про смерть «Соника» протекает вполне логично и понятно — на это обречены абсолютно любые игры, которым в девяностые жилось лучше, чем сейчас. Но тут есть одна важная оговорка: все те серьезные SEGA-гики, которые все еще держат дома пыльную Dreamcast или даже Genesis, *совершенно точно* знают, как нужно делать правильного двухмерного (именно двухмерного, плоского) Sonic the

Hedgehog, и почему об этом не знают сами разработчики — можно только догадываться. По случаю очередной попытки авторов разобраться в том, что и отчего у них не получается, мы решили выстроить безупречного скроллер-Соника для палаты мер и весов. Причем особо фантазировать в этой ситуации не приходится, все нужные элементы в разное время и в разных играх в **Sonic Team** уже реализовали.

Первое, что необходимо усвоить по поводу 2D-Соника, — в нем должно быть немного 3D. В первую очередь это касается битв с боссами: в серии **Sonic Rush** на Nintendo DS с Роботником нужно сражаться в трех измерениях, оббегая уровень по оси,

при этом игра по-прежнему оставалась скроллером. И это безумно интересно. В **Sonic Generations** и местами в **Sonic Adventure** финальные схватки похожи скорее на продолжительные QTE, и если бы это частично вплести в классические сражения (причем не только с боссами) и просто на уровнях, то это здорово разбавило бы привычную беготню.

Сами уровни должны представлять собой очень сложную смесь между **Sonic 3** и **Sonic CD**. В первом — идеальный темп и дизайн, во втором — много веселого пижонства, работы с камерой и контекстных кат-сцен. С бонусными этапами и вообще дополнительными элементами все очень просто: чем больше разных, тем лучше. Самолет —

это прекрасно, но вот если добавить немного гонок из **Sonic & SEGA All-Stars Racing**, скейт из **Sonic Riders** и, чем черт не шутит, изометрические зарисовки из **Sonic 3D Blast**, то было бы еще лучше.

И последнее, но не по значению: игра должна быть большой. Огромной. Жадность тут ни при чем — современный двухмерный платформер должен быть длинным и содержательным, чтобы чувствовалось объемное приключение.

Не то чтобы мы тут собирались кого-то учить, как делать видеоигры, но созрели авторы до именно такого вот сочетания элементов и механик — как минимум редакторы «Игромании» были бы абсолютно счастливы.

Но самое интересное — уровень на самолете, том самом красненьком кукурузнике, который обычно маячит в заставках. И хотя левый стик в это время отвечает за пилотирование, Соник все равно может прыгать и совершать выпады, поэтому мимо вас прямо в небе проносятся кусочки стандартных декораций. Убивать босса тоже нужно не вылезая из кабины.

А вот когда Роботник отгребет в самый последний раз, понимаешь, что Episode 2 — это даже не игра, а лишь какая-то крошечная вспышка, взрыв из прошлого, просто в этот раз — чуточку ярче. В сравнении с попыткой 2010 года это все-таки определенный прорыв, достижение, и это нельзя не уважать. Но для полноценного возвра-

щения Соника этого недостаточно, даже если бы две части склеили между собой и продавали по вдвое меньшей цене. Нужна или одна огромная игра, которая полностью воспроизводит дух и суть оригинальной трилогии, или хоть что-нибудь свежее и необычное.

Таким «свежим и необычным», к слову, могли бы стать уровни за Метал Соника, злого

электронного брата-близнеца, который тут выступает в качестве злодея номер два. Эти четыре дополнительные главы обещали тем, у кого уже куплен Episode 1, но выяснилось, что бонусные этапы — копии четырех случайных уровней из того самого первого эпизода, практически без изменений. Наглейшая профанация. Как, впрочем, и само все «возрождение» Соника. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?

Вторая попытка реанимировать двухмерные Sonic the Hedgehog. Довольно приятная, но запоздавшая на полтора года и все такая же короткая и малосодержательная.

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

Рейтинг
7,0
Хорошо

RESISTANCE

BURNING SKIES

ХИМЕРЫ В КАРМАНЕ

ЖАНР
ШУТЕР
ИЗДАТЕЛЬ
SONY COMPUTER
ENTERTAINMENT
РАЗРАБОТЧИК
NIHILISTIC SOFTWARE
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
PS VITA
САЙТ ИГРЫ:
MYRESISTANCE.NET

АНТОН БЕЛЫЙ

Хорошие, в общем-то, игры серии Resistance от звания отличных отделяли сущие мелочи: недостаток действительно свежих идей и зрелищных моментов. К третьей части сериал заметно вырос, хотя авторы, казалось бы, ничего особенно не сделали — придумали интересное оружие и выкрутили

яркость взрывов на максимум.

С портативными шутерами (буквально всеми) такая история случается постоянно: все вроде бы прекрасно, но не хватает какого-то жалкого пустяка. Оказалось, этот жалкий пустяк — человеческое управление. Но теперь наконец-то и с ним разобрались.

Эй, шестиглазый!

Для тех, кто плохо знаком с сериалом, напомним завязку. Resistance рассказывает историю об альтернативной реальности, где не было Великой депрессии и Второй мировой, зато случилась не менее страшная война. В августе 1951-го на территорию США вторглась

раса захватчиков — химера. Заменив нацистов, мутанты сохранили массу узнаваемых черт солдат вермахта. Единственное различие — химеры обладают тремя парами глаз.

К началу вторжения в Штаты, Европа и Российская империя уже были захвачены. В Burning Skies мы застаем начало войны от лица Тома Рай-



Жучки-паразиты опасны только в стаях, но интеллект врагов столь ущербен, что передвигаются они обычно гуськом, строго в ряд. Наверное, сами рады умирать.



Нам химеры не друзья! Ну, только в мультиплеере можно вместе побегать.



Тот самый арбалет-дробовик крупным планом. По мощности сравним со своим прадедом из Doom 2.



Стрельба в энергоблоки на спине монстра приведет к приятным последствиям — взрыву, который способен поразить всех поблизости.

ли, пожарного из Нью-Йорка. Как и раньше, главный герой является американцем, однако впервые в серии мы играем не за солдата, а за обычного гражданского.

Сказать по правде, сюжет игры неоригинален и в пересказе выглядит до безобразия просто: Том пытается вытащить свою семью из обреченного города, а потом добровольно берет на себя миссию по уничтожению угрозы. Впрочем, главное в Burning Skies — не сценарные тонкости, а то, что игра позволяет ненадолго почувствовать себя настоящим героем фантастического боевика. Райли увидит всю мерзость расы химер в лагерьях, где людей насильно превращают в жутких мутантов, побывает внутри гигантского шагающего монстра, остановит действие антигуманистической программы «Авраам» и, разумеется, раскроет очередную правительственную заговор. Как видите, рабочий день американских пожарных насыщен до предела.

Чуть позже на помощь к Райли приходит Элли Мартинес — девушка, сильно напоминающая актрису Уму Турман. То ли из-за ее ослепительной красоты, то ли еще из-за чего, но враги не обращают на нее никакого внимания, предпочитая стрелять в главного героя; феминистки точно будут рады. В бою Элли бесполезна: действует сама по себе,

стреляет плохо, командовать ей нельзя; вдобавок она, как законная жена, постоянно попускает Томом, требуя куда-то идти и что-то делать. Неудивительно, что, даже несмотря на милое личико, барышня быстро надоедает.

ТОММИ-ГАЙ

Главное достижение Burning Skies заключается в том, что это первый в истории видеоигр портативный шутер с адекватной реализацией управления двумя стиками. Играть настолько удобно, что порой складывается ощущение, будто проходишь шутер на PlayStation 3, а не на карманной консоли. Выглядит игра тоже вполне на уровне PS3. Burning Skies получилась даже красивее эталонного **Uncharted: Golden Abyss**, на сегодняшний день это самая красивая игра на платформе. Признаться, портативный Resistance впечатляет не меньше, чем **Crysis** в год своего рождения.

Мощные технологии позволили эффектно показать разрушение города мутантами. Сцена на мосту Джорджа Вашингтона, например, в точности повторяет эпизод из **Modern Warfare 3**: пока мы несемся вперед, с верхних ярусов сыпется цементная крошка, бетон под ногами покрывается трещинами, а в Гудзоне догорают перевернутый сухогруз. Визит в лагерь беженцев навеивает

воспоминания о **BioShock**: редкие выжившие посходили с ума, а общая разруха контрастирует с богатым убранством административного корпуса.

У каждой пушки есть альтернативный режим, для активации которого надо нарисовать на сенсорном экране жест или пометить пальцем врага перед выстрелом. Практически все оружие переключалось в игру из **Resistance 3** с минимальными изменениями, из новинок только двуствольный дробовик «Мул», совмещенный с арбалетом, который можно зарядить взрывчатыми стрелами. Из «старичков» остались инопланетная винтовка, пробивающая любые стены, залповая ракетница УЗОР и роторный пулемет «Палач». Оружие можно улучшать с помощью кубиков «серой технологии», которые спрятаны в тайниках и принадлежат злодею Ричарду Горрелу. Для каждой пушки доступно по шесть различных улучшений, из которых позволено выбрать только два.

НАЙТИ И ПОКАРАТЬ

Райли, как настоящий пожарный, не бросает людей в беде — нам часто придется вытаскивать пострадавших из горящих зданий. Сценки привязаны к сюжету: Райли закидывает потерявшего сознание человека на плечо, и включается вид от первого лица. Под

тяжестью чужого тела ноги Тома подгибаются, но пожарный упорно бежит через горящие склады и руины.

Использование сенсорного экрана, в отличие от других эксклюзивов «Виты», в Resistance не раздражает. Нас просят лишь иногда вскрывать двери и люки топориком, а также вовремя нажимать на врагов во время интерактивных роликов — промедление карается смертью. Еще тачскрин отвечает за добивание раненых врагов.

К сожалению, на момент написания статьи игра еще не вышла ни в Штатах, ни в Европе, и потому играть в онлайн было не с кем. Известно, однако, что по части мультиплеера Burning Skies достаточно сильно похожа на Call of Duty, правда, в Resistance в одном матче могут сражаться лишь восемь человек. Здесь даже есть «зомби-режим», как в **Black Ops**, только с химерами в главной роли: умершие игроки превращаются в мутантов и до конца раунда охотятся на людей.

■ ■ ■

По сравнению с новым Resistance, единственный конкурент на платформе — **Unit 13** — выглядит паршивой овцой. Burning Skies — это дорогой, красивый и разнообразный шутер, который запросто помещается в ваш карман. Никогда еще портативные игры не были так близки к высшей лиге. ■

X РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

X КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

X ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

V ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Дождались?

Наконец-то на карманной консоли появился шутер, который не стыдно посоветовать друзьям. Наряду с **Uncharted: Golden Abyss**, **Resistance: Burning Skies** — портативная игра нового поколения.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★

8

9

8

9

РЕЙТИНГ

8,0

«Отлично»

Максим Иванов

Жанр
Онлайновый
ролевой экшен
**Издатель/
разработчик**
Panzar Studio
Платформа
PC
Сайт игры
panzar.ru

**СИСТЕМНЫЕ
ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:**

Core 2 Duo 2,4 ГГц,
2 Гб, 512 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

Core 2 Duo 2,4 ГГц,
4 Гб, 1 Гб видео

FORGED BY CHAOS PANZAR

Теория хаоса

Для тех, кто устал от бесконечного стрекота автоматов в *Battlefield* и *Call of Duty*, *Panzar: Forged by Chaos* может стать хорошей заменой. *Panzar: Forged by Chaos* — это зрелищный, быстрый и жесткий сетевой экшен, в котором здоровенные орки бьются с длинноногими чародейками, гномами и подлыми инквизиторами. Оказывается, что ломать кости и швыряться огнем — местами даже интереснее, чем обезвреживать бомбы и сидеть со снайперской винтовкой в кустах.

Ломай, кромсай!

Из-за сеттинга многие путают *Panzar* с RPG, однако это в первую очередь командный се-

тевой экшен, такой *Team Fortress 2* в фэнтезийных декорациях. Из привычных ролевых атрибутов в игре присутствуют прокачка умений и крафт (плюс модификаторы статов вроде рун и амулетов). По завершении каждого матча вам выдается всякое барахло, из которого по инструкциям (продаются в магазине) можно попробовать смастерить себе крутую броню. Однако всегда есть шанс напорочить и испортить предметы.

В режиме «Доминация» командам нужно набрать как можно больше очков, которые даются за убийство врагов и удержание ключевых точек. Раунды здесь длятся в среднем по двадцать минут. Поначалу можно играть лишь на относительно ма-

леньких картах, из-за чего сражения выходят очень ожесточенными. Толкучка в центре локации напоминает московское метро в час пик: противники пихаются, грозно рычат и так и норовят выпихнуть друг друга за пределы приносящей очки зоны. От места респауна до точки доминанции рукой подать, так что поток желающих намять врагу бока не иссякает. Удары тяжелых дубин орков с хрустом ломают челюсти, ведьмы сжигают гномов вместе с их турелями, а инквизиторы, как шпионы в *TF2*, исподтишка перебивают одиночек. На некоторых аренах действуют особые правила. Яркий пример — уровень с погружающейся в лаву платформой, где на своей шкуре можно испытать, каково было ге-

рою Арнольда Шварценеггера на пике его карьеры.

Постепенно открываются новые карты и режимы. Так, в «Штурме» одной из команд нужно удержать контрольные точки, а другой, соответственно, их занять. Для этого атакующей стороне сперва нужно прорваться через неприятельские укрепления. В этом захватчикам помогут интерактивные объекты. Запертые ворота легко снести взрывчаткой (для быстрой расправы с горсткой противников она тоже подойдет), а вражеские укрепления обстрелять из массивных осадных орудий. Локации в этом режиме просто огромные — на одной есть даже паровоз, который миглом домчит игроков к логову противника.



Борьба за контрольные точки ведется ожесточенная: берсерки и танки мутузят друг друга дубинами, сестры огня издалека наступают файерболы, а жаныры поливают эту нучу-малу свином.



Сестры огня очень хрупкие, поэтому бой они предпочитают вести издалека.



Пока что у игры есть неприятная недоработка: иногда компьютер подбирает команду, в которой нет ключевых бойцов — к примеру, танков или паладинов. Исход битвы с неполным составом обычно известен заранее.



Под действием заклинаний ледяных ведьм даже талие громилы замирают на месте.

Танки гномов не боятся

Мы не зря сравнили Panzar с Team Fortress. Главную роль тут играет взаимодействие между членами команды. Каким бы могучим и сильным ни был орк-берсерк, без поддержки медика-паладина вся его мощь — ничто. Бездумными атаками врага не сломить, вас просто задавят числом. Зато в паре с целителем берсерк становится серьезной угрозой. Паладин и друга лечит, и врагов калечит.

Всего в игре доступно восемь классов: названные берсерк и паладин, танк, инквизитор, сапер, канонир, ледяная ведьма и сестра огня. Пожалуй, самыми интересными получились гномы-канониры — они умеют возводить турели, расставлять капканы и устанавливать телепорты, без которых не обойтись на больших картах. Играя за этот класс, многие предпочитают развернуть пулеметное гнездо где-нибудь на пригорке, откуда простреливаются все подходы к контрольной точке, и спокойно палить по врагам. Без напарника, прикрывающего тылы, правда, не обойтись: стоит замешкаться, как за спину зайдет какой-нибудь орк и разможжит одним ударом чудо гномьей техники.

Танки по эффективности не уступают канонирам — в бою дерутся не хуже берсерков, а волшебный щит укрывает их от дальнебойных заклинаний. Сестры огня держатся подальше от центра сражения и предпочитают метать файерболы издалека, в то время как ледяные ведьмы, наоборот, любят ворваться в самую гущу неприятелей и обратить их в лед. Но, как и положено, на каждое действие найдется противодействие: хрупкие эльфийки — излюбленные цели инквизиторов. Становясь невидимыми, чародеи умерщвляют беззащитных ведьм, а также незаметно насылают чуму на своих врагов.

В Forged by Chaos важно грамотно вести бой. Танка, который не пользуется блоком, забьет даже гном-сапер. Такие мизансцены выглядят комично: коротышка едва достает огромному орку до пупка, но старательно лупит его дубинкой по ногам. Но блок — не панацея. В Panzar часто придется отражать удары сразу двух-трех противников, поэтому нужно постоянно двигаться, отпрыгивать и убегать. Каждый старается зайти противнику за спину и ударить по незащищенным ногам и голове. В такие моменты бойцы ходят по кругу, напоминая сцепившихся котов.

В неравной борьбе помогают способности, уникальные для каждого класса. Например, инквизитор умеет бросаться песком в глаза, канонир стреляет из аркебузы, а берсерк превращается в смертельный вихрь, который сметает всех на своем пути.

Опыт выдается за убийство оппонентов и за выполнение сценарных задач (например, за стояние на точке или за уничтожение построек гномов). С ростом уровня игроку становятся доступны новые спецприемы. В игре нельзя прокачать силу, скорость и другие характеристики, усилить можно только уникальные классовые способности.

■ ■ ■

Портят впечатление два момента. Прежде всего, в игре нельзя самому выбрать режим и карту, за вас все решает компьютер. Особенно это раздражает, когда несколько раундов подряд выпадает один и тот же уровень. Зато соперники подбираются приблизительно равные: ветераны дерутся с ветеранами, а новички — с новичками. Второй минус игры — слабая кастомизация. Героя даже при желании не сделать оригинальным, все сводится к банальной примерке бородок и перекраске доспехов, за которую еще и просят вполне реальных денег.

Panzar не душит рекламой, однако после каждой битвы дразнит бонусным лутом. Понятно, что такая назойливость — вынужденная мера со стороны разработчиков всех условно-бесплатных проектов; надо ведь на чем-то зарабатывать. Впрочем, донаторы особенно не докучают. На поле боя ощутимых преимуществ перед рядовыми игроками у них нет, другое дело, что развиваются они намного быстрее. Без покупки премиум-аккаунта полоска опыта еле ползет. На то, чтобы взять первые несколько уровней, может уйти несколько вечеров. Именно поэтому начало — самая нудная часть игры. Сложно настроиться на нужную волну, все время бежишь не туда, пытаешься привыкнуть к своенравной камере, силишься понять хоть что-то в этом хаотичном мельтешении дубин. Даже когда вам станут доступны уникальные классовые способности, придется еще долго учиться их правильно применять. Зато потом, когда приходит понимание игровой логики, от боев начинаешь получать удовольствие.

С оглядкой на небольшие недостатки, Forged by Chaos — это хороший сетевой экшен. Если вас не смущает самовольная система выбора матчей, медленная прокачка и мелкие баги, то игра запросто затянет вас не на один месяц. ■

✓ Рейграбельность

X Классный сюжет

✓ Оригинальность

✓ Легко освоить

Дождались?

Фэнтезийный сетевой экшен с орками, гномами и колдунами. Бесплатность игры накладывает определенный отпечаток, но играть все равно весело.

Геймплей: 8

X X X X X X X X X X

Графика: 8

X X X X X X X X X X

Звук и музыка: 7

X X X X X X X X X X

Интерфейс и управление: 7

X X X X X X X X X X

Рейтинг

8,0

Отлично



**СИСТЕМНЫЕ
ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:**
PENTIUM D 2,8 ГГц,
2 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CORE I7, 3 Гб,
512 Мб видео

ЖАНР
ГОНКИ

**ИЗДАТЕЛЬ/
РАЗРАБОТЧИК**
CODEMASTERS
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМЫ

PC, XBOX 360, PS3

САЙТ ИГРЫ

CODEMASTERS.COM/

UK/DIRTSHOWDOWN/360

DIRT

SHOWDOWN

СЕЛЬСКИЙ КОЛОРИТ

ОЛЬГА АНЦИФЕРОВА

Наряду с метанием коровьих лепешек, гонки по проселочной дороге на разваливающихся драндулетах и автомобильные бои на замкнутой арене — одни из самых распространенных спортивных дисциплин в американской глубинке. Большинство машин после таких соревнований попадают прямиком на свалку, так что, при всей популярности по ту сторону Атлантики, назвать эти ржавые колымаги гламурными язык не поворачивается.

Тем не менее «гламур» — первое слово, приходящее на ум при взгляде на **DiRT: Showdown**, спин-офф прославленной раллийной серии **Codemasters**. Сельские гонки перенесли с грязных дорог Кентуки под своды живописного моста Golden Gate в Сан-Францис-

ко и на шикарные улицы Майами. В небе сверкают фейерверки, буйство красок ослепляет глаза, а в воздухе витает атмосфера праздника. Раскраске же местных машин позавидовали бы даже победители «Автоэкзотики» — чего только стоит одна двухдверная легковушка, замаскированная под голодного аллигатора.

В общем, не дайте названию обмануть себя: **Showdown** имеет столь же много общего с серией **Colin McRae**, сколько автокросс в подмосковной Истре с ралли «Париж — Дакар». Это игра о лобовых столкновениях на скорости и филигранном владении полицейским разворотом, а не об идеальном прохождении спецучастков или тонком тюнинге. Другими словами, **Codemasters** окончательно сбросили раллий-

ные оковы и заняли благодатную нишу краш-гонок, пустующую аж со времен **FlatOut 2**. Но тут важно помнить, что **DiRT: Showdown** всего лишь ответвление основного сериала, а ни в коем случае не аркадная замена **DiRT 4** (разработчики обещают, что четвертая часть, напротив, будет максимально аутентичным симулятором).

ИДУ НА ТАРАН!

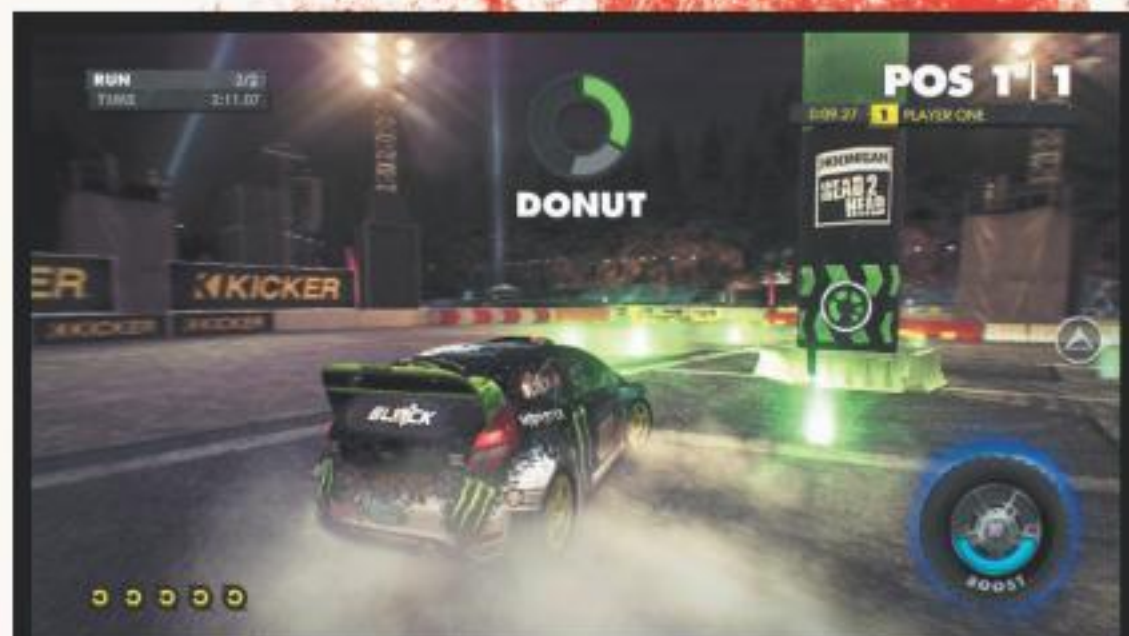
Сначала игра знакомит нас со своим самым примитивным режимом — **Race Off**. Это обычные кольцевые заезды на маленьких узких трассах, уставленных невысокими трамплинами. Каждый прыжок увеличивает количество закиси азота, которая сама по себе восстанавливается очень мед-

ленно. Еще один способ накопить ускорение — сбивать расставленные по треку бочки. Удивительно, но, за вычетом автомобилей, это единственные разрушаемые объекты на трассе. Довольно странно, если вспомнить, откуда растут корни игры (**FlatOut** всегда славилась возможностью развалить парочку сараев).

Зато сами колымаги, и так изрядно побитые жизнью, после пары кругов становятся похожи на бесформенные груды железа. Разумеется, не без вашей помощи: соперников можно и нужно таранить, подрезать и скидывать в кювет, иначе рано или поздно они сделают это с вами. Искусственный интеллект неплох и вполне способен составить вменяемую конкуренцию, особенно на поздних этапах.



ФЕСТИВАЛЬ SHOWDOWN КОЧУЕТ ПО РАЗНЫМ ГОРОДАМ. ЭТОТ ЭТАП, К ПРИМЕРУ, ПРОХОДИТ В НЕВАДЕ.



В РЕЖИМЕ NOONIGAN (МЕСТНЫЙ АНАЛОГ ДЖИМХАНЫ) ДВА ИГРОКА ПАРАЛЛЕЛЬНО ДРУГ ДРУГУ ПРОХОДЯТ ИСПЫТАНИЕ НА ЗЕРКАЛЬНО ОТРАЖЕННЫХ ТРЕКАХ, А ЗАТЕМ МЕНЯЮТСЯ МЕСТАМИ. ПОБЕДИТЕЛЬ ВЫЯВЛЯЕТСЯ ПО СУММЕ ДВУХ ЗАЕЗДОВ.



НАПОМИНАЕТ TWISTED METAL, НЕ НАХОДИТЕ?



БЛАГОДАРЯ КОНТРАСТНЫМ СВЕТОФИЛЬТРАМ И НЕВЕРОЯТНОМУ РЕНДЕРИНГУ DiRT: SHOWDOWN ВЫГЛЯДИТ ОЧЕНЬ ЗДОРОВО.

Физика в игре ожидаемо проще, чем в DiRT 3. У автомобилей практически не ощущается вес, не чувствуется подвеска. К тому же автопарк поделили на чисто аркадные классы — «тяжеловесов», запросто выдерживающих множество столкновений, спринтеров и маленькие, юркие авто. Тем не менее почерк Codemasters ни с чем не спутать: машины по-прежнему отлично управляются, молниеносно входят в дрифт и адекватно реагируют на малейшее движение стика. Словом, кататься в Showdown — одно удовольствие. Да и не нужна здесь сложная физика; все-таки это игра про битие машин, а не про красивое прохождение поворотов.

Впрочем, любой контакт может в равной степени как улучшить вашу позицию, так и полностью загубить все предыдущие старания. Особенно это критично в гонках на время. На случай конфуза в игре есть читерский прием — возможность отмотать время назад, прямо как в **Race Driver: GRID**, и предотвратить столкновение. Правда, перемотка доступна лишь в нескольких режимах. Еще в игре есть занятная функция **Crashback**, переключавшаяся из **DiRT 3**, которая позволяет вы-

ложить повтор зрелищной аварии прямо на YouTube.

КРЕПЧЕ ЗА БАРАНКУ ДЕРЖИСЬ, ШОФЕР

А их, поверьте, будет немало. Особенно это актуально для режимов **Knock Out** и **Rampage**. Это и есть те самые автомобильные бои, обожаемые техасскими реднеками. В первом нужно набрать как можно больше очков, тараня вражеские автомобили, а второй представляет собой настоящее автосумо: бодаясь с противниками, нужно скинуть их с импровизированной арены и постараться не свалиться самому. Оба режима требуют недюжинной ловкости и умелого использования ручного тормоза.

Полной противоположностью **Knock Out** и **Rampage** является режим выживания. Здесь, напротив, нужно избегать любого столкновения и внимательно следить за полоской здоровья своей машины, чтобы как можно дольше продержаться на арене против огромного числа вражеских автомобилей, пытающихся затаранить вас до смерти. Но и на этом список дисциплин не заканчивается: в игре еще есть заезды на выбывание, джимхана с Кеном Блоком (куда

же без него) и гонки на закрученных восьмеркой трассах, где пути лидеров и отстающих пересекаются между собой, что приводит к крайне веселым последствиям.

Все это многообразие режимов раскидано по карьерной сетке таким образом, чтобы они не успевали надоесть. Разумно, но в этом есть и свой минус: стоит освоиться с одним, как Showdown подсовывает совершенно новый режим, оставляя предыдущий до лучших времен (а именно — до условного двадцатого заезда, где вы, наконец, сможете в него поиграть). А ведь далеко не все типы гонок одинаково хороши — тот же **Race Off** гораздо скучнее других дисциплин, а кольцевые гонки, в которых нужно бороться за лучшее время на четырех участках трассы, и вовсе выглядят притянутыми за уши. Ситуация осложняется еще и тем, что привычного «быстрого заезда» в игре нет, приходится довольствоваться лишь открытыми в карьере трассами.



Жечь резину в сингле хоть и весело, но ничто не сравнится с возможностью похвастать води-

тельскими навыками перед другими игроками, весело расталкивая их в онлайн. В мультиплеере и без того ослепительно яркая (в прямом смысле) DiRT: Showdown обретает новые краски. Картину маслом портит лишь нелепая система подбора матчей: перед началом гонки можно выбрать только категорию заезда. Хотите просто поиграть в **Rampage**? Извольте сначала прокатиться во всех остальных режимах под общим названием **Destruction**. **RaceNet** — социальная сеть Codemasters, созданная для объединения всех будущих гоночных игр компании, — пока абсолютно бесполезна, в ней даже нет банального форума, как в **Battlelog**. Зато отлично работают условно-онлайновые приемы: пытаться побить время друга в карьере или в испытаниях **JoyRide** (местный аналог **Autolog** из недавней **Need for Speed: Hot Pursuit**), кажется, не надоеет никогда.

Впрочем, все это мелкие придирки. DiRT: Showdown — настоящее автомобильное безумие. Рев двигателя, визг покрышек, жесткие удары в кузов и яркие краски — в этом весь Showdown. Одна из самых веселых и красивых аркадных гонок за последнее время. ■

V РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
X КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
X ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
V ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

ЛЕГКОМЫСЛЕННЫЙ,
КРАСИВЫЙ
И РАЗНООБРАЗНЫЙ
СПИН-ОФФ ИМЕНИТОГО
РАЛЛИЙНОГО СЕРИАЛА
С ВЕСЕЛЫМ
МУЛЬТИПЛЕЕРОМ.

ГЕЙМПЛЕЙ:

X X X X X X X X X X

ГРАФИКА:

X X X X X X X X X X

ЗВУК И МУЗЫКА:

X X X X X X X X X X

ИНТЕРФЕЙС

И УПРАВЛЕНИЕ:

X X X X X X X X X X

8

9

8

8

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

ЖАНР
АНТИ-
ГРАВИТАЦИОННЫЙ
СЛЭШЕР
ИЗДАТЕЛЬ
SONY COMPUTER
ENTERTAINMENT
РАЗРАБОТЧИК
SCE JAPAN STUDIO
ПЛАТФОРМА
PS VITA



GRAVITY RUSH

БЕС ПАРАШЮТА

Gravity Rush — игра с непростой судьбой. Кеичиро Тояма (тот самый Тояма, который приложил руку к первому **Silent Hill** и к **Forbidden Siren**) со товарищи изначально трудились над проектом для PlayStation 3, первый геймплейный ролик которого появился аж в 2008 году. Затем, когда большая часть игры была уже готова, Тояма решил сделать из **Gravity Rush** эксклюзив для PS Vita. Старто-

вал новый цикл разработки — кто не знает, портировать почти готовую игру на новую консоль, пускай и от того же производителя, не так просто: в Японии игра попала в стартовую линейку тайтлов для «Виты», а вот в Европе не успела.

Игру слабовато раскрутили. **Gravity Rush** за два месяца разошлась тиражом в 100 000 копий, для эксклюзива из стартовой обоймы — это очень мало. Sony

срочно запустила новую рекламную кампанию с популярной в Японии фотомodelью Акари Хаями, что слегка подогрело интерес к игре, но, похоже, полностью ситуацию так и не спасло.

АНТИГРЕКА, АНТИРАК

Если вы впервые слышите словосочетание **Gravity Rush**, то напомним основные тезисы.

В основе игры лежит сильно упрощенная механика слэшера — то есть нечто вроде **Bayonetta** или, скажем, **Devil May Cry**, только без сложносочиненных комбо, без выворачивающего мозг дерева прокачки и без заигрываний с холодным и огнестрельным оружием.

Взамен обреченной боевой системе Тояма предлагает настоящий гравитационный цирк. Точнее, антигравитационный.



СРАЖАТЬСЯ НА ЗЕМЛЕ СЛЕТКА УДОБНЕЙ, ЧЕМ В ВОЗДУХЕ, НО НАМНОГО МЕНЕЕ ЭФФЕКТИВНО — ЗДЕСЬ ВАС ДОСТАНЕТ ЛЮБОЙ ИЗ НЭВИ.



ЭТО УМЕЕТ ХРАТАТЬ ГРАВИТАЦИОННЫМ ПОЛЕМ ПРЕДМЕТЫ И ШВЫРЯТЬ ИМИ ВО ВРАГОВ. К СОЖАЛЕНИЮ, МУСОРА ВОКРУГ МАЛО И ПОКИДАТЬСЯ ПРОЛОЮ НАМ НЕ ДАЮТ.

АНТИГРАВИТАЦИЯ В РЕАЛЬНОЙ ЖИЗНИ

Кэт, главная героиня игры, с легкостью изменяет гравитацию, а зачастую и напрочь отключает ее. Фантасты обыгрывают тему антигравитации едва ли не в каждом втором произведении. Профильмы даже говорить как-то неловко — кто только не порывался напрочь избавиться от притяжения. Но наука на этот счет пока хранит молчание. Еще лет сорок назад антигравитацию считали законченным антинаучным бредом. Сейчас, когда научно доказано существование антиматерии, которую раньше тоже считали ересью, ученые уже не так категоричны. Но все же ни одного достоверно зарегистрированного опыта, который бы доказывал существование антигравитации, не существует. Тем не менее...

■ В 1946 году физик Джон Серл в своих опытах по магнетизму сделал интересное открытие. Он выяснил, что если пропускать ток определенной частоты через ферритовые магниты, то они приобретают необычные свойства. Система таких магнитов вела себя нестандартно. Исследуя поведение генераторов, Серл был свидетелем, как один из них поднялся в воздух, оторвался от двигателя, а затем, резко увеличив скорость вращения, засветился и улетел куда-то в сторону горизонта. Звучит сюрреалистично, но многие ученые приняли заявление на веру и не раз пытались повторить опыт Серла. Добиться описанного результата им, впрочем, не удалось.

■ В начале девяностых эмигрировавший из России в Финляндию физик Евгений Подклетный провел несколько опытов со сверхпроводниками: диск из сверхпроводящей керамики охлаждался до сверхнизких температур. В процессе эксперимента Подклет-

ный заметил, что струйка дыма от сигареты поднимается к потолку слишком быстро. Сделав абсурдное предположение, что это связано с изменением гравитации, Подклетный провел ряд измерений и пришел к выводу, что вес всех предметов в окружении экспериментальной установки уменьшается на 2%.

■ В 2000 году была опубликована заметка «Экспериментальное исследование физических эффектов в динамической магнитной системе» двух ученых, работающих в РАН. Из текста следовало, что они создали действующий генератор Серла, который хоть и не летал, но уменьшал свою собственную массу на 35%. Непонятно, были ли исследования продолжены, информацию на эту тему мы найти не смогли.



Главная героиня, Кэт, умеет управлять притяжением. Практически в любой момент она может, словно в опыте «Гроб Магомета», воспарить над поверхностью, потом отправиться в свободный полет, а при необходимости еще раз наплевать на законы физики и сделать полом любую ровную поверхность — например, стену или потолок.

Когда Тояма впервые наметнул, что в игре будут фокусы с притяжением, воображение рисовало фантастические картины. Необычные логические задачки, связанные с изменением гравитации, сражения с противниками, проходящие на стенах зданий, а то и вовсе вниз головой, какие-то хитрые боевые приемы, завязанные на необычной интерпретации формулы $E=mc^2$. Реальность, увы, оказалась куда скучнее.

НЬЮТОНОВА ТРУЩА

По сюжету Кэт неведомым образом оказывается в городке Хиксвил. Девушка ничего не помнит, но быстро выясняет, что благодаря прицепившейся к ней странной кошке, внутри которой буквально светятся звезды, она может проворачивать с окружающим пространством необычные штуки.

Едва героиня успевает понять, как бегать по потолку, как на нее обрушивается целая череда событий, за которыми главный вопрос — «А что же, собственно, здесь происходит?» — отходит на второй план. Скоро нам дают понять, что над городом нависла нешуточная угроза — Гравитационный шторм. Странные энергетические твари появляются буквально из ниоткуда и, если

срочно их не приструнить, могут в обозримом будущем уничтожить все живое. Неожиданно для Кэт (хотя в ее положении любая информация кажется неожиданной) выясняется, что многие в Хиксвиле ее давно знают и разве что не боготворят.

Согласитесь, завязка весьма многообещающая. На ее основе можно было построить превосходную игру, но вместо этого нас раз за разом заставляют выполнять однотипные задания на однотипных уровнях. В девяносто процентах случаев схватка с нэви (так называется популяция местных монстров) выглядит следующим образом: вы взмываете в воздух, долго прицеливаетесь в энергетический глаз врага левым стиком (если не прицелиться, Кэт промахнется), жмете кнопку удара и с визгом пикируете на врага, кокетливо

выставив вперед голую ножку. Ударили раз, немного отлетели, опять прицелились, ударили, отскочили... и так снова и снова.

ВНИЗ ТОРМАШКАМИ

Главная проблема в том, что левитирует Кэт крайне неуклюже. Полет даже близко не похож на то, что мы видели, например, в **Cloud** или недавней **Journey**. Героиню подбрасывает вверх, крутит вокруг разных осей: юбочка в одну сторону, кофточка в другую, шаловливо развевающаяся косичка — в третью. Кэт периодически теряет ориентацию, улетает не в том направлении и иногда случайно прилипает к неподходящим поверхностям. Во время боя все это дико мешает, а через некоторое время начинается откровенно раз-



Экран «виты», конечно, большой, но селфшайдинг на нем иногда выглядит очень неопрятно — цвета плывут, черные контуры сливаются.



Понимю Кэт, в игре есть еще несколько супергероев, каждый из которых, скажем так, преследует свои цели.



ЗАБЕГИ ПО СТЕНАМ, КОТОРЫЕ МОЖНО БЫЛО НАБЛЮДАТЬ ЧУТЬ ЛИ НЕ НА КАЖДОМ ВТОРОМ ПРЕДРЕЛИЗНОМ СКРИНШОТЕ, НА САМОМ ДЕЛЕ СОВЕРШАТЬ НЕ ПРИХОДИТСЯ. ПРОСТО НЕЗАЧЕМ.



ИЗМЕНЯТЬ ГРАВИТАЦИЮ ГЕРОИНЯ МОЖЕТ ЛИШЬ ОГРАНИЧЕННОЕ ВРЕМЯ, КОГДА ШКАЛА ДОЙДЕТ ДО НУЛЯ, КЭТ НАЧНЕТ ПАДАТЬ. БОЯТЬСЯ ЭТОГО НЕ СТОИТ — ДАЖЕ ПРИ ПАДЕНИИ С КИЛОМЕТРОВОЙ ВЫСОТЫ ГЕРОИНЯ НЕ РАШИБЕТСЯ.

дражать. Слаженной, отточенной боевой механики, какую мы привыкли видеть во всех мало-мальски приличных слэшерах, здесь нет и в помине. Сделать драки веселее могли бы разные спецприемы, которые открываются по ходу игры, но для их активации нужно долго копить энергию, а промазать даже суперударом можно с легкостью. Особенно если бой ведется с летающими нэви.

Через десятко-другой схваток ко всему этому вроде бы привыкаешь, учишься точно выцеливать врагов и наносить правильные удары. Играть становится проще, но ни разу не интересней. Боевая система в Gravity Rush на удивление примитивна и однообразна.

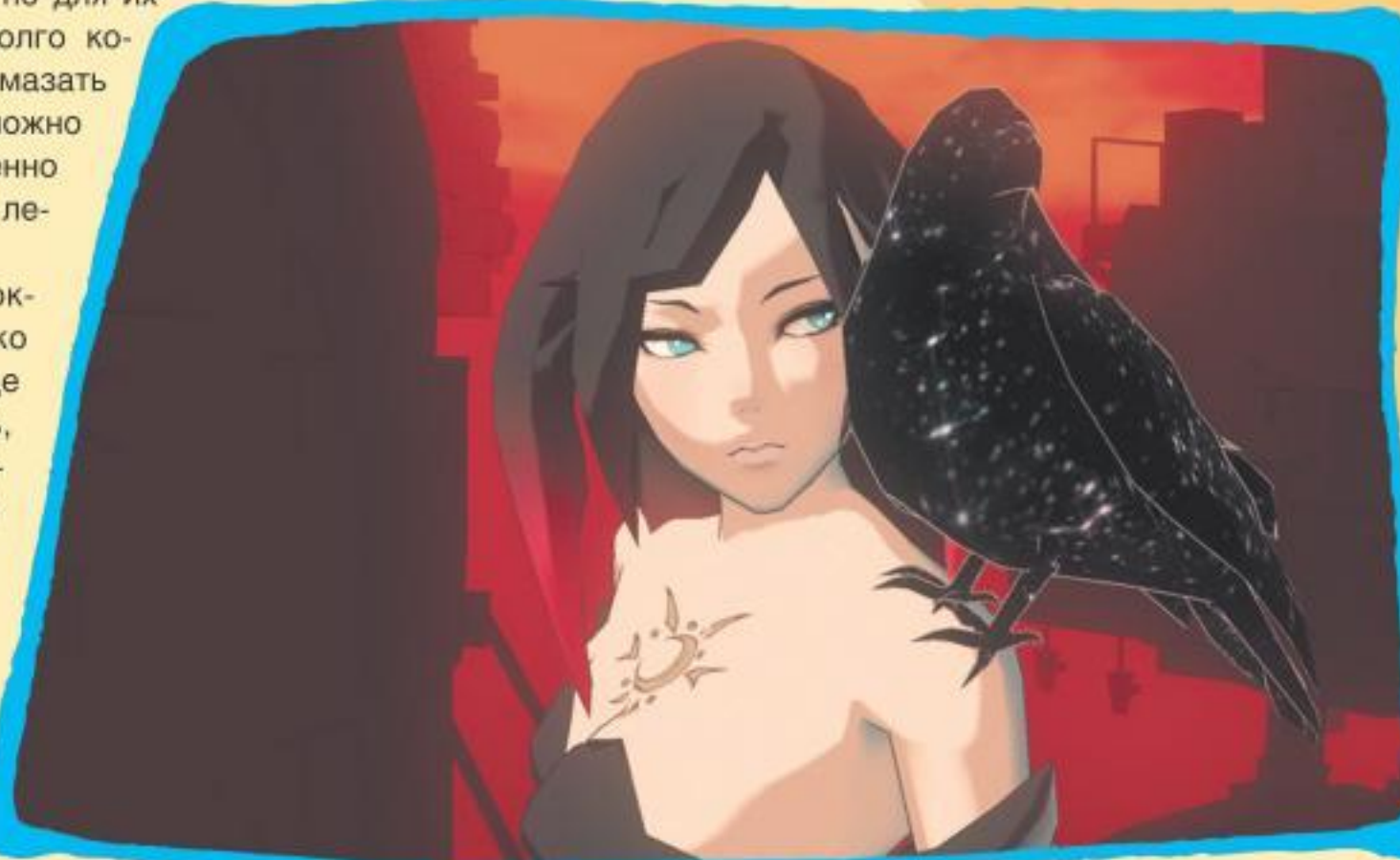
Абсолютно все нэви уничтожаются строго одним способом: взлет — прицеливание — простой удар — спецспособность, повторить N раз в зависимости от толщины шеи противника. Думать и подбирать комбинации под каждого врага не нужно. Ни-

какой интриги, никакого фана. Даже добивающие superbоссов удары здесь сведены к примитивнейшему действию: когда у противника остался минимум энергии, достаточно ткнуть в синий кружок на экране, и «фата-

лись воссоздать некое подобие песочницы. Город состоит из подвешенных в воздухе островов, по которым можно перемещаться в режиме свободного полета на специальном воздушном транспорте или через порталы,

нять побочные задания. Но свободно валяющиеся в городе магические глыбы быстро заканчиваются: локации миниатюрные, каждый из островов можно полностью облететь буквально за пять-десять минут. А побочные задания — это даже не квесты, а примитивные и удручающе однотипные мини-игры. Кэт предлагается собирать кристаллы на скорость, скользя по брусчатке (управление происходит при помощи гироскопа), или, к примеру, убивать волну за волной зарвавшихся нэви, чтобы получить награду.

В результате отвлекаться от основной сюжетной линии совершенно не хочется. Лишь несколько раз за игру, когда вы почувствуете, что героиня слишком уж слаба, придется выполнить парочку дополнительных заданий, чтобы немного прокачать определенные способности Кэт.



лито» вам покажут в виде неинтерактивного ролика.

ПРОМНЕЖНОСТИ

В отрыве от потасовок с нэви, увы, тоже особенно заняться нечем. Разработчики попыта-

ли воссоздать некое подобие песочницы. Город состоит из подвешенных в воздухе островов, по которым можно перемещаться в режиме свободного полета на специальном воздушном транспорте или через порталы,

вот только мотиваторов для вольных забегов и полетов по местному архипелагу катастрофически не хватает.

В Хиксвиле всего два вида развлечений. Можно собирать кристаллы, необходимые для прокачки персонажа, и выпол-

СТРАСТИ ПО СЛАСТИ

Всего вышесказанного, казалось бы, достаточно, чтобы любой здравомыслящий человек держался от Gravity Rush



ЗАБАВНО, ЧТО В РОЛИКАХ КОСТЮМ ГЛАВНОЙ ГЕРОИНИ НИКОГДА НЕ МЕНЯЕТСЯ.



ОДНА ИЗ ТАКТИК БОЯ — ВКЛЮЧИТЬ ПРИТЯЖЕНИЕ, УПАСТЬ ПОД ПРОТИВНИКА И АТАКОВАТЬ ЕГО СНИЗУ.

НЕДОСТАТКИ И БАГИ GRAVITY RUSH

Помимо дизайнерских просчетов, в игре есть несколько иногда комичных, местами забавных, но чаще раздражающих багов и недоработок.

■ Даже быстрая прокачка какого-то навыка (скажем, одного из ударов) не дает вам особенного преимущества над врагами. Вроде бы не качаться нельзя, но и стимулов к этому в игре тоже нет. Стандартная для слэшеров модель «вложился в прокачку определенного навыка и на время стал чуть ли не богом» здесь не работает.

■ В какой бы костюм вы не одели Кэт, в роликах на движке игры она чудесным образом переодевается в самую первую свою одежду. Учитывая, что ролики часто продолжают и дополняют миссии, выглядит это довольно нелепо.

■ Иногда даже очень точно выполненный удар по каким-то причинам не проходит, главная героиня просто пролетает сквозь врага.

■ Многие суперудары самонаводятся на врага. Жаль, что не всегда уда-

ется предсказать, к какой именно цели они устремятся. Случается, что вы закрепили прицел на главном злодее, включили суперудар, а Кэт неожиданно разворачивается и начинает атаковать второстепенных противников, которые еще и пасутся у черта на куличках.

■ Между островами-районами города курсирует воздушный транспорт. Вот только не совсем понятно, для чего он нужен: порталы работают намного быстрее и выполняют ту же функцию.



подальше. Но не стоит торопиться с выводами. Мы часто пишем, что в какой-то игре все основные элементы сделаны хорошо, но разработчикам не хватило таланта склеить их вместе, добиться целостности, монолитности проекта. Так вот, в Gravity Rush ситуация строго обратная. Здесь все основные элементы геймплея — далеки от идеала. А вот связующий составные части игры клей — сюжет и манера его подачи — напротив, необычайно крепок.

Следить за судьбой Кэт очень интересно. Между ключевыми миссиями, а часто и прямо во время них, нам демонстрируют увлекательнейший комикс с анимационными вставками (прокручиваются прямо в одном из фреймов). Регулярно ловишь себя на мысли, что начинаешь очередную миссию

только ради того, чтобы посмотреть еще один набор зарисовок и узнать, какие новые тайны покажутся из-под завесы ретроградной амнезии Кэт.

Помимо этого в игре есть и несколько необычных геймплейных ситуаций, которые хоть и не искупают общее однообразие Gravity Rush, но уж точно заставляют взбодриться. В одном из эпизодов сюжет совершает крутой вираж: Кэт падает в огромную пропасть, к самому основанию столпа, на котором держится здешний мир. Падение длится долго, и в какой-то момент начинает ощущаться как красивый, размеренный полет: меняется пейзаж, мимо проносятся какие-то конструкции, монстры, кристаллы, трубы, облака... Тут вдруг понимаешь, какой на самом деле могла быть Gravity Rush, если бы разработчики не стали выду-

мывать кривые фокусы с гравитацией и зажимать героиню в рамках тесных уровней, а уделили чуть больше внимания полету, позволили бы Кэт почаще парить над открытыми пространствами. К сожалению, буквально через пару-тройку миссий героиня вновь взбирается на свой Олимп, в Хиксвил, и череда монотонных миссий продолжается.

■■■

Gravity Rush — игра, которую невозможно рекомендовать, но и отговаривать от прохождения никого не хочется. Несмотря на кособокую механику, множество недочетов и просто багов (про них читайте во врезке неподалеку), Gravity Rush может нешуточно зацепить своим небанальным сюжетом. Кого-то привлечет визуальный стиль — это замеча-

тельный сел-шейдинг (стилистика под мультфильм, в духе **Borderlands**, **Team Fortress 2** или, скажем, **XIII**), который хоть и смотрится явно не так шикарно, как должен был на большом экране, но все равно по-домашнему мил и трогателен. Музыка, кстати, тоже великолепна.

Наконец, кому-то просто нравится собирать кристаллы, бегая по потолкам и стенам, открывать для секси-Кэт новые костюмы и раз за разом выполнять однотипные побочные задания, стараясь побить сначала свой собственный, а затем и рекорды других игроков в онлайн-топе.

К сожалению, даже те, кому Gravity Rush искренне нравится, чаще всего понимают, что на той же самой механике можно было выстроить игру в десять раз более изобретательную и стократ более захватывающую. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
НЕТ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ДА
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ДА
ЛЕГКО ОСВОИТЬ
ДА

ДОЖДАЛИСЬ?
НИКУДАШНИЙ СЛЭШЕР
ПРО ИЗМЕНЕНИЕ
ГРАВИТАЦИИ, КОТОРЫЙ
НЕ УМЕЕТ С ЭТОЙ САМОЙ
ГРАВИТАЦИЕЙ ТРАНОТНО
ОБРАЩАТЬСЯ. ЗАТО В
GRAVITY RUSH ЕСТЬ
ОТЛИЧНЫЙ СЮЖЕТ,
КОМИКСЫ И ПАДЕНИЕ
В ОГРОМНУЮ ПРОПАСТЬ.

ГЕЙМПЛЕЙ:
↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑ 6
ГРАФИКА:
↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑ 8
ЗВУК И МУЗЫКА:
↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑ 9
ИНТЕРФЕЙС
И УПРАВЛЕНИЕ:
↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑ 7

РЕЙТИНГ
6.5
ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Pandora's Tower

ПО ЦЕПОЧКЕ

АНТОН МУХАТАЕВ

ЖАНР
ЭКШЕН-RPG
ИЗДАТЕЛЬ
NINTENDO
РАЗРАБОТЧИК
GANBARION
ПЛАТФОРМА
Wii
САЙТ ИГРЫ

NINTENDO.CO.UK/NOE/EN_GB/GAMES/WII/PANDORAS_TOWER_45558.HTML

В этом поколении поджанр японских ролевых игр заметно сдал позиции. Безболезненно перейти на HD-рельсы удалось далеко не всем разработчикам, но даже те, у кого это получилось, кроме красивой картинки, ничего особенного предложить не смогли.

Для мелких студий компромиссной платформой могла стать Wii, но многие предпочли делать игры для DS и PSP. Поэтому к концу жизненного цикла своей консоли Nintendo пришлось самой спасать положение: чуть ли не друг за другом в Европе вышли *Xenoblade Chronicles*, *The Last Story* и,

наконец, *Pandora's Tower*. И если первые две игры претендовали на что-то серьезное, то последняя выглядела хромой лошадию на фоне породистых скакунов.

Златая цепь

В списке игр студии **Ganbarion**, переполненном адаптациями бесконечного сериала *One Piece*, выделяется разве что *Jump Super Stars* для DS — веселый файтинг, нравящийся даже тем, кто на дух не переносит аниме. В остальном студия никак о себе не заявила, поэтому от первой большой самостоятельной игры

компании можно было ждать чего угодно.

Героиня *Pandora's Tower* — хрупкая и беззащитная девушка Елена — поражена проклятием, постепенно превращающим ее в монстра. На помощь отправляется немногословный солдат Аэрон, в то время как в империи, где живут одни вегетарианцы, идет непрекращающаяся война между королевствами. Чтобы избавить девушку от проклятия, Аэрон должен за чем-то оббежать дюжину связанных друг с другом башен, каждая из которых посвящена отдельной теме — лесу, огню, воде и так далее, а помогает на-

шему герою горбатая старуха Мавда. Представляем, как вы сейчас закатили глаза. Да, сюжет в *Pandora's Tower* банальный и полон клише, хоть и подан относительно оригинальным (для JRPG) образом: историю рассказывают при помощи флэшбеков из жизни Аэрона и Елены.

От других японских RPG *Pandora's Tower* отличает боевая система. Ganbarion явно вдохновлялась не чрезмерно яркими играми серии *Tales of...*, а лучшими слэшерами последних лет и трехмерными *Castlevania*: игра больше похожа на экшен поздней эры



Вполне возможно, что сюжет игры лишь повод, чтобы нарисовать девушке отвратительные щупальца.



Битвы с боссами куда интереснее обычных сражений: здесь нужно умело орудовать цепью и взаимодействовать с окружением.



В перерывах между зачисткой башен можно передохнуть в обсерватории, купить у старухи аммуницию, поговорить с героиней...



...и накормить ее свежим мясом.

PlayStation 2, чем на RPG. У Аэрона два основных оружия, клинок и цепь, с помощью которой солдат выдирает у врагов куски мяса — не из-за чрезмерной жестокости, как Кратос, а для Елены: свежая человечина позволяет девушке на время усыпить чудовищную сущность.

Цепь управляется движениями вимоута, а холодное оружие — кнопкой. «Подумаешь, — скажете вы, — и что в этом такого?» На самом деле, такое решение — настоящая редкость для игр на Wii. Обычно все действия приходится выполнять при помощи вимоута, от чего быстро устаешь, да и драться получается не так эффективно.

Pandora's Tower как бы примирает консерваторов, привыкших к геймпадам, с любителями всего нового. Но есть загвоздка: в то время как цепь, вторя движениям вашей руки, бьет врагов по лицу и позволяет управлять механизмами, оружие ближнего боя работает как в любом другом слэшере. Скажем, зайдя в очередную комнату, вы активируете цепью механизм, забираетесь на уступ, и уже потом думаете, как расправиться с монстрами. Лучший вариант — помучить их сначала цепочкой, а потом добить вблизи холодным оружием. Другое дело, что ближний бой проработан гораздо сла-

бее, и такого же удовольствия, как возня с вимоутом, он не приносит.

Еще в игре непозволительно много раздражающих мелочей: Аэрон недостаточно отзывчиво откликается на ваши команды, его удары не объединяются в красивые сложные комбо, а смена оружия, кажется, длится минуты. Кроме того, Pandora's Tower склонна к самоповторам, а потому захватывающие поначалу бои уже через несколько часов игры превращаются в рутину. От скуки спасают, разве что, битвы с боссами, которые своим поведением напоминают колоссов из Shadow of the Colossus.

Структура уровней имеет много общего с Metroid и Zelda: доступ к разным частям башен открывается постепенно, так что вы вряд ли заблудитесь. Пробегать уровни нужно максимально быстро: Елена рискует обрести еще одним щупальцем, если герой не поторопится и не пройдет башню за реальных полчаса. Любителям неторопливых игр такое решение покажется навязчивым и сбивающим темп, но, на самом деле, необходимость проходить уровни на скорость сглаживает недостатки боевой системы.

Ящик Пандоры

Ролевая система в Pandora's Tower не предлагает ничего

нового — персонаж прокачивается стандартно, а крафтинг в игре ничем не примечательный. Гораздо интереснее другое: когда Аэрон возвращается к Елене после короткой разлуки, игра ненадолго превращается в обожаемый японцами симулятор свиданий. У девушки можно спросить о самочувствии, узнать о ее прошлом и выведать планы на будущее; можно дарить ей подарки и приносить письма на древнем языке, чтобы она их перевела.

Отношения с Еленой влияют на концовку игры — чем они лучше, тем больше шансов увидеть благополучную развязку. Возникает дилемма: с одной стороны, очень хочется чем-то порадовать несчастную девушку, с другой — на ухаживания уходит много денег, а жить (то есть сражаться) на что-то надо.

Симулятор свиданий хоть и не является главным элементом игры, но только беготня за Еленой и напоминает о том, что мы вообще-то отыгрываем роль. У Pandora's Tower серьезная проблема самоидентификации, она не может определиться, чем и как хочет развлекать игрока. В игре есть интересные задумки, но ей не хватает последовательности; кусочки пазла никак не складываются в единую картину.

Не способствует этому и жуткая графика. Понятно, что Wii уже совсем дряхлая, но даже на ней периодически появляются симпатичные проекты, а вот Pandora's Tower своей мутной, грязной картинкой напоминает об играх для PlayStation 2. Положение немного спасает дизайнерская работа — не самая выдающаяся, но и не вызывающе банальная, как часто бывает со многими jRPG. Да и музыкальный ряд в игре очень приличный, а английская озвучка на удивление приятная — даже пуристы не станут жаловаться на отсутствие оригинального японского языка.

■■■

Ближе к концу игра, по сути, превращается в историю супружеской измены с сентенцией, что все мужики — козлы. Интригуя сочетанием кнопочного и моушен-управления, Pandora's Tower не удерживает интерес игрока надолго и скатывается в привычные для жанра самоповторы. Это далеко не самая плохая японская экшен-RPG — в конце концов, она избегает коридорности, даже не думает обрастать лишними MMO-элементами. Но играть в Pandora's Tower стоит только после того, как вы познакомитесь с Xenoblade Chronicles и The Last Story. ■

Рейграбельность



Классный сюжет



Оригинальность



Легко освоить



Дождались?

В тройке последних RPG для Wii намечился аутсайдер, но в такой компании и последним местом можно гордиться.

Геймплей

★★★★★☆☆☆☆

Графика

★★★★★☆☆☆☆

Звук и музыка

★★★★★☆☆☆☆

Интерфейс

и управление

★★★★★☆☆☆☆

6

5

7

8

Рейтинг

6,5

«Выше среднего»

ЖАНР
Экшен
ИЗДАТЕЛЬ

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

РАЗРАБОТЧИК

LIGHTBOX INTERACTIVE

ПЛАТФОРМА

PS3

САЙТ ИГРЫ

STARHAWKTHEGAME.COM

АЛЕКСЕЙ МОИСЕЕВ

БУНКЕРОМ ПО ГОЛОВЕ

STARHAWK

Warhawk, онлайн-шутер пятилетней давности для PlayStation 3, запомнился прежде всего тем, что доказал абсолютную ненужность гироскопа в контроллере Sixaxis. Если помните, это была первая игра для консоли Sony, где наклонами геймпада можно было управлять титульным истребителем и другими боевыми машинами. Больше Warhawk ничем особенным не отличился,

хотя и предлагал неплохой по всем параметрам мультиплеер с участием различной техники.

За прошедшие годы онлайн прочно и, видимо, надолго захватили Call of Duty с Battlefield 3, и соваться на это клокошущее поле боя для любой другой игры смерти подобно. Поэтому LightBox Interactive пошли немного другим путем и для сиквела достали из чулана идею о шутере с

элементами стратегии в реальном времени.

Что нам стоит

Идея не сказать чтобы новая: подобные игры выходили еще лет пятнадцать назад. Но на фоне современных шутеров, нещадно эксплуатирующих однажды придуманную Call of Duty формулу, Starhawk вызвал неподдельный интерес у многих игроков. Главная и, в принципе,

единственная особенность игры заключается в том, что в любой момент времени и практически в любом месте арены подконтрольный боец может возвести, например, охранную вышку, гараж с танками или даже отгрохать стену и оснастить ее автоматическими турелями.

Военные объекты скидываются в указанную точку прямо с орбиты в обмен на рифтовую энергию, из-за которой, собст-



Звездные ястребы — универсальные машины: и в космосе воюют, и в атмосфере, и в робота превращаются за секунду.



Пользуясь случаем, игра передает пламенный привет серии Halo и тамошним боевым джипам.



Высадка на поле боя происходит вот в таких капсулах. При удаче ими можно раздавить зазевавшегося противника или даже целый танк.



На своих двоих в Starhawk хорошо только защищаться. Если уж выбираться к врагу, то, учитывая немалый размер карт, лучше использовать транспорт.

венно, и разгорелся весь сыр-бор. На ценнейший ресурс человечество, как это обычно бывает, набросилось с энтузиазмом проголодавшегося медведя, но очень быстро выяснилось, что ягодка ядовита: первая партия шахтеров поголовно превратилась в разумных мутантов и теперь не хочет отдавать дорогую энергию обратно землянам. Естественно, разразилась война.

Все эти душещипательные подробности вам рассказывают в одиночной кампании, которая здесь, в отличие от Warhawk, есть. Как несложно догадаться, сингл в Starhawk — это такой пятчасовой обучающий режим перед главным блюдом — мультиплеерными баталиями. Без этого своеобразного туториала сразу освоиться в онлайн не сложновато, причем не из-за управления (оно как раз идеально), а из-за внезапно свалившихся на голову возможностей. Вас аккуратно и последовательно знакомят со всеми постройками и видами техники: сначала катают на летающем мотоцикле, потом учат строительству стен и турелей, дают повоювать на джипе, выпускают в космос, чтобы опробовать гибрид истребителя и боевого робота (трансформация осуществляется одной кнопкой прямо на ходу), вешают на плечи джетпак, сажают в танк и параллельно со всем этим постоянно подкидывают различные сценарии по защите ключевых точек. А в перерывах, чтобы вы

не заскучали, показывают стильные сюжетные ролики, похожие одновременно на вестерн и анимированный комикс.

Дом построить

Вооружившись полученными знаниями, можно уже более-менее уверенно осваиваться в мультиплеере. Тот факт, что каждый из 32 игроков (это максимум) в любой момент может вызвать для себя персональный бункер, поначалу неслабо интригует. Горячим головам, привыкшим сразу после респавна на всех парах нестись к противнику на базу, делать в Starhawk нечего: из штурмовой винтовки, с которой возрождается боец, во врага нужно выпустить две обоймы, чтобы он, наконец, отбросил копыта.

Так что первоначальная задача — как следует отстроиться. В бункерах можно обзавестись ракетницей и дробовиком, в гараже — джипом, на смотровой башне — снайперской винтовкой, а на посадочной площадке — тем самым роботом-истребителем, в честь которого названа игра. Все это стоит энергии, которая выдается за убитых врагов или медленно копится в пределах захваченных территорий. Поэтому базу важно защищать: оградить стеной, понаставить противопехотных пулеметов и лазеров для уничтожения истребителей, да и парочку бойцов оставить не помешает. И только после этого идти в атаку.

Конечно, в публичных сражениях со случайными людьми

все гораздо сумбурнее, но даже в этом случае темп матча обычно не высок. Сама игра всячески поощряет защитную тактику. И не сказать, чтобы это шло ей на пользу. В Starhawk гораздо эффективнее напаять на плечи джетпак, взять в руки снайперскую винтовку, взобраться куда-нибудь повыше и преспокойно отстреливать противоборствующую фракцию. Или оцетиниться турелями, засесть на базе и ждать гостей.

Даже истребитель, который можно обвешать кучей видов оружия — от самонаводящихся ракет до мин и бомб, — мгновенно сбивается при помощи ПВО, и максимум, на что он способен, — это прилететь, трансформироваться в робота, топнуть ногой, убив при удаче парочку защитников, и благополучно взорваться от шквального огня лазеров, пулеметов и ракетниц.

При таком раскладе почти все режимы игры работают не так, как хотелось бы: в дефматче игроки поголовно кемперят, в «Захвате флага» — возводят вокруг знамени многослойную конструкцию из стен и десятков турелей и опять же кемперят, и только в режиме, где для победы надо удерживать несколько ключевых точек, кипят хоть какие-то страсти: защищать сразу несколько позиций сложно, и они частенько переходят из рук в руки.

С другой стороны, крайне интересно и порой забавно наблюдать, как люди осваиваются с новой механикой и развлекают сами себя. Например, не-

которые вместо того, чтобы при виде врага стрелять в него, просто-напросто сбрасывают ему на голову какой-нибудь ангар. Других необычных способов применения доступных построек практически нет, так как их очень легко разрушить в чистом поле без соответствующей защиты — достаточно несколько раз садануть по зданию ножом.

■ ■ ■

Наверное, когда LightBox Interactive создавали Starhawk, в своем воображении они рисовали совсем другие картины — эпические, да к тому же стратегические битвы на больших картах между слаженными командами, где каждый боец выполняет свою роль, а весь коллектив действует как единый организм. Именно при таком раскладе полностью раскрылся бы потенциал игры. Он у Starhawk действительно большой, и есть даже вероятность, что в ближайшем будущем баланс подправят и атаковать позиции врага станет так же интересно, как защищать собственные. Пока же Starhawk — это неплохая игра о том, как построить стену, встать за турель и расстреливать немногочисленных гостей; а любые попытки развлечь себя и расковырять укрепления врага превращаются в не очень увлекательные и не очень длительные путешествия от точки возрождения до ближайшего оппонента. ■

Реиграбельность X

Классный сюжет X

Оригинальность ✓

Легко освоить X

Дождались?

Неплохая заготовка для прекрасного гибрида шутера и стратегии в реальном времени.

Геймплей

★★★★★★ 7

Графика

★★★★★★ 7

Звук и музыка

★★★★★★ 7

Интерфейс

и управление

★★★★★★ 8

Рейтинг

7,0

«Хорошо»

MORTAL KOMBAT

Добей его пальцем!

Через год после появления на больших консолях пере-рожденный **Mortal Kombat**, самый народный файтинг в мире, вышел и на PlayStation Vita. Это редкий случай, когда в портативном формате поклонники сериала получили самую полную редакцию любимой игры.

Помимо стандартного сюжетного режима, издание включает в себя все бонусы из **MK Complete Edition**: шестнадцать новых костюмов, позволяющих нарядить Скорпиона, Кенши и Ермака по последней моде, и пятерых дополнительных персонажей, включая Фредди Крюгера и бога войны Кратоса. Однако в игре есть и оригинальный контент.

Дополнительная Башня испытаний предлагает полторы сотни миссий на прочность, которые задействуют все особенности портативной консоли. Скажем, чтобы снять броню с непрошибаемого персонажа, требуется потыкать в него пальцем, а затем можно провести добивание, нарисовав комбинацию прямо на экране; в некоторых испытаниях после каждого удара экран заляпывается кровью, которую приходится собственноручно оттирать. В другом задании нужно, наклоняя «Виту» в воздухе, удерживать равновесие на хлипкой доске, растянутой над колодцем со смертельными ловушками, а одна из миссий и вовсе копирует iOS-игру **Fruit Ninja**, только здесь вместо фруктов нужно ожидаемо сечь головы и нарезать внутренние органы.

Главный худрук сериала Эд Бун до последнего отрицал, что игра будет поддерживать режим дополненной реальности, но его все-таки вставили, правда, только в качестве секрета. Если ввести в меню специальную комбинацию кнопок, камера консоли начинает в реальном времени транслировать видео в игру, благодаря чему фоном арены может стать что

угодно, включая стопку номеров вашего любимого журнала.

Чем дальше вы продвигаетесь, тем безумнее становятся задания: то нас заставляют победить по очереди пятерых клонов Шао Кана, то драться топлес девочкой против девочки, а кульминацией сумасшествия становится серия поединков чибиперсонажей (это когда людей изображают в виде пупсов).

Портативная версия **Mortal Kombat** в первую очередь ориентирована на поклонников сериала, а потому в игре тонны фансервиса: **NetherRealm** шутят про плюшевого медвежонка Милены, мифическую дочку женщины-монстра Шивы и возвращение из небытия ниндзя Тратора (фанаты уже пишут петиции о включении героя в основной состав **MK10**); во время боев вокруг арены летают хищные птеродактили — своеобразная дань второй части **MK**. Еще для самых упертых игроков авторы приготовили сюрприз — возможность подраться за боссов типа Шао

Кана и Кинтаро, обладающих впечатляющими суперударами.



Самый кровавый файтинг современности стал еще лучше. Графика, которую выдает миниатюрная «Вита», практически не уступает версиям с больших консолей, а хруст ломаемых костей звучит так же заодно. Вдобавок в портативной версии

Жанр
Файтинг
Издатель
Warner Bros.
Interactive Entertainment
Разработчик
NetherRealm Studios
Мультиплеер
Wi-Fi, Ad Hoc
Платформа
PS Vita
Сайт игры:
themortalkombat.com

был доработан баланс поединков и появился новый режим испытаний, а также бонусные наряды. **Warner Bros.** сделала прекрасный подарок к юбилею серии — ведь в августе этого года «Смертельной битве» исполняется двадцать лет! ■



Неблокируемые ракеты киборга Сектора нужно отбивать в буквальном смысле пальцем.



Гастролеру Фредди Крюгеру в режиме испытаний уделено куда меньше внимания, чем Скарлет, Кенши или Рейну, ведь он в **MK** — на правах гостя.

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

При переезде с больших консолей **Mortal Kombat** не потерял ни грамма очарования и ни одного режима. Лучший на сегодняшний день файтинг для PS Vita и замечательный подарок любому поклоннику серии.

ГЕЙМПЛЕЙ:9
ГРАФИКА:9
ЗВУК И МУЗЫКА:8
ИНТЕРФЕЙС
И УПРАВЛЕНИЕ:10

РЕЙТИНГ
8.5
ОТЛИЧНО

Жанр
Квест с претензией
Издатель
Sony
Разработчик
Plastic Studios
Платформа
PS3
Сайт игры
daturagame.com

Геворг Акопян

РЕЦЕНЗИИ

DATURA

В краю березок и свиной

Несколько лет назад компания Sony пригласила на груди поляков из **Plastic**, которые под ее крылом сделали **Linger in Shadows** — полуинтерактивный ролик, в котором ошарашенный от ужаса пес вместе с разумной железной башкой летает в облаке черного дыма, а за всем этим безумием наблюдает толстый кот. Помня об их первой «игре» (забыть такое невозможно в принципе), мы ждали **Datura** с одинаковой долей опаски и любопытства. Как оказалось, напрасно.

Поляки смастерили рудиментарный квест, который работает на тех же базовых законах, что и первая **Penumbra**. Вся разница в том, что в **Datura** можно играть с контроллером Move, который чуточку усиливает аутентичность происходящего. На экране перед вами все время маячит летающая рука, с помощью которой вы и взаимодействуете с миром — открываете двери, наливаете воду и кидаетесь гнилой картошкой в свинью. Кроме шуток, перечисленные действия — это половина игры. В оставшееся время предлагается бродить по маленькому участку осеннего леса, из которого мы поочередно переносимся за руль машины, за пулемет и, ожидаемо, в сумасшедший дом.

Проблема в том, что создается устойчивое ощущение, что психическим нездоровьем главного героя **Plastic** оправдывают вовсе не свое необычное видение, а творческую импотенцию и лень. Уже в первой заставке с цитатой Данте Алигьери нам пытаются втолковать, что **Datura** — игра с Глубоким Смыслом. Но этот, извините, смысл сводится к тому, что разработчики показывают нам пятиминутную сцену, в которой заглавный персонаж вместе с мальчиком залезает на дерево, затем с него сваливается, тащит

подстреленного взявшимся ниоткуда охотником ребенка десять метров, и, в конце концов, получает пулю в зад из ружья, лежа в грязи под забором. После такого даже становится немного жалко главного геймдизайнера.

При этом **Datura** позиционируют как один из главных проектов для Move, что на самом деле совсем не так. Игра не предлагает никаких новых способов применения контроллера, а покупать Move для того, чтобы виртуально погладить березку — так здесь «открывается» карта, — это уже пахнет утопизмом. В **Datura** можно преспокойно играть и с обычным геймпадом для PS3 (в SixAxis, напомним, есть гироскоп), экранные объекты адекватно реагируют на перемещения контроллера.



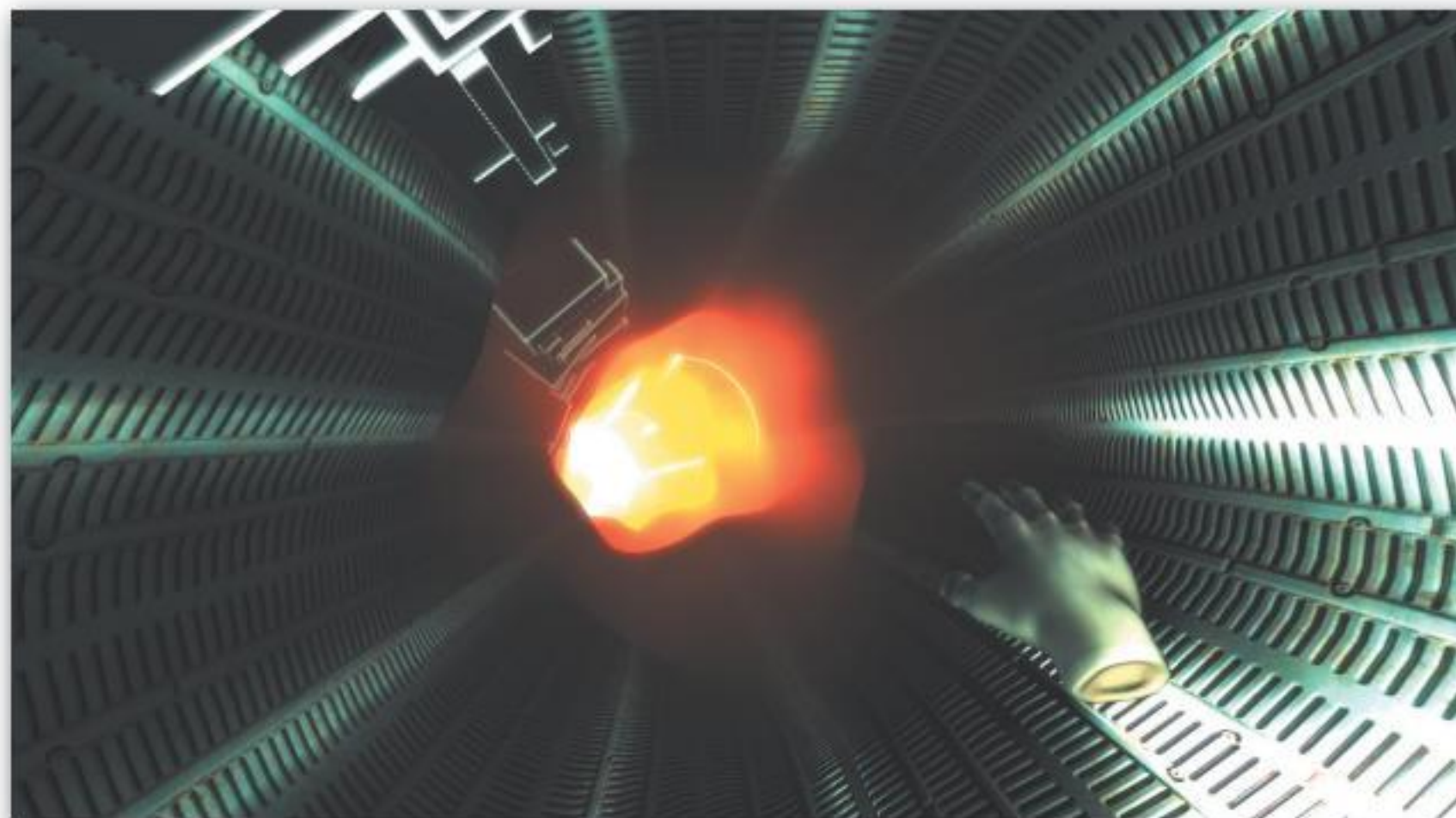
Хоть у **Plastic** и не получилась хорошая игра, старания Sony сложно переоценить. В отличие от Microsoft, японцы выпускают

необычные, экспериментальные проекты: **Heavy Rain**, **LittleBigPlanet**, **Journey** — и это только игры нынешнего поколения, список можно продолжать. Как-то незаметно из всех «больших» консолей PlayStation стала единственным источником свежих идей, пристанищем для людей, которые хотят не только погонять пару часиков в мультиплеер перед сном, но и получить новые ощущения.

При всей своей кривизне **Datura**, как и **Linger in Shadows**, действительно запоминается. Да, игра чрезмерно пафосная, претенциозная и бессмысленная. Да, она задает десятки вопросов, ни на один из которых не отвечает. Да, она не стоит даже тех скромных денег, которые за нее просят. Но то, что благодаря Sony в любом уголке мира можно купить экспериментальный инди-квест про свинью и психбольницу, большой плюс для всей индустрии. ■



Все-таки поразительно, как заманчиво **Datura** выглядит на скриншотах. К сожалению, играть в это необычайно сложно.



В игре есть целый эпизод, в котором кисть руки летает по разноцветным тоннелям, напоминающим об **Audiosurf**.

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✗ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Претенциозный инди-квест, в котором нет внятной истории и сколь угодно интересных игровых задач, зато красиво кружится осенняя листва и можно пощупать березку. Жаль, что эксперимент не удался.

ГЕЙМПЛЕЙ:3
ГРАФИКА:6
ЗВУК И МУЗЫКА:6
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:5

РЕЙТИНГ

4.0
ПЛОХО

PORT ROYALE 3: PIRATES & MERCHANTS

Вялые паруса

Если иных издателей можно представить как лысеющих менеджеров, отстегивающих деньги на раскрутку очередного таланта, редких шахтеров, отважно роющих недра в поисках новых IP, или, на худой конец, как операторов доильных аппаратов, которые — уж будьте уверены! — выжмут из вашей любимой серии последние соки, то гансы из **Kalypso** — это такие спасатели на полставки. Днем они простые издатели и раздают билеты в парк юрского периода, а вечером отправляются на поиски заброшенных игровых серий. Пострадавших кормят куриным бульоном, одевают в чистый костюм и заново выпускают в свет. Так было с **Tropico**, так было с **Patrician**, теперь второй шанс получил **Port Royale**.

Хипстеры, занятые поисками души в играх, скорее всего, не застали оригинальные **Port Royale: Gold, Power and Pirates** и **Port Royale 2**. Экономические стратегии **Ascaron Entertainment** доступно рассказывали о том, что жизнь в Карибском бассейне в промежутке между XVI и XVII веками мало походила на тростниковый сахар. По крайней мере, поначалу, когда салага в лице игрока на хлипком суденышке выходил в невыносимо открытое море. Дальнейшая свобода действий опьяняла не хуже ямайского рома — заниматься в **Port Royale** можно было, натурально, всем: нападать на корабли, сражаться за крепости и зарабатывать миллионы на торговле бананами.

Третья часть, на первый взгляд, ровно про то же самое. Разве что графика стала красивее да появилась пара незначительных моментов — например, теперь в конвой можно объединять максимум три корабля (против пяти в предыдущих частях). В игре всего две кампании, кото-

рые больше смахивают на обучение, чем на связные истории. Впрочем, настоящие купцы и пираты знают, что главное блюдо — это режим свободного плавания.

Беда в том, что **Pirates & Merchants** очень старается быть доступной игрой. Аккуратные иконки возле городов показывают наиболее востребованные товары, так что следить за быстро меняющимся спросом теперь можно не покидая глобальной карты. Обидно, но именно попытка обучить карибских обитателей дружелюбным манерам играет с **Port Royale 3** злую шутку. Ориентируясь на иконки потребностей, можно легко построить выгодные маршруты и стремительно разбогатеть, создать огромный торговый флот и... потерять интерес ко всей этой возне с тростником и бананами. Корабли курсируют из порта в порт, товар продается и закупается сам собой. Остается ускорить ход игрового времени и смотреть, как золото течет рекой, а герой растет в мало кому нужных рангах. Попытки заняться войной ни к чему хорошему не

приводят: морские сражения лишены размаха, скучны и невыгодны — даже лицензия на отстрел британских кораблей не спасет фамильный бизнес от краха.

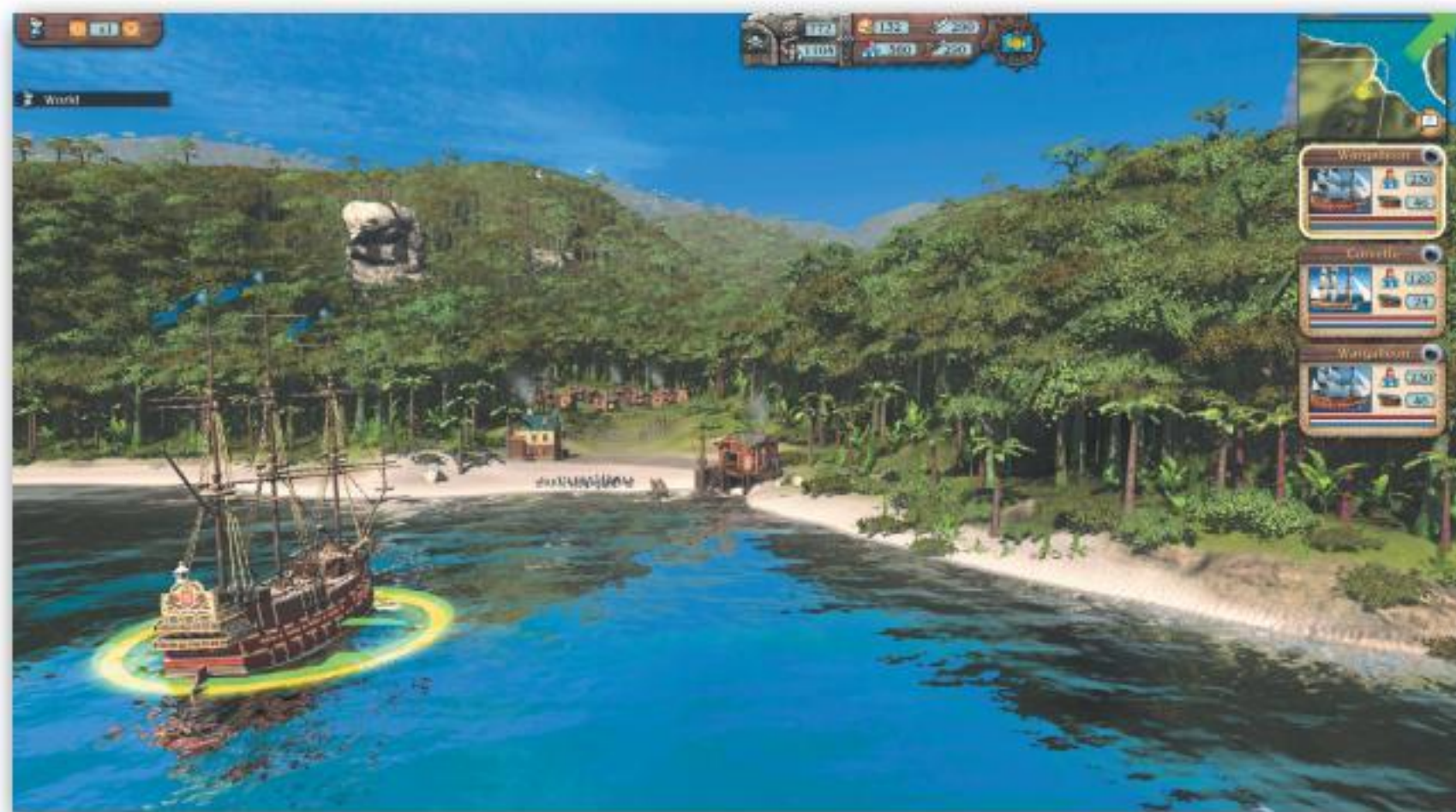


Возрождая славную серию, в **Gaming Minds** как-то не догадались снабдить игру какой-то движущей силой. Четыре страны ссорятся, мирятся и начинают отношения с чистого листа,

но виртуальным Карибам все равно — мир в **Port Royale 3** вращается вокруг игрока, а тот, быстро заработав все золото на свете, просто умрет со скуки. ■



Испания бьет французов, английский монарх что-то не поделил с Нидерландами. Герой только что заработал звание контр-адмирала на торговле бананами.



Штурм пиратского логова (есть в игре и такое) сводится к муравьиной возне, смотреть на которую нет никакого желания.

Жанр
Экономическая стратегия
Издатель
Kalypso Media
Разработчик
Gaming Minds Studios
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
port-royale3.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo, 2 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Quad, 4 Гб, 512 Мб видео

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Продолжение стратегии про купцов, пиратов и ром, полюбить которую так же просто, как в ней заскучать. Если вы играли в предыдущие части сериала — проходите мимо.

ГЕЙМПЛЕЙ:7
ГРАФИКА:7
ЗВУК И МУЗЫКА:5
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:7

РЕЙТИНГ
6.5
ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Поиск

Как играть в игры PlayStation на телефоне?

mobi.ru

Чем ГЛОНАСС лучше GPS?

Каковы характеристики нового iPhone?

Как разобрать плеер?

Кто изобрел сенсорный экран?

Зачем нужен iPad?

Какой планшет самый дешевый?

Как управлять компьютером с телефона?

Чем обрабатывать фотографии на айфоне?

Когда выйдет новая прошивка?

Можно ли играть в Skyrim на планшете?

Когда выйдет PlayStation 4?

Какой браузер под Android лучше?

Нужен ли телефону многоядерный процессор?

Мы знаем.

mobi.ru
экспертный сайт о цифровой технике

HITMAN: SNIPER CHALLENGE



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: **8.0**

Платформы:
PC, Xbox 360, PS3

Издатель:
Square Enix
Разработчик:
IO Interactive

Издатели и разработчики за оформление предварительного заказа на свои игры периодически награждают игроков поцелуем: кодом на загрузку эксклюзивного бластера, набором праздничного белья и прочими безделушками. IO Interactive решила продвинуться в этой схеме несколько дальше, предложив предзаказавшим **Hitman: Absolution** игрокам мимолетное свидание с лысым агентом, которое станет лишь намеком на то, какой безумный роман ждет их в конце года.

Сорок Седьмого в **Hitman: Sniper Challenge** усаживают на крышу здания, запретив ему не только ходить или ползать, но даже чесать интимные места. Наша задача — смотреть в прицел снайперской винтовки и осторожно убивать очень плохих людей. В игре всего одна миссия, в которой нужно убрать оружейного барона вместе с охраной. Бандит заслужил наказание, так как вздумал отправлять в Африку новенькие АК-47 вместо вкусных равиолей. За-

мочить цель можно скрытно, можно даже с фантазией: например, спустить на неудачника строительный навес или отправить его в шахту лифта — и все это с помощью одной только снайперской винтовки и вашей смекалки. Есть и второстепенные задания: отыскать на уровне ниндзя, Рокки, пинающего боксерскую грушу, расстрелять садовых гномов и резиновых уточек или казнить на глазах у голубя всю его семью, а потом еще хладнокровно пустить пулю в его и без того убитое горем сердце. В награду за все действия мы получаем очки, которые потом откроют доступ к апгрейдам оружия в **Hitman: Absolution**.

Sniper Challenge, по сути, ни на что не претендует. Этот простенький тир предназначен только для того, чтобы убить время в ожидании большой игры. Но, признаться, добавь IO еще пару заданий — игру смело можно было бы продавать как полноценную пятнадцатидолларовую аркаду в XBLA и PSN. — Максим Бурак

WARLOCK: MASTER OF ARCANE

Платформа:
PC

Издатель:
Paradox Interactive
Разработчик:
Ino-Co Plus

В России по-прежнему реанимируют старенькие фэнтезийные стратегии. Вслед за **King's Bounty**, **Majesty 2** и **Disciples** пришла очередь **Master of Magic**. Впрочем, студия Ino-Co Plus никаких лицензий и прав не получала. Их **Warlock: Master of Arcane** — скорее идейный наследник культовой некогда игры, а не официальное продолжение.

Warlock — это такая магическая версия **Civilization** в мире, напоминающем **Majesty**. Здесь нет полноценной экономики — знай себе строй нужные здания на пригодных для этого территориях да следи за тем, чтобы юнитам хватало пропитания. Дипломатия проста. Можно только объявлять войну, предлагать союз, требовать выплат или платить контрибуцию самому. В **Warlock** не нужно думать о логистике, заботиться о настроениях подчиненных, строить для них кабаки, церкви и цветущие сады. Зато на одной огромной карте может сойтись до восьми колдунов, которые охотно обрушивают друг на друга огонь

с небес и прямо из воздуха призывают армии скелетов-лучников и адских гончих. Каждый ход магистры трех разных рас разучивают новые заклинания, копят ману (для этого даже есть специальные постройки) и отправляют свои смешанные армии рейнджеров и ходячих мертвецов разрушать города соседей. Причем все поселения, из-за особенностей местности, на которой они расположены, обладают своей специализацией. Поэтому за некоторые клочки земли разворачиваются особенно яростные сражения. Захватив столицу конкурента, вы выбиваете его из игры. Сделать это непросто, так как ИИ удивительно хорош, постоянно прессует и грамотно использует дипломатию.

Еще в игре очень интересно исследовать мир: плавая на корабле, вы открываете новые территории и даже порталы в другие измерения. Даже без сюжетной кампании и мультиплеера **Warlock** вполне может увлечь на неделю другую. — Кирилл Волошин



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: **7.0**

MEN IN BLACK: ALIEN CRISIS

У Men in Black: Alien Crisis были все задатки стать неплохим шутером, адресованным старым фанатам «Людей в черном»: тут и элементы детективных расследований, и пестрые пришельцы, и возможность пострелять из легендарной пушки Noisy Cricket. Плюс, что немало важно, минимум сценарных издевательств над героями оригинальных фильмов — агентами Джей и Кей (история у игры самостоятельная). Другое дело, что качество сборки у Alien Crisis не лучше, чем у китайского фена за сто рублей, а отдельные компоненты игры давно устарели.

Экшен утомляет уже через пять минут. Укрытия расставлены словно по линейке: автомобили на улицах раскиданы удивительно аккуратно, не говоря уже о подземных парковках, где даже мусор, кажется, расставлен по фэн-шую; пришельцы ведут себя абсолютно одинаково (исключение — промежуточные боссы), а стрельба из хваленного

в пресс-релизах оружия не приносит никакой радости, пушка лишь грустно плюется тусклым спецэффектом. Перестрелки разбавлены детсадовским стелсом с разбитием камер наблюдения, а также (только не смейтесь) допросами в духе **L.A. Noir**. Мучиться с распознаванием лжи не приходится: мимика у персонажей отсутствует в принципе, да и ваши правильные ответы толком ни к чему не приводят. В большинстве случаев подозреваемый оказывается пришельцем — и вам снова придется терпеть унылые перестрелки до следующего ролика.

Немного веселее играть на Wii или PS3 с Move: в Alien Crisis неплохой сплит-скрин, поэтому если у вас есть неприятный друг, особенно не разбирающийся в играх, и парочка motion-контроллеров, то Men in Black может доставить какое-то удовольствие. А вот владельцам приставки **Microsoft** лучше сходить на «Людей в черном» в кино. — *Дмитрий Ежов*

Платформы:
Xbox 360, PS3,
Wii, 3DS

Издатель:
Activision
Разработчик:
Fun Labs



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 5.0

A VALLEY WITHOUT WIND

Стращный катаклизм до неузнаваемости преобразил планету, разбросав материи, словно карапуз игрушки по полу. В результате изменилась не только география планеты, но и ее фауна: животные мутировали в безобразных монстров и теперь терроризируют переживших катастрофу людей. Геноцид продолжается до тех пор, пока главный герой не решит спасти человечество от новоиспеченной заразы при помощи своих верных кулаков, пистолета и огня — чувак пуляет файерболлами не хуже дракона, страдающего изжогой. Если вы соскучились по платформерам старой школы, за **A Valley Without Wind** вполне можно скоротать несколько часов; боевой системой и стилистикой игра похожа сразу на две знаменитых серии — **Metroid** и **Castlevania**. Здесь так же придется ниндзей перепрыгивать чудовищ, много стрелять и уворачиваться от вражеских пуль, пока на фоне звучит немного замудренная музыка, как на «Сеге», —

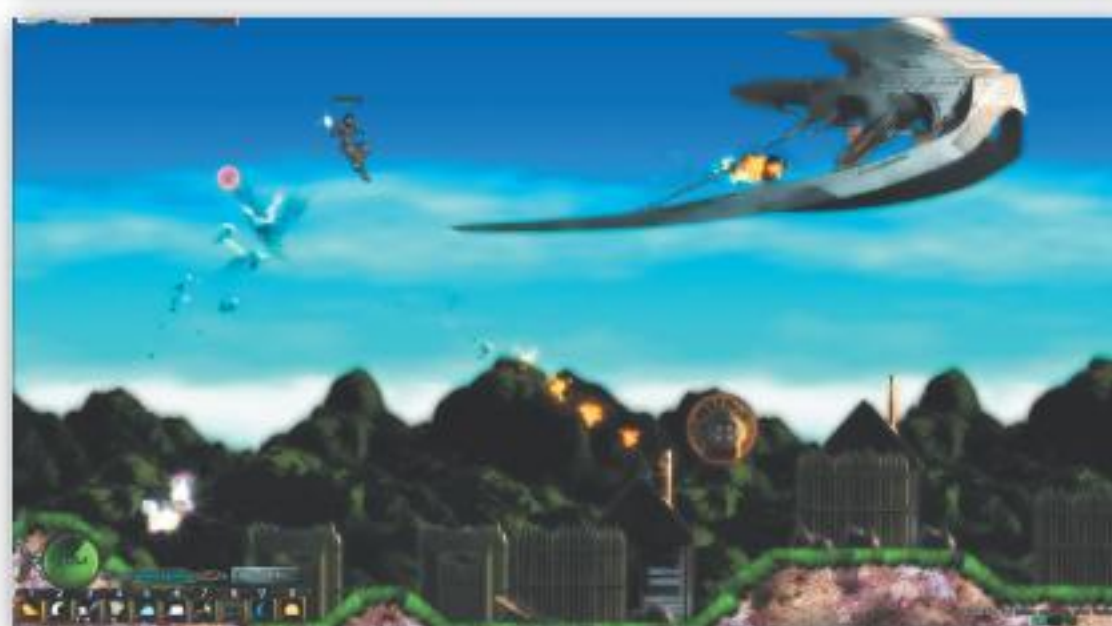
даже пятнадцать лет назад такая игра вряд ли бы кого удивила.

В мире **A Valley Without Wind** нужно не только драться, но и исследовать огромные локации, искать артефакты в руинах городов и собирать разные ресурсы. Найденное барахло идет на постройку новых поселений для выживших: чем лучше живется людям — тем выше становится уровень героя.

Главная особенность **A Valley Without Wind** заключена в ее абсолютной самодостаточности. Вся игра — это бесконечный геймплей без какого-либо нарратива. Как и в **Spore**, мир генерируется случайным образом: вместо очередного убитого босса появляется его брат-близнец, а пачка «бедных крестьян» сменяется другой. Как понимаете, минус такого подхода очевиден — очень скоро становится смертельно скучно. Положение не спасает даже кооперативный режим. Пинать мутантов с напарниками веселее, но ваши друзья вряд ли захотят в это играть. — *Мария Антоненко*

Платформы:
PC, Mac

Издатель:
Arcen Games
Разработчик:
Arcen Games



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 5.0

FIREBURST



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 5.0

Платформы:
PC, Xbox 360, PS3Издатель:
Zoo Entertainment
Разработчик:
exDream Entertainment

Fireburst относится к играм, которые раздражают одним фактом своего существования. Если ПК-аудитория еще может с легким сердцем понять и принять свежий экшен на колесах (надо же, в конце концов, как-то перебить послевкусие от отвратительного **FlatOut 3: Chaos & Destruction**), то выход очередного клона **Twisted Metal** на консолях, где совсем недавно прошел, собственно, настоящий **Twisted Metal**, выглядит по меньшей мере неразумным.

Впрочем, уже очень скоро становится ясно, что именно на компьютерную публику проект и рассчитан, а мультиплатформенность — это так, трюк для отвода глаз. Вся игра представляет собой свалку из геймплейных достопримечательностей знаменитых гоночных серий с PlayStation 3. Как и в **MotorStorm**, в игре широкие трассы с множеством развилок, а в рамках одного состязания можно стравить пикап и багги. Из **Twisted Metal** разработчики позаимствовали сумасшед-

ший стиль — здесь тоже подчеркнуто неприятные и дикие герои (очевидный лидер подборки, несомненно, карлик в смокинге и с ирокезом), а по соперникам можно палить из оружия, закрепленного на капоте автомобиля.

Fireburst старается в какой-то мере компенсировать убежденным «писишникам» недостаток на их любимой платформе действительно злых, адреналиновых гонок. И действительно — компенсирует. Только максимум на час. Уже после нескольких заездов в глаза бросается недостаток оригинальных идей, который наверняка ощутят даже те, кто знаком с той же **MotorStorm** исключительно на уровне геймплейных роликов.

Fireburst не дотягивает до своих именитых кумиров, которым усердно пытается подражать. Если вы даже краем глаза не видели приличных гонок на выживание в безумной стилистике, то к Fireburst обратиться можно, но даже не на вечер, а так, в обеденный перерыв. — Дмитрий Ежов

AWESOMENAUTS

Платформы:
Xbox 360, PS3Издатель:
dtp entertainment AG
Разработчик:
Ronimo Games

Игры жанра MOBA не частые гости на консолях. Обычно все эти **League of Legends** и прочие **Rise of Immortals** бесконечно копируют друг друга где-то на PC, каждая собирая свою аудиторию игроков. Но раз в тридцать синодических месяцев эта лихорадка задевает и игровые приставки.

Awesomenauts — это двухмерный сайд-скроллер на механике **DotA**, выполненный в стиле мультфильмов конца восьмидесятых. Такие **Power Rangers** в космосе. Разборки «синих» и «красных» проходят 3х3, где цель каждой команды — уничтожить турели противника, а затем разрушить его базу. Выглядит игра действительно забавно, с первых минут завораживая своим шармом: только здесь можно увидеть, как усатый ковбой дерется с летающими мозгами и обезьяной, а вокруг все искрит, жужжит и переливается разными цветами. Поначалу **Awesomenauts** может показаться простой, но после нескольких позорно проигранных раундов с

удивлением обнаруживаешь, что персонажи в игре, оказывается, обладают навыками и уникальными способностями. Слабые и сильные стороны есть у каждого — Жабоньки G, капитана Одинокая Звезда, громадного робота Чпока и у других героев с не менее брутальными именами. Правда, позже выясняется, что игра вовсе не такая сложная, как может показаться, — она просто странно сбалансирована, а все различия персонажей и навыков сводятся к тому, что врагов можно атаковать вблизи, издалека или самоотверженно лечить команду. Уныло. И эта унылость очень быстро растекается по всей игре, покрывая баланс и геймплей, и убивает желание играть в **Awesomenauts** дальше.

Молодая студия Ronimo выпустила такую простенькую консольную «Доту». **Awesomenauts** наверняка привлечет тех, кто по какой-то физиологической причине не может играть в более продуманные игры этого жанра на PC. — Максим Бурак



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 6.5



ПЛАНШЕТЫ С АЛЕКСЕЕМ МАКАРЕНКОВЫМ

Один из главных трендов последнего года — переиздание старых хороших игр на планшетах. В первую очередь речь, конечно, идет об iOS с ее налаженным механизмом продаж и огромным числом пользователей, привыкшим платить за игры.

Логика издателей понятна. Если есть хорошая игра, а точнее, раскрученный бренд, и можно за относительно небольшие деньги портировать ее на повзрослевшую мобильную платформу, то глупо этого не сделать и не заработать на уже отработавшем на PC/Xbox/PlayStation продукте еще немного.

Вроде бы все счастливы. У издателя пухнет кошелек, игроки со стажем устраивают радостную возню на форумах — «вау, Макс Пэйн на айпаде вышел!», новое поколение игроков приобщается к классике...

И до сих пор почти никто не замечает, что на последнем пункте как раз случается заминка. Да, есть игры, которые практически не устаревают. В основном это рисованные квесты: Monkey Island на iPad сегодня играется точно так же, как в девяностые на PC. Совсем другое дело — проекты с трехмерной графикой. GTA 3 на iOS выглядит... точно так же, как GTA 3 на PC. Вот только игре, на минуточку, 11 лет. И это мы с вами знаем и помним, что GTA 3 — это круто. Это именно мы пишем об этом на форумах, мы ставим игре высокие рейтинги. По старой памяти. Потому что действительно классика. Но! Мало кто из нас станет играть в GTA 3 на планшетах. Потому что, как ни крути, куда удобнее делать это на PC или, скажем, на Xbox. А главное — не до GTA 3

нам. Есть множество других игр, еще не покрытых пылью веков. А все эти старые игры — да, здорово их вспоминать, смахнуть ностальгическую слезу, но не перепроходить же их, да еще и с неудобным управлением?!

Такие игры покупают новички, наслушавшись восторженных воплей опытных игроков и начитавшись комментариев, этими же опытными игроками оставленными. По доброй памяти. Но вместо моря удовольствия и приобщения к классике у новичков случается когнитивный диссонанс. Ожидания и действительность оказываются слишком далеки друг от друга. Вместо «легендарной игры» они видят ужасающую картинку, слабую режиссуру, не самое удобное управление (таки планшеты). Потому что любой человек, даже необычайно далекий от индустрии, примерно представляет себе, как должна выглядеть современная игра. Картинка — почти фильм, ролики — почти Спилберг. Плюс новички на примере тонны казуальных игр привыкли, что их тащат по сюжету за ручку, не требуют совершать больше одного движения извилиной за раз и вообще «игры — это просто, легко, они же сами в себя играть должны». И вот на такого человека вдруг наваливается устаревшая на десять лет графика,

сложный по современным меркам геймплей, небанальные задачи и, да, адаптированное, но все равно кособокое управление.

Вместо ожидаемого фана человек получает взрыв мозга и стойкое убеждение, что все эти опытные игроки — полные идиоты, если считают такие игры хорошими. Издатели, портируя старые трехмерные игры на планшеты, оказывают сами себе медвежью услугу. По сути, они прививают потенциальной аудитории, которая могла бы увлечься серьезными играми, отвращение к этим самым играм. С тем же успехом можно пытаться заинтересовать молодежь танцами, показывая ей, как танцевать мазурку, краковяк или кадрили. Подростки любят брейк-данс, хип-хоп и тектоник. И только когда они вовлекутся в процесс, освоятся, разберутся — только тогда они, возможно, заинтересуются полонезами и полькой.

Возражение, что мощности современных планшетов недостаточно, чтобы делать игры на уровне больших игровых платформ, лишь на первый взгляд кажется разумным. Да, мощностей пока не хватает, но это не мешает некоторым разработчикам выкручиваться и выпускать игры с отличной графикой — пускай и с различными ограничениями в игровой механике. Неплохой пример — Infinity Blade с его маленьким миром, по которому даже не побегаешь самостоятельно, но эта игра выглядит и играется как современ-

ный экшен с элементами RPG, а не как, прости господи, шутер десятилетней давности.

Я провел эксперимент. Сразу после выхода Max Payne Mobile купил и прошел эту игру. Я чертыхался с управлением, почти не использовал буллеттайм (неудобно, неудобно прицеливаться!), но даже получил от игры удовольствие, потому что это все еще старый добрый Max Payne. Но потом я залез в одну из старых коробок, нашел там диск Max Payne и запустил игру на PC. Програл ее еще один раз и понял, что играть в Max Payne на iPad я больше никогда не буду. А потом сделал последний шаг — дал поиграть в мобильную версию шести знакомым, которые начали интересоваться играми совсем недавно (некоторые из них играли во вторую часть «Макса», некоторые только слышали об этом персонаже). И ото всех получил примерно одну и ту же реакцию: «Черт, как ты в это играешь! Это же кошмар!»

Да, ребят, для вас это кошмар. Потому что вы не помните, как восхитительны были эти игры много лет назад, и вам уже никогда этого не почувствовать. И я отлично понимаю ваше возмущение. А самое ужасное, что все эти игровые реликты, так ценимые нами, сделаны не для нас, а для вас! Кушайте — не подавитесь. ■



МОБИЛЬНЫЙ ДАЙДЖЕСТ

О том, во что нужно, а во что не нужно играть на ваших планшетах и телефонах

А НОВА ЛИ ИДЕЯ?

Мобильные шутеры серии **N.O.V.A.** всегда старались следовать трендам, царящим в жанре на больших платформах, и часто делали даже с кое-каким успехом. Так, вышедшая в 2009 году первая часть была стерильным космическим боевиком на манер **Halo**, вторая — **Modern Warfare** с элементами фантастики, а третья, появившаяся в App Store совсем недавно, пытается маскироваться уже под второй **Crysis**: люди в суперкостюмах против здоровых прямоходящих пришельцев, только вместо улиц Нью-Йорка — улицы Сан-Франциско.

При этом современной и актуальной **N.O.V.A.** выглядит, конечно, только внешне, а по механике все игры серии напоминают какой-нибудь классический PC-шутер начала двухтысячных или, как альтернативный вариант, творчество студии **City Interactive**. Например, здесь в порядке вещей стоять перед запертой дверью целую минуту, только чтобы внимательно выслушать трогательную речь напарника на тему того, как



По сюжету пришельцы напали на Сан-Франциско не так уж и беспричинно: задумавшие заселить космос людишки путались у них под ногами целые десятилетия!

сильно он соскучился по домашним пирожкам своей мамы; пока парень не наплачется в жилетку, никто вас дальше не пустит. Нормальный сюжет заменяют краткие описания игровых событий, которые раньше помещались разработчиками в TXT-файлы, — в **N.O.V.A.** они маячат на фоне загрузки. Противники-инопланетяне страшно неизобретательные, а экшен, естественно, очень однообразный.

Но мобильной игре все это, конечно, нипочем. Большинству игроков на iOS достаточно того, в **N.O.V.A.** есть отличная постановка (когда герой в первый раз сос-



Привыкнуть к многочисленным иконкам действия ничуть не легче, чем уцелеть при падении с такой высоты.

кальзывает по небоскребу — и правда на мгновение захватывает дух) и графика без малого уровня первой **F.E.A.R.** Ради этого можно перетерпеть непростое управление (немало времени здесь уходит на то, чтобы освоиться со стрельбой, прыжками и применением некоторых способностей костюма) и все прочие глупые недоработки. Только вот разработчику **Gameloft** надо помнить: когда технологический отрыв **N.O.V.A.** от других iOS-шутеров уменьшится (а это, видимо, когда-нибудь да произойдет), всеобщий интерес к игре может вдруг резко поутихнуть.

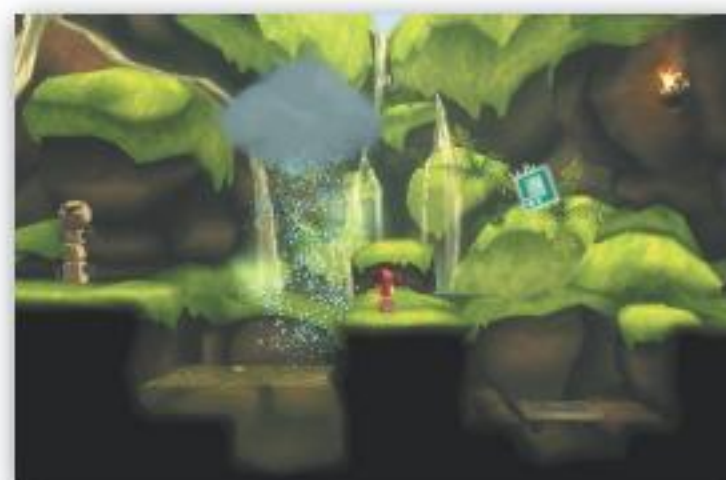
ПОВЕЛИТЕЛЬ СТИХИЙ

Оригинальная **LostWinds**, ставшая в 2008 году одним из первых серьезных проектов для цифрового сервиса WiiWare, во всех смыслах удивительная игра. «Английский меланхоличный платформер с загадками, вдохновленный японской культурой» — так предпочитали описывать игру многие журналисты, не сумевшие, к своему стыду, определиться с ее жанровой принадлежностью.

LostWinds пугала своей комплексностью: ослепительный сказочный остров Мистрелис был плотно набит ловушками, загадками и разговорчивыми персонажами, а игровая механика заметно отличалась от базовых правил любого другого современного платформера на Wii. Так, главной способностью героя по имени Тако было умение управлять ветром, при помощи которого он мог взлетать на высокие уступы, парить с обрывов или, например, тушить локальные пожары. Контролировать потоки воздуха Nintendo-пультом казалось лучшим занятием в мире. Впрочем, в 2011 году выяснилось, что проделывать то же самое собственным пальцем не менее интересно: порт игры на iOS неожиданно вышел чуть ли не

увлекательнее оригинала. А спустя год на мобильных устройствах появился и сиквел с подзаголовком **Winter of the Melodias**.

Отличий от первой части в **Winter of the Melodias** немного, но те, что есть, носят важный характер. Здесь Тако научился плавать (и с этим, конечно, связано несколько свежих головоломок), прорубать проходы в скалах, а главное — менять каким-то хитрым магическим способом время года, что позволяет устранять на своем пути самые серьезные препятствия вроде исполинских ледяных глыб (с внезапным наступлением лета они обязательно растают). Из iOS-особенностей: по сравнению с первой игрой точность управления немного повысилась, а картинка стала чуть-чуть симпатичнее.



У каждой локации здесь — свои ландшафтные особенности и свой неповторимый визуальный колорит. Настроение игры меняется в среднем через каждые двадцать минут.

ТРИ МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ, НА КОТОРЫЕ СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

LUXOR EVOLVED HD (FULL)

(iOS)

Очередная успешная реинкарнация самого, пожалуй, знаменитого подражателя нестареющей «Зумы» — на этот раз в ретростилике (неон на фоне космоса) и ускоренная в пять раз по сравнению с оригинальной **Luxor**. Шестьдесят уровней незамутненного счастья для тех, кому показалось мало обычной **Luxor Evolved** (выходила на компьютерах пару месяцев тому назад), да и вообще всех, кто не испытывает пренебрежения к развлечению под кодовым названием «выбивание цветных шаров под бодрый электронный ритм».



SLINGSHOT RACING

(iOS, Android)

Уникальная в своем роде гонка с непрямым контролем, суть механики которой на словах передать очень трудно. Управлять машиной привычным образом здесь нельзя, можно только взаимодействовать со специальными механизмами, расположенными за пределами трассы, которые как раз и влияют на ваше транспортное средство — изменяют его скорость и угол вхождения в повороты. Остальное, как говорится, дело техники. Любителям кольцевых заездов пропускать **Slingshot Racing** категорически не рекомендуется — это не только свежо и необычно, но еще и дико увлекательно.



AIR MAIL

(iOS)

Симулятор авиапочты, способный влюбить в себя одними лишь скриншотами: настолько красочных, милых, детально прорисованных игр на мобильных устройствах в принципе не очень много. Особенно, конечно, поражает невероятно четкий ландшафт уровней и небо, будто нарисованное талантливым художником-экспрессионистом. Назвать **Air Mail** банальным интерактивным скринсейвером, впрочем, нельзя — управлять крылатыми машинами здесь едва ли не интереснее, чем в любой другой летной аркаде на iOS.

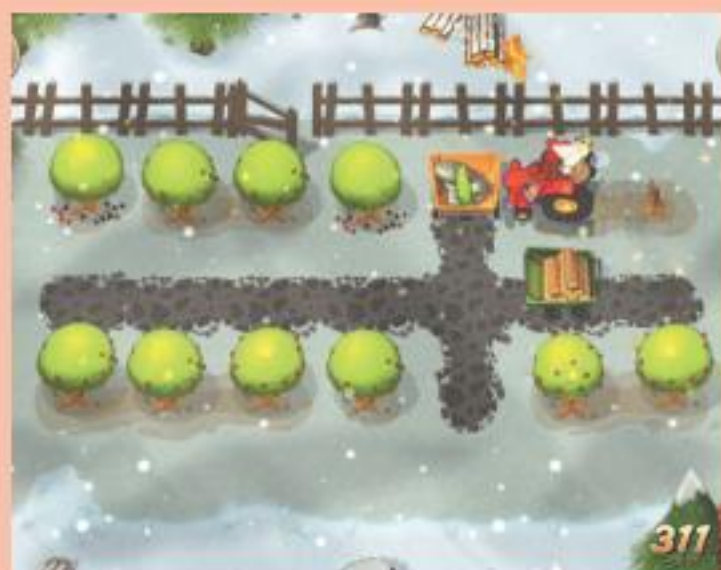


ТРИ МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ, КОТОРЫЕ ЛУЧШЕ ПРОПУСТИТЬ

TRACTOR TRAILS

(iOS)

Быстро утомляющая головоломка про садоводство с красным глазастым трактором в главной роли. Цель: засадить участок деревьями, уложившись в несколько ходов. Пикантная особенность состоит в том, что остановиться трактор не может, поэтому времени на раздумья у игрока почти нет — верный маршрут, по сути, надо придумывать прямо на ходу. Впрочем, уровни в **Tractor Trails** не слишком-то отличаются между собой, и на серьезный вызов сообразительности надеяться не стоит. А дачная стилистика выдержана гораздо успешнее хотя бы в **Plants vs. Zombies**.



ROCKET FOX

(iOS)

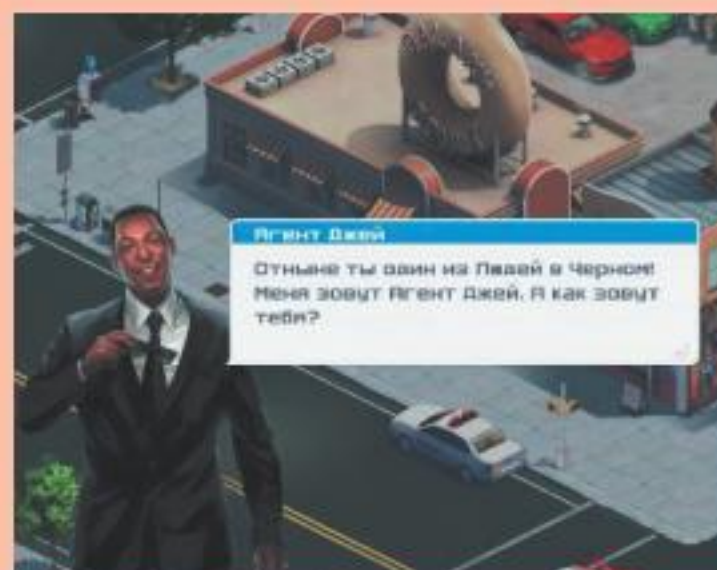
Однообразная аркада про пушистую лису, которая почему-то работает сапером в сказочном мире — прыгает по цветам и собирает бомбы, взрывающиеся прямо у нее руках (последствий для животного, что странно, никаких). Ничем другим заниматься в **Rocket Fox** не предстоит, и даже такая увлекательная штука, как управление лисой при помощи встроенного в iГаджет акселерометра, утомляет здесь на удивление быстро: вытянуть целую игру на одних лишь прыжках вверх пока что получалось только у авторов **Doodle Jump**.



MEN IN BLACK 3

(iOS, Android)

Симулятор агентства по обеспечению галактической безопасности, не имеющий ничего общего с игрой на больших платформах и включающий в себя целый набор развлечений для любого фаната «Людей в черном»: тренировка агентов, закупка оружия, выезд на задания и пошаговые бои с инопланетянами. Уровень исполнения, впрочем, настолько слабый, что хватает всего этого лишь на пятнадцать минут веселья; дальше однотипные будни Джея и Кея (представленных тут, к слову, смешно анимированными фотографиями реальных актеров) начинают страшно раздражать.



ПОРТ-ДАЙДЖЕСТ

О том, куда какие игры переехали и что с этим делать

ГЕЙМПАД НАМ СТРОИТЬ И ЖИТЬ ПОМОГАЕТ

С момента выхода финальной версии **Minecraft** не прошло и года, а главный идеолог игры, программист Маркус Перссон, уже привывает к неофициальному титулу короля индустрии: летает на частном самолете и получает приятные подарки от крупных издателей (как, например, шляпа для персонажа в **Team Fortress 2** от Valve). У игры же тем временем свои, не менее значимые успехи. Так, **Minecraft** стартовала на Xbox 360 и сразу же установила новый рекорд скачиваний сервиса Xbox Live — 400 тысяч копий за 24 часа. Ажиотаж у виртуальной кассы вполне понятен: **Minecraft Xbox 360 Edition** — действительно переиздание высшей пробы. Разработчик специально не стал работать с другими домашними платформами, чтобы вложить максимум усилий в порт для консоли Microsoft; по слухам, в процессе работы перфекционист Нотч, движимый желанием угодить новой аудитории, чуть не перелопатил всю старую игру.



Вслед за владельцами PC, «маков» и iOS-устройств простое кубическое счастье стало доступно и консольным игрокам. Ощущение, что скоро **Minecraft** будет везде.

В итоге все те, кто давно мечтал о занятиях любопытным конструированием лежа на диване, получили в свое распоряжение почти эталонное переиздание — с четкой картинкой и безупречным управлением (примерно как в любом консольном шутере, сразу разберетесь).

ПО ЛЕСУ С ТОПОРОМ

В этом году PC-игроки получили столько незабываемых часов «алана вейка», что наверняка уже страдают от ночных кошмаров, — около десяти часов триллера в феврале (оригинал плюс два сюжетных DLC) и шесть часов триллера в мае (собственно **Alan Wake's American Nightmare**). Испытание совсем не из легких! Впрочем, назвать **American Nightmare** чистокровным триллером можно, как мы уже много раз говорили, только с большой натяжкой: хулиганский спин-офф, придуманный **Remedy** в качестве необязательного развлечения для цифровых сервисов, начисто игнорирует достижения оригинала в области нагнетания саспенса. Зато тут много экшена и черного юмора — любители Тарантино, Родригеса и «Баек из склепа» непременно будут в восторге.

На компьютеры **American Nightmare** переехал практически в том же виде, что и оригинал: управление не самое отзывчивое в мире, а выглядит игра так, будто картинку консольного **Alan Wake** банально растянули в ширину и длину (бледные эффекты разглядеть почти невозможно). Впрочем, ни от сюжета, ни от понимания высокой метафизики здесь это



На смену приглушенным темно-зеленым тонам оригинала пришли чуть более яркие краски. Но настроение всей игры в конечном счете задает вовсе не это.

отвлечь не способно — просто потому, что их в игре нет вообще. А расстреливать кряхтящих зомби, предварительно ослабляя их при помощи любимого фонарика, тут не менее увлекательно, чем на Xbox 360.

НА ШАГ ОПЕРЕЖАЯ ВРЕМЯ

Есть ощущение, что классические компьютерные квесты, портируемые на приставку Wii, часто адресованы лишь самой преданной Nintendo-аудитории, то есть людям, которые к другим платформам принципиально не подходят ближе чем на километр. В связи с этим изменений в этих портах самый минимум (часто разработчики ограничиваются лишь переделанным управлением) — мол, большинство покупателей оригинал все равно не видело и претензий не предъявит. **Back to the Future: The Game**, в общем, не исключение. Хотя поиграть в Wii-переиздание первого сезона этого квеста стоит не только Nintendo-гикам, а вообще всем, кто давно скучает по приключениям Марти Макфлая на большом экране телевизора. Раз уж надежды на новый фильм почти нет, то хоть так.

Впрочем, сразу придется смириться с тем, что чем больше ваш экран — тем некачественнее будет смотреться игра; с графикой при переносе поработали довольно слабо. Если с не особо четкими тексту-



Скриншоты, конечно, врут: в динамике и на большом экране игра выглядит и вполнину не так детально.

рами еще можно смириться, то страшненькие кат-сцены (во время которых, к слову, еще и нередко падает частота кадров), например, не просто режут глаз, а натурально портят атмосферу. А в остальном серьезных проблем, мешающих получить удовольствие от довольно достойного (местами даже хорошего) приключения **Telltale**, не наблюдается. Горячим поклонникам дока Брауна, во всяком случае, приобрести переиздание стоит без лишних раздумий.

ДВА ПОРТА, НА КОТОРЫЕ СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

ROCK OF AGES

(С Xbox 360 и PC на PS3)

Крайне любопытная смесь из сокрушительной гоночной аркады и незамысловатой Tower Defense добралась, наконец, и до PS3 (Xbox 360-релиз состоялся почти год назад, а в сентябре **Rock of Ages** посетила персональные компьютеры). Придраться к новой версии ожидаемо сложно: за прошедшее время игра хуже не стала, а управление здесь почти такое же, как и в версии для приставки **Microsoft**: стиком гоняем по трассе (в роли болида выступает грубо отесанный каменный шар), а когда действие переходит в стратегическую плоскость — строим буквально одной кнопкой геймпада защитные сооружения. Всем любителям камней, античности и живой анимации в стиле работ Терри Гиллиама — наши самые горячие рекомендации.



BINARY DOMAIN

(С Xbox 360 и PS3 на PC)

Один из самых насыщенных консольных шутеров последнего времени, успешно сочетающий фантастику в духе Айзека Азимова, жесткий командный экшен и элементы давно уже не модного, но все еще волнующего кровь голосового управления при помощи hands-free-гарнитуры, переехал на PC с минимальными потерями в качестве. Картинка по сравнению с «оригинальной» версией кажется немного размытой и блеклой, а управление клавиатурой и мышью лучше не пробовать вовсе — можно натурально вывихнуть пальцы. Но подключите геймпад, подтяните разрешение в настройках — и отстрел жестянок ранним субботним вечером наверняка закончится для вас поздним воскресным утром.



ДВА ПОРТА, КОТОРЫЕ ЛУЧШЕ ПРОПУСТИТЬ

RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY

(С Xbox 360 и PS3 на PC)

Если на консолях свежий **Resident Evil** постепенно обрастает новыми сюжетными главами и прочим полезным контентом (**Capcom** обещает работать с сервисами PSN и XBL буквально на износ), свежий **Resident Evil** на PC обрастает пока что лишь сплошными недовольствами со стороны публики. Жалуются люди в основном на не слишком отзывчивое управление и периодически возникающие проблемы со звуком, хотя главная неприятность, на наш взгляд, кроется совершенно в другом: **Operation Raccoon City** — классический пошлый мужской шутер для большого экрана, на компьютерах ему просто не место. Тут давно привыкли к несколько другим типам зомби-экшенов, а уж с **Left 4 Dead** боевику от **Capcom** тягаться явно не по зубам.



DRAGON'S LAIR

(Со всего подряд на Xbox 360)

Вообще-то **Dragon's Lair** уже выходил на Xbox 360, причем добрался он туда в 2007 году — раньше, чем, например, версии для Wii и DS. Без лишней скромности он занимал целый диск, но на это никто не обращал внимания — это одна из тех несокрушимых классических игр, которую авторы будут до бесконечности переиздавать на всех платформах, а поклонники до бесконечности покупать и тут же отправлять пылиться на полку. Новое, загружаемое издание на полку, увы, поставить не получится, более того — оно попросит у вас сенсор Kinect, тем самым намекая, что в этот раз **Dragon's Lair** действительно нужно проходить.

Мы бы все-таки советовали воздержаться: наслаждаться прекрасным интерактивным мультфильмом лучше на диване, а не стоя у экрана в адском напряжении и пытаясь вовремя махнуть руками, когда принцу Дирку что-то угрожает. Ну и над картинкой никто, разумеется, дополнительно не работал.



DLC-ДАЙДЖЕСТ

О том, какие игры срочно нужно дополнить, а какие — оставить как есть

ЕВРОВИДЕНИЕ

В этом году **Electronic Arts** решила не выпускать коробочную версию **UEFA Euro**, ограничившись загружаемым дополнением к **FIFA 12**. Раньше приуроченные к крупным турнирам игры были своеобразной площадкой для экспериментов, где разработчики пробовали новые геймплейные фишки, в случае успеха переходившие в следующие части. Так было, к примеру, с **2010 FIFA World Cup South Africa**, которая в свое время чуть ли не по всем статьям превзошла **FIFA 10**.

Но на этот раз все несколько иначе. Из-за того, что **UEFA Euro 2012** выпущена в качестве DLC, не стоит ждать каких-либо значимых изменений в игровом процессе. Это все та же **FIFA 12** со всеми ее плюсами (новым движком, продвинутой системой защиты, реалистичным дриблингом) и минусами (просчитываемая в реальном времени система столкновений иногда чудит). Безусловно, было бы любопытно взглянуть, в каком направлении EA собирается развиваться дальше, но едва ли отсутствие серьезных нововведений можно назвать чудовищным недостатком, тем более когда речь идет лишь о загружаемом дополнении. **FIFA 12** стала для серии таким гигантским скачком вперед, что ее геймплей еще долго будет оставаться эталоном. Да и выход следующей части уже не за горами.

Но что же тогда **UEFA Euro 2012** предлагает за такую, прямо скажем, немалую цену (600 рублей в Origin, 700 рублей в PSN и 1800 MSP в XBLA)? Разумеется, это прежде всего возможность привести к чемпионству родную страну. Играть можно как одному, так и по Сети. Тех, чья национальная команда на Евро не попала, ждет хорошая новость: турнир начинается с группового этапа, однако любого участника можно заменить. В игре представлены все 53 европейских сборных, входящих в UEFA. Правда, не все из них лицензированы. Особенно странно выглядит отсутствие лицензий у хозяев турнира, Польши и Украины. И если поляки (как, кстати, и наши футболисты) всего лишь играют в другой форме, то у украинской дружины в составе сплошь Томащуки и Ехоренко (так здесь, например, обозвали Андрея Шевченко). Есть и проблемы с локализацией: в игре отсутствует русский перевод, а отечественные комментарии взяты прямоком из **FIFA 12**. Это значит, что вместо любопытных фактов о грядущем чемпионате российский пользователь услышит про «этот турнир» и «тот кубок», что сводит на нет всю атмосферу соревнований.

Зато любопытен режим «Экспедиция», представляющий собой странную смесь стратегии и Ultimate Team из **FIFA 12**. Выбрав любимого игрока и создав собственный клуб, мы начинаем покорять Европу, попутно собирая команду мечты. Поначалу в составе одни любители, но по мере того, как мы побеждаем команды из других стран, на карте открываются новые, более престижные направления. Вместе с ними обновляется и состав: победите сборную той или иной страны один раз — и в награду получите ее резервного игрока, два раза — игрока замены, а выиграв трижды, можно переманить к себе в клуб любую звезду основы. Идея интересная, но, честно говоря, сражаться за никому не известных футболистов против одних и тех же команд (а именно этим придется заниматься две трети игры) — сомнительное удовольствие.

Совсем другое дело — «Испытания». В нем предстоит повторить реальные исторические события, происходившие на чемпионате (например, играя за датчан, забить победный гол Норвегии при счете 1:1 на 82-й минуте). Уже во время Евро 2012 разработчики обещают добавить ежедневные задания, в которых и вовсе можно будет отыграть только что виденный по телевизору момент.

Это, конечно, прекрасно, но, чтобы окунуться с головой в футбол, большинству болельщиков хватит и оригинальной **FIFA 12**, а покупать отдельное Euro-дополнение ради меню с соответствующей символикой почему-то не хочется.



DLC включает в себя все восемь официальных стадионов Евро 2012, размещенных в Польше и Украине.



Вот так в **UEFA Euro 2012** выглядит российская форма.



Меню и элементы внутриигрового интерфейса обильно украшены психоделическими узорами из заставки чемпионата.



ТРИ DLC, НА КОТОРЫЕ СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

FORZA MOTORSPORT 4:
MAY TOP GEAR PACK

(Xbox 360)

Формально это не первое дополнение для **Forza Motorsport 4**, ссылающееся на телепередачу Джереми Кларксона (помните трассу TopGear Soccer Field из **Launch Map Track?**), но оно первое, где святое для автолюбителя словосочетание «Top Gear» вынесено прямо в заголовок. Внимание привлекает, впрочем, и само содержание контент-пака — тут тебе и британская автомобильная классика в лице Lotus Cortina и Austin-Healey 3000 MKIII, и совсем свежие суперкары вроде Hennessey Venom G и Smart Fortwo. Отдать за такое 560 MS Points совершенно не жалко.

SERIOUS SAM HD: THE SECOND
ENCOUNTER — LEGEND OF THE BEAST

(PC)

Перед нами редкое, почти уникальное явление — не просто дополнение к культовой игре, а дополнение к HD-ремейку культовой игры десятилетней давности. Кажется, на такое способны только **Croteam**. В отличие от предыдущей добавки к **Second Encounter**, **Fusion DLC Pack**, выглядит **Legend of the Beast** вполне стандартно: по три новых карты для режимов «Выживание» и «Противоборство» плюс новая сюжетная глава. Ради последней дополнение как раз и стоит купить: пара часов отчаянной египетской резни с рогатым чертом на закуску отлично подойдет тем, кто не насытился кампанией **Serious Sam 3**.

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3:
DLC COLLECTION ONE

(PC, Xbox 360)

Первая вязанка многопользовательского контента для тех, кто почему-то уже скучает по мультиплееру **Modern Warfare 3**. Карты в комплекте, как ни странно, все до одной интересные. Например, спокойная итальянская провинция арены Piazza — настоящий рай для жестких контактных сражений, а Центральный парк Нью-Йорка (карта под названием Liberation) порадует любителей снайперских винтовок и стационарных пулеметов. Плюс к этому в **Collection One** присутствуют две неплохие спецоперации — любителям кооператива на заметку.



ТРИ DLC, КОТОРЫЕ ЛУЧШЕ ПРОПУСТИТЬ

JAGGED ALLIANCE:

BACK IN ACTION — SHADES OF RED

(PC)

Jagged Alliance: Back in Action, несмотря на громкий подзаголовок, типичная игра из категории «возвращения легенды не получилось». DLC **Shades of Red** пытается кое-что исправить: все внимание здесь уделено самым популярным героям серии вроде Кайли Симмонс и Синтии Газмен, а сценарий основывается на сюжете одноименной книги про ядерную угрозу. Звучит вполне интригующе, но мощный исходный материал не способен скрыть главное — посредственный тактический элемент **Back in Action**. А уж тактика в **Jagged Alliance** явно поважнее героев и сюжета.



CITIES IN MOTION:

PARIS

(PC)

Многим поклонникам жанра экономических стратегий географический охват оригинальной **Cities in Motion** показался недостаточно широким. Здесь предлагалось наладить транспортные сети в столицах Финляндии, Австрии, Германии и Голландии — маловат наборчик. Впрочем, все появившиеся вскоре DLC (помещающие нас то в Нью-Йорк, то в Токио) не отличались особой изобретательностью. «Париж» не исключение: от предыдущих дополнений это отличается разве что наличием Эйфелевой башни. Адресовано, как нетрудно догадаться, лишь самым неистовым поклонникам оригинала.



SANCTUM:

YOGSCAVE

(PC)

Оригинальная **Sanctum** оказалась в свое время почти инновационной игрой (это Tower Defense от первого лица, в который действительно можно играть), и ее DLC-судьба, казалось бы, была изначально предопределена: сперва несколько банальных наборов из новых скучных карт, а уж потом, когда авторы созреют до новых потрясающих идей, что-нибудь действительно стоящее. К сожалению, «банальные наборы из скучных карт» пока что никак не хотят заканчиваться; **Yogscave** — очередное тому подтверждение. Тратить время на это DLC точно не стоит.



ЩУПАЛЬЦА С ЛИНАРОМ ФЕТКУЛОВЫМ

Праздник! Наконец-то дошли руки до **Insanely Twisted Shadow Planet**. Xbox 360 у меня сейчас представляет собой кусок зловонного угля, так что пришлось подождать PC-версию. Но еще в прошлом году внимательно изучал рецензии — в целом положительные, но слегка недовольные, — и так совпало, что все обозреватели транслировали в точности мои мысли. «Механика безыскусная» — именно об этом думал и я, когда заканчивал писать превью несколько лет назад. В итоге попросту расхотел играть, — но тут подвернулся случай, и стало ясно, что об этой игре нужно поговорить за пределами дежурных ревью.

Во-первых, арт в **Insanely Twisted Shadow Planet** не просто хороший, а выдающийся, поразительный, на мой вкус, попросту самый лучший вообще в играх. Видно, что Мишель Ганье — настоящий художник. Парой штрихов он создает безошибочно узнаваемые образы, можно даже сказать — характеры (хотя характер тут зачастую состоит из одного сплошного силуэта чьей-то гигантской клешней). Сама тарелка гениальная — очень простая, круглая, характерно звенящая, — и так не похожа на ту заковырившую, закрученную окружающую среду, в которую

она попадает. Момент, когда тарелка первый раз нырнет под воду, я, кажется, никогда уже не забуду. Фантастика.

Во-вторых, тут неплохо отработан открытый мир. В нем есть тайна, есть желание прокачивать НЛО, ну и, проще говоря, есть мотиваторы проходить дальше.

А вот в-третьих — тут есть нечто, выходящее за традиционные рамки игровой критики, что-то сложноописуемое на стыке геймплея и художественного дизайна. Готовясь к превью, я основательно изучил творчество Ганье. Можно выделить три его основных мотива: силуэты, органика и стремительно меняющийся масштаб. С силуэтами все просто: в игре много полностью черных объектов, тот же прием еще более бескомпромиссно и ярко отработан, например, в **Limbo**, и я очень надеюсь на платформер **Deadlight** со схожим графическим решением.

«Шоковое масштабирование» — прием тоже не новый. Он отлично работает, скажем, в **Angry Birds**. В то же время в комиксе Ганье, без всякой анимации, меня в свое время этот эффект поразил куда сильнее, чем



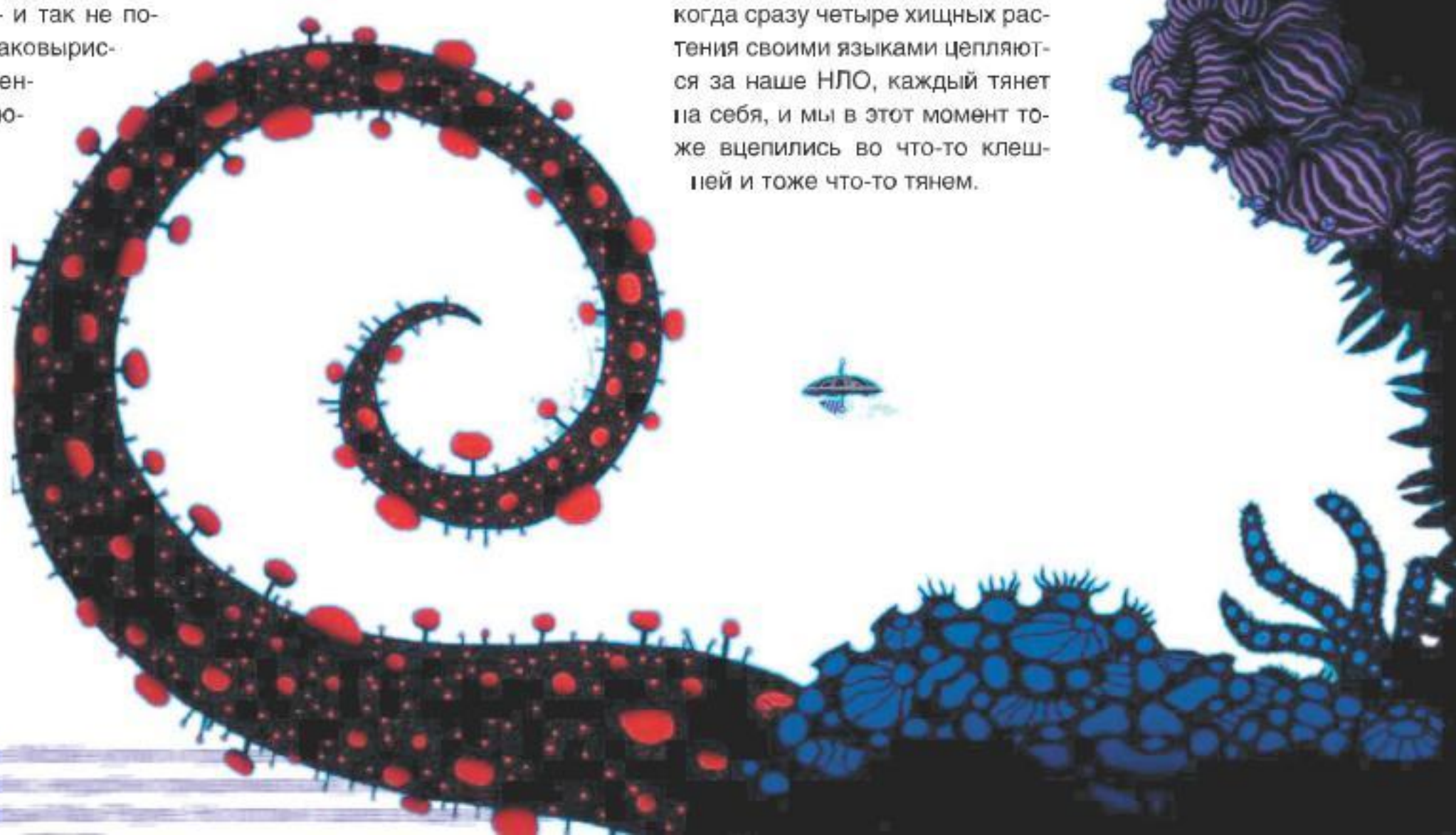
в игре, — когда на каждой следующей картинке один и тот же объект был нарисован все в большем масштабе, за две страницы перескочив с уровня клетки до просторов вселенной.

А вот с органикой все куда интереснее. В игре этот мотив реализован в тысячу раз круче, чем в статичных иллюстрациях или даже анимации. Пульсирующий — вот, на мой взгляд, самое подходящее слово для того, чтобы описать мир Ганье. Здесь все какое-то липкое, хваткое и очень-очень живое. Определенно, это самый главный лейтмотив нескольких комиксов автора — щупальца там так и лезут, обворачиваются вокруг чего-то, завиваются... Видно, что вот этот образ будоражит сознание Ганье, в разных формах он есть практически в каждой его работе. И вот тут его просто прорывает.

Щупальца жутковато шевелятся, хватают тарелочку, она сама в этот момент тоже кого-то хватается клешней, ее тянут. Самый знаковый кадр **ITSP** — это когда сразу четыре хищных растения своими языками цепляются за наше НЛО, каждый тянет на себя, и мы в этот момент тоже вцепились во что-то клешней и тоже что-то тянем.

Кроме шуток, на мой взгляд, главная заслуга **Insanely Twisted Shadow Planet** — ощущение вот этих самых щупалец. Оно остается под кожей, не выходит потом из головы.

В мире не так-то много художественных образов, которые можно безболезненно перенести на язык геймплея. Самые главные — это, например, перестрелка или эпическое побоище, если речь идет о стратегии. Оказывается, интерактивными художественными средствами можно отлично передать образ враждебной планеты, где каждая тварь так и норовит вас схватить, — и вы в долгу не остаетесь и тоже все подряд хватаете. Щупальцевая живопись Ганье нашла идеальное выражение в интерактивной форме. Интересно, можно ли каким-то образом переложить на геймплей творчество Врубеля, Шишкина или Перова? ■



НАИБОЛЕЕ ОЖИДАЕМАЯ
ИГРА 2012-
-G4TV

ОДНА ИЗ ВАЖНЕЙШИХ
MMORPG НАШЕГО ВРЕМЕНИ
-ZAM

ПЕРВАЯ В СПИСКЕ
ТВОИХ ИГР НА 2012-
-MMORPG



03.07.2012

THESECRETWORLD.COM

НАСТАЮТ ТЕМНЫЕ ДНИ

ОТКРЫТЬ ТРЕЙЛЕР



Яндекс
деньги



THE WAY
NVIDIA
IT'S MEANT TO BE PLAYED™

PC
DVD
ROM

© 2007-2012, "The Secret World"™ является зарегистрированным товарным знаком Funcom GmbH 2011. Все права защищены. EA и логотип EA являются товарными знаками Electronic Arts Inc. Все логотипы, персонажи, имена и образы являются интеллектуальной собственностью Funcom GmbH, если не указано иное. Все прочие товарные знаки принадлежат соответствующим правообладателям.

МЕДИАПОТОК

С ИЛЬЕЙ ЯНОВИЧЕМ

На первый взгляд может показаться, что наша новая рубрика «Стыдно сказать» — это такое ребячество пополам с ностальгическими слезами. В этом выпуске мы вспоминаем игру с Робокотом и Терминатором, а заодно и жестокосердную эпоху **Sega Genesis**, перечисляем пародии в последней выдающейся (и одновременно чудовищной) игре про Симпсонов и анализируем феномен **Postal 2**.

Как все эти вещи удалось утрамбовать в формат одной-единственной рубрики — мы и сами пока не до конца понимаем. Но те три игры, про которые вы можете прочитать на следующих страницах, объединяет одно странное свойство: они сразу и плохие, и хорошие. Не просто спорные или неоднозначные, а именно что гениальные и бездарные одновременно. Все зависит от того, с какой стороны посмотреть.

Если бы мы писали на них рецензии сегодня (с поправкой, конечно, на дату выхода), высоких оценок бы не было: по существу, они или некрасивые, или неудобные, или с кривой механикой, или все сразу. То есть, если подходить к ним с привычной жанровой линейкой

и разрезать на кусочки, это все-таки плохие игры — из тех, что обычно не попадают на страничку «Игромания рекомендует».

«Три очень хороших игры, будучи созданы одной студией, сложены вместе и записаны на один DVD, вступают между собой в какую-то химическую реакцию, отчего их совокупная ценность неожиданно превышает простую сумму слагаемых», — писали мы пять лет назад по поводу *The Orange Box*. «Стыдно сказать» — про игры, которые активизируют подобную химическую реакцию сами по себе, где-то глубоко внутри. Половина их запчастей — в лучшем случае ржавые и дырявые, но по каким-то магическим причинам они, сложенные вместе, работают (ну или работали когда-то давно). Собственно, в этих причинах мы и пытаемся разобраться.

В английском языке для таких случаев есть замечательное выражение — «guilty pleasure», что можно примерно перевести как «постыдные удовольствия». Это когда умом понимаешь, что плохо, но почему-то так круто, что не оторваться. Маленькие глупые радости. Проблема в том, что на такие



маленькие глупые радости обычно нет времени и сил, особенно если вы увлечены такой хаотичной, громкой, яркой и стремительной индустрией, как видеоигры, где все живет и умирает предельно быстро.

Если «Игромания» — ваш главный проводник и рупор в этой индустрии, вы прекрасно понимаете, о чем речь. Иногда возникает странное чувство, что мимо проходит много всего интересного: хочется посмотреть любую игру, получившую хотя бы восемь баллов, непременно пройти все, что попадает на ту самую страничку «Игромания рекомендует» или удостоилось какой-нибудь медали, а уж когда выйдет материал об итогах года, хоть стреляйся — выясняется,

что столько всего пропустил! Человек, которого полностью засосало в беспощадный медиапоток, порой считает, что он обязан попробовать вообще все, что хоть кто-то и хоть как-то рекомендует, иначе случится что-то плохое.

Это, конечно, нормально: у любого сотрудника нашей редакции тоже были такие всплески, когда хотелось поиграть вообще во все на свете. Потому что мы с вами любим видеоигры, и от этого никуда не деться. Важно лишь вовремя остановиться, расслабиться, выдохнуть и спокойно выбрать те игры, которые вам действительно интересны. И не забывайте о маленьких глупых радостях — Робокот и Терминатор будут очень рады. ■



ПЛОХИЕ ИГРЫ, ОТ КОТОРЫХ НЕВОЗМОЖНО ОТОРВАТЬСЯ



Винс Дези, одиозный худрук **Running with Scissors**, любит кичиться тем, что **Postal 2** можно пройти вообще никого не убив, чего не скажешь обо всех прочих шутерах, которые тем не менее не вызывают никаких общественных резонансов. На самом деле **Postal 2** — это все-таки не игра-сатира, не игра-пародия и не игра-высказывание, а скорее низменная игра-провокация: пяти минут общения с мистером Дези достаточно, чтобы понять, что никакие социальные подтексты фильма «С меня хватит», в котором слетевший с катушек Майкл Дуглас творит очень похожие беззакония, его не волнуют. А вот возможность справить нужду на труп или насадить кошку на автомат — совсем другое дело. Авторы решили, что это невероятно смешно, и все вынуждены были согласиться: и правда, смеялись до слез.

В **Postal 2** действительно можно играть, воздерживаясь от любых вызывающих поступков. Купить молока, сходить в банк, поговорить с прохожими. Другое дело, что в этом нет никакого смысла. В отличие от довольно аккуратного оригинала, это совершенно небрежный,

практически любительский, с позволения сказать, приключенческий шутер. Он плохо работает, плохо выглядит, плохо звучит — в сущности, плохо сделан. В любом другом контексте такая стрельба, такие диалоги и такие уровни никого бы, конечно, не соблазнили. Но в 2003 году, да еще и на демократичных персональных компьютерах (цензура платформодержателей ничего такого в жизни бы не пропустила) это сошло за полноценное художественное решение. Сложно представить, чтобы игра о том, как мужчина с рыжей козлиной бородкой приехал работать в игровую студию, а в итоге всех убил, учитывала какие-то дизайнерские тренды.

Самое хорошее в истории с **Postal 2** — то, что сегодня она проходит скорее по разряду «как молоды мы были», и обсуждать какие-то ее художественные достижения, кажется, перестали как минимум лет семь назад. **Postal 3** никого не вдохновил, потому что якобы не такой озорной, но если запустить вторую и третью части одновременно (как минимум для полного катарсиса), то легко выяснить, что чувством юмо-

ра, меры и вкуса авторы не обладают сегодня точно так же, как не обладали и десять лет назад. И уж тем более нет ничего странного в том, что в качестве российских партнеров они выбрали именно студию Trashmasters, — для того, чтобы семь лет гордо держать руки по локоть в навозе, нужна особая психологическая подготовка на проектах «Бой с тенью» и «Меченосец».

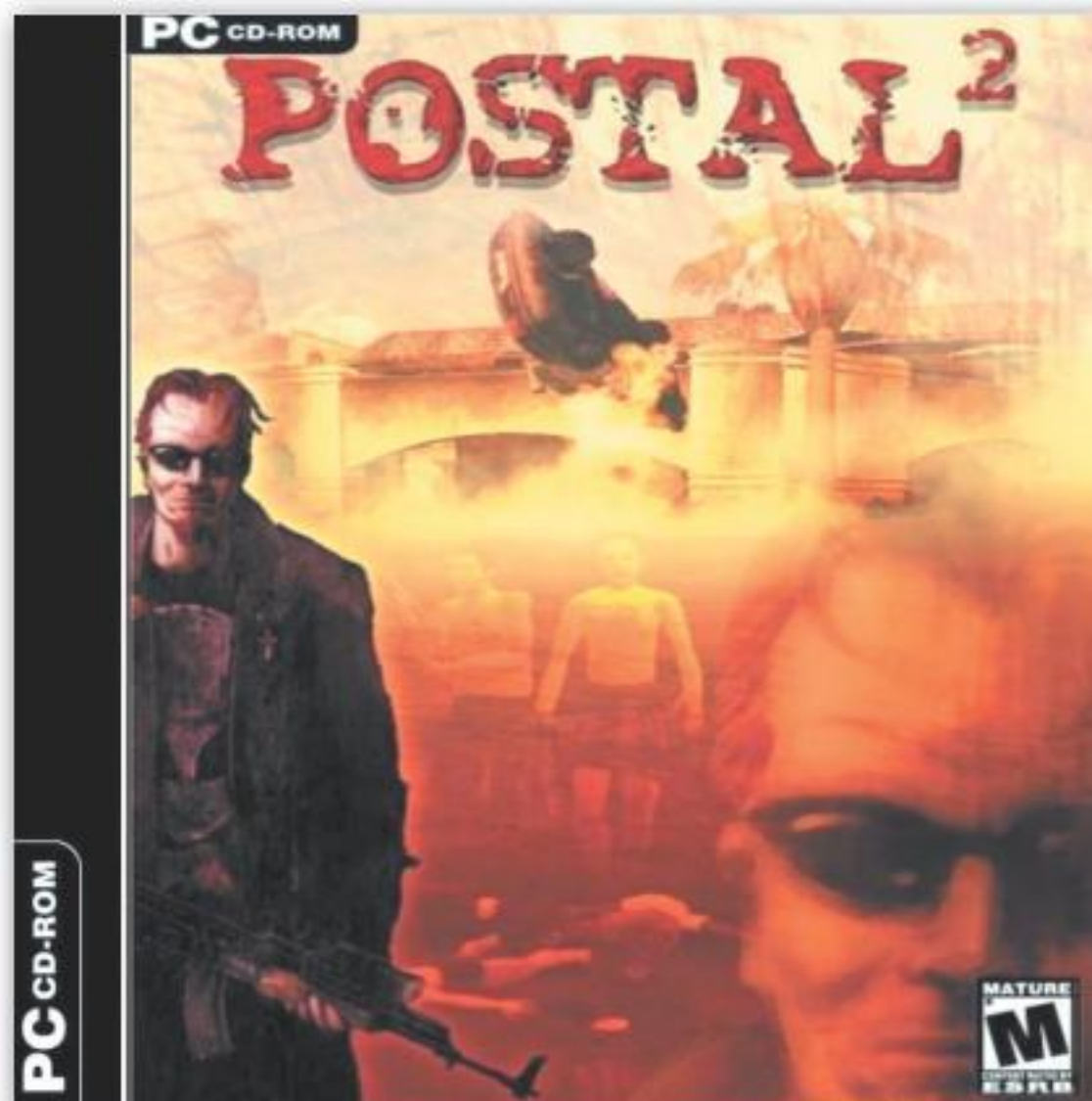
Так что вот вам приятная новость: мы с вами кое-как переросли игру, ключевая возможность которой — забить прохожего лопатой, а вместе с нами выросла и индустрия. Хулиган-



ство, ад и содом естественным образом переросли в стильные и колкие насмешки в духе **Saints Row: The Third** или **Shadows of the Damned**, ну а Винсу Дези мы, конечно, желаем всего хорошего. Как говорится, не стоит прогибаться под изменчивый мир. ■

POSTAL 2

PC (2003)





Во времена, когда картриджи для Sega Mega Drive делились на категории и игры самой дорогой, четвертой, были недоступны простым смертным, у мечтательных мальчишек (в их числе — некоторые сотрудники «Игромании») было такое развлечение — прилипнуть к витрине и, елозя пальцами по стеклу, пытаться угадать, хорошая вон та игра или плохая. И если в горячих дебатах о том, про что же какая-нибудь **General Chaos**, кибернетические вертолеты или суперполицейских на Марсе, мог незаметно пройти весь

день, то с игрой **RoboCop vs. Terminator** никогда никаких разногласий не возникало. Во-первых, было и так ясно, что она хорошая: вы только посмотрите на обложку. Во-вторых, не было сомнений, что же именно в этой игре происходит.

Вообще-то любой из этих мальчишек легко мог устроить у себя в комнате какой угодно кроссовер: Бэтмен сражался с Человеком-пауком, плюшевая панда — с дешевыми китайскими солдатами, игрушка «Лизун» заглатывала провинившихся бегемотиков из киндер-

сюрприза. Но вот Робокон против Терминатора — это уже слишком.

Легко предположить, что такая небывалая дикость возможна только в бессмысленной и беспощадной игровой индустрии, но на самом деле первоисточником послужила одноименная серия комиксов, не слишком длинная и не слишком успешная. Но если читать или даже смотреть картинки о том, как робот-полицейский пошел бороться со «Скайнетом» (это, натурально, весь сюжет) по меньшей мере странно, то для видеоигры — в самый раз.

Тем более такой плохой видеоигры. Робокон там почему-то бежит со скоростью героя **Pitfall!**, прыгает на два метра, карабкается по лестницам и ловко сходит с крыши на крышу по канату (справедливости ради — во всех прочих играх про Робокон происходит примерно то же самое). Интересных противников нет, палитра не меняется всю игру, задания в духе «уничтожь все камеры наблюдения на уровне» ужасно раздражают, боссы шаблонные. И, конечно, никаких намеков на человеческий баланс: оружие бывает или очень сильное, или очень слабое, а уровень к концу игры легко может оказаться легче, чем уровень в самом начале.



Но игру нельзя искренне полюбить по вполне всем близким и понятным причинам. Все враги взрываются кашей из крови и кишок, в определенный момент вас попросят уничтожить огромную голову Т-800, а еще там есть гранатомет, выстреливающий десятка полтора снарядов одновременно, и снарядами этими вы можете свободно управлять. Таким образом, Робокон просто проносился по уровням в окружении смертоносных металлических шаров, а вокруг все взрывалось кровавым фонтаном. Когда-то давно мы думали, что ничего лучше быть уже не может. Если честно, мы и сейчас так думаем.

Кроме того, с **RoboCop vs. Terminator** связано сразу два забавных факта. Работает она на движке Дэвида Перри, том же самом, что и **Earthworm Jim**, а SNES-версию почему-то делали в **Interplay**, убрав всю расчлененку, добавив никому не нужные комиксы и расставив по уровням ямы. ■



ROBOCOP VS. TERMINATOR

Sega Mega Drive, Super Nintendo (1994)



В этой рубрике, честно говоря, легко могла бы оказаться и другая, самая популярная у нас в стране игра про Симпсонов — **The Simpsons: Hit & Run**. Во всем мире ее любили в основном потому, что это первая игра во вселенной мультсериала со временем **The Simpsons Arcade**, в которую действительно можно играть, но у нас сработали еще два фактора: платформеров на PC мало (хотя как платформер она смотрелась довольно жалко), а любая игра, в которой можно угнать машину и кататься по городу, просто обречена в России на хоть какую-то народную любовь.

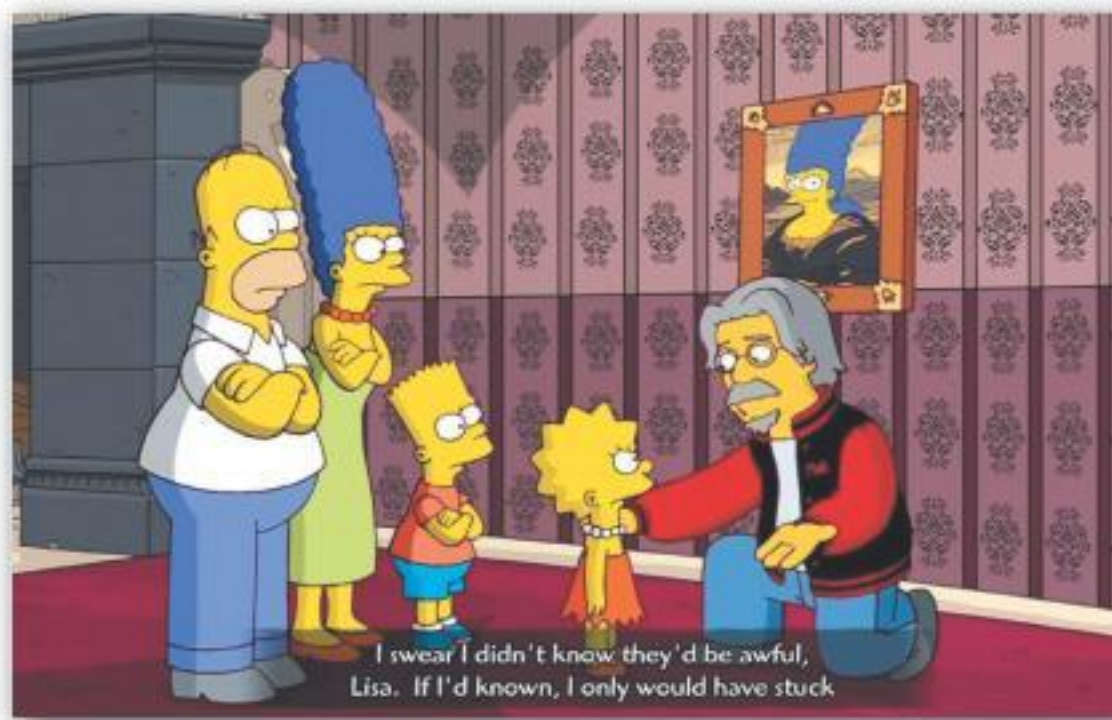
Но с **The Simpsons Game** все еще сложнее. Это тоже плохой платформер (что в сезон, когда появился **Super Mario Galaxy**, совсем уж непростительно), дизайнеры которого порой опускаются до самых крайних вульгарностей — так, в одной миссии вас попросят сорок минут бегать от домика к домику и собирать военные флажки. Хотя, помимо прыжков и странного подобию «битемапа», тут всего навалом: отец семейства Гомер смачно рыгает, умеет превращаться в шар и железного монстра, Барт стреляет из рогатки, Лиза громко играет на саксофоне и обращается к силе буддийской мудрости, а уровни за Мардж превращаются чуть ли не в тактический экшен. Но такая странная смесь из жанров, идей и стилей разваливается на глазах: ни драться, ни стрелять, ни

управлять толпой тут не интересно.

The Simpsons Game легко ругать — и еще легче забросить ее после первых двадцати минут, так и не увидев ее главных (и очень важных для индустрии) достижений. Дело в том, что по содержанию она напоминает целый сезон оригинального шоу, только со сквозным сюжетом про видеоигры. Все придумали, написали и нарисовали лично авторы мультфильма.

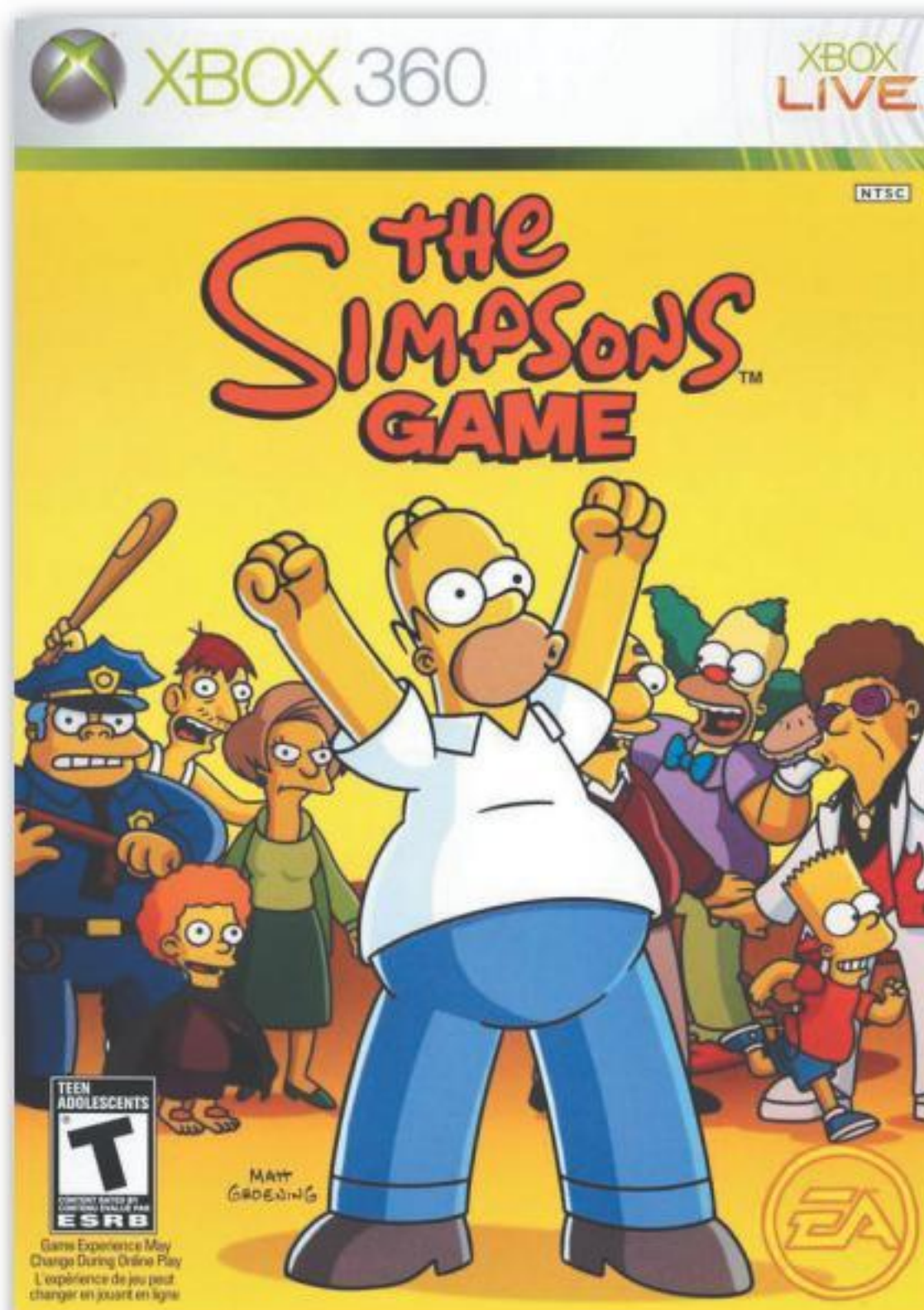
На перечисление лишь самых лучших шуток может уйти не один и не два разворота. Тут есть пародийные уровни в стиле первых частей **The Legend of Zelda** (в изометрии, все как положено), есть гипертрофированная пошаговая битва, раскрашенная под jRPG, есть гигантская фабрика сиквелов, где турбины крутит замученный до полусмерти Соник. Уилл Райт (озвученный, как и заведено в оригинальном шоу, самим Уиллом Райтом) здесь летает на симс-кристаллике и хочет поработить мир, а создатель сериала Мэтт Гроунинг (он тут один из боссов) живет в особняке, к которому ведет множество труб, по которым днем и ночью качаются деньги.

То, что **The Simpsons Game** — плохая игра, можно и нужно стойко перетерпеть. Хотя бы ради сцены, в которой скрыт весь сакральный смысл современной игровой индустрии: у Барта отбирают свежкупленный диск, и он в сердцах изрекает: «Черт,



мне ведь совершенно не во что играть... ну, кроме, конечно, ви-

деоигр, что я купил вчера. Но они меня реально достали!» ■



THE SIMPSONS GAME

Xbox 360, PS3, Wii, PSP, DS (2007)

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры с 4 мая 2012 г. по 31 мая 2012 г.

A	B	C	D
1	▲1	Battlefield 3	10,9 %
2	▼1	Mass Effect 3	10,6 %
3		Pro Evolution Soccer 2012	8,6 %
4		Batman: Arkham City	7,3 %
5		Assassin's Creed: Revelations	6,6 %
6		Call of Duty: Modern Warfare 3	6,4 %
7		The Elder Scrolls 5: Skyrim	4,9 %
8		Deus Ex: Human Revolution	4,1 %
9		The Witcher 2: Assassins of Kings	3 %
10	NEW	Risen 2: Dark Waters	2,4 %
11	▼1	FIFA 12	2 %
12	NEW	Prototype 2	1,6 %
13		L.A. Noire	1,6 %
14	▼2	Uncharted 3: Drake's Deception	1,4 %
15	▲1	Minecraft	1,2 %
16	NEW	Sniper Elite V2	1,2 %
17	▲8	Resident Evil: Operation Raccoon City	1 %
18	▼4	Saints Row: The Third	0,9 %
19	▲1	Dead Island	0,9 %
20	▼2	Syndicate	0,9 %
21	▲5	Anno 2070	0,8 %
22	▲7	DiRT 3	0,8 %
23	▼2	Alice: Madness Returns	0,8 %
24	▲3	Need for Speed: The Run	0,8 %
25	▼6	Ace Combat: Assault Horizon	0,8 %
26	NEW	Binary Domain	0,7 %
27	▼5	Warhammer 40 000: Space Marine	0,7 %
28	▼5	Gears of War 3	0,7 %
29	NEW	Botanica	0,6 %
30		Dark Souls	0,6 %

По состоянию на 31 мая в голосовании приняли участие 29 489 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 населения 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 мая 2011 г. по май 2012 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

10,9 %



Assassin's Creed: Revelations

6,6 %



Mass Effect 3

10,6 %



Pro Evolution Soccer 2012

8,6 %



Batman: Arkham City

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.

Sine Mora



Рейтинг: 9,5 ➤ «Игромания» №5/2012

Красивая, сложная и необычная игра, которая чуть ли не настолько заставляет вспомнить, за что же мы любим скролл-шутеры.

Скролл-шутер • Grasshopper Manufacture • Microsoft

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

Trine 2

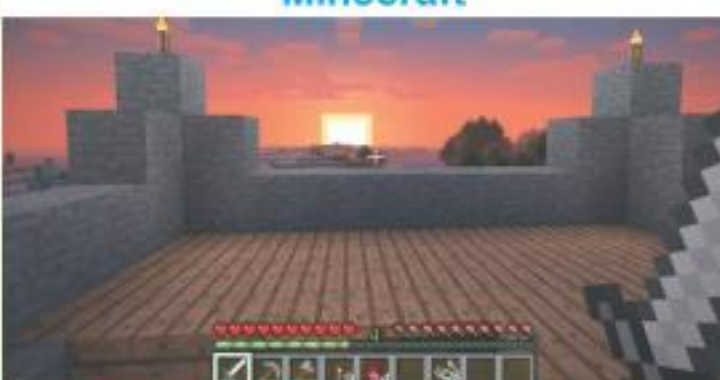


Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №2/2012

Динамичный и разнообразный платформер, на фоне которого (безо всяких CryENGINE и Frostbite) половина современных игр выглядит просто уродливо.

Платформер • Frozenbyte • Atlus

Minecraft



Рейтинг: 9,5 ➤ «Игромания» №2/2012

Когда вышла Terraria, в редакции едко подтрунивали: что ответят на это создатели главного инди-чуда современности. Теперь все вопросы отпали — даже при наличии вполне достойных конкурентов Minecraft чувствует себя более чем уверенно.

Симулятор выживания • Mojang

Mass Effect 3



Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №4/2012

BioWare с помпой заканчивает эпопею о Жнецах. Если вы, подобно нам, уже пять лет ждете узнать, во что все выльется и чего на самом деле хотят злобные машины, пропускать Mass Effect 3 просто глупо.

Ролевая игра • BioWare • Electronic Arts

Fez



Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №6/2012

Инновационный платформер про чувака, который вертит миром как хочет. По совместительству — одна из самых необычных и красивых игр последнего времени.

Платформер • Polytron Corporation • Microsoft

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

Journey



Рейтинг: 10 ➤ «Игромания» №4/2012

Визионерский шедевр про путешествие на гору через пустыню. Коротко, ясно, безупречно.

Игра • thatgamecompany • Sony

The Elder Scrolls 5: Skyrim



Рейтинг: 9,5 ➤ «Игромания» №1/2012

По многим параметрам Skyrim недалеко ушел от Oblivion, но больше похож все-таки на Morrowind — такой же большой, красивый и сложный. И, что самое важное, в Скайрим хочется возвращаться снова и снова.

Ролевая игра • Bethesda Softworks

ОНЛАЙН

ДАЙДЖЕСТ

Авторы:

Павел Бажин,
Светлана Померанцева

АНОНСЫ

АНОНС SKYFORGE

Новый мир от создателей «Аллодов онлайн»



Судя по первым скриншотам, дальность видимости действительно запредельная: так и хочется посмотреть — что там, за горизонтом.

На конференции КРИ 2012 студия Allods Team, разработчик «Аллодов онлайн», рассказала собравшимся о своем новом проекте, крупнобюджетной ММО-PRG **Skyforge**. Игра начинает путь с нуля — новое название, новая вселенная, новый движок. Кстати, движок, по заверениям разработчиков, не уступает по своим возможностям даже CryENGINE 3: если в «Аллодах» дистанция видимости была всего километр, то в Skyforge она составляет 40 километров.

Плюс к этому в игре будет реалистичная система освещения и затенения, высокая детализация окружения, да и дизайн не подкачал — на КРИ команда показала сражения с монстрами, которые проходили на фоне великолепных хвойных лесов и альпийских лужаек, окруженных заснеженными горными вершинами. Изобилую-

щий вспышками-сверканиями бой выглядел довольно обыкновенно, хотя студия намекнула, что боевая система таит в себе некие сюрпризы.

В Skyforge разработчики решили отказаться от традиционной ролевой системы с уровнями и набором опыта. Каждый персонаж имеет древо умений — игрок выбирает нужный ему навык, а затем выполняет необходимые условия для его получения. Игра предоставит новичкам надежные пути прокачки, но вместе с тем позволит хардкорщикам «срезать углы» и создать эффективного персонажа под свой стиль игры. К сожалению, первые подробности, показанные и рассказанные в ходе КРИ 2012, были крайне скудные, но команда пообещала, что будет оперативно делиться самыми свежими новостями на официальном блоге игры www.skyforge.ru.

АНОНСЫ

АНОНС THE ELDER SCROLLS ONLINE

Когда одного героя недостаточно

Многолетние мольбы фанатов серии **The Elder Scrolls** наконец были услышаны — медиахолдинг **ZeniMax Media**, владелец компании **Bethesda Softworks**, анонсировал онлайн-игру **The Elder Scrolls Online**. Слухи оказались правы: сюжет игры перенесет нас во времена второй эпохи, за тысячу лет до событий **Skyrim**. Тамриэльской империи еще не существует, и мир раздирают жестокие войны: имперцы завели дружбу с диким принцем Молаг Балом, который хочет захватить мир, а все остальное население континента, поделенное на три фракции, сражается за свою независимость. Впрочем, они тоже не прочь захватить мир и потому ведут непримиримую борьбу за императорский трон Сиродиила.

Перед началом игры всем придется определиться со своими политическими убеждениями. Игрокам доступно три альянса, именно поэтому символом **The Elder Scrolls Online** стал тройной уроборос в виде орла, льва и дракона, пожирающих хвосты друг друга. Лев символизирует демократичный Ковенант Даггерфолла, куда входят бретонцы, орки и редгарды. Орел стал знаком воинственного Доминиона Алдмери, объединяющего алтмеров, босмеров и кхаджитов. Дракон означает участников Пакта Эбонхарта — это народы данмеров, нордов и аргонианцев.

Для начала игроку предложат вернуть собственную душу, украденную вышеупомянутым Молаг Балом. Без души, понимаете ли, ни в PvP, ни в короли не пускают — сплошная дискриминация. Эта часть игры предназначена для одиночного прохождения. По словам разработчиков, они хотят дать игрокам возможность почувствовать себя настоящими героями, единственными и неповторимыми, и создать геймплей, который не отличался бы от обычной офлайн-PRG. Принуждения к совместной игре не будет, но студия добавит специальные «заманухи» в виде сложных подземелий, открытых для всех желающих. Если вы захотите пройти их, волей-неволей придется объединяться с толпящимися у входа героями, боящимися идти под мрачные своды в одиночку.

От принципа «зашел в город, набрал квестов» отказались. Можно свободно исследовать мир, открывая не известные доселе локации, выполнять случайно попавшиеся на пути задания; даже если вы не посетили нужного NPC, но выполнили условия квеста, награду вы получите, пусть и другим путем. Вернув свою душу, игроки смогут принять участие в PvP, оформленном в виде битвы фракций за императорский трон. Здесь будут и небольшие битвы за ключевые



Созданием **The Elder Scrolls Online** занимается студия **ZeniMax Online**, но сотрудники **Bethesda** приглядывают за ходом работ и дают консультации.

точки, и полномасштабные осады, насчитывающие порядка сотни человек с осадными орудиями. Лучший боец победившей фракции займет трон — надо понимать, временно. Так что для сохранения титула придется серьезно попотеть.

Разработчики отказались от идеи специализации персонажей, поэтому тут нет дамагеров, хилеров, танков, самолетов и бронепоездов — высокоуровневого героя можно запросто сделать «мастером на все руки». Главный упор в сражениях делается на комбинациях навыков различных классов. Например, разбойник может разлить масло, которое затруднит врагам передвижение, но если маг применит на масле заклинание огня, то получится настоящий огненный Армагеддон.

Разработчики обещают много вкусного в плане геймплея, но вот в качестве движка, если верить слухам, используется старенький Hero Engine — тот же, что и в **Star Wars: The Old Republic**, значит новомодных технологий типа системы «нон-таргет» ожидать не приходится. Впрочем, не будем загадывать на будущее — игра выйдет только в следующем году, а до тех пор разработчики успеют поведать нам еще немало интересного.

КОРОТКО О ВАЖНОМ



Прошлой осенью представитель издательства **Perfect World** сообщил, что выход MMO **Torchlight** планируется на конец 2012 — начало 2013 года. Каково же было удивление игроков, когда глава студии **Runic** Макс Шейфер заявил, что разработка игры даже не начиналась! «Не хочу говорить, что следующей нашей игрой будет MMO, чтобы не обнадеживать людей. Мало ли что случится. Мы маленькая студия. Нас всего 30 человек, так что делать две игры одновременно мы просто не можем», — сказал Макс. Тем не менее он добавил, что идеи для онлайн-игры у них есть, но сейчас все силы брошены на завершение и выпуск ролевого экшена **Torchlight 2**.



В последнее время у разработчиков космических MMORPG появилась хорошая традиция признавать свои ошибки. Вот и создатели **Star Trek Online** признались, что PvP в игре настолько плохое, что они либо полностью его переделают, либо уберут совсем. К счастью, чуть позже дизайнер Дэн Гриффис подтвердил, что студия остановилась на первом варианте: система PvP кардинально изменится, причем в самом недалеком будущем.



ФАКТЫ

ДЖЕДАИ МЕНЯЮТ КУРС

PvP всем и каждому, и пусть никто не уйдет

Издательство **Electronic Arts** осознало, что за последний квартал количество подписчиков **Star Wars: The Old Republic** сократилось с 1,7 млн до 1,3 млн игроков. Но поднимать панику рановато. «Когда мы начали делать игру, мы мечтали о том, чтобы преодолеть планку в миллион подписчиков. Теперь их 1,3 миллиона. Мы создали крепкую, успешную и прибыльную игру», — заявил глава EA **Джон Рикителло**. По словам разработчиков, благодаря громкой рекламе и популярности вселенной «Звездных войн» в SWTOR устремилась масса казуалов, многие из которых даже не имели опыта в онлайн-играх. Это хорошо подняло продажи на старте, но по завершении прилегающего к игре месяца подписки все случайно зашедшие игроки отсеялись — этим и объясняется столь большое падение онлайн.

Тем временем студия **BioWare** решила кардинально сменить приоритеты в разработке игры. Ведущий дизайнер SWTOR **Дэниел Эрикссон** признал, что они допустили две ошибки — не уделили достаточно внимания PvP, а также недооценили игроков, которые осваивают имеющийся контент гораздо быстрее, чем они рассчитывали. Поэтому сейчас студия сосредоточилась на создании высокоуровневого контента и расширении системы PvP. «В игре не было особого акцента на PvP, но легкость освоения и привлекательность наших боевых зон привели к тому, что процент участвующих в PvP игроков у нас выше, чем в любой другой крупнобюджетной MMO. Сейчас мы перекинули массу людей на PvP-направление, но результатов придется подождать», — говорит Дэниел.



Аналитик Майкл Пахтер утверждает, что BioWare перевела на SWTOR значительную часть разработчиков **Dragon Age 3**, так что новую часть игры раньше 2014 года можно не ждать.

ОБНОВЛЕНИЕ

ИНФЕРНАЛЬНОЕ ДОПОЛНЕНИЕ

В космосе тоже бывает жарко

На сервера **EVE Online** было установлено дополнение **Inferno**. Это уже второе обновление, выполненное, что называется, «по заявкам телезрителей»: напомним, что после прошлогоднего скандала, когда уход многих игроков чуть не загнал студию CCP в финансовый кризис, компания начала делать работу над ошибками. При создании Inferno наибольшее внимание было уделено системе фракционных войн, введенных еще четыре года назад, с выходом аддона **Empyrean Age**. Раньше эти войны были занятием для скучающих пиратов и барыг, желающих подзаработать на перепродаже фракционного лута. Кто

выигрывает, кто проигрывает, зачем вообще воюем — никого не интересовало.

Однако теперь разработчики дали весомый повод для начала настоящего конфликта. Станции в захваченных врагом системах больше не пускают пилотов ополчения в свои доки, а успехи и неудачи военной кампании начали напрямую влиять на размеры заработка. Увеличены награды за сбитые корабли и уничтоженные объекты. Более того, жизненно важные для производителей материалы теперь можно получить только через магазины воюющих государств, так что последствия войны ощутят на себе абсолют-



Ракетоносец «Дрейк» теперь не только грозное оружие, но еще и стреляет красивее всех!

но все — цены на продвинутые корабли и модули, производимые проигрывающей войну фракцией, немедленно поползут вверх.

Также Inferno порадовал пилотов новыми модулями, началом большой перебалансировки кораблей (пока, правда, ей подверглись лишь фрегаты) и

полностью обновленной графикой ракетного оружия (да-да, ракеты больше не вылетают из ниоткуда, и те кошмарные взрывы торпед образца 2003 года тоже исчезли). А еще незадолго до выхода аддона EVE Online отпраздновала свой девятый день рождения, с чем мы ее и поздравляем!

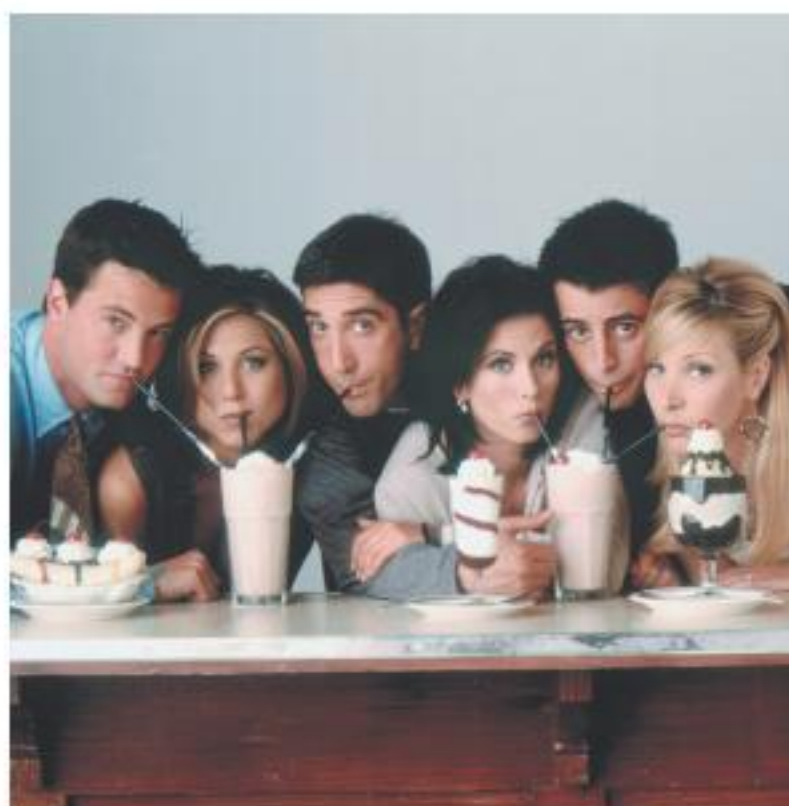
ИНТЕРЕСНОСТИ

SONY СТАВИТ ДРУЖБУ НА КОНВЕЙЕР

Ты мой друг и я твой друг

Немало поклонников онлайн-игр дружат между собой не только на полях виртуальных сражений, но и в реальной жизни: сходки кланов, встречи гильдий и даже целые съезды альянсов стали привычными для многих игровых сообществ. Казалось бы, это личное дело игроков, но на деле от таких встреч выигрывают и разработчики, ведь крепкое и активное игровое сообщество — это находка для любой игры, вот только далеко не всем удастся его создать.

Компания Sony решила не оставлять столь важный процесс на безалаберных пользователей и запатентовала методику, которая будет помогать игрокам устраивать дружеские посиделки в реале. Придуманная Sony система включает поощрение участников встреч различными бонусами, помощь с рекламой и организацией мероприятия. Идея интересная, но в России такая «инициатива» может и не прижиться. Кто согласится дружить по указке и за игровые бонусы?



Британские ученые выяснили, что друзья познаются в беде, в рейде на боссов и во время дележа последнего пакета с чипсами.

ЛОКАЛИЗАЦИИ

COMBAT ARMS В РОССИИ

Контра не умрет никогда

Совсем скоро компания GameNet запустит в России сервера одного из популярнейших онлайн-шутеров **Combat Arms**. По сути, это духовный наследник **Counter-Strike** — его разработчики в свое время работали вместе с Valve, создавая корейскую версию CS под названием **Counter-Strike Online**. В плюсах можно отметить огромное разнообразие оружия (более 300 стволов), богатый редактор персон персонажей (4,5 млн комбинаций внешнего вида), целых 12 игровых режимов и более 30 карт.

К сожалению, графикой игра может похвастать разве что при сравнении с оригиналом — вышла она еще в 2008 году и уже тогда считалась серьезно устаревшей. Зато движок, использовавшийся еще в самом первом **F.E.A.R.**, позволяет играть на самых слабых компьютерах, офисных печатных машинках и даже на калькуляторах. Говорят, пробовали запускать на механическом арифмометре, только драйверов не нашли. Российские сервера стартуют этим летом, но точная дата их запуска пока неизвестна.



Без зомби-мода в наше время просто никуда — засмеют.



Российский бета-тест шутера **Warface** набрал миллион пользователей — для сравнения, столько же набрал мировой бета-тест одной из самых ожидаемых MMORPG этого года **The Secret World**. Новость даже попала на зарубежные ленты, но наших игроков больше заинтересовали не собственные рекорды, а тот факт, что **Лера Кудрявцева**, чей голос звучит в брифингах игры, попала на обложку журнала Playboy, снявшись в роли красавицы-солдатки.



Таинственная онлайн-игра по вселенной **Kingdoms of Amalur**, известная пока под кодовым названием **Project Copernicus**, оказалась под угрозой. Несмотря на отличные оценки Kingdoms of Amalur, игра не смогла похвастаться продажами, и в компании 38 Studios начался финансовый кризис. Сначала у студии не хватило денег выплатить правительству штата Род-Айленд взнос за кредит, предоставленный им пару лет назад, затем пошли слухи, что руководство начало массовые сокращения штата. Но разработчики утверждают, что все идет прекрасно, и даже назначили дату релиза — 13 июня 2013 года. Хочется верить, что у них действительно все в порядке, так что пожелаем ребятам удачно завершить свой проект.



ОБНОВЛЕНИЕ

PRIME WORLD. ДРАГОНВАЛЬД

О самках драконов, их кладке и том, что с этим всем делать

В **Prime World** появится новый игровой режим — «Драгонвальд». Перед стартом закрытого бета-теста **Nival** пригласила нас опробовать новинку в компании с разработчиками прямо у них в офисе.

Для начала объясним, что представляет из себя «Драгонвальд». Есть довольно большая квадратная карта, в разных углах которой находятся базы двух противостоящих фракций — Адорнии и Доктов. С каждой стороны в битве участвует четыре игрока. Раунд начинается, бойцы покидают базу и оказываются в лабиринте из тропинок, соединяющих вражеские цитадели.

В традиционном **Prime World** главная задача игроков — максимально быстро прокачать своих персонажей (например, на чуди — волшебном зверье, обитающем в различных участках уровня), после чего сообща атаковать и разрушить базу врага. В этом бойцам помогают крипы — юниты, регулярно зарождающиеся в каждом замке и автоматически устремляющиеся по самым коротким дорожкам к базе противника. Если оставить крипов в одиночестве и не помогать им, далеко они не убегут — будут уничтожены вражескими крипами и огневыми башнями.

Добиться успеха можно, только грамотно поддерживая дружеских монстров, усиливая их заклятиями, взаимодействуя друг с другом. Ролевая система игры довольно сложная, классы чем-то напоминают персонажей из классических MMORPG. Здесь есть свои танки, принимающие на себя основной удар; есть хилеры, лечащие соратников; есть слабые, но опасные на дальней дистанции боевые маги; есть баферы-дебафферы, способные изменить расклад сил в самый важный момент боя.

За победы над монстрами и вражескими героями персонажи получают прайм, прокачиваются и открывают все новые и новые таланты. На протяжении каждого раунда герой совершает маленькую эволюцию — от мало на что способного неопытного бойца до опасного бойца со множеством дополнительных способностей. Все это обставлено с характерным колоритом. Докты — адепты научного прогресса, Адорния — гротескный «Гринпис», использующий силы природы и внутреннюю энергию.

В «Драгонвальде», выбежав с базы, игроки не могут сразу направиться к цитадели врага. Необходимо уничтожить огромного дракона, сидящего в центре уровня. После этого нужно схватить оставшееся после убитого змея яйцо, донести до вражеского замка и простоять там достаточно долго, чтобы энергия, заключенная в яйце, разрушила постройки.

Это основные принципы игры. Дальше начинаются тонкости и нюансы, вытекающие из обновленной механики. На начальном этапе противостоящие команды почти никак не взаимодействуют: соратники, помогая друг другу, всеми силами стараются прокачаться на нейтральных монстрах (чуди). В разных уголках карты обитает зверье разного уровня, поэтому приходится выбирать маршрут: на ранних этапах обходить откормленных врагов, оставляя их напоследок. Можно запросто не рассчитать силы, схлестнуться с каким-нибудь жирным троллем, всем скопом погибнуть и потерять на этом немало времени (респаун происходит на базе, и чем сильнее вы прокачаны — тем больше времени придется ждать).

До убийства дракона геймплей «Драгонвальда» чем-то напоминает кооперативный режим сингл-RPG. Схватки вроде бы серьезные, но всегда знаешь, что противниками управляет AI, все их действия предсказуемы. Когда персонаж уже неплохо прокачан, и вовсе расслабляешься — внимание притупляется, чудь бьешь едва ли не на автомате.



И где-то в этот момент, когда ты уже потерял бдительность и спокойно прихлебываешь кофе, пока герой отправляет на тот свет очередной табун монстров, геймплей радикально меняется. Перемена особенно разительна, если дракона убивает вражеская команда. Внезапно вся чудь на карте погибает — если вы в этот момент находились в гуще боя, то внезапно обнаруживаете себя стоящим в гордом одиночестве, — а на карте загорается огромное красное пятно. Это яйцо, которое кто-то из врагов уже тащит к вашей базе.

Вся размеренность и неспешность разом улетучиваются, начинается быстрый экшен. Принимать решения, менять диспозицию, вовремя помогать друзьям и правильно совмещать навыки здесь приходится быстрее, чем в классическом режиме **Prime World**. Времени, чтобы остановить врага, закогтить яйцо самому и отнести в лагерь противника, — очень мало. Буквально пара неверных ходов, и вашу базу разрушат.

Действие в финале сконцентрировано вокруг несуну — персонажа, схватившего яйцо дракона. Артефакт заметно тормозит героя и ухудшает его атакующие навыки, так что без поддержки он погибает за считанные секунды. Приходится оберегать его, холить и лелеять, пока яйцо не завершит свое разрушительное действие. Для защищающейся же команды самое важное — не размениваться по мелочам, а собраться с силами, навалиться всем скопом на несуну и отобрать у него яйцо.

Ситуация может меняться молниеносно. Вот только что один из танков врага тащил яйцо к вашей базе, а вот уже вы, перебив всех противников, несетесь в обратную сторону, а противник считает секунды до респауна. Эдакий Capture the Flag в фэнтезийном окружении, со множеством ролевых присадок и наворотов.

ЛОКАЛИЗАЦИИ

ДРАКОНЫ ВЬЮТ НОВОЕ ГНЕЗДО

Надеемся, русские морозы их не доконают

Нет смысла рассказывать любителям MMORPG о **Dragon Nest** — эта игра уже давно находится в центре внимания знатоков жанра. Она одной из первых взяла на вооружение систему «нон-таргет», благодаря которой боевая система полностью повторяет ту, к которой все привыкли в офлайновых играх. Персонаж управляется кнопками и мышкой, и куда ударил — там и получил результат. Если на пути меча оказывается несколько монстров или разрушаемых предметов, достанется всем сразу. Ну а если уж промахнулся, то промахнулся. В каком-нибудь *Skyrim* это нормально, но для онлайн-игр все еще в диковинку.

Так что, несмотря на анимешную внешность персонажей с большими глазами и пухлыми щечками, **Dragon Nest** считается одной из самых серьезных и технологичных MMORPG. В Корее игра вышла в 2010 году, прошлой осенью появилась в США, а этой осенью доберется и до России — здесь у нее, несмотря на кошмарный пинг до американских серверов (а игра к нему весьма чувствительна), уже набралось немало фанатов.

Рецепт успеха прост. Разработчики не стали придумывать ничего оригинального — просто взяли



Обычно MMO на скриншотах выглядят лучше, чем в действительности, но с **Dragon Nest** все наоборот — ее нужно видеть в динамике.

и сделали все знакомые игрокам вещи на более качественном уровне. Благодаря продвинутой боевке и куче режимов любимое нашими игроками PvP здесь цветет и пахнет, поклонникам PvE доступны тысячи квестов, и только симсоводы почувствуют себя здесь неуютно — возможности кастомизации персонажей, мягко говоря, слабоваты. Зато местные няшки могут ухаживать за огородом, рыбачить, кашеварить, ходить к друзьям, да и вообще жить полноценной жизнью виртуального существа. Учитывая, что за два года аудитория игры превысила 100 миллионов человек, можно смело сказать, что выбранный разработчиками рецепт работает.

МНЕНИЕ

ГЛАВА RED 5 НЕ ВЕРИТ В КОНСОЛИ

Мнение консолей о главе Red 5 осталось неизвестным

Все чаще мы слышим, что консоли нового поколения начнут активно осваивать онлайн, так что монополии PC на онлайн-игры придет конец. Но **Марк Керн**, глава студии **Red 5** (работающей над шутером **Firefall**), относится к этим утверждениям довольно скептически. С точки зрения технологий онлайн-игры могут прекрасно работать на приставках уже сейчас, и даже есть более-менее удачные примеры — скажем, тот же **DC Universe Online**. Но большинство разработчиков остаются на PC. «Похоже, что производители консолей не понимают, как извлекать прибыль из бесплатных игр. Те лицензионные сборы, которые они берут с разработчиков, просто не подходят для free-to-play. Поэтому наша студия совершенно не заинтересована в освоении консолей. Уж лучше мы будем делать игры для Mac OS или iOS. Это куда интереснее», — говорит Керн.

Можно возразить — ведь так обстоят дела сейчас, а с приходом консолей следующего поколения все может измениться. Как оказалось, Марк Керн не только не верит в успех онлайн-игр на консолях, но

и в консоли вообще: «Сначала компании тратят миллиарды долларов инвестиций на создание консоли, а затем пять-семь лет доят их, пытаясь вернуть деньги обратно. Мне кажется, эта модель больше не работает. Бюджеты все растут и растут, никто не хочет рисковать, все штампуют одинаковые игры без каких-либо новшеств. В конце концов людям это надоест. Что-то должно измениться. Думаю, с консолями уже покончено». Звучит внушительно, но, прежде чем хоронить новые приставки, лучше все-таки подождать их анонса.



Суровые десантники из шутера **Firefall** тоже не одобряют консоли! Это у них на лице написано.



Экшен-стратегия **Bloodline Champions** в первую очередь направлена на любителей киберспорта. И хотя русскоязычные сервера были открыты совсем недавно, российская и украинская команды попали в финал турнира **StarLadder**, причем украинская команда заняла третье место. Первое место завоевали датчане, а серебро досталось команде из Финляндии. Но ничего, уже стартовал второй сезон турнира, и у наших игроков есть отличный шанс отыгаться: из 16 сильнейших команд СНГ и Европы сразу девять коллективов представляют Россию, а еще два — Украину. Кстати, с июня стартовали турниры и для непрофессиональных игроков. Ездить никуда не надо, турниры проводятся в онлайн, профи туда просто не пускают, но призовой фонд достаточно серьезный — по \$2000 каждый месяц.



игромания 1 июля 2012



Останься со мной

Детство гениальных разработчиков игр

Кирилл Токарев

Три года назад американский писатель Том Биссел встретился на мероприятии DICE с главным редактором Game Informer Ником Ахренсом. Всмотревшись в окружавшую их толпу людей в пиджаках, надетых поверх футболок с логотипом World of Warcraft, журналист мимоходом обронил в разговоре, что разработчикам удалось превратить детство в бизнес. «Игромания» решила выяснить, где и как росли люди, перевернувшие индустрию электронных развлечений, и помогли ли их детские впечатления в разработке современных игр.

Спуск

Знаменитый геймдизайнер Сигеру Миямото родился 16 ноября 1952 года в городе Сонобе, префектура Киото. Небольшое местечко вдали от мегаполисов. Семья жила в доме из кедра с тонкими бумажными перегородками. Стоило выйти на улицу, как перед глазами открывалось огромное рисовое поле ослепительно зеленого цвета. После сбора урожая, когда земля высыхала, там появлялся импровизированный парк, в котором Сигеру с друзьями играли в бейсбол.

У родителей Миямото не было телевизора. Зато семья часто отправлялась на поезде в Киото, ходила по магазинам и посещала кинотеатры, где будущий геймдизайнер впервые увидел «Белоснежку» и «Питера Пена». Конечно, в город он катался не каждый день, а чаще придумывал

другие способы занять себя. Дома мальчик читал романы Айзека Азимова и Артура Конана Дойла. На чердаке он устроил небольшой клуб для местной детворы, где ребята придумывали секретные коды и пароли (любимое занятие многих разработчиков игр), но самое большое удовольствие Сигеру доставляло исследование близлежащих территорий.

Природа занимала в жизни Миямото особенное место. Он обожал гулять по лугам, рассматривать поля, крутые холмы и витиеватые ручейки. Во время своих путешествий мальчик делал зарисовки. С ранних лет художник проявлял удивительное внимание к деталям. **Super Mario Bros.**, **The Legend of Zelda** и даже серия **Mother** (к которой Миямото имеет отношение только как продюсер) насыщены впечатлениями детства. В играх много зелени, прозрачной воды и солнца. Но были и другие, более темные открытия в жизни Сигеру.

Однажды он нашел рядом с холмом провал в земле. Несколько раз мальчик возвращался к этому месту, но никак не осмеливался спуститься. Во время тщательных исследований выяснилось, что эта дыра была входом в пещеру. Вооружив-





Огромный дом, где вырос главный герой Gears of War, лежит в руинах, но в его воспоминаниях он все еще цел.

шись самодельным светильником, создатель **Donkey Kong** спустился внутрь и нашел вход в другую, еще большую пещеру. Сигеру несколько раз возвращался туда, продвигаясь все дальше и дальше. Он гордился тем, что ему хватило храбрости спуститься вниз. До сих пор геймдизайнер с наслаждением вспоминает те мгновения, когда его переполняло чувство чрезвычайного возбуждения, и это хорошо видно в играх **Nintendo**. В каждой большой серии от Миямото обязательно есть большие пещеры, наполненные секретами и опасностями.

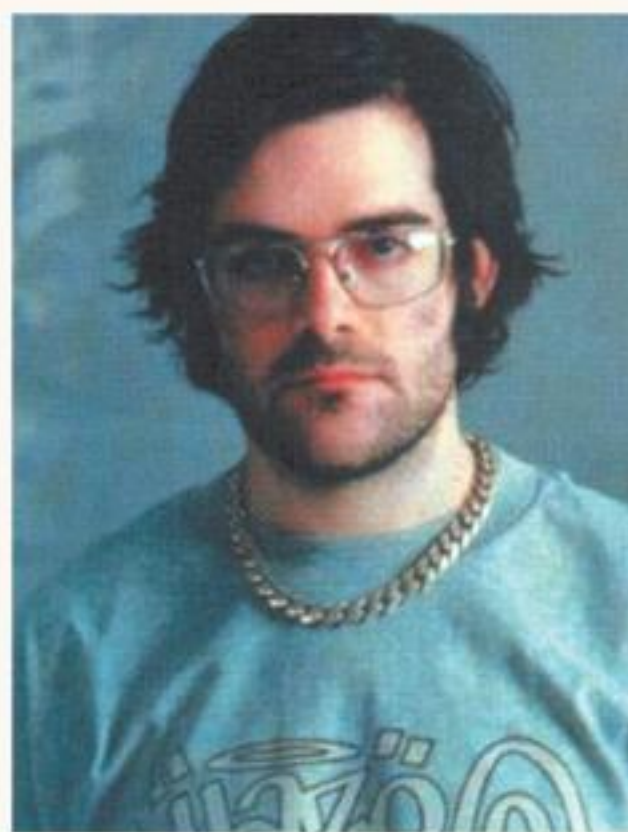
Впоследствии страсть к исследованиям уступила место комиксам и рисованию. Будущий разработчик создавал десятки разных персонажей. Это увлечение в итоге и помогло Миямото попасть на работу в Nintendo, растопив на собеседовании каменное сердце директора Хироши Ямаучи.

Стать Картером

В далеких семидесятых, когда Миямото уже учился в колледже искусств Канадзава, на другом конце света, в Лондоне, выдающийся джазовый музыкант Диззи Гиллеспи познакомился с сыном своего близкого друга. Могучий трубач наклонился к мальчику и спросил его, кем он хочет стать, когда вырастет, а тот ответил: «Я буду грабителем банков». Этого парня звали Сэм Хаузер.

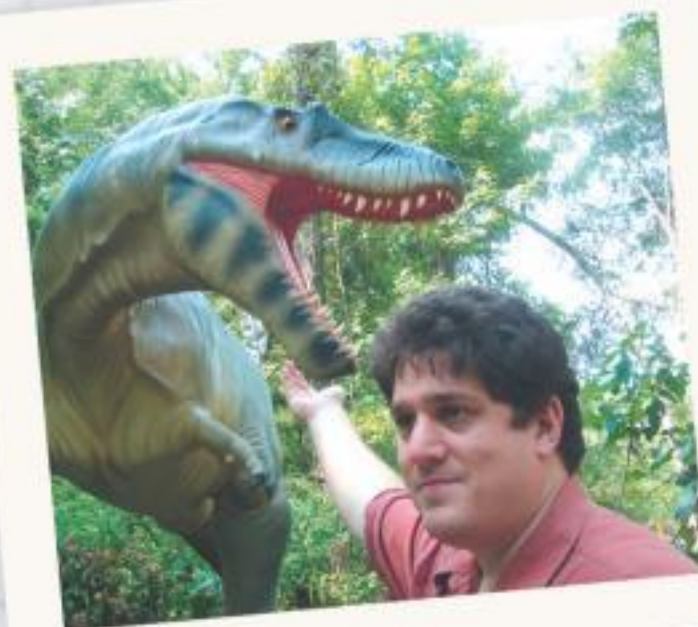
Казалось, любовь к криминалу была у него в генах, хотя никакого прямого отношения к преступности его родители не имели. Но... это как посмотреть.

Мать Сэма, красотка Жеральдин Моффат, в 1971 году снялась в картине «Достать Картера» вместе с молодым Майклом Кейном. Жестокий криминальный фильм



получил плохую критику за насилие и невероятное количество брани. Отец Сэма, Уолтер Хаузер, был талантливым музыкантом и владельцем самого модного джазового клуба Англии — Ronnie Scott's в Сохо. Бизнесмен не устоял перед шармом киноактрисы, вскоре после премьеры «Картера» у них родился первенец. Когда твоя мама — звезда гангстерских фильмов, а папа на короткой ноге с самыми крутыми музыкантами мира, карьерный выбор не так и велик.

Сэм познакомился с видеоиграми в восьмидесятых. Родители отвезли его с младшим братом Дэном в Брайтон к югу от Лондона, чтобы ребята могли погулять, подышать морским воздухом и погонять чак-ек. Вместо этого Сэм проводил время за



Детские увлечения

Три любимые игры сценариста
Ghost Recon: Future Soldier

Писатель и разработчик Ричард Дэнски из **Red Storm Entertainment (Ubisoft Red Storm)** в средней школе нарисовал игру про завоевание европейцами Нового Света. Невзирая на множество исторических неточностей, баланс был соблюден. Сегодня Ричард — один из главных сценаристов игр, выпускаемых под брендом Тома Клэнси. Все боевики от **Rainbow Six 3** до **Splinter Cell: Conviction**, а также **Far Cry** и **Blazing Angels** были созданы при его участии. Как ни странно, в его детстве и юности было три большие игры, но ни одна из них не была связана с компьютером.

«Родители покупали нам кучу самых разных настольных развлечений. Там были и классические проекты, и всякие редкости — Monopoly, Risk, 1776, Skirmish!, Dogfight. Я рубился в них словно сумасшедший, но больше всего мне запомнилось три проекта: Pente, Family Business и Villains and Vigilantes.

О существовании Pente я узнал из журнала Games и просто влюбился в нее. Я взял ее с собой в летний лагерь, играл с друзьями, пробовал варианты с шестью игроками. Она была достаточно глубока и проста одновременно.

Villains and Vigilantes — любимая RPG моей школьной компании. Возможно, популярность этого проекта определило то, что нужно было придумывать себе секретную личность (вроде как Брюс Уэйн изобрел Бэтмена). Это здорово! Мы резались в игру каждую неделю.

В Family Business я до сих пор соревнуюсь на конференциях с коллегами. Помню, как в колледже мы играли в нее всю ночь напролет перед свадьбой моего друга! Прошло уже двадцать лет, но многие мои друзья с легкостью смогут рассказать о своем стиле поведения на поле сражения. С Family Business у меня прошло куда больше времени, чем с видеоиграми».



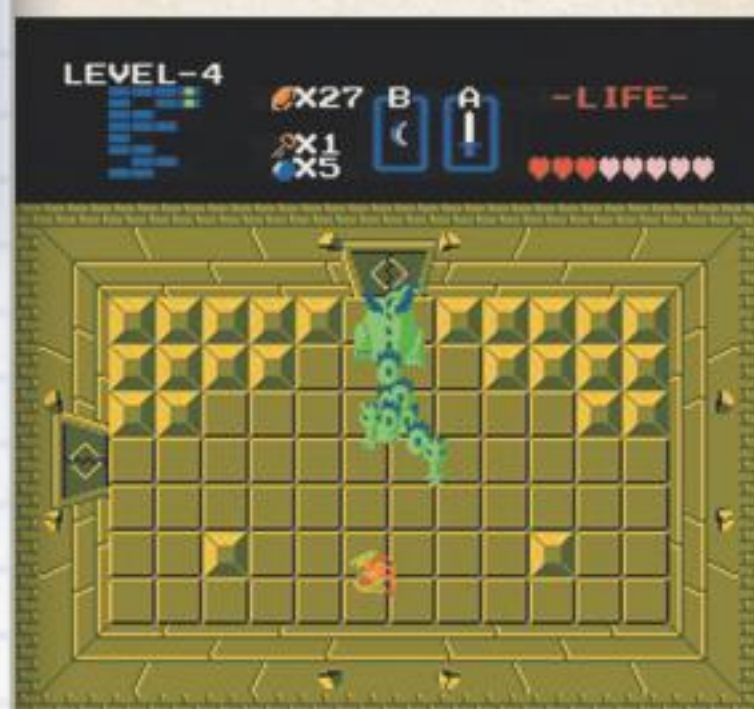
Бабушкин подарок

На что в детстве тратил время издатель Half-Life и Homeworld?

Джефф Побст — руководитель американской студии **Hidden Path Entertainment**, доктор технических наук — может считаться эдаким игровым многостаночником. За свою длинную карьеру он успел поработать и в независимых фирмах, и в крупных корпорациях (Sierra On-Line, Microsoft) на самых разных позициях (от программиста до продюсера). Он приложил руку к **Half-Life**, **Arcanum**, **Ground Control** и **Homeworld: Cataclysm**. Беседуя с «Игромания», Джефф вспомнил, какие игры повлияли на него в детстве:

«Мои бабушка и дедушка подарила мне домашнюю приставку **Pong**. По тем временам это было очень круто, потому что такая игра была доступна для нас разве что в ресторанах (там тогда иногда ставили специальные автоматы). Позже нам досталась **Atari 2600**, и мы оценили футбол и некоторые проекты **Activision**, включая **River Run** и **Starmaster**. Две последних забрали кучу моего времени. Тогда казалось, что домашние развлечения действительно эволюционировали.

В аркадных залах я тратил жетоны на боевики с векторной графикой: **Red Baron**, **Battlezone**, **Tempest**. Позже, когда я добрался до нормального компьютера с клавиатурой (**Atari 800XL**), я запустил **Transylvania** от **Penguin Software**. Все эти игры оказали на меня огромное влияние».



The Legend of Zelda остается одной из самых популярных игр среди западных разработчиков.

ярко раскрашенным аркадным автоматом. Одной из любимых игр будущего основателя **Rockstar Games** была сюрреалистическая **Mr. Do!** — страшноватый клоун копал подземные тоннели и собирал вишню (это был явный клон **Dig Dug** производства **Namco**).

Родители покупали сыну все существующие в мире приставки. В то время игры еще не считались вселенским злом и мальчик мог наслаждаться всеми прелестями **Omega**, **Atari** и **Spectrum ZX**. Его брат поначалу не увлекался интерактивными развлечениями, но Сэм заставлял его брать джойстик в руки. Если тот отказывался, в доме начиналась война. Однажды в отместку за нежелание сотрудничать Сэм отправил своего братца в больницу, накормив его отравленными ягодами. Дэн вскоре перерос своего родственника и в одно прекрасное утро прыгнул на обидчика с балкона, сломав ему руку.

Страсть к видеоиграм не покидала Сэма и позже, когда он открыл для себя **Elite** — знаменитый космический торговый симулятор от **Acornsoft** и Дэвида Брабена. Мальчика затянуло в этот фантастический мир, где он выбрал себе роль космического воришки.

Другим важным впечатлением в жизни молодого Сэма стала частная школа **St. Paul**, расположенная на берегу Темзы. В заведении, основанном еще в шестнадцатом веке, учились выдающиеся люди —

поэт Джон Милтон, художник Эрнест Шепард, придумавший оригинальные иллюстрации для «Вини-Пуха», и многие другие. Тут Сэм с братом получали важнейшие для представителей английской элиты знания, играли в крикет, познакомились с русской историей. Впрочем, как и герою **Bully**, Сэму не особенно полюбили строгие требования и школьная форма. Домой его подвозили на роллс-ройсе, но ходил он в кроссовках, волосы носил длинные и слушал оглушительный хип-хоп, записанный на нью-йоркской студии **Def Jam Records**.

Именно любовь к музыке впоследствии сыграла важнейшую роль в жизни Сэма, отразившись как на названии его компании, так и на качестве саундтрека будущих игр. На восемнадцатилетие отец впервые отвез подростка в Нью-Йорк. Это была любовь с первого взгляда. Но тот день рождения запомнился Сэму еще одной встречей. Уолтер Хаузер познакомил сына с одним из топ-менеджеров звукозаписывающей компании **BMG** — Хайнцем Хенном. Тот пожаловался, что фирме не удается пробиться к молодежной аудитории, а Сэм со свойственной ему прямолинейностью спросил: «А почему все в музыкальном бизнесе старики? Почему не нанять кого-то помоложе?» Эта фраза помогла Сэму попасть на работу в **BMG** и познакомиться со студией **DMA Design**, где и была начата серия **Grand Theft Auto**.



Восторг

Город Либерти-Сити в игре **Grand Theft Auto 4** практически полностью повторяет Нью-Йорк. Один из его районов — Дюкс — стал виртуальной копией Куинса. В этом месте (а точнее, в микрорайоне Флашинг) в 1966 году родился знаменитый геймдизайнер Кен Левин.

Его родители были полной противоположностью семьи братьев Хаузер. Мать — домохозяйка, отец — обычный бухгалтер. Поскольку Левину посчастливилось родиться в Нью-Йорке (хотя рос он в пригороде Нью-Джерси), юный Кен открыл для себя Бродвей и влюбился в театр. Эта верность драматическому искусству отлично прослеживается в **Thief: Deadly Shadows** и **System Shock 2**.

Второй страстью мальчика после пьес стали видеоигры. Он часто заглядывал в аркадный зал **Adventure Land**, когда ходил к своей бабушке в гости. Главным наслаждением стал автомат **Maneater**, привлекавший внимание полноценным видео с учас-

тием Большой Белой Акулы. Внешний вид этой аркады заслуживает отдельного описания. Вместо скучной металлической коробки **Maneater** представляла собой верхнюю часть тела хищной рыбы со встроенным в пасть экраном. Создавалось впечатление, что чудовище, приплывшее из океана в город, пробилось сквозь землю и застыло в смертельном броске прямо перед ошарашенным Кеном. Понятно, откуда у Левина возник такой трепет перед подводным миром, вылившийся в создание города Восторг из **BioShock**. Большое влияние на знакомство разработчика с серьезными играми оказал и его брат, который рано познакомил его с жанром настолок и проектом **Panzer Blitz** от компании **Avalon Hill**. Это была военная тактическая стратегия, требующая от игрока недюжинного ума и способности просчитывать партию на несколько ходов вперед.

Но, пожалуй, самым большим потрясением для молодого Кена стала его поездка в Коннектикут к старшей сестре, которая училась в колледже. Поразила его вовсе не вольная жизнь юношей и девушек на кампусе, а необычная текстовая игра **Star Trek**, которую запускали на универсальной вычислительной машине, предназначенной совсем для других целей. На первый взгляд, в проекте не было ничего особенного (по сравнению с **Maneater** так уж точно). Графика отсутствовала. Космический корабль «Энтерпрайз» обозначался «е», инопланетные воители клингоны помечались «к», а далекие звезды — символом «*».



Однако за этими схематическими комбинациями букв и цифр будущий автор **BioShock** разглядел полеты к другим мирам, капитана Кирка и бесконечную космическую оперу. После знакомства с интерактивной версией **Star Trek** жизнь Кена Левина изменилась навсегда.

Еще одним открытием стала знаменитая **The Legend of Zelda**, созданная в то время уже признанным гением Сигеру Миямото. Путешествие по огромному



Печальное запустение окружающего особняк парка на уровне Imaginary Place показывает, как Клиффи Би тоскует по родному дому.

виртуальному миру оказалось для него настолько важным, что Кену пришлось расстаться со своей первой девушкой — на нее просто не оставалось времени.

Тем не менее первой любовью Кена так и остался театр. Отправившись в колледж Vassar, он стал изучать литературу и писать пьесы. Одно из его произведений даже попало в руки крупных кинодеятелей. Кену выпал шанс поработать над сценарием фильма для студии **Paramount**. Кино с фамилией Левина в титрах так и не вышло, но на полученные деньги студент купил консоль от **SEGA** и видеомагнитофон. Спустя несколько лет так и не пробившийся в Голливуде молодой писатель увидел сообщение о вакансии в журнале **NextGen** и попал на работу в компанию **Looking Glass Studios**, став еще на шаг ближе к главной игре своей жизни.

Жизнь удалась

Конечно, далеко не у всех детство складывалось так благополучно, но даже негативный опыт находит отображение в играх. Клиффи Би — лишнее тому подтверждение. Это прозвище прилипло к нему как жевательная резинка. Школа осталась далеко позади, а оно продолжало преследо-



вать беднягу. Только в 2008 году уже состоявшийся мужчина попросил представителей масс-медиа больше никогда не использовать имя **Cliffy B** в прессе. Теперь его можно было называть так, как это делала его мама, — Клиффорд Блехински, или просто Клифф.

Клифф родился в феврале 1975 года. По его воспоминаниям, отец был всегда очень напряженным и нервным, из-за чего рано ушел из жизни. Когда будущая звезда игропрома узнала о том, что папа умер, на экране телевизора в доме светился логотип боевика **Blaster Master**. С тех пор Блехински никогда больше не прикасался к



Миямото всегда оставался для Клиффа главным вдохновителем, и тем ценнее эта фотография двух удивительных геймдизайнеров.

этой игре, хотя воспоминания о печальном событии продолжали преследовать разработчика. Недаром танк «Кентавр», который солдаты использовали в **Gears of War 2**, так напоминает тот самый военный агрегат из **Blaster Master**.

Даже без этой тяжелой утраты жизнь подростка сложно назвать особенно радостной. Блехински был тем самым парнем в школьном автобусе, с которым постоянно происходили неприятности: на лбу выскакивали прыщи, газировка проливалась на брюки. Школьник чувствовал себя полным неудачником.

Большой отдушиной для него стали видеоигры. В 13 лет Клифф установил рекорд в **Super Mario Bros.**, его имя попало на 99-ую страницу журнала **Nintendo Power**. Любимым мальчишечьим развлечением (как и у Левина) стала **The Legend of Zelda**. Тогда Блехински начал работать в местном загородном клубе и всеми силами хватался за улетающее детство, которое символизировал неутомимый Линк. Как и Миямото, в детстве Блехински много времени проводил на улице. Правда, в отличие от японского геймдизайнера, автор **Gears of War** блуждал по кладбищам и старым де-

Детские игры

Какие игры делали разработчики до того, как познакомились с компьютером

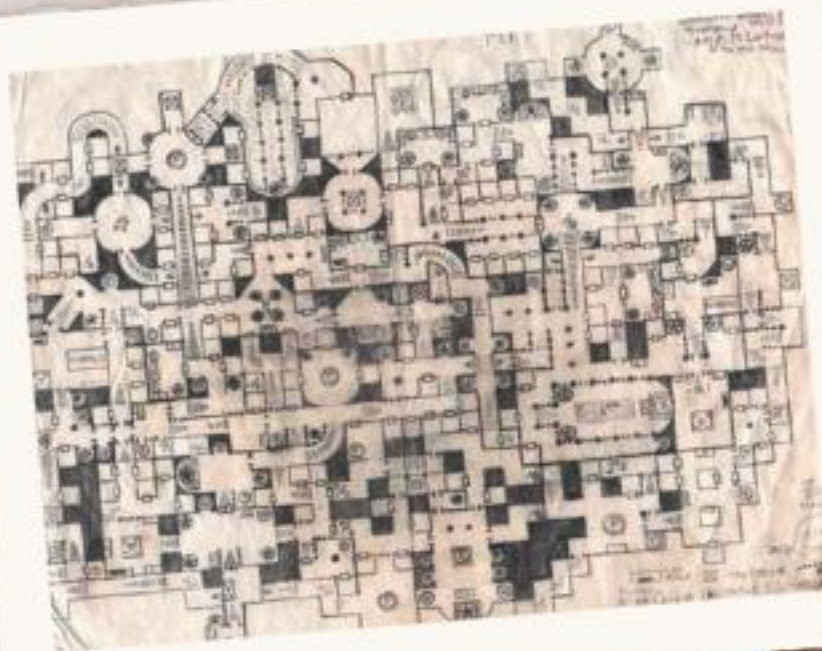
Один из ведущих программистов **Age of Empires** и **Age of Mythology** ныне уже закрывшейся **Ensemble Studios** — Марк Террано — сделал свои первые игры еще в школе. Его домашнее задание по экономике включало в себя игровое поле из фанеры, карточки и фишки. Учитель сначала не поверил, что ребенок сотворил такое чудо. Игра получилась настолько большой, что, когда проект нужно было привести в школу для демонстрации, он не влез в школьный автобус.

Первой любовью многих разработчиков оставались настольные игры, так как компьютеров дома не было, а аркадные залы требовали большой стопки четвертаков. Главный дизайнер студии **Telltale Games** Дэйв Гроссман сделал эпическое космическое настольное приключение, которое пришлось размещать на двух этажах дома. Игровая карта получилась размером в шесть квадратных футов (1,8 м²). Друзья Гроссмана — капитаны противоборствующих фракций — сидели в разных комнатах дома. Так они не знали, чем занимались соперники. А вот гейммастеру приходилось бегать вверх и вниз по лестнице. Кстати, Дэйв и сейчас продолжает придумывать игры, помимо своей работы в **Telltale Games**. Например, он из-

обрел экстремальный вид состязаний «3-секундные шахматы».

Дизайнер **Gears of War 1-3** и **Unreal Tournament 3** Джош Джей из **Epic Games** тоже рисовал настолки, но в отличие от коллег не выбрасывал детские наработки и хранит их до сих пор. Его первыми играми стали наборы многоуровневых карт, по которым можно было перемещаться, бросая кости. Разработчик признается, что ему больше нравилось собирать 3D-модели из картона, чем сочинять правила. Потом Джош начал превращать в карты для D&D-приключений обычные газетные кроссворды. Лабиринты и странные рисунки впоследствии помогли ему лучше освоиться в индустрии и понять принципы строения крупных трехмерных конструкций.

Всю дальнейшую судьбу дизайнера **Comix Zone**, **Oddworld: Stranger's Wrath**, **Diablo** и **Diablo 2** Стига Хедлунда определили именно настольные и карточные игры. По его словам, он с малых лет думал над тем, как функционируют такие развлечения. Кроме того, увлекался Толкиным, прочитав не только «Сильмариллион», но и начав углубленно изучать шифры и систему построения языков. В двенадцать лет ему впервые подарили коробку с **Dungeons & Dragons**, а в шестнадцать он уже стал



профессиональным гейммастером. Через много лет этот опыт помог в работе над **Diablo D&D** для компании **Wizards of the Coast**. Сегодня Хедлунд далек от жанра RPG — его новая компания **Turpitude** занимается казуальными проектами для девочек.

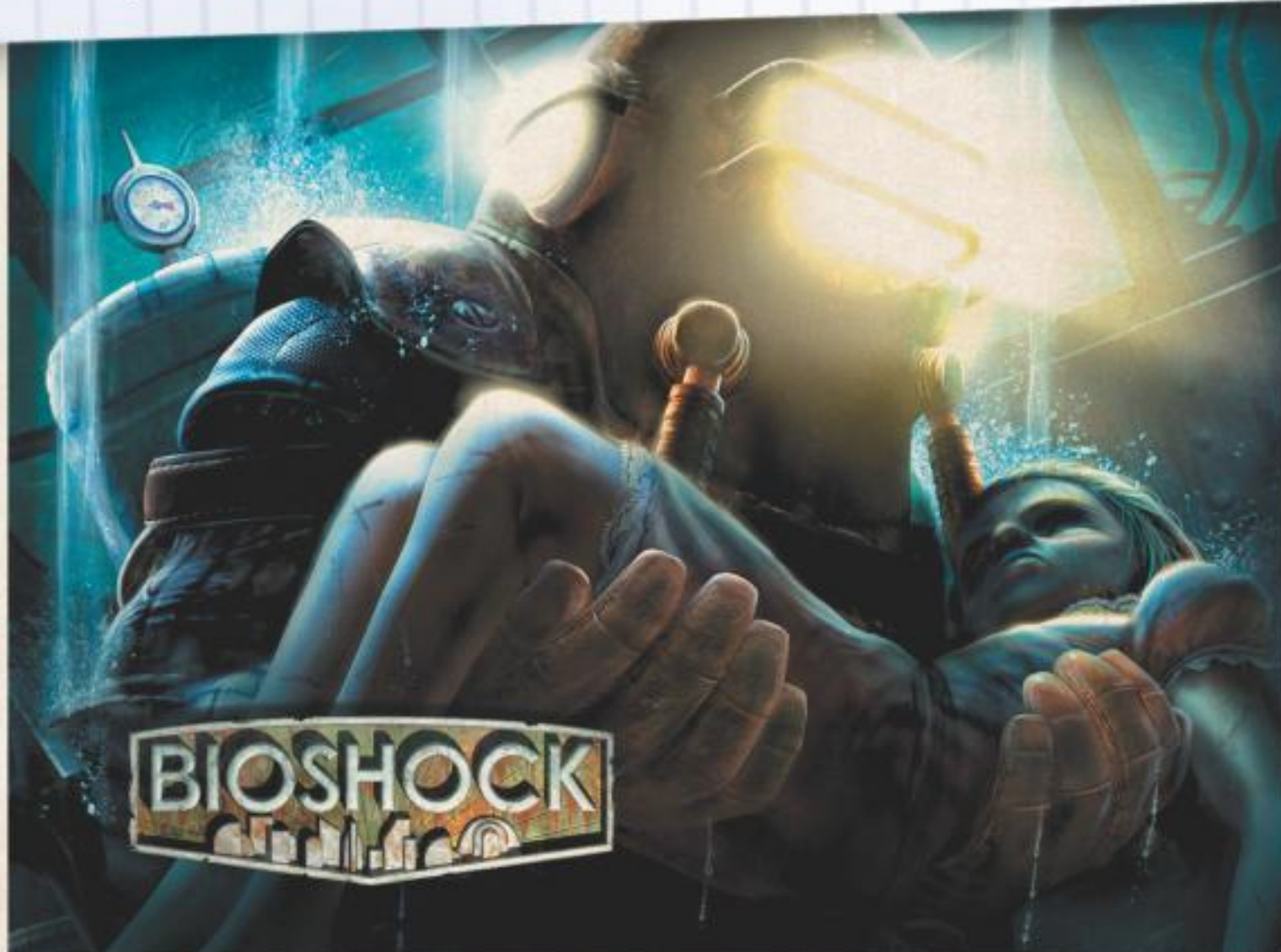
А вот что о своих детских играх рассказал нам знаменитый создатель уровней к **Duke Nukem 3D** и **Sin** Ричард «Levelord» Грей: «Во времена моего детства никаких видеоигр не встречалось. Но у меня были любимые **Major Matt Mason** и **GI Joe**. Еще нравились конструкторы **Tinker Toys**. Вообще, мои родители были художниками, так что у нас дома было много всяких художественных атрибутов (цветные карандаши, краски, глина, пробковое дерево). Я долгое время тоже мечтал рисовать».

Накал страстей в **BioShock** стал не столько отражением детских переживаний, сколько демонстрацией умений Левина.

ревням в Новой Англии. Это хорошо видно по его играм. Там, где у Миямото светит солнце и зеленеет трава, у Клиффа царят вечные сумерки и крошатся руины.

В 1991 году мать купила сыну первый компьютер, и он начал делать собственные игры. Код получался не особенно удачный, а графика и того хуже, но на заре формирования индустрии компьютерных развлечений недостаток умения легко можно было компенсировать недюжинным рвением. Спустя год Блэжински отправил в студию **Epic MegaGames** свою разработку. Двадцатидвухлетний исполнительный директор компании Тим Свини по достоинству оценил проект под названием **Dare to Dream**. В этой игре мальчик оказывается заточенным в собственном сне. В то время в студию приходило по 60 самодельных программ в месяц, но большая часть из них отсеивалась. В итоге в производство шло от силы пять (в том числе и приключения Клиффа).

На этом детство закончилось — началась работа в **Epic**, благодаря которой разработчику и удалось выпустить главный Xbox 360 эксклюзив этого поколения. Если вы внимательно играли в **Gears of War**, то наверняка вспомните уровень **Imaginary Place**, где Маркус Феникс возвращается в родовое гнездо. Блэжински признается, что часто видит сны о доме своего детства в Бостоне. Кстати, название для этой лока-



ции автор позаимствовал из фильма «Страна садов» с Заком Браффом, где семьей называют «группу людей, которая скучает по одному и тому же воображаемому месту».

■ ■ ■

За каждой большой современной игрой, а иногда и за целой серией, стоит не только команда разработчиков, не только издательство, а часто мальчишки с их детскими

мечтами и фантазиями, комплексами. Но, как верно отметил Том Биссел, отвечая на комментарий своего коллеги на DICE: «Детство — ресурс исчерпаемый». Рано или поздно разработчикам приходится оставлять позади свои часто наивные фантазии и желания и начинать вдохновляться более зрелыми, серьезными эмоциями. Судя по **Red Dead Redemption**, **Portal 2**, **Heavy Rain**, **Braid** и **Mass Effect**, многие из них уже перестали рассматривать старые фотоальбомы в поисках вдохновения. ■



Привет, блондинка!

Что значит быть женщиной со светлыми волосами в компьютерных играх прошлого и настоящего?

Александр Башкиров

Если в жизни блондинка — обидный стереотип (за рулем, в законе, у компьютера), то в искусстве она важный архетип с прочно закрепленным набором функций.

Что бы делали книги, фильмы, комиксы и сериалы, а потом и видеоигры без дамочек с льняными, платиновыми, пепельными волосами на обложках, постерах и разворотах? Именно их распиливали пополам фокусники на сцене (впервые это сделал английский иллюзионист Персиваль Томас Тибблс 17 января 1921 года), именно таких прекрасных леди приносили в жертву маньяки в черных балахонах, именно они издавали сначала немые, а потом и звучные крики в первых киносериалах.

От дикого вопля Фэй Рэй, зажатой в черной лапе чудовища в оригинальном «Кинг-Конге» (1933), легко провести прямую линию к похищенной гигантской гориллой Полине из оригинальной аркады **Donkey Kong** (1981).

Подобно Елене Троянской (волосы которой на позднейших картинах подозрительно отливают русым оттенком), легкомысленная блондинка в красном платье становится ударно-спусковым механизмом первых аркадных игр жанра beat 'em up. Пусть в большинстве версий **Double Dragon** (1987) украденная бандитами Мэрион — шатенка, ее коллеги Джессика Хаггар из **Final Fight** (1989), Кэйт из **Vendetta** (1991) и Катерина из **Riot City** (1991) поголовно белокурые бестии.

И только наша индустрия успела свыкнуться с мыслью, что светловолосая женщина в игре — это не более чем повод ид-

ти с кулаками на бейсбольные биты, пистолеты, автоматы, нунчаки, пустые бочки и динамит, как на телевидении началась эра «Баффи, истребительницы вампиров» (1997-2003).

В начальной сцене первого эпизода этого замечательного сериала скромная школьница-блондинка оказывается вампиром, а зловещий бледный брюнет — ее невинной жертвой. К тому времени, как в город Саннидейл прибыла золотоволосая Сара Мишель Геллар с осиновым колом в модном рюкзаке, правила игры успели поменяться и на телевидении, и в кино, и в компьютерных играх (задолго до выхода

экшенов **Buffy the Vampire Slayer** (2002) и **Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds** (2003) на Xbox).

Космические амазонки

Сегодня героини-блондинки в играх крайне редко оказываются глупыми и ни на что не способными. Вина в этом вовсе не феминистические идеалы разработчиков, а элементарные требования рынка. Несчастная Полина из **Donkey Kong** так никогда и не превратилась в играбельного персонажа, не смогла стать символом сериала, зато с этими задачами успешно справляются принцессы Пич из **Super Mario Bros.** и Зельда из **The Legend of Zelda**.

Чтобы игру покупали, она должна соответствовать ожиданиям публики: до Баффи публика ожидала беспомощных девушек из группы поддержки школьной футбольной команды, после Баффи — героических амазонок в сверкающей броне.

Главной амазонкой нашего времени стала женская версия командора Шепарда из сериала **Mass Effect** (даром что в рекламе первых двух серий разработчики вообще стеснялись признаваться, что в их игре можно выбирать пол героя). В июле 2011-



Своего Шепарда в Mass Effect каждый игрок сооружает самостоятельно, но, увидев красоту Шепард №5, стало понятно — всю нашу жизнь мы пытались построить именно ее!

го на Facebook-странице **BioWare** был устроен конкурс красоты на лучшую официальную версию Шепард: «лайкать» предлагалось одну из шести моделей. В итоге коллекционное издание игры украшает рыжая девушка. Не всем понравилась идея сделать командора блондинкой. Героиню обвиняли в похоти на Барби, в **PC Gamer** опубликовали статью «Смерть блондинке Шепард», а в Twitter появился тренд #whyblondeshepwhy.

Прямой прототип женского воплощения Шепарда — Сэмус Аран из платформеров **Metroid**, **Super Metroid** и **Metroid Fusion**, шутеров **Metroid Prime 1-3** и ретроэкшена **Metroid: Other M**. Это тоже очень сильная женщина. По официальной биографии, простая девушка с шахтерской планеты K-2L сумела выбиться в профессиональные охотницы за головами.

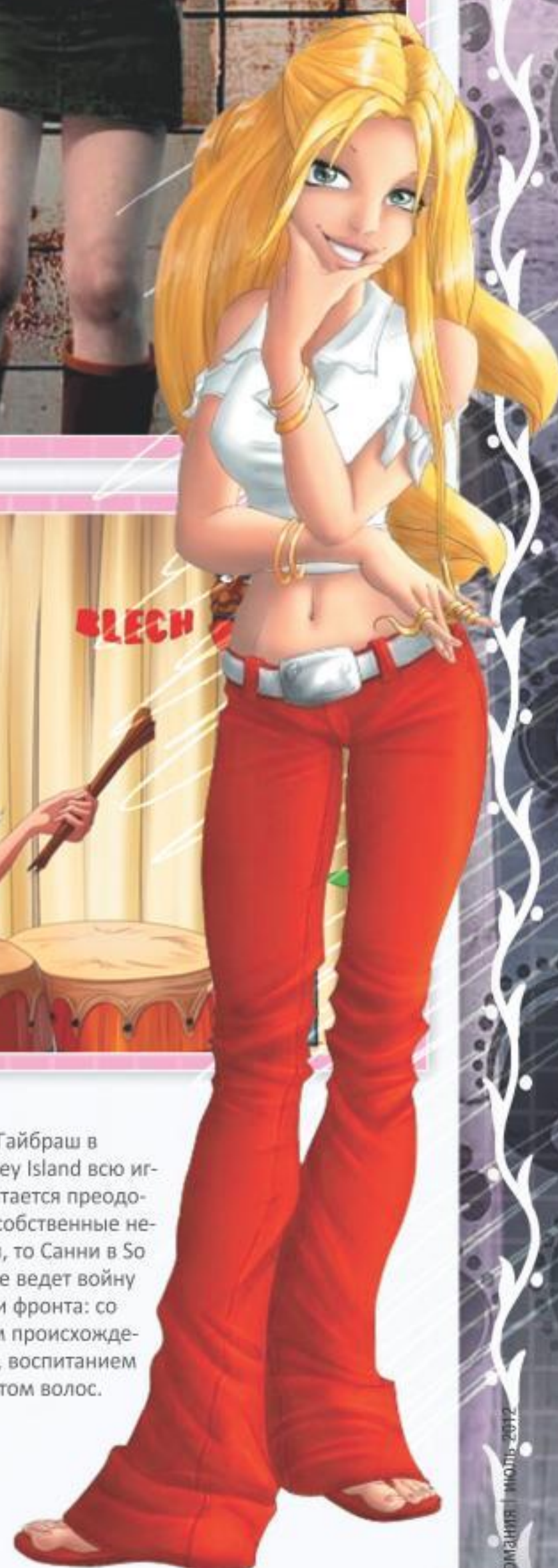
На протяжении всего оригинального **Metroid** (1986) по экрану сновала фигурка в желто-красных доспехах. Только после того, как игроку удавалось пройти игру за 3-5 часов, фигурка снимала шлем и перед его изумленными глазами рассыпала по плечам великолепную копну пока еще рыжих волос.



Если игру проходили меньше чем за 3 часа — Сэмус выходила в трико, а если меньше чем за час — в мини-купальнике, окончательно снимая все сомнения в своей половой принадлежности. В финале покороенного за 3 часа **Super Metroid** (1994) Сэмус наконец-то обзавелась волосами цвета спелой ржи.

Разработчики **Metroid** лепили героиню по образу и подобию Рипли из «Чужих» (1986) Джеймса Кэмерона. А вот в блондинки Сэмус выбилась под влиянием киноактрисы Ким Бейсингер из любимого фильма дизайнера Йошио Сакамото «Девять с половиной недель» (1986). В отли-

Если Гайбраш в **Monkey Island** всю игру пытается преодолеть собственные неудачи, то Санни в **So Blonde** ведет войну на три фронта: со своим происхождением, воспитанием и цветом волос.





Редкой блондинке удастся стать героиней собственной игры и спасти своего экс-спасителя — как это делает Пич в *Super Princess Peach*. Жаль, что платформер (совсем как феминистические вестерны) не пользовался особой популярностью.

чие от принцессы Пич, мисс Аран не теряется и в кроссовер-играх: в серии файтингов **Super Smash Bros.** она один из самых интересных бойцов.

Наша индустрия готова к образу бесстрашной амазонки, но способны ли компьютерные игры сделать следующий шаг и превратить блондинку из вительницы в психологически достоверного персонажа?

Главные героини

Пока единственным случаем по-настоящему глубокого анализа образа блондинки в компьютерных играх стала игра **So Blonde** (2007), выпущенная для PC компанией **Wizarbox** и придуманная бывшим дизайнером серии **Broken Sword** Стивеном Инсом (видимо, уставшего от брюнетки Николь).

Героиня игры, семнадцатилетняя Санни Блонд, начинает квест как профессиональная наследница из богатой семьи. С круизного лайнера она попала на необитаемый остров в Карибском море.

Нина Уильямс — это не только обтягивающий комбинезон и каблуки-шпильки. Трудной судьбе героини Tekken и Death by Degrees позавидуют и Калькулон из «Футурамы», и София Кепвелл из «Санта-Барбары».

Кругом ни одного торгового центра, отеля нет, телефон не работает, но через пару минут Санни превращает косметичку, пилочку для ногтей, крем для загара и кредитную карточку в предметы из комплекта для выживания. На наших глазах стереотип превращается в настоящую героиню, эталонную женскую версию неунывающего лузера Гайбраша Трипвуда из **Monkey Island**.

Армрестлинг с пиратами и дуэль на анекдотах про блондинок («Почему шутки про блондинок такие короткие?» — «Чтобы их могли запомнить брюнетки!») настраивают на несерьезный лад, но ближе к финалу игры Санни решает настоящие сложные квестовые пазлы и разгадывает загадки, которые могли бы поставить в тупик Индиану Джонса.

В образах других светловолосых героинь тоже наблюдается прогресс: та же принцесса Пич (на Западе — принцесса Мухомор) начинала как жертва похищения в *Super Mario Bros.* (1985), затем стала играбельным персонажем наравне с Марио, Луиджи и Тоадом в **Super Mario Bros. 2** (1988) и закончила как героиня собственного платформера **Super Princess Peach** (2005) на Nintendo DS (там она уже спасает похищенного Боузером Марио). Но настоящего психологического развития тут нет.

Нина Уильямс из серии **Tekken** — более интересная кандидатка в серьезные героини. Она наемная убийца ирландского происхождения, специалистка по айкидо и единственная женщина, появлявшаяся во всех сериях файтинга, с оригинального Tekken (1994) и заканчивая **Street Fighter X Tekken** (2012). Сюжеты файтингов — это нечто среднее между американским рестлингом и мыльной оперой со всеми полагающимися атрибутами (потеря памяти, крио-

DONKEY KONG



Блондинке NPC (вроде Триш из Devil May Cry) в играх доверять нельзя... если это, конечно, не четвертая часть знаменитого сериала.

генная заморозка), так что Нине есть о чем рассказать: во время одного из периодов анабиоза между турнирами она оказалась мамой британского боксера Стива Фокса.

Кроме того, Нина первой (и пока последней) из героев Tekken обзавелась собственной игрой Death by Degrees (2005) для PlayStation 2. Трехмерный экшен рассказывает о похождениях Уильямс на круизном лайнере в Бермудском треугольнике, где Нина сражается с кибернетическими ниндзя и собственной сестрой Анной Уильямс.

Файтингами и аркадами дело, конечно, не закончилось. Жанр survival horror преподнес нам несколько запоминающихся блонди. В Parasite Eve (1998) и сиквеле Parasite Eve 2 (2000) для первой PlayStation участвовала сотрудница нью-йоркской полиции и большая любительница оперы Айя Бреа, в финале оказавшаяся гигантской метакондрией. Как вам такое развитие характера?

Семнадцатилетняя Хизер Мейсон из Silent Hill 3 также интересна своей абсолютной непримечательностью. Она — идеальное игровое воплощение «блондинки из фильмов ужасов», которая благодаря мастерству игрока не погибает в первой половине фильма (как в «Психозе», «Крике» или «Хэллоуине»), а благополучно доживает до заключительных титров.

NPC — друг человека

Помимо героинь-блондинок, нам встречалось множество второстепенных персонажей с белокурыми волосами, которые смело нарушали шаблон.

В японской массовой культуре, выросшей из черно-белых комиксов, выбор цвета



Елена Фишер из Uncharted — классический пример хичкоковской блондинки, которую до конца фильма могут и не убить, но на нервы главному герою она успеет подействовать обстоятельно.

волос и характера для спутницы главного героя невелик — это либо скромная японская девушка (черное), либо распутная европейская фам фаталь (белое). В серии Final Fantasy присутствует целая коллекция блондинок: маг-лучница Роза Джоанна Фаррелл из Final Fantasy IV (золотистый плащ и заостренные наплечники), танцовщица-механик Пенело из Final Fantasy XII (косички и кожаные напульсники), вор и алхимик Рикку из Final Fantasy X и Final Fantasy X-2 с болтающимися на шее очками. Не забудем и девятнадцатилетнюю Ашлию Б'наргин Далмаска (также известную как Аше) из Final Fantasy XII, и восемнадцатилетнюю Селес Шир из Final Fantasy VI. Последняя, кстати, оказалась крайне важным игровым персонажем, воткнувшем меч в главного злодея.

В качестве NPC блондинки легко меняют отношение к главному герою. Испускающая молнии светловолосая Триш — враг в Devil May Cry, секретный игравельный персонаж в Devil May Cry 2 и верная партнерша Данте в Devil May Cry 4. Иностранная корреспондентка и супруга Натана Дрейка Елена Фишер из Uncharted 1-3 сражается бок о бок с Дрейком в одном ролике между уровнями и отказывается разговаривать с будущим/действующим мужем в следующем.





В японских видеоиграх цвет волос персонажа не просто выполняет эстетические функции, но еще и многое говорит о характере героя

Чистых злодеек среди блондинок не так много (раз блондинка занята в роли спутницы главного героя, негодяйку лучше сделать брюнеткой или рыжей), но бывают и такие случаи. Тут вспоминаются возглавляющая синдикат своего имени негодяйка Леблан из **Final Fantasy X-2**, глава оружейного отдела корпорации Shinra Скарлет из **Final Fantasy VII** и архивраг Лары Крофт Аманда Эверт из **Tomb Raider: Legend**. Прекрасная арийская снайперша Вульф из **Metal Gear Solid** прямо спрашивает у Снейка: «Знаешь ли ты, что две трети лучших наемных убийц в этом мире — женщины?..» Нам остается добавить: «...и блондинки».

■ ■ ■

В недавнем хоррор-фильме «Хижина в лесу», снятом по сценарию создателя Баффи Джосса Уидона, показано, как мыслительные процессы перекрашенной в блондинку студентки-медика искусственно замедляются добавленными в краску для волос химикатами. Видеоигры, где цвет волос героини поменять проще простого, пока не доросли до такого уровня жанровой иронии. Это простительно, ведь ни одна из нынешних супергероинь-блондинок изначально не была светловолосой. В эпоху игровой консоли NES использовалось всего по три

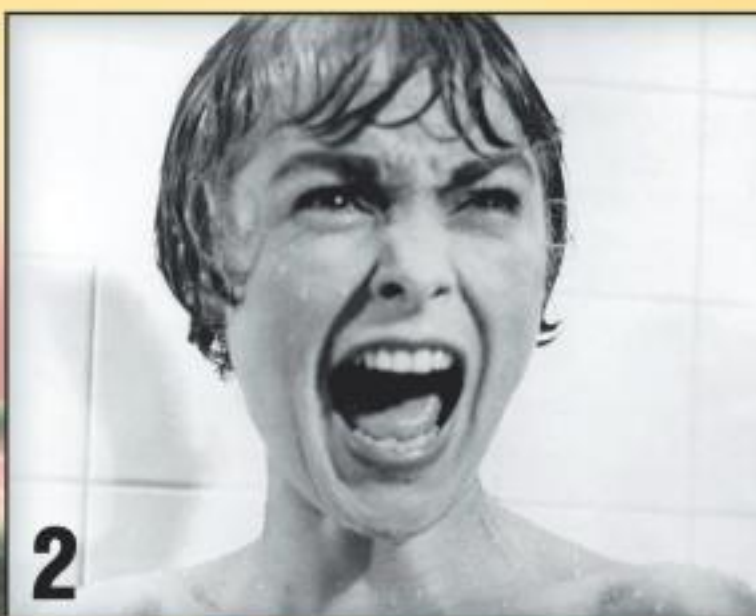
цвета на спрайт, и желтые волосы просто сливались бы с желтой кожей.

Так что прически героинь предпочитали делать красными или коричневыми (черный тоже исключен), поэтому принцессы Пич и Зельда (как и Сэмус с Полиной) изначально были рыжеволосыми. То же самое касалось и героев: Линк начинал с коричневыми волосами, и даже Люк Скайуокер (самый знаменитый блондин всех времен!) возмутительно рыж в восьмибитной версии **Star Wars**. Данный исторически-аппаратный казус подчеркивает, насколько все-таки условно разделение героинь компьютерных игр по цвету волос — особенно если мы не знаем о них практически ничего, КРОМЕ этого факта.

Хочется надеяться, что совсем скоро авторы многочисленных интерактивных развлечений все-таки научатся видеть глубже классических стереотипов, и тогда роль блондинки в играх уже не будет ограничиваться амазонкой в меховом белье или пышногрудой бесстрашной принцессой. ■



1



2



3



4

Кричащие королевы

Четверка самых знаменитых блондинок из фильмов ужасов.

1 1933-й: Фэй Рэй

С дикого вопля канадско-американской актрисы Фэй Рэй (1907-2004) в оригинальном «Кинг-Конге» началось звуковое кино ужасов.

Большую часть картины бедняжку Рэй используют в роли отчаянно вопящей куклы в лапе гигантской черной гориллы. В лучшей сцене фильма Кинг-Конг торопливо перебирает (и брезгливо отшвыривает) половину блондинок Нью-Йорка, предсмертные крики которых звучат как-то НЕ ТАК. Цвет волос героини здесь важный сюжетный элемент (именно из-за белокуроści актрисы Энн Дарроу туземцы решают принести ее в жертву Конгу).

2 1960-й: Джанет Ли

Любивший поиграть с ожиданиями публики режиссер Альфред Хичкок решил внезапно принести одну из своих знаменитых блондинок в жертву Энтони Перкинсу на 45-й минуте фильма «Психоз».

Джанет Ли (1927-2004) в роли нечистой на руку блондинки-секретарши Марион Крэйн издает отчаянный крик и мучительно погибает в самой знаменитой сцене убийства в истории кинематографа.

Каждое из ритмичных движений ножа под аккомпанемент издаваемых Ли душераздирающих звуков привело к появлению специфической разновидности фильмов ужасов (позднее их стали называть слэшерами) в 70-80-х годах, включая знаменитый «Хэллоуин» с Джейми Ли Кертис.

3 1996-й: Дрю Берримор

В главной роли в первом в мире ироническом слэшере «Крик» (создатели которого собирались как следует поиздеваться и над Хичкоком, и над «Хэллоуином») должна была сниматься рыжеволосая Дрю Берримор.

Но из-за проблем со съемочным расписанием простую американскую школьницу Сидни Прескотт сыграла брюнетка Нив Кэмпбелл, а Берримор в платиновом парике отвечает на вопросы о своем любимом страшном кино, погибает от ножа и оказывается повешенной на дереве в двенадцатиминутном прологе фильма.

Именно незабываемый пролог «Крика» вызвал к жизни волну подражаний и пародий, в то время как от всего остального кино осталась лишь тройка невнятных сиквелов.

4 1997-й: Сара Мишель Геллар

Первым подражанием «Крику» стал малоудачный подростковый хоррор «Я знаю, что вы сделали прошлым летом», примечательный только тем, что одной из жертв вооруженного рыболовным крюком маньяка там оказывается королева школьной красоты Сара Мишель Геллар (1977 г.р.).

На малом экране Геллар (в жизни — убежденная брюнетка) успела попробовать себя в пилотном выпуске сериала «Баффи, истребительница вампиров» в роли пустоголовой красавицы-блондинки Корделии.

Вместо Корделии Геллар досталась роль собственно истребительницы вампиров — и вот так стремительно из аксессуара для гигантской гориллы хрупкая светловолосая леди превратилась в амазонку и достойную угрозу для всех героев саги «Сумерки».



ПРИКЛЮЧЕНИЯ

ГАНСА И СИДА В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Мы идем по следам Сиды Мида, Ганса Руди Гигера и других общепризнанных арт-дизайнеров из мира кино, оставленных ими в игровой индустрии

Александр Башкиров

Как называть людей, рисующих все то, что в итоге становится кино (или игрой)? Концепт-художники? Арт-дизайнеры?

В раннем Голливуде их звали «арт-директор» и, по театральной памяти, «художник по декорациям» — пока на съемках «Унесенных ветром» (1939) знаменитый продюсер Дэвид О. Селзник не окрестил создателя картонной Атланты Уильяма Мензиса продакшен-дизайнером.

С появлением фантастического кино официальные названия должностей руководителей арт-отделов стали более экзотическими: швейцарский сюрреалист Ганс Руди Гигер в титрах «Чужого» указан как «дизайнер по пришельцам», в то время как детройтский концепт-архитектор Сид Мид в «Бегущем по лезвию бритвы» числится как «визуальный футурист».

В игровой индустрии потребность в людях, способных вообразить невообразимое, еще более сильна, чем в фантастическом кино. Но скажет ли вам что-то фамилия Де-

река Уоттса, постоянного арт-директора серии **Mass Effect**? Или Билли Петраса, главного художника **Hell: A Cyberpunk Thriller**, **Diablo 2** и **World of Warcraft**?

Своих всемирно известных продакшен-дизайнеров у нас пока нет, но как насчет чужих? Или даже — Чужих. Ведь в течение бурных девяностых и Гигер, и Мид успели попробовать свои силы в индустрии компьютерных игр.

Гонки по лезвию

Профессиональный футурист Сидней Джей Мид (более известный как Сид Мид) начинал в кино с первого полнометражного «Звездного пути» (*Star Trek*, 1979), а сейчас помогает режиссеру Нилу Бломкампу строить иную планету в фильме «Элизиум».

Уже в дизайне стартрековского Виджера — помеси светящейся морской звезды с космическим зондом «Вояджер-6» — угадывается рука будущего мастера. Пару лет спустя Мид придумает световые мотоциклы, танки и лучевые поезда из «Трона»



Краткая справка

Сидней Джей Мид

Сид Мид работал с Ford Motor Company и Chrysler Corporation, со множеством дизайн-агентств, делал работы для Sony, принимал активное участие в создании фильмов «Короткое замыкание», «Бегущий по лезвию бритвы», «Короткое замыкание», «Звездный путь» и «Полицейский во времени».



Придуманый Мидом полицейский спиннер из «Бегущего по лезвию» постоянно входит во всевозможные топы футуристических полицейских автомобилей.



Урбанистические декорации Blade Runner можно увидеть как в одноименном квесте, так и в любой из серий Deus Ex.



Syd Mead's Terraforming — это больше цветомузыкальный эксперимент, нежели цельная игра.



Отличить врагов от бэкграундов в Terraforming настолько трудно, что приходится висеть в нижнем углу и расстреливать все живое.



Сцена оплодотворения черепной коробки главного героя пришельцами в заставке Dark Seed раскрывает перед нами буквальный смысл богатого английского слова «майндфак».



В хOVERкарах из CyberRace хочется увидеть их гордых собратьев из Blade Runner и Tron, но на самом деле это пара десятков желтых пикселей.

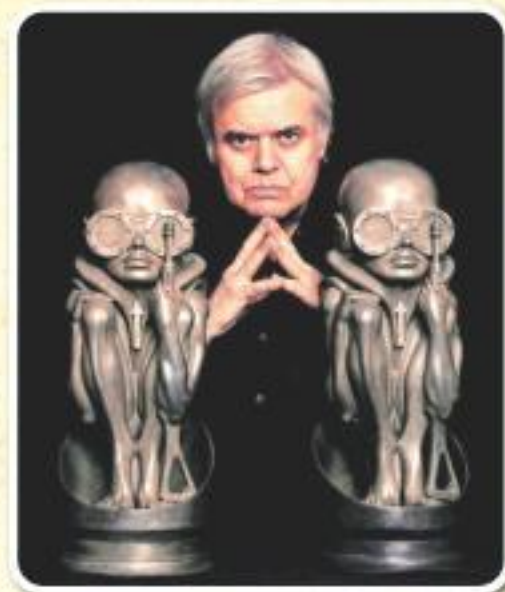
(а в 2003-м создаст новые световые мотоциклы для игры **TRON 2.0**) и — главное достижение карьеры — мегаполис и летающие полицейские автомобили «Бегущего по лезвию» (в титрах квеста **Blade Runner** (1997) Мид проведен в качестве «визуального консультанта»).

Мидовским дизайном корабля «Сулако» из «Чужих» (1986) мотивируется его сотрудничество с Gearbox над **Aliens: Colonial Marines** (ждем осенью 2012-го). В начале девяностых студия американского мультипликатора Дона Блута выпустила космический менеджмент-симулятор **Syd Mead's Maelstrom**, бесконечные таблицы которого якобы были вдохновлены «творчеством Сида Мида». В 1997-м Мид помогал Крису Робертсу с дизайном кораблей инсектоидной расы пришельцев из **Wing Commander: Prophecy**.

Все это — без отрыва от дизайна мотоциклов и автомобилей на солнечных батареях, яхт и круизных теплоходов, интерьеров «боингов», концепт-каров и гипервэнов, серьезных заказов для разного рода производителей мебели и транспортных средств. С семидесятых Мид все шире представлял японские интересы — работал с аниме-студией Academy Productions над продержавшимся три эпизода космическим мультсериалом «Ямато 2520», проектировал игрушечных мехосов для стимпанковой версии сериала «Гандам».

В то время как западные игровые разработчики лицензировали дизайны из фильмов и кивали Миду в разделе «Благодарности», японские пригласили его в главные визуальные дизайнеры собственной игры. В 1991-м вышел скролл-шутер **Syd Mead's Terraforming** для экипированной CD-приводом версии консоли PC Engine.

Из десятков первоклассных игр жанра «самолетик против армады пришельцев» на этой платформе Terraforming ничем особенным не выделяется: тот же самолетик, те же



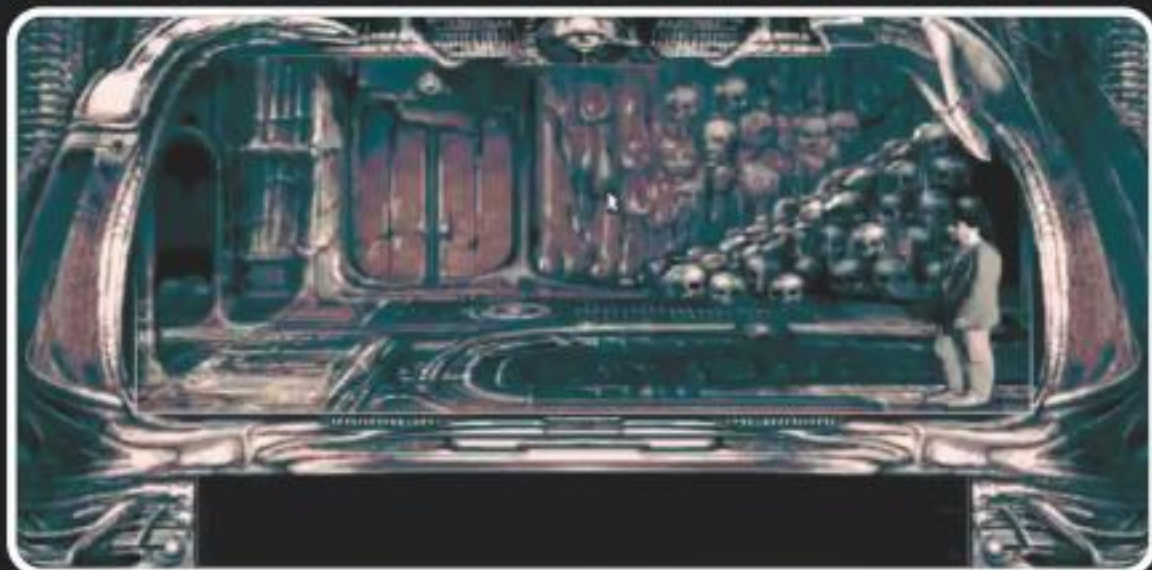
Краткая справка

Ганс Руди Гигер

Отец Ганса был фармацевтом, и в его кабинете на столе всегда стоял тщательно отполированный человеческий череп. Этот «артефакт» так нравился молодому Гансу, что формы этой «милой безделушки» наложили отпечаток на все его будущее творчество. Главные работы Гигера в кино — «Чужой», «Дюна» и «Особь».

пришельцы, те же кучевые инопланетные облака... Но внезапно — на втором уровне — на заднем плане вырастают вычурные красно-желтые контуры вулканов, в которых сразу распознается рука человека, изобразившего город из «Бегущего по лезвию».

И становится ясно, что Сид Мид — не самый лучший художник для рисования задников в видеоиграх. В мельтешении абстрактных цветовых паттернов трудно понять, что происходит на заднем плане, а что — на переднем, отличить вражеские пули от дизайнерских изысков.



Мир Древних в Dark Seed, несомненно, гигеровский... но утрированный до степени самопародии.



Как квест Dark Seed больше всего похож на Phantasmagoria Роберты Уильямс (которая не выйдет еще года три), где из-за каждого угла нам подмигивает Гигер.



Гигеровский дизайн кресла Харконненов не вошел в «Дюну» Дэвида Линча (1984), зато теперь такие штуки стоят в бар-музее художника.



Своего Чужого в фильме Гигер построил из автомобильных запчастей, человеческого черепа, змеиног позвоночника и большого количества пластилина.

Дурные сны

Небольшая калифорнийская компания **Cyberdreams, Inc.** просуществовала всего семь лет (с 1990 по 1997 год), но за это время успела поработать и с Мидом, и с Гигером, и с американским фантастом Харланом Эллисоном.

В 1993-м на ПК вышла гоночная аркада **CyberRace** — придуманные Мидом абстрактные хOVERкары носятся над модными воссельными ландшафтами (в 1995-м японская компания **NexTech** выпустила неофициальный сиквел **Cyber Speedway** для Sega Saturn — на сей раз нарочито неуклюжие мидовские корабли были полигональными).

А в 1992-м Cyberdreams сделала рисованный квест **Dark Seed** — для ПК и в тесном сотрудничестве с одним европейским художником, который когда-то при работе над проектом «Чужой» заказывал настоящие человеческие черепа на запчасти к старому космическому кораблю и сохранившимся в нем скелетам пришельцев.

Ганс Рудольф Гигер прославился в шестидесятых своими литографиями и постерами лавкрафтовской тематики (одна из них, озаглавленная «Некрономикон 4», побудила Ридли Скотта позвать Гигера в художники своего первого фантастического фильма). От напыленных аэрографом полотен Гигер перешел к скульптуре (извивающаяся микрофонная стойка для солиста группы Korn, рельефные гитары Ibanez), приобрел старинный замок в Грюйере и переоборудовал его в бар-музей (неудобные с виду крес-

ла со скелетообразными спинками и прочие «останки мутировавшей человеческой цивилизации»). В виртуальной версии музея (www.hrgigermuseum.com) вас приветствует симпатичный гомункулус в стимпанковских очках и с парашютным ранцем...

Опосредованное влияние Гигера ощущается в шестнадцатититных аркадах: уровень The Machine из **Ecco the Dolphin** (1992), выложенный из гигеровских яиц Alien Lair из оригинальной **Contra** (1988).

Dark Seed — первый (и последний) опыт прямого участия художника в компьютерных играх, должность Гигера в титрах — «автор Dark World Art».

Перед нами стандартный хоррор-квест начала девяностых (правда, в разрешении 640x400, что до сих пор очень здорово смотрится на YouTube). Главный герой, которого продюсер игры изображает в плохо сидящем пиджаке, разгуливает по мрачному особняку в стиле **Phantasmagoria**, только с гигеровскими рисунками (голова Чужого, женщина в лавкрафтовском шлеме) на стенах и характерно изогнутым зеркалом, ведущим в параллельное измерение.

За зеркалом таится черно-белый мир Древних — со всеми полагающимися стенами из черепов («не самое лучшее место, чтобы заниматься френологией!») и лабораториями с забракованными эмбрионами. Пары-тройки гигеровских задников вполне достаточно для создания вселенной лавкрафтовского ужаса — хочется только, чтобы сам квест был более вдохновенным.

В 1995-м вышел сиквел **Dark Seed 2** — стандартнейший детектив про убийство в те-хасском городке, сделанный под явным влиянием Дэвида Линча и без оригинальных рисунков Гигера.

■ ■ ■

Мид и Гигер — далеко не единственные кинохудожники, оказавшие неизгладимое влияние на компьютерные игры.

В марте умер восьмидесятилетний Ральф Маккуорри, иллюстратор четвертого (оригинального) эпизода «Звездных войн» и автор двенадцати картин, определивших эстетику серии: R2D2, C3PO, штурмовики, Дарт Вейдер, Татуин, спидер Люка, Чубакка...

Другой американский дизайнер — Рон Кобб (начинавший в пятидесятых одним из аниматоров диснеевской «Спящей красавицы») — автор концепт-арта к «Чужим», сериалу «Светлячок» и фильмам «Космические дальнотойщики», «Вспомнить все», «Робот Джокс» и «Бездна». Его влияние ощущается в дизайне всех без исключения игр на Unreal Engine, от **Gears of War** до **Bulletstorm**.

Наконец, длинную тень первого профессионального дизайнера титров Сола Басса (хичкоковские «Головокружение» и «К северу через северо-запад») можно увидеть в иронических заставках ко всем современным псевдорисованным играм, от **Superbrothers: Sword & Sworcery EP** до **Rayman Origins**. ■

Фантастика

Телеграф на Марс

Невозможные идеи фантастов прошлого

Игра престолов «Я всё ещё надеюсь уложиться в 7 книг»

Разговор с Джорджем Мартином — автором самого реалистичного фэнтези-эпоса

Военно-Воздушные силы Средиземья

Разбор полётов

Документальное кино... и призраки

Фэнтези-инквизиция

Магов нужно держать в узде!

Древнеиндийские настольные игры

Победитель будет петь и танцевать

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ РАССКАЗ

Ася Михеева

Неклассические исследования

THE SECRET WORLD

Тамплиеры, иллюминаты и драконы

Тайный слой реальности

Не стоит заглядывать на Изнанку мира

В ПРОДАЖЕ
С 19 ИЮНЯ



Золотые дельцы

Ян Кузовлев

Семь исполнительных директоров меряются зарплатой

В апреле 2012 года в газете *The New York Times* появилась большая статья, посвященная самым высокооплачиваемым исполнительным директорам в мире. Журналистам удалось выяснить, что руководителю Apple Тиму Куку выплачивали по миллиону долларов в день. Не плохие чеки получали Роберт Игер (Disney) — \$31,4 млн, Уильям Уэлдон (Johnson & Johnson) — \$23,4 млн, Руперт Мердок (News Corporation) — \$29,4 млн. Станным образом в списке титанов начисто отсутствовали представители игровой индустрии. Неужели они бедствуют и вскоре сами начнут просить через Kickstarter денег на следующий *Dead Space*? «Игромания» решила заглянуть в кошельки самых известных директоров игровых компаний.

Как устроен чужой кошелек?

Обычно доход топ-менеджера — тайна за семью печатями, однако большие компании, которые активно торгуются на бирже, должны обнародовать свои затраты на персонал, чтобы у инвесторов не возникало опасений о нецелесообразном расходовании средств. Кроме зарплаты, компенсаций и жирной премии талантливые CEO получают деньги от программы долгосрочного стимулирования (Long-term compensation). Такой тип вознаграждения — наиболее удачный способ удержать ценных сотрудников в компании. При долгосрочном стимулировании топ-менеджер, как правило, получает не деньги, а ценные бумаги или опционы.

«Зарплатные» акции отличаются от обычных ограничением обращения (Res-

tricted stock award). Реализовать их сразу нельзя: сначала требуется поработать на компанию определенное время. Опционы — это специальные контракты, которые позволяют купить или продать актив по определенной цене в четко установленные сроки. Это удачное вложение денег с точки зрения классического инвестора, ведь получение такого контракта минимизирует риски и позволяет получить огромную прибыль. Именно на опционах многие директора и становятся миллионерами.

Марк Пинкус, Zynga

Прибыль компании: \$600 миллионов
Сколько зарабатывает: \$1 678 514 (за 2011 год)
Зарплата: \$300 000



Зарплата Марка Пинкуса с компенсацией за 2010 год составила примерно 520 000 долларов, а капитал его компании **Zynga** приближается к двум миллиардам.

Названная в честь собаки директора Марка Пинкуса компания придумала **FarmVille**, **Words with Friends**, **Mafia Wars** и озолотилась, хотя сами игры даже продать нельзя. Основной доход, ясное дело, получают от реализации несуществующих садовых гномов в **FarmVille**.

Марк, не стесняясь, заявляет, что пользовался разными сомнительными трюками, чтобы получить прибыль как можно раньше. Он даже использовал автоматически устанавливающиеся панели инструментов в браузере, чтобы продвигать свои продукты.

Когда же денег Марку Пинкусу становится недостаточно, его студия вспоминает знаменитую цитату Пабло Пикассо: «Хорошие художники копируют, а великие воруют». Zynga — хорошая и великая одновременно. Компания открыто занимается плагиатом. Достаточно сравнить **Dream Heights** с **Tiny Tower** или **Zynga Bingo** с **Bingo Blitz**. Разработчики **myFarm** даже подали в суд за то, что в **FarmVille** используется ворованный исходный код. Возможно, именно поэтому Пинкус пока и не зарабатывает больше.

Гейб Ньюэлл, Valve



Прибыль компании: около миллиарда долларов в год

Сколько зарабатывает: неизвестно

Зарплата: неизвестно

Гейб Ньюэлл никогда особенно не бедствовал. Хотя он так и не окончил Гарвардский университет, это не помешало ему тринадцать лет проработать в **Microsoft**, поучаствовать в выпуске трех версий **Windows** и стать «миллионером **Microsoft**». Так называли людей, которые получили пакет ценных бумаг компании после первичного размещения акций корпорации на фондовом

рынке. Вдохновленный успехом Майкла Абраша, который оставил **Microsoft** для создания **Quake**, Гейб продал свои активы и основал **Valve**, став главным акционером молодой студии.

Управляющему директору принадлежит более чем половина акций компании. Гейб молчит по поводу своего заработка и доходов **Valve**. По оценкам **Forbes**, чистый капитал Ньюэлла составляет около \$1,5 млрд, благодаря чему он занимает 854-е место в общем зачете мировых миллиардеров наравне с Питером Тилем, который основал платежную систему **PayPal** и инвестировал в **Facebook**.

Игроки знают **Valve** по **Half-Life**, **Portal**, **Left 4 Dead**, но большую часть денег компания зарабатывает благодаря **Steam**. После старта в 2003 году эта цифровая дистрибуторская платформа захватила около 70% рынка и сегодня предлагает покупателям доступ к огромной библиотеке игр (более 1800 наименований). Общее количество зарегистрированных пользователей в **Steam** составляет более 40 млн человек. В самой **Valve** работают около трехсот специалистов.

Steam также позволяет зарабатывать и игрокам: грамотный дизайн какой-нибудь безделушки для **Team Fortress 2** может принести удачливому любителю около \$20 000.

Сатору Ивата, Nintendo



Прибыль компании: \$15,75 миллиарда

Сколько зарабатывает: \$2 110 000

Зарплата: \$770 000

Nintendo всегда оставалась семейным бизнесом, но Сатору Ивата — исключение из правил. Он стал у руля компании в 2002-м и сместил с поста демонического Хироши Ямаучи, который к своим 84 годам накопил \$7,8 миллиарда, попав в список самых богатых людей мира.

Новый директор **Nintendo** выбрал совершенно другой путь развития компании. Вместо верных поклонников, которые многие годы поддерживали фирму, он обратился к аудитории, совершенно не знакомой с играми. Простые и забавные развлечения имели невероятный успех. Сначала дебютировала **DS**, покорившая всех игроками про собак и сенсорным экраном, а потом вышла **Wii**, научившая нас

размахивать руками и отжиматься перед телевизором.

К несчастью, дважды в одну реку войти не удалось. Новая консоль компании — **3DS** — стартовала слабо, а анонсированная в прошлом году приставка **Wii U** до сих пор вызывает недоумение. По такому случаю Ивата-сан не стал совершать харакири, но вполнину урезал свою зарплату за 2011 год. Для сравнения: в 2010-м он заработал около \$770 000 (68 млн иен), а также получил премию, что довело его годовой заработок до \$2,11 млн (187 млн иен).

Казуо Хираи, Sony Computer



Entertainment

Прибыль компании: \$13,4 миллиарда

Сколько зарабатывает: \$1 224 423 (за 2011 год)

Зарплата: \$824 364

Сегодня генеральный директор **Sony Computer Entertainment** Казуо Хираи зарабатывает до \$825 000 в год. Вознаграждение невелико, если учитывать, что прибыль **Sony** от продажи консолей и игр во время его руководства приблизилась к доходам кинокомпаний и музыкальных издателей.

С другой стороны, зарплата почти в миллион долларов за 12 месяцев — отличный стимул для человека, который во время учебы в начальной школе в Нью-Йорке всего за 25 центов разносил газеты, закуски и газированную воду посетителям, которым делали укладку в парикмахерской.

В **Sony Computer Entertainment** Хираи был ответственным за подготовку запуска в США **PlayStation 3** и пытался максимально популяризировать этот бренд в стране. За играми он проводит четыре-пять часов в неделю и старается следить за всеми новинками.

Самые дорогие

В 1990-е бюджеты видеоигр останавливались на отметке в \$100 000, поэтому, когда на разработку Doom потратили вдвое больше, игра сразу же стала самой дорогой в мире. Сегодня двухсот тысяч долларов не хватит и на месяц работы над большой игрой.



Star Wars: The Old Republic

Стоимость разработки: свыше \$130 миллионов

Большое количество денег ушло на дублирование реплик, а также на поддержание серверов. Прибавьте к этому маркетинговый бюджет — и получится почти \$300 млн. EA хочет зарабатывать на этой игре на протяжении 10 лет. По предварительным оценкам, при 500 000 подписчиков компания сможет получить за этот период более \$900 млн.



Grand Theft Auto 4

Стоимость разработки: \$100 миллионов

Тысяча человек работала над игрой три с половиной года: разработчики снимали в Нью-Йорке окрестности на камеры и занимались, например, лицензированием музыки. Саундтрек — отдельная статья расходов, на каждую музыкальную композицию тратилось около \$10 000.



Gran Turismo 5

Стоимость разработки: \$80 миллионов

Бюджет Gran Turismo 5 разрастался постепенно и к 2008 году уже достигал \$60 миллионов. Всею виной затянутое время разработки, внимание к деталям и сторонние проекты, отвлекавшие автора сериала от своего основного детища. Например, проектирование нового гоночного автомобиля совместно с Citroën.

Несмотря на то, что Sony Computer Entertainment является второй по величине доходов компанией, занимающейся видеоиграми (первое место у Nintendo), на фоне достижений Sony доход SCE и Хираи выглядит скромно. Говард Стрингер, генеральный директор Sony, зарабатывал \$4 182 435, а сама компания приносила прибыль в \$86,64 миллиарда. Сейчас в корпорации трудные времена. Продажи падают, а ее продукты не выдерживают конкуренции с товарами Samsung и Apple. Хираи, который совсем недавно возглавил Sony и все ее подразделения, нужно спасти тонущего титана; и нам кажется, что он с этим должен справиться.

Джон Рикителло, Electronic Arts



Прибыль компании: \$3,65 миллиарда
Сколько зарабатывает: \$5 910 501 (за 2011 год)
Зарплата: \$800 000

Общая стоимость активов **Electronic Arts** в 2011 финансовом году составила почти 5 млрд долларов. В организации работает свыше 7000 человек, а ее игры продаются во многих странах мира, включая Россию. Сколько же зарабатывает человек, который управляет этим мастодонтом? Официальная зарплата Рикителло — всего \$800 000 в год. Однако если посчитать опционы, акции, премии и другие доплаты, общий доход топ-менеджера составит от 5 до 10 млн в год.

Рикителло полностью изменил работу EA. Количество выпускаемых проектов упало в три раза, но качество игр ощутимо выросло. Сегодня основная стратегия EA — превращать каждую игру в отдельный бизнес, снабжая ее сетевой и социальной инфраструктурой, налаживая продажу дополнительного контента.

В отличие от **Activision**, EA берется за рискованные проекты вроде **Brutal Legend** и **Shadows of the Damned**. Разработчики чувствуют себя свободно. Такое лояльное отношение к персоналу не могли не заметить сотрудники **Infinity Ward**, которые перешли в EA из Activision, пусть и с большим скандалом.

До прихода в Electronic Arts Джон Рикителло занимал пост президента и главного исполнительного директора в сети пекарен **Sara Lee Corporation**. Он также был топ-менеджером в **PepsiCo, Inc.** По иронии судьбы его главный конкурент на игровом рынке совсем недавно стал членом совета директоров **Coca-Cola**.

Бобби Котик, Activision Blizzard



Прибыль компании: \$4,8 миллиарда
Сколько зарабатывает: \$5 597 310 (за 2010 год)
Зарплата: \$1 009 673

Сегодня Бобби Котик может мечтать о рекламе **Call of Duty** на банках кока-колы, а восемнадцать лет назад ему грозила безработица. Бобби пришел в Activision как

Самые прибыльные

Самые прибыльные игры в мире, благодаря успехам которых многие директора получают свои премии. Заметьте, что самые доходные проекты не всегда оказываются самыми продаваемыми.



World of Warcraft

Прибыль: свыше \$10 миллиардов

WoW не только отлично разошелся по миру (15 миллионов копий, включая дополнения), но и собрал около одиннадцати миллионов подписчиков. В год игра приносит \$1,5 миллиарда.



Call of Duty: Black Ops

Прибыль: \$1,5 миллиарда

Black Ops заработал больше, чем две Modern Warfare, вместе взятые (\$700 миллионов у первой части и еще \$780 у второй). Она является самой продаваемой игрой на всех нынешних консолях.



Mario Kart Wii

Прибыль: \$1,4 миллиарда

Гонки на картингах с Марио и Луиджи оказались самой прибыльной игрой для Nintendo. Mario Kart Wii купили в количестве 31 миллиона копий. В портфолио компании одной из самых продаваемых также остается Wii Sports: 76 миллионов копий — не шутка.

раз в тот момент, когда компания увязла в долгах общей суммой в тридцать миллионов долларов.

Теперь у Activision дела идут отлично. Она объединилась с **Blizzard**, а Бобби стоит во главе одной из крупнейших видеоигровых компаний в мире. Доход **Activision Blizzard** составляет около пяти миллиардов долларов в год. Рыночная стоимость бизнеса при этом в два раза выше, чем у Electronic Arts.

Как оказалось, чтобы добиться таких результатов, вовсе не обязательно любить видеоигры. Котик открыто конфликтовал с Electronic Arts, потому что она обезличивает команды разработчиков. Он спорил с Тимом Шейфером, отказавшись от издания Brutal Legend, требовал денег, выгонял ключевых специалистов из Infinity Ward за то, что они попросили отчисления с продаж Call of Duty.

Бобби Котик любит торговать играми, но совсем в них не играет. Вообще. Кроме **Guitar Hero**. Зато обожает кино и даже сам попробовал себя в актерском ремесле. Он бесплатно снялся с Брэдом Питтом в картине «Человек, который изменил все» (Moneyball). За участие в фильме директор Activision попросил режиссера Беннета Миллера снять короткометражку для своей благотворительной организации Call of Duty Endowment, которая помогает адаптироваться ветеранам войны к повседневной жизни.

Майкл Морхейм, Blizzard



Прибыль компании: \$4,8 миллиарда
Сколько зарабатывает: \$16 544 154 (за 2010 год)
Зарплата: \$749 655

Майкл Морхейм — исполнительный директор Blizzard. До слияния с Activision он получал \$475 000, а после — в 2008 году — \$520 000, не считая компенсаций. К 2010 годовой доход с бонусами составил почти пять миллионов долларов.

Основную прибыль компании Морхейма сейчас приносит **World of Warcraft**. Десять миллионов подписчиков позволяют зарабатывать по меньшей мере полтора миллиарда долларов каждый год. Blizzard

делает ставку на цифровое распространение и внутриигровые продажи. Компания намеревается зарабатывать на аукционе в **Diablo 3**, где с каждой сделки пользователь перечисляет определенный процент разработчику. Также Blizzard планирует задействовать магазин пользовательских карт в **StarCraft 2**.

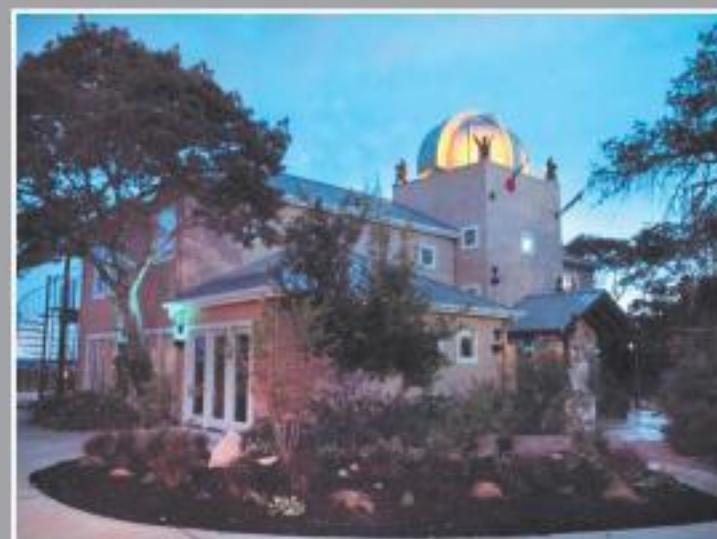
Отметим, что Морхейм, в отличие от многих современных игровых топ-менеджеров, лично занимался дизайном и разработкой проектов компании. Он также всегда защищает Бобби Котика, уверяя, что его образ в прессе излишне демонизируют, а на деле он не только отличный бизнесмен, но и прекрасный во всех отношениях человек.

■ ■ ■

Покойный основатель Apple Стив Джобс на склоне жизни начал строить яхту своей мечты. До ухода из Microsoft Билл Гейтс организовал благотворительный фонд и решил спасти мир. Бобби Котик, Джон Рикителло и Марк Пинкус пока еще не дошли до такой степени просветления. Они еще не строят дома для беженцев и не проектируют шикарные средства передвижения. В их светлых головах шевелятся пока более приземленные мысли о новых развлечениях, которые, впрочем, способны подарить немало радости миллионам игроков. ■

Игорный дом

Недвижимость сильных игровой индустрии



Домик на песке

В 2003 году Гейб Ньюэлл дал интервью одному немолодому репортеру из Сиэтла, показав свой фантастический дом, где живет с женой и детьми. Руководитель Valve купил большой участок в три акра возле Сиэтла и построил там просторный и очень красивый дом для своей семьи. Место просто великолепное — океан, высокая трава, песок, ветер, зеленые деревья. Проект дома заказали у фирмы из Replinger-Hossner Architects. По задумке владельцев это должен был быть загородный дом, который смог бы расти одновременно с детьми.

Ньюэлл не стал городить трехэтажную махину, чтобы с крыши любоваться океаном. Вместо этого Гейб и его семья получили роскошный дом, защищенный от любых превратностей погоды и переполненный всякими сюрпризами. Стены из бетона, крыша из нержавеющей стали с цинковым покрытием, большие выезжающие в сторону стеклянные двери, мощные ставни, а внутри — настоящий музей. Огромная и просторная гостиная, плитка, выложенная в форме созвездия Орион, забавная система для транспортировки детских игрушек, кровать, выдвигающаяся из стены, как ящик письменного стола, секретные комнаты. Не хватает только адронного коллайдера и памятника Гордону Фримену.

Детворе там комфортно и интересно. Сколько это удовольствие стоило — не уточняется.

Я куплю себе дом

Основатель студии **Rockstar** Дэн Хаузер (вместе с братом Сэмом Хаузером) создал не только одну из лучших студий в индустрии, но и суперуспешную игровую серию, так что проблем с деньгами у него нет. Самое приятное, что Хаузеру хватает не только средств, но и вкуса вкладывать свои миллионы в невероятные вещи. В марте 2012 года он купил за \$12,5 млн особняк, в котором на протяжении десяти лет жил знаменитый писатель Труман Капоте.

Дом расположен в Бруклине. За всю историю это самая дорогая сделка по покупке недвижимости в районе. Бывший владелец здания, издатель Николас Кэллэвей (Nicholas Callaway), приобрел его в собственность в 1998-м всего за \$1,25 млн. Общая площадь — 836 квадратных метров, 11 каминов, 18 комнат, вычурная винтовая лестница. Хаузер заплатил большую часть суммы, но взял еще \$2,5 млн в кредит и теперь должен выплачивать по \$49 000 в месяц по закладной. Прибавьте к этому еще и невероятно высокие счета за отопление — и получится, что это удовольствие для избранных. Впрочем, для Дэна это далеко не первая шикарная недвижимость, так что он справится.

Американские журналисты в своих материалах сравнивают Хаузера с Диккенсом, который тоже был одержим идеей создания большого семейного дома, однако нам кажется, у англичанина немного другие мотивы. Миллионер покупает не просто дом, а часть того удивительного Нью-Йорка, который был воссоздан им в GTA 4 в виде Либерти-Сити.

Жизнь с привидениями

Деньги, к несчастью, уходят почти так же неожиданно, как и приходят, так что иногда знаменитым разработчикам приходится не только воплощать в жизнь мечту, но и расставаться с ней навсегда. Знаменитый геймдизайнер Ричард Гэрриот всю жизнь мечтал иметь дом с потайными ходами — и в итоге его получил.

Особняк **Britannia Manor** в Техасе — удивительное место с подземными коридорами, секретными дверями, небольшой обсерваторией, шикарным бассейном и привидениями. Лорд Бритиш специально тратил огромные суммы на Хэллоуин, чтобы каждый раз пугать детвору новыми призраками и монстрами. Осенью 2011 года Гэрриот выставил «Британию» на продажу за 4,1 млн долларов.

За эти деньги, кроме самого здания и участка, продавали солнечную батарею, энергосберегающие окна, обсерваторию, отдельную студию, амбар, гараж на пять автомобилей и пр. Впрочем, особенно расстраиваться по поводу утраты Ричард не стал, а начал строительство нового особняка — **Britannia Manor III**.

Может, оно и к лучшему, ведь излишняя известность только вредит семейному уюту. В 1997 году в дом к Гэрриоту ворвался неуравновешенный поклонник. Геймдизайнер проявил завидное мужество и пригрозил взломщику своим «Узи». Он держал его на мушке до тех пор, пока не подоспела полиция.



MASS EFFECT. ОБМАН

Бездарный финал отличной истории

Авторы: Уильям Дитц
Издательство: Азбука-Аттикус

Язык: русский
Твердый переплет, 320 стр.

Оценка:

1/5

В последнее время поклонники вселенной **Mass Effect** обрушили на студию **BioWare** настоящую бурю негодования. Львиная его доля была вызвана, разумеется, концовкой трилогии. Однако еще до выхода **Mass Effect 3** у фанатов появился серьезный повод для недовольства — роман «Обман». Едва книга вышла на Западе, как один особо ретивый читатель, преисполнившись праведного гнева, прилюдно предал томик огню.

Нам не пришлось долго гадать, что же вызвало столь бурную и единодушную реакцию зарубежных игроков. Отечественные издатели проявили редкую расторопность и выпустили «Обман» в наших Палестинах всего через пару месяцев после его выхода в США. Так что теперь и мы получили сомнительное удовольствие ознакомиться с этим скандальным опусом.

Причина оглушительного фиаско «Обмана» обнаруживается уже на обложке книги. Дрю Карпишин — автор трех предыдущих романов цикла, а также ведущей сценарист двух первых частей **Mass Effect** — в прошлом году был переброшен на другой проект. Он помогал довести до финала многопользовательскую ролевую игру **Star Wars: The Old Republic**, попутно сочиняя для нее предысторию. Так что для книжного сериала по **Mass Effect** пришлось искать нового автора.

Выбор **BioWare** пал на Уильяма Дитца. Решение вполне логичное. Дитц — писатель со стажем, к тому же на его счету немало игровых новеллизаций (в частности, романы по **Halo**, **StarCraft**, **Resistance** и **Jedi Knight**). К сожалению, среди сочиненных им книг попадаются как очень неплохие работы, так и откровенная халтура. «Обман» относится как раз ко второй категории.

Поражает количество ошибок, допущенных Дитцем. Они касаются буквально всего — от описания архитектуры Цитадели до биографий персонажей. Ограничимся только самым ярким примером. В одном из эпизодов «Обмана» Кай Лэнг уби-

вает крогана ударом ножа в затылок. А ведь согласно всем канонам вселенной **Mass Effect** для сородичей Рекса и Грюнта такая травма должна быть не опаснее пореза во время бритья. И подобные нелепости встречаются в романе Дитца чуть ли не на каждой странице.

Создается впечатление, что писатель в глаза не видел ни одну из частей **Mass Effect**. Нельзя винить в обилии погрешностей и неточностей исключительно одного автора. В конце концов, это **BioWare** не удосужилась снабдить его всей необходимой информацией или просто не стала проверять книгу. Как бы то ни было, вину за просчеты Дитц и разработчики должны разделить поровну. Согласна с этим и сама **BioWare**. Студия извинилась перед фанатами за роман и пообещала в переиздании исправить все ошибки.

К несчастью, одними фактическими неточностями недостатки романа не ограничиваются. Дитц продолжает историю с того места, на котором ее оставил Дрю Карпишин. В руки Дэвида Андерсона и Кали Сандерс попало тело Пола Грейсона, с помощью которого они надеются доказать Совету реальность угрозы Жнецов. В свою очередь, Призраку приходится в срочном порядке замечать следы бесчеловечных экспериментов. Приемная дочь Грейсона, узнав кто виновен в гибели ее отца, решает во что бы то ни стало отомстить главе «Цербера». Однако, когда мы виделись с Джиллиан Грейсон в последний раз, она была девочкой-аутисткой совершенно не от мира

сего. Теперь же она превратилась в совершенно обычного типнейджера, а Дитц даже не потрудился объяснить подобную метаморфозу. И подобных проколов в сюжете «Обмана» немало.

Наконец, даже на фоне романов Карпишина, которые отнюдь не блистали выдающимися литературными достоинствами или проработанными персонажами, «Обман» выглядит откоро-

венной посредственностью. Дитц умудрился превратить столь любопытных героев, как Призрак или Ария Т'Лоак, в картонных безжизненных болванчиков. Роман банально плохо написан, и простой редактурой перед переизданием его многочисленные минусы едва ли удастся исправить. Трудно предположить, что способно оправдать потраченное на него время. +





НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

ИГРОВАЯ ГАРНИТУРА

A4 Tech HS-800

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Тип гарнитуры: 2.0
- Динамики: 2x 50-мм
- Частотный диапазон: 20-20 000 Гц
- Импеданс: 32 Ом
- Чувствительность: 97 дБ
- Микрофон: на проводе
- Пульт управления: на проводе
- Подключение: 2x 3,5-мм джек
- Цена: 590 рублей

Денег мало, но нужен хороший звук? **A4 Tech HS-800** вам в помощь — эта бюджетная гарнитура звучит совсем недешево.

HS-800 базируется на мониторных наушниках открытого типа. Плюсы конструкции: комфорт при длительном ношении и естественность звучания. Минусы: отсутствие изоляции от внешнего мира (вы слышите окружающих, а они — вас). Внутри «лопухов» скрываются крупные 50-мм приводы, так что низкие частоты воспроизводятся на ура. Чашечки выполнены из серебристого пластика, амбушюры — из мягкой ткани и пенистого материала. Между собой они соединены простеньким оголовьем с регулируемым хватом.

Микрофон висит на проводе. Что примечательно, он не совмещен с пультом управления — последний находится существенно ниже. Дабы приемник не раскачивался, рядом есть прищепка для фиксации кабеля на одежде. С техникой HS-800 соединяется посредством пары 3,5-мм джеков, так что подключить ее можно не только к компьютеру, но и к плееру.



ПОД ХОХЛОМУ

Oklick 535 XSW Hohloma

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Тип: беспроводная
- Интерфейс: USB 2.0
- Материал: пластик, резина
- Сенсор: оптический, 1600 dpi
- Кнопки: 2 основных, колесико-кнопка
- Питание: 2x AAA-батарейки
- Дополнительно: переключатель чувствительности
- Цена: 500 рублей

Среди мышей для ноутбуков много решений с необычной расцветкой, однако даже на их фоне новинка **Oklick** смотрится оригинально. Сущность этого грызуна скрыта в названии — **535 XSW Hohloma**. Да-да, та самая хохлома. Модель покрыта золотисто-красными узорами в виде листьев, ягод и загадочных завитушек, из-за чего вызывает стойкие ассоциации с деревянной ложкой соответствующего происхождения. Но 535 XSW Hohloma — не столовый прибор, а высокотехнологичное устройство.

Корпус небольшой и рассчитан на пальцевой хват. Форма — симметричная, на боковинах присутствуют прорезиненные вставки. Дополнительных кнопок нет — стандартный набор из пары клавиш и скролла. У манипулятора мощный для своего класса сенсор на 1600 dpi, с возможностью изменения разре-

шения. Связь с компьютером обеспечивается по беспроводному каналу посредством крохотного ресивера. Питается 535 XSW Hohloma от пары батареек типа AAA. К слову, для тех, кому гжель милее хохломы, у Oklick есть модификация **535 XSW Gzhel**.





ТОНКИЙ И БЫСТРЫЙ

Acer Aspire Timeline Ultra M3

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 15,6 дюйма (1366x768), ЖК, LED-подсветка
- **Процессор:** Intel Core i7-2637M (1,7 ГГц)
- **Оперативная память:** 6 ГБ DDR3-1333 МГц
- **Графика:** NVIDIA GeForce GT 640M (1 ГБ)
- **Накопитель:** 256 ГБ (SSD)
- **Оптический привод:** DVD-RW
- **Разъемы:** USB 3.0, 2x USB 2.0, HDMI, LAN, 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный, 4850 мАч
- **Время автономной работы:** до 8 ч
- **Дополнительно:** веб-камера (1,3 Мп), кардридер, кенсингтонский замок
- **Операционная система:** Windows 7 Home Premium 64-bit
- **Размеры:** 37,5x25,2x2 см
- **Вес:** 2,1 кг
- **Цена:** 44 000 рублей



Думаете, тонкие ноутбуки не подходят для игр? Так было до появления **Acer Aspire Timeline Ultra M3**. Начнем с того, что это самый стройный 15,6-дюймовый лэптоп на рынке, толщина каких-то 20 мм. Корпус выполнен преимущественно из черного матового пластика, и лишь верхняя крышка сделана из алю-

миния. На левом торце нашлось место для DVD-резака, тут же приютился и кардридер. Справа присутствует кенсингтонский замок, а разъемы располагаются сзади, что необычно и, наверное, не слишком удобно. Полноразмерная клавиатура и крупный тачпад заслуживают похвалы, а вот экран подкачал — впечатление портит низкое разрешение 1366x768.

Но главное тут — начинка. В модель умудрились запихнуть не только **Core i7-2637M** с 6 ГБ оперативки и SSD на 256 ГБ, но еще и **GeForce GT 640M** на архитектуре **Kepler**. Иными словами, перед нами настоящая игро-

вая машина в обличье ультрабука. При этом она входит в линейку Timeline, а значит, от батареи может работать по восемь часов кряду. Для этого лэптопу, конечно, придется переключаться в режим «встроенного в кристалл GPU», но все равно впечатляет.

В максимальной конфигурации система обойдется в 44 000 рублей. Но если заказать M3 с **Core i3-2367M**, 4 ГБ памяти и классическим HDD на 320 ГБ, то выйдет гораздо дешевле — порядка 32 000 рублей. Еще больше можно сэкономить, отказавшись от дискретной видеокарты — 22 000 рублей.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.0
- **Дисплей:** 4,8 дюйма (1280x720), AMOLED, сенсорный, мультитач
- **Процессор:** Samsung Exynos 4412 (1,4 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 16/32/64 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Камеры:** передняя — 1,9 Мп, задняя — 8 Мп (автофокус, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA 850/900/1900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, NFC
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный, 2100 мАч
- **Размеры:** 13,7x7,1x0,9 см
- **Вес:** 133 г
- **Цена:** от 30 000 рублей

НОВАЯ ГАЛАКТИКА

Samsung Galaxy S III

Долгожданный **Galaxy S III** добрался до магазинов. Как и ожидалось, корейцы представили очередную «лопату», оснащенную 4,8-дюймовым AMOLED-экраном с HD-разрешением. Вес и толщина, впрочем, скромные — 133 г и 9 мм соответственно. Корпус сделан из глянцевого пластика, в дизайне преобладают округлые формы на манер **Galaxy Nexus**. Доступно два цвета на выбор — белый и сине-серый.

На лицевой панели присутствует веб-камера и три кнопки для взаимодействия с ОС — одна аппаратная и пара сенсорных. Торцы оккупированы аудиоразъемом, портом micro-USB, регулятором громкости и клавишей включения. Сзади — камера на 8 Мп, способная одновременно фотографировать и снимать Full HD-видео.

Сердце коммуникатора — четырехъядерный процессор **Samsung Exynos 4412** (1,4 ГГц), работающий в паре с графическим чипом **Mali-400 MP** и гигабайтом оперативки. Объем накопителя варьируется от 16 до 64 ГБ, память можно нарастить с помощью карты micro-SD. Источник питания — мощный аккумулятор на 2100 мАч.

Смартфон функционирует на **Android 4.0**, дополненной рядом любопытных плюшек вроде слежения за взглядом пользователя и распознавания лиц на фотографиях. Но интереснее всего то, что на Galaxy S III установлен голосовой ассистент **S Voice**, упрощенный аналог **Siri**. Увы, как и в продукте **Apple**, русский язык не поддерживается.





МОНСТРУОЗНАЯ БАШНЯ

Aerocool Strike-X ST

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** Full Tower
- **Тип материнской платы:** micro-ATX, ATX, E-ATX, XL-ATX, HPTX
- **Отсеки 5,25 дюйма:** 4 внешних
- **Отсеки 3,5 дюйма:** 10 внутренних
- **Слоты расширения:** 10 шт.
- **Вентиляторы:** 2x 200-мм (800 об/мин, красная подсветка), 140-мм (1500 об/мин, красная подсветка)
- **Панель ввода/вывода:** 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x 3,5-мм джек
- **Материалы:** сталь, пластик
- **Цвета:** черный, черно-красный
- **Дополнительно:** отверстия для шлангов СВО, блок управления вентиляторами, док-станция для HDD, гнездо для второго БП
- **Максимальная высота кулера:** 190 мм
- **Максимальная длина карт расширения:** 430 мм
- **Размеры:** 63,5x70x23 см
- **Вес:** 14,5 кг
- **Цена:** 7000 рублей

Хотите по-настоящему большой компьютерный корпус? Такой есть у **Aerocool**, зовется он **Strike-X ST**. Новинка относится к классу Full Tower и способна вместить в себя любое современное железо: корпус поддерживает гигантские материнки XL-ATX и HPTX, десять плат расширения и видеокар-

ты длиной до 43 см. Отсеков под оптические приводы у новинки четыре. Универсальных лотков под 2,5- и 3,5-дюймовые HDD сразу десять, причем расположены они поперек корпуса.

Наладить эффективное охлаждение внутри Strike-X ST проще простого: в базовую комплектацию входят три вертушки с красной подсветкой (две 200-мм и одна 140-мм), но корпус можно буквально обвешать ветродуями, доведя их количество до 21 штуки!

На панели ввода/вывода стоят по паре USB 3.0, USB 2.0 и 3,5-мм джеков. Рядом располагается пульт управления вентиляторами — можно подключить до 18 вертушек, разделив их на три независимые группы. Из прочих особенностей выделим наличие двух (!) посадочных мест под БП (сверху и снизу) и док-станцию для 3,5-дюймовых HDD на верхней крышке.

Упрекнуть новоявленного гиганта можно разве что в неоднозначной внешности: обилие всевозможных выступов и декоративных элементов, выполненных из пластика, понравится далеко не каждому. Но в целом Strike-X ST — хорошее пристанище для мощной игровой системы.



ВЫНОСЛИВЫЙ КОМПАКТ

Pentax Optio WG-2

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 3 дюйма (460 000 точек), ЖК
- **Матрица:** 1/2,3 дюйма, CMOS, 16 Мп
- **Объектив:** 5-25 мм (эквивалент 28-140 мм), F/3,5-5,5
- **Оптический зум:** 5x
- **Диапазон ISO:** 125-6400
- **Выдержка:** 1/4000 — 4 с
- **Вспышка:** встроенная
- **Формат фотографий:** JPG
- **Формат видео:** MP4
- **Максимальное разрешение снимка:** 4288x3216
- **Максимальное разрешение видео:** 1920x1080, 30 кадров/с
- **Встроенная память:** 88,2 МБ
- **Карты памяти:** SD
- **Интерфейсы:** USB 2.0, micro-HDMI, AV-выход
- **Аккумулятор:** литиево-ионный (925 мАч)
- **Ресурс аккумулятора:** 260 снимков
- **Дополнительно:** защита от падения, сдвигания, пыли, холода и воды, светодиодная подсветка для макросъемки
- **Размеры:** 12,2x6,1x3 см
- **Вес:** 192 г (с аккумулятором)
- **Цена:** 13 000 рублей

Специально для путешественников и любителей экстрима компания **Pentax** приготовила новую фотокамеру **Optio WG-2**. Этот компакт способен пережить самые жесткие условия эксплуатации. Корпус защищает от воды, пыли, холода, падений и даже сдвигания. Носите камеру на дне походного рюкзака, роняйте на пол, ныряйте с ней на глубину 12 метров, делайте снимки посреди ледяной или песчаной пустоши — она выдержит все, Pentax гарантирует.

Хорошо Optio WG-2 справляется и со своими основными обязанностями. Камера оснащена матрицей на 16 Мп с задней подсветкой и может похвастаться пятикратным оптическим зумом. Шустрый процессор обеспечива-

ет скорострельность один кадр в секунду и позволяет снимать видео в формате Full HD при 30 fps. Помимо встроенной вспышки, у Optio WG-2 есть шесть светодиодов, опоясывающих оптику, — они подсвечивают объекты при макросъемке.

Камера оборудована ударостойким трехдюймовым дисплеем на 460 000 точек, поверх которого нанесено антибликовое покрытие. Оптического видоискателя нет. Органов управления минимум, но доступных режимов много — есть даже подводная фотоохота и замедленная съемка видео.

Стоит Optio WG-2 13 000 рублей. Доплатив еще пару тысяч, можно приобрести версию с GPS-модулем для геотегинга.





ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** алюминий, пластик
- **Сенсор:** лазерный, 5700 dpi
- **Частота опроса:** 1 ГГц
- **Кнопки:** 2 основных, 5 дополнительных, колесико-кнопка
- **Дополнительно:** голубая подсветка, регулируемый вес
- **Цена:** 2500 рублей

БРУТАЛЬНЫЙ ГРЫЗУН

Corsair Vengeance M60

Corsair никогда не занималась выпуском игровых мышей, но, глядя на новую **Vengeance M60**, в это трудно поверить — уж больно хороший получился грызун.

Авторы новинки избрали необычный подход к построению корпуса — в его основе лежит цельнометаллический алюминиевый каркас, обеспечивающий жесткость конструкции. Сверху приделаны эргономичные панели из соффтач-пластика, снизу — тефлоновые ножки с большой площадью контакта. В брюхе грызуна пропилено три крупных отверстия для установки грузиков.

Мышь оснащена пятью дополнительными кнопками. Две из них расположены на левом боку, еще пара находится за колесом и отвечает за переключение между тремя предустановками сенсора. Пятая кнопка — красная, с мишенью, — ложится под большой палец. Она предназначена для активации снайперского режима, в котором чувствительность снижается до заранее установленного значения. Колесико мыши выполнено из металла и покрыто прорезиненной текстурой.

Лазерный сенсор отличается высоким разрешением в 5700 dpi. Дистанция до коврика, при которой засчитывается отрыв от поверхности, поддается регулировке — доступно пять уровней. К компьютеру мышь подключается через USB-кабель, при этом частота опроса настраивается в диапазоне от 125 до 1000 Гц.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип клавиш:** мембранные
- **Количество клавиш:** 83 шт.
- **Интерфейс:** Bluetooth
- **Питание:** 2 батареи типа AAA
- **Размеры:** 35,5x1,6x16,7 см
- **Вес:** 415 г
- **Цена:** 1500 рублей

СИНЕЗУБАЯ КЛАВИАТУРА

Microsoft Bluetooth Mobile Keyboard 5000

Часто приходится набирать тексты на планшете? Тогда вам не помешает Bluetooth-клавиатура, такая как **Microsoft Bluetooth Mobile Keyboard 5000**.

Чем примечательна новинка? Во-первых, ее толщина составляет всего 1,6 см, а ширина — 35,5 см, а это значит, что ее легко носить с собой. Во-вторых, клавиатура специально изогнута, чтобы снизить нагрузку на запястья — во время печати кисти находятся в естественном положении, под углом друг к другу.

Клавиши низкопрофильные, с малым ходом и, вопреки тенденциям, не отделены друг от друга. Из-за особой эргономики форма некоторых одноплатных кнопок разнится. Раскладка близка к той, что используется в компактных ноутбуках, но некоторые второстепенные клавиши отсутствуют, а их функции доступны через «Fn». Дополнительных кнопок всего три, предназначены они для регулировки громкости.

Корпус выполнен из пластика разных цветов. Верх — черный, днище — белое. Кнопки включения и установки соединения расположены на обратной стороне. Питается новинка от пары батареек типа AAA.



ТЕХНИЧЕСКИЕ
ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик
- **Сенсор:** оптический, 4000 dpi
- **Частота опроса:** 125-1000 Гц
- **Кнопки:** 2 основных, 2 дополнительных, колесико-кнопка
- **Дополнительно:** настраиваемая подсветка
- **Вес:** 90 г
- **Цена:** 2500 рублей

ОРУЖИЕ СНАЙПЕРА

Roccat Savu

Ассортимент боевых грызунов **Roccat** пополнился моделью **Savu**. Новинка представляет собой проводную мышь с ассиметричным дизайном, рассчитанным на кистевой хват.

Roccat Savu — небольшой манипулятор весом всего 90 граммов. Корпус выполнен из соффтач-пластика и не проскальзывает в руках. В задней части Savu присутствует прозрачный сегмент, сквозь который пробивается настраиваемая подсветка: драйвер позволяет выбрать цвет и задать порядок смены оттенков.

Клавиш немного — по две основных и дополнительных плюс колесико-кнопка. Частично минимализм компенсируется поддержкой технологий **Easy-Shift** и **Easy-Aim**, при их использовании боковые клавиши приобретают новые свойства. Зажмете первую — кнопки будут выполнять запрограммированные альтернативные действия. Утопите вторую — чувствительность сенсора упадет до предустановленного значения. Последняя функция полезна при ведении снайперского огня.

Внутри скрывается мощный оптический датчик на 4000 dpi. К сожалению, разрешение настраивается ступенчато, да еще и с большими интервалами: выбирать приходится между 400, 800, 1600 и 4000 dpi.

Особого внимания заслуживает программное обеспечение. Помимо макросов и создания профилей, оно позволяет вести статистику — отслеживать пройденный путь и количество кликов. А чтобы было веселее, все это еще совмещено с системой достижений.

ТЕХНИЧЕСКИЕ
ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 14 дюймов (1600x900), ЖК, LED-подсветка
- **Процессор:** Intel Core i5-2467M (1,6 ГГц)
- **Оперативная память:** 4 ГБ DDR3-1333 МГц
- **Графика:** Intel HD Graphics 3000
- **Накопитель:** 128 ГБ (SSD)
- **Оптический привод:** нет
- **Разъемы:** 2x USB 3.0, LAN, HDMI, DisplayPort, 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 3.0, NFC
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 4 ячейки
- **Время автономной работы:** до 9,5 ч
- **Дополнительно:** веб-камера, кардридер, подсветка клавиатуры
- **Операционная система:** Windows 7 Home Premium 64-bit
- **Размеры:** 31,6x21,3x2 см
- **Вес:** 1,8 кг
- **Цена:** 50 000 рублей

СТЕКЛЯННАЯ ЭЛИТА

HP Envy 14 Spectre

На рынке имиджевых ноутбуков новый игрок — **HP Envy 14 Spectre**. Главная особенность 14-дюймовой модели — необычный корпус, выполненный из сплава магния, алюминия, пластика и... ударопрочного стекла. Крышка и подставка для запястий закрыты стеклянными панелями, которые не только декорируют лэптоп, но и обеспечивают дополнительную жесткость конструкции. В результате ноутбук выглядит действительно необычно. Вес новинки составляет 1,8 кг, толщина — 2 см, под стандарты ультрабуков не подходит, но этого и не требуется. Лэптоп оснащен качественным экраном с разрешением 1600x900. Диагональ равна 14 дюймам. Рамка вокруг дисплея тонкая, из-за чего по габаритам новичок близок к 13-дюймовым решениям.

Отдельного внимания заслуживает аудиосистема **Beats Audio**, включающая в себя не только пару динамиков, но и сабвуфер. Примечательно, что громкость акустики регулируется колесиком, вынесенным на правый торец.

Разъемов для подключения устройств немного, но среди них нашлось место паре USB 3.0 и полноценному сетевому разьему. Есть кардридер, но от оптического привода, коим комплектовались Envy 14 прошлых поколений, отказались. Клавиатура оснащена подсветкой, которая автоматически активируется, если поднести к ней руки.

Базовая модель комплектуется процессором **Core i5-2467M** (1,6 ГГц), 4 ГБ оперативной памяти и SSD на 128 ГБ. За дополнительную плату можно заменить кристалл на **Core i7-2677M** (1,8 ГГц), удвоить объем накопителя и оперативки. Новичок отличается особой любовью к беспроводным технологиям: помимо привычных Wi-Fi и Bluetooth, ноутбук дружит с NFC, Intel Wireless Display и KleepNet. Цены на HP Envy 14 Spectre стартуют с 50 000 рублей.





ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Чипсет:** Intel Z77
- **Поддерживаемые процессоры:** Intel Core i3/i5/i7 под LGA1155
- **Поддерживаемая память:** 4x DDR3-1333/1600/1866 МГц до 32 ГБ
- **Графические разъемы:** 2x PCIe 3.0 x16
- **Слоты расширения:** PCIe 2.0 x16, 3x PCIe 2.0 x1
- **Дисковая подсистема:** 4x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, 2x eSATA Rev. 3
- **Звуковая подсистема:** Realtek ALC892, 8 каналов
- **Задняя панель:** 4x USB 3.0, 4x USB 2.0, 2x eSATA Rev. 3, HDMI, DisplayPort, LAN, S/PDIF-out (оптический), 2x eSATA, аудио, кнопка «BIOS Flashback»
- **Дополнительно:** защитный кожух Thermal Armor
- **Формфактор:** ATX
- **Габариты:** 305x244 мм
- **Цена:** 7000 рублей

МАКСИМУМ ВЫНОСЛИВОСТИ

ASUS Sabertooth Z77

Как следует из названия, творение ASUS базируется на свежем чипсете **Intel Z77**. А это значит, что плата оснащена разъемом LGA1155 и дружит не только с 22-нм процессорами Intel, но и с камнями на **Sandy Bridge**. У новинки шесть слотов расширения: два PCIe 3.0 x16 с поддержкой **SLI** и **Cross-FireX** по схеме x8+x8, один PCIe 2.0 x16, работающий в режиме x4, и три PCIe 2.0 x1.

Благодаря ряду контроллеров у **Sabertooth Z77** в наличии по четыре порта USB 3.0, SATA Rev. 3 и SATA 2. Кроме того, панель ввода-вывода несет пару eSATA Rev. 3, а распаянные на текстолите контактные площадки разрешают подключить до восьми USB разных стандартов. Владельцам старых мониторов надо учесть, что из видеовыходов для работы с интегрированной графикой присутствуют лишь HDMI и DisplayPort.

Чипсет относится к серии Sabertooth: при производстве используются живучие детали, рассчитанные на жесткую эксплуатацию. Дополнительная надежность обеспечивается использованием «тепловой брони» — пластикового кожуха, накрываю-

щего большую часть устройства. Накладка изолирует материнку от особо горячих компонентов системы, а пара опциональных 35-мм вентиляторов нагнетает воздух под крышку, способствуя эффективному охлаждению.



Из прочих особенностей отметим мощную подсистему питания кристалла, обилие температурных датчиков, гибкие настройки скорости вертушек и функциональный **UEFI**, который обновляется нажатием специальной кнопки на задней панели.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

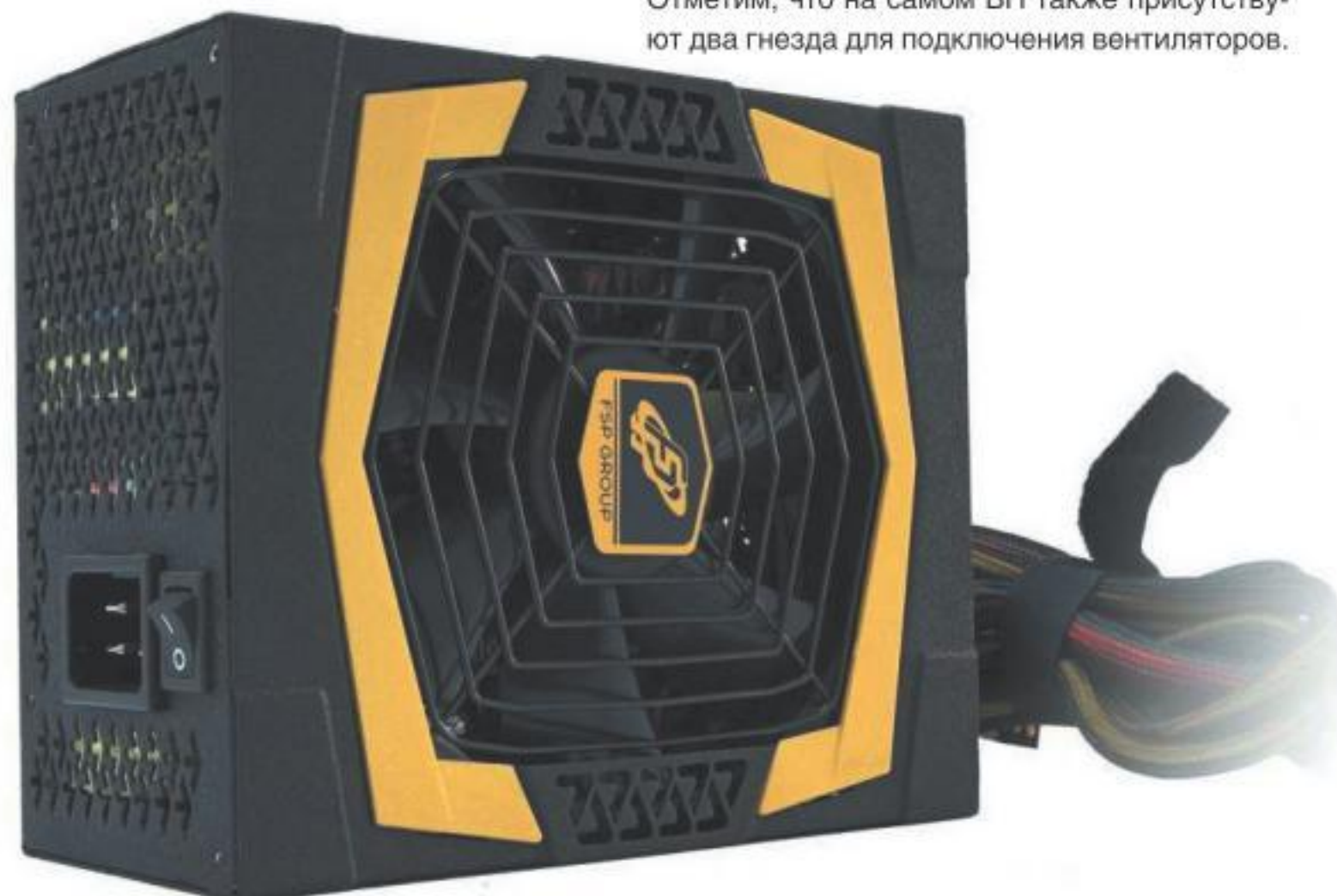
- **Мощность:** 850 Вт
- **КПД:** до 90%
- **PFC:** активная
- **Диапазон входных напряжений:** 100-240 В
- **Максимальные значения токов:** 25 А (+3,3 В), 25 А (+5 В), 70 А (+12 В), 0,8 А (-12 В), 3 А (+5 В sb)
- **Разъемы питания:** 24-pin ATX, 8-pin (4+4) CPU, 8-pin CPU, 8x 8-pin (6+2) PCIe, 6x MOLEX, 10x SATA, 2x Fan, FDD
- **Охлаждение:** 135-мм вентилятор
- **Модульный:** да
- **Механизмы защиты:** OCP, OVP, SCP, OPP, OTP, UVP
- **Цена:** 7000 рублей

ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ЗОЛОТО

FSP Aurum Pro 850 (AU-850PRO)

FSP представила топовую линейку блоков питания **Aurum Pro**. Модель на 850 Вт — младший ее представитель. Новинка выполнена в одном стиле с прочими «золотыми» БП от **FSP**: корпус с шероховатым покрытием «под камень», вентилятор с желтыми скобами, решетка с отверстиями в виде стрелок. Отличают Aurum Pro 850 крупные размеры — длина составляет 18 см.

Рабочие характеристики на высшем уровне: здесь и активная **PFC**, и единая силовая линия на 12 В, и КПД под 90%. Начинка охлаждается 135-мм вертушкой с автоматической регулировкой скорости вращения. Кабели для процессора, материнской платы и GPU соединены с устройством намертво, все остальные провода подключаются по мере необходимости. В полном оснащении новичок предоставляет десять вилок SATA, шесть MOLEX и восемь PCIe 8-pin. При желании пару коннекторов для видеокарт можно заменить 8-контактным разъемом для кристалла. Отметим, что на самом БП также присутствуют два гнезда для подключения вентиляторов.





ТРАНСФОРМЕР ПОПРОЩЕ

ASUS Transformer Pad TF300T

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 10,1 дюйма (1280x800), ЖК, сенсорный, мультитач
- **Операционная система:** Android 4.0
- **Процессор:** NVIDIA Tegra 3
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 16/32 ГБ
- **Поддержка карт памяти:** micro-SD
- **Камеры:** 1,2 Мп (передняя); 8 Мп, автофокус (задняя)
- **Разъемы:** док-коннектор, micro-HDMI, 3,5-мм джек
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 3.0
- **Навигация:** A-GPS
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный
- **Время автономной работы:** до 10 ч
- **Дополнительно:** док-станция (опц.)
- **Размеры:** 26,3x18,1x1 см
- **Вес:** 635 г
- **Цена:** от 17 000 рублей

Transformer Prime — превосходный планшет, только вот стоит дорого. Для тех, кто не готов отдать почти 30 000 рублей, **ASUS** выпустила версию попроще, получившую индекс **TF300T**.

«Трехсотый» отличается прежде всего дизайном корпуса: шлифованный металл уступил место текстурированному пластику. Следствие — слегка возросшие габариты и масса. Второе важное изменение — дисплей. Как и в случае с Prime, в TF300T используется 10,1-дюймовая IPS-матрица с разрешением 1280x800, но запас яркости скромнее. Впрочем, заявленные 350 нит — это все еще серьезный показатель. Третье упрощение — отсутствие вспышки. Четвертое — ме-

нее емкий аккумулятор, которого хватает на десять вместо прежних двенадцати часов.

В остальном — копия Prime с его мощным четырехъядерным процессором **Tegra 3**, гигабайтом оперативки, отличной камерой на 8 Мп и опциональной док-станцией, превращающей планшет в смартфон. Последняя, как и прежде, включает в себя клавиатуру, тачпад, кардридер, USB-порт и резервный аккумулятор; правда, из-за пластикового корпуса док-станция стала немного толще, да и емкость встроенной батареи снизилась на четверть.



ГИБКАЯ ЧИТАЛКА

Wexler Flex One

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 6 дюймов (1024x768), E Ink, монохромный (16 градаций серого)
- **Встроенная память:** 8 ГБ
- **Карты памяти:** нет
- **Текстовые форматы:** TXT, RFT, PDF, DOC, CHM, HTML, EPUB, FB2, DJVU
- **Разъемы:** USB 2.0
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 600 мАч
- **Размеры:** 15,1x13,4x0,4 см
- **Вес:** 110 г
- **Цена:** 9000 рублей

Когда-то гибкие дисплеи были всего лишь эффектными прототипами, а сегодня их легко встретить в серийно выпускаемой продукции. Например, в ридере **Wexler Flex One** — первой электронной книге с гуттаперчевым экраном. Матрица построена на базе E Ink, диагональ составляет 6 дюймов, а разрешение — 1024x768. Показатели контрастности и скорости обновления находятся на среднем уровне.

Необычные свойства сделали читалку практически неуязвимой: ее можно ронять, бить об стол и носить на дне забитого под завязку рюкзака. Кроме того, благодаря от-

сутствию жесткого каркаса представитель Wexler стал обладателем еще пары рекордов: вес равен фантастическим 110 г, а толщина центральной части не превышает 4 мм.

Управление осуществляется с помощью шести аппаратных клавиш на лицевой панели: с сенсорными заигрываниями Flex One не знакома. Для хранения текстов предназначен встроенный накопитель на 8 ГБ, в качестве источника питания используется элемент емкостью 600 мАч.

Устройство понимает большое число книжных форматов и предлагает множество настроек для режима отображения, но бонусный функционал отсутствует: нет ни Wi-Fi, ни словарей, ни аудиоплеера — только чтение. Главный минус Wexler Flex One — высокая стоимость в 9000 рублей. В остальном это отличный вариант для тех, кто не привык к бережному обращению с техникой.





ВАРИАТИВНАЯ МЕХАНИКА

CM Storm Trigger

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип клавиш:** механические
- **Переключатели:** Cherry MX Black/Blue/Brown/Red
- **Количество клавиш:** 104 + 5 дополнительных
- **Время отклика:** 1 мс
- **Подключение:** проводное
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Дополнительно:** красная подсветка, хаб на 2 USB-порта, 64 КБ встроенной памяти
- **Размеры:** 47,5x16,2x2,5 см
- **Вес:** 1,26 кг
- **Цена:** 5500 рублей

В полку механических клавиатур пополнение: **Cooler Master** представила **CM Storm Trigger**. Разработчики не стали отдавать предпочтение какому-то одному типу «свитчеров» и создали сразу четыре модификации, предложив выбрать между «черными», «голубыми», «коричневыми» и «красными» переключателями **Cherry MX**, отличающимися характеристиками нажатия. Клавиши оснащены красной подсветкой с регулируемой интенсивностью. Сверху на них нанесен специальный материал для борьбы со скольжением. Раскладка соответствует классической, если не считать пяти дополнительных кнопок у левого борта.

Игровые возможности: время отклика в 1 мс, система «антигостинга», распознающая

до шести нажатий одновременно, возможность записи макросов на лету и 64 КБ бортовой памяти. Приятные дополнения — USB-хаб на два порта и съемная подставка для за-



пястей. Как и по-добавляет «механике», ценник у Trigger приличный — 5500 рублей.



ВПЕЧАТЛЯЮЩИЙ СЕРЕДНЯЧОК

Sony Xperia Sola

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 2.3
- **Дисплей:** 3,7 дюйма (854x480), ЖК, сенсорный, мультитач
- **Процессор:** ST-Ericsson U8500 (1 ГГц)
- **Оперативная память:** 512 МБ
- **Встроенная память:** 8 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Камеры:** задняя — 8 Мп (автофокус, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA 850/900/1900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 2.1, NFC
- **Навигация:** A-GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 1320 мАч
- **Время автономной работы:** ожидание — до 475 часов, разговор — до 6 часов
- **Дополнительно:** две метки SmartTags
- **Размеры:** 11,6x5,9x1 см
- **Вес:** 107 г
- **Цена:** 13 500 рублей

На рынке смартфонов среднего класса появился сильный игрок — **Sony Xperia Sola**. При цене в 13 500 рублей он предлагает более чем достойный функционал.

Это небольшой по габаритам аппарат с необычным дизайном: образно говоря, Sony взяла прямоугольный брусок из софтбокса и прилепила к нему панель с экраном и сенсорными кнопками, чтобы та возвышалась над основанием. Получилось в меру стильно и строго. Разработчики предлагают три варианта расцветки: черный, белый и красный.

Экран с диагональю 3,7 дюйма и разрешением 854x480 примечателен поддержкой технологии **Floating Touch**. При работе с браузером она отслеживает положение пальца, когда тот парит над дисплеем, и подсвечивает ближайшие ссылки — так Sony борется со случайными нажатиями. Также экран дружит с фирменными алгоритмами цветокоррекции **Mobile BRAVIA Engine**.

Конкурентное преимущество — двухъядерный процессор **ST-Ericsson U8500** (1 ГГц). Оперативной памяти — 512 МБ, постоянной — 8 ГБ. Объем накопителя можно увеличить, установив карту micro-SD. Камера оснащена сенсором на 8 Мп, в наличии автофокус, вспышка и функция быстрой съемки из режима ожидания. Xperia Sola поддерживает NFC, при этом в комплект поставки включены две метки **SmartTags** — при контакте с ними коммуникатор автоматически выполняет предварительно выбранный набор действий. Напоследок отметим, что изна-

чально Sola работает на **Android 2.3**, но на подходе обновление до версии 4.0.





ПЕСЧАНЫЙ ПЛЮЩ

Тестирование новой архитектуры Intel Ivy Bridge



новную часть кристалла установили аппаратный генератор случайных чисел, необходимый для решения криптографических задач. В переводе на русский язык это означает, что процессор будет самостоятельно следить за распределением привилегий: запущенное приложение не сможет получить все возможности сервисных программ операционной системы, чего пытаются добиться многие вирусы. Называется технология — Supervisory Mode Execute Protection. Еще один бо-



В этом году Intel сбилась с привычного ритма «тик-так»: один год — свежая архитектура, второй — новый техпроцесс. После выхода в 2011-м **Sandy Bridge**, занявших все ценовые ниши до 11 000 рублей, почему-то были представлены не 22-нм нормы производства, а процессоры **Sandy Bridge-E**, попавшие в топовый сегмент до 32 000 рублей. И только сейчас, с опозданием на четыре месяца, вышли **Ivy Bridge**, первые 22-нм кристаллы, призванные заменить устаревающие Sandy.

Коммуналка

Как это и бывает с переходом на усовершенствованный техпроцесс, внутренняя структура камней почти не изменилась. Так, логично увеличилась плотность размещения элементов. Размер четырехъядерной модели сократился с 216 до 160 мм², при этом транзисторов стало в полтора раза больше: 1480 против 995 миллионов у Sandy Bridge. Прибавка получилась за счет графики, которая в прошлом поколении занимала 20% площади, а теперь отъедает все 32%. Архитектура вычислительной части перешла по наследству от Sandy Bridge.

По центру стоят четыре ядра с 256 КБ кэш-памяти второго уровня. Слева от них расположился встроенный GPU, справа — контроллер памяти и системный агент, управляющий интерфейсам типа PCIe. Все компоненты подключены к кольцевой шине, соединенной с общей кэш-памятью третьего уровня. Пересмотрели лишь некоторые характеристики.

Видеокарты теперь работают с PCIe 3.0 вместо PCIe 2.0. Скорость передачи данных — восемь против пяти гигабайт в секунду у предшественника. Подросла и пропускная способность оперативки: в штатном режиме поддерживаются планки DDR3-1600, а не DDR3-1333. В ос-

нус — подлатанный математический сопроцессор, который быстрее выполняет операции с 16- и 32-битными числами с плавающей запятой. Короче, что касается прямых обязанностей — ничего интересного, а вот второстепенные вещи в Ivy переделали с нуля.

Шестнадцать богатырей

Площадь GPU увеличилась не случайно. Взамен **Intel HD Graphics 2000/3000** в Ivy Bridge используются **HD Graphics 2500/4000** с поддержкой OpenGL 4.0, OpenCL 1.1 (GPGPU) и, самое главное, DirectX 11. Вычислительных блоков добавили только старшей версии — 16 против 12 EU; у младшей как было шесть штук, так и осталось. Зато у всех удвоилась плотность текстурных модулей, на каждый EU приходится по паре единиц. Появилась у GPU и собственная кэш-память. А вот частоты без изменений — от 650 до 1150 МГц.

Отметим, что вся прежняя функциональность HD Graphics на месте. Есть Quick Sync, с помощью которого можно конвертировать фильмы, и чип декодирования, обучившийся работе с видео разрешением 4K. Плюс GPU отныне способен выводить картинку сразу на три монитора и совместим со всеми современными интерфейсами: D-sub, DVI, HDMI 1.4a и DisplayPort 1.2.



Морозко

С переходом на новые нормы Intel совершила небольшую революцию в электронике. Впервые кристаллы начали собирать на трехмерных транзисторах, именуемых **Tri-Gate**. Суть в том, что теперь схема «сток-затвор-исток» находится не в одной, а в двух плоскостях, центральный элемент лежит сверху. Это позволило существенно уменьшить токи утечки (читай: снизить тепловыделение) и увеличить скорость переключения (повысить тактовую частоту), что, по оценкам Intel, дало 30%-ный прирост производительности.

В реальной жизни это привело к резкому падению TDP всей линейки процессоров. Как пример, топовый Ivy Bridge — **Core i7-3770K** — выделяет всего 77 Вт, и это против 95 Вт у предшественника в лице **Core i7-2700K**. У младших представителей TDP не превышает 65 Вт.

Еще интереснее выглядят ноутбучные версии Ivy Bridge. Мобильный **Core i7-3427U** кушает каких-то 25 Вт (прошлогодний **2430M** съедал по 35 Вт). Для Core i5 разработчик вообще ввел два типа диеты — 14 и 17 Вт. В зависимости от того, какой кулер установят в лэптоп, будет выбираться подходящий теплопакет и, соответственно, автоматически регулироваться режим работы. Этот подход поможет отказаться от выпуска одинаковых камней с разными частотами и названиями — отличный вариант для производителя и большая путаница для нас. Два ноутбука с одним и тем же **Core i5-3427U** будут показывать неодинаковые уровни производительности. С таким мы уже сталкивались при изучении ультрабуков **Acer S3** на Core i5 и **ASUS UX31** на Core i7, когда первый умудрился превзойти конкурента за счет лучшего охлаждения. С другой стороны, при такой ситуации может возрасти спрос на подставки с вентиляторами: поставил на нее лэптоп — прими прибавку к скорости. Кстати, раз уж затронули эту тему, отметим, что мобильные Ivy Bridge получили поддержку памяти DDR3L со сниженным до 1,35 В питанием.

Бракованная паста

К сожалению, несмотря на впечатляющие цифры TDP, улучшенный техпроцесс не дает преимуществ при разгоне — скорее наоборот. Как мы уже говорили, площади камней уменьшились примерно на 35%, а значит, в размерах потеряла и поверхность рассеивания, главная переменная в формуле охлаждения. Отводить тепло стало заметно сложнее, и если на стандартных частотах это не очевидно, то на увеличенных сильно сказывается на итоговой температуре. Свою лепту внес и отказ от привычного припоя, соединяющего чип с крышкой кристалла. Вместо него используется обычная термопаста, да еще и

с низкой теплопроводностью. В совокупности это означает, что для эффективного поднятия скорости надо покупать огромные башни, обвешанные вентиляторами.

Напомним, что с приходом Sandy Bridge исчез вариант оверклокинга по шине. Теперь все управляется множителями, которые доступны только в версиях процессоров с индексом K или X в названии. В Ivy Bridge границы разгона расширили — с 56х до 63х. Плюс добавили возможность работы с DDR3-2800 МГц (раньше было 2133 МГц), на что уже отреагировали производители памяти, приступившие к выпуску дорогостоящих модулей.

Модельный ряд

Принцип наименования кристаллов остался прежним. Пока запланированы три линейки — Core i3/i5/i7. Старшая получила Hyper-Threading, четыре ядра и 8 Мб кэш-памяти третьего уровня. Средняя лишилась HT и 2 Мб L3-кэша. Младшая — пары ядер, еще 3 Мб кэша и автоматического разгона, но зато в некоторых моделях обзавелась многопоточностью. Заметим, что на момент написания статьи Core i3 не были официально представлены, так что в сводной таблице они отсутствуют.

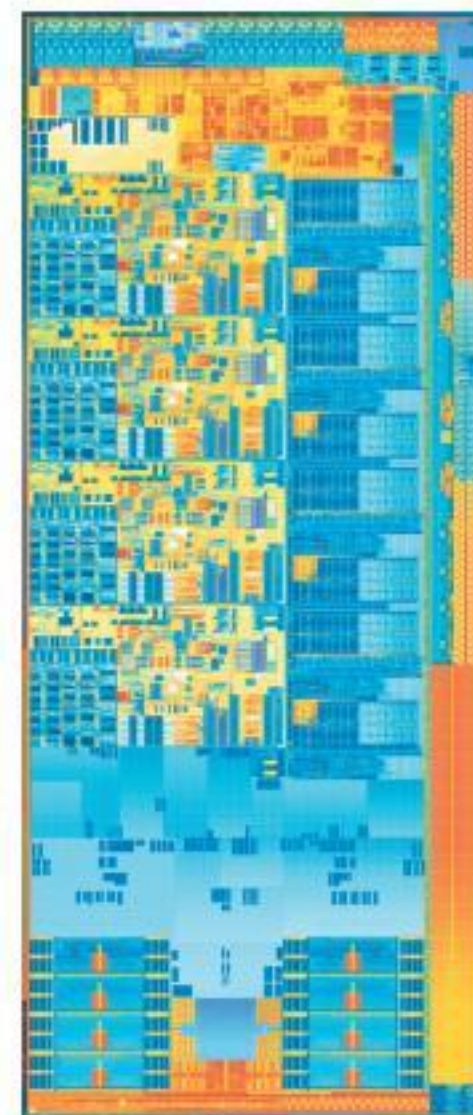
Что приятно, Intel не стала менять сокет. После прошивки BIOS все материнские платы под Sandy Bridge поддерживают и новые кристаллы. Впрочем, без очередной логики не обошлось. Седьмая серия чипсетов оснащена встроенным контроллером USB 3.0 и слотами PCIe 3.0.

Всего появилось шесть наборов для построения материнки: Z77, Z75, Q77, Q75, H77, B75. У топовой Z77 в наличии все доступные функции, в том числе и разгон через множитель. Z75 остались без SSD-кэширования при помощи Smart Response Technology. Без нее работают и Q75 с B75, но плюс к этому у них отрезали поддержку Intel Rapid Storage и разгон по множителю. H77 сохранила технологии взаимодействия с HDD и SSD, но при этом лишилась всех вариантов оверклокинга. Q77 — аналог Z77, но не может использовать преимущества разблокированных процессоров.

Реальный образец

Достать на тесты топовую модель нам не удалось, поэтому проверять архитектуру мы будем на **Core i5-3570K**, что, впрочем, даже интереснее. Сможем оценить, насколько удачной вышла Ivy Bridge и получится ли у более дешевой модели обогнать прошлогоднего флагмана **Core i7-2600K**.

Для этого собрали стенд на материнской плате **ASUS P8Z77-V Deluxe**, оснастили ее двумя планками **Kingston**



Технические характеристики

Характеристика	Core i5-3450S/3550S	Core i5-3450/3550	Core i5-3570T/3570K	Core i7-3770T/3770S	Core i7-3770/3770K	Core i7-2600K
Техпроцесс	22 нм	22 нм	22 нм	22 нм	22 нм	32-нм
Количество ядер	4 шт.	4 шт.	4 шт.	4 шт.	4 шт.	4 шт.
Количество потоков	4 шт.	4 шт.	4 шт.	8 шт.	8 шт.	8 шт.
Количество транзисторов	1480 млн	1480 млн	1480 млн	1480 млн	1480 млн	995 млн
Процессорный разъем	Socket LGA1155	Socket LGA1155	Socket LGA1155	Socket LGA1155	Socket LGA1155	Socket LGA1155
Частота	2,8/3 ГГц	3,1/3,3 ГГц	2,3/3,4 ГГц	2,5/3,1 ГГц	3,4/3,5 ГГц	3,4 ГГц
Максимальная частота Turbo Boost	3,5/3,7 ГГц	3,5/3,7 ГГц	3,3/3,8 ГГц	3,7/3,9 ГГц	3,9 ГГц	3,8 ГГц
L3-кэш	6 Мб	6 Мб	6 Мб	8 Мб	8 Мб	8 Мб
GPU	HD Graphics 2500	HD Graphics 2500	HD Graphics 2500/ HD Graphics 4000	HD Graphics 4000	HD Graphics 4000	HD Graphics 3000
Частота GPU	650-1100 МГц	650-1100 МГц	650-1100/ 650-1150 МГц	650-1150 МГц	650-1150 МГц	850-1350 МГц
Энергопотребление	65 Вт	77 Вт	45/77 Вт	45/65 Вт	77 Вт	95 Вт
Цена на май 2012 года	6000/6700 рублей	6000/6500 рублей	6800/7100 рублей	9500/9700 рублей	10 500/ 11 000 рублей	9000 рублей



HyperX DDR3-1666 МГц по 2 ГБ каждая, накопителем **Kingston SSDNow** на 64 ГБ, видеокартой **NVIDIA GeForce GTX 580** и мощным кулером **Scythe Yasya**. В список тестов вошли **PCMark7**, **3DMark Vantage**, **CineBench R11.5 64-bit**, **WinRAR**, **SuperPi**, **Resident Evil 5** и **Aliens vs. Predator**.

Подробно расписывать результаты не будем, лучше посмотреть таблички и процентные соотношения. Тут же отметим следующее. На стандартных частотах Ivy Bridge не удивил. Его скорости достаточно для подавляющего большинства приложений, в том числе и игр, но заметного преимущества на уровне архитектуры нет.

Зато что касается разгона — Ivy порадовал. Постепенно повышая множитель и напряжение Core i5-3570K, мы смогли добиться впечатляющие 4,7 ГГц на воздушном охлаждении, и это при стартовых 3,4 ГГц. Такое поднятие дало возможность не только догнать, но и перегнать более дорогой i7-2600K в PCMark7, CineBench R11.5, SuperPi 1.5 и даже Resident Evil 5.

Как это ни грустно, но проверить встроенную графику у нас не получилось. Вверенный на тестирование процессор с HD Graphics 4000 работал исключительно в 2D-режиме. При любых попытках нагрузить систему трехмерной сценой мы получали жесткое зависание и отказ запускаться без дискретной видеокарты. Так что итоги по HD Graphics ищите в ближайших номерах.

...

Ivy Bridge — это эволюционный шаг в развитии Intel. Компания обкатала новый техпроцесс, внедрила трехмерные транзисторы и снизила тепловой пакет всех моделей. Что касается производительности, то номинальный прирост есть, но он настолько мал, что менять ради него уже купленные Sandy Bridge нет никакого смысла. В остальном свежие кристаллы — это идеальный и, в принципе, единственный выбор для построения игрового или рабочего компьютера любого ценового уровня.

● Александр Шаронов, Дмитрий Колганов

Синтетические тесты

PCMark7

Модель процессора	Overall	%
Core i5-3570K	4675	100%
Core i5-3570K (4,7 ГГц)	5230	112%
Core i7-2600K	5202	111%

3DMark Vantage

Модель процессора	CPU	GPU	Overall	%
Core i5-3570K	19 519	25 227	23 508	100%
Core i5-3570K (4,7 ГГц)	24 623	26 346	25 893	126%
Core i7-2600K	26 327	26 522	26 473	135%

CineBench R11.5

Модель процессора	CPU Score	%
Core i5-3570K	6	100%
Core i5-3570K (4,7 ГГц)	7,49	125%
Core i7-2600K	6,26	104%

Приложения

WinRAR 4.0

Модель процессора	Score	%
Core i5-3570K	3187	100%
Core i5-3570K (4,7 ГГц)	3603	113%
Core i7-2600K	4000	126%

SuperPi 1.5

Модель процессора	Время, сек.	%
Core i5-3570K	537,7	100%
Core i5-3570K (4,7 ГГц)	452,1	119%
Core i7-2600K	596,8	90%

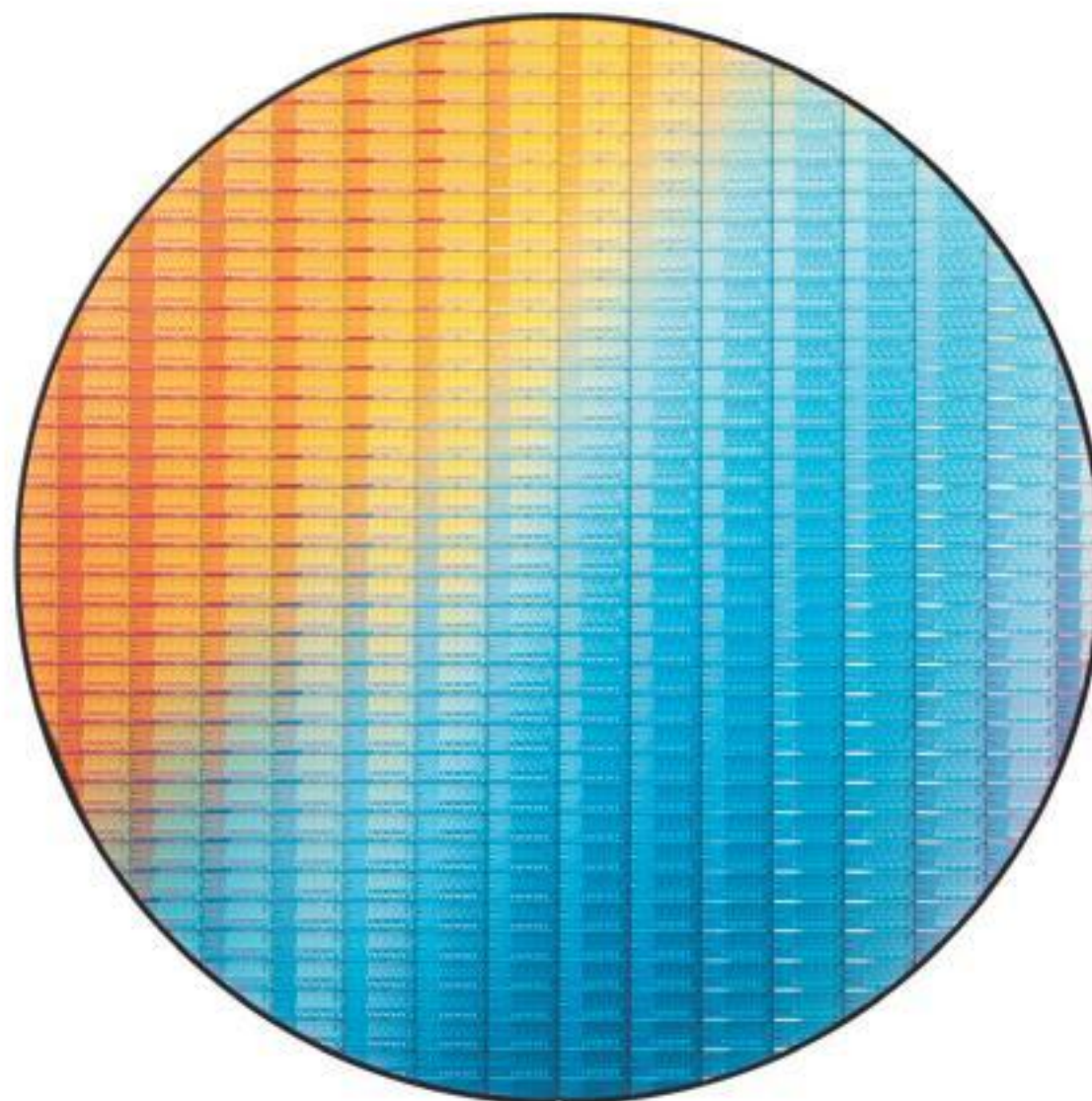
Игровые тесты

Resident Evil 5

Модель процессора	High, 1920x1080, AF 16x	%
Core i5-3570K	138,3	100%
Core i5-3570K (4,7 ГГц)	165,5	120%
Core i7-2600K	130,6	94%

Aliens vs. Predator

Модель процессора	VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	%
Core i5-3570K	69	100%
Core i5-3570K (4,7 ГГц)	64,6	94%
Core i7-2600K	83,1	120%





БОЛЬШОЙ И ХОЛОДНЫЙ

Тестирование процессорного кулера Cooler Master Hyper 612 PWM

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Совместимые процессорные разъемы: Intel LGA775/1155/1156/1366/2011, AMD Socket AM2/AM2+/AM3/AM3+
- Материалы радиатора: алюминий
- Количество тепловых трубок: 6 шт.
- Диаметр тепловых трубок: 6 мм
- Количество ребер радиатора: 45 шт.
- Толщина ребер радиатора: 0,5 мм
- Вентиляторы: 120-мм (600-2000 об/мин)
- Уровень шума: 9-36 дБ
- Дополнительно: термопаста, накладная отвертка, крепления для дополнительного кулера
- Размеры: 140x128x163 мм
- Цена на май 2012 года: 1600 рублей

Серия процессорных кулеров **Cooler Master Hyper** хорошо известна в нашей стране. Линейка охватывает практически все ценовые диапазоны и всегда показывает отличное соотношение цена/качество. Сегодня у нас на тестах очередная новинка модельного ряда — **Hyper 612 PWM**.

Белый ящик

Поставляется кулер в большой коробке из плотного картона с хорошей полиграфией и фирменными цветами. Внутри под толстым слоем пенопласта располагаются герой нашего обзора, инструкции и отдельная коробочка со всем необходимым для установки. Тут и крепления под самые популярные сокет, и резиновые прокладки, и накладная отвертка, и тюбик термопасты, и даже стойки под дополнительную вертушку.

Выглядит Hyper 612 PWM более чем внушительно. Основной радиатор набран 45 алюминиевыми пластинами толщиной 0,5 мм и расстоянием между ними в 2 мм. Длина одной поверхности — 136 мм, ширина — 100 мм (последний показатель примерно в полтора раза выше, чем у Cooler Master V6, входящего в стандартный набор нашего тестового стенда). Высота кулера равняется 163 мм, из которых 121 мм приходится на рассеивающую зону. Общая площадь — впечатляющие 10 420 квадратных сантиметров. Кстати, форма самих ребер необычная: по центру есть 3-мм вырез, снижающий сопротивление воздушному потоку.

Опирается конструкция на большое медное основание. Шлифовка отличная, пусть и без зеркального блеска, но и без заметных неровностей. На нижнюю площадку напаян алюминиевый кулер. И это не привычный маленький кубик, а массивный радиатор, возвышающийся почти на 4 см. За передачу тепла отвечают шесть U-образных медных трубок, составляющих двенадцать рабочих элементов.

Активное охлаждение — знакомый по Hyper 212 EVO семилопастной вентилятор под управлением ШИМ-регулятора, раскручивающий 120-мм крыльчатку в диапазоне от 600 до 2000 об/мин. В основе вертушки лежит подшипник скольжения с заявленным ресурсом 40 000 часов непрерывной работы, что в переводе на человеческий язык означает 4,6 года в режиме нон-стоп.

Крепится «карлсон» на двух пластиковых Г-образных планках со специальными защелками. Для предотвращения вибраций по периметру расположены четыре резиновых наклейки. При желании можно добавить еще один ветродуй, работающий на выдув.

Система креплений у Hyper 612 PWM удобная. Cooler Master наконец-то закончила эксперименты с универсальными ножками и вернулась к истокам. Есть три набора лапок (Socket AM2/AM2+/AM3, LGA775/1155/1156/1366 и LGA2011), притягивающихся к основанию двумя винтами. К материнской плате кулер прижимается через специальную планку, устанавливаемую с обратной стороны сокета. На словах выглядит немного запутанно, на деле — это одно из самых удачных решений, которые мы встречали на нашей практике.



Полный вперед

Тестировали мы Hyper 612 PWM по отработанной схеме. Собрали открытый стенд на материнской плате **Gigabyte GA-X58A-UD3R**, установили видеокарту **Radeon HD 7850**, три планки памяти **Kingston HyperX DDR3-1666 МГц** с высокой СО и накопитель **Kingston SSDNow**. Эксперименты ставили на кристалле **Core i7-920**. Для сравнения взяли стоковую охлаждалку от **Intel** и **Cooler Master V6**.

В стандартном режиме температура под Hyper 612 PWM оставалась в пределах 38°C, что вполне ожидаемо для кулера такого класса. Под нагрузкой пакетом Linpack цифра подросла до 61°C — на градус больше, чем показывал V6. А вот разгон новичок пережил с трудом. Увеличение скорости до 3,6 ГГц привело к росту до 50°C и 89°C без и под нагрузкой соответственно. И хотя этот результат нельзя назвать плохим, тот же V6 оказывался на 8°C холоднее.

...

Cooler Master Hyper 612 PWM — не тот кулер, под которым устанавливаются рекорды производительности. Но за счет своих размеров эта модель позволяет поддерживать температуру процессора на оптимальном уровне, не раскручивая вентилятор до состояния «иду на взлет». Отличный вариант для тех, кто беспокоится о здоровье своего компьютера и при этом хочет добиться максимальной тишины даже с небольшим разгоном. **Дмитрий Колганов**

Результаты тестов

Модель кулера	Intel Core i7-920 (2,66 ГГц)	Intel Core i7-920 (3 ГГц)
Cooler Master Hyper 612 PWM	61 (38)°C	89 (50)°C
Cooler Master V6	60 (37)°C	81 (47)°C
Intel	78 (40)°C	—

+ ПЛЮСЫ +

- + хорошая производительность
- + тихий в работе

— МИНУСЫ —

- высокая цена



ВОЗДУШНЫЙ РУЛЬ

Тестирование игрового руля SteelSeries SRW-S1



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Аналоговые органы управления:** 2 подрулевых лепестка
- **Цифровые органы управления:** 2 подрулевых лепестка, 15 кнопок, 4-позиционный D-Pad, 3 поворотных переключателя настроек
- **Совместимость:** ПК
- **Соединение:** проводное (USB 2.0)
- **Материалы:** резина, пластик
- **Дополнительно:** индикатор оборотов двигателя
- **Цена на май 2012 года:** 4000 рублей

Рассказывая об игровом руле, мы обычно подразумеваем большой настольный блок с колесом, коробкой передач и отдельной площадкой с педалями. Оказывается, бывает и по-другому. **SteelSeries** представила **SRW-S1**, официальный снаряд для онлайн-гонок **Simraceway**, баранку с кучей кнопок, которая никуда не крепится и поставляется без «топталок». Основное ее назначение — освободить нас от утомительной установки, предложив вариант «все в одном».

Без страховки

Если забыть про безумную идею оторванности от основания и, соответственно, отсутствия оси вращения, выглядит SRW-S1 прилично. Форма как на болидах «Формулы-1» — прямоугольная баранка с «ушками» для рук. Корпус сделан из приятного софтбокс-пластика, места хвата обтянуты мягкой резиной. По центру стоят пятнадцать кнопок, крестовина и три поворотных регулятора. Большая часть управлялок прописана под нужды автосимулятора **Simraceway**: клавиши отвечают за всевозможные действия типа посмотреть налево/направо, гудок, свет, камера, ускорение, баланс тормозов, а ручки позволяют настраивать угол поворота и степень вмешательства виртуальных помощников. Также задействуется ряд из пятнадцати светодиодов на верхней кромке SRW-S1, указывающих на обороты двигателя. На газ/тормоз выделены два лепестка, расположившихся на оборотной стороне, тут же разместилась и система переключения передач. Отметим, что с некоторыми ограничениями все это работает и в других играх: кнопки и оси можно переназначить, а вот регуляторы и лампочки останутся не у дел.

Помаши рукой

Подключается SRW-S1 по USB. Драйвера не нужны — подходит стандартный набор Windows. Угол поворота вычисляется на основе данных от установленных гироскопов и акселерометров. Опробовали мы новинку в трех играх: **Simraceway**, **DiRT 3** и **Need for Speed: The Run**. Впечатления смешанные. Крутить руками в воздухе неудобно. Если на классических манипуляторах попеременно то напряга-

ешь, то расслабляешь мышцы, давая им отдохнуть, то здесь надо прилагать лишние усилия для того, чтобы удерживать колесо на весу. Конечно, никто не запрещает опереться в подлокотники кресла, но тогда ограничивается свобода движений. Еще момент — тяжело управлять двигателем. Обычно на газу стоит нога, тут — безымянный палец и мизинец. За пять-десять минут от непривычной нагрузки устаешь. Впрочем, это вопрос времени, за месяц-другой мышцы подкачаются, и все будет нормально.

Назвать SRW-S1 бесполезной игрушкой мешает только одно: все, что касается заявленных функций, действительно работает. Угол поворота считывается довольно точно, лепестки газа/тормоза позволяют уверенно выигрывать старты, кнопки расположены так, что до них всегда можно дотянуться. Радует и набор светодиодов, который включился в **Simraceway**. Лампочки дают возможность контролировать момент переключения передач, не отвлекаясь на тахометр на экране. Единственное, поначалу сложно привыкнуть к отсутствию жесткого крепления по оси вращения. Особенно это напрягает, когда нужно резко крутануть колеса и быстро вернуть их в исходное положение, — постоянно пропускаешь точку отсчета, и машину уводит в другую сторону. Интересно, что в **SteelSeries** это предусмотрели и сделали сзади корпуса отверстие с резьбой. Судя по всему, оно должно использоваться для установки на опору, но где ее достать — не понятно.

...

SteelSeries SRW-S1 однозначно порекомендуем только любителям **Simraceway**: поддержка всех основных функций игры, светодиоды-тахометр, ручки управления помощниками, все это здорово облегчает жизнь. Тем, кто не собирается гоняться в онлайн, скажем так: руль работает, с ним действительно можно играть в любые автогонки и при этом показывать результаты значительно выше, чем на клавиатуре или обычном геймпаде. Но при стоимости около 4000 рублей у модели много конкурентов классического дизайна, с настольным блоком, отдельными педалями и обратной связью. При прямом сравнении у SRW-S1 всего два преимущества — не занимает места на столе и, в теории, подойдет маленьким детям, которым тяжело крутить стандартные баранки. ● **Дмитрий Колганов**

+ ПЛЮСЫ +

- + официальная поддержка **Simraceway**
- + занимает мало места

— МИНУСЫ —

- дорогой
- не дает ощущения реального вождения



ГДЕ КУПИТЬ ЖУРНАЛ

КРОМЕ КАК В ТОЧКАХ РОЗНИЧНЫХ ПРОДАЖ

ИГРОМАНИЯ

1. ИГРОМАНИЯ DIGITAL

ВАША ЦИФРОВАЯ БИБЛИОТЕКА

- МЕСТО** www.igromania.ru/digital/
- ДОСТАВКА** Прямоком в окно вашего браузера.
- ФОРМАТ** Точная цифровая копия журнала.
- В НАЛИЧИИ** Все номера, начиная с №10 (85) 2004. От №8 (155) 2010 и далее — включая «Видеоманию».
- КАК ПОКУПАТЬ** Зарегистрируйтесь на igromania.ru. Затем залогиньтесь и перейдите в раздел «Игромания Digital». Положите деньги на личный счет, нажав «Пополнить счет» в правом верхнем уголке. Как только деньги поступят (подождать пару минут), приобретайте интересующие вас номера.
- МЕТОДЫ ОПЛАТЫ** Свыше сотни популярных платежных систем и способов оплаты.

ВАЖНО

- Удобный флэш-плеер. Приближение, мгновенный переход по страницам.
- «Видеомания» в HD-качестве.



2. В APPSTORE ДЛЯ iPad И iPhone

ВСЕГДА С СОБОЙ!

- МЕСТО** App Store
- ДОСТАВКА** На экран девайса.
- ФОРМАТ** Специальный дизайн для iPad/iPhone.
- В НАЛИЧИИ** Все номера, начиная с №5 (164) 2011. Причем №5 за 2011 год — бесплатно. Просто берете и скачиваете.
- КАК ПОКУПАТЬ** В App Store (или в iTunes Store на компьютере) найдите «Игромания» по поиску. Скачайте бесплатное приложение — наш киоск. Зарегистрируйтесь в нем — или зайдите по вашему логину на igromania.ru. Перейдите на закладку «Киоск», нажмите значок обновления в правом верхнем углу (на iPad) и выбирайте интересующие вас номера.
- МЕТОДЫ ОПЛАТЫ** Как принято в App Store.

ВАЖНО

- Упрощенный дизайн с легкой навигацией. Крупные и четкие иллюстрации.
- «Видеомания» прилагается. Загруженное видео можно удалять, для экономии места на диске, и снова закачивать.
- + Еще здесь можно почитать новости от сайта «Игромания.ру».



3. ЖУРНАЛ С ДОСТАВКОЙ

В КОНВЕРТИКЕ С ЛЕНТОЧКОЙ

- МЕСТО** магазинжурналов.рф (именно так, кириллицей)
- ДОСТАВКА** С курьером по Москве, по почте (Россия и страны бывшего СНГ) и даже лично со склада.
- ФОРМАТ** Да, та самая «Игромания», в полиграфии, с диском, постером и наклейками.
- В НАЛИЧИИ** Как свежие номера, так и, частично, более ранние, за 2008—2011 годы. С диском и без, на ваш выбор.
- КАК ПОКУПАТЬ** Как и в любом онлайн-магазине! Зайдите на сайт, накидайте что нужно в корзину, оформите заказ.
- МЕТОДЫ ОПЛАТЫ** Курьеру лично в руки, банковским переводом, по банковской карточке или через любую из популярных платежных систем. Короче, как угодно.

ВАЖНО

- Если журнал заказан заранее, его отправят вам одновременно с началом розничных продаж или даже чуть раньше.
- Отправка одного номера по почте в пределах России, без учета стоимости самого номера, обойдется где-то в 55 рублей. Если берете несколько номеров разом, то заметно дешевле.
- Доставка в большинство регионов РФ занимает пять-семь дней.



ДЕШЕВЛЕ

у нас везде цены гораздо ниже, чем в рознице



СКИДКА ПРИ ПОДПИСКЕ

действует в «Игромании Digital» и на магазинжурналов.рф



издаваемый нами журнал «Мир фантастики» есть и в «Игромании Digital», и на магазинжурналов.рф

SMS-РАССЫЛКИ

ДЕРЖАТЬСЯ В КУРСЕ

Краткие игровые новости и микро-рецензии на ваш мобильный. Для абонентов «Билайн».

Новости: подписаться — позвоните на номер 0684717, отписаться — 0684739.

Микро-рецензии: подписаться — позвоните на номер 0684510, отписаться — 0684511.

Стоимость: 1,7 рублей в день.

Сервис предоставляет temanews.ru. «Игромания» — в разделе «Стиль жизни».



ФАКТОР ТАТАМИ

Тестирование семи игровых ковриков от Razer и Roccat

Мы часто тестируем игровые мыши, но редко вспоминаем о ковриках. А ведь даже самый дорогой грызун не сможет раскрыть свой потенциал на плохой поверхности: датчик будет сбоить и пропускать части пройденного пути, а ножки — тормозить скольжение. Сегодня мы разберемся, какие бывают подстилки, для чего они лучше подходят и на что обращать внимание при покупке. Для упрощения каждой модели

выставим баллы за то, насколько она хороша для разных жанров, как цепляется за стол, удобна в использовании и перевозке. К сожалению, охватить продукцию всех присутствующих на рынке компаний физически невозможно. Поэтому свой выбор мы остановили на **Razer** и **Roccat**, для которых мышки и подставки под них — основной вид деятельности, а в ассортименте есть практически все типы площадок.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** жесткий, двухсторонний
- **Материал:** пластик
- **Размер:** 331x272 мм
- **Толщина:** 3 мм
- **Особенности:** алюминиевый каркас, подушка для запястья
- **Цена на май 2012 года:** 1300 рублей

+ ПЛЮСЫ +

- + высокая жесткость
- + съемная подушечка под запястье
- + универсальность

— МИНУСЫ —

- неудобно перевозить
- холодный металл

Roccat Alumic

Первым по соседству с клавиатурой лег двухсторонний **Roccat Alumic**. Большой прямоугольник размером 331x272 мм, толщиной 3 мм, схваченный по углам резиновыми вставками, надежно удерживающими его на столе. Корпус сделан из износостойкого пластика. Главные особенности — алюминиевая середина, придающая конструкции завидную жесткость, и свой материал на каждой стороне, позволяющий контролировать скорость перемещения в зависимости от жанровых предпочтений.

Один бок Alumic — серая материя с мелким зерном. Огромное количество неровностей помогает сенсору точнее снимать движения, а значит, эффективнее использовать низкие значения dpi. Также «шершавость» здорово тормозит мышку, предотвращая излишнее скольжение. Второй бок, наоборот, гладкий и не мешает манипулятору двигаться по покрытию.

Помимо возможности выбора, запишем в плюсы комплектную гелевую подушку под за-

пястье. Она никак не крепится и цепляется за Alumic липким основанием. Во время игры подставку разрешается убрать, а в перерывах вернуть на место, чтобы снять нагрузку с кисти.

Существенный минус у бутерброда один — металлическая прослойка. Да, ковер не прогибается и играть приятно, но, когда компьютер стоит, к примеру, рядом с открытым окном, она становится холодной. Ладонь мерзнет, и порой это доставляет сильный дискомфорт. Если бы не эта мелочь, Alumic можно было назвать идеальным.

Оценки

Универсальность:	■ ■ ■ ■ ■	5/5
Удобство:	■ ■ ■ ■ ■	4/5
Цепкость:	■ ■ ■ ■ ■	5/5
Транспортабельность:	■ ■ ■ ■ ■	3/5
Оправданность цены:	■ ■ ■ ■ ■	5/5
Предпочтительный жанр:	без ограничений	

Итого: **22** балла

ИМАНЦИЯ
ВЫБОР РЕДАКЦИИ!





ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** гибридный, односторонний
- **Материал:** силикон
- **Размер:** 350x230 мм
- **Толщина:** 2 мм
- **Особенности:** люминесцентный узор, пластиковый кейс
- **Цена на май 2012 года:** 1950 рублей

+ ПЛЮСЫ +

- + удобная коробка для переноски
- + хорошая жесткость для мягкого ковра
- + зернистая поверхность

— МИНУСЫ —

- маркий
- рука цепляется за поверхность

Razer Megasoma

Megasoma — самый дорогой экземпляр в тестировании. На картинках образец похож на многих своих соперников. Большой прямоугольник с черной надписью выделяет лишь необычная конструкция.

Инженеры Razer умудрились объединить две, казалось бы, несовместимые вещи — твердый и мягкий каркасы. Поставляется эта простыня в свернутом виде, в небольшом пластиковом прозрачном кейсе с крышкой на магнитах. Однако, в отличие от собратьев, **Megasoma** — это не матерчатая тряпка, которая изгибается при работе, а полужесткая подстилка. Секрет — в использовании толстого, двухмиллиметрового слоя силикона повышенной упругости.

Материал у **Megasoma** чуть более шершавый, чем у «медленной» части **Alumic**, мышке это не мешает, даже наоборот: наша **Naga Epic** разгонялась значительно быстрее и тормозила увереннее, в **Battlefield 3** — существенный плюс. Неожиданно неудобно оказалось руке. Если держать кисть немного на весу, то все отлично. Так же хорошо выставить высокий dpi и упереть ладонь в стол. Но как только из этого положения нужно резко переместиться, допустим, развернуть прицел в сторону заходящего со спины врага, рука проезжает по коврику, словно по «наждачке-нулевке». Прямо скажем, ощущение не из приятных. Сомнение вызывает и идеально белый цвет **Megasoma** — грязь собирается будь здоров. Впрочем, если бы не такая раскраска, возможно, не было видно основного элемента: при выключенном свете на правой половинке проступает светящийся зеленым узор.

Оценки

- Универсальность: 4/5
 Удобство: 3/5
 Цепкость: 4/5
 Транспортабельность: 5/5
 Оправданность цены: 3/5
 Предпочтительный жанр: экшен, шутер

Итого: 19 баллов



Roccat Sense

В переводе на русский **Sense** означает «чувство». Что разработчики имели в виду — известно им одним, но по ощущениям коврик нам понравился. Сделан он из тончайшего материала, покрытого микрокристаллами, формирующими гладкую и в то же время испещренную невообразимым количеством углублений поверхность. На ощупь — нечто среднее между боками **Alumic**, в меру скользкая и шершавая. С одной стороны, хорошо: мышь свободно движется и при этом не теряется контроль над курсором. С другой — до точности соперников далеко. В **Battlefield 3** мы часто пролетали мимо цели, за что получали свинцовую прививку от ошибок. А вот для стратегий и RPG образец подходит как нельзя лучше. Резкие движения через полкарты получаются на ура. Помимо этого **Roccat** может гордиться еще парой вещей.

Та же **Megasoma** в силу своей толщины иногда норовит свернуться в трубочку, из-за чего появляется небольшая волнистость. **Sense** благодаря высоте всего в 1,35 мм выглядит будто его специально примяли и для верности проехали асфальтоукладчиком. При этом за стол модель держится мощнее конкурентов. Сдвинуть ее тяжело, даже если нарочно потянуть за край. На официальном сайте утверждается, что спасибо за это надо сказать «тканой подложке с наноструктурой», которая в жизни подозрительно пахнет резиной. От срочного набега на магазин останавливает лишь одна деталь — размеры 400x280 мм. Поместится не у всех.

Оценки

- Универсальность: 3/5
 Удобство: 4/5
 Цепкость: 5/5
 Транспортабельность: 4/5
 Оправданность цены: 5/5
 Предпочтительный жанр: экшен, RPG, стратегия

Итого: 21 балл



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** мягкий, односторонний
- **Материал:** ткань
- **Размер:** 400x280 мм
- **Толщина:** 1,35 мм
- **Особенности:** микрокристаллическое покрытие
- **Цена на май 2012 года:** 650 рублей

+ ПЛЮСЫ +

- + комплектный тубус для переноски
- + отличные жесткость и цепкость
- + низкая цена

— МИНУСЫ —

- большие размеры



ВНИМАНИЕ
ЛУЧШАЯ
ПОКУПКА!

ЭТО ИНТЕРЕСНО

• Коврики с гладкой поверхностью наиболее универсальны. Хотя им и недостает точности «шершавых» образцов, на них с успехом можно играть в проекты любых жанров.

• Покупать «медленные» крупнозернистые ковры стоит, если вы собираетесь посвятить себя онлайнным шутерам, в особенности классу «снайпер». Для синглплеера это условие не обязательно.

• Жесткие конструкции оказались удобнее всего, но у них есть существенные недостатки. Первый — места должно хватать с избытком, твердую поверхность невозможно свесить со стола или подсунуть под клавиатуру. Второе — стол должен быть ровным, если ковер будет опираться не на все ножки — покачивание обеспечено.

• Основное достоинство гладких ковров — большая скорость передвижения мышки и четкое срабатывание на высоких dpi.

• Размер ковра имеет значение только для «медленных» поверхностей, большая площадь позволяет реже отрывать мышку от стола. На габариты «быстрых» моделей можно не обращать внимания, хотя брать экземпляры меньше листа A5 все же не стоит.

• Если вы собираетесь использовать собственный ковер на киберсоревнованиях, перед покупкой прикиньте, насколько удобно его будет транспортировать. Далеко не каждая модель предназначена для переноски, как пример — Razer Spheer и Roccat Sota.



ТАНЦЫ НА СТОЛЕ

Принято считать, что коврики умерли вместе с шариковыми мышками. В какой-то степени это верно: создавать дополнительное трение для колесика больше не нужно, оптические модели могут работать в любых условиях. Но насколько качественно они это будут делать — зависит от подложки. Объясним почему. Принцип работы бесконтактных устройств прост. Внутри стоит самая настоящая камера — небольшая CMOS-матрица, которая с огромной скоростью фотографирует проплывающую перед ней местность, проще говоря, ваш стол. Снимки посылаются на цифровой сигнальный процессор (DSP), сравнивающий изображение с предыдущими и определяющий, в какую сторону и насколько сместился курсор. На процесс снятия координат влияют несколько факторов: частота съемки, разрешение кадра, тип подсветки и поверхности. Первые два свойства — чем больше, тем лучше. С оставшимися сложнее.

Раньше в датчиках использовались красные светодиоды. Подобные модели назывались оптическими и не отличались особой

точностью. Установленная лампочка давала рассеянный свет и не позволяла получить четкую фотографию. В современных образцах преимущественно применяются лазеры. Направленный пучок света повышает детальность изображения и, соответственно, увеличивает верность расчетов. Казалось бы, теперь вообще все равно, на чем работать. Как бы не так.

Для того чтобы считывать перемещение, сенсору необходимы точки отсчета. Фактически каждый снимок представляет собой нагромождение неровностей, относительно которых и определяется движение. Для оптического манипулятора тип площадки практически неважен. Картинка все равно будет размываться, и, что там лежит, дорожный коврик или лист бумаги, не имеет особого значения. Другое дело — лазер. Эта штука подсвечивает каждую мелочь и на неоднородной подстилке может банально не замечать передвижения. В особенности это касается работы на низких dpi, когда сенсор опирается на меньшее разрешение снимка и, соответственно, требует более равномерного расположения точек отсчета. Голый стол его обеспечить не может, а вот коврику это как раз по силам.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** гибридный, односторонний
- **Материал:** ткань, металлическая пленка
- **Размер:** 350x270 мм
- **Толщина:** 3 мм
- **Цена на май 2012 года:** 700 рублей

+ ПЛЮСЫ +

- + огромная скорость передвижения
- + хорошая жесткость

— МИНУСЫ —

- упаковка-блистер
- легко повредить рабочую поверхность
- не пригоден для перевозки

Roccat Sota

Обычно мы не ругаем устройства за упаковку, но сегодня сделаем исключение. В то время как Sense логично спрятали в симпатичный тубус, а Alumic — в коробку, **Sota** из неясных побуждений запихнули в герметичный блистер. Без канцелярского ножа или ножниц преграду не преодолеть, а учитывая тонкую кромку, подобное сочетание для коврика может закончиться плачевно — минус в копилку Roccat.

По задумке, Sota напоминает Megasoma. Но если Razer использовала толстый силикон, то Roccat схитрила и на вспененное основание нанесла металлизированный слой с мелкозернистой структурой. Получилось значительно лучше, чем у конкурента. По твердости Sota почти не отличается от Alumic, а по скоростным характеристикам переплюнет его «быструю» часть. Мышь не просто скользит, а натурально летает: небольшой толчок заставляет ее пройти сантиметров пять. Играть в шутеры сложновато. Зато любителям стратегий понравится: пролистнуть полкарты одним взмахом — плевое дело, тут и хваленый Sense не угонится.

Чем Sota не понравился, так это строением. Несмотря на то, что он похож на Megasoma, его очень сложно транспортировать. Покрывало от Razer легко сворачивается и убирается в комплектный пенал, этот же образец, судя по всему, можно возить исключительно в папке. При скручивании нарушается целостность рабочей площадки, что приводит к появлению неустраняемых заломов и бугорков.

Оценки

- Универсальность: 2/5
- Удобство: 3/5
- Цепкость: 4/5
- Транспортабельность: 1/5
- Оправданность цены: 4/5
- Предпочтительный жанр: **стратегия**
- Итого: 14 баллов**

Razer Sphex

Sphex — тончайший коврик в мире, меньше миллиметра. Такое строение дает массу преимуществ и приводит к не меньшему числу проблем. Дело в том, что Sphex буквально наклеивается на стол — как лист бумаги. Снизу расположен липкий слой, намертво схватывающийся с поверхностью. Оторвать ковер можно, но лучше не экспериментировать, обратная сторона активно собирает пыль и со временем теряет цепкость. У нас это произошло после примерно 30 циклов «наклеить-снять». Еще трудность — Sphex подходит только идеально ровная площадка. Без смягчающей прослойки ловятся все неровности, а кусочки грязи образуют неприятные бугорки. Зато, если выделенное место отвечает всем правилам гигиены и не отличается излишней кривизной, Sphex станет отличным выбором.

Это самый жесткий представитель из всех протестированных выше, ничего не прогибается и не мнется. Что касается скоростных характеристик, то они близки к Sense: жанровых предпочтений практически нет, но для онлайн-шутеров стоит подыскать модели поточнее.

Оценки

- Универсальность: 3/5
- Удобство: 5/5
- Цепкость: 5/5
- Транспортабельность: 3/5
- Оправданность цены: 5/5
- Предпочтительный жанр: **экшен, RPG, стратегия**
- Итого: 21 балл**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** жесткий, односторонний
- **Материал:** пластик
- **Размер:** 320x230 мм
- **Толщина:** <1 мм
- **Цена на май 2012 года:** от 400 рублей (в зависимости от рисунка)

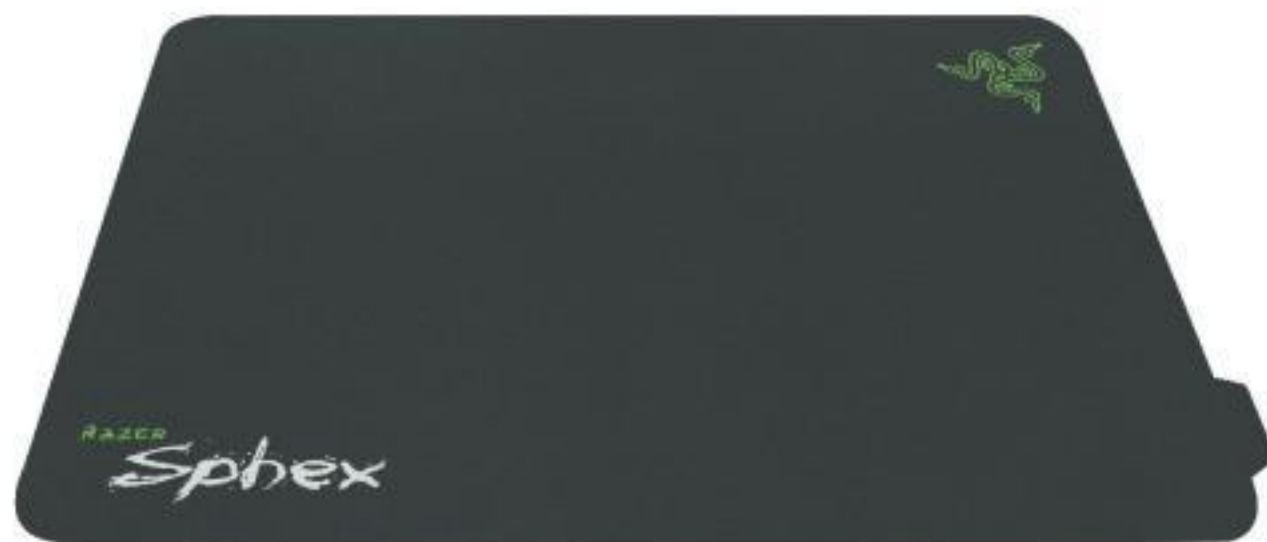
+ ПЛЮСЫ +

- + потрясающая жесткость
- + отличное сцепление со столом

— МИНУСЫ —

- подходит только для ровных поверхностей
- основание портится от частых переустановок

ВНИМАНИЕ
ЛУЧШАЯ ПОКУПКА!





ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** мягкий, односторонний
- **Материал:** ткань
- **Размер:** 265x210/400x320/455x370 мм
- **Толщина:** 3/5 мм
- **Цена** на май 2012 года: от 590 рублей (зависит от размера)

+ ПЛЮСЫ +

- + огромный размер
- + низкая цена
- + универсальность

— МИНУСЫ —

- плохое срабатывание на низких dpi



Roccata Taito

Taito — типичный представитель мягких игровых ковров. Подобные модели сейчас поголовно выпускают **Thermaltake (Tt eSports)**, **Cooler Master**, **SteelSeries**.

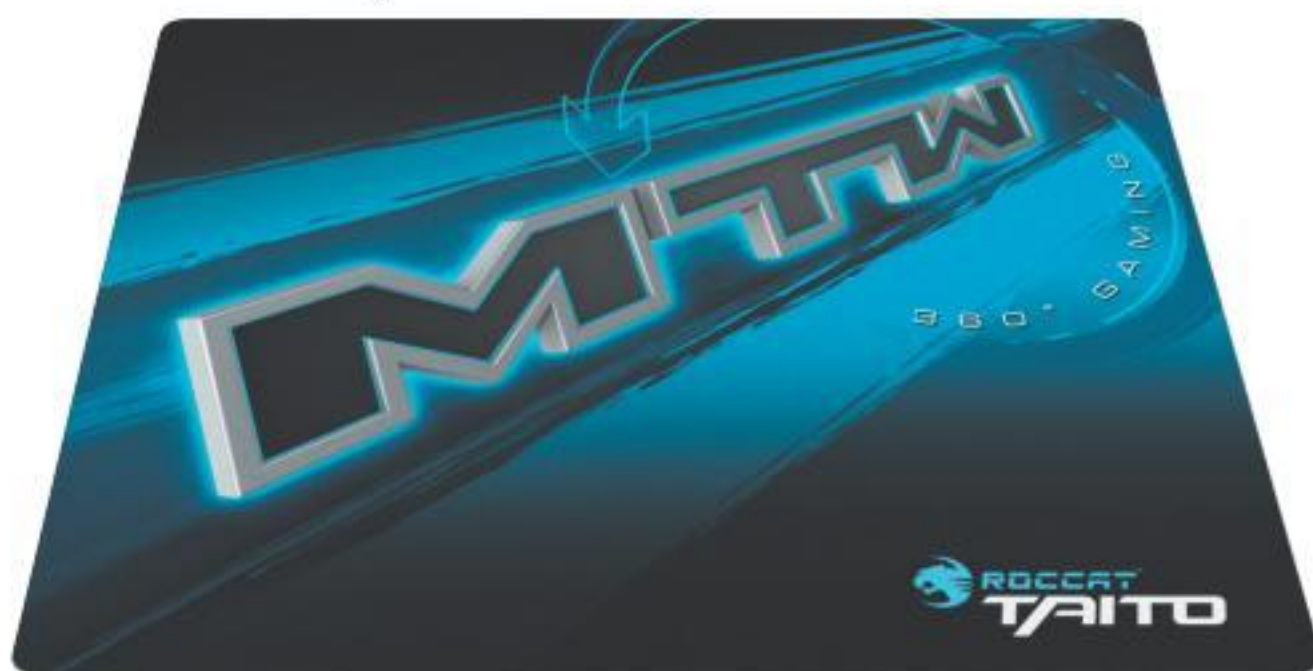
Основа создается из вспененного материала, подошва прорезинивается, а верхушка прошивается специально обработанной материей. По сравнению со всем, что мы протестировали, даже внешне такие поверхности смотрятся простовато. Никакой мелкозернистой структуры, сенсор работает с переплетениями нитей, что приводит к трудностям на низких уровнях dpi и не дает четкого контроля при наведении снайперской винтовки. Но есть у «тряпочек» и преимущества.

Первое — гибкость. При сворачивании не надо опасаться за целостность, ничего не осыплется и не сомнется. Второе — крайне удобно держать руку. Толстый срединный слой — очень мягкая опора, а ткань при производстве поддается термической обработке и ощущается как шелк. Третье — неограниченные размеры. Сантиметр образца стоит сущие копейки, и за приемлемые деньги можно найти покрывала, которые в пору стелить на пол.

Оценки

- Универсальность: ■■■■■■ 4/5
- Удобство: ■■■■■■ 4/5
- Цепкость: ■■■■■■ 3/5
- Транспортабельность: ■■■■■■ 4/5
- Оправданность цены: ■■■■■■ 5/5
- Предпочтительный жанр: **экшен, RPG, стратегия**

Итого: **20** баллов



Razer Vespula

Завершает наше тестирование еще один твердый «перевертыш», на этот раз — от Razer. Несмотря на то, что по строению Alumic и Vespula похожи, конструкции у них отличаются. Там, где Roccata отдала предпочтение металлу, Razer использовала глянцевый пластик. Его же, но только без полировки, применила и для основных областей. Минус решения — излишняя шумность. Ход мышки по голой пластмассе слышен даже в соседней комнате. К тому же «медленная» часть Vespula получилась слишком жесткой и неприятной. Исправить это попытались гелевой подушечкой. Как и у конкурента, ее можно убрать, но с условием. Подставка объединена с резиновой тряпочкой, оберегающей площадку от сдвига. Без нее корпус цепляется четырьмя силиконовыми ножками, которые ведут себя ненадежно. Если класть руку на рабочую поверхность, то все нормально, вес ладони удерживает Vespula. А вот при смещении запястья на стол коврик начинает летать вслед за грызуном. Единственный выход — оставить подкладку, но развернуть ее на 180 градусов.

Во всем остальном Vespula нам понравилась. По качеству движения на «быстрой» части он лучше Alumic. Курсор перемещается бодро, но при этом сам манипулятор меньше скользит и его легче поймать в нужный момент. Интереснее тут и «медленная» сторона. Зерно крупнее, и с низким dpi чувствуешь себя увереннее.

Оценки

- Универсальность: ■■■■■■ 5/5
- Удобство: ■■■■■■ 3/5
- Цепкость: ■■■■■■ 4/5
- Транспортабельность: ■■■■■■ 4/5
- Оправданность цены: ■■■■■■ 4/5
- Предпочтительный жанр: **без ограничений**

Итого: **20** баллов



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** жесткий, двухсторонний
- **Материал:** пластик
- **Размер:** 300x240 мм
- **Толщина:** 4 мм
- **Особенности:** подушка для запястья
- **Цена** на май 2012 года: 1340 рублей

+ ПЛЮСЫ +

- + хорошая жесткость
- + съемная подушечка
- + универсальность

— МИНУСЫ —

- неудобная «медленная» часть
- не продуман механизм сцепления со столом
- шумный

Победителем у нас стал Roccata Alumic. Замечательная модель, которая подойдет на все случаи жизни. В противовес ему мы отметим мягкий Sense, он менее универсален, но за счет тонкой прослойки ткани обладает завидной жесткостью и высоким уровнем транспортабельности. Если вы не собираетесь таскать коврик с собой, то можно немного сэкономить и купить Razer Sphex, близкий по скоростным характеристикам и при этом в полтора раза дешевле. Фанатам снайперского ведения огня и, соответственно, низких dpi однозначно рекомен-

дуем Razer Megasoma или более шумный Vespula. Тем, кто хочет по максимуму использовать сенсор своей мышки, мы предлагаем обратить внимание на Roccata Sota, такой скорости вы еще не видели; только не попадитесь на удочку с кажущейся мягкостью, сворачивать этот образец категорически не рекомендуется. Ну и, наконец, Taito — огромная тряпочка для грызуна. На фоне конкурентов выглядит слабовато, зато может похвастаться впечатляющими размерами и приятной на ощупь поверхностью.

● **Дмитрий Колганов, Антон Шерстнев**



ЧЕРНАЯ БЕСТИЯ

Тестирование видеокарты NVIDIA GeForce GTX 670



По традиции после запуска топовой видеокарты новой линейки производители сосредотачиваются на нижних ценовых сегментах. С серией **GeForce 600** все встало с ног на голову. За выходом **GTX 680** последовал анонс и появление в продаже двухъядерного варианта **GTX 690**, о котором мы рассказывали в прошлом номере «Игромании» №6/2012 (см. «Битва королей»). И только теперь **NVIDIA** занялась младшими версиями. Первой стала **GTX 670**, нацеленная на игроков, не признающих средние настройки.

Минус один

Как и ожидалось, собрат флагмана получил тот же кристалл, что и GTX 680, — **GK104**. Пусть немного урезанный, на заниженных частотах, но зато на свежей архитектуре. На бумаге он потерял совсем немного: из восьми блоков SMX осталось семь штук. А это значит, что камень лишился всего 192 потоковых процессоров, 16 текстурников, 32 наборов специальных вычислений и одного PolyMorph Engine. В итоге в наличии 1344 CUDA-ядра, 112 TMU и семь движков тесселяции. Базовая скорость ядра уменьшилась с 1006 МГц до 925 МГц, GPU Boost установился на уровне 980 МГц. Память в GTX 670 прежняя, за что инженерам огромное спасибо. На месте четыре 64-бит контроллера и 2 ГБ GDDR5 на 6008 МГц.

Никуда не делись и технологии Kepler. Наиболее интересные — поддержка 3D Vision Surround на одной карте, антиалиасинг FXAA и TXAA, дискретный чип перекодирования видео NVENC, адаптивная вертикальная синхронизация и пара дополнительных эффектов PhysX.

Меньше да лучше

Сама плата стала немного короче, 24 против 25,5 см у GTX 680. Забавно, но текстолит от общей длины занимает всего 17,5 см, остальное — кожух системы охлаждения.

Под ним скрывается большой алюминиевый радиатор на тепловых трубках и звукоизолированная цилиндрическая вертушка, которая прогоняет воздух через все элементы и выкидывает за пределы корпуса. Из необычных решений отметим сместившиеся к панели ввода/вывода розетки питания. Для работы нужна пара 6-контактных вилок PCIe, обеспечивающих вместе с портом PCIe x16 необходимые 170 Вт. Комплект видеовыходов обычный: два DVI и по одному полноразмерному DisplayPort с HDMI. Впрочем, ориентироваться на референсный дизайн не стоит. NVIDIA сняла ограничения на модернизацию, и почти все производители представили свои версии чипов. На момент запуска в нашей рознице за GTX 670 просили около 15 500 рублей. Официальная стоимость, до которой ценники должны упасть через полтора-два месяца, — 13 999 рублей, чуть дороже GeForce GTX 580 и Radeon HD 7950 и на 2000 рублей дешевле HD 7970.

Удар ниже пояса

К нам в редакцию плата пришла напрямую из офиса **NVIDIA**, так что работали мы со стандартным вариантом. Стенд собрали на материнке **Gigabyte GA-X58A-UD3R** с процессором **Core i7-920**, тремя планками оперативной памяти **Kingston HyperX DDR3-1666 МГц** по 2 ГБ каждая и жестким диском **Kingston SSDNow**. Список тестов — **3DMark11**, **Unigine Heaven Benchmark 2.5**, **Just Cause 2**, **DiRT 2**, **Aliens vs. Predator** и **Batman: Arkham City**. Все настройки выставлялись на максимум, разрешение — от 1680x1050, антиалиасинг — от 4x.

То, что GTX 670 окажется далеко не слабой видеокартой и, скорее всего, обойдет своего прямого конкурента в лице Radeon HD 7950, мы догадывались. Опоздав на четыре месяца, NVIDIA не могла проиграть, но то, что младший GeForce закатает в асфальт и HD 7970, — никак не ожидали.

Еще на этапе синтетических тестов GTX 670 приносила соперникам по 10-15%. В игровых же (DiRT 2, Batman:



Технические характеристики

Характеристика	NVIDIA GeForce GTX 670	AMD Radeon HD 7950	AMD Radeon HD 7970	NVIDIA GeForce GTX 680	NVIDIA GeForce GTX 580
Ядро	GK104	Thaiti Pro	Thaiti XT	GK104	GF110
Количество транзисторов	3,54 млрд	4,31 млрд	4,31 млрд	3,54 млрд	3 млрд
Техпроцесс	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм	40 нм
Количество потоковых процессоров	1344 шт.	1792 шт.	2048 шт.	1536 шт.	512 шт.
Частота графического ядра	915 МГц	800 МГц	925 МГц	1006 МГц	772 МГц
Частота потоковых процессоров	915 МГц	800 МГц	925 МГц	1006 МГц	1544 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 2 ГБ	GDDR5, 3 ГБ	GDDR5, 3 ГБ	GDDR5, 2 ГБ	GDDR5, 1,5 ГБ
Частота памяти	6008 МГц	5000 МГц	5500 МГц	6008 МГц	4008 МГц
Шина данных	256 бит	384 бит	384 бит	256 бит	384 бит
Количество текстурных блоков	112 шт.	112 шт.	128 шт.	128 шт.	64 шт.
Количество блоков растеризации	32 шт.	32 шт.	32 шт.	32 шт.	48 шт.
Энергопотребление	170 Вт	200 Вт	250 Вт	195 Вт	244 Вт
Длина платы	240 мм	260 мм	279 мм	254 мм	267 мм
Интерфейс	PCIe 3.0 x16	PCIe 3.0 x16	PCIe 3.0 x16	PCIe 3.0 x16	PCIe 2.0 x16
Цена на май 2012 года	13 999 рублей	13 500 рублей	16 000 рублей	18 000 рублей	12 700 рублей

Синтетические тесты

3DMark11				
Модель видеокарты	Graphics	Physics	Score	%
NVIDIA GeForce GTX 670	-	-	7234	100%
Sapphire HD 7950 (800/5000 МГц)	6257	5153	5831	81%
XFx R7970 Double Dissipation	7326	5210	6603	91%
NVIDIA GeForce GTX 680	9659	5286	7930	110%
ZOTAC GeForce GTX 580 AMP! Edition (772/4008 МГц)	6182	4653	5746	79%

Unigine Heaven Benchmark 2.5			
Модель видеокарты	FPS	Score	%
NVIDIA GeForce GTX 670	36,9	930	100%
Sapphire HD 7950 (800/5000 МГц)	31,1	784	84%
XFx R7970 Double Dissipation	32,6	822	88%
NVIDIA GeForce GTX 680	43,7	1102	118%
ZOTAC GeForce GTX 580 AMP! Edition (772/4008 МГц)	29,6	747	80%

Соотношение цена/производительность

Модель видеокарты	Производ.	Цена
NVIDIA GeForce GTX 670	100%	100%
AMD Radeon HD 7950	93%	96%
AMD Radeon HD 7970	96%	114%
NVIDIA GeForce GTX 680	105%	129%
NVIDIA GeForce GTX 580	86%	91%

Arkham City) разрыв достигал 30%. Конечно, в некоторых проектах представитель NVIDIA уступил — к примеру, в Just Cause 2 и Aliens vs. Predator, но итоговая расстановка сил от этого не изменилась.



С GeForce GTX 670 инженеры NVIDIA проделали невероятное. Отрезав один блок SMX, они смогли скинуть цену на 29% и при этом потерять каких-то 5-10% производительности. С таким раскладом новая карта становится лучшим выбором в секторе топовых решений. Она на корпус обходит сравнимую по стоимости HD 7950 и с успехом конкурирует с гораздо более дорогой HD 7970. В общем, если вы хотите выставить все настройки на максимум и при этом не готовы отдать 18 000 рублей за GTX 680, то GTX 670 станет отличной покупкой, AMD тут покрыть нечем. ● **Дмитрий Колганов**



Игровые тесты (кадров в секунду)

Aliens vs. Predator (DX11)					
Настройки	NVIDIA GeForce GTX 670	Sapphire HD 7950 (800/5000 МГц)	XFx R7970 Double Dissipation	NVIDIA GeForce GTX 680	ZOTAC GeForce GTX 580 AMP! Edition (772/4008 МГц)
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	66,9	70,1	76,6	69,5	63
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	63,3	60,5	65,9	64	53,3
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	69	62,8	68,9	71,8	56,7
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	56,3	54,3	59,2	57,7	48
%	100%	97%	106%	103%	86%

DIRT 2 (DX11)					
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	126,1	94,7	98	124,1	125,2
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	123	86,9	89,1	119,9	116,3
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	123,6	87,5	89	121,5	117,5
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	120,9	84,2	83,5	121	109,9
%	100%	72%	73%	99%	95%

Just Cause 2 (DX11)					
High, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	75,8	109,8	119,1	72,3	68,9
High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	70,3	92,6	103,4	76,1	62,9
High, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	70,1	102,1	111,9	74,8	65,1
High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	64,5	79,6	93,2	71,5	62,7
%	100%	137%	152%	105%	92%

Batman: Arkham City (DX11, Full PhysX)					
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	29	23	22	28	26
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	27	23	21	27	23
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	28	21	22	28	25
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	26	20	20	26	23
%	100%	79%	77%	99%	88%

Batman: Arkham City (DX11, no PhysX)					
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	67	65	62	66	53
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	55	55	43	61	41
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	60	59	56	62	48
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	49	54	38	53	38
%	100%	101%	86%	105%	78%



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших
игровых конфигураций
на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Ушедший месяц принес много интересного, особенно в плане видеокарт. Для начала в продаже появилась **GeForce GTX 690**, которая окончательно втоптала в грязь флагман **AMD**. Затем выпустили **GTX 670**, обогнавшую **HD 7950** и сравнявшуюся с **HD 7970**. Единственное, куда **NVIDIA** пока не добралась, — средний и нижний ценовые сегменты. Еще один удар по **AMD** нанесла **Intel**, на этот раз на процессорном поле. Начав с топовых вариантов **Ivy Bridge**, она потихоньку вывела на рынок и бюджетные модели с крайне вкусными ценниками.

Основные изменения этого месяца

- ✳ Как и со спортивными автомобилями, в компьютерах ради повышенной мощности приходится избавляться от «лишних» деталей. Сегодня мы откажемся от дорогих корпусов и блоков питания. Во всех конфигурациях «Дешево и сердито» и «Смерть тормозам» на замену **Cooler Master Elite 370** возьмем **EZCool HA-100B** и укомплектуем его вентилятором от **GlacialTech**.
- ✳ В «Дешево и сердито» на базе **Intel** откажемся от **GeForce GTX 560 Ti** и установим **Radeon HD 7850**.
- ✳ Пересмотру подвергнем и строчку «Колонки»: конфигурации до 20 000 рублей получают свежие наборы 2.1 и 2.0 от **SVEN**, а те, что до 25 000 рублей, — 6 канальную систему от **Microlab**.
- ✳ В таблице «Тебя я видел во сне» заменим тройку **GeForce GTX 680** на тандем **GTX 690** и объединим их в **Quad-SLI**.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



ЦП: Intel Core i7-3960X Extreme Edition (Sandy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,3 ГГц, L2-кэш 1,5 МБ, L3-кэш 15 МБ)	31 280
Кулер: Thermalright Silver Arrow + Thermalright LGA2011 Retention kit (алюминий + медь, 2x 140 мм, 500-1300 об/мин, 17-21 дБ)	3300
Системная плата: Gigabyte GA-X79-UD5 (E-ATX, LGA2011, Intel X79, 8x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 до 64 ГБ, 3x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe x1, PCI, 4x SATA 2, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 7x USB 2.0, 2x USB 3.0, 2x eSATA, LAN, S/PDIF-out, аудио)	9300
Память: 2x 4x 4 ГБ DDR3-2133 МГц Corsair Dominator GT (CMT16GX3M4X2133C9)	23 000
Видеокарты: 2x ASUS GTX690-4GD5 (915-1019/6008 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 3x DVI, Mini DisplayPort)	86 000
SSD: 960 ГБ OCZ Revodrive3 X2 RVD3X2-FHPX4-960G (PCIe x4)	85 760
Жесткие диски: 2x 3 ТБ Seagate Barracuda XT ST33000651AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	17 600
Дисковод: Pioneer BDR-206MBK (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	4300
Корпус: Lian Li PC-V2120 Black (Full Tower, ATX, 3x 140 мм, 2x 120 мм, 4x USB 3.0, eSATA, аудио)	14 500
Блок питания: Thermaltake Toughpower W0171 (ATX, 1500 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4x 8-pin, 4x 6-pin, 4+4-pin)	9000
Беспроводной комплект клавиатура + мышь: Logitech Cordless Desktop MX 5500 Revolution (104 основных + 15 дополнительных клавиш, ЖК-дисплей, 1600 dpi, лазерная, 7 клавиш)	4500
Звуковая карта: ASUS Xonar HDAV1.3 Deluxe (24 бит, 192 кГц, 120 дБ)	9500
Колонки: Microlab H600D (5.1, 5x 50 + 110 Вт, 45-22 000 Гц, 80 дБ)	12 180
Мониторы: 3x Acer HN274HB bmid (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, D-sub, DVI, 000 кд/м², 3x HDMI, NVIDIA 3D Vision 2)	67 470
Со всеми наворотами:	379 440

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ!



ЦП: AMD Phenom II X6 1075T (Thuban, Socket AM3, 3 ГГц, L2-кэш 3 МБ, L3-кэш 6 МБ)	5360
Кулер: Ice Hammer IH-4405 (алюминий + медь, 120 мм, 1000-2000 об/мин, 19-32 дБ)	870
Системная плата: ASUS M5A97 PRO (ATX, Socket AM3+, AMD 970, 4x DDR3-1066/1333/1800/1866/2133 до 32 ГБ, 2x PCIe 2.0 x16 (CrossFireX), 2x PCIe 2.0 x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x eSATA Rev. 3, PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF-out, аудио)	3050
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	1800
Видеокарта: MSI R7950-2PMD3GD5/OC (Radeon HD 7950, 830/5000 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	13 960
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2900
Дисковод: LG GH22NS90 (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	550
Корпус: Thermaltake V6 BlacX Edition VM100M1W2Z-A (Middle Tower, ATX, 120 мм, 2x USB, аудио)	2450
Блок питания: OCZ ZS750W (750 Вт, 135 мм, 24-pin, 2x 6+2-pin, 2x 6-pin, 4+4-pin CPU)	2950
Системный блок:	33 890
Мышь: Logitech G9x (5700 dpi, лазерная, проводная)	1950
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G105 (пров., подсветка, 114 осн. + 10 доп. клавиш)	1970
Колонки: SVEN IH00 T100 (5.1, 5x 20 + 50 Вт, 40-22 000 Гц)	5950
Монитор: ASUS VK278Q (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, DisplayPort, веб-камера, PiP, стереоколонки 2x 3 Вт)	13 690
Системный блок и периферия:	57 450
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1100T (Thuban, Socket AM3, 3,3 ГГц, L2-кэш 3 МБ, L3-кэш 6 МБ)	1400
Замена видеокарты: MSI N670GTX-PM2D2GD5/OC (GeForce GTX 670, 965-1045/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	1300
SSD: 90 ГБ Corsair Force 3 CSSD-F90GB3-BK (SATA Rev. 3, запись — 500 МБ/с, чтение — 550 МБ/с)	3900
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2350
Со всеми наворотами:	66 400

ЗАЙМИ, НО КУПИ!



ЦП: Intel Core i5-2500K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	6900
Кулер: Ice Hammer IH-4405 (алюминий + медь, 120 мм, 1000-2000 об/мин, 19-32 дБ)	870
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)	3300
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	1800
Видеокарта: MSI R7950-2PMD3GD5/OC (Radeon HD 7950, 830/5000 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	13 960
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2900
Дисковод: LG GH22NS90 (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	550
Корпус: AeroCool Value X-Warrior (ATX, 2x 120 мм, 2x USB, аудио)	1800
Блок питания: OCZ ZS750W (750 Вт, 135 мм, 24-pin, 2x 6+2-pin, 2x 6-pin, 4+4-pin CPU)	2950
Системный блок:	35 030
Мышь: Logitech G9x (5700 dpi, лазерная, проводная)	1950
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G105 (пров., подсветка, 114 осн. + 10 доп. клавиш)	1970
Колонки: T&D TDE-500/5.0 Black (5.0, 210 Вт, 35-20 000 Гц, 80 дБ)	9800
Монитор: Philips 273G3DHSB/01 (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub, 2x HDMI, 3D Stereo, очки)	13 570
Системный блок и периферия:	62 320
Замена ЦП: Intel Core i7-2600K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1920
Замена видеокарты: MSI R7970-2PMD3GD5 (Radeon HD 7970, 925/5500 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	1900
SSD: 90 ГБ Corsair Force 3 CSSD-F90GB3-BK (SATA Rev. 3, запись — 500 МБ/с, чтение — 550 МБ/с)	3900
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2350
Со всеми наворотами:	72 730



ДЕШЕВО И СЕРДИТО



ЦП: AMD Athlon II X3 460 OEM (Rana, Socket AM3, 3,4 ГГц, L2-кэш 1,5 МБ)	2260
Кулер: Cooler Master S200 (алюминий + медь, 100 мм, 1800 об/мин, 19 дБ)	470
Системная плата: ASUS M5A87 (ATX, Socket AM3+, AMD 870, 4x DDR3-1066/1333/1866/2000 до 16 ГБ, PCIe 2.0 x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, COM, LPT, LAN, S/PDIF-out, аудио)	2650
Память: 2x 2 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ4GX3M2A1600C9)	1120
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 7850 (860/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	8070
Жесткий диск: 500 ГБ Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	2260
Дисковод: LG GH22NS90 (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	550
Корпус: EZCool HA-100B (ATX, 2x USB, аудио) + вентилятор GlacialTech GT-12025BDLA-1 (корпусной, 120 мм, 950 об/мин, 18 дБ)	1320
Блок питания: FSP Group ATX-500PNR (500 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 6+2-pin)	1200
Системный блок:	19 900
Мышь: A4Tech XL-747H (3600 dpi, лазерная, проводная)	640
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: SVEN MS-915 (2.1, 2x 8 Вт + 10 Вт, 50-20 000 Гц)	1700
Монитор: BenQ RL2450HT (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub, DVI, HDMI, аудио)	7300
Системный блок и периферия:	30 170
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 965 (Deneb, Socket AM3, 3,4 ГГц, L2-кэш 2 МБ, L3-кэш 6 МБ)	2100
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 7870 GHz Edition (Radeon HD 7870, 1050/5000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	2640
Замена памяти: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	680
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2350
Со всеми наворотами:	37 840

ДЕШЕВО И СЕРДИТО



ЦП: Intel Core i3-2120 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 3 МБ)	3640
Кулер: Cooler Master S200 (алюминий + медь, 100 мм, 1800 об/мин, 19 дБ)	470
Системная плата: Gigabyte GA-PA65-UD3-B3 (ATX, Socket LGA1155, Intel H61, 4x DDR3-800/1066/1333 до 16 ГБ, PCIe x16, PCIe x1, 4x PCI, 4x SATA 2, 2x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, S/PDIF-out, LAN, аудио)	2300
Память: 2x 2 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair (CMV4GX3M2A1333C9)	950
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 7850 (860/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	8070
Жесткий диск: 500 ГБ Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	2260
Дисковод: LG GH22NS90 (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	550
Корпус: EZCool HA-100B (ATX, 2x USB, аудио) + вентилятор GlacialTech GT-12025BDLA-1 (корпусной, 120 мм, 950 об/мин, 18 дБ)	1320
Блок питания: FSP Group ATX-500PNR (500 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 6+2-pin)	1200
Системный блок:	20 760
Мышь: A4Tech XL-747H (3600 dpi, лазерная, проводная)	640
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: SVEN SPS-704 (2.0, 2x 25 Вт, 45-25 000 Гц)	1950
Монитор: BenQ RL2450HT (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub, DVI, HDMI, аудио)	7300
Системный блок и периферия:	31 280
Замена ЦП: Intel Core i5-2320 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3 ГГц, L2-кэш 2 МБ, L3-кэш 6 МБ)	1880
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R7850C-2GD (Radeon HD 7850, 975/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	2640
Замена памяти: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	850
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2350
Со всеми наворотами:	39 000

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



ЦП: AMD Phenom II X4 970 (Deneb, Socket AM3, 3,5 ГГц, L2-кэш 2 МБ, L3-кэш 6 МБ)	4360
Кулер: Cooler Master S400 (алюминий + медь, 100 мм, 1800 об/мин, 20 дБ)	780
Системная плата: ASUS M5A87 (ATX, Socket AM3+, AMD 870, 4x DDR3-1066/1333/1800/1866/2000 до 16 ГБ, PCIe 2.0, 2x PCIe 2.0 x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF, аудио)	2650
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	1800
Видеокарта: Gigabyte GV-R7850C-2GD (Radeon HD 7850, 975/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	8390
Жесткий диск: 500 ГБ Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	2260
Дисковод: LG GH22NS90 (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	550
Корпус: EZCool HA-100B (ATX, 2x USB, аудио) + вентилятор GlacialTech GT-12025BDLA-1 (корпусной, 120 мм, 950 об/мин, 18 дБ)	1320
Блок питания: HIPRO HPP600W-80Plus (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 6+2-pin, 4+4-pin CPU)	2200
Системный блок:	24 310
Мышь: Oklick HUNTER (3600 dpi, лазерная, проводная)	1550
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: Microlab FC360 /5.1 (5.1, 100 Вт, 30-20 000 Гц, пульт ДУ)	4470
Монитор: BenQ RL2450HT (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub, DVI, HDMI, аудио)	9720
Системный блок и периферия:	40 680
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 980 OEM (Deneb, Socket AM3, 3,7 ГГц, L2-кэш 2 МБ, L3-кэш 6 МБ)	1000
Замена видеокарты: MSI R7950-2PMD3GD5/OC (Radeon HD 7950, 830/5000 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	5570
SSD: 60 ГБ ADATA S511 (SATA Rev. 3, запись — 500 МБ/с, чтение — 550 МБ/с)	2980
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2350
Со всеми наворотами:	52 580

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



ЦП: Intel Core i5-2320 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	5520
Кулер: Cooler Master S400 (алюминий + медь, 100 мм, 1800 об/мин, 20 дБ)	780
Системная плата: Gigabyte GA-Z68P-DS3 (ATX, Socket LGA1155, Intel Z68, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA 2, 2x SATA Rev. 3, PS/2, 6x USB 2.0, S/PDIF-out, LAN, HDMI, аудио)	2800
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	1800
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 7850 (860/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	8070
Жесткий диск: 750 ГБ Seagate Barracuda ST3750525AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 МБ)	2680
Дисковод: LG GH22NS90 (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	550
Корпус: EZCool HA-100B (ATX, 2x USB, аудио) + вентилятор GlacialTech GT-12025BDLA-1 (корпусной, 120 мм, 950 об/мин, 18 дБ)	1320
Блок питания: HIPRO HPP600W-80Plus (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 6+2-pin, 4+4-pin CPU)	2200
Системный блок:	25 720
Мышь: Oklick HUNTER (3600 dpi, лазерная, проводная)	1380
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: Microlab FC360 /5.1 (5.1, 100 Вт, 30-20 000 Гц, пульт ДУ)	5850
Монитор: Samsung S23A700D (LED, TN, 23 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², DVI, HDMI, 3D Stereo, аудио)	10 970
Системный блок и периферия:	44 720
Замена ЦП: Intel Core i5-2500K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	1380
Замена видеокарты: MSI R7950-2PMD3GD5/OC (Radeon HD 7950, 830/5000 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	5890
SSD: 60 ГБ ADATA S511 (SATA Rev. 3, запись — 500 МБ/с, чтение — 550 МБ/с)	2980
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2350
Со всеми наворотами:	57 320

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



Видел в описании ИБП, что они экономят до 75% энергии. Правда ли это? Можно в таком случае использовать ИБП в качестве основного источника питания?



Хочу купить блок питания, но не могу решить, на 400 или 600 ватт. Последний понадобится «на вырост», но не хочется переплачивать за электроэнергию.



Яркие надписи на упаковках — это обычно происки маркетологов. Однако с сохранением энергии они, похоже, не наврали, ну разве только чуть-чуть.

Как ни старайся, но ИБП не может перевести киловаттный компьютер на паяк в 250 Вт. Максимум — обезопасить от скачков и падений напряжения, обеспечив стабильное питание. В чем же тогда экономия? Она начинается, когда вы выключаете ПК.

У современных «УПСов» розетки делятся на два типа: управляющие и зависимые. В первые втыкается системный блок, во вторые — вся периферия вроде монитора, принтера, колонок. Суть в том, что после завершения работы «бесперебойник» обесточивает все дополнительные устройства, не позволяя им уходить в режим сна, в котором они потребляют по 5-10 Вт. В итоге за месяц действительно можно сберечь десяток-другой киловатт.



Купил плеер Ritmix RF-4310, попытался перекодировать видео-файлы программой на прилагавшемся диске. Прогресс стоит на месте, на нуле. Не нашел конвертеров, где бы в настройках был Ritmix. Что делать?

К сожалению, комплектные конвертеры файлов не выдерживают никакой критики. И касается это не только фирмы **Ritmix**, но и таких больших компаний, как **Sony**. Отчаиваться не стоит.

Любой плеер работает с определенным набором кодеков, которые указаны в технических характеристиках. Находим нужный формат и записываем в него фильм сторонней программой. Одна из самых удобных утилит — **Cyberlink Media Espresso**. Она поддерживает практически все известные расширения видео и аудио, а также ускорение кодирования силами видеокарты.



Указанная мощность — это не энергопотребление, а количество ватт, обеспечиваемое вашей системой. Сколько при этом будет взято из розетки — известно только производителям БП.

Так что если вы хо-

тите экономить, то надо покупать блоки с наивысшим показателем КПД, такие обозначаются сертификатом 80/90 Plus Silver/Gold.

Что же касается вашего вопроса, то в идеальном случае разницы по расходу электроэнергии практически не будет. Блок питания лишь преобразует переменный ток в постоянный. Заветные киловатты кушают железки, установленные в компьютер.



Подскажите, что значат конфигурации PCIe x16+x16, x8+x8+x4? Часто вижу в вашем журнале.

Цифры после названия обозначают количество линий, приходящихся на один слот. Косвенно они указы-





вают на объем информации, который может передать тот или иной порт, а также какую карту в него разрешается вставить. В среднем каждый канал обеспечивает по 2,5 Гбит/с в каждую сторону.

Часто на материнках встречается по несколько разъемов одного типа. К примеру, два/три/четыре PCIe x16, в которые позволяет установить соответствующее число видеокарт. К сожалению, обычно чипсет не в состоянии обеспечить полную скорость для всех устройств. Поэтому при установке дополнительной платы ресурсы между портами делятся, что и отражается в записях вроде «x16+x8+x4». На производительность системы это почти не влияет.



Объясните, какой смысл покупать дорогие ноутбуки? С собой их не потаскаешь, а за те же деньги можно взять крутейший компьютер и играть на максимальных настройках.



Такой вопрос нам задают буквально к каждому обзору на эту тему. Сейчас все разложим по полочкам. Игровой ноутбук не стоит воспринимать в качестве лэптопа. При весе в пять, а то и более килограммов эту штуку максимум можно взять с собой на дачу или переместиться в другую комнату. Но при этом надо понимать, что такая система полностью заменяет компьютер и требует от вас минимум свободного места. Не нужно выделять отдельный стол под монитор, блок, мышь/клавиатуру, опутывать все проводами. Нашли уголок, подтянули кабель питания, поиграли, закрыли крышку, убрали в шкаф.

Что же касается стоимости и производительности, то это плата за компактность. За всю современную историю не было ни одной модели, сопоставимой по мощности с обычным компьютером. И если четырехъядерные процессоры с автоматическим разгоном еще хоть как-то могут поспорить со своими старшими собратьями, то видеокарты же всегда появляются в сильно урезанном варианте, и это не прихоть производителей, а вынужденные ограничения по тепловыделению и энергопотреблению. Аккумулятор не выдержит полноценную GeForce GTX 680, да и охладить ее в замкнутом пространстве будет невозможно. Впрочем, для лэптопа это не так страшно: ему не надо тянуть игры в сверхвысоких разрешениях, даже для 17-дюймового экрана вполне хватает 1680x1050.



Как по-вашему — какое будущее ожидает ARM-процессоры и устройства на их основе, появятся ли домашние компьютеры на ARM?

С нашей точки зрения, у этих процессоров крайне сложное будущее. Сейчас они используются по боль-

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.

шей части в мобильной технике, что вполне логично: маленькое энергопотребление и простое программирование. Но их дальнейшее развитие связано с большим количеством проблем. Несмотря на скромный аппетит, кристаллы все же подчиняются законам физики, и рост числа транзисторов на пару с частотой работы приводит к увеличению требований к питанию. Для создателей ARM это пока неизведанная стезя, они не умеют бороться за экономичность. Яркий пример — новый Apple iPad. Потрясающий дисплей и четырехъядерная графика потребовали аккумулятора почти на 12 000 мАч!

Да, конечно, можно увеличивать мощность с прицелом на использование в домашних компьютерах. Только зачем? Тут уже есть своя, отточенная десятилетиями среда и мощные лидеры в лице Intel и AMD. Ворваться на этот рынок будет невероятно сложно. Посмотрите на современные планшетные оболочки. Ни на **Android**, ни на **iOS** практически нет единых стандартов. Даже такую простую задачу, как оформить реферат по нормативам, и то невозможно. А ведь для успешного выхода в настольный сегмент придется все это продумать, разработать соответствующее ПО и отшлифовать его до зеркального блеска.

Куда вероятнее обратная ситуация, что x86-архитектура потеснит ARM на ее же поле. Камням Intel и AMD не надо гнаться за дополнительной производительностью, этот этап они давно прошли и на голову опережают своих младших собратьев. Мало того — и с энергопотреблением не все так печально, как принято считать. Современные ноутбуки на Core i-x живут по 7-8 часов на батарейках в 6000 мАч. Сравните с новым iPad.

Единственное, что пока мешает, — отсутствие программной составляющей. Но это вопрос времени. Microsoft скоро выпустит **Windows 8** с интерфейсом **Metro**, заточенным под управление пальцами. Останется только заставить сторонних разработчиков подогнать свои программы под тачскрины, и готово. У нас на руках планшеты с привычной средой и неограниченными возможностями.



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.

RISEN 2: DARK WATERS

(PC)



Для активации тестового режима наберите слово **pommes** во время игры (не забудьте переключить раскладку на английский). Теперь можно открыть консоль с помощью кнопки ~ (тильда). Команды консоли:

- list** — показать все команды
- help** — вывести информацию об игре
- spawn [код персонажа]** — создать перед собой персонажа
- give [код предмета] [число]** — создает указанное число предметов в вашем инвентаре
- goto [код города или NPC]** — телепортирует к указанному городу или NPC
- teach [код атрибута] [число]** — установить значение атрибутов и талантов персонажа
- god** — неуязвимость
- invisible** — невидимость (пока персонаж не вступит в бой)
- kill** — уничтожает выбранную цель
- time [чч:мм]** — установить указанное игровое время
- time scale [число]** — ускорить или затормозить время, по умолчанию «1»
- edit [код персонажа]** — редактировать выбранного персонажа
- AutoSave** — отключает или включает автосохранение

Коды персонажей, городов и атрибутов — это их английские названия: например, **teach blades 1** увеличивает на единицу навык мечей. В консоли работает автодополнение: если набрать **give It** и нажимать **Tab**, будут показаны все коды предметов, начинающиеся с «It».

AVERNUM: ESCAPE FROM THE PIT

(PC, MAC)

Во время игры нажмите **Ctrl + D** и набирайте:

- backtostart** — возвращает вас в форт Авернум
- iampoor** — 500 монет
- iwanttobestronger** — опыт
- editor** — редактор персонажей
- forgiveme** — во всех зонах забывают о ваших преступлениях
- fps** — показывает частоту кадров в игре



- giveasnack** — добавляет в инвентарь пирог
- iamdriained** — восстанавливает ману
- ikilledathron** — даёт информацию от дракона Атрона, если вы уже убили его
- leetbuffz** — баффы всей группе
- ouchouchouch** — лечит всю группу
- owmybrains** — снимает с группы негативные ментальные эффекты и проклятия смерти
- resetboats** — возвращает все лодки на их стартовые позиции
- showmeall** — отображает на карте всех персонажей, включая тех, которых вы не видите
- dontshowmeall** — отменяет действие кода **showmeall**

TRIBES: ASCEND

(PC, X360)



В главном меню зайдите в **Settings**, выберите пункт **Enter secret code** и в появившемся окне наберите **GOTTAGOFAST**. Теперь единицей измерения скорости в игре будут не километры в час, а **SANICS** — это отсылка к известному (в англоязычной части интернета) видео про ежа Соника.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM

В городе Морфале есть задание «Вечный покой» — необходимо узнать о сгоревшем доме. Оказавшись в руинах дома, вы увидите при-

DARKSIDERS II

ИП
МАХУС

Издательство ТОО Разработчик Vigil Games

Июль 2012													
Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница	Суббота	Воскресенье							
Week	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday	Sunday						
27	25	26	27	28	29	30	1						
28	2	3	4	5	6	7	8						
29	9	10	11	12	13	14	15						
30	16	17	18	19	20	21	22						
31	23 ₃₀	24 ₃₁	25	26	27	28	29						

DIRT SHOWDOWN™



Июль 2012 July

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
27	25	26	27	28	29	30	1
28	2	3	4	5	6	7	8
29	9	10	11	12	13	14	15
30	16	17	18	19	20	21	22
31	23 ³⁰	24 ³¹	25	26	27	28	29



зрак Хельги. Можно услышать, как девочка напевает мелодии советских детских песен «В лесу родилась ёлочка» и «Песенка крокодила Гены». — *Иван Тюлькин*

RISEN 2: DARK WATERS



Разработчики иронизируют по поводу смены магической системы в игре. В архиве Кальдеры можно найти книжку «Полное руководство по рунной магии». Только в сиквеле она бесполезна. Даже Безымянный, почтаив, пробурчит, что это безнадежно устарело. — *Евгений Бережной*

WORLD OF TANKS



В игре World of Tanks на карте «Южный берег» (квадрат E0) обнаружил вот такой щит. Если присмотреться, можно различить какие-то буквы, но прочесть их довольно трудно. После поисков в интернете нашелся и исходный вариант. Видимо, кто-то из солдат очень любит своего командира дивизии. — *Александр Голубев*

SIMCITY 4

В тяжёлой промышленности может построиться даже завод по переработке тиберия. Это, конечно же, отсылка к серии игр Command & Conquer. Такие здания чаще появляются, если усилить финансировать высокотехнологичную промышленность. — *Ведмедев Никола*



НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру **Max Payne 3** от компании «1С-СофтКлуб». Чтобы получить приз, напишите по адресу info@igromania.ru или позвоните в редакцию по телефону (495) 231 23 65.



ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

TRINE 2

Выбрав Амадея, нужно поставить ящик на ящик (или создать две доски), встать на верхний, а нижний схватить и потихоньку тянуть вверх. Так можно пролететь на нужную высоту, что облегчает прохождение. — *Ермалюк Андрей*



КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу kodex@igromania.ru, хинты — trick@igromania.ru. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДЕКС» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам info@igromania.ru или dormi@igromania.ru.

ТЕСТ №7

ИЮЛЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ В какой игре серии Call of Duty впервые появился режим Nazi Zombies?

- А. Call of Duty: Modern Warfare
- Б. Call of Duty: World at War
- В. Call of Duty: World at War: Zombies
- Г. Call of Duty: Modern Warfare 2
- Д. Call of Duty: Black Ops

❷ Какого из перечисленных классов персонажей нет в Diablo 3?

- А. Колдун
- Б. Охотник на демонов
- В. Монах
- Г. Паладин
- Д. Варвар

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ В третьей части Max Payne в комнате главного героя стоит телевизор, по кото-

рому идут мультфильмы и пародийная реклама. Однако для серии это отнюдь не нововведение. Еще в первом Max Payne на голубых экранах крутили мыльные оперы.

- А. Святая истина.
- Б. Ерунда! Это переключало в серию из предыдущих игр Rockstar.

❹ Игра Aliens vs. Predator (2010) имеет несколько расхождений с фильмом. В кино Хищник не терял маскировку после выстрела из пушки, да и режима обычного человеческого зрения инопланетянин не имел. А вот в игре все в точности до наоборот.

- А. Все верно.
- Б. Чушь. Не могли же Rebellion пойти против авторов фильма.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ I got myself a wager with Bron the barkeep that you'll die inside the cathedral. Don't let me down.

(Я заключил пари с барменом Броном, что ты погибнешь внутри этого собора. Не подкачай.)

- А. Sacred
- Б. Dragon Age 2
- В. Dungeon Siege 3
- Г. Risen 2: Dark Waters
- Д. Diablo 3

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?



- А. Binary Domain
- Б. Syndicate
- В. Deus Ex: Human Revolution
- Г. Mass Effect 3
- Д. Call of Duty: Black Ops 2

❼ В какой из указанных ниже игр нельзя услышать музыку Джереми Соула?

- А. Neverwinter Nights
- Б. Dungeon Siege
- В. The Elder Scrolls 5: Skyrim
- Г. Prey
- Д. Sacred 2

НАШ ПРИЗ

со встроенным
усилителем звука

**Turtle Beach
Foxtrot
Call of Duty**

совместимая с PC, MAC,
Xbox 360 и PS3
(www.gamelab.pro)

Игровая
стереогарнитура

СКАНВОРД №7

ИЮЛЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

	Шелдон...		Родина Тора		4					Богиня безумия	«Напарник» Джеки Зэстако	Писатель, угодивший в темноту
	Основной промысел в GTA					Кнопка на клавиатуре						
1	Секретное слово											
2	Столица мумий											
3												
4												
5	Главный герой Crysis 3	Настоящее имя Волан-де-Морта	Автор «Песни льда и пламени»									
6	Заведение для взятия квестов											
	Светящийся шарик											
	Класс в Diablo 3											

НАШ ПРИЗ Игровая стереогарнитура

X12

с усилителем звука
и раздельной
регулировкой громкости
для игры и чата.

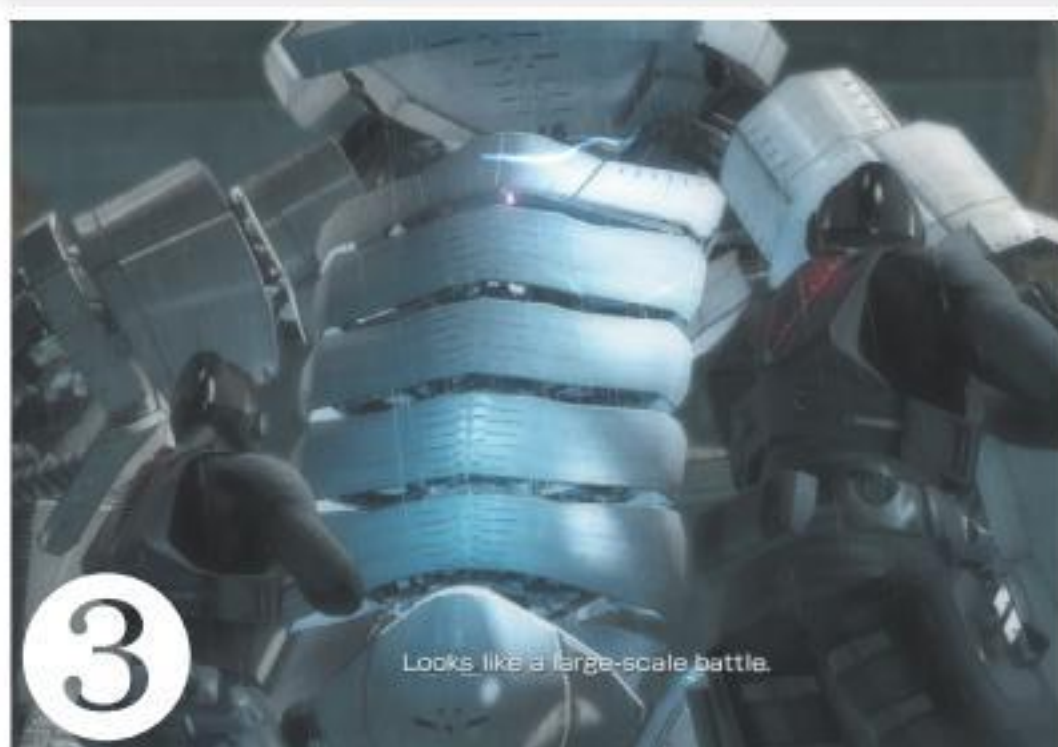
Совместима с PC, MAC и Xbox 360
(www.gamelab.pro)



ФОТОПАМЯТЬ №7

ИЮЛЬ

Вам нужно расставить картинки из игры **Binary Domain** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Файлы**.



НАШ **ПРИЗ** Игровая стереогарнитура

Turtle Beach P11

для PC, MAC и PS3
с усилителем звука
и отдельной
регулировкой громкости
для игры и чата.
(www.gamelab.pro)



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№05/2012

ТЕСТ

Правильные ответы

- 1 В (Песня Мелиссы Уильямсон впервые прозвучала в Silent Hill 3)
- 2 В (главный герой Crysis 3 научится убивать врагов с помощью высокотехнологичного лука)
- 3 А (Ridge Racer Unbounded — первая игра в серии, вышедшая на PC)
- 4 А (изначально I Am Alive планировался экшеном от первого лица)
- 5 Д (цитата из Mass Effect 3)
- 6 Б (скриншот из Resistance 3)
- 7 Г (в Mass Effect 3 нельзя закрутить романчик со Стивом Кортесом)

Победитель

Светлана Лоскутова (Волжский)



Материнская плата **Foxconn Quantum1** для процессоров семейства Intel Sandy Bridge-E.

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: викинг, панда, опыт, Вест, майя, лук, Аня, Киев, Аликс, робот, цунами, Джон, Пта, аккаунт. По вертикали: вдова, крысатина, Паркер, аук, Нина, дрын, ария, ТТ, вода, АЦП, лут, ООН, ТНТ. Ключевое слово: **пираты**.

Победитель

Антон Тимофеев
(Советская Гавань)



Беспроводная мини-клавиатура **ARCTIC K481** с мультитачпадом и лазерная мышь **ARCTIC M571** с разрешением сенсора до 2400 dpi.

ФОТОПАМЯТЬ

Правильные ответы:

(Mass Effect 3)

- 4
- 1
- 2
- 3

Победитель

Степан Маркин
(Челябинск)



Красивая игровая мышь **ROCCAT Kone[+]** с разноцветной подсветкой.

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»: 1, 2, 3, 4.

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 7. Июль»). 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 5. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: **CONTEST@IGROMANIA.RU**

ТЕМА: **Тест №7. Июль**

- 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 7.
Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на июльские конкурсы принимаются до 30.07.2012. Итоги будут подведены в сентябрьском 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).



СЛАВЯНСКИЙ БАЗАР

Автор:
Павел Саско

Дизайнер квестов CD Projekt RED

Об уникальности славянской культуры и ее роли в успехе The Witcher

В своих рецензиях журналисты всего мира особенно хвалили «Ведьмака» за зрелость и уникальную атмосферу. Но почти никто не понимал (или даже не задумывался), что же именно это значит и какими средствами достигается. Потребовалось, чтобы десятки дизайнерских решений работали вместе как единое целое. Во-первых, мы поняли, что, как игроки, ненавидим, когда к нам относятся как к безмозглым чувакам, способным лишь беспорядочно жать на кнопки, поэтому делали сложный глубокий геймплей. Вторым и не менее важным решением было показать в игре славянскую культуру во всей ее глубине и многогранности, показать западным игрокам уникальную атмосферу нашего древнего народа.

Очень скоро выяснилось, что славяне практически никак не представлены в популярной культуре. В мире живет около четырехсот миллионов потомков славян, эта гигантская общность распространена по Северной и Центральной Азии, а славяноговорящими сообществами наводнена половина Европы. Но, несмотря на это, наша культура не была показана до этого ни в одной крупной игре.

Уже на начальном этапе разработки мы осознали, что первоисточник, который мы взяли за основу, на самом деле куда глубже и богаче, чем мы думали. Славянские мотивы нашли свое отражение не только во

внешности персонажей, одеждах и цветовой гамме, но и в развитии определенных сюжетных линий. Мировоззрения людей, вид деревень, характер заданий, которые получает Геральт, — корни всего происходят из славянской истории и мифологии. Особую роль в сериале играет фольклор, народная мудрость. Эти грубые и строгие суеверия, примитивные, физиологические инстинкты, преданность крови и земле и отсутствие какого-либо стыда в разговорах о сексе или беременности — все это вносит свой вклад в создание зрелой атмосферы.

В рамках сюжетной линии на атмосферу работают персонажи — мощнейшее оружие сценариста. При создании канонических славянских героев мы ориентировались на фольклор и черпали вдохновение в истории первых восточноевропейских государств. Если верить психологам, в каждом человеке есть добро; данное предположение нашло отражение в наших играх: даже закоренелый убийца в глубине души стремится стать лучше, быть хорошим, и именно это делает его неоднозначным, многогранным и правдоподобным персонажем. На наш взгляд, неоднозначность, одновременное сосуществование добра и зла — это естественная сущность славян. Мы в CD Projekt уделяем огромное внимание таким деталям, поэтому в «Ведьмаке» у главного героя и всех злодеев собственные идеалы и эгоистичные мотивы.

Мы хотели сделать серьезную игру с грубым жизненным юмором, показать культуру славян как есть, дать игрокам по-настоящему ее прочувствовать. Для достижения максимальной аутентичности мы долго работали над тем, чтобы принятые игроком решения имели важные последствия. Ведь в реальной жизни мы знаем, что за свои поступки нужно отвечать, — что посеешь, то и пожнешь. Мы попытались показать, что жизнь может быть ужасной и отвратительной; мы хотели, чтобы в мире «Ведьмака» было неуютно, потому что в наших играх и нет никаких глазастых единорогов и радуги. Ведь и славянам было неуютно.

Использование славянских мотивов позволило достичь единообразия стиля: когда при создании всех элементов игры вдохновение черпается из одного источника, она становится по-настоящему цельной, последовательной. Отсылки к славянской культуре в игре очень понравились игрокам всего мира. Журналисты из славянских стран радовались атмосфере старых сказок и легенд, знакомых им с детства, а игроки из других уголков, что особенно важно и приятно, познакомились с по-настоящему уникальным наследием наших славянских предков. И это совершенно точно не конец — нужно, чтобы наша славянская культура в правильных дозах пошла на экспорт не только в рамках «Ведьмака». ■

БОРЬБА ЗА НЕЗАВИСИМОСТЬ

Почему свобода улетучилась из современных ролевых игр и где ее, эту свободу, искать

«Нелинейная игра с непревзойденной свободой выбора» — подобными формулировками ежедневно пестрят десятки пресс-релизов, анонсирующих новые игровые проекты. Всепобеждающая нелинейность в видеоиграх стала одним из основных трендов современной индустрии (или очень старается им быть), а слово «скрипт» в рецензиях используется исключительно в качестве ругательства.

Несмотря на то, что понятия «нелинейности» и «свободы выбора» обычно ассоциируются у нас с ролевыми блокбастерами вроде «Ведьмака» или **Mass Effect**, настоящей свободы в этих играх — кот наплакал. Все мы привыкли к тому, что любая видеоигра есть набор условностей: в одной пространство ограничено невидимыми стенами, в другой — бессмертный NPC невозмутимо переносит прямое попадание из базуки в голову, а в третьей — что-нибудь еще похлеще. Свобода выбора в большинстве существующих игр — та же условность. Капитан Шепард обречен спасти человечество, ведьмак Геральт обязательно найдет убийцу королей, а герой игры N всенепременно убьет X, спасет Y и завоюет Z.

Разумеется, абсолютно ничего плохого в этом нет. Любая игра подчиняется неким

правилам, и совсем неважно, занимают ли эти правила одну строку или пару увесистых томов. Куда большая свобода выбора встречается в тех играх, правила которых ставят перед игроком меньше ограничений и искусственных барьеров. Это как с настольными играми: есть D&D, подразумевающие огромный простор для самостоятельности, а есть «крестики-нолики», где пространство выбора сужается до девяти вариантов действия. Но и там, и там свобода есть.

Вообще, я не зря вспомнил про настольные игры. Несмотря на то, что они, несомненно, уступают видеоиграм по части визуализации происходящего, зачастую они дают игроку больше возможностей для настоящего отыгрыша роли. «Монополия» или, скажем, «Манчкин» не навязывают вам личину хорошего или плохого героя, они просто устанавливают базовые законы мира и прописывают цели, к которым следует стремиться. Все остальное игрок волен придумать сам, используя самый мощный графический чип в мире — свое воображение.

Для тех, кто не хочет ставить крест на поисках истинной свободы в виртуальных мирах, все же есть выход — стратегические игры. В особенности так называемые глобальные стратегии. **Civilization, Total War,**

Автор:
Владимир Торцов

Пресс-атташе Snowbird Games

Europa Universalis, Rise of Nations или даже украино-российский «Задор» — все это примеры игровых серий, в которых масштаб действия релевантен возможностям игрока. Действуя в роли абстрактного «властелина» или чуть менее абстрактных Бисмарка с Наполеоном, в этих играх можно развернуться на полную катушку. Мировая революция, война против всех, плетение вселенских интриг, гонка вооружений, диверсии, построение теократической сверхдержавы — арсенал игрока-стратега поистине обширен.

В масштабах глобальной стратегии действия героев какого-нибудь **Dragon Age** покажутся возней в песочнице. Героизм любого Избранного из очередного RPG-эпоса неизбежно меркнет перед полководческим и хозяйственным гением игрока в глобальную стратегию.

И вот еще что: фэнтезийный или научно-фантастический герой в современных RPG — это, как правило, ходячий набор жанровых клише, которыми вы обрастаете, каким бы добрым или злым вы ни были и что бы вы вообще ни делали, а это тоже своего рода ограничение свободы. В противоположность этому — главный герой стратегии, как правило, это вы сами (даже если вас формально и зовут Навуходоносор), а значит, ваша оригинальность — в ваших руках. ■





МЕСТО АРТИСТА В МИРЕ

Автор:
Якуб Дворски

Основатель и исполнительный директор
Amanita Design

Откуда приходит вдохновение и в чем разница между *Machinarium* и *Botanica*

Меня часто спрашивают: «К какому жанру вы относите игры **Amanita Design**?» Честно говоря, я не знаю ответа на этот вопрос. На мой взгляд, строгая принадлежность не так уж и важна; мне нравятся смешанные проекты, игры, которые выходят за тесные жанровые рамки. Впрочем, наши игры — это в основном все-таки классические квесты с пиксельхантингом, но мы добавляем в них новые элементы по мере надобности.

Когда-то я говорил, что считаю себя скорее художником, чем геймдизайнером. Конечно, в какой-то мере так и было. Дилогия **Samorost** больше напоминала арт-инсталляции, чем игры, — тогда я мало думал о геймплее. Но с тех пор многое изменилось, сейчас я полностью сфокусировался на геймдизайне. Причем многие думают, что я совсем не слежу за новыми веяниями в индустрии, но это не так. Я с удовольствием смотрю новинки, особенно — в инди-секторе. В **Fez** я не играл (просто потому, что у меня нет Xbox 360), но пару раз тыкал игру на разных фестивалях — выглядит здорово. Я безумно влюблен в **Journey**, обожаю **Sword & Sworcery**, **Limbo**. К сожалению, у меня не хватает времени на большие проекты, но я бы с огромным удовольствием поиграл в **Skyrim** или **The Witcher 2**. Я пытаюсь понять многие индустриальные тренды, чувствую в этом какую-то потребность. Другое дело, что я о них совершенно не задумываюсь при разработке собственных проектов.

В создании новых механик мы вдохновляемся не только играми, но и другими медиа — кино и литературой, а также природой, игрушками или другими предметами, созданными человеком и его поведением. Словом, любыми объектами культуры. Источники вдохновения отражаются на характере наших игр. Скажем, если сравнивать **Machinarium** и **Botanica**, то вторая, конечно, куда легче и доступнее. В **Botanica** другая атмосфера. Она жизнерадостная, беззаботная и полна юмора, в нее могут играть даже маленькие дети или новички. «Машинариум» — заметно темнее, в нем сильнее проработана история и присутствуют действительно жесткие головоломки. Хотя и в обеих играх легко угадывается наш почерк, все же они достаточно сильно отличаются. Дело в том, что главный создатель **Botanica**, Яромир Плахи, вдохновившись играми **Amanita**, решил сделать собственный проект. Он самостоятельно разработал весь дизайн, арт и анимацию для игры, в то время как «Машинариум» воплотила в реальность целая студия (хоть я и придумал весь дизайн в одиночку). То есть **Botanica** — это личное высказывание, а «Машинариум» — больше коллективное.

После того как мы выпустили четыре проекта в схожем жанре, начали говорить, что **Amanita** запустила настоящий конвейер. Я с этим не согласен. Мы — инди-студия, которая меняется от игры к игре. Даже в стенах

большой корпорации можно сделать маленький экспериментальный проект, но я бы не стал считать это инди. Для меня инди — это игра, которую делает крохотная команда без издателя и каких-либо начальников в принципе, а потом сама же издает и продвигает. Конечно, это всего лишь мое мнение, никакой четкой классификации нет.

И у инди-студий, конечно, есть много преимуществ. Я и мои коллеги, например, редко думаем о какой-то конкретной целевой аудитории наших проектов. Признаться, обычно мы просто пытаемся сбалансировать уровень сложности так, чтобы с игрой могло ознакомиться как можно больше людей, — и все. В остальном нам просто наплевать, что подумают о нашем проекте. Можем себе позволить. Мы просто делаем максимально качественные игры и стараемся быть честными перед собой.

А вот определить место наших игр в современной системе координат — куда сложнее. Мы в **Amanita Design** ощущаем себя частью игровой индустрии, но нам повезло: мы сумели спрятаться в своем уютом уголке. Предполагаю, что наши проекты — расслабляющий отдых для хардкорщиков и одновременно своеобразные двери в игровую индустрию для неопытных игроков. Надеюсь, что своим творчеством мы проложим тропинку другим новичкам-разработчикам, в особенности тем, кто хочет делать казуальные игры — сейчас все они смертельно скучные.



FLEXTRON

КОМПЬЮТЕРЫ

Вы имеете право на лучшее!

*Единственное, что не умеет
домашний компьютер FLEXTRON®
- это готовить тосты...*

*...Но в модели FLEXTRON® Premiera
специалисты компании "Ф-Центр"
решили и эту проблему!*



Компьютер
FLEXTRON Premiera
на базе процессора
Intel® Core™ i5-2320
с Windows® 7
Home Premium
+ Тостер

22 990*
руб.

* Цена дана на 20.04.2012

Основные характеристики:

- Четырехъядерный процессор Intel® Core™ i5-2320
- 4ГБ DDR3 PC10600
- 1000ГБ SATA III 7200, 32МБ
- 1024МБ NVIDIA GeForce GTX 550 Ti
- DVD-RW, Card Reader All-in-1
- 1Гбит LAN, USB 3.0, SATA II/SATA III RAID
- Window 7 Home Premium

**Основные характеристики
(продолжение):**

- Мощность: 900 Вт
- Нержавеющая сталь
- Отделений/ломтиков хлеба: 2/2
- Автоматическое центрование тостов
- Решетка для булочек
- Съёмный поддон для крошек
- Отдельная кнопка прерывания приготовления тостов
- Бесступенчатый терморегулятор

При покупке компьютера FLEXTRON Premiera - тостер в подарок!
Предложение действительно в магазинах "Ф-Центр" до 30.06.12.

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.

**Ф-ЦЕНТР**
КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

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



BenQ XL2420T

Культовый геймерский монитор

реклама



120Hz
Black eQualizer
Smart Scalling

Монитор BenQ XL2420T создан при участии профессиональных киберспортсменов, специально для настоящих геймеров и является турнирным и тренировочным оружием профессиональных игроков в России и в мире. Благодаря настоящей 120Гц развертке, минимальному времени задержки, функциям Smart Scale и Black eQualizer, монитор BenQ XL2420T стал практически безальтернативным монитором для профессиональных киберспортивных соревнований в 2012 году, заслуженно снискав славу культового геймерского монитора.



XL2420T



RL2240H



RL2450HT



Enjoyment Matters