

И
Г
Р
О

МАШИНА

В разработке

CRYSIS 2

PIRATES OF THE CARIBBEAN:
ARMADA OF THE DAMNED

CIVILIZATION 5

SPLIT/SECOND

Вердикт

DARK VOID

ZERO GEAR

NAPOLEON:
TOTAL WAR

ALIENS vs. PREDATOR

Видеомания

ИНТЕРВЬЮ С ДЖО КУКАНОМ
МЕТРО 2033: ИЗ ПЕРВЫХ РУК
ВИДЕООБЗОР HEAVY RAIN

ГЛАВНЫЕ ИГРЫ
ДЕСЯТНАЕТКА

BIOSHOCK 2

ВСЕ
ТИРАЖ С 2 DVD + НАКЛЕЙКИ
ПОСТЕР



Наш любимчик!

Компьютер StartMaster Magnum EXE 6510 на базе процессора Intel® Core™ i5

4 ЯДРА

Мощная графика

44990 р.

*Цена за системный блок.

Процессор: Intel® Core™ i5-750
Видео: NVIDIA GeForce 260GTX-896M6
Жесткий диск: 1Тб
Оперативная память: 4 Гб
DVD±RW, Wi-Fi
ОС: Windows 7 Home Premium

НОВИНКА



Быстрее. Умнее.

Не забудь купить:

Гарнитура Sven MS-100
мощность(RMS): 4 Вт+2x2 Вт

890.-



Клавиатура + мышь
A4-Tech
A4-GKS-23700-R

990.-



Веб-камера
Creative Live!
Cam Notebook Pro

1090.-



Накопитель данных
Western Digital My
Book™ Essential Edition™
USB 2.0, 3.5", 1Тб

3890.-



На правах рекламы. Цены указаны на 01.03.10. Товар сертифицирован.

Все для домашних развлечений: компьютеры, ноутбуки, фото- и видеотехника, ТВ, мобильные телефоны, игровые приставки, аксессуары.

В Ваш День
Рождения!

Скидка **5%**



Скидка действует в день рождения,
5 дней до и 5 дней после Вашего дня рождения.
Для получения скидки Вам необходимо предъявить паспорт.

*Скидки по акции на сувениры, скидки не распространяются на специальные предложения и товары распродажи, уценки.

Настройка и установка ПО

СТАРТ *Master*
СЕТЬ МАГАЗИНОВ

www.startmaster.ru

ЗВОНОК БЕСПЛАТНЫЙ

8-800-555-8555

ЕДИНАЯ СПРАВОЧНАЯ

Сеть магазинов цифровой электроники СтартМастер:

» Москва » Московская область » Санкт-Петербург
» Барнаул » Кемеровская область » Алтайский Регион

Адреса магазинов уточняйте на www.startmaster.ru или по телефону единой справочной.

КРЕДИТ, ПРИЁМ ПЛАТЕЖЕЙ без комиссий

Джонни Депп и Энн Хэтуэй в фильме Тима Бёртона



Disney
АЛИСА
В
СТРАНЕ ЧУДЕС

В КИНО С 4 МАРТА
В ВОЛШЕБНОМ 3D

Приключения продолжаются в игре «Алиса в Стране Чудес» на платформах PC, Wii и DS!
Играй за Безумного Шляпника, Мартовского Зайца, Чеширского Кота и других персонажей,
используй их уникальные возможности и помоги свергнуть власть Красной Королевы!

ИГРОМАНИЯ

03 МАРТ
150 2010
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА



Привет!

С некоторых пор мы тут в «Игромании» начали получать письма наших читателей с вопросом о том, как мы будем отмечать юбилейный 150-й номер «Игромании». Так вот, мы, с вашего позволения, оставим почему-то традиционные в таких случаях рассказы о «том, как все начиналось» и обширные фотосессии редакции, а лучше поговорим о вещах более интересных. Об играх.

150 номеров — это почти двенадцать лет истории игровой индустрии, интереснейших лет. На стр. 71 мы представляем наш монументальный труд на тему ста пятидесяти важнейших игр, о которых когда-либо писала «Игромания». Пропустить такую талмуд сложно: в разработке этого гигантского исследования участвовала ВСЯ редакция нашего журнала, а итоговое краткое изложение всех исследований занимает четверть этого номера. Так юбилей мы еще точно не отмечаем.

К другим новостям. BioShock 2 (стр. 124), сиквел одной из самых обожаемых нашей редакцией игр, оказался ровно тем продолжением, которое мы хотели увидеть. И даже если вы примерно представляли себе, чего ждать от второй части, то поверьте — «Биошоку» еще есть чем нас всех удивить.

Далее в релизах — Aliens vs. Predator (стр. 130). Легендарный перепалук некогда великого французца оказался, к сожалению, слепым и не очень-то удачным копированием великолепной второй части. Играть в эту игру можно или если вы не видели оригинала от Monolith, или если ну вот смерть как любите Чужих, Хищника и все, что с ними связано.

Зато у нас приятные новости для всех поклонников сериала Total War, да и вообще любителей породистых, хардкорных PC-стратегий. Napoleon: Total War (стр. 134), как и ожидалось, с помпой закрывает тему «великих европейских конфликтов», и дальше мы ждем от сериала уже нового скачка в развитии и истории. Например, к эпохе Первой мировой.

Наконец, напоследок еще один материал, который нельзя не порекомендовать: в этом номере «Игромании» наш постоянный колумнист и спелдор Сергей Климов беседует с создателем «Саморостов» и «Машинамиума» Якубом Дворски о играх, игровой индустрии, искусстве и жизни в целом (стр. 174).

ЛАЙТ В КОНЦЕ ТОННЕЛЯ



После целого года жизни наш братский журнал «Игромания Лайт» неминуемо окреп, возмужал и вырос. Примем во всех смыслах — начиная с выпуска №6 наш сверхтоловой еже-дружественный выходит в увеличенном формате, с уникальными статьями и новыми рубриками! Все подробности на www.igromania.ru/ite.

РЕДАКЦИЯ

Издатель и главный редактор: Александр Кузьменко
Заместитель главного редактора: Игорь Барнацкий, АН Попова, АН Слобо
Писатель-фрилансер: Алексей Мухоморов
Выпускающий редактор: Олег Ставский
Редактор архивного раздела: Александр Мухоморов
Маслов Еременко
Георгий Кураев
Алексей Москаев
Левар Фетуктов

Журнальный стол:

Алена Ермолова
Дмитрий Колганов

Дизайн и верстка:

Михаил Карасев, руководитель
Сергей Соловьев, верстка
Евгений Загитин, дизайнер
Евгений Глобачев, дизайнер
Илья Савин, DTP
Дмитрий Данюсский, реклама

Корректоры:

Мария Луговская
Дмитрий Зайцев

Ассистент издателя:

Надежда Надыра

WWW.IGROMANIA.RU

Главный редактор:

Александр Александров

Редактор:

Даниил Велеев

Верстка и программирование:

Ирина Сидорова
Захар Клеван
Анна Козлова
Дмитрий Михайлов

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Издательский дом

«ТехноМир»

Генеральный директор:

Азам Данверов

РЕКЛАМА

И ПАРТНЕРИНГ

www.igromania.ru

Тел./Факс:

(495) 730 4014

Руководитель отдела рекламы:

(Россия, СНГ)

Руководитель отдела рекламы:

Украина

Реклама

Мария Каролина

Ярославна Михайлова

Анастасия Муромова

Светлана Плотина

Елена Демченко

Анастасия Евгеньевна

ЭКСПЛУАТАЦИОННОЕ

РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «Антон Пресс»

www.antonpress.ru

125468, с. Москва,

ул. Рабочников, д. 12, стр. 1

Тел./Факс:

(495) 231 2368

Учредитель:

Юлия Воробьева

Ирина Ермилова

Дмитрий Зайцев

Надежда Савкина

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел.:

(495) 231 2365

Тел./Факс:

(495) 231 2364

E-mail:

press@igromania.ru

IGROMANIA

MAGAZINE

Founded and Editor in Chief:

Alexander Kuzmenko

(ak@igromania.ru)

Deputy Editor:

Igor Valtayev

(igor@igromania.ru)

Executive Editor:

Alexey Makarenkov

(oleg@igromania.ru)

Features Editor:

Oleg Stavitskiy

(oleg@igromania.ru)

Advertising and Marketing:

Yulia Ostrova

(yulia@igromania.ru)

Contacts:

35/32 Shosse Ercovskoye, Moscow,

Russia, 111123

Tel/Fax: +7 495 231 2365

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» является обязательной, включая использование материалов для любых типовых и нестандартных редакционных изданий. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все материалы, указанные в настоящем издании, принадлежат их законным владельцам. Издание запрещено к продаже в некоторых регионах.

«Игромания» публикуется в двух комплектах: с 2 DVD и без DVD-дисков ежемесячно. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации №07-107/1999 от 29 июня 2003 года, ISSN 1565-2360).

Цена подписки:

Оптовикам и ИАМ: «Игромания» Контакт-Литер, Литера

DTP: ипомedia@yandex.ru, 0000 000000

© Игромания, 1997-2010

Тираж 100 000

Создание 100 000

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приставки, пожалуйста, обратитесь по адресу help@igromania.ru или по телефону [+74952312365](tel:+74952312365).

Следующий номер «Игромания» выйдет в продажу с 30 марта

«Игромания Лайт» №1-2 — с 23 марта

«Игромания Лайт» №2-3 — с 4 апреля

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

RAZER

Imperator™

ERGONOMIC LASER GAMING MOUSE



КОНТРОЛЬ. КОМФОРТ. КАСТОМИЗАЦИЯ.

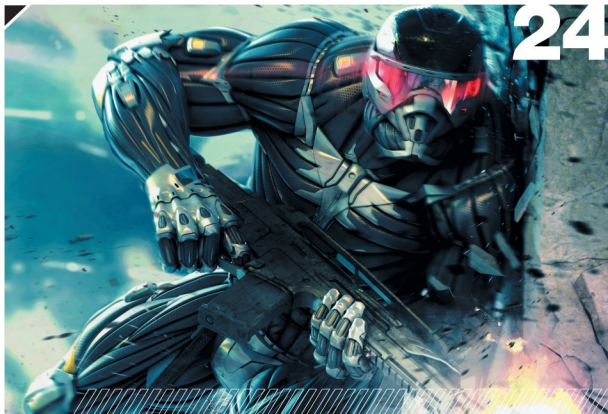
Эргономичный дизайн для правшей
Настраиваемые боковые кнопки
Лазерный сенсор Razer Precision™ 3.5G с разрешением 5600dpi
Встроенная память Razer Synapse™
Скорость до 200 дюймов в секунду / Ускорение до 50g
Семь независимо программируемых кнопок Hyperresponse™
Частота опроса Ultrapolling™ 1000 Гц / Время отклика 1 мс
Настройка чувствительности на лету On-The-Fly Sensitivity™

спрашивайте в магазинах:

M. Video
www.mvideo.ru

Media Markt
www.mediamarkt.ru

RAZER 3.5G LASER
5600dpi

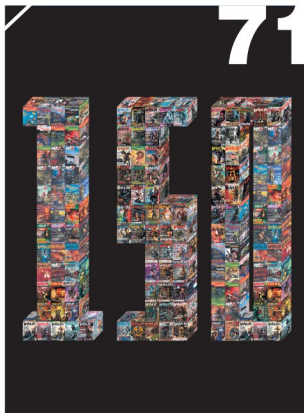


❖ **Crysis 2** Нанокостюм на службе человека



❖ **Civilization 5** Война и мир в новой обертке

12-23	НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН	71-121	В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ
8	Новостной меридиан	71	Главные игры десятилетия
22	Даты выхода игр	122-155	R&S: ВЕРДИКТ
24-39	ИЗ ПЕРВЫХ РУК		Мини-рецензии
24	Crysis 2	122	Слово редактора * Елвальярия Романова: Нежный супруг олигарха
30	Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned	123	Vancouver 2010 * Морской охотник: Южный гамбит * Al War: The Zenith Remnant * Pixel Force: Left 4 Dead
36	Civilization 5		
42-68	R&S: В РАЗРАБОТКЕ		Полные рецензии
42	Рейтинговая система рубрики R&S	124	BioShock 2
43	Mile of Cry	130	Aliens vs. Predator
44	The Tales	134	Napoleon: Total War
46	Shrapnel	138	Dark Void
48	Comic Jumper	142	Zero Gear
50	Grim Dawn	144	Ghost Pirates of Vooju Island
52	Zombie RPG	146	VVVVVV
54	Transformers: War for Cybertron	148	Bob Came in Pieces
56	Split/Second	150	Cursed Mountain
60	Victoria 2	152	Super Karoshi
62	Settlers 7: Paths to a Kingdom, The	153	Zombilution
64	Devil's Tuning Fork	154	Противостояние. 3D. Перезагрузка
66	Carrier Command	155	Toki Tori



... Главные игры нашей истории 150 номеров вместе

156-157 ИГРА МЕСЯЦА

156 Итоги голосования за период с 11 января по 5 февраля 2010 года
157 «Игромания» рекомендует

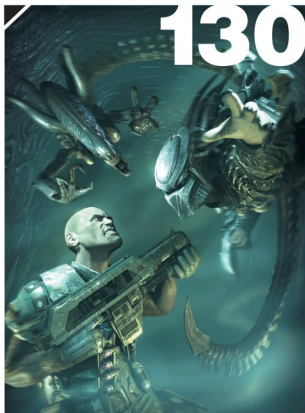
158-159 ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

158 «Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм



... BioShock 2 Продолжение, которого не должно было быть

AI War: The Zenith Remnant	123
Aliens vs. Predator	128
Aliens vs. Predator 2	89
All Points Bulletin	22
Alone in the Dark	115
Alpha Protocol	22
American McGee's Alice	84
Anachronox	88
Anno 1404	30
Aquarion	90
Arcanum: Of Steamworks & Magic Dispar	87
Arsenal of Democracy	22
Assassin's Creed	22, 113
Bakdúr's Gate	78
Batman: Arkham Asylum	15, 120
Battle Zone	75
Battlefield 1943	22
Battlefield: Bad Company 2	22
Battlestations: Midway	106
Beyond Good & Evil	98
BioShock	110
BioShock 2	124
Black & White	85
BlastBlue: Calamity Trigger	22
BloodRayne	95
Blut	22
Bob Came in Pieces	148
Borderlands	15
Braid	118
Brink	22
Broken Sword 3: The Sleeping Dragon	97
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	106
Call of Duty	96
Call of Duty 2	104
Call of Duty 4: Modern Warfare	112
Call of Duty: Modern Warfare 2	15, 19, 121
Call of Juarez	107
Carmageddon	72
Carrier Command	64
Civilization 3	89
Civilization 5	36
Colin McRae Rally	77
Colin McRae Rally 2.0	95
Comic Jumper	48
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	22
Command & Conquer: Tiberian Sun	79
Commandos	75
Counter-Strike	12
Crayon Physics Deluxe	117
Crysis	112
Crysis 2	24
Cursed Mountain	150
Dark Messiah of Might and Magic	108
Dark Void	138
Darwinia	102
Dead Space	116
Dead to Rights: Retribution	22
Deus Ex	82
Deus Ex 3	14
Devil May Cry 4	14
Diablo	115
Diablo 2	118
Doom 3	100
Dragon Age: Origins	19, 120
Dreamfall: The Longest Journey	106
Dungeon Keeper	73
Empire: Battle for the Dunes	86
Empire: Total War	118
EndWar	15
EverQuest 2: Sentinel's Fate	22
Evil Genius	100
F.E.A.R.	104
Fable: The Lost Chapters	103
Fahrenheit	73
Fallout	104
Fallout 2	77
Fallout 3	116
Fallout Extreme	18
Far Cry	98
FarmVille	15
FIFA 09	12
FlatOut	101
Freedom Fighters	96
Freedom Force	91
Gears of War	91
Ghost Pirates of Voojoo Island	144
Gothic	90



...: Aliens vs. Predator Па де тра морпеха, Хищника, Чужого

160-173 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

- 160 Железные новости
- 162 Железные новинки
- Теория**
- 164 История USB 3.0 и SATA Revision 3.0
- Тесты**
- 166 Материнская плата Gigabyte GA-P55A-UD4
- 168 Мышь Apple Magic Mouse
- 170 Разумный компьютер за разумные деньги
- 172 Горячая линия: железо

174-186 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

- 174 Чешский чемпион. Интервью с дизайнером Якубом Дворски
- 184 Джордан Мекнер и четвертое измерение

188-189 ИГРОСТРОЙ

190-195 ИГРА В ОНЛАЙНЕ

- 190 Новости онлайн-овых игр
- Играем**
- 192 Mini Fighter
- 194 Интересное в Сети

196-201 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

КАЛЕНДАРЬ

- 199 Aliens vs. Predator
- 200 Cursed Mountain

202-203 КОДЕКС

- 202 Стандартные коды Читательские пасхалки
- 203 Читательские хиты

204-207 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

- 204 Тест № 3. Март
- 205 Сканворд № 3. Март *
- Фотোগрафическая память № 3. Март *
- Подведение итогов за №1/2010
- 207 Подведение итогов ноябрьских конкурсов

208 GAME OVER?

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

Grand Theft Auto	73
Grand Theft Auto 3	82
Grand Theft Auto 4	117
Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City	13, 22
Greed Corp.	22
Grim Dawn	18, 50
Grim Fandango	76
Ground Control	83
GTA 4	13, 19
GTA: Vice City	95
GTR2	110
Half-Life	76
Half-Life 2	101
Half-Life 2: Episode One	107
Half-Life 2: Episode Three	16
Half-Life: Opposing Force	80
Hearts of Iron 3	119
HeiSi	19
Heilgate: London	19
Heilgate: Tokyo	19
Heroes of Might and Magic 5	106
Httm: Codename 47	84
Homeworld	80
House M.D.	22
Interstate 76	72, 75
James Cameron's Avatar: The Game	13
Jumpgate Evolution	22
Just Cause 2	22
Kane & Lynch: Dead Men	113
King's Bounty: Легенда о рыцаре	114
Left 4 Dead 2	121
Lord of Ultima	21
Mafia: The City of Lost Heaven	93
Mafia 2	22
Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim	14
Majesty 2: Трое Ардакии	22
Majesty	81
Mass Effect	114
Mass Effect 2	121
Max Payne	87
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	96
MDK	72
MechWarrior 3	78
Medieval 2: Total War	108
Mie of Cry	43
Mini Fighter	192
Mirror's Edge	117
Napoleon: Total War	134
Need for Speed: Porsche Unleashed	81
Need for Speed: Shift	120
Need for Speed: Underground	97
Neverwinter Nights	92
No One Lives Forever	85
Nocturne	79
Operation Flashpoint: Cold War Crisis	87
Outcast	78
Overlord	110
Paintball	110
Peter Jackson's King Kong	105
Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned	30
Pixel Force: Left 4 Dead	123
Plants vs Zombies	118
Prey	107
Prince of Persia: The Forgotten Sands	22
Prince of Persia: The Sands of Time	97
Prison Break: The Conspiracy	97
Psychonauts	103
Pure	116
Red Alert 2	84
Red Dead Redemption	22
Red Faction	88
Red Faction: Guerrilla	119
Resident Evil 4	109
S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля	99
Sam & Max: The Devil's Playhouse — Episode 1: The Penal Zone	22
Serious Sam: The First Encounter	85
Settlers 7: Paths to a Kingdom, The	62
Shogun: Total War	83
Shrapnel	46
Silent Hill 2	94
Silent Hunter 5: Battle for the Atlantic	23
Singularity	109
Sins of a Solar Empire	113
Split/Second	22, 56
Sport	115
Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast	91
Star Wars: Knights of the Old Republic	98



...и: **Napoleon: Total War** Обрезанная версия Empire с гениальным мультиплеером



...и: **Чешский чемпион Якуб Дворски** о разработке инди-игр: «Я немного боялся, что у нас выйдет красиво, атмосферно, но — скучно»

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Crysis 2
Prince of Persia: The Forgotten Sands

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Lost Planet 2
U-Wars
Crysis 2
Zombielution

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:

СтартМастер	2-я обложка	MSI	167
Gigabyte	3-я обложка	MTV	129, 169
Мегафон	4-я обложка	Razer	3
		Ritmix	55

В номере:

Аптеc	21	Soft Club	11, 14-16, 45, 53
Walt Disney Studios Sony Pictures Releasing	1	Speed-link	17
Sheetos	23	Sven	19
Cooler Master	165	Toshiba	47
Electronic Arts	9, 49, 51	Ланирина	191
Kingmax	13	Новый диск	40-41
		ТехноМир	187

StarCraft	74
StarCraft 2: Wings of Liberty	22
Street Fighter 4	119
Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse	105
Super Karoshi	152
Supreme Commander	109
SWAT 4	102
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	14
Sword of the Stars	14
Sword of the Stars 2: The Lords of Winter	14
Syberia	93
System Shock 2	79
Team Fortress 2	19
The Oddbox	82
The Orange Box	111
The Settlers 7: Paths to a Kingdom	20, 22
The Sims 7: Paths to a Kingdom	81
The Tales	44
The Wheel of Time	80
The Witcher	112
The Witcher 2	19
They	19
Thief: The Dark Project	77
Titan Quest	18
Toki Tori	155
Tom Clancy's Ghost Recon	90
Tom Clancy's Rainbow Six	76
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	114
Tom Clancy's Splinter Cell	94
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	22
Transformers: War for Cybertron	54
Tropico	86
Two Worlds 2	22
Unreal	74
UrbanSim	12
Vampire: The Masquerade — Redemption	83
Vancouver 2010	123
Victoria 2	60
WWW	146
Warcraft 3: Reign of Chaos	92
Warhammer 40 000: Dawn of War	100
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising	22
Warhammer: Dark Omen	74
World in Conflict	111
World of Tanks	22
World of Warcraft	15, 103
Z: Steel Soldiers	86
Zero Gear	142
Zombie RPG	52
Zombielution	153
Блицкриг	93
В тылу врага	99
Деминури	89
Евгения Романова: Нежный сурруг оларга	122
Ил-2: Штурмовик	88
Космические райнджеры	94
Космические райнджеры 2: Доминаторы	101
Метро 2033	22
Морской охотник: Южный гамбит	123
Периметр	99
Противостояние. 3D. Перегрузка	154



Мнение редакции о **Heavy Rain**

ВИДЕОНОВОСТИ

Индустриальные

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

Игровые

Battlefield: Bad Company 2
BioShock 2
Fallout: New Vegas
Gran Turismo 5
Lost Planet 2
Metro 2033
Naughty Bear
Nier
Super Street Fighter 4
The Secret World
Vanquish

SPECIAL

Репортажи

Blur — разработчики рассказывают об атмосфере уличных гонок в игре
Brink — несколько демонстрационных роликов
Dante's Inferno — круги Ада. Круг восьмой: «Ложь и обман»
Napoleon: Total War — рассказ о кампании коалиции и мультиплеере
Red Dead Redemption — демонстрация арсенала
Star Wars: The Old Republic —

архивы джедаев. Запись шестая: «Стремительный удар Империи ситхов»
Split/Second — демонстрация городской трассы с комментариями разработчиков

ДЕМОТЕАТР

Мультимедиа
Aliens vs. Predator
Battlefield: Bad Company 2
BioShock 2
Dante's Inferno
Just Cause 2
Resonance of Fate
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
Split/Second

PS3

Heavy Rain
MAG
Yakuza 4

PC

Alter Ego
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight
Silent Hunter 5
StarCraft 2: Wings of Liberty

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Продолжение большого рассказа о Mass Effect 2
Интервью с Джо Куканом

Интервью с Гордоном Ван Дайком, продюсером Battlefield: Bad Company 2
Интервью с Вячеславом Артистовым, ведущим геймдизайнером Metro 2033

НА ПРИЛАВКАХ

Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

Мнения

Heavy Rain
VVVVV
Mass Effect 2
MX vs. ATV: Reflex

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Army of Two: The 40th Day — Салем и Риос в кругосветном путешествии
Японская экранизация игры Dead Rising
Get Lich or Die Tryin
Рекламный ролик MAG
Mass: We Pray — религиозная видеигра для Wii
Пародия группы комиков Mega64 на Bayonetta
Рекламный ролик Singstar
Фанатский фильм Metal Gear Solid Philanthropy



... Чем убивают в **Red Dead Redemption?**



BATTLEFIELD
BAD COMPANY 2

Конкурс!

СЕЗОН ОХОТЫ НА... ТЕХНИКУ

Многие экшены славятся тем, что в них можно уничтожить практически всё на своем пути — людей, здания, оружие и военную технику. Игра **Battlefield: Bad Company 2**, наверно, один из лидеров этого движения. Тут вам позволено всё. Атакуйте! Взрывайте! Разрушайте!

«Видеомания» и компания **Electronic Arts** при поддержке **Razer** предлагают вам воспользоваться удачным случаем и уничтожить... нет, не всё подряд, а только боевую технику, которой в **Bad Company 2** большой выбор: легкие скоростные средства для разведки (квадроциклы, водные скутеры), средняя и тяжелая боевая техника (БМП, мобильные зенитные установки, танки Т-90 и «Абрамс»), и даже вертолеты. В этом конкурсе вы можете продемонстрировать, насколько профессионально и эффективно вы используете все доступные средства для уничтожения боевой техники противника, чтобы лишить его тактического преимущества в бою.

Как это лучше сделать — решать вам. Вы можете подкрасться и установить мину под танк, можете героически пасть, пытаться вручную расковырять военный истребитель или использовать ракетную установку.

Для победы необходимо видео из игры **Battlefield: Bad Company 2**, где вы демонстрируете ваше мастерство в уничтожении боевой техники. В какой-то степени это даже может быть использовано как инструкция или учебное пособие для всех игроков **Bad Company 2**. Как, на ваш взгляд, эффектной и эффективной уничтожить «Абрамс» или транспортный вертолет? Какое оружие вы используете? Какая тактика, по-вашему, идеальна: подобраться к танку и заложить взрывчатку или накрыть противника миномётным огнём? Заставьте нас воскликнуть «Вау! Это было круто!» после просмотра вашего видео. Мы ждём ваших взрывоопасных видеороликов! Каждый может стать победителем и обладателем призов от компаний **Electronic Arts** и **Razer**.

ПРИЗЫ



За первое место — код, открывающий доступ к игровому объекту AKS-74U, и игровая лазерная мышь

Razer Mamba



- беспроводной и проводной режимы работы
- время отклика 1 мс
- разрешение 5000 dpi
- 7 полностью перепрограммируемых кнопок

За второе и третье места — код, открывающий доступ к игровому объекту AKS-74U, и игровая лазерная мышь

Razer Imperator



- изогнутый боевой дизайн
- эргономичная форма
- разрешение 5000 dpi
- 7 полностью перепрограммируемых кнопок

Если у вас нет возможности сделать видео, все равно есть шанс принять участие в нашем конкурсе и получить **поощрительный приз** — код, открывающий доступ к игровому объекту AKS-74U, и игровую оптическую мышь

Razer Abyssus



- аппаратное переключение разрешения и частоты опроса без дополнительного драйвера
- разрешение 3500 dpi
- 3 полностью перепрограммируемых кнопки

Чтобы получить поощрительный приз, отправьте нам скриншот своего игрового профиля, на котором будет видно количество медалей «Anti Vehicle Efficiency». Четыре уничтоженных объекта — одна медаль. Чем больше у вас медалей, тем выше шанс на подарок от компании **Electronic Arts** и **Razer**.

Ваши работы принимаются по адресу mcb2@igromania.ru до 31 марта 2010 года.

Красоты проекта **Battlefield: Bad Company 2**, а также подробности и призы конкурса ищите на диске «Видеомания».





⋮ Демоверсия **Dark Void**

ДЕМОВЕРСИЯ

Dark Void

ИГРОВЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ

Темы DVD

Crysis — Living Hell: Noname Island 2

Crysis — Jumper and the City Battlestar Galactica: Colonial Wars

Rise of the Mandalorians

Подборки

Dragon Age: Origins

Grand Theft Auto 4

Fallout 3

Left 4 Dead 2

Torchlight

Zombie Driver

«S.T.A.L.K.E.R.»: Зов Припяти»

ИНТЕРЕСНОСТИ

bittos+

Devil's Tuning Fork

I Wanna Be the Guy

Whizzle

ИГРЫ ДЛЯ ВСЕХ

Замок с вампирами

ОНЛАЙН-ИГРА

«Драконика»

ПАТЧИ

Borderlands (английская версия)

The Sims 3: Мир приключений (любая версия)

«S.T.A.L.K.E.R.»: Зов Припяти» (русская версия)

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Лучший софт за истекший месяц
Игromанский стандарт
Драйверы для видеокарт

ИГРОВОЙ ДЕСКТОП

Демо-сцены
Скины для Winamp
Скины для Steam
Обои для рабочего стола
Курсоры для Windows
Темы для Windows
Загрузочные экраны для Windows
Иконки для Windows

КОДЕКС

Читерские программы

CheMax

ArtMoney

Trainer Creation Kit

Dragon Unpacker

Сохранения (PC)

CSI: Deadly Intent

Dark Void

Mass Effect 2

Soul Link

Сохранения (Wii)

New Super Mario Bros. Wii

No More Heroes 2:

Desperate Struggle

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate

All-Stars

Сохранения (PSP)

Disidia: Final Fantasy

Kenka Bancho: Badass Rumble

MotorStorm: Arctic Edge

NBA 2K10

Obscure: The Aftermath

Трениры

Agatha Christie: Dead Man's

Folly

Borderlands

Dark Void

Darkest of Days

«Disciples 3: Ренессанс»

Divinity 2: Ego Draconis

Emberwind

FIFA Manager 10

Football Manager 2010

Gratuitous Space Battles

Greed: Black Border

James Cameron's Avatar: The

Game

Mass Effect 2

Painkiller: Resurrection

Pro Evolution Soccer 2010

Risen

«S.T.A.L.K.E.R.»: Зов Припяти»

Torchlight

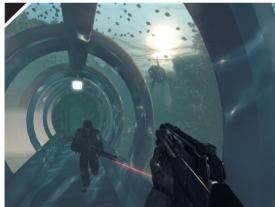
Tropico 3

Venetica

Wolfenstein

World of Zoo

База кодов «Игромании»



⋮ Crysis — Living Hell: Noname Island 2

МОРЕ НЕРАСКРЫТЫХ ТАЙН



BIOSHOCK 2

ФЕВРАЛЬ 2010



© 2010, 2010 Take Two Interactive Software и ее дочерние компании. Разработку 2K Marin, 2K Australia, 2K China и Digital Extremes. BioShock, 2K Games, 2K Marin, 2K Australia, 2K China и Take Two Interactive Software являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками Take Two Interactive Software, Inc. Digital Extremes и ее логотип являются торговыми марками Digital Extremes. Digital является зарегистрированной торговой маркой 2K Games, Inc. Vivendi Europe, Serravallo 1998-2010, Epic Games, Inc. Все права защищены. BioShock 2 использует технологию Havok. Copyright 1999-2010 Havok.com, Inc. и владельцы патента. Все права защищены. Полное подробное уведомление о предоставлении на сайте www.havok.com. NVIDIA, логотип NVIDIA и The Way It's Meant To Be Played является торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками NVIDIA Corporation. Все права защищены. Умбало, включая его форму, Windows Vista и Xbox 360 являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками Microsoft, Games for Windows и логотипы Windows Vista используются по лицензии корпорации Майкрософт. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками Sony Computer Entertainment Inc. Все права защищены. © 2010 ООО «1С-Солбит». Все права защищены. Все прочие торговые марки являются собственностью их законных владельцев. Все права защищены.



Рубрику подготовили: Александр Милованов, Роман Епишин, Михаил Лисецкий, Андрей Чалюк

СКАНДАЛЫ

Вышел месяц из тумана

ИТАЛЬЯНСКИЙ ТИНЕЙДЖЕР РАНИЛ ОТЦА, НЕДОВОЛЬНОГО ИГРОВЫМ МАСТЕРСТВОМ СЫНА

Сын под арестом, отец в больнице, мать — на споконительных. Таков итог семейной ссоры в итальянском Турине. Насилие было спровоцировано игрой, но гонителей жестоких игр просим поберечь ругательства — на этот раз кровавый спектакль разыгрался вокруг, казалось бы, безобидной FIFA 09. Глава семейства Фабрицио наемнул шестнадцатилетнему отпрыску Марию, что его мастерство катания виртуального мяча по виртуальному полю оставляет желать лучшего. А затем пошел и выключил телевизор. В ответ на такие воспитательные меры юный фанат футбола отправился на кухню, а вернулся оттуда с ножом в руке. Концовку истории живописует уже

мать Марио, Моника: «Я увидела, как сын пришел на кухню и начал спласкивать нож в раковину. Поначалу я даже не придала этому значения, но вскоре в комнату на ватных ногах ввалился муж, сжимая руками окровавленное горло». К счастью, рана оказалась не смертельной.

А вот в Румынии похожая история закончилась трагично. Преступником оказался пятнадцатилетний Йонат Савин, который и дня не мог провести без матча в Counter-Strike. Нездоровую привязанность подростка его приемная мать, разумеется, ни в какой мере не одобряла. Она решила радикально бороться с игровой зависимостью — просто не погасила долг пе-

ред интернет-провайдера, оставив Йоната без выхода в Сеть. Истерпев словесные аргументы, подросток схватил нож и нанес маме несколько ударов. Затем он нашел в доме деньги и спокойно отправился в компьютерный клуб.

Тело женщины обнаружил ее муж, он же вызвал полицию. Стражи порядка довольно быстро нашли и задержали фаната Counter-Strike. Теперь Йонат находится под стражей в психиатрической лечебнице, ожидая начала суда. Впрочем, в трагедии нельзя обвинять одни лишь игры. Свидетели утверждают, что у парня всегда были проблемы с психикой, на которые просто никто не обращал внимания.



Если с Counter-Strike агрессивности и выбор оружия связать можно, то с FIFA все не так складно, так что проблема явно не в играх.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Игры помогают мозгу и ВМС США

ОСОБЕННО ВОЕННЫЕ ИГРЫ ПРО БРАВЫХ АМЕРИКАНСКИХ СОЛДАТ

Мы регулярно слышим, как вредно проводить время за жестокими играми, как губительны они для психики и разрушительны для морального облика. А вот ученые из исследовательской службы при ВМС США заявили, что электронные развлечения, напротив, очень полезны.

Выводы экспертов озвучил офицер Рэй Перес: «Мы выяснили, что способность к познанию у игроков на 10-20% выше, чем у тех, кто не увлекается играми. И мы знаем, что видеоигры могут улучшать кратковременную память». Механизм воздействия электронных развлечений пока до конца не понятен, но Перес объясняет его улучшенным кровоснабжением и синхронизацией нейронных сетей — что бы это ни значило. Кроме того, игры, по мнению военных ученых, позволяют шире смотреть на проблемы и решать задачи нестандартными способами. Что очень помогает человеку в эк-

стренных ситуациях. А экстренные ситуации в военном деле сплошь и рядом. Подобные заявления нам не в новинку, но то, что они исходят именно от военных, — факт интересный. Похоже, когда Барак Обама говорил о том, что собирается сделать игры частью политики страны, он имел в виду не только обучение. Такие хоть и не очень оригинальные, но ласкающие слух игроков заявления обязательно поднимут авторитет службы в армии среди молодежи.

Военные также чаще начали прибегать к помощи игр, используя их в качестве тренажеров. Один из таких проектов — симулятор UrbanSim, который сами военные между собой называют иначе — SimCity Baghdad. Игра действительно во многом напоминает серию SimCity, с той лишь разницей, что город в ней всего один — Багдад. После окончания войны в Ираке вышше чины вооруженных сил США поняли, что



По словам Переса, эффект от игр длится около 2,5 лет. На службу по контракту должно хватить.

их главная задача — установить контакт с гражданским населением и наладить мирную жизнь в Багдаде. Для развития необходимых навыков используется UrbanSim. С его помощью можно планировать перемещение гражданского и военного транспорта, размечать движение патрулей, расставлять посты и следить, ка-

кую реакцию те или иные действия вызывают у населения виртуального Багдада.

При этом с задачей успешно справляются далеко не все. Самый худший курсант после манипуляций с UrbanSim всего за пару часов успел настроить против себя более 70% населения виртуального города.



Планы **Electronic Arts** на предстоящий финансовый год раскрыли много интересного. В разработке находятся сиквелы *Dragon Age* и *Need for Speed*, на консолях появится игра серии *The Sims*, а **Epic Games** должна будет выпустить новый шутер к весне 2011-го.

Себе на уме

UBISOFT МЕНЯЕТ ПЛАНЫ

В ближайшее время **Ubisoft** намерена пересмотреть приоритеты, сделав ставку на оригинальные проекты, а не на игры по лицензиям. Об этом инвесторам объявил исполнительный директор издательства. Основные силы компания бросит на развитие серий *Splinter Cell*, *Ghost Recon*, *Prince of Persia* и *Assassin's Creed*, а доля игр, создаваемых по мотивам популярных лицензий, будет неуклонно снижаться.

К такому решению **Ubisoft** подтолкнули продажи **James Cameron's Avatar: The Game**. Хотя фильм Джеймса Кэмерона в прокате без проблем собирает миллиарды долларов, игра большим спросом не пользуется. Продажи *Avatar: The Game* практически вдвое уступают тем цифрам, которые издатели прописали в планах. Руководство **Ubisoft** считает нецелесообразным тратить деньги на покупку лицензий, которые не способны принести прибыль.

Возможно, здесь свою роль сыграли пираты, но на них компания уже готовит управу. **Ubisoft** разрабатывает собственную систему защиты от нелегального копирования. В будущем ее компьютерные игры будут требовать постоянного подключения к интернету. Причем неважно, играете вы в мультиплеер или в одиночную кампанию, — ком-

пьютер должен быть в режиме онлайн, чтобы поддерживать связь с серверами **Ubisoft**. Взамен издательство предлагает возможность без ограничений устанавливать игру на разные PC, запускать ее без диска в приводе и сохранять прогресс на сервере, а не на машине пользователя. Примерно по такой же схеме работает *Steamworks*, но у пользователя все же остается возможность играть без подключения к Сети, а **Ubisoft** такого права давать не собирается.



Провал игры в первую очередь означает то, что игроки стали намного разборчивее и даже громким именем их теперь не завлечь.

АНОНСЫ

Эксклюзивом меньше

GTA 4: EPISODES FROM LIBERTY CITY ТЕПЕРЬ НА PC И PS3

Rockstar наконец-то прервала молчание, объявив, что дополнения для **Grand Theft Auto 4** будут выпущены на PC и PlayStation 3. На этих платформах появится сборник **Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City**, включающий два аддона — *The Lost and Damned* и *The Ballad of Gay Tony*.

Релиз назначен на 30 марта. При этом владельцы PlayStation 3 смогут как купить диск с *Episodes from Liberty City*, так и загрузить

любый из двух аддонов из сети PlayStation Network. А вот владельцы персоналок могут рассчитывать на целую охапку бонусов. Среди них — мультиплеер на 32 участника и мощный редактор для создания видеороликов. Кроме того, поклонники **GTA** смогут наслаждаться новыми треками для радио, а также обновленным телевидением и сетью Интернет, действующей на просторах Либерти-Сити.



Анонс не то чтобы неожиданный, но приятный.

KINGMAX
Yours forever

Пожизненная
гарантия

DDR3 ECCU

- ★ экстремальная производительность
ДОЛЖИ 2300 МГц
- ★ Интеллектуальная поддержка
Intel XMP



- ★ 240-контактная DDR3 небуферизованная DIMM
- ★ Объем: 3ГБ * 4ГБ(2ГБx2) безупречный набор



Великолепие, работа и надежность!
первоклассный дизайн!

DDR3 Long-DIMM

- ★ 1600 МГц / 2000 МГц
- ★ Емкость: 1 Гб / 2 Гб / 4 Гб



DDR3 серия

- ★ DDR3 Long-DIMM 1333 МГц
- ★ DDR3 SO-DIMM 1098 МГц / 1333 МГц
- ★ Емкость: 1 Гб / 2 Гб / 4 Гб



DDR3 серия

- ★ DDR3 Long-DIMM 533 МГц / 667 МГц / 800 МГц / 1066 МГц
- ★ DDR3 SO-DIMM 567 МГц / 800 МГц



DDR серия

- ★ DDR Long-DIMM 400 МГц
- ★ DDR SO-DIMM 333 МГц / 400 МГц

Дистрибьютор:
Merlion www.merlion.ru
Zeon www.zeon.ru

Реклама

KINGMAX Group
www.kingmax.com

Square Enix зарегистрировала торговую марку Deus Ex: Human Revolution. Вероятно, именно таким будет финальное название Deus Ex 3.



АНОНСЫ



Парадоксальные планы

СРАЗУ ДВЕ НОВИНКИ ОТ PARADOX INTERACTIVE

Шведское издательство Paradox Interactive анонсировало Kingmaker — первое дополнение к фэнтезийной стратегии Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim. В России оно будет издано под названием «Трон Ардании»: уже известны кое-какие подробности.

Поклонников игры ждет восемь сюжетных миссий в кампании «Возращение Грум-Гога». По сюжету королевство Ардания подвергается атаке армии гоблинов, возглавляемой лордом Блэквайлером. Кроме новой кампании, «Трон Ардании» добавит в игру редактор сценариев, виртуальный магазин и «режим случайностей». При активации последнего на картах будет произвольно меняться расположение и количество объектов, содержимое сундуков, а в некоторых миссиях — состав вражеских формирований. Также запланирован стандартный набор исправлений и улучшений для сетевой игры и искусственного интеллекта. Все это, за исключением новой кампании и редак-

тора, владельцы оригинальной Majesty 2 смогут получить в виде патча, не покупая дополнение. Релиз запланирован на первый квартал этого года. Возможность начистить гоблинам физиономию и турнуть их из Ардании обойдется покупателем в \$19,99.

Другим интересным анонсом издательства стал полноценный сиквел Sword of the Stars. Над Sword of the Stars 2: The Lords of Winter трудится студия Kerberos Productions. Она должна будет закончить игру в 2011 году.

Подробностей о The Lords of Winter пока мало, но создатели уже дали несколько заманчивых обещаний. Например, в Sword of the Stars 2 наконец-то появится полноценный сценарий, и его не станут задвигать на задний план при каждом удобном случае. Обещаны новый класс кораблей и древняя раса Suuf'ka, которая будет участвовать в перделе галактики наравне с другими шестью нациями, знакомыми игрокам по первой части.

ЗВЕРЬ.
ОХОТНИК.
ДОБЫЧА.



Разгневанные по поводу гоблины мало того что мусорят опавшими листьями, так еще и развитию королевства мешают.

КЕМ СТАНЕШЬ ТЫ?



Представитель **Ubisoft** Майкл де Польер сообщил, что работы над второй частью **EndWar** приостановлены.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Пусть говорят

У МАЙКЛА ПАХТЕРА ПОЯВИЛОСЬ СВОЕ ШОУ

Известный аналитик Майкл Пахтер, как из рога изобилия сыплющий индустриальными прогнозами, обзавелся собственной передачей. Правда, по телевизору ее пока не показывают — трансляцию ведет сайт **gametrailers.com**.

В первом выпуске шоу с напыщенным названием **Pach-Attack** Пахтер провозгласил главных победителей и неудачников 2009 года. К последним он отнес весь жар музыкальных игр и все казуальные проекты, интерес к которым, по мнению Пахтера, значительно снизился. Ну а в победители аналитик заликал хардкорных игроков и «золотых» подписчиков Xbox Live. Первые получили целую кучу первоклассных проектов, включая **Batman: Arkham Asylum**, **Borderlands** и **Call of Duty: Mo-**

dern Warfare 2, а вторым достались новые сервисы — Twitter, Facebook, Zune. Прогнозов на 2010 год в первом эпизоде **Pach-Attack** Пахтер не делал. Видимо, оставил все самое интригующее на потом.



Далеко не все прогнозы Пахтера сбываются, но шоу обещает быть как минимум занятным.

СКАНДАЛЫ



Невеселая ферма

БРАУЗЕРНАЯ ИГРА РАЗРУШАЕТ СЕМЬЮ



Российский аналог игры для сети «ВКонтакте», кстати говоря, в свое время тоже оскандалился.

В США очень любят решать семейные и даже интимные проблемы прилюдно, в формате телешоу. Одну из таких передач — «Доктор Фил» — ведет психолог Фил Макгроу. Недавно он разобрал по косточкам игровую зависимость отдельно взятой женщины. «Диагноз», разумеется, не новый, вот только «подсела» дама не на **World of Warcraft**, а на казуальный симулятор фермера **FarmVille**.

Против нее выступила собственная дочь, которая сообщила, что мама неоднократно отключала

в доме маршрутизатор, чтобы выгнать домохозяйку из-за компьютера. Как правило, такое поведение женщины можно объяснить желанием отвлечь близких людей от экрана монитора, но здесь ситуация обратная. «Вы страдаете нелепым пристрастием к нелепой компьютерной игре, которая мешает вам быть матерью», — вынес свой приговор психолог-шоумен. А ведь если задуматься, то домохозяйка и мать семейства, страдающая игровой зависимостью, гораздо страшнее подсевшего на виртуальную иглу подростка.

ЗВЕРЬ.
ОХОТНИК.
ДОБЫЧА.

КЕМ СТАНЕШЬ ТЫ?





ALIENS VS PREDATOR™

ФЕВРАЛЬ 2010

КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ

ТОЛЬКО В МАГАЗИНАХ И В ИДЕО

И будет

ВКЛЮЧАЕТ:

- модель ЧУЖДО-ИЩЕКАТА И НАТУРАЛЬНУЮ ВЕРСИЮ;
- художественный альбом «MP ALIENS VS. PREDATOR»;
- полную версию игры для PLAYSTATION 3 ИЛИ PC.



PS3 PLAYSTATION 3 XBOX 360 Games for Windows

18

ask
about
games
.com

20th
ANNIVERSARY
FOX

REBELLION

SEGA

Aliens vs. Predator™ & © 2010 Twentieth Century Fox Film Corporation. Все права защищены. Игровое ПО Aliens vs. Predator, за исключением элементов Twentieth Century Fox © 2010 SEGA. Названия и логотипы SEGA являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками SEGA Corporation. Технологии © 2010 Rebellion®. Используется технология Blu-ray Video. © 1997-2009 RAD Games Tools, Inc. Windows, логотип «Панка» системы Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт, «Games for Windows» и логотипы «Панка» системы Windows Vista используются по лицензиям корпорации Майкрософт. «PS», «P3» and «X» Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Все права защищены. Все другие товарные знаки являются собственностью их законных владельцев. © 2010 ООО «1С-Софт Клуб». Все права защищены.

Питер Мольни сравнил рождение Natal с появлением компьютерной мыши: «Если вы думаете, что Natal просто покажет другим версиям шутеров от первого лица, вы просто мыслите недостаточно широко. Настоящий революцией на PC была мышь, а не процессор Intel. И кто рискнет утверждать, будто Natal в итоге не создаст что-то, что мы сегодня даже не можем представить?»



СКАНДАЛЫ

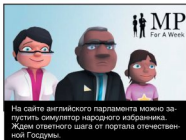


Техническое поражение

АНГЛИЙСКИЙ ПАРЛАМЕНТАРИЙ УКЛОНИЛСЯ ОТ ДЕБАТОВ НА ТЕМУ ИГР

Британский электорат знает мистера Кита Ваза как члена палаты общин и яркого противника видеоигр. Но раскаты электронные развлечения перед журналистами — это одно, а отстаивать свои взгляды на открытых дебатах — совсем другое. Организованный в Лондоне Westminster eForum был призван поднять дискуссию на новый уровень: в форуме приняли участие известный политик и лоббист игровой индустрии Эд Вэйзи, основатель движения Gamer's Voice Том Уотсон, представитель Electronic Arts Кит Рамсдейл. Одним словом, все заинтересованные,

кроме мистера Ваза. Народный избранник просто не явился на свое выступление безо всяких объяснений. Тем не менее Вэйзи не упустит возможности попрекнуть коллегу: «Передайте ему, что даже на главной странице сайта нашего парламента есть компьютерная игра. И никто из-за нее не умер».



На сайте английского парламента можно запустить симулятор народного избранника. Ждем ответного шага от портала отечественной Госдумы.

ПОДРОБНОСТИ



Весточка от Гордона

НОВЫЕ КРУПИЦЫ ИНФОРМАЦИИ
О ПРОДОЛЖЕНИИ HALF-LIFE

Поклонники Half-Life могут не надеяться на то, что им удастся увидеть продолжение любимого сериала в этом году. Об этом читателям сообщил журнал Game Informer, сплавящийся не только оперативностью, но и достоверностью своей информации.

Последний раз Valve упоминала Half-Life 2: Episode Three в прошлом году. Тогда было объявлено, что работа над игрой уже ведется, но никакие подробности мы так и не получили. По последним данным, игру анонсируют во второй половине 2010 года, а ее релиз состоится лишь в 2011-м. Напомним, что предыдущая часть, Episode Two, вышла в 2007-м. Но мы ведь прекрасно знаем, что для Valve три года — это не срок. Поэтому разработка

Half-Life 2: Episode Three вполне может затянуться еще на пару лет.



Надеяться и верить. А что еще нам остается?



С 15 апреля 2010 года все сервисы сети Xbox Live станут недоступны владельцам оригинальных Xbox. Более того, Microsoft заблокирует на серверах Live поддержку всех игр, что были выпущены на Xbox 360 в рамках программы Xbox Originals. Причина — несовместимость старых игр с графиками обновлениями сервиса.



Изначально анонсированный на Wii экшен The Grinder выйдет также на PC, Xbox 360 и PS3.

АНОНСЫ



Долой командный дух

D&D УЧИТ БЫТЬ БАНДИТОМ

Заключенным исправительного учреждения штата Висконсин не дают скоротать время за настольной RPG. Один из них попытался было возмутиться, да ничего не вышло.

Будучи ярким поклонником Dungeons & Dragons, осужден-

ный убийца Кевин Т. Сингер рассчитывал заниматься своим увлечением и в неволе, однако все игровые материалы были у него изъяты. Тогда Сингер попытался в судебном порядке оспорить тюремный запрет на настольные игры серии D&D. И вот 7-й окружной апелляции суд США вынес решение: оставить запрет в силе. Тюремная администрация против настольных RPG, потому что они «пропагандируют действия в составе банд». Придется Сингеру мотать свой срок без развлечения.



Последнее, что приходит на ум при виде этой фотографии, — это «действия в составе банд».

ПОДРОБНОСТИ



Мафия смертна

HEI\$T НЕ УВИДИТ СВЕТ

Компания Codemasters решила положить конец мучениям экшена Hei\$T — разработку игры остановили. Вкладывать деньги в проект, который устарел как морально, так и технически, издатель больше не хочет.

Сюжет игры должен был отправить нас в Сан-Франциско 1969 года, где герою предложили бы воз-

главить известную банду, а потом принять участие в ограблении нескольких банков и разборках с конкурентами.

Анонс Hei\$T состоялся еще в 2007 году, когда за дело взялась студия inXile Entertainment. Вскоре разработка забуксовала, и Codemasters пришлось перенести релиз с 2008 года на неопределенный срок.



Конкурировать с GTA бандитским «песочником» становится все сложнее.

НЕМЕЦКОЕ КАЧЕСТВО ТЕПЕРЬ И В РОССИИ

SPEEDLINK®



АУДИО



ПК АКСЕССУАРЫ



ИГРОВЫЕ АКСЕССУАРЫ



КАБЕЛИ И АДАПТЕРЫ

Спрашивайте в магазинах:



www.mvideo.ru

Технологии, инновации и красота решений доступны вам!

SPEEDLINK® — крупнейший немецкий производитель аксессуаров для компьютеров, ноутбуков, игровых консолей. Продукция SPEEDLINK® представлена более чем в 30 странах Европы. Более 10 миллионов аудиосистем SPEEDLINK® и 15 миллионов игровых контроллеров SPEEDLINK® нашли своих пользователей. Теперь SPEEDLINK® представлен и в России. Оцените немецкое качество, дизайн и основательность в продуктах SPEEDLINK®.

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

www.speed-link.ru



Президент Playfish Кристиан Сегерстрале заявил, что его компания по заказу Electronic Arts работает над игрой для социальных сетей. Причем в основе проекта лежит одна из очень известных торговых марок.



СКАНДАЛЫ



Никаких чаевых для Microsoft

ПОЛЬЗОВАТЕЛИ GAMES FOR WINDOWS LIVE ОБСЧИТЫВАЮТ

Юристы Microsoft буквально не вылезают из залов судебных заседаний. Очередной иск против компании подал Сэмюэль Лазофф, житель городка Хоршем. Причиной его недовольства стал сервис Games for Windows Live Marketplace, а именно — виртуальная валюта MS Points.

Мистер Лазофф утверждает, что Microsoft незаконно присваивает себе часть денежных средств покупателей. На виртуальных счетах пользователей Games for Windows Live Marketplace часто остаются незначительные суммы, которые нельзя потратить на какие-то материалы. В итоге Microsoft, незаконно обогащается. Получается, что люди

тратят реальные деньги на покупку MS Points, но своими виртуальными деньгами в полной мере распорядиться не могут.

Представители Microsoft пока не прокомментировали иск Лазоффа. Однако сотрудники компании уже не раз признавали, что в системе расчета с пользователями хватает недоработок и вскоре им придется внести в нее изменения.



С валютой MS Points точно какие-то проблемы.

ПОДРОБНОСТИ



Тур де Фол

СПИН-ОФФ СЕРИИ FALLOUT БЫЛ ОТМЕНЕН НА РАННЕЙ СТАДИИ РАЗРАБОТКИ

Оказывается, Interplay собиралась издать тактический шутер во вселенной Fallout. Информацию об игре под названием **Fallout Extreme** разместил на портале fallout.wikia.com некто Пауэл Дембровски. Игра разрабатывалась студией **14 Degrees East** для консоли Xbox в 2000 году, но дальше серии концептов и сценария дела так и не пошло. А между тем игра могла получиться любопытной.

Основным местом действия **Fallout Extreme** стала бы северозападная часть Северной Амери-

ки. События так и не вышедшего шутера развивались спустя несколько десятков лет после ядерной войны, когда Братство стали подняло под себя практически всю территорию бывших США и Канады. Примечательно, что в **Fallout Extreme** бойцам Братства отводилась роль злодеев, с которыми должна была бороться группа революционеров под названием **The Cause**. Игрок же эту группу мог возглавить. Сценарий также предусматривал невиданный для серии поворот: главный герой отправлялся в путешествие, во время которого побывал бы в России, Монголии и Китае. На территории Поднебесной отряд **The Cause** ждало бы последнее задание — нейтрализация ракеты Судного дня, способной уничтожить остатки Северной Америки.



Карандашные наброски для лихой сценарий — все, что осталось от потенциального хита.

АНОНСЫ



Деньги вперед

АВТОРЫ TITAN QUEST ЗАРАНЕЕ ПРОДАЮТ НОВУЮ ИГРУ ЧТОБЫ НАКОПИТЬ НА ЕЕ РАЗРАБОТКУ

Студия **Crate Entertainment**, сформированная выходцами из **Iron Lore**, авторами **Titan Quest**, объявила свой первый проект — игру в предсказуемом жанре action/RPG под названием **Grim Dawn**. Сами разработчики не стесняются называть игру духовным наследником **Titan Quest** и **Diablo**.

Crate Entertainment ведет разработку самостоятельно, без поддержки со стороны издателей. Поэтому разработчики просят помощи у фанатов: уже принимаются предварительные заказы на **Grim Dawn**. За \$20 можно зарезервировать обычную версию игры, а за \$48 получить **Legendary Fan Edition** вместе с доступом к бета-тесту, уникальным игровым предметом и упоминанием в финальных титрах. Все деньги от предзаказов пойдут на завершение разработки.

Grim Dawn будет распространяться только через Сеть и выйдет на PC в начале 2011 года. Если, конечно, у разработчиков хватит денег. Кое-какие подробности об игре вы уже можете прочитать в разделе **превью** на стр.50.



По этому скриншоту из Titan Quest можно получить исчерпывающее представление о Grim Dawn.



Издательство JoWood открывает дочернее предприятие в Киеве. Оно будет заниматься как локализацией, так и разработкой игр. Компании также планируется уделять немало внимания борьбе с пиратством.



Коллектив студии Metropolis Software, еще в 2008 году поглощенной компанией CD Projekt, приостановил разработку фантастического шутера They. Польское издательство решило, что в сложившихся экономических условиях оно должно бросить все силы на один проект — The Witcher 2.

ПОДРОБНОСТИ



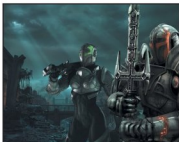
Врата в Токио

HELLGATE: LONDON ПЕРЕЕХАЛА

Ролевая игра Hellgate: London не умерла, она лишь временно отступила. Именно такой оборот приобретает история с печально знаменитым детским Flagship Studios.

В январе прошлого года издательство Namco Bandai отключило западные серверы, но на Востоке проект до сих пор жив. Компания HanbitSoft заступила его в Азии под именем Hellgate: Resurrection, а теперь планирует вывести эту модифицированную версию и на Запад. Все бумажные дела с Namco Bandai Ga-mes уже улажены, релиз в США и

Европе намечен на 2011 год. Кстати говоря, на Востоке дела у Hellgate вообще идут неплохо. В марте этого года HanbitSoft рассчитывает выпустить там дополнение Hellgate: Tokyo.



Возможно, разработчикам удалось избавиться от мелких надочетов. В 2011 году узнаем, удалось ли избавиться от крупных.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Проданное имя

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ STEAM ВЫРУЧИЛ ЗА СВОЙ АККАУНТ \$1000

Учетная запись в сервисе цифровой дистрибуции Steam может принести неплохой доход. Пользователь под ником dave311-freak очень выгодно продал свой аккаунт на аукционе eBay. В ходе торгов первоначальная цена в \$500 выросла вдвое — учетная запись ушла с молотка за \$1000.

При этом сделка стала выгодной для обеих сторон, ведь счастливый покупатель получил аккаунт в Steam вместе с 139 играми, среди которых GTA 4, Call of Duty: Modern Warfare 2, Dragon Age: Origins, Team Fortress 2, а также другие хиты, несколько дополнений к популярным шутерам, стратегиям и RPG. Продавец утверждает, что игры, «привязанные» к проданной учетной записи Steam, в сумме стоят не менее \$2700, поэтому покупатель еще и изрядно

экономил. Правда, пока нет информации о том, как Valve отреагировала на эту сделку. Впрочем, возможно, что ей такие рыночные отношения не понравятся.



После этой новости так и тинет посчитать цену своего аккаунта.

PS-34: НОВАЯ АКУСТИКА - ТРАНСФОРМЕР

Возможность установки в горизонтальном и вертикальном положении (Sound Bar)



- Пассивный излучатель
- Полное управление проигрывателем Windows Media или iTunes
- Подключение к USB-порту
- Встроенная звуковая карта

www.sven.ru
Информация о товаре по телефону: +7 (495) 22-33-44-5
Адрес технической поддержки: info@sven.ru
На правах рекламы

SVEN

YOU WANT - WE CAN



Австралийская рейтинговая организация OFLC снова пошла в новостные ленты, но на этот раз привнесла не в игры для взрослых. На ее сайте появилась страничка новой части Sam & Max, и там, помимо всего прочего, обнаружилось финальное (и очень длинное) название игры — Sam & Max: The Devil's Playhouse — Episode 1: The Penal Zone.



ИНТЕРЕСНОСТИ

Спасение рядового Иксбокса

ДЕВЧКА ПОМОГЛА ПОЙМАТЬ ВОРА

В Новой Зеландии мягкий климат, но люди — кремль. Спуска преступникам там не дают даже дети, и поступок 11-летней Рены — наглядный тому пример. Вора, укравшего ее Xbox и iPod, девочка преследовала полкилометра, грозно размахивая над головой костьюем.

Было бы вдвойне интересно, если бы костьель принадлежал девочке, но медицинский

инвентарь Рена позаимствовала у своего папы. По понятным причинам сам он пуститься в погоню не мог, но, увидев разворачивающуюся погоню, не растерялся и тут же бросился к машине. После погони пешком семья продолжила преследование на автомобиле, привлекая внимание полиции, и в итоге вора поймали, загнав в реку. Краденую приставку верну-

ли владельцам, а бесстрашной Рене достались почет и уважение. Правда, сержант полиции Ноэл Бигудвуд ее действий все же не одобрил: «Девочка вела себя храбро, но я бы не рекомендовал так поступать. Она крохотная и слабая — могла пострадать, если бы вор пошел против нее. Мертвым героям я предпочитаю живых свидетелей».



Оружие грозное, но даже с ним девочке броситься в погоню не стоило.

Платформы для похудения

КОНСОЛЬ ПОМОГЛА ЖЕНЩИНЕ СБРОСИТЬ ЛИШНИЙ ВЕС

После рождения второго ребенка 38-летняя Лара Робертс стала полнеть. Когда стрелка весов перевалила за отметку в 114 кг, у женщины развились комплексы — она даже начала стесняться собственного мужа. И тут на помощь пришла система Wii Fit.

История Лары Робертс похожа на сказку разряда «Магазин на диване», но женщина уверяет, что все сказанное — чистая правда. Лара в течение года упорно занималась на доске Wii Balance

Board, по часу в день, и результат — минус 75 кг. Сегодня она весит около 60 кг и собирается участвовать в телепередаче *It's Hotter Than My Daughter* («Я привлекательнее, чем моя дочь»). Обрдованы ли такой метаморфозой муж и дочка, история умалчивает, а вот кому действительно стоит ликовать, так это компании **Nintendo**. Странно, что она еще не утащила Лару в какой-нибудь международный рекламный тур имени Wii Fit.



Слева — до, справа — после.

ГЕРОЙ МЕСЯЦА

Переселенец

ОДИН ИЗ АВТОРОВ AGE OF EMPIRES РАБОТАЕТ НАД THE SETTLERS 7

Имя Брюса Шелли, одного из основателей студии **Ensemble**, неожиданно появилось в ролике, посвященном **The Settlers 7**. Как и следовало ожидать, опытный специалист не остался без работы и продолжил заниматься любимым делом.

После закрытия Ensemble Studios ее сотрудники разберись кто куда. На руинах знаменитой конторы возникла компания **Robot Entertainment** и **Bonfire Studios**, а часть коллектива рассредоточилась по другим компаниям. От Брюса Шелли долгое время не было ничего слышно, но вот выяснилось, что он получил должность консультанта по гейм-дизайну в **Blue Byte Software**. Сейчас Брюс принимает ак-

ЛЮДИ

тивное участие в создании **The Settlers 7** и, возможно, попытается преобразить стратегию таким образом, чтобы ее по достоинству оценила американская аудитория. Нетеропливые стратеги о трудолобивых поселенцах почему-то никогда не пользовались в США такой же популярностью, как в Европе.



В начале своей карьеры мистер Шелли работал дизайнером настольных игр. Именно это помогло ему стать одним из лучших.



По мнению аналитиков издания *Computer Electronics Daily*, к концу 2010 года будет выпущено уже 15-30 игр с поддержкой стереоскопического 3D. А к 2011-му — 35-50.

Ultima, online

ULTIMA МЕНЯЕТ ЖАНР И ПЕРЕЕЗЖАЕТ В БРАУЗЕРЫ

Electronic Arts анонсировала сетевую стратегию *Lord of Ultima*. В ней нам предстоит «возвести собственный неповторимый город и сразиться с тысячами других игроков». Разработкой *Lord of Ultima* занимается студия EA *Phemion*, на счету которой уже есть один аналогичный проект — бесплатная сетевая RTS/RPG *BattleForge*. Новинка тоже будет работать по системе free-to-play, а для ее запуска понадобится лишь современный браузер.

Закрытое бета-тестирование игры уже началось, любой желающий может испытать удачу и оставить заявку на участие в тесте на официальном сайте *Lord of Ultima* (www.lord-ofultima.com).



Грозный рыцарь на сайте игры всем своим видом дает понять, что бета закрыта.

Эффект Call of Duty

ОРУЖЕЙНЫЕ ЭКСПЕРТЫ ПОДНЯЛИ ИГРОКОВ НА СМЕХ



Настоящую Bushmaster Adaptive Combat Rifle вам никогда не продадут (чему мы откровенно рады). Поэтому — просто смотрите.

Забавное обсуждение возникло на одном из оружейных блогов. Владельцы оружейных магазинов, военные и просто разбирающиеся в оружии энтузиасты столкнулись с «Эффектом Call of Duty». Общеизвестный факт: видеогри в мгновение ока могут превратить любого школьника в оружейного «спеца». По крайней мере, сам «спец» будет себя считать как минимум человеком искушенным. Многие из таких ценителей спешат свои знания показать, ну а настоящим спецам (без кавычек) такие демонстрации, разумеется, не по нраву. Затравку кинул владелец странички thefirearmblog.com: «Я обнаружил, что самым популярным запросом, ведущим на мой сайт, стал «Bushmaster ACR». По сравнению с АК, М4 и Glock эта марка практически неизвестна вне оружейной индустрии. Ну а потом меня осенило — винтовку

разрекламировала Modern Warfare 2!». Дальше — истории, байки, анекдоты и юмор «для своих». Самая понятная для далекого от оружейного дела человека байка — про игрока в Halo, зашедшего в оружейную лавку с требованием предъявить ему к осмотру снайперскую винтовку: «Парень был ошеломленный панк — лисонская шляпа набок, штаны спущены чуть ли не до колен. Он долго смотрел в прицел, потом спросил: «А как тут зумить?» Ему показали, как настроить увеличение и резкость, правда, «панк» особого восторга не выразил, сказав, что он привык к автоматическому «зуму». Когда же продавец решил узнаться, с какой целью клиент интересуется высокоточным оружием, тот радостно выпалил что-то вроде «Хочу поледостить всяких нубов, привь как в Halo!». На том общение с ним и закончилось».

Antec
Believe it.

Gamer
SIX HUNDRED

NEW



Корпус Six Hundred создан для самых требовательных геймеров. Благодаря ряду технических инноваций, таких как: специальный легкосъемный контейнер для «горячей» замены жесткого диска, облегченный доступ к центральному процессору и прозрачная панель с дизайном «лунная крыша», корпус Antec Six Hundred не оставит равнодушным самых бывалых инженеров компьютерного дизайна. Мощная система охлаждения на базе расположенного сверху 200-мм вентилятора TriCool с подсветкой синими светодиодами и perforированная передняя панель для оптимизации потока воздуха позволяют собирать на базе корпуса Antec Six Hundred бесшумные компьютеры, обладающие ядерной мощью.

Believe it.

Эксклюзивный дистрибутор Antec в России
компания KARIN

KARIN

127427, г. Москва, ул. Ак. Королева, д. 21,
тел: +7 (495) 956-11-58
<http://www.karin.ru>; e-mail: info@karin.ru

Москва: НИКС, тел: +7 (495) 974-33-33, SLogic, тел: +7 (495) 920-91-36, Джаст, тел: +7 (495) 729-35-45, Фанер, тел: +7 (495) 925-64-47, ИКС-Мемори, тел: +7 (495) 928-10-47, Flash Computers, тел: +7 (495) 624-64-03, Onics Computers, тел: +7 (495) 544-24-14; С.-Петербург: Кейк, тел: +7 (812) 320-43-40, Юмарт, тел: +7 (812) 334-99-39; Воронеж: РЕТ, тел: +7 (4732) 77-93-39; Владивосток: ДНС, тел: +7 (4232) 300-454; Екатеринбург: НИКС, тел: +7 (343) 345-04-68; Иркутск: ДНС, тел: +7 (3952) 20-70-93; Пятигорск: НИКС, тел: +7 (4742) 77-82-27; Новосибирск: АТТС, тел: +7 (383) 4211-100; Новосибирск: Квест, тел: +7 (383) 333-24-07, ДНС, тел: +7 (383) 315-27-66; Оренбург: НИКС, тел: +7 (4862) 55-51-90; Омск, тел: +7 (3812) 36-25-47; Саратов: АТТО, тел: +7 (8452) 44-41-11; Хабаровск: ДНС, тел: +7 (343) 379-09-20; Челябинск: Оберон, тел: +7 (351) 263-93-64

www.antec-russia.ru



НОВОСТНОЙ

М Е Р И Д И А Н

Представители Ubisoft рассказали о продолжении серии Assassin's Creed. В новой части Эцио отправится в Рим, а ключевым нововведением станет полноценный мультиплеер.



Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
12 марта	Warhammer 40,000 Dawn of War 2 — Chaos Rising	Первый аддон к Dawn of War 2. Добавляет в игру новую фракцию космокрестовых Хаос и 20 новых моделей.	70%
16 марта	Assassin's Creed 2	Плохой персонаж первой части, Эцио, воюет с танкерами в Италии эпохи Возрождения.	85%
16 марта	Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	Финал (на не верев, но так говорят) великой тиберианской саги.	80%
16 марта	Dragon Age: Origins — Awakening	Первый полноценный аддон для Dragon Age: борьба с монстрами продолжится, но уже с новыми героями, сюжетом, заклинаниями и предметами.	80%
19 марта	BlastBlue: Calamity Trigger	Проповенный Street Fighter 4 дорожкой на PC подтянется BlastBlue, отменный японский файтинг.	80%
19 марта	Metrop 2033	Выходцы из DSC делают своего «Сталкера». Вместо Зины — московская подполька.	70%
23 марта	Just Cause 2	Экшн в тропиках с движком «Весьма оптимизирует все» — в том числе стрельбу из гранатомета с двух рук.	60%
20 марта	Prison Break: The Conspiracy	Интерактивная версия «Побега из тюрьмы» позволит взглянуть на события первого, лучшего сезона шоу под другим углом.	55%
26 марта	The Settlers 7: Paths to a Kingdom	Шутловая стратегия о проблемах жизни в средневековой Европе.	70%
Март	All Points Bulletin	MMORPG, из которой вывели первую «М» и аббревиатуру RPG. В итоге получится мультиплеерный шутер с экономикой.	75%
Март	Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City	Одн дополнения для GTA 4 (The Lost and Damned и The Ballad of Gay Tony) доберутся до PC.	90%
13 апреля	Dead to Rights: Retribution	Привет единственному в мире женщине, где есть женщина, где есть женщина. «Фес!».	65%
27 апреля	Red Dead Redemption	Вестерн от Rockstar: реалвайзер, шутер, коллекционер шалтей, охотки на фоне фразового заката и фирменное зинкание в деталях.	ХИТ
Апрель	Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	Сам Биллер вновь крутит шен негдетем, на этот раз распеиваясь за убийство своей дочери.	ХИТ
3 мая	Mafia 2	Продолжение своего убедительного симулятора мафии.	ХИТ
Май	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Убийца во время отложки эксперименты и провалит нем «Принца» в дню The Sands of Time, то есть с вербальной и перестройки времени.	80%
Весна	Battlefield 1943	«Оккупация» и ускоренный примерно в сто раз Battlefield 1942. Да к тому же с редуцированной детализацией.	70%
Весна	Greed Corp.	Гениальная пошаговая стратегия про кражи перепроизводства. Чтобы победить, придется расплачивать генов под бодой противника и отправлять их в штрафной лаг.	70%
Весна	House M.D.	Голосовыми по истивам сериала «Доктор Хаус» сам по себе побежа на злую шутку доктора Хауса.	40%
Весна	Majesty 2: Tron Apparent	Первое дополнение для Majesty 2 будет содержать новую кампанию из восьми миссий, игровой редактор и ряд улучшений в геймплеи и баланс.	70%
Весна	Silent Hunter 5	Очередной шаг мастерству реалвайзу в симуляторе немачий подводной лодки. Разумнее свободно прожить, но субордини и развивать навыки.	75%
Весна	Split/Second	Единственная гоночная игра, в которой во время заезда вам на голову может упасть аэродинамическая балка.	ХИТ
Весна	The Odiblox	Перезаписанная версия четырех игр серии Odiblox на PC. Между прочим, Munich's Odiblox и Battlefield's Odiblox и нем делаются впервые.	70%
Весна	Two Worlds 2	Продолжение не самого успешного клана «Готика», выросшее из аддона к оригинальному Two Worlds.	50%
Весна	World of Tanks	Легким MMOG о танках.	60%
Лето	Alpha Protocol	RPG о приключении шпиона, удивительно похожего на Джеймса Бонда.	75%
Лето	Singularity	Шутер, в котором можно легким движением руки переместить во времени практически любую гранату.	75%
Осень	Brikk	Коллекный шутер с детально проработанными сеттингом и необычным визуальным видом.	70%
2010	Blur	Боевая гонока, где место тушевания молнии значит больше, чем мастерство вождения.	70%
2010	Jumpgate Evolution	Попытка лишить EVE Online звание главной космической MMOG в нашей секторе Галактики.	60%
2010	StarCraft 2: Wings of Liberty	Полноценный главный стратегия в реальном времени 2010-го. Первая кампания даст обзор, только за черепом.	ХИТ



Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
Anno 1404: Venice	Аддон к удачной градостроительной стратегии, помимо новых локаций и кораблей, добавит в игру мультиплеер.	70%
Arsenal of Democracy	Глобальная военная стратегия от фанатов и для фанатов на движке Hearts of Iron 2.	60%
Battlefield: Bad Company 2	Вторая «Плохая компания» — не трояк миссиям, как первая, зато с потенциально шикарным мультиплеером.	80%
EverQuest 2: Sentinel's Fate	Кампеты. EverQuest 2 будет жить очень. Встречаем новое дополнение с 90-м массовым уровнем на борту и, разумеется, новыми миссиями.	70%



* Дата выхода любой игры может измениться в любой момент, поэтому да стороннему трюмцу данных в этой таблице мы, к сожалению, ругаться 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 редакция недостаточной информации, чтобы делать какие-либо прогнозы.
 *** Ушли на «золото» — это игры, которые на момент сдачи номера откровенно будут в печати и с 90-процентной вероятностью будут в продаже к моменту выхода журнала.



На iPhone выйдут портативные версии игр Silent Hunter 5: Battle for the Atlantic и Anno 1404.

ИНДУСТРИЯ



В Сомали игр нет

В СТРАНЕ ОБЪЯВЛЕНО ТОТАЛЬНОЕ ТАБУ НА ЭЛЕКТРОННЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Радикальная исламистская организация Hezb al-Islam, действующая в Сомали, приказала закрыть все интернет-кафе и запретила распространение видеоигр на подконтрольной ей территории. Всех ослушавшихся обещают наказать. Зная крутые нравы обитателей Сомали, можем предположить, что это означает не только символический штраф, но и, к примеру, расстрел.

Представители Hezb al-Islam утверждают, что видеоиг-

ры подрывают традиции и культурные устои страны, поэтому нужно всеми способами оградить от них сомалийскую молодежь. Довольно-таки странно слышать такие заявления от радикально настроенных исламистов. С другой стороны, может, здесь расчет на то, что лишним мирного развлечения подросткам придется заниматься пиратством. Настоящим — с кораблями, абордажами и, возможно, даже погугаями на плечах.



Еще одна страна, в которой хватает проблем, помимо видеоигр.

Исправляемся

«Игромания» №1/2010

- «Игрострой», стр. 178. В Need for Speed: Shift игровые ресурсы заключены не в BIF-, а BFF-архивы.
- «R&S», стр. 100. Не указан автор рецензии на игру «Дальнобойщики 3». Автор текста — Александр Чепелев.

Игромания» №2/2010

- «Игра месяца», стр. 122. Вместо скриншота из Call of Duty: Modern Warfare 2 на страницу по ошибке попала картинка с Dragon Age: Origins.

Реклама

СНЕЕТОС

представляет:

ПОБЕДИТЕЛИ КОНКУРСА



ОНИ ПРОЯВИЛИ

ТАЛАНТОС!

Best Шедеврoс

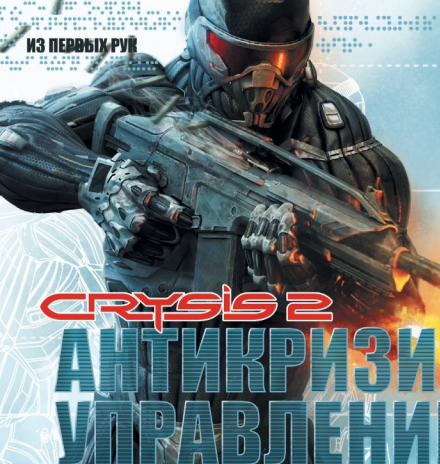
Трепещи, онего! Пирад тoбe — лyчшe шeдeврoс, зaпeчeннe слoвoмoдo мeдeлeрa нa сaйтe aтмoсфeрoс.лi и выбoрeннe пoльзoвaтeлeм и з тьсeч дpyгих.

Ты, в свoю oчeрeдь, мoжeшь вoсoкo иcпoльзoвaть минишeр длa сoздaния сoбствeннoгo шeдeврoс и зaкoнoвeния мyзыкaльнoгo мирo. И бyдeт гoтoв — yжe сoвceм скoрo Чeстeр стaртyeт нoвый прoект, кoтoрый дaeт тeбe вoзмoжнoсть зaсeлeннe нa вoю стpaнy! Ты мoжeшь знaть o нeм нa aтмoсфeрoс.лi, oтвeт пoдeржeшь зy стpaнeцy к вeб-кaмeрe, yстaнoвлeннoй нa тoвoи кoмпьютeрe.

Дeржeй, oнeгo! Зoвeсти тaлaнтoс!



И это только начало!



- ЖАНР
ШУТЕР
- ИЗДАТЕЛЬ
ELECTRONIC ARTS
- РАЗРАБОТЧИК
CRYTEK
- ПОХОЖЕСТЬ
CRYSIS
HALO: ODST
CALL OF JUAREZ:
BOUND IN BLOOD
- МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
- ДАТА ВЫХОДА
НЕ ОБЪЯВЛЕНА

CRYSIS 2

ОЛЕГ СТАВИЦКИЙ

АНТИКРИЗИСНОЕ УПРАВЛЕНИЕ

«ИГРОМАНИЯ» ЗНАКОМИТСЯ С CRYSIS 2 — ОДНИМ ИЗ САМЫХ ОЖИДАЕМЫХ СИКВЕЛОВ В МИРЕ

- ЧТО? МУЛЬТИПЛАТФОРМЕННЫЙ СИКВЕЛ ГЛАВНОГО РС-ШУТЕРА ПОСЛЕДНИХ ТРЕХ ЛЕТ.
- ГДЕ? ФРАНКФУРТ, ГЕРМАНИЯ.

Crysis — ключевая игра для понимания того, что происходит сегодня с жанром шутера от первого лица. Три года назад ее авторы непреднамеренно выполнили важную эволюционную функцию — обозначили круг новых геймдизайнерских задач, которые всем участникам творческого процесса под названием «разработка компьютерных игр» предлагала решать в течение последующих лет.

Crytek, по понятным причинам, рассчитывали на несколько другой эффект: они потратили 22 миллиона долларов в надежде заложить важный PC-франчайз (издалека Crysis виделся PC-ответом Halo) и продать технологию. Все получилось с точностью до наоборот: в битве технологий красивый, но куда менее поворотливый CryEngine 2 благополучно проиграл Unreal Engine 3 (сегодня на движке Crytek анонсировано всего около

десяти игр), а игру одобрительно похлопала по плечу профильная пресса. Итоговые успехи были бесконечно далеки от задекларированных надежд (в отдельном интервью Джейвот Йерли грозил миру десятками миллионов проданных копий).

В отличие от игроков, которые справедливо сочли Crysis гаргантоанской тормозащей фигой в джунглях, игру буквально расцеловали в щеки все игровые журналисты Земли.

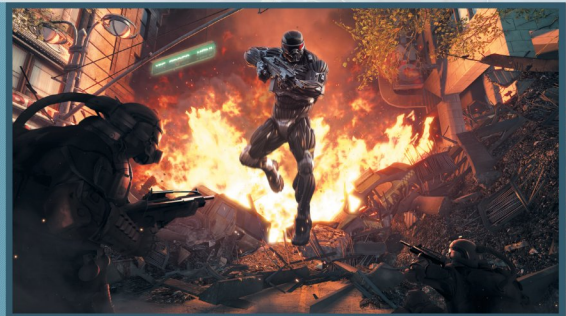
И было за что. Несмотря на вызывающие системные требования, сюжет, в лучшие минуты напминающий кинофильмы великого режиссера Джорджа Костатоса («Кобра», «Рэмбо-2») и спилберговские амбиции братьев Йерли, Crysis сделал несколько жанровых шагов, которые все люди доброй воли ждали последние лет пять.

Во-первых, конечно, преловугали свобода действий. Crytek с детской непо-



Crytek отчего-то стесняются назвать конкретные достопримечательности Нью-Йорка, но при словах «центральный парк» начинают подмигивать и выразительно водить бровями.

Искренне надеемся, что раздражающих дуэлей с вертолетами в сиквеле не будет.



Фирменный Crysis-трюк с демоническим выпрыгиванием на врага из-за какого-нибудь куста не надоест нам, кажется, никогда.

срэдственностью свалили в песочницу танчики, корейцев, джипы, ракетницы и прочие составляющие набора мечты любого мужчины в возрасте от десяти до ста, после чего аккуратно отошли в сторону. Во-вторых, разработчики очень четко дали понять, кто здесь главный. Центральный персонаж Crysis, облаченный в нанокостюм, был сверхчеловеком, хищником и режиссером в одном лице. Тася режимы костюма на лету, вы могли полупрозрачной амёбой стелиться за кустами, прыгать на несколько метров вверх и выдерживать удар танка.

Лучший шутер в мире?

Но получившаяся в итоге игра вовсе не оказалась лучшим шутером в мире. Crysis с лёгкостью чередовал вызываемые эмоции: от восторга до глухого раздражения. Ещё минуту назад вы работали высокотехнологичной машиной смерти, а вот уже летите на заднице с горы, считая лицом тропические лужи и ветки. Благодаря Crysis стали кристально очевидны задачи, которые предстояло решить всем, кто возьмётся делать sandbox-шутер в XXI веке.

Во-первых, необходимо пересмотреть представление о том, что такое интерактивная режиссура. Опыт Crysis недумьсленно дал понять: традиционные кат-сцены не работают.

Режиссура в условиях полной свободы игрока — это не виртуозная расстановка скриптов и не истонный крик в динамиках, допильный стробоскопической пиротехникой (так показало авторам **Crysis Warhead**). Это все-таки интересные ситуации, в рамках которых нам предстоит принимать решения, каждое из которых должно быть по-своему верным. В Crysis по большому счету было два пути: предусмотренный геймдизайнерами и скупный.

Во-вторых, нужно определиться с масштабами. Опыт **BioShock** показал, что импровизация и прелюбовое принятие решений возможны даже в условиях коридорного шутера. Crysis с его амбициозными многокилометровыми картами вызывал не столько восторг, сколько фрустрацию. Наконец, третий вывод был довольно очевиден: дорогой РС-эксклюзивный шутер (и движок) не способен себя окупить.

По всем законам капиталистической драмы, Crytek после указанных событий должны были разориться и войти в историю компьютерных игр как съеденный жестоким миром великомученики. Не тут-то было. За прошедшее время немецкая студия открыла подразделение в Будапеште (уже имея офис в Киеве на момент выхода Crysis) и приобрела остатки разорившейся **Free Radical Design** (авторы шу-

теров **TimeSplitters** и **Haze**), которая теперь проходит как **Crytek UK**.

Crysis 2 — проект колоссальных масштабов, который делает компания, кажется даже не кашлянувшая после начала финансового кризиса. Четыре студии — во Франкфурте, Киеве, Будапеште и Ноттингеме — работают сегодня над сиквелом к самому сомнительному успеху в истории жанра. И вот что у них получается.

Кloverфилд

Амбиции Crytek, которые за прошедшее время только выросли, становятся очевидны с первых кадров. Crysis 2 соотносится с оригиналом примерно так же, как оригинальный **Half-Life** — с его грандиозной второй частью. Презентация открывается эпической панорамой полуразрушенного мегалополиса, в котором при внимательном изучении удается узнать... Нью-Йорк.

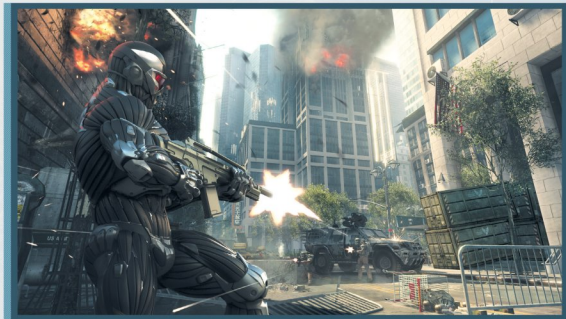
Все верно: нагрывавшись с тропиками и водопадами, Crytek решились на сложнейшую с точки зрения устройства мира и геймдизайна шаг — они переносят действие в большой город. Когда продюсер игры, Натан Камарилло, выдает ожидаемый каламбур: «Мы просто перенесли действие из од-

них джунглей в другие — каменные», все присутствующие морщатся, потому что понимают, что это просто не очень изобретательная фигура речи, призванная убедить нас, что в городских условиях Crysis выглядит так же здорово.

Однако последующая демонстрация творческого подхода Crytek производит серьёзное впечатление; они действительно делают урбанизированную версию джунглей. «Помните это ощущение из первой части, когда вы выходите из душной пещеры на свежий воздух и поначалу все плывёт перед глазами, потом вы фокусируетесь и понимаете, что стоите посреди гигантского тропического плато? Так вот, мы можем воссоздать этот эффект в городских условиях!»

В качестве доказательства Натан приводит несколько убедительных уровней: площадь с сумасшедших размеров воронкой, которая





Сутек без ложной скромности заявляет, что их задача — сделать лучший в мире шутер на всех трех платформах. Перед такой железобетонной самоуверенностью даже как-то робеешь.

образовалась в результате приземления гигантской инопланетной конструкции неясного назначения; обычная городская парковка, выходом из которой служит пролом в стене, через который виднеется парк; манхэттенский центральный вокзал с практически отсутствующей крышей.

Сутек еще в Crysis Warhead показали себя большими мастерами декораций — самые теплые воспоминания об этой игре связаны в основном с гигантским, заваленным набор эскимцем, вмерзшим в океан. Ко второй части игры очевидно, что их любимый кинорежиссер — не Майкл Бэй или Ридли Скотт, как представлялось раньше, а мастер художественной гиперболизации Роланд Эммерих («2012», «Послезавтра»).

Сказка со счастливым концом

Но самое интересное — с какой легкостью Сутек выгулялись из ситуации с откровенно глупым и к тому же оборванным на полуслове сюжетом первых двух игр (идеально укладывался в одно предложение: на тропическом острове проснулись инопланетяне).

Crysis 2 стартует спустя несколько лет после известных событий и поначалу делает вид, что не имеет с ними ничего общего. Аналогичным образом поступили в свое время Valve, без объяснений превратившие камарнучу, в общем-то, историю о неудачном научном эксперименте во вполне себе герберт-

уэлловскую «Воюю миров». Сутек, правда, тут же делают оговорку, что история сивкала и первых игр связана между собой гораздо сильнее, чем это было в Half-Life 2.

Главный вопрос тут — как они собираются эту историю рассказать? Деревянные, плохо поставленные, местами непреднамеренно смешные катсцены Crysis все еще живы в нашей памяти... Решение этой задачи Crytek благодарно стаяну у Кена Ливайна и его BioShock/System Shock. Один из режимов костюма (подробнее о них ниже), он же — режим по умолчанию, называется Tactical Mode.

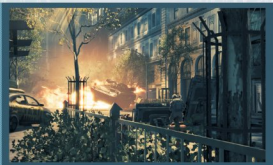
Находясь в нем, вы получаете расширенную картину реаль-

ности — очень напоминает augmented reality приложения для современных смартфонов. Практически любой объект в поле видности сопровождается дополнительной информацией, которая так или иначе имеет отношение к сюжету: по поводу вывалившегося из машины мертвого водителя игра тут же сообщает его имя, род занятий и причину смерти (при желании можно прослушать запись его последнего разговора по мобильному телефону).

И так везде: на мир вокруг как будто наложен дополнительный информационный слой, который можно включать и выключать по желанию. Кроме того, в тактическом



Пресловутая тотальная разрушаемость, которой грозят Сутек, пока демонстрируется нам в виде вот таких, явно постановочных, скриншотов.



Пиротехника по-прежнему остается главным выразительным средством Сутек.

АНАТОМИЯ КОСТЮМА

Повышенная реакция и выносливость в бою достигается благодаря работе SEC-OND (Semi-autonomous Enhanced Combat Ops: Neuro-integration and Delivery AI) — специального чипа, функционирующего на основе паразитирующего кровяно-гликозного соединения. Респиратор обеспечивает расширенный поток кислорода для нормальной работы мозга во время стимуляции.



Жидкая броня, созданная с помощью жонского электроактивного полимера (EAP), время активации — 0,08 миллисекунд. Обеспечивает непревзойденную защиту против радиации, огнестрельного оружия и прямого физического контакта.



Залатенные искусственные мышцы SnyFiber на основе наноклетчатки. Примерно в 450 раз повышают силовые возможности солдата.

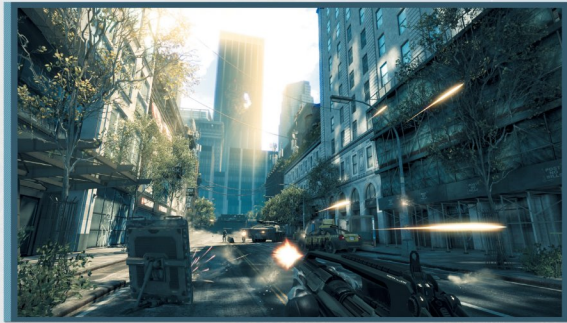


Экзоскелет создан из сплава колтана и титана. Все элементы соединения усилены с помощью карбоплатины.



Непроводящие нервные окончания с интегрированным силовым приводом обеспечивают беспрецедентную точность моторных функций кисти: солдат может разбить кулаком бетонную стену или пронести через поле боя китайский фарфор.





Crytek настолько внимательно подходит к процессу создания «городских джунглей», что даже тени стараются сделать похожими на те, что мы видели в трюках.



режиме у вас заметно улучшается слух: герой слышит разговоры на другом конце улицы. Наконец, как и в первой части, тактический режим позволяет помечать объекты в поле зрения, после чего костюм начинает автоматически отслеживать их местоположение в пространстве.

Костюмированное представление

Нанокостюм, несущая конструкция всего геймдизайна Crysis, подвергнется серьезному пересмотру в связи с переизданием игры на консоли (как было объявлено еще этим летом, сиквел одновременно выйдет на PC, Xbox 360 и PS3). В первую очередь это связано с управлением. В оригинале четыре доступных режима были четко разделены по функциям: маскировка, скорость и сила.

— Мы много наблюдали за тем, как играют в Crysis хардкорные игроки, — говорит Натан. — Это фантастика! Они настолько чувствуют костюм, что могут рассчитать, в какую секунду нужно выключить

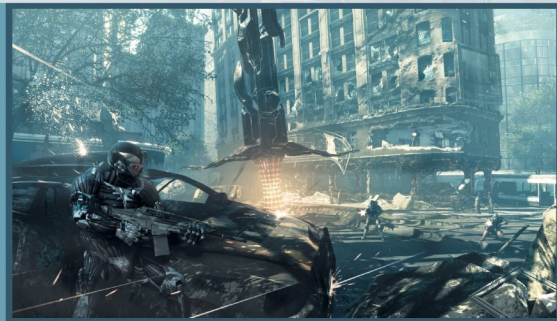
маскировку, чтобы хватило энергии на высокий прыжок». Но так управляться с Crysis обречены далеко не все. Потому функции различных режимов нанокостюма оказались размыты.

Кроме указанного уже Tactical Mode, варианты следующие: Power Mode, Armor Mode и Infiltration Mode. Разница в том, что ни один из них не тратит энергию просто потому, что

вы его включили. То есть, находясь, скажем, в режиме маскировки (Infiltration), вы отдельной кнопкой активируете знаменитый «наряд Хищника», после чего счетчик энергии начинает тикать.

Кроме того, Crytek решили немного поиграть в RPG и придумали специальные модули, которые можно устанавливать в себя, расширяя тем самым репертуар каждого из режимов. Так, в продемонстрированной нам версии игры установленный модуль добавлял возможность видеть врагов сквозь стены (Infiltration Mode), а также уклоняться от вражеских пуль в slow-mo (Armor Mode). Таким образом Crytek пытаются потрафить потенциальным казуальным игрокам (как будто им место в хардкорном sandbox-шутере) и добавить в Crysis 2 второе дно: переключаться между отдельными режимами придется куда реже, но, как предполагается, вдумчивый и внимательный игрок найдет, как все это применить на благо человечества.

По правде говоря, вся эта затея с пересмотром режимов нанокостюма выглядит примерно так же, как и звучит, — невнятно. Crysis всегда был игрой про виртуозное владение собственным телом. Элитной машиной для смертоубийства вышли через джунгли, сев ужас, панику, разрушения и смерть. Нежно любимый всеми sloak никуда не денся, здесь по-прежнему можно залепить противнику пудовым кулаком в лицо (Power Mode), но в целом из понятной и монолитной концепции нанокостюм превратился в идею, для описания которой, как видно, требуется пять абзацев, набранных довольно мелким шрифтом.



Выдающаяся система укрытий подсмотрена Crytek у Call of Juarez: Bound in Blood, но в этом нет ничего страшного — тут она действительно к месту.

Выход в город

Все, однако, встает на свои места, как только мы заканчиваем с теорией и переходим к собственно игре. Crysis 2 по-прежнему метит в высшую шутерную лигу, где-то между Killzone 2 и Halo. В действии это блистательный sci-fi-шутер, авторы которого очень кстати увлечены гигантоманией: в первую же секунду над нашей головой с гулом проплывает неизвестного назначения конструкция размером с небольшой жилой дом, а за ней, визжа и кусаясь, спешат несколько военных вертолетов.

Ко второй части из локальной истории Crysis трансформировался в глобальную: тлеющие небоскребы, нависающие над городом вездесущие строения и взвращающее ощущение полномасштабного инопланетного вторжения. Тут же становится ясно, что городской ландшафт гораздо лучше подходит для применения нанокостюма: главгерой

спайдерменом скачет в разбитые окна, оттуда невидимкой стелется на первый этаж, захватывает танки и джипы, голыми руками поднимает заградительные решетки — в общем, ведет себя как хозяин положения.

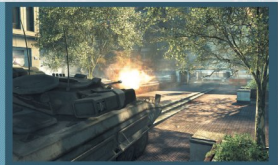
Кроме того, геймдизайнеры Crytek явно очень внимательно наблюдают за творчеством коллег. Так, в Crysis 2 можно с мясом оторвать стационарный пулемет, закрепленный на крыше джипа (привет, Halo!). Тут же имеется система укрытий от первого лица, которую, по иронии судьбы, придумали поляки из Techland, пытаясь сочинить свой Crysis (речь о так и не вышедшем симуляторе наемника Warhound), а затем интегрировали ее в Call of Juarez: Bound in Blood.



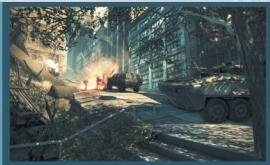
На этом информация о Crysis 2, к сожалению, заканчивается. Кто является главным героем Crysis? (В колонках несколько раз звучат

имя Prophet, но продюсер и все причастные воздерживаются от комментариев.) Почему, кроме инопланетян, нам опять противостоят люди (на этот раз говоримые на хорошем английском безо всякого корейского акцента)? Вернется ли знаменитая возможность повалить пару корабельных палм в Центральном парке Нью-Йорка?

По большому счету все, что мы знаем про Crysis 2, формулируется с помощью трех простых тезисов: Нью-Йорк, новые режимы костюма, мультиплатформенность. С другой стороны, это, в общем, не так уж и плохо. Работы над сиквелом идут с конца 2007 года, и Crytek до сих пор не в состоянии сформулировать даже приблизительную дату выхода (в этом году Crysis 2 ждать точно не стоит). Самое время сделать то, чего многие из вас наверняка не сделали тогда, в 2007-м: набраться терпения и пройти оригинал. Это определенно не лучшая игра в мире, но однозначно одна из самых важных. ■



К счастью, управляемая техника под программу упрощения не попала.



Многозначность в условиях повышенной прыгучести главгероя (и тотальной разрушаемости декораций) — это подозрительно близко к определенно идеальному шутеру, о котором мы мечтаем.

Младший
Эквивалент
Решившая игра
Альберт
Disney Interactive Studios
Разработчик
Propaganda Games
Полковник
Таблица 2
Пираты Карибского моря
Мирная игра
Отмененный
Действие
Август 2010 года

Максим Фреemев

СУНДУК ХРАБРЕЦА

День в компании с Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned

Что? Новая игра во вселенной «Пиратов Карибского моря», которая не несет позорного наследия предшественной продукции». ДВЕ? Вальтер, Канада.

Когда сотрудники Propaganda Games перечисляют свои послужные списки, в голове через некоторое время начинает звенеть от громких названий: Theme Park, Populous, Battlefield: Bad Company. Дэн Тадж, новоявленный вице-президент студии, пришел сюда напрямую из BioWare — еще год назад он в качестве продюсера показывал нам Dragon Age: Origins.

«На старом месте я плотно занимался проблемами обеспечения качества, а конкретно — очень простым вопросом: что нужно, чтобы сделать хорошую игру? — говорит Тадж. — В Propaganda мы стараемся максимально использовать этот опыт. Нам хочется, чтобы в смысле качества наши игры задавали новую планку». И это, судя по всему, не пустые слова. Игровой директор Алекс Питерс (до Propaganda работал в Bullfrog

и DICE), например, так описывает свой творческий метод: «Сделай игру, а потом итеруй, доводи ее до ума». Филип де Росса (занимался отделом контроля качества при разработке Dragon Age, на новой работе он занят тем же) подтверждает — в Propaganda внимательно прислушиваются к игрокам и постоянно тестируют игру, на лету вносят в нее исправления, снова тестируют, опять правят. Это чрезвычайно важно хотя бы потому, что у Propaganda Games за плечами пока всего один релиз, Turok, — сомнительная попытка реанимировать шутер про мезокалитнического индейца и динозавров. И к его качеству, как раз было много вопросов.

Впрочем, о последнем творческом опыте канадцев забывать, стоит только краем глаза взглянуть на Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned и послушать, что рассказывают о ней авторы.

Заслуженных легионеров вроде того же Таджа явно переманили не зря.

Череп и кости

Даже крупные издательства начинают осознавать, что нет в игровой индустрии клийма страшнее, чем «игра по фильму». В Ubisoft недавно заявили, что собираются урезать бюджеты на разработку таких проектов. Причина? Они попросту не интересны никому, кроме киностудий. Поэтому презентация Armada of the Damned начинается со слов: «Это НЕ игра по мотивам фильма».

«Армада проляктых» — привлек к киносериалистам Джон

ни Делпом. События игры разворачиваются за несколько десятилетий до истории с «Черной жемчужиной», а в центре сюжета — молодой пират по фамилии Стерлинг (это, впрочем, творческий псевдоним). После смерти отца, который всю жизнь провел в нищете, герой дал себе слово, что уж ни-то ни за что не умрет в безвестности, а наоборот — разбогатеет и заставит весь мир рассказывать истории о своих подвигах. Сказано — сделано. Полный решимости юноша отправился на первом попавшем корабле на Тортугу, где, как известно, великое пиратское братство, прекрасные лагуны с белоснежным песком и кристально чистой водой, сокровища и приключения.

Увы, дальше события развиваются примерно как в одной из последних серий South Park.

СТЕРЛИНГ ПРОТИВ СТЕРЛИНГА

Различия между «легендарным» и «кошмарным» героями разработчики иллюстрируют с помощью небольшого видео. «Тут — объясняют они, — Стерлинг пробирается в поместье своего главного врага, адмирала Мальдонадо, чтобы стащить оттуда волшебное рулевое колесо». Правда, вместо дорогой анимации на экран выводит озвученную актерами раскадровку — до режиса еще далеко.

ЗЛО ПО-ПИРАТСКИ

Сперва демонстрируют «зловещий вариант». Вот Стерлинг затаился снаружи у окна. Внутри Мальдонадо произносит перед каким-то грандом речь о грядущем величии родины и намекает, что если тот, дворянин и патриот, финансово не поддержит подымающуюся с колен страну, то пусть готовится к последствиям. А в заключение — жалуются, как сложно работать в Карибском бассейне: кругом одни идиоты, жара страшная, да еще и этот демонический пират...



Наш герой распыляется было в самодовольной улыбке, но, когда адмирал произносит абсолютно неизвестное имя, ухмылка на лице Стерлинга сменяется недовольной гримасой. Шутка вполне в духе «Пиратов Карибского моря». В конце концов хозяин с гостем выходят из комнаты, чтобы продолжить разговор снаружи, а наш халитан проскальзывает внутрь и пытается стянуть висящий на стене штурвал. Правда, все его старания в итоге идут праком: адмирал внезапно возвращается и дело заканчивается потасовкой.

ДОБРО ПО-ПИРАТСКИ

В «легендарном» варианте ролика никто не висит на карнизе и не подслушивает чужих разговоров: «положительный» Стерлинг,

оказывается, то ли опомил, то ли просто вырубил приглашенного адмиралом гранда, напялил его камзол, наклеил усы и бородку и в таком виде сам явился на прием. Повادками этот герой действительно напоминает Джека Воробья — он несколько раз переспрашивает у Мальдонадо, какой именно из штурвалов на стене волшебный («Этот?» — «Да нет же, вон тот!») а стянув артефакт, многократно прощается с почтенной публикой, а затем пытается улизнуть, расквашившись на люстре. Доходит даже до прямого цитирования. Когда один из персонажей обращается к герою по фамилии, тот поправляет собеседника: «КАПИТАН Стерлинг!»



На самом деле этот скриншот (да и почти все остальные) был сделан... ретроспективно. Но разработчики считают, что финальная версия игры будет выглядеть лучше, чем сейчас.



Во время морских сражений вы находились в самой гуще событий — за плечами родного корабля.

Вдруг выясняется, что вместо чарующих пейзажей на Карибах в основном — жара, комары да мухи, сокровища попросту еще найти, а никакого пиратского братства вообще не существует, потому что пираты — это кучка вечно пьяных задир и дуболомов. Наконец, Стерлинг едва не погибает от руки безумного испанского адмирала Мальдонадо и становится жертвой ужасного проклятия.

Когда ролик, описывающий все эти перипетии, подходит к концу, на экране на несколько секунд появляется изображение запятой в плащ женщины. Капюшон незнакомки надвинула на самые глаза, но в ее чертах все равно легко угадывается Наоми Харрис, игравшая во второй и третьей частях фильма богино Калипсо, низвергнутую пиратскими баронами. То есть, несмотря на статус приквела, в «Армаде» появятся многие важные персонажи первоисточника.

Он — легенда

«Четыре столпа, на которых стоит Armada of the Damned. — это развитие персонажа, сюжет, сражения и исследование мира». — вещает Девон Бланшетт, поочередно

тыча пальцем в крупно набранные на экране слова. В Ванкувере уже несколько дней подряд льет как из ведра, но на лице директора по дизайну Propaganda Games улыбка — видно, что он рассказывает о своей игре с удовольствием.

Поскольку жанрово Armada — это экшен-RPG, процесс самосовершенствования будет реализован очевидным образом: дерево способностей, очки опыта (или их эквивалент), постепенно открываемые спелатки.

Сюжет авторы обещают нелинейный, с несколькими концовками, а в качестве образов для подражания называют **Fable 2** и **Fallout 3**. По мнению членов команды, игрок должен иметь возможность самостоятельно выбирать, каким образом решать придуманные разработчиками проблемы. Кроме того, он должен постоянно принимать решения, которые будут влиять на развитие сюжета, мир вокруг, даже на сам геймплей.

Будет в Armada of the Damned и всезудный «моральный выбор». Впрочем, именно от слова «мораль» создатели игры откровенничают. «Понимаете, у пиратов вообще с этим сложно, — объясняет Алекс, —

они же пираты». Поэтому, если в традиционной RPG приходится выбирать между «хорошим» и «плохим» вариантами, тут все несколько тоньше. Сами авторы описывают два «моральных» (за неимением лучшего термина) полюса так: один (этот тип персонажа называется Legendary, т.е. «легендарный» пират) — это Джек Воробей, другой (носит кодовое имя Drowned, т.е. «кошмарный») — Девид Джонс.

Своя игра

От выбора пути, по словам разработчиков, будет зависеть очень многое. Приятные игровые решения влияют на внешность Стерлинга, на то, как реагируют на него окружающие, на развитие сюжета. В конце концов, одни и те же задачи два капитана решают по-разному (подробнее об этом см. врезку).

Дэн добавляет: «Обычно игры заставляют принять какую-то одну линию поведения, а затем награждают вас за принятие со-

ответствующих решений. Наши персонажи немного сложнее». И иллюстрирует это примером: скажем, с самого начала вы решили отыграть «кошмарного» героя, проходит несколько часов, капитан Стерлинг становится все ужаснее и ужаснее, люди на улицах смотрят на него кося, команда боится как черта. Но вдруг игроку предлагается ситуация, в которой он просто не может поступить соответственно роли. Не потому, что разработчики не предусмотрели такой возможности, а потому, что банальная рука не поднимается. И таких ситуаций, судя по всему, будет довольно много. В результате герой приобретает новое измерение — на лицо ужасный, добрый внутри. Может, впрочем, выйти и наоборот.

Влияют решения игрока и на боевую систему. Так, у обоих вариантов героя есть фирменное оружие, которое развивается и меняется вместе с хозяином: «кошмарный» Стерлинг, например, обзудет огромным якорем.

Propaganda не стесняется заминтовать у коллег удачные идеи. Среди прочих — пресловутый «однокнопочный бой», с ко-

УМОЛЧАНИЕ

Отца мы не умеем рассказывать

1. Динамическая смена времени суток и погоды. Красивейшие закаты и восходы, темные ночи под звездным небом, неожиданно налетающие шторма и изнуряющий штиль — для всего этого найдется место в Armada of the Damned.

2. Необязательные квесты. Мир игры будет огромен, и почти на каждом острове авторы обещают внесюжетные задания и даже

целье цепочки квестов. Хочется надеяться, что необязательные миссии не выродятся в утомительное повторение пройденного, как это произошло в первом Mass Effect.

3. Команда. Это ваш главный ресурс на море. Если нужно ускорить перезарядку, достаточно скомандовать: «Все к пушкам!» Точно так же можно отдать приказ сконцентрироваться на починке судна или отправить своих

головорезов на мачты (быстрее разворачиваются паруса, корабль набирает скорость).

4. Корабль. Прокачивать можно будет не только самого Стерлинга, но и его судно. В первую очередь — нанимая в команду новых NPC, которые обладают уникальными способностями. В зависимости от характера капитана будет меняться внешний вид (а возможно, и характеристики) корабля.



Морская и дель-но не самое веселое место на свете, а уж с наступлением ночи здесь вообще становится скучно бродить по улочкам.



*Как и в Table 2 NFO, вписана идея по дизайну. Элементы сюжетной аркады и много
близко к идеальной аркадной игре — ради этого и существовать.*

торым когда-то носился Питер Мольни. В Armada of the Damned применена подозрительно похожая система: одной клавишей мы наносим удары, другой — стреляем из пистолета (или другого огнестрельного оружия — пистолетом дело, судя по всему, не ограничится).

Внешне драки пока выглядят сыровато. Анимация схематична, а сражаются персонажи молча, хотя планируется, что в бою герой будет дразнить и подначивать противников. Это, кстати, важный элемент геймплея — нажав на одну из кнопок, игрок как бы бросает врагу вызов. После этого характеристики соперника немного падают — менее эффективными становится блок, увеличивается урон от ваших ударов. Тут важно не упустить момент и дожать врага, прикончив его в финале специальным ударом (они тоже индивидуальны для обоих вариантов героя).

Увидев, какая судьба постигла их товарища, остальные противники впадают в ужас и тоже на некоторое время слабеют. «Подначку» можно будет развивать, давая более эффективной. Это тоже важно, потому что некоторые классы персонажей невосприимчивы к низкоуровневым психологическим атакам.

Будет в Armada of the Damned и система комбо, но запоминать длинные комбинации клавиш не придется, все одновременно проще и сложнее. Чтобы провести серию атак, не наравшись на вражеский блок, нужно будет почувствовать ритм сражения и вовремя жать на кнопку удара. Когда Вилли, дизайнер сухопутных сражений (есть в команде и такая должность), описывает эту систему, в первую очередь вспоминается Batman: Arkham Asylum.

Мир бездонный

Поскольку в игре о пиратах никак не обойтись, без морских сражений, значительную часть игры мы проведем на палубе корабля. Упомянув об этом, разработчики запускают свежую сессию игры, и мы оказываемся за штурвалом пиратского судна. На палубе суетится команда, главный герой тревожно устался на горизонт, вокруг — морская гладь, а за кормой — густо поросший пальмами остров.

Морские сражения в Armada of the Damned напоминают смесь «Корсаров» с голф-симулятором. Вызов на бое боя несколько вражеских кораблей, главный мари-

нист Propaganda Games, сосредоточенный юноша по имени Райан, разворачивает корабль и, подводя к одному из противников поближе, нажимает на кнопку выстрела. На экране появляется вертикальная шкала, небольшая зона в центре которой помечена красным цветом. Вверх-вниз по шкале бегает курсор — чтобы причинить врагам максимальный урон, нужно повторно нажать на кнопку, когда он будет проходить через эту зону. Причем, по мере того как вы выписываете «крыты» неосмотрительно напавшему на вас галюну, уязвимая зона становится меньше, а метки стрелять — все труднее. Естественно, орудия с каждого борта дают залп и перезаряжаются независимо друг от друга, а громить врага можно не только обычными ядрами, но также картечью и кнупелями.

Кроме того, сложность каждого залпа меняется в зависимости от различных условий (например, качки и количества матросов у орудий). А если ухитриться пододти к врагу поближе,

можно взять его на бордаж, избить команду саблями, завладеть грузом и пополнить пиратскую казну. Дело это исключительно важное — ведь свои матросы горбятятся на Стерлинг вовсе не из-за нежной любви к его прекрасным голубым глазам.

Из зала тут же звучит навязчивый вопрос: а сами-то корабль захватывать разрешат? Соберем ли мы к концу игры целый пиратский флот или так и будем бороздить моря на одном суденышке? Отвечать разработчики отказываются, но как бы невзначай замечают, что первое слово в подзаголовке игры — Armada.



Что получится у Propaganda Games в игре — Table 2 во вселенной «Пиратов Карибского моря» или просто проходная экшен-RPG, — пока до конца не понятно. Но о том, что в игре, за пределами крохотных уровней, специально собранных для демонстрации прессы (да и на много из них тоже), пока далеко не на все поверхности натянуты текстуры и практически отсутствуют спецэффекты, рассказы-



Мраковичи в Armada of the Dannebrog уже есть, а вот какашких драк пока не планируется.

вать не хочется. Потому что после визита в студию и долгих разговоров с авторами начинаешь верить в лучшее.

Дэн Тадж говорит, что одной из главных задач его подчинен-

ных было найти правильную интонацию. И с ней они точно справились блестяще — это видно уже сейчас. А учитывая, как много разработчики рассуждают о контроле качества и как часто

повторяют слово «итерирование», финальный продукт будет каким угодно, но только не сырым. Если, конечно, команду не станут подгонять, чтобы приурочить релиз к началу показа чет-

вертой части киносериала (Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides должна выйти в 2011 году). Остается надеяться, что Дэн Тадж говорил правду и «это не игра по фильму». ■



На дополнительных уровнях драков вы увидите огни жаворо в воздухе и летаю лангера, похитити лодочки, кошачьи лапы, сквозь лопы продвигаются свои солдаты.



Жанр
Стратегия
Издатель
2K Games
Разработчик
Firaxis Games
Похожесть
Серия Civilization
Серия Europa Universalis
Серия Total War
Мультиплатер
Интернет

Дата выхода
Осень, 2010 года

Егор Просвирнин, Илья Янович

ВОЙНА И МИР

«ИГРОМАНИЯ» ИНСПЕКТИРУЕТ ПЯТУЮ ЧАСТЬ ВЕЛИКОЙ CIVILIZATION

ЧТО? ПЯТАЯ ЧАСТЬ «ЦИВИЛИЗАЦИИ», В КОТОРОЙ ПЕРЕСМОТРУ ПОДВЕРГАЮТСЯ ВСЕ ЕЕ БАЗОВЫЕ СОСТАВЛЯЮЩИЕ.
ГДЕ? БАЛТИМОР, США, ОФИС FIRAXIS GAMES.

Пушкин в свое время частным порядком реформировал русский язык, подняв его до уровня переработанного европейского наречия. Ту же штуку проделал Сид Мейер с компьютерными играми, подняв помощью «Цивилизации» примитивные приключе-

ния трех пикселей до уровня комплексной глобальной стратегии. Именно «Цивилизация» задавала и задает моду в стратегическом жанре: серия спокойно пережила повальное увлечение RTS, всеобщий переход в 3D, бешеную популярность шутеров — и, думаешь, переживет даже ядерную войну.

Знакомство с «Цивилизацией» является обязательным для формирования хорошего игрового вкуса, это минимальный культурный багаж, наша игровая классика, не теряющая популярности вот уже 18 лет. Анонс каждой новой серии до недавнего времени был событием ожидаемым — Firaxis обнов-

ляли интерфейс, кое-где переназначали баланс и прикручивали поддержку все более высоких разрешений.

Так было до того момента, пока «Цивилизации» не пришлось столкнуться с вещами куда более сложными, чем мода на Gears of War. Sid Meier's Civilization

КРУТИ ЦИВИЛИЗАЦИИ
Как Civilization дослушалась до пятой части

Civilization (1991)

Сид Мейер не придумал «Цивилизацию» с нуля: часть идей он взял из настолок компании Avalon Hill, часть — из древней стратегии Empire. Геней Мейера в том, что он каким-то особым чутьем осознал, как все это надо собрать и сбалансировать. В итоге в последующих Civilization меняют разве что движки, в первой части была и вечная механика, и четырнадцать наций, и впервые в истории компьютерных игр — дерево технологий.



Colonization (1994)

«Колонизация» для серии Civilization — это примерно как Bully для GTA: более скатан, концентрированная версия. Вместо мировых масштабов — карта Америки. Под управлением — одна из новопленинных колоний. От научного развития по понятным причинам отказались: действие происходит в строго отведенных историко-временных рамках.





Блики на бисмарковской лысине будут теперь обсчитываться с помощью DirectX 11.



Трудно, конечно, поверить, что родная «Цивилизация» теперь порезана на ровные шестиугольники вместо привычных квадратов.

Revolution вышла на всех известных науке платформах (включая Nintendo DS и iPhone/iPod Touch). А это подразумевало серьезный пересмотр таких базовых вещей, как, например, управление и интерфейс. Поэтому, когда **2K Games** любезно пригласили нас на премьеру **Civilization V**, сердце от волнения пропустило пару ударов — великую серию явно ждут перемены. Как выяснилось — к лучшему.

Шестиугольный тиран

Первое, что бросается в глаза в новой «Цивилизации», — гексы. Со времен сотворения мира во всех играх серии игровое поле делилось на квадраты (позволявшие, заметим, получать бонусы за счет диагонального передвижения). В пятой части квадраты упразднили, введя вместо них шестиугольники. Предполагается, что с гексами игровая карта будет выглядеть естественней, на это же работает новый генератор ландшафтов, аккуратно сливая границы изменения климатических зон. Кроме того, гексы обеспечивают

море новых тактических возможностей, значительно усложняя ведение боя. Нам придется тщательно продумывать передвижения войск, ожидать ударов с разных сторон и заниматься массой вещей, в принципе невозможных на квадратной карте. Фактически в «Цивилизацию» придется учиться играть заново.

Удар номер два — отмена системы станинга (это когда в одну клетку игрового поля набивалось несколько десятков юнитов, после чего они огромной ордой обрушивались на опешившего противника). Теперь все строго: один гекс — один юнит, не больше (правда, кроме одного военного, в ячейке может одновременно стоять еще один рабочий и одно специальное подразделение). Firaxis добавляют к этому дистанционный бой — лучники отныне стреляют через клетку, совсем как катапульты или артиллерия. Получается совершенно новая, пугающая боевая система: нам предстоит организовать сплошные фронты через всю карту, перемещать мобильные группы артиллерии для организации «огненного вихря» и не подпускать

врагов к городам — там теперь тоже придется всего лишь по одному юниту.

Возрастет роль тактической и стратегической авиации, способной поддержать войска на расстоянии. По сути, любимой многими болванами тактике «собрать армию танков, а там сам черт не брат» пришел конец. Думайте, копите силы, развивайте все виды войск, включая флот (корабли, как и раньше, способны обстреливать береговые районы). Морской бой Firaxis тоже грозит переделать, но как именно — пока неизвестно.

Еще один важный момент относительно боевой системы — она категорически не допускает знаменитой ситуации «мужик с каменным топором нападает на подразделение мотопехоты». Войска с огнестрельным оружием будут без жалости расстреливать мужичье еще на дальних подступах.

Дипломатические отношения

Не факт, впрочем, что мы вообще захотим воевать. Firaxis

радикально переработали систему дипломатии — теперь, в частности, AI активнее реагирует на воинственные нации. Устроив пару войн, можно с удивлением обнаружить, что против вас сплотившаяся значительная часть оставшихся на карте народов и быть локальным Гитлером (или Сталиным) весело, но довольно сложно. Куда легче заключить с соседями договор о совместных исследованиях — в перспективе научное сотрудничество может принести больше бонусов, чем прямая оккупация партнерской державы.

Еще одна приятная добавка — появление городов-государств (вспомните Древнюю Грецию или итальянскую Пентархию — без истории здесь никуда), пытающихся выжить рядом с безумными сверхдержавами. При желании можно захватить какой-нибудь вольный Данциг или Краков и получить еще один город в своем государстве. Но куда интереснее заключить с мелкотой партнерское соглашение — это откроет дополнительный источник золота и ученых разработок в обмен на

Civilization II: Test of Time (1996)

Первый сиквел оказался скорее аддоном — изменения носили количественный характер: больше юнитов, наций, технологий. Важно другое — Civilization II фактически открыла эру подросточества для стратегий, самодельные дополнения впервые стали выходить именно для нее. Еще одно важное изменение — авторы добавили сценарии (раньше карты в любом случае генерировались автоматически).



Civilization III (2001)

Третья часть — лебединая песня двухмерных «Цивилизаций», все идеи и наброски тут довели до ослепительного блеска. Шестнадцать наций, новые чудеса света, специальные юниты, исследования... Это к тому же первая серия, вышедшая не под эгидой почившей MicroProse: новым издателем значилась Atari.





Гексы, к счастью, можно будет отключить и играть «на глаз».



Firaxis много говорит про интерфейс в стиле ар-деко, но почему-то стесняются показывать его на скриншотах.

защиту. Выгоды от такой дипломатической игры тоже будет в разы больше, чем от покорения соседа. Civilization V вообще пытается приучить игрока к тонким дипломатическим ходам и шулерской игре в международном казино — помимо прочего, разрешено размещать на своей территории чужие войска, заключив соответствующее соглашение.

Доктрина шока

Территориальная система также изменилась — границы растут медленно и не зависят от культуры (их рост можно ускорить, вложив в расширение державы золото, но его, как всегда, мало). Так что придется тщательно выбирать, где именно разместить новый город, и учитывать, попадут ли в черту его влияния ценные ресурсы (или до них быстрее доберется враг).

Аналогичным образом действует компьютерный противник — у ваших железных друзей появился огромный набор заранее определенных стратегий. Обнаружив, что вокруг много ничейной богатой

земли, компьютер может перейти к быстрой экспансии, начав расширять границы как сумасшедший. Увидев же, что все вокруг застроено, железный император сосредоточится на интенсивном внутреннем развитии и будет вкладываться в собственные города.

Тем более что именно в городах теперь сосредоточена вся наука — очки прогресса добавляет наличие определенных групп населения, а за золото, как раньше, открытий не купишь. Так что если, подобно коммунистам, отправить всю интеллигенцию в ГУЛАГ, строить какой-нибудь Беломорканал, то техническое развитие страны тут же остановится.

С другой стороны, возможно, нам позволит включить особо злую социальную политику. Это новая система бонусов (и негативных эффектов), которые приобретаются за накопленную «культуру» (не пили алкогольный коктейль «Ягуар» и не пвели под ноги — получите «Мобилизацию экономики» или, например, «Национал-шовинизм»). Система социальной политики отдаленно

напоминает дерево талантов из World of Warcraft или, если угодно, доктрины из Company of Heroes. Мирная народность, сосредоточенная на строительстве оперных театров и обучении ансамблей балалаечников, сможет существенно обогнать по внутреннему устройству вечно воюющую империю. В противовес

социальным сложностям, из игры совсем убрали религию, лишив прогрессивную общественность приятной возможности обьявить джихад Швейцарии.

Сахарный кремль

Продюсеры обещают, что лидеры наций будут вести себя



Несмотря ни на что, за гексами и DX11-движком все-таки скрывается та самая «Цивилизация», которую мы все любим.

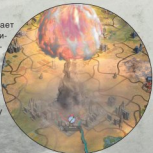
Цивилизация Сиды Мейера (2002)

Смешно — компьютерная игра, которая, по сути, началась с настольной, через одиннадцать лет сама обзавелась бумажной версией. По механике это натуральная первая часть, только вместо случайно сгенерированного земного шара — поле 36x46 клеток, а технологии и юниты представлены традиционными карточками.



Civilization IV (2005)

2K Games приобретает Firaxis и превращает «Цивилизацию» в настоящий блокбастер: с яркой графикой, фантастическим саундтреком и трехмерным движком. К счастью, механика остается практически нетронутой, так что играть по-прежнему интересно.





Пока прелести новой технологии заметны разве что благодаря без дураков выдающемуся ландшафту.



Благодаря пересмотру баланса мы не сможем порадовать себя эпической картиной «бушмены против танка».

куда живее. Вместо воскового портрета — ростовая кукла, размахивающая руками, дрягающая ногами и бранящаяся на родном языке. Также сообщается, что лидеры обучены адекватно реагировать словами и жестами на наши действия: объявив войну России, можно в ответ получить путин-

ские «мочить в сортире» и какую-нибудь особо неприличную дулю (или даже хрущевским ботинком по лбу). Не менее важный момент — все императоры, президенты и кайзеры действуют адекватно своим реальным прототипам. От Гитлера стоит ждать воинственности, от Ганди — мирного разви-

тия, а от председателя Мао — жесткой экспансии за счет большого населения. Причем в начале каждой игры характеристики вождей народов несколько изменяются, чтобы вы не заскучали от их предсказуемости.

Также обещаны значительные изменения в интерфейсе — новая система оповещения о требующих внимания событиях, эргономичное размещение кнопок (самые важные всегда на виду, менее важные спрятаны в глубину) и стилизация органов управления под ар-деко (интересно, как это будет смотреться в каменном веке или, скажем, Средневековье).

Большое внимание уделено пользовательским модам (мы до сих пор помним и любим мод, который превращал Civilization III в глобальную стратегию про Warhammer 40 000) — вплоть до встроенного браузера, позволяющего просматривать и загружать модификации прямо из игры. Также из внутреннего браузера можно зайти на фанатский сайт и поругаться на форуме с

какими-нибудь фермерами из Техаса, не отлекаясь от строительства Четвертого рейка.

И наконец, графика. Новый графический движок поддерживает DirectX 11 — таким образом консервативная пошаговая стратегия неожиданно оказалась в авангарде технологического прогресса. Кроме того, для большей производительности обещана поддержка мультиядерных процессоров, что позволит покорить мир без тормозов и залипаний.



Приятно видеть, что 2K Games и Firaxis не делают резких телодвижений, не пытаются сделать «Цивилизация» доступней, моднее, проще. Наоборот, переход на гексы видится символическим шагом: шестиугольники сегодня в почете у очень специфических игроков, массы их не очень понимают. Есть ли место для «Цивилизации» в мире «Твиттера», высоких скоростей и клипового сознания — станет ясно уже в этом году. ■



Сид Мейер выступает в Civilization 5 в качестве консультанта и лично руководит разработкой «Цивилизации» для соцсети Facebook.

Civilization Revolution (2008)

«Цивилизация» переезжает на консоли. Экономика подверглась легкой кастрации, но это жертва, на которую стоило пойти. Сбылась самая пошлая мечта тех, кто начал играть в 90-е: переписать историю можно лежа на диване, а с выходом DS-версии — и в самолете.



Civilization IV: Colonization (2008)

В названии новой «Колонизации» приставка «Civilization IV» содержится из коммерческих соображений: это никак не аддон, а полноценный ремейк игры 1994 года — от четвертой части тут только движок. Четырнадцать лет будто бы и не было: по-прежнему карта Америки, более глубокие по сравнению с «Цивилизацией» экономика и торговля плюс континентальный конгресс вместо научных исследований.



SQUARE ENIX.

FINAL FANTASY XIII



ХВАТИТ ЛИ ВАМ СМЕЛОСТИ СРАЗИТЬСЯ С СУДЬБОЙ?



В ПРОДАЖЕ С 09.03.2010

16

www.finalfantasy13game.com

© 2009, 2010 SQUARE ENIX CO., LTD. Все права защищены.

DESIGNER: TETSUYA NOMURA

FINAL FANTASY, SQUARE ENIX и логотип SQUARE ENIX являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Square Enix Holdings Co., Ltd.

PlayStation и P2 are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All rights reserved.

PS3

XBOX 360



Реклама



ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

В РАЗРАБОТКЕ

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

ВЕРДИКТ

ЛОКАЛИЗАЦИИ

Как только до нас доходит первая подробность о еще не вышедшем играх, мы тут же делимся с вами своими фактами со страниц «Игрового взгляда»

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

Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выходы которых мы ждем сильнее, чем Новый год, совместно складываются в «центр внимания».

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

Наиболее полный обзор локализационных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

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

0-2 (ПОЛОЖИТЕЛЬНО)

Игры, получающие 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 их играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (ПРОСКО)

Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но беззастенчиво отстают от времени и находят на нем много технических упрощений. Впрочем, иногда подобная игра даже находит поклонников. Редко, но находит.

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 «картинке среднему», игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы).

Обычно ничего ничего выходящего нет ни в их геймпле, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)

Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают пять баллов. Будут весьма интересными и полезными, но им не удастся стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Отличные 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 нестандартные проекты, как максимум — новые ступени и веха 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 идеальны 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.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуются сутками штудировать многостраничную «руководство пользователя» или проврать многоуровневый «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

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

КЛАССНЫЙ СОБЕТ

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

РЕЙТИНГОВАБНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она проблема 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 надоедет.

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 списывается игра.



ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
Расписывается о дате начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 80%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.

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

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИИ

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

ОПРАВДАНОСТЬ 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 финансовая версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

Награды «Игромании»



Эта медаль получают только те игры, на которые стоит обратить их графика просто поражает воображение.

Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наш представление о жанрах или приносят в них свои, уникальные идеи.

MILE OF CRY

Мы не знаем, виноват ли тут мировой кризис или слухи о грядущем в 2012 году конце света, но многие разработчики впали в откровенную депрессию — и игры делают такие же. В жанре adventure чуть ли не каждый второй проект — это непременно хоррор с тяжелой давящей атмосферой, актами насилия и попытками всячески запугать игрока. **Mile of Cry** как раз из таких.

Правда, в числе ориентиров и источников вдохновения у начинающих разработчиков из польской студии **Fearless** не фильмы Джона Ромера, а «Зеленая миля» и «Твин Пикс». А из игр они ориентировались на культовый **Silent Hill 2**.

Mile of Cry — история об обречении самого себя, о страхах, ко-

торые проявляются не в конкретных чудовищах и маньяках, а скрыты в тайниках нашего прошлого, в наших воспоминаниях, связанных с какими-то тяжелыми переживаниями или трагическими событиями. И главными чудовищами тут выступают люди, их ложь, их воображение. Даже название игры глава **Fearless** Майкл Вебер расшифровывает философски: «**Mile of Cry** можно перевести как «Дорога слез». Это жизненный путь, на который мы ступаем с рождения и который далеко не всегда усыпан розами».

В полной мере это ощутит на себе и главный герой игры, молодой человек по имени Адам. Он обнаруживает себя в психиатрической лечебнице и видит на сте-

ну странную надпись: «Найди Элеонору Вейс». Потом оказывается, что увиденное было лишь сном, но Адаму от этого не легче: точно такая же надпись проступает на его кровати. Дело усугубляется тем, что эта самая Элеонора пребывает... на кладбище. История, которую Адам поначалу опрометчиво принимает за глупую детскую выдумку, приводит его в некий маленький, отрезанный от остального мира городок, полный суеверий, предрассудков и подозрений.

Здесь на первый план выступает фактор непостоянства и непредсказуемых человеческих взаимоотношений. Зачастую Адаму придется действовать скрытно, периодически он будет чувствовать на



ДАТА ВЫХОДА

Конец 2011 года

своей спине чьи-то тяжелые взгляды.

А еще ему придется много общаться и принимать непростые решения. От того, согласится ли Адам кому-нибудь помочь или нет и какой сделает моральный выбор (а по сюжету заготовлено несколько таких ситуаций), будет зависеть его продвижение по сюжету, варианты решения игровых задач и то, к какому из двух финалов этой истории он придет. «Чтобы раскрыть все тайны, вам придется пройти игру более двух раз», — интригует Майкл Вебер.

По механике **Mile of Cry** ближе не к традиционным point & click-квестам, а к адвенчурам в стиле **Fahrenheit** и замороченных Myst-образных пазлов, зато будут мини-игры, экшен-вставки и quick-time events. Плюс логические контекстно-обусловленные загадки, сложность которых (равно как и общая мрачность игры) будет возрастать постепенно. При этом в некоторых ситуациях на контекст будет влиять даже погода. Так, в одном эпизоде Адаму понадобится проинкнуть в ратушу под проливным дождем, и нам придется позаботиться о том, чтобы он не оставил после себя следов мокрой грязи.



До выхода игры еще много времени: Майкл Вебер полагает, что это случится где-то в конце 2011 года. Как говорил герой Тома Хэнкса, порой зеленая миля слишком затягивается. Что ж, будем надеяться, что в случае с разработкой **Mile of Cry** эта самая миля не будет чересчур длинной. Ну а самое главное, что в конце ее будет все-таки не камера с электрическим столбом, а долгожданный релиз. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Психологический триллер родом из Польши, вдохновленный «Твин Пиксом» и «Золотой милей».

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 20%



В игре планируют продвинутой физическую модель, но о конкретном ее предназначении авторы пока отмалчиваются.



Для нагнетания атмосферы поляны будут использовать уникальную систему динамичной камеры, которая покажет происходящее с разных и порой самых неожиданных ракурсов.



THE TALES

Многие из вас наверняка помнят культовый хоррор-телесериал «Байки из склепа». Он состоял из коротких, на 20-30 минут, историй, в которых неизменно фигурировали трупы, маньяки, зловещие мертвецы и до смерти пере-

луганные живые (до поры) люди. Российско-канадская студия **Streko-Graphics** собирается сделать нечто подобное в формате приключенческой игры.

The Tales также будут разбиты на короткие (по 2-4 часа) се-

рии, каждая из которых представляет собой независимую, емкую и очень эмоциональную... байку из склепа. Никаких философских упрямлений в стиле **Silent Hill**: это будут несколько часов, полных адреналина, действия, визга, отрубленных голов и черного юмора. То есть такой молодежный хоррор в духе Уэса Крейвена («Крик», «Кошмар на улице Вязов») и тех комиксов, из которых выросли сами «Байки». В первой серии будет обыграна классическая тема: четверо американских подростков ехали в город, по пути они немного заплутали и решили остановиться на ночь в тихом полузаброшенном поселке. Выспаться им, естественно, никто не дал.

Уже на пятую минуту с плеч сплетает первая студенческая голова, презентуя торжественный выход к собравшимся местного маньяка. Все дальнейшие события — сплошные кошки-мышки в попытке убежать, спрятаться от убийцы. Как это делать, куда бежать — решаете сами, ведь свобода выбора — ключевая особенность **The Tales**. Буквально через каждый шаг придется принимать непростое решение: куда повернуть, налево или направо, куда бежать, в лес или к мосту (а может, к дому), кому идти к машине и т.д. Одни решения практически тут же приведут к смерти, другие откроют альтернативную ветку развития сюжета. Всего планируется 4 варианта окончания истории, но даже в рамках одного варианта события могут складываться по-разному в зависимости от конкретных действий игрока.



Давайте сделаем вид, что мы не заметили этот арт, и будем надеяться на лучшее.



Как и в **Fahrenheit**, здесь будут видеорежимы, демонстрирующие события с разных камер. Одна из камер будет закреплена на голове убийцы, и включаться она будет именно в тот момент, когда персонаж нерено вставляет ключ зажигания, а маньяк хищно приближается к нему!



ДАТА ВЫХОДА

2010 год

Собственно игровой процесс напоминает своеобразный коктейль из **Obscure** и **Fahrenheit**. Между персонажами можно свободно переключаться. И хотя каких-то уникальных особенностей у героев нет, но выбор, кем играть и что делать, также влияет на развитие сюжета. Никаких пазлов и сложных манипуляций с механизмами: если что-то можно поднять, то это будет использовано буквально через пару метров и тут же слышно за ненадобностью в ближайший унитаз. Бег и визг в основном будут перемежаться различными мини-играми: где-то от нас потребуется задержать дыхание, чтобы успешно оставить ключ зажигания, а где-то — удерживать равновесие на мосту. Будет также степс: в определенные моменты придется погасить портативный фонарик, чтобы маньяк не заметил вас. В других сценах можно будет согреть убитую гаечным ключом или мечете. Наконец, нам позволит управлять транспортом, который также получится использовать как оружие против убийцы: например, попытаться задавить его трактором. Правда, не факт, что решение поддать газу не окажется для вас роковым...



На данный момент у **The Tales** нет издателя. Надеемся, что это временная ситуация: проект выглядит крайне интригующе, по большому счету у него нет аналогов. Да и студия **Streko-Graphics** неплохо зарекомендовала себя: за ее плечами локально знаменитый сериал **Aura** и неплохой, но недооцененный ужастик **Dead Reefs**. Так что будем надеяться на лучшее. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Крайне интригующий коктейль из «Байки из склепа», **Fahrenheit** и **Obscure**.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 30%

Кто сможет превзойти Наполеона?

Испытайте свой полководческий талант, примерив на себя роль легендарного Наполеона Бонапарта или одного из его соратников. Создайте эксклюзивную и повсюду сверхваляющую победу всем виртуальными несомненной эпохой Наполеоновских войн. Изобретайте превзойти великого полководца или одержать над ним верх.



ТРИ ТЕАТРА ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ
Повторите Наполеон, Бонапарт, или одного из его соратников классическом Наполеоновском

НЕПРЕВЗОИДЕННОЕ КАЧЕСТВО TOTAL WAR
Колоссальные возможности в развитии артефактов и управлений, государственной и политической реконструкции.

ФЕВРАЛЬ 2010

Разместите префекта на сайте
«Великий полководец» и получите
эксклюзивный код по промокоду
«Великая битва» и Национального
компьютера»



«Napoleon Total War: Императорское и военное»
ослепляет в себе исключительной глубиной
«Герой Наполеоновских войн» и войны, посвящая
показывать и исключительным талантам

НОВАЯ СЕТЕВАЯ КАМПАНИЯ
Решайте судьбу Европы, выбирая на поле боя друзей
или врагов, с которыми

В играх серии Total War, вы можете играть как и против друг друга, так и против компьютерных противников. Серия Napoleon Total War включает в себя четыре игры: Napoleon: Total War, Napoleon: Total War - Campaign, Napoleon: Total War - Shores of Italy, Napoleon: Total War - The Peninsular War. В игре Napoleon: Total War вы сможете играть как и против друг друга, так и против компьютерных противников. Серия Napoleon Total War включает в себя четыре игры: Napoleon: Total War, Napoleon: Total War - Campaign, Napoleon: Total War - Shores of Italy, Napoleon: Total War - The Peninsular War. В игре Napoleon: Total War вы сможете играть как и против друг друга, так и против компьютерных противников.



www.totalwar.com



© 2009 Sega Europe Ltd. All rights reserved.



www.sega-europe.com



Games for Windows

SHRAPNEL

Восемь лет назад в **Zombie Studios** разрабатывали шутер **Shrapnel: Urban Warfare 2025** для PC и Dreamcast. Вдохновленный серией **Spec Ops**, он рассказывал трогательную историю о том, как в недалеком будущем социальер захватывает США. Сначала игру заморозили, а потом вообще отменили, но само слово «шрапнель» (это, если что, артиллерийский снаряд, предназначенный для поражения живой

силы), очевидно, зашло авторам в душу.

В 2008 году Марк Лонг, один из основателей **Zombie Studios**, придумал фантастический комикс, который так и называется — **Shrapnel**. Первый том истории «Шрапнели» под названием **Aristeia Rising** выходя в виде регулярного издания с января по май прошлого года, а позже был издан как одна 184-страничная графическая новелла. В разработке — еще два тома.

Shrapnel в первую очередь интересен своим потрясающе красивым артом. Это современный комикс, и его авторы не постеснялись на полную катушку использовать передовые эффекты статичной двумерной графики. Ловко подвешенная фильмами картинка балансирует на грани фотореализма. Цвета местами неестественно яркие; четко отрисованы только центральные объекты в кадре, а все остальное вы словно видите боковым зрением.

А еще это техногройл. В фокусе — боевые экзоскелеты (пилоты ласково зовут их «гробами»). В каждом выпуске есть несколько разворотов, где сценаристы велико уступают место художникам и те живописуют батальные панорамы без единого лишнего слова. Там роботы расстреливают друг друга из неестественно длинных винтовок, режут энергоштыки и чуть ли не грызут зубами. Когда же острое лезвие штыка, наконец, вспарывает толстую броню главного экзоскелета, мы видим его изысканную «начинку» — красавицу-пилота Саманту.

Сюжет по большей части состоит из фраз «В АТАКУ!!!», плавно перетекающих в «Аттррррррррррр», но в промежутках между ними все же можно раскопать кое-что интересное. Пресплавая Империя колонизирует Солнечную систему. Венера — последний оплот свободы и независимости, местных партизан там тренирует вояка-отшельник (главная героиня). Пони-



Бикини-версия «Дредноута».



В этом кадре собрано все, что придумано в жанре научной фантастики за последние 20 лет.

Название	■■■■■■■■■■
На обложке	■■■■■■■■■■
Разработчик	■■■■■■■■■■
Zombie Studios	■■■■■■■■■■
Платформа	■■■■■■■■■■
■ Gears of War	■■■■■■■■■■
■ Gears MechtWarrior	■■■■■■■■■■
■ Gears Ghost Recon	■■■■■■■■■■
Мультиплеер	■■■■■■■■■■
Без подрастертов	■■■■■■■■■■
Сайт игры	■■■■■■■■■■
zombie.com/shrapnel.html	■■■■■■■■■■

ДАТА ВЫХОДА

Неизвестна

мо яростных схваток, читателю ждут расистские разборки между обычными людьми и киборгами, а для отпетых зануд припасена даже порция психолиозма. Саманту терзают воспоминания о прошлых военных преступлениях, она неохотно делится ими с «психотерапевтом» — голографической копией своей погибшей сестры.

Как писала западная «комиксная» пресса (да, есть и такая), **Shrapnel** напоминает раскладовку видеоигры. Возможно, так оно и есть. Сами же **Zombie Studios** готовят к выпуску одноименный экшен.

Про него, к сожалению, известно лишь то, что работает он на движке **Unreal Engine 3**, а по механике будет похож на **Gears of War**. Главная героиня, конечно, Саманта.



Игрой и комиксом планы у **Zombie Studios** не ограничиваются. На стадии препродакшена сейчас находится фильм Лена Уайзмана, который ответствен за «Крепкий орешек 4.0». Как говорит Уайзман, экранная версия **Shrapnel** — его собственная инициатива: в день выхода комикса он был в книжном магазине со своей маленькой дочкой Лили, сватил пилотный выпуск и сразу понял, что историю легко можно превратить в бойкий фантастический фильм. Следят за экранной лодкой из **Radical**, издателя «Шрапнели»: в качестве продюсера выступит генеральный директор Барри Ливайн. В любом случае что фильм, что игра появятся не скоро, а вот на комикс советуем обратить пристальное внимание: в перспективе **Shrapnel** — интересный кроссмедийный проект. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Кроссмедийный научно-фантастический проект про истоплано Солнечной системы: комикс, фильм Лена Уайзмана и мульт, разработанный на движке Gears of War.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **20%**

Windows®. Жизнь без преград.
Toshiba рекомендует ОС Windows 7.



Реклама

➤ ДОВЕРЬТЕ TOSHIBA СОЗДАНИЕ ЕЩЕ ОДНОГО ШЕДЕВРА

Что делает искусство искусством? Преданность своему делу?
Мастерство? Количество часов, потраченных на создание
произведения?

Или искусство рождается в слиянии страсти и инноваций?

Истинная красота нашей новой линейки Satellite - в гармоничном
сочетании всего этого. Но шедевр, которым мы гордимся
даже больше - это ваше доверие, которого мы достигли,
прислушиваясь к вам на протяжении более чем 25 лет и
меняясь, чтобы соответствовать вашим потребностям.

Это и есть искусство понимания, которое проявляется
во всем, что мы делаем.

Насладитесь всеми нашими шедеврами, включая новый
Satellite A500, оснащенный процессором Intel® Core™2 Duo.
Спрашивайте в магазинах или зайдите на www.toshiba.ru.



➤ SATELLITE A500

- Процессор Intel® Core™2 Duo
- Лицензионная ОС Windows® 7 Home Premium
- Веб-камера высокой четкости
- Стереосонорные динамики Harman Kardom®
- Сенсорная панель с технологиями Multi Touch

От 30 000 рублей*

*Цены могут отличаться от указанных.

TOSHIBA
Leading Innovation >>>

Intel, процессор Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются зарегистрированными и/или торговыми знаками Intel в США и других странах. Microsoft, Windows и Windows 7 являются торговыми знаками или зарегистрированными товарными знаками Microsoft в США и других странах. Все остальные названия являются торговыми знаками или зарегистрированными товарными знаками их владельцев. Toshiba и Toshiba Inside являются зарегистрированными и/или торговыми знаками Toshiba в США и других странах. © 2009 Intel Corporation. Все права защищены. Intel, Intel Inside и Core Inside являются зарегистрированными и/или торговыми знаками Intel в США и других странах.



COMIC JUMPER

Компания **Twisted Pixel Games** — новички в игровой индустрии, и тем не менее за два года активной деятельности они успели выпустить два проекта, анонсировали третий и зарекомендовали себя мастерами оригинальных идей. В **The Maw**, напоминаем, главным героем была громадная фиолетовая желеобразная пасть с большим глазом, висевшим над лбом, и вешая все — в диапазоне от светлячков до планет.

К следующей игре, **«Splision Man**, разработчики, мягко говоря, не растеряли пылу — там в центре внимания был самый настоящий элементаль огня, который, к сожалению, не смог толком разобраться в своих умениях и, вместо того чтобы жечь врагов в адском пламени, взрывался сам. Благодаря этим взрывам герой перемещался по этапам, неустанно толкая себя вперед и попутно разнося врагов на шницели.

Наконец, третья игра **Twisted Pixel** называется **Comic Jumper**. Ключевые персонажи вновь яркие, оригинальные, только теперь оба желтые. И еще одна деталь — один торчит из груди другого.

Главного героя зовут **Captain Smiley** — это обтянутый синим трико мускулистый супергерой с бластером. Все бы ничего, но вместо головы у него смайлик — ярко-желтый, глазастый и предельно эмоциональный (по дизайну больше всего похож на те, что используются в ICQ). Если улыбка — то во весь рот, если выражение расстройства — то безгранично горе. Чаще всего **Капитана** расстраивает его верный напарник, вживленная в грудь звезда по имени **Звезда**. Два героя просто-таки ненавидят друг друга.

У **Звезды** крайне острое чувство юмора, и на каждое действие своего хозяина он (а это точно он, и он явно злоупотребляет сигаретами и алкоголем) отвечает какой-нибудь колкостью. Например, **Captain Smiley** гневно восклицает перед воображаемым врагом: «Я твой худший кошмар!» **Звезда** плетется: «Ты худший актер...» Лицо-смайлик главного героя тут же принимает удрученное выражение. Нас ждет классический вариант комедийного бадди-муви-дуэта, ожесточенный тем, что персонажам друг о друга

при всем желании никуда не деться.

Разработчики обещают удивить нас уникальным геймплеем, но, судя по всему, ближайшим ориентиром для **Comic Jumper** является упомянутый **«Splision Man**. Герой главным образом будет бегать, прыгать и стрелять (а также иногда бить **Звезду** по губам, если тот совсем потеряет стыд).

Главная особенность — стилизация уровней под различные популярные комиксы. Всего обещано пять тематических локаций; разработчики продемонстрировали нам лишь их «обложки». Общими редакционными усилиями удалось опознать знаменитый нуар-триллер про Бэтмена **The Dark Knight Returns** за авторством **Франка Миллера**, сериал **Power Puff Girls** (про широкоглазых девочек ясельного возраста, внезапно получивших суперспособности) и, конечно, **Sin City**. Выцветший черно-белый смайлик с мрачным взглядом и торчащей из груди звездой — это надо видеть (что вы и можете сделать прямо сейчас, взглянув на скриншот).



В заключение очень хотелось бы вспомнить о том, как быстро **Twisted Pixel** выпускают отличные игры. — вот только от разработчиков не было новостей с сентября. Возможно, они несколько сблизил с курса, но нам кажется, что дело совсем в другом. **Comic Jumper** вполне может стать их главным проектом, и, если на его разработку потребуется чуть больше времени, чем обычно, это, думаем, только к лучшему. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Исправленная эжурка по знаменитым комиксам со смайликом-суперменом в качестве главного героя.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **50%**



Звезду зовут Звезда, и ей можно дать по губам.



Нам так и не удалось определить оригиналы крайнего правого и крайнего левого комиксов. А вы сможете?

BATTLEFIELD

BAD COMPANY 2



Director

AH-64 Apache
Ударный вертолет ВВС США, оборудованный 30мм пулеметом M230 и двойным установками 70мм неуправляемых ракет Hydra 70. экипаж — 2 человека. Вертолет обладает высокой боевой живучестью, в том числе при прямом попадании.

ЭТАЛОН ОНЛАЙН СРАЖЕНИЙ

**БОЛЬШЕ ОРУЖИЯ,
БОЛЬШЕ ТЕХНИКИ,
БОЛЬШЕ РАЗРУШЕНИЙ,
БОЛЬШЕ КОМАННОЙ ИГРЫ!**

Wernigaw

Снайпер
Основное преимущество снайпера — это предельный камуфляж и грамотное расположение. Вооружен снайперской винтовкой M24. Также в его арсенале присутствует дальнодействующий MTN-35 и тактическая взрывчатка.



Медик
Универсальный противосекретный класс, вооруженный пулеметом M249 с созданием обширного подавления огня. Главная специализация — первая помощь раненым и реанимация павших.

Klinok

Квадроцикл
Сверхлегкое тактическое транспортное средство, использующееся для передвижения в труднодоступных районах для логистических операций. Экипаж — 2 человека.

Diversant

Штурмовик

Его стиль — ближний бой. Имеет на вооружении подствольный гранатомет. Представляет из себя серьезную угрозу для живой силы противника и легкобронированных транспортных средств.

Указос



Инженер
Универсальный класс по работе с техникой, будь то ее починка или взрывание. Вооружен мотопилкой, вертолетом и противотанковым минометом для быстрого ремонта поврежденной техники.

JDa

В ПРОДАЖЕ 4 МАРТА 2010 | WWW.BATTLEFIELDBC.RU
WWW.BATTLEFIELD.COM



© 2010 EA Games. Warner CEAR. Battlefield Bad Company. Franchise и персонажи DICE являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками EA GAMES Warner CEAR. Battlefield и Bad Company являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками EA GAMES Warner CEAR. "Battlefield" и "X" являются зарегистрированными торговыми марками EA GAMES Warner CEAR. "Battlefield Bad Company" является зарегистрированной торговой маркой EA GAMES Warner CEAR. Все остальные торговые марки являются собственностью соответствующих владельцев.



GRIM DAWN

Любовь к **Diablo** — это, видимо, навсегда. Артур Бруно и Эрик Кампанелла когда-то подарили нам античный **Diablo**-клон **Titan Quest**. Потом они покинули **Iron Lore Entertainment** (где Бруно, между прочим, был ведущим дизайнером, а Эрик — арт-директором), основали собственную студию **Crate Entertainment** и начали работать над новой игрой в том же жанре, **Black Legion**. С «Черным легионом», впрочем, пока не сложилось: прошлым летом, адекватно оценив свои возможности, Бруно и Кампанелла решили заморозить проект «до лучших времен». И тут же приняли

разрабатывать **Grim Dawn**, которую они сами с подкупающей прямотой называют — «вниманию!» — «гордым **Diablo**-клоном».

Тут, конечно, нужно сразу внести ясность. **Grim Dawn** — проект менее масштабный и догостостящий, чем **Black Legion**. И авторы рассчитывают вытнуть его сами, не вымалывая поддержки у издателей. Игра будет распространяться через **Steam** по цене \$19,85, а затем расширяться загрузаемыми дополнениями.

Впрочем, несмотря на заниженные амбиции, проект обещает быть интересным. Действие **Grim Dawn** разворачивается в

мрачной вселенной Кайри. Местным жителям не позавидует: человечество оказалось в центре конфликта двух потусторонних рас. И если бестелесные **Aetherials** стремятся поработить человеческие тела для превращения своих планов, то их оппоненты, демоны **Ch'thonics**, пытаются уничтожить людской род раньше, чем до них доберутся **Aetherials** — так сказать, чтобы не достался врагу. Одним словом, между двух навалов — мокрое место. Итог печален и предсказуем: империя людей разрушена, соль и сливки в дефиците, человечество поставлено на грань уничтожения, а немногие выжившие прячутся в разбросанных по миру анклавах и убежищах. Вскоре среди них появляются люди, которые после встречи с захватчиками не просто уцелели, но и приобрели некие уникальные способности. Одних это пугает, а другие, наоборот, именно в них видят надежду на организацию сопротивления.

Видимо, за одного из таких «мутантов» нам и предстоит играть. По словам Артура Бруно, главная задача — распутать нити заговора, который позволил потусторонним расам вторгнуться в мир людей. Параллельно игроку предстоит обеспечивать выживание некоторых анклавов и помогать им в подготовке к войне. В распоряжение игрока авторы предоставят полный инструментарий из набора «**Diablo**



Загружаемые дополнения будут добавлять в игру не только новые территории, квесты и предметы, но и классы персонажей.



Размер игрового мира **Grim Dawn** — в три раза меньше, чем в **Titan Quest**. Но зато вместо пробежки по линейным коридорам нам позволят исследовать локации вдоль и поперек.

- Новости
- Не обновлен
- Разработчик
- Crate Entertainment
- Платформа
- Titan Quest
- Diablo
- Torchlight
- Мультплеер
- Интернет
- Сайт игры
- grimdawn.com

ДАТА ВЫХОДА

2011 год

для всей семьи». Будет 5 классов: мастерство в каждом из них можно прокачать до 75-го (!) уровня, после чего откроется еще более мощные способности. Мы даже сможем объединять навыки двух классов, чтобы получить доступ к неким комбинированным приемам.

Плановый перевод будет на фарси, естественно, итало-русский же будет сопровождаться громким выпадающим из них дескриптор, оружия и склянок с зельями. По сравнению с **Titan Quest** (игра делается на его модифицированном движке) авторы существенно доработали лут-систему, с тем чтобы уменьшить количество хлама, который только загрязняет инвентарь, и, наоборот, увеличить число полезных предметов. Кроме того, они обещают уникальную систему крафтинга, основанную на рецептах, и особый упор на мультплеер, где будут уникальные задания для кооператива.



Выход **Grim Dawn** намечен на 2011 год, и вопросов к проекту еще много. В частности, о боевом ничего не известно о твоей системе. Но в любом случае вряд ли стоит ждать каких-то сюрпризов. Авторы словно пытаются апатировать нас тем, что делают клон **Diablo**. Впрочем, как показал пример **Torchlight**, чтобы сорвать овации, большего и не надо. Главное — сделать все качественно. Тогда довольны будут все: игроки, высунав язык, стану качать персонажей, а разработчики — подчитывать прибыль и копить денежку на более масштабные проекты. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Столебуризм с финансовым кризисом, авторы **Titan Quest** помертели заблудили и решили вместо разработки **Diablo**-клона сделать разовый **Diablo**-клон. Зато с оригинальным сюжетом.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 50%

УЗНАЙ, ЧЕМ ЗАКОНЧИТСЯ 15-ЛЕТНЯЯ ИСТОРИЯ КЕЙНА!

COMMAND & CONQUER™

ЭПИЛОГ

В ПРОДАЖЕ С 19 МАРТА!

В 2062 году человечество находилось на грани вымирания. Из-за тиберий - таинственного инопланетного минерала, который заразил Землю и стал причиной кровопролитной войны между Глобальным Советом Безопасности (ГСБ) и "Братством НОД", планета практически опустела. В самый разгар кризиса Кейн, лидер "Братства НОД", сообщил ГСБ, что разработал систему, которая позволит контролировать тиберий и использовать его силу. Однако для создания сети управления тиберием Кейну нужна была помощь ГСБ. Таким образом, две противоборствующие группировки объединили усилия, чтобы предотвратить исчезновение человечества с лица Земли.

Спустя 15 лет после этих событий сеть была практически создана. Тиберий находится под строгим контролем, а Земля вступила в новую эпоху благоденствия и процветания. И только сейчас население Земли стало задаваться вопросом: почему Кейн решил помочь всем и что он потребует за эту помощь?

Ответы на все вопросы будут получены в игре "Command & Conquer 4: Эпилог"

Эпическое завершение саги о тиберии - Кейн снова возвращается в захватывающий мир игры. Вы сможете играть самостоятельно или объединить свои усилия с другими пользователями!

Постепенное развитие игрока - чем больше боевых единиц противника вы уничтожаете, тем быстрее растет ваш опыт. Вы сможете получить доступ к новым боевым единицам, улучшениям и усовершенствованиям, которые сделают вашу армию еще сильнее!

Выбирайте класс - отдайте предпочтение одному из трех уникальных классов ГСБ или НОД. Каждый класс отличается своими особенностями и боевыми единицами. Вы сможете выбрать свой собственный стиль игры! Класс нападения, обороны или поддержки - что выберете вы?

Объедините усилия и сражайтесь по сети - найдите друзей и участвуйте в крупномасштабных сетевых сражениях 5 на 5! Выберите любимый класс и окунитесь в мир войны, где вам предстоит не только уничтожать врагов, но и выполнять различные задания. А благодаря новой системе вы сможете перемещаться вместе со своими друзьями из одной сетевой битвы в другую.



WWW.COMMANDANDCONQUER.COM/RU

© 2010 Electronic Arts Inc. Название и логотип EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права защищены. Все названия продуктов, компаний и марок, логотипы и товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.





ZOMBIE RPG

За последний год вышло какое-то неприличное количество игр о «живых мертвецах». После успеха **Left 4 Dead** разработчики с достойным зомби иступлением принялись осваивать эту благодарную тему: **Plants vs. Zombies**, **One Chanbara**: **Bikini Zombie Slayers**, **Zombie Apocalypse**, **Zombie Driver**, **Zombilution**, **Zombie Wranglers**, **Zombie Bowl-O-Rama**, **Day of the Zombie**, **Fort Zombie**, **Burn Zombie Burn!**. И вот к этой всемирной зомби-мании присоединился такой уважаемый человек, как Брайан Митсоды, бывший дизайнер, сценарист **Black Isle Studio** и **Troika Games**. Там он работал над **Vampire: The Masquerade — Bloodlines** (игра известна в первую очередь своими гениальными персонажами, которых создал как раз Митсоды).

От вампиров и радиоактивных мутантов до зомби — один шаг, и Брайан решил его сделать, когда обрел полную свободу. На пару с Анной Карпсон (сценаристкой **Neverwinter**

Nights 2: Storm of Zehir) он основал студию **DoubleBear Productions** и объявил, что первым ее проектом станет RPG про зомби. Игра получила рабочее название **Zombie RPG**. Нас ждет классическая ролевая игра в стиле первых двух частей **Fallout**: с пошаговыми боями, открытым миром, нелинейным сюжетом и непростыми моральными решениями.

Игровой мир в ZRPG близок к фоллаутовскому апокалипсису, только вместо радсдорпийцев и гулей тут медленные, гниющие зомби. Случилось нечто страшное, мертвые поднимаются из земли, а немногие выжившие ютятся в убежищах. Игроку предстоит узнать о причинах катастрофы и попытку позаботиться о выживании одного из таких анклавов. Под выживанием понимается не то, что не расстрел зомби из минигана, а... обеспечение колонии провизией. Как лидеру группы выживших, нам в числе прочего придется управлять поставками и распределять

еду. Как именно будет устроена система гастрономических взаимоотношений, пока неизвестно, но ясно одно — на необходимость поесть разработчики готовы построить свой, особенный ролевой баланс. Год-два идеально вписывается в RPG-систему: голодные герои и его союзники будут получать штраф к характеристикам.

По словам самого Митсоды, это будет игра не о зомби и не о накоплении ресурсов, а о выживании. Именно от них исходит реальная угроза. Авторы интересуют не сама экстремальность ситуации, а то, как поведут себя в ней люди. И с этой точки зрения зомби-антураж открывает богатейшие возможности. По ходу прохождения к главному герою могут присоединиться новые напарники, и все они будут плотно взаимодействовать друг с другом, общаться и конфликтовать. А разбираться во всем этом придется нам, игрокам.

И вот предстает ситуация: кто-то заявляет, что один из членов команды заразился

- Жанр
 - Не объявлен
 - Разработчик
 - DoubleBear Productions
 - Платформа
 - Fallout 1-2
 - Fort Zombie
 - Мультиплеер
 - Без пародийности
 - Сайт игры
- www.doublebearproductions.com

ДАТА ВЫХОДА
Неизвестна

от зомби и его нужно уничтожить, иначе погибнут все. Звучит логично, но это был ваш друг, и не все согласны с идеей убить его. В другой ситуации вы можете спасти большого товарища, но для этого придется поставить под угрозу жизни других: чтобы добраться до лекарств, придется прорваться в клинику, полную ходячей мертвечины. Если этого не сделать — большой ухнет.

От ваших решений, от того, каких союзников вы найдете (открыть всех за одно прохождение точно не получится), кому разрешите присоединиться и как будете строить с ними отношения, как распределите провизию, в ZRPG будет зависеть все: течение сюжета, его финал, варианты решения квестов и даже то, как будет развиваться ваш персонаж. Похоже, нас впервые за долгое время ждет достойная инкарнация фильма «28 дней спустя» на PC, где зомби не возводятся в ранг фетиша, а используются для проверки отношений между людьми.

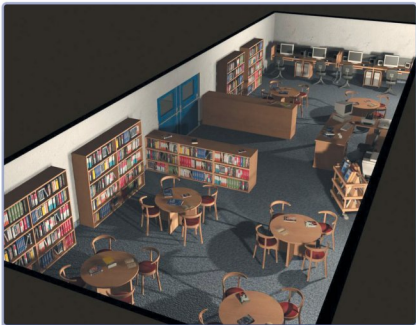


Подробностей о ZRPG пока мало, сами авторы еще не определились ни с датой выхода, ни с издателем. Да и единственный скриншот мы выбивали из Митсоды с настоятельностью голодного зомби в течение, вы не поверите, трех месяцев. Тем не менее хочется верить в лучшее. **Troika** умерла — но Митсоды остался среди выживших. Если среди наших читателей остались поклонники классических «Фоллаутов», то только что у них появилась новая надежда. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Старомодная ролевая игра о выживании в мире, зараженном зомби. От одного из авторов **Vampire: The Masquerade — Bloodlines** и **Neverwinter Nights 2**.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 40%



Месяцы ожидания скриншотов ZRPG морально разложили авторов «Игромании», и мы уже были готовы вихаря нарисовать зомби и выдать его за арт из игры. В свете оригинального скриншота подобная идея перестает казаться такой уж безумной.



TRANSFORMERS

WAR FOR CYBERTRON

В 1983 году Джордж Дансей (тогдашний глава Hasbro's R&D) увидел на ярмарке «Игрушки Токио» забавные модели роботов, которые умели превращаться в объекты из повседневной жизни — каски, игрушечные самолетик, машинки. Роботы понравились Дансею по душе, и он заключил контракт с японской фирмой Takara-Tomy на совместное производство этих игрушек. В 1984 году был выпущен знаменитый сериал Transformers: Generation 1, на котором выросли многие наши читатели. В 2007 году вышел фильм Майкла Бей Transformers: The Movie, в 2009-м — его сиквел

Revenge of the Fallen. Так вот, игра **Transformers: War for Cybertron**... не имеет с ними ничего общего.

WFC начисто игнорирует фильмы Бей и возвращает трансформеров в стилистику оригинального мультисериала, а точнее — серии комиксов War Within. Отсутствие персонажей-людей также позволяет надеяться, что автоботы и десептиконы перестанут вести себя как инфантильные подростки на выгуле.

На момент написания статьи из персонажей официально заявлены пять автоботов и шесть десептиконов. Особого внима-

ния, конечно, заслуживает самый узнаваемый главный герой серии. Оптимус Прайм — бесшумный лидер автоботов — предстанет перед нами во всей своей мощи. На вооружении у него — уникальный ионный бластер и способности War Cry и Mark Target (что конкретно означают эти страшные слова, пока неизвестно). А вот превратиться в знаменитый грузовик он не сможет, автомобильная форма Оптимуса — некий футуристический танк! Знаки вселенной «Трансформеров», должно быть, уже догадываются, почему у их кумира столь неканонический вид. Дело в том, что действие игры происходит на титановом Кибертроне, планете трансформеров. Превращаться в знакомые всем нам автомобили герои научатся, только доплет до Земли, при помощи Матрицы считая их образы с реальных моделей. А пока приходится довольствоваться инопланетным автопомом!

Про Мегатрона — антипода Оптимуса, лидера десептиконов — информации еще меньше. Известно лишь, что вооружен он термоядерной пушкой (Fusion Cannon) и умеет высасывать энергию из противников.

Ближайшим игровым ориентиром разработчики называют серию **Gears of War**. Дей-

- **Настроение**
 - **Активность**
 - **Развлекательность**
 - **High Moon Studios**
 - **Полнота**
 - **Сезон Gears of War**
 - **Transformers: Revenge of the Fallen**
 - **Batman: Arkham Asylum**
 - **Мультитрейлер**
 - **Интервью**
 - **Сайт игры**
- www.transformersgame.com

ДАТА ВЫХОДА

22 июня 2010 года

вительно, роботы будут прятаться от шквального огня за стенами и баррикадами. При этом они гораздо мобильнее суровых мужчин из Delta Squad — трансформеры умеют лихо прыгать через пропасти, взрывать гигантскими пушками стены и превращаться (ну естественно!) в технику, что открывает просто невиданные горизонты для тактики и маневра. Как вам идея превратиться в легковушку, захватить к противникам с фланга и перестрелять их из тяжелого пулемета?

Но даже это не поможет в боях против боссов. Например, в конце кампании десептиконы вам предстоит столкнуться с гигантским автоботом Omega Supreme, который больше похож на крепость, чем на робота.

Немало внимания уделяется и мультитрейлеру. В игре обещан кооператив на четырех человек, но детали пока не раскрываются. Про классический же Team Deathmatch известно лишь, что каждый персонаж будет обладать набором из двух талантов (перков), например невидимостью и энергетическим щитом.



Пока Transformers: War for Cybertron выглядит как-то подозрительно хорошо: пристойные скиншоты, потенциально качественная механика, оригинальный сеттинг, а не спонжвик исключительно для фанатов кино... Наконец, Оптимус, который не превращается в грузовик, — это уже дерзость уровня фильма «Темный рыцарь-1! Держим за игру кулаки. Все подробности — в следующем номере. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Потенциально — **Batman: Arkham Asylum** 2010 года. Минимум — очень хорошая игра про трансформеров.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%



Узнаете? Оптимус Прайм теперь выглядит вот так!



Отказаться от солнечного, полного людей города в пользу мрачной технократичной планеты — решение сложное. Или даже отчаянное.

Ritmix[®]
moving sound



Ritmix RF-9800

Стильный mp3-плеер

Сенсорный ЖК дисплей 3 дюйма (16:9)

До 16 Гб память + слот для Micro SD

Аудио, Видео, Графика, Текст

Диктофон, Радио, Графический планшет

До 26 часов работы

Размеры: 96 x 55 x 12 мм

Вес: 74 г

www.ritmixrussia.ru

BADE
GROUP OF COMPANIES

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР RITMIX В РОССИИ

WWW.BLADE.RU 8(495) 276 2076

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

Жанр
Call of Duty на колесах
Издатель
Disney Interactive Studios
Разработчик
Black Rock Studio
похожесть
Burnout Paradise
Sledgehammer
Мультиплеер
Интернет
Локальная сеть
Сайт игры
disney.go.com/
disneyinteractivestudios/splitsecond/

Дата выхода

Май 2010 года

SPLIT SECOND

Мы следим за **Split/Second** уже без малого год — от первых концепт-артов и пререндерных роликов до выставочных показов на E3 и GamesCom. Нынешняя встреча — последняя в формате превью (релиз состоится уже 1 мая), а заодно и первая возможность самим накопить опыт в игре в частной обстановке.

Так уж получилось, что все наши предыдущие ранцевые проходы в основном под лучами софитов, в грохоте стеновой музыки, что **Split/Second** шло только на пользу. Ведь грохот и всплески взрывов — это здесь нормальная грохочущая атмосфера, а здания на экране рудятся

столь же часто, как и в фильмах-катастрофах Роланда Эммерика. Но если для понимания сути какаго-нибудь «2012» достаточно увидеть его трехминутный трейлер на большом экране, то **Split/Second** умеет удивлять даже после нескольких десятков «сеансов».

Пепел и алмаз

То, что игра будет красивой, было ясно еще по первым живым демонстрациям, но окончательно убеждаешься в этом, только обнаружив свою машину одиноко стоящей на стартовой решетке — все соперники уехали вперед, а ты проспал старт,

решил, что начальная кат-сцена еще и не думала кончатся.

Строго говоря, вся гонка в **Split/Second** по меркам жанра — это сплошная постановочная кат-сцена. Во всяком случае, сплутать их проще простого: на экране полностью отсутствует интерфейс, а все жизненно важные параметры высвечиваются на бампере самой машины — примерно как счетчик патронов и здоровья на спине у главного героя **Dead Space**. Камера то и дело отрывает взгляд от преследования автомобиля, берет дования план очередного «бада-крупный план очередного кто-то бум», в который угодили кто-то из наших соперников (время за наших соперников — управляется машиной, но управлять машиной все еще можно). Это уже

взято из **Gears of War**, где, если помните, нажатием кнопки можно было получить рассмотреть ближайшую «точку интереса».

Для завершения аналогии не хватает еще одного шутера, идеи которого заимствует игра, но тут вы и сами можете догадаться: **Split/Second** — это настольный **Call of Duty: Modern Warfare 2** от мира автогонки. Сходство местами просто поразительно, особенно в подходах к геймдизайну: здесь почти отсутствует реалистичная физика окружающей (декорации железобетонные, не считая мелочей вроде фонарных столбов), трассы компактные и по большей части линейны. Машины ведут себя словно утюги и совершенно не

Split/Second

- Полный отказ от навесного оружия, не нужно больше целиться
- Взрывные триггеры активируются лишь одной кнопкой
- Усложнилась физика машины
- Очень сильное чувство скорости
- Модель повреждения никак не влияет на управляемость
- Компактные, линейные трассы
- Много скриптов и пиротехники
- Постоянное использование slo-mo



Call of Duty: Modern Warfare 2

- Компактные, линейные уровни
- Много скриптов и пиротехники
- Полностью отсутствует физика окружения
- Постоянное использование slo-mo



Crashday

- Подвисания уже не связаны с эзотерикой
- Повреждения все еще происходят в 100% случаев



Full Auto

- Реалистичная физика окружения
- Замкнутое пространство
- Прогрессивное использование slo-mo



Вот почему не нужно стремиться всегда быть первым: проще заманить соперников в ловушку.



Фильм «Смертельная гонка» (2008)

- Взрывы больше чем слов
- Машины с шипами и физическими свойствами утюга
- Джейсон Стэтэм
- Герой участвует в смертельном телевизионном шоу



Burnout Paradise

- Упрощенная физика машин
- Повреждения влияют на скорость
- Аварии больше не влияют на скорость



FlatOut

- Реалистичная физика окружения
- Медленные и тяжелые машины
- Аварии по-прежнему сильно замедляют



Интегрированный интерфейс не вызывает вопросов, интересно другое: сиадловская 184-метровая башня «Спаис нидл» там просто так или ее тоже можно взорвать?



Упавшая конструкция легко может перекрыть всю трассу, но одновременно и расчистить новый путь.



Не то чтобы в игре самые лучшие модели и освещение, но «эффект Call of Duty» (как можно больше искр и пиротехники) не дает это заметить.

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

- 1 Наша текущая позиция в гонке.
- 2 Количество кругов до финиша.
- 3 Шкала заполняется за счет дрифта и удачных обгонов. Чем больше она заполнена, тем больше объектов можно взорвать.
- 4 Рассчитав момент, взрываем ближайшую цель — портовый кран.
- 5 Завалившийся набор от взрыва корабль открывает альтернативный путь (возможность проехать по палубе).
- 6 Попадшие в аварию машины восстанавливаются на трассе через пару мгновений (и сразу на полной скорости), так что больших отрывов в игре не бывает.

5

4

6

1

3

2

чувствительны к мелким и средним столкновениям, зато при сильных взлетах на воздух, источая снопы искр и огня. Модели повреждения а-ля **Burnout** при этом почти не наблюдаются — железобетонные утюги всегда остаются целыми и после небольшой «аварийной» кат-сцены снова возвращаются в гонку на полной скорости.

Ну и конечно, взрывы. Они тут везде — каждый метр трассы наполнен активными объектами (мосты, водожачки, башенные краны, даже самолеты), каждый из которых разрешено взрывать — вместе с соперниками. По мере заполнения специальной шкалы позади машины на воздух взлетают все более крупные объекты. Иногда они перекрывают трассу целиком и открывают доступ к альтернативным путям (игра сама сообщает об этом, так что не ждите царства импровизации и реалистичной физики).

Еще год назад мы гадали, как можно совместить пиротех-

нику с удобным управлением, но на деле все оказалось проще простого. Наводить прицел ни на кого не надо, игра сама дает подсказку — какую кнопку нажать для того, чтобы обрушить на соперников грузовой контейнер или бомбу с вертолета (да, с вертолета — такая возможность тоже есть).

Но главное тут не в способах, а в том, как это выглядит. Когда на трассу приземляется горящий пассажирский лайнер (аэропорт — самый затертый уровень в игре, его показывали практически на всех презентациях) и приходится лавировать между его шасси, чтобы не быть раздавленным, на мгновение забываешь о том, что здесь нужно иногда тормозить и (уж простите) поворачивать руль в сторону заноса.

Фарой моргнуть не успеете

Ведь как бы странно это ни звучало, **Split/Second** — довольно сложная гонка. Огромные

(как в **Burnout**) скорости здесь сочетаются со свирепым нравом машин. Если в **Burnout** они были словно приклеены к асфальту и мгновенно реагировали на любое движение стика, то здесь уже на первом круге любой более-менее заковерливший поворот покрывается густыми следами торможения. Старый добрый NFS-прием гашения скорости об отбойник здесь успешно (ввиду огромной прочности машин) работает, но тем печальнее сознавать, что racing-специалист журнала «Игромания» три круга подряд не мог вписаться в обыкновенный поворот в аркадной гонке «про взрывы».

Упростив до предела экшен-составляющую игры, разработчики неожиданно усложнили гоночную. Мощные и тяжелые заднеприводные машины довольно медленно тормозят, но подрывают на высоких скоростях, а вытащить их из заноса бывает невероятно сложно — по ощущениям все это очень близко к

двухминутным **Driver** и **Destruction Derby**, где мастерство вождения всегда считалось более ценным, чем умение переть напролом. В **Split/Second** даже толкания бортами с соперниками не стоят потраченного времени и сил — выбить кого-то невероятно трудно, да и нужно ли, когда впереди уже маячит надломленный башенный кран?



Split/Second оказался устройен гораздо сложнее, чем можно было предположить на первый взгляд. Вместо логичного варианта сделать **Burnout** с оружием, **Black Rock Studio** пустились в более тонкие жанровые эксперименты, вернув аркадным гонкам налет забытого уже хардкорного обаяния и попутно скрестив их с рельсовым пиротехническим экшеном. Учитывая, насколько хороши и гармоничны был их предыдущий межжанровый опыт, **Pure**, мы этой студии верим. ■



Будем ждать?

Автопробег через фильмы Майкла Бэя и Роланда Эммериха на агрессивных тисках.

Процент готовности: **80%**

R&S В разряд ботке
будем или?



ЖАНР
Глобальная стратегия

Издатель/разработчик
PARADOX ENTERTAINMENT

Издатель в России
SNOWBALL INTERACTIVE

Похожесть
VICTORIA: AN EMPIRE UNDER THE SUN
СЕРИЯ EUROPA UNIVERSALIS
СЕРИЯ HEARTS OF IRON

Мультиплеер
Интернет
Локальная сеть

Сайт игры
PARADOXPLAZA.COM/GAMES/
VICTORIA-2

Дата выхода
Лето 2010 года

VICTORIA 2

Михаил Лисецкий

Что бы ни случилось, эрудированные стратеги-хардкорщики с тягой к истории не переведутся никогда», — примерно такой мантрой утешали себя шведы из Paradox Interactive, затеявшая разработку глобальной

стратегии Victoria 2 в самый разгар глобального же финансового кризиса.

Увы, нервный старт не обошелся без внутрикорпоративного скандала. Официальный анонс продолжения культовой Victoria: An Empire Under the Sun был со-

пряжен с публичным высказыванием руководителя студии Фредрика Вестера о том, что он не верит в коммерческий успех проекта, голосовал против его инициации и вообще готов побориться налысо, если тот принесет хоть какую-нибудь прибыль.

ПОБЕДА БУДЕТ ЗА НАМИ

С той поры минуло полгода. Мировая экономика потихоньку выкарабкивается из ямы, Google молчит на запрос «bald Fredrik Wester», и на связь с нами выходит Крис Кинг — веду-



На этом скрываете все спокойно...



А здесь — война!



Этот скриншот хаекеры «Игромани» тайно выкачали с серверов Paradox, вы первыми в мире его увидели!



Скриншот из учебника истории России за девятый класс.

щий дизайнер Victoria 2. До выхода игры остаются считанные месяцы, и в словах Криса — завидная уверенность в завтрашнем дне.

«Слабостью оригинальной Victoria был перегруженный интерфейс, — с ходу располагает к открытому разговору Кинг. — Из-за всех этих окошек, ползунок и обилия мелкого текста игра не казалась куда более сложной, чем была на самом деле. В сиквеле мы постарались сделать картинку и управление значительно дружелюбнее. Например, многие процессы в торговле и управлении демографией будет дозволено полностью поручить AI. Как игор — уже сейчас мы абсолютно уверены, что обречем новых фанатов жанра».

Впрочем, главная ставка все равно делается на ветерана жанра. Victoria 2 — это вдумчивый, медитативный RTS/IVS-геймплей, которому просто ни к чему раздражить игрока какими-либо изощрениями, как трехмерные красоты ландшафтов и видеосюжеты на движке. В традициях любимых детич «парадоксов», серия Europa Universalis и Hearts of Iron, нам предлагают сопроводить хахулю-либо страну из точки А в точку В по оси истории, лопуно эту самую историю скорректировав.

Период выбран самый что ни на есть непростой — с 1835 года до начала Второй мировой войны, а политическая свобода широчайшая — две сотни стран готовы признать игрока своим монархом/президентом/вождем. «Victoria 2 стоклет вас нос к носу с проблемами расцветающего империализма и капитализма», — живописует Крис. — Мы бы хотели, чтобы игрок постоянно ощущал тяжекое давление того времени, почувствовал слом

эпох, но мы не собираемся лишать его свободы маневра. В игре нет обязательных исторических «реперных точек», главный движитель сюжета — ваша собственная предприимчивость и фантазия».

КАПИТАЛИЗМ — ЭТО ХОРОШО

В принципе, одного этого было бы достаточно, чтобы найти коммерчески отклик в рядах стратегов, но разработчики просто-таки наводнили игру улучшениями эволюционного характера. Нам ждут новые типы правительства с возможностью создавать коалиционные кабинеты и избирать дуалатные парламенты. Пятьдесят видов мануфактур будут производить различные товары для армии и тыла. Количество доступных изобретений будет исчисляться тысячами, а реформ — сотнями. В городах появятся классы бюрократов и пролетариев, особую роль станет играть уровень людского образования, усложнятся взаимоотношения с церковью.

Ареной для игрока станет весь земной шар. За более чем вековую кампанию вы глубоко почувствуете разницу между картечным, пулеметным и ядровым уромом, пройдете путь от кавалерии до танков, познаете силу дипломатии и активной торговли, но главное, на зависть всем котам Матроскиным, научитесь умело экономить. Естественно, не от хорошей жизни.

Превратиться в пропахшего порохом воюю, хозяйничающею исключительно на линии фронта и варварски разграбляющего казну, не позволят всевозможные жалобы населения, игнорировать которые не получится. Провести в жизнь то или

иное государственное решение наперекор вох рорий подчас будет решительно невозможно. «Все это позволит вам чувствовать себя не бестелесным и всемогущим менеджером, витающим над картой мира, а политиком из плоти и крови. Население не будет противиться Богу, а вам — еще как», — ехидно поддтоживает наш собеседник.

«Мы особенно гордимся введением класса бюрократов, — продолжает Крис. — Они значительно изменили экономический ландшафт игры и приблизили его к реальному положению дел в XIX веке. Бюрократы собирают налоги, но их количество разнится от местности к местности. Так, если вы начнете играть за Россию, то в вашем распоряжении будет огромная популяция людей и серьезный потенциал для стремительного развития. Но торговый сектор будет развит слабо, а значит, быстро раскошегарит экономику вам не удастся. И так везде, почти с каждой страной — стартовые показатели и неожиданные политические события вынуждают искать компромиссы».

В Victoria 2 будет работать те же условия победы, что и в оригинале. Виктория по «престижу» предполагает агрессивную политику с захватом колоний, триумфом в военных столкновениях и круглосуточной работой различных исследовательских лабораторий. Добиться «индустриальной» победы удастся путем грамотного строительства заводов и развития транспортных сетей. А милитаристский успех придет к обладателю самой многочисленной вооруженной армии.

Наконец, приятный сюрприз. Разработчики обещают, что финальное сохранение из Victoria 2 можно будет перене-

ти на поля сражений Hearts of Iron 3, и это окажется особенно полезным тем, кто в силу тех или иных причин пропустил одну из лучших WW2-игр 2009 года. Сможете гармонично восполнить пробел без вреда для хронологии.

Последний вопрос, который мы задали Крису, — как компания удеется не задерживать сроки выхода своих игр и стоит ли волноваться по поводу грани релиза Victoria 2 — не позже второго квартала 2010-го? «Нисколько, — без тени сомнения отвечает Кинг. — Выпускать игры все время на самом деле довольно просто. Надо лишь всегда придерживаться плана, а он у нас, поверьте, есть».



Улучшить все и принципиально не экспериментировать с геймплеем — не самый грамотный ход применительно ко многим разработкам, но только не для «Виктории». Воллтуиз задуманное, Paradox Interactive будет иметь полное право гордиться работой над ошибками. Victoria 2 может стать для серии тем, чем стал сиквел для «Космических рейнджеров» — «Серебряное издание» для «Ведьмака» или аддон Twilight of Amor для Galactic Civilizations 2. А именно — поигровка игры до совершенства. В общем, что-то подказывает нам, что господину Вестеру пора подыскать себе бритву поострее. ■

БУДЕМ ЖААТЬ?

Горничек PARADOX INTERACTIVE предложит купить стратегию застрахован. С невероятным удачным вкусом качества продукта.

Прогноз готовности: **70%**



Жанр
Экономическая стратегия

Издатель
Ubisoft

Разработчик
Blue Byte Software

Похожесть
The Settlers
The Settlers 2
The Settlers 3

Мультиплеер
Интернет
Локальная сеть

Сайт игры
www.thesettlers.com

Дата выхода
Весна 2010 года

The Settlers 7 — из той породы стратегий, успех которых зависит лишь от набора мельчайших деталей: основная механика придумана настолько давно, что вы довольно неплохо представляете себе, как в это играть, даже если лично никогда не делали. Основные тезисы седьмой части — Ренессанс и кооператив, но первое — просто закономерная смена сеттинга (и то незначительная), а второе — неизбежная дань моде.

Стыдно признаться, но когда тебе показывают красивые ролики, яркость и сочность которых сама по себе оправдывает существование этой игры, то невольно думаешь о совершенно «гиговских» вещах. Седьмая часть — она больше похожа на вторую или шестую? А производственные цепочки длинные? А поселенцы кричат «хли!»?

Settlers' Creed

Отчасти все разъяснил недавний закрытый бета-тест, в котором нам посчастливилось принять участие. **Paths to a Kingdom** — это развитие идей предыдущей, шестой части, которая сама по себе была огромным компромиссом: производство упростили, но взамен предложили милых зайчиков и красивые елочки для адулчичивой медитации.

При этом из серии к серии тут кочует какой-то особый, созидательный дух: никто, кроме немцев из **Blue Byte**, не может так романтизировать отстройку поселения кучкой смешных карапузов. Даже эпоха Возрождения тут особая, сказочная — декорации, кажется, переехали из **Assassin's Creed 2**, но потом их будто бы разукрасили художники **Disney**. Все

происходит в вымышленной стране Тандрия, где король приказал своей дочери, принцессе Зои, взять шествие над отдаленными колониями. То есть вдвоём к елочкам и зайчикам игрокам предлагать почувствовать себя... женщиной.

Экономика **Paths to a Kingdom** — палка о двух концах. О возможных путях развития мы уже рассказывали, но какой бы из них вы ни выбрали, все равно придется балансировать между желаниями и возможностями ваших поселенцев. С одной стороны, они — рабочие на вашем производстве, с другой — все производство подчинено тому, чтобы им жилось хорошо. Традиционный сценарий: сначала любой ценой ставим экономику на ноги, а уже потом следим, чтобы никто не ходил голодный. В основе экономики — два вида ре-

сурсов, дерево и камень. Первый ресурс — возобновляемый, второй — нет (то есть на месте срубленных деревьев вскоре вырастут новые, а вот новые камни все-таки не вырастут ни при каких условиях). Истоцилы каменоломни — пиши пропало. Правда, есть один выход — пускать на работу исключительно здоровых, откормленных, розовощеких поселенцев. Тогда добыча с одного и того же месторождения возрастет в 3-4 раза по сравнению с тем, как если бы на нем работал хмурый, больной задохлик.

Городское управление также подверглось некоторым изменениям. Вокруг каждого дома теперь есть три делнички: например, у крыльца растет трава, с одного торца хрюкают поросята, у другого — качается на ветру мель.



После «Аватара» многие впадали в депрессию из-за того, что никогда не смогут в реальности побывать на Пандоре. У игры схожий эффект.



Каждый кадр тут выглядит как кропотливая глистиновая композиция.



Интерфейс в Paths to a Kingdom предельно минималистичен.

Помимо обустройства города предусмотрена и кастомизация своего замка, с кучей вариантов флажков, балконов, вымпелов, оборочек, рошечек и прочих необязательных вещей, которые как раз и составляют сущность всей игры. Замок здесь — это ваш персональный монументальный аватар.

Атака садоводов-убийц

Если не брать в расчет специальные задания, предусмотренные в кампании, победить можно множеством способов, от экономических до научных — всего их двадцать. Как только у вас наблюдаются успехи хотя бы по шести пунктам, начинается обратный отсчет. И тут самое время насторожиться и вам, и вашему врагу: если за отведенный период ему удастся обсканить вас по соответствующим параметрам, только что наметившаяся победа сочится. И тут есть два выхода: либо нажимать на производство с удвоенной силой, либо пойти на конкурента. С войной.

Война — отдельный вопрос. Фанаты классических Settlers терпеть не могут, куда их оторвут от возделанных грядок и лосевов. Такие раздражающие и неприятные элементы (а битвы в современной экономической стратегии — необходимое зло) надо вставлять в игру с умом — и тут война в хорошем смысле предельно отдалена от всего остального. Боевых миссий как таковых не будет (хотя есть соответствующая возможность победить), и битвы не цель, а средство.

Да, свободно можно окучивать только близлежащие земли и полезные ископаемые, все

остальные охраняют или вражеские, или нейтральные войска. Но, во-первых, можно выжимать все соки из того, что есть, и всякую войну демонстративно игнорировать — в конце концов, боевые действия требуют отдельных вложений и исследований. Во-вторых, битвы на этот раз действительно обещают быть интересными. Юнитов всего четыре типа: всадники, мушкетеры, артиллеристы и копийщики. Зато теперь во главе отрядов можно ставить генералов со спецспособностями, в результате чего даже из такого скромного гарнизона порой выстраиваются интересные тактические комбинации.

Наконец, предусмотрен второй, особый вид конфронтации, додуматься до которого могли, наверное, только авторы Settlers. По всей карте разбросаны так называемые монастыри, куда вы можете засылать «студентов», чтобы те разучивали новые технологии. Тонкость в том, что противник способен сделать то же самое — послать в облюбованный вами монастырь своего гонца. Тут-то и случится «битва»: тот, кто выложит за обучение новой технологии большую сумму, и заберет ее себе, а «побежденный» отправится домой ни с чем (в любой приличной игре он, конечно же, отправился бы в гроб с пробитой головой).

И еще любопытная информация вдогонку: Blue Byte сообщила, что готовит мощный, но в то же время простой в освоении редактор карт, где можно парой щелчков задавать размеры территорий, нужное количество ресурсов и определенные условия игры — пилотически можно создать сценарий, где воевать не придется ни при каких условиях.



Авторы скупы на новые скриншоты, а из бета-версии по загадочным причинам не разрешают снимать картинки.



Снимок, конечно, постановочный, но он максимально емко дает ответ на вопрос, ради чего существует эта игра.



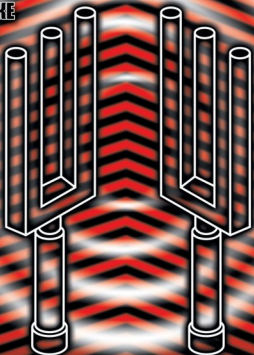
Визуально The Settlers 7 практически безупречна: насыщенные, глубокие краски, яркая «приничная» архитектура, чудесные природные пейзажи — теперь мы в этом лично убедились. Когда вышла шестая часть, мы говорили о том, что сделать игру непростого жанра «немецкая экономическая стратегия» губительно красивой — прекрасный способ привлечь новых игроков, которые о «Последах» ничего не слышали. Но когда заглянешь в боту Paths to a Kingdom, игры во многом консервативной, то понимаешь, что такая графика тут скорее для того, чтобы в это играли истинные поклонники, способные с ходу назвать десять отличий The Settlers 2 от The Settlers 3. Когда налаживаешь традиционное производство хлеба, начинаешь думать, что играть в одну и ту же игру пятнадцать лет подряд несколько бессмысленно. Но вот шлохнулись красивые деревца на ветру — и снова невозможна оторваться. ■



Будем ждать?

Settlers эпохи Возрождения: экзотный геймплей, прекрасная графика и такое классное доборудание, что у Зюмо рука бы не поднялась на кого-то из поселенцев.

Процент готовности: **80%**



Жанр
Пазл от первого лица
Издатель
DePaul University
Разработчик
DePaul Game Edites
Похожесть
Echochrome
The Saboteur
Ecco the Dolphin
Титульный сер
Отсутствует
Сайт игры
deviltuningfork.com

Михаил Лисецкий

Дата выхода

Июнь 2010 год

Devil's Tuning Fork

Он верный спутник настройщика фортепиано, его светлым и чистым лям приводит в боевую готовность мальчиков-хористов и усмиряют какафонии больших симфонических оркестров. Недаром камертон звучит синонимом к слову «гармония» — гудящий двузвучек в буквальном смысле исходит ее вокруг себя. Тем удивительнее задумка студии **DePaul Game Edites**, уже полгода ставящей вокруг камертона интерактивную драму столь мрачных тонов, что невольно прощакивает мысль: а не состоят ли разработчики в какой-нибудь секте последнего дня?

— Да нет, что вы, нас набирали

по другому принципу, — с улыбкой отвечает на звонок «Игромания» продюсер молодого коллектива **Мэтт Лазар**, — а **DePaul Game Edites** вошли увлеченные созданием игр студенты чикагского Университета Делпа. Финансирование от *alma mater*, так что, можно сказать, мы как ученые — удовлетворяем свои интересы за государственный счет (смеется). Задача перед командой была поставлена предельно ясная: за шесть месяцев разработать и выпустить оригинальную игру для **Independent Games Festival**. И в июне мы приступили к дебютному проекту **Devil's Tuning Fork**. Его суть

в том, что в абсолютно темном мире мы даем игроку возможность «видеть» посредством звука. Вот для этого нам и понадобился камертон».

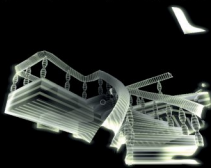
Подожди... дожди... жди...

В фантазмагории **Devil's Tuning Fork** без камертона действительно никуда. Буквально. Ориентация героя в 3D-пространстве происходит доселе не опробованным игровой индустрией способом — с помощью эхолокации. То, что происходит на экране, красочней обрисует дельфин или летучая мышь —

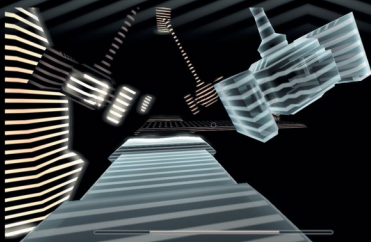
человеческий язык не слишком богат для подробных описаний. Но если попробовать, то все выглядит примерно так.

Devil's Tuning Fork — игра про звук. Ближайший ориентир — как если бы вы играли в **Portal** с выключенным монитором. Изначально есть лишь абсолютно черное пространство. Но каждое осязаемое действие, будь то шаг или произнесенное слово, не только отдается в динамике, но и продолжает жить своей визуальной жизнью. Звучи заполняют темноту красками, и чем они громче, тем сильнее отражаются от поверхностей, тем больше света и цвета разрезает мрак. Самый пронзительный, а значит, самый яркий источник звука — титульный камертон. Пульсирующая им звуковая волна разбегается по сторонам, расщепается по стенам и потолку, забирается во все щели, пульсирует и медленно угасает в ожидании следующего музыкального клика. В игре своя, ни на что не похожая палитра ощущений: строгие интерьеры заворачивают с эффектом гипноза, стоит им покрыться «зёброй» гулких перепонов.

Воо дэмоверсию, которую уже можно скачать с официального сайта, мы бродим по таинственной жипплощади без окон — только двери, ловушки, препятствия и движущиеся платформы. «Нас вдохновляли творения знаменито-



Осторожно, не сплотнитесь.



Игра довольно аркадна.



Это колокол и своеобразный гонг.

го голландского литографа Мориса Эшера. — снимает с языка уточняющий вопрос Мэтт. — Взгляните на наш камертон, на архитектуру уровней. Обычные представления о геометрии и логике здесь стерты и вывернуты наизуанку. Нам уже есть чем гордиться».

Еще один повод для гордости — сюжет. Чикагцы и здесь проявили оригинальность. Простенькое интро обескураживает: множество детей по всему миру неожиданно впали в состояние комы, родители в панике, медицина бессильна. Искать виноватых в мире людей бесполезно — тут замешаны демоны. В черную дыру своего жилища юные души заточил некто Вилбридтцер, буквально — дьявол. «Идею борьбы за выход из комы подкинул наш программист Иван, большой фантазер. — вступает в разговор руководитель проекта Джей Печо, — мне кажется, она лучше всего передает настроение проекта, высказывает необходимую эмоцию из игры. Вы управляете ребенком, случайно подобравшим любимый камертон Вилбридтцера и получающим тем самым возможность

передвигаться по дому и спасать души остальных заболевших детей. Они представлены в виде плоских зверей оранжевого цвета. Конечная цель приключения — проснуться самому».

Один дома

Цели этой, надо сказать, достигнет не каждый. Встретив игрока простыми упражнениями в духе «а слабо перепрыгнуть вон на ту платформу?», Devil's Tuning Fork довольно скоро превращается в сурового господина с плеткой — любой неосторожный шаг карается рестартом с контрольной точки. Звенеть дьявольским камертоном придется беспрестанно, причем на все лады. Левая кнопка мыши отвечает за звук верхнего регистра, правая — нижнего (проще говоря, за «диль» и «дон»). И только басовый тон позволяет «разглядеть» ловушки в полу. А еще звук в оружии можно накапливать, выстреливая гулкой волной в развешенные по стенам колокола и гонги. Выстрел инициирует тот или иной скрипт: открывается дверь, едет платформа,

Devil's Tuning Fork — 1st person puzzle редкого, во многом зловещего обаяния. После получаса медитативного гудения «вилкой» понимаешь: совсем не ту игру назвали Alone in the Dark. Не там, а здесь по-настоящему темно и одиноко. Но едва ли скучно. На данном этапе разработки Devil's Tuning Fork — это всего лишь платформа, в котором плохо видны платформы. Но даже с таким искусственным ограничением игра мгновенно стала уникальной. В ней надо прислушиваться, осматриваться, постоянно держать в голове планы помещения, чтобы не заблудиться. Таким способом она воссоздает ваши чувства, а потом царякает на них очертания мира. До сих пор ни одна игра так виртуозно не работала со звуковым оформлением. В темном помещении звук — ваш единственный проводник, вы и так наострили бы уши и жадно ловили каждый едва различимый шум. Но когда звук еще и светится, его воспринимаешь до самых глубин души.

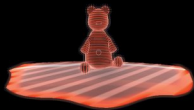
«Мы стараемся, но пока реализовать удалось далеко не все, — сетует Мэтт. — Еще рисуя игру на

бумаге, мы планировали, что контуры предметов будут становиться яснее при частом использовании камертона. Что звук должен проникать сквозь стены, как и в реальной жизни. Что концентрированным зарядом можно будет наносить повреждения. А еще мы очень хотим наводить игру различными музыкальными задачами».

Как обещают разработчики, перспективные идеи забыты не будут. Усовершенствование игры продолжится и после воаяжа студии на IGF. Впрочем, уже сам по себе эволюционный геймплей — серьезное открытие в мета-жанре трехмерных игр. В нынешнем виде Devil's Tuning Fork приятно шокирует несколько рецензентов сразу: беспрецедентно выглядит и дивно звучит. Еще один, поверхностный звуковой пласт игры — композиции Кевина Гейслера. Штатный сочинитель DePaul Game Elites отлично справляется с задачей. Страдания, тревога, сердца стук — все в этой музыке, лишь только уловлю.

■ ■ ■

Звуковые эксперименты DePaul Game Elites неожиданно сложились во вполне членораздельное новое слово в компьютерных играх. Навероятно, но факт: можно, оказывается, получать удовольствие и от игры, в которой поправны законы архитектуры, выключен свет, а в руках у протагониста вместо пулемета звенит безобидный камертон. ■



В игрушках томятся души детей.

**Будем
ждать?**

Путешествие по закоулкам сознания с камертоном ■■■
наверное. Ничего подобного еще не было и, будем
об заклад, уже не будет.

Прогноз
готовности: **80%**

Жанр
Симулятор авианосца

Издатель
Не объявлен

Разработчики
Bohemia Interactive, Black Element
Software

Платформа
Carrier Command
Hostile Waters: Antaeus Rising
ArmA2

Мультиплеер
Не объявлен

Сайт игры
carriercommand.com

Дата выхода
2010 год

CARRIER COMMAND: GAEA MISSION

Александр Башкиров

Знаменитая игра **Carrier Command** вышла на ранних PC в 1988 году и представляла собой смесь модных в то время симуляторов военной техники (**F-19 Stealth Fighter**, **Abrams Battle Tank**) с не изобретённым еще жанром RTS. Вск, кто не играл, приглашаем прямо сейчас ознакомиться с нашей врезкой, потому что дальше речь пойдет о дотошном ремейке.

Спустя 22 года после выхода оригинала **Bohemia Interactive** (при поддержке постоянных партнеров из **Black Element Software**) занимается созданием **Carrier Command: Gaea Mission**. За плечами у чехов — **Operation Flashpoint: Armed Assault**, **ArmA 2**, но, в отличие от прежних работ Bohemia, ремейк ориентирован не только на отъявленных хардкорщиков, но и на более-менее обычных игроков. Не исключен релиз на консолях, и разработчики даже беспокоятся о том, удобно ли будет

управлять пятисоттонным авианосцем при помощи геймпада.

Капитан, улыбнитесь

Как говорит исполнительный продюсер проекта Ян Кунт, изначально команда разделилась на две группы: тем, кто играл в CC в начале девяностых на Amiga, не терпелось приступить к созданию ремейка; молодые же разработчики не понимали, чему так радуются старики. Но это было до того, как молодежь сама поиграла в **Carrier Command**. После этого над новой версией CC начали работать в едином порыве — на технологиях двадцати первого века, но с сохранением оригинального геймплея.

Вдобавок ко всему оригинальная игра — главная причина, по которой основатель Bohemia Interactive Марек Спанел решил стать игровым разработчиком: «Да, все знают, что Bohemia разрабатывает военные

симуляторы, но не многие помнят, с чего все началось. Первый **Carrier Command** — самая сложная трехмерная игра своего времени. То же самое можно сказать и обо всех наших проектах».

Если **Carrier Command**, за исключением номинальной предистории, была начисто лишена сюжета, то к сценарию Bohemia собираются серьезно поработать над фабулой. Важнейшая новость — теперь появится главный герой, капитан корабля. Слово Яну: «Капитан — это вы. Вы стоите на мостике, контролируете систему управления. Но хотя корабль максимально автоматизирован, у вас также есть и команда, так что про отношения с живыми людьми забывать ни в коем случае не стоит».

Оригинальная предистория повествовала о дележке некоего архипелага двумя авианосцами — вашим «Эпсилоном» и вражеской «Омегой». В CC **Gaea Mission** все события происходит на Таурус —

терраформированной луне в далекой солнечной системе. Точнее, на одном из участков Тауруса — на территории огромного архипелага из трех десятков островов, известного как Мертвая зона (электромагнитные помехи защищают его от наблюдения из космоса). Архипелаг лежит в нескольких климатических зонах: одни острова вулканические, другие покрыты снегом и льдом, третьи поросли джунглями, четвертые, наоборот, оплошная пустыня.

Компромисс

Со своим авианосцем игрок высаживается на враждебной территории Тауруса, где уже давно и успешно действуют силы безымянного пока противника. Кампанью надо выстраивать соответственно: тихо развиваться, стараться не привлекать к себе внимания... а уже потом, поднакопив ресурсы, вступать в битву с вражескими авианосцами.



Одно из последних добавлений в игру — динамическая смена погодных условий.



Корабль в игре — комбинация современного авианосца и авианосца из оригинального **Carrier Command**... Его название пока не разглашается.



Броненосец «Потемкин» против крейсера «Аврора»

В 2001-м уже успел выйти один (неофициальный) ремейк CC — **Hostile Waters: Antaeus Rising** от покойной ливерпульской компании **Rage Software**. Также про авианосец и его юнгов. Действие происходило в мрачном апокалиптическом будущем, а сценарий к игре сочинил гениальный британский комикст Уоррен Эллис. «Безусловно, авторы **Hostile Waters** вдохновлялись **Carrier Command**, — говорит нам Ян Кунт, исполнительный продюсер нового проекта. — Но в центре **HW** лежали миссия и сюжет, в то время как мы старались воспроизвести открытую игровую механику, за которую многие так любили оригинальный **CC**».



Carrier Command: Gaea Mission

Компания в дальнем космосе, сюжет по мотивам скандинавской мифологии, полноценная симуляция авианосца и каждого отдельного юнга; свободное стратегическое развитие кампании.



Hostile Waters: Antaeus Rising

Земля, будущее, великолепный сюжет про киборгов и фальшивое инопланетное вторжение; быстрый аркадный геймплей; стратегические элементы на уровне средней RTS (картвестер, ресурсы).

Вы контролируете сам корабль, а также дистанционно управляете боевой техникой: спускаете ее на воду и атакуете врага. Основная задача — захват островов архипелага, причем завоевывать участки суши вы сможете в произвольной последовательности, с полной свободой перемещения на огромном открытом пространстве.

«Разумеется, мы не могли взяться за ремейк **Carrier Command** и проигнорировать все стратегические элементы. У игрока ничего не получится, если он не будет строить базы на островах, заниматься выработкой ресурсов и производить технику. На одних участках суши можно ставить шахты, на других — заводы, из третьих получатся укрепленные точки в ключевых местах архипелага. Как и в оригинале, игроки будут выбирать специализацию для каждого острова и тем самым определять план развития своей компании», — говорит Ян.

В оригинальном **CC** в рейдах на острова принимали участие истребители **MANTA** и амфибии **WALRUS**. Их названия расшифровываются как **Multi-role Aircraft for Nautical Tactical Assault** и **Water And Land Roving Utility Shuttle**, а переводятся, соответственно, как «манта» и «морж» (!). В оригинале ими можно было управлять напрямую — естественно, эта возможность сохранится и в ремейке. Поскольку воевать теперь предстоит в различных климатических условиях, двумя видами отпочкованных от корабля юнгов отделиться уже не удастся. Именно поэтому и самолет, и боевую амфибию можно будет апгрейдить. Внешний вид, вооружение и технические спецификации вы сможете подбирать по своему вкусу. Помимо основных боевых единиц появятся и вспомогательные — автоматические защитные турели, дроны и разведывательные беспилотники.

Вторая особенность, связанная с сеттингом, — использование



Наличие разных климатических поясов позволит беззастенчиво использовать на Тауресе бережи из **ArMA 2** и влочи из **Flashpoint**...

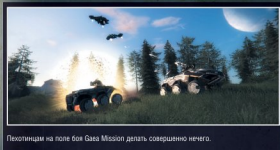


...наряду с совершенно инопланетными горами и пустынями.



Жил-был авианосец...

Оригинальная игра была разработана британской компанией Realtime Games Software и выпущена в 1988-м на Amiga, ZX Spectrum, Commodore 64 и других популярных персональных компьютерах той эпохи. В СС использовалась векторная графика (других вариантов 3D просто не было). Игрок управлял гигантским авианосцем под названием «Эпсилон», действие игры происходило в недалеком будущем на территории абстрактного архипелага, острова которого нужно было захватывать, используя имеющиеся на авианосце дистанционно управляемые юниты. На захваченных островах требовалось организовать запасы горючего, оборудования и боеприпасов. Целью игры была победа над угнанным террористами авианосцем под названием «Омега». После СС Realtime Games выпустила только одну игру (примитивную танковую аркаду Battle Command) и закрылась в 1990 году.



Пехотинцам на поле боя Gaea Mission делать совершенно нечего.

живой силы. Таурус слабо освоено людьми, каждый человек на вес золота. «Колличество людей в мире, где происходит действие игры, ограниченно — и возможности восполнить потери у вас не будет. Прежде чем посылать кого-то с авансуда на остров, придется убедиться, что экипажу ничто не угрожает. Ну и кроме того, поскольку вся техника управляется по радио с мостика, нет никакого смысла гнать в бой живых людей», — объясняет Ян.

Мультиплатформенные баталии

СС: Gaea Mission может стать первым мультиплатформенным проектом чешских разработчиков. Конкретные платформы Кунт пока назвать не может. «Нам очень хотелось бы выпустить игру и на PC, и на одной из консолей, так что мы на это ориентировались с самого начала разработки.

Движок одинаково плавно работает на любой платформе».

Если Bohemia и правда планирует выпускать Gaea Mission на приставках, то можно надеяться, что нас наконец-то минует дикая схема управления, в которой задействована минимум сто одна клавиша. «Сама игра очень сложная и реалистичная — мы не хотим разочаровать хардкорных поклонников СС. Но нужно учитывать и интересы современных игроков, и ограниченность консольного управления. В общем, мы решили пойти на компромисс. Турели, например, защищают авианосец автоматически, но при желании можно будет переключиться на любую из них и лично помочь системам защиты избавиться от врага», — обещает Ян.

Слав технологий

Игра создается на гибридном движке Bohemia Interactive, ис-

пользуящем последние наработки AltA 2. Даже делая фантастический боевик, поляки верны себе и стараются смоделировать всю технику максимально достоверно. Например, MANTA — это футуристическая версия многоцелевого истребителя типа F-35. Что же касается самого авианосца, то здесь разработчики поступили интересным образом: «Ключевой мотив дизайна — смоделировать корабль так, как если бы его рисовали настоящие военные инженеры, держа в уме образ из оригинальной игры. То есть этакая помятая «Эпсилон» и реального авианосца».

Мы наблюдаем весьма интересное явление. Все творчество Bohemia Interactive было вложено в Carrier Command, но сама эта игра сегодня — музейный раритет, который современным игрокам воспринимать довольно сложно. Получается, что поля-

кам дан шанс замкнуть круг, то есть воссоздать проект, с которого и началась их история, и тут уж они стараются изо всех сил. Нам ждет новая AltA, только в еще большем масштабе и с авианосцем в центре внимания.



Управление разными видами военной техники, огромные открытые пространства (в том числе и морские), свободное развитие миссий — все это нам знакомо по AltA 2. Но ведь не каждый день выходит игра с авианосцем (или хотя бы авианосцем крейсером) в главной роли! Любой другой разработчик сделал бы по лицензии СС лихой мультиплатформенный шутер — и уж точно пожертвовал бы большей частью симуляционных и стратегических элементов. Перед нами, пожалуй, единственная компания, способная воссоздать причудливый жанровый гибрид на современных платформах. При этом СС: Gaea Mission — самая коммерческая игра Bohemia Interactive. Возможно, что ее даже можно будет пройтись без установив пяти-шести патчей. ■

Будем ждать?

AltA 2 с авианосцем в главной роли, в научно-фантастическом декоративе и со стратегическими элементами. Конечно будем!

Процент готовности:

60%



Арт-объект?



Samsung представляет
новый LED монитор PX2370



Утонченность в каждой детали

- Ультратонкий LED-монитор (16,5 мм)
- Цветовой охват 100% sRGB
- Время отклика 2 мс (GtG)
- Контрастность MEGA DC
- Изысканный современный дизайн

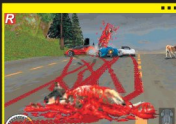


Друзья! Как нетрудно догадаться, вы держите в руках юбилейный, 150-й номер «Игромании». По этому поводу мы решились на предприятие, которое ни разу не проводилось за всю историю журнала, — подведение итогов прошедших лет (а их, на секундочку, тринадцать — с 1997 по 2010 год). Это не совсем итоги десятилетия. Это не лучшие игры всех времен и народов. Это — история компьютерных игр, какими застали ее мы, журнал «Игромания». Здесь есть громкие провалы, есть великие шедевры,

есть неожиданные игры, которые радикально изменили мир вокруг себя. Как мы выбирали? Очень просто: заново просмотрели все 150 номеров, выписали оттуда важнейшие позиции и расположили их по возрасту: начиная с 1997-го и заканчивая новейшей историей. Во избежание шторма редакции мы намеренно не расставляем мест и не называем лучшую игру за отчетный период. Мы чувствуем великие, важные и любимые игры, которые необходимо знать любому, кто по-настоящему интересуется интерактивными

развлечениями. Так что если после прочтения этого материала у вас возникнет неодолимое желание познакомиться с программой DoxBox и научиться запускать игры десятилетней давности — не переживайте, мы так и задумывали.

Над материалом работали: Андрей Александров, Александр Башкиров, Илья Янович, Максим Еремеев, Георгий Курган, Алексей Моисеев, Игорь Асанов, Олег Ставицкий, Кирилл Волошин, Алена Ермилова, Александр Милованов и Александр Кузьменко.



ИГРА:
CARMAGEDDON

ЖАНР:
АД НА КОЛЕСАХ

РАЗРАБОТЧИК:
STAINLESS SOFTWARE

ДАТА ВЫХОДА:
1997 ГОД

То, что тринадцать лет назад сотворили с безбидным рейсингом **Stainless Software**, до сих пор не решилась повторить ни одна студия в мире. Формально в **Carmageddon** надо было, как обычно, нарезать круги по трассе и обходить соперников на поворотах. Но кого это волновало, когда вражеские машины крушились в металлолом, а вокруг бродили сотни ни в чем не повинных пешеходов, которые разлетались на кровавые осметки при малейшем контакте с вашим бампером? Любый заезд мгновенно превращался в скотобойню. Игра, кстати, насколько не потеряла актуальности: рекомендуем принимать ее всем автомобилистам после трехчасового стояния в пробке.



ИГРА:
INTERSTATE '76

ЖАНР:
ФАНК-РЕЙСИНГ

РАЗРАБОТЧИК:
ACTIVISION

ДАТА ВЫХОДА:
1997 ГОД

Самая главная автогонка в стиле «фанк». На дворе 70-е, в моде прически «афро» и очки каплевидной формы, место действия — американский штат Невада. До кучи можно представить себе пустынные хайвеи, придорожные закуские, большие чемоданообразные «Кадиллаки» и «Мустанги». Получилась почти игровая версия «Братьев Влюб», только мрачнее: повсюду идет война за нефть, а машины увешаны пулеметами и самонаводящимися ракетами. Но суть игры не сводилась к простому «ездить и стрелять». В пору, когда плоский GTA только появился на свет, здесь уже был полноценный радиозфир и полное 3D.



ИГРА:
MDK

ЖАНР:
СЮРРЕАЛИЗМ

РАЗРАБОТЧИК:
SHINY

ДАТА ВЫХОДА:
1997 ГОД

С **MDK** началась стремительная дискокарьера Дейва Перри, вундеркинда, геймдизайнера, изобретателя Червяка Джима. Прикидываясь экзменом от третьего лица, **MDK** ломала все представления о том, как устроены подобные игры: она была нарезана на массу уровней-зарисовок (некоторые длились не больше минуты), в ходе которых застрявший в блестящую черную кожу главгерой падал в пропасть на каком-то странном подобии парашюта, пытался выстрелить инопланетянину в лоб через крохотное отверстие в гигантской стене или непрерывно стрейфился. Сиквел к **MDK** довершили, на секундочку, **BioWare**.



ИГРА:
DUNGEON KEEPER

ЖАНР:
СТРАТЕГИЯ

РАЗРАБОТЧИК:
BULLFROG

ДАТА ВЫХОДА:
1997 ГОД

Догадаться запереть игрока в теле рогатого дьявола, управляющего персональным подземельем, мог только Питер Молинье. **Dungeon Keeper** — компетентная стратегия, в которую было невозможно играть без смеха, слез и периодической истерики. Чтобы завоевать мир и остановить добрых героев, мы пытались собственных миньонов, возводили кладбища и ловушки, бросали подопечных в тюрьму, приносили жертвоприношения и призывали на помощь закованную в латекс садомазохистку (которую можно было, натурально, отшлепать). Дозволялось также вселиться в тело одного из подопечных и лично раздать врагам на орехи. Ну или подсмотреть за пытками — кому что нравилось.



ИГРА:
FALLOUT

ЖАНР:
RPG

РАЗРАБОТЧИК:
BLACK ISLE STUDIOS

ДАТА ВЫХОДА:
1997 ГОД

Трудно переоценить индустриальную и персональную ценность **Fallout** для каждого из нас. Там было все: беспрецедентная, созданная без оглядки на этические нормы свобода. Постапокалипсис. Джаз. Мутанты. Везучая ролевая система S.P.E.C.I.A.L., которая давала право на жизнь абсолютно любому персонажу — от брутального мужлана до скользкого трепача. Удивительно, но даже сегодня на сайте «Игромания.ру» руководство по **Fallout** является одним из самых популярных материалов в своем разделе. Великая игра, что тут еще скажешь.



ИГРА:
GRAND THEFT AUTO

ЖАНР:
GRAND THEFT AUTO

РАЗРАБОТЧИК:
DMA DESIGN

ДАТА ВЫХОДА:
1997 ГОД

До 2001 года включительно GTA была совсем не такой игрой, какой мы знаем ее теперь: вид сверху, двумерная графика, рудиментарный сюжет — ничего лишнего. Но базовые принципы серии сформировались уже тогда: много погонь, взрывов, нелепого и бессмысленного насилия и полное пренебрежение к закону и человеческой жизни. И даже теперь, когда в этой игре есть сложный сюжет и тысячи отсылок к современной американской культуре, многие люди запускают GTA, чтобы расстрелять тысячу полицейских, угнать машину побыстрее и укатить на ней вдале. А потом — повторить все это еще раз, с самого начала.



ИГРА:
STARCRRAFT

ЖАНР:
СТРАТЕГИЯ

РАЗРАБОТЧИК:
BLIZZARD ENTERTAINMENT

ДАТА ВЫХОДА:
1998 ГОД

Blizzard — единственная компания в мире, которая рендерит заставки по три года и отводит на балансировку каждого книта примерно по сезону. Но ни одна другая студия не способна конвертировать каждый трудовой день в неделю всеобщих поклонений. Запаса **StarCraft** (вышедшей, на секундочку, двенадцать лет назад) хватает до сих пор: даже те, кто ни разу не регистрировался на Battle.net, не разучивал горячие клавиши и не участвовал в киберспортивных турнирах, до сих пор помнят, с каким звуком танк переходит в стационарный режим и сколько стоит баттлкрызер.



ИГРА:
WARHAMMER: DARK OMEN

ЖАНР:
СТРАТЕГИЯ

РАЗРАБОТЧИК:
MINDSCAPE

ДАТА ВЫХОДА:
1998 ГОД

Warhammer: Dark Omen (наряду с **Myth 2: Soulblighter**) до сих пор считается эталонным тактической стратегии. Десятки лучников, копейщиков и кавалеристов сходились на пересеченной местности. Классическая формула «камень-ножницы-бумага», при которой каждый тип юнитов имел свои плюсы и минусы перед другими, здесь была отточена до блеска. Но **Dark Omen** заставляла принимать во внимание массу тактических деталей, включая построение отрядов, особенности местности, перепад высоты и погодные условия. Главное — помнить, что несколько прокачанных мечников могут принести больше пользы, чем отряд зеленых новичков.



ИГРА:
UNREAL

ЖАНР:
ШУТЕР

РАЗРАБОТЧИК:
EPIC GAMES

ДАТА ВЫХОДА:
1998 ГОД

Unreal впустил в шутеры свет, цвет и свежий воздух: игра обдавала вас зеленой водой, фиолетовыми растениями, она переливалась витражами и храмами, она требовала неслыханной по тем временам компьютер. Но кроме визуальных и технологических свершений это был еще и очень хороший шутер: Epic одними из первых решились заменить орды монстров на одного-двух, но очень умных. Скарги перекатывались, уклонялись от ракет, заходили с фланга — свою первую встречу с ними не забудет никто. Жаль, что Unreal пережил только один полноценный сиквел, после чего выродился в череду многопользовательских снарядов.



ИГРА:

TRESPASSER

ЖАНР:

ШУТЕР

РАЗРАБОТЧИК:

DREAMWORKS INTERACTIVE

ДАТА ВЫХОДА:

1998 ГОД

Trespasser, задуманный Стивеном Спилбергом аккурат к релизу «Парка ярского периода», превысил бюджет в несколько раз и вывел с опозданием в год – сегодня подобную дерзость трудно себе представить. Эта огромная, амбициозная, тормозящая и катастрофически недоделанная игра сохранила уйму уникальных идей. Там появилась корректная физика еще до того, как бытовой компьютер смог ее обсчитать, там был колоссальный открытый мир, там было, наконец, чудовищное управление, освоив которое можно было использовать любой окружающий объект в качестве оружия. **Trespasser** заслужено считается диким провалом, но увидеть ее хотя бы одним глазом – необходимо.



ИГРА:

BATTLEZONE

ЖАНР:

ШУТЕР/СТРАТЕГИЯ

РАЗРАБОТЧИК:

ACTIVISION

ДАТА ВЫХОДА:

1998 ГОД

Гибрид шутера со стратегией в реальном времени – невероятно модный в девяностые жанр. Большинство подобных мичуринских экспериментов окончились плачевно, но историю битвы США и России за покорение Луны мы не забудем никогда. Как и большинство подобных игр, **Battlezone** была страшно неудобна в управлении, перегружала вас данными и страдала всеми болезнями жанрового первопроходца. Но от нее веяло духом времени, она пробуждала веру в светлое будущее 3D – восторженные журналисты слогали по ее поводу пророческие памфлеты («скоро мы сможем погасить трехмерную сигарету в трехмерную пепельницу!»), а с ее сиквела началась история **Pandemic Studios**.



ИГРА:

**COMMANDOS:
BEHIND ENEMY LINES**

ЖАНР:

ТАКТИКА

РАЗРАБОТЧИК:

PYRO STUDIOS

ДАТА ВЫХОДА:

1998 ГОД

Шестеро солдат в глубоком немецком тылу занимается диверсионной деятельностью: взрывают мосты, выкрадывают документы, покидают офицеров. Войны в команде: флегматик-снайпер, бойкий шофер, морской пехотинец, сапер и «шпион». Возглавляет отряд здоровенный бугай в зеленом берете. По поводу **Commandos** принято вздыхать, что так больше не делают, и это чистая правда: командовать целым отрядом, возиться с громоздким инвентарем, медитировать над маршрутами врагов – сегодня это не принято. **Commandos** навсегда останется в наших сердцах как пример утонченного двухмерного искусства. Ну и еще как игра, где можно поймать фашиста в медвежий капкан.



ИГРА:
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

ЖАНР:
ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР

РАЗРАБОТЧИК:
RED STORM ENTERTAINMENT

ДАТА ВЫХОДА:
1998 ГОД

Первый шутер в истории компьютерных игр, где одна пуля могла оказаться фатальной, и неважно, сколько тяжелой брони вы на себя нацепили. Первый шутер, в котором сначала надо думать, а потом делать: изучение карты, планирование операции и выбор снаряжения в игре занимают часы, сама миссия – минуты, а перестрелка – секунды. Для победы требовалась идеальная синхронизация действий: первая же автоматная очередь решала, останется ли на карте гора трупов или две команды спецназовцев, поздравляющих друг друга с успешным задержанием террористов и освобождением заложников.



ИГРА:
GRIM FANDANGO

ЖАНР:
КВЕСТ

РАЗРАБОТЧИК:
LUCASARTS

ДАТА ВЫХОДА:
1998 ГОД

Первый трехмерный квест LucasArts и вторая после Full Throttle самостоятельная работа Тима Шейфера. Рассказ о приключениях турагента Департамента душ Мануэля Калаверы, который продает умершим путевки к месту их последнего пристанища, был полон юмора, джаза, колоритных персонажей, нетривиальных пазлов, точечных диалогов и феерических дизайнерских решений. Волнующая смесь нуара и мексиканской мифологии никого не оставила равнодушным – игра практически единодушно была признана лучшим квестом 1998 года. Вместе с тем это – последняя работа Шейфера в составе LucasArts (и последний квест, который он сделал).



ИГРА:
HALF-LIFE

ЖАНР:
БЕГА

РАЗРАБОТЧИК:
VALVE SOFTWARE

ДАТА ВЫХОДА:
1998 ГОД

Half-Life, изначально проходивший как «убийца Quake», на самом деле никого не убивал – он просто избрал жанр заново. Гейб Ньюэлл показал всему миру, что в шутере есть место сложному сюжету, тайне, интриге, мифологии, ритму. Со знаменитого неспешного проезда по Black Mesa, с первого получаса, который проходил полностью без оружия, началась новая эпоха: десятки однообразных монстров, вываленные на игровую в разных комбинациях, и сюжет, приложенный в txt-файле, – все это в одночасье стало мейнстримом, проявлением дурного вкуса. Из низкого жанра шутер превратился в самый уважаемый. Без Half-Life у нас не было бы ни Deus Ex, ни BioShock.



ИГРА:
FALLOUT 2

ЖАНР:
RPG

РАЗРАБОТЧИК:
BLACK ISLE STUDIOS

ДАТА ВЫХОДА:
1998 ГОД

Если рассмотреть *Fallout 2* под микроскопом, то мигом станет ясно, что она не содержит практически никаких отличий от своей именной предшественницы. Есть только одна принципиальная разница — масштаб. Именно благодаря *Fallout 2* стал очевиден потенциал, заложенный *Black Isle Studios* в свою серию: используя все те же дэз, постапокалипсис, мутантов и S.P.-E.C.I.A.B., они рассказали историю эпических, почти библейских масштабов. Известны случаи, когда люди, бросившие оригинал на полпути, проходили куда более комплексный *Fallout 2* вдоль и поперек. Вместе с сиквелом закончилась классическая *Fallout*-история — все последующие игры делали уже совсем другие люди.



ИГРА:
GRAND PRIX LEGENDS

ЖАНР:
РЕТРОРЕЙСИНГ

РАЗРАБОТЧИК:
PAPYRUS

ДАТА ВЫХОДА:
1998 ГОД

У поклонников автоспорта 1960-е ассоциируются не столько с «летом любви», сколько с Джимом Кларком, Джеком Врбзехом и Джеки Стартром. Это были железные люди, которые не боялись бороться колесо в колесо на тогдашних смертоносных трассах, держа скорость под 300 км/час. В 1966 году Джон Франкенхаймер снял фильм «Гран-при», лучше всего впитавший идеалы той эпохи автоспорта (страстно рекомендуем к просмотру как лучшее кино о гонках), и свою игру *Papyrus* делали под сильным впечатлением от него. Очки и каски, полированное железо вместо углеволокна, реальный чемпионат 1967 года — все это настолько уникально, что в *GFL* играют до сих пор.



ИГРА:
THIEF: THE DARK PROJECT

ЖАНР:
ВОРОВСКОЙ ЭКШЕН

РАЗРАБОТЧИК:
LOOKING GLASS STUDIOS

ДАТА ВЫХОДА:
1998 ГОД

Кто никогда не крадся по темным коридорам поместья лорда Ваффорда — тот не знает, что такое настоящее напряжение. Кто ни разу не слышал визгливого бормотания полусумасшедших лесных духов — тот не имеет ни малейшего представления о том, что такое ужас. Кто не играл в *Thief*, тот лишил себя редкого удовольствия. Для своего времени это была революционная игра: экшен, который заставлял вас быть незаметным, а на высших уровнях сложности вообще запрещал убивать кого бы то ни было — в 1998-м о таком никто и помыслить не мог. Перевив два сиквела, *Thief* по-прежнему остается одной из самых оригинальных игр в мире.



ИГРА:
BALDUR'S GATE

ЖАНР:
RPG

РАЗРАБОТЧИК:
BIOWARE

ДАТА ВЫХОДА:
1998 ГОД

Первая RPG от BioWare — и сразу оглушительный успех и заслуженное место на ролевом олимпе. Причин успеха много: удобный изометрический вид, вменяемый интерфейс, знаменитая тактическая пауза — все это сделало хардкорную, по сути, RPG ближе к массовой публике. Но главное — это была одна из тех редких D&D-ролевок, где все эти циферки (а также зачистка подземелий) были не самоцелью, а средством, чтобы рассказать увлекательную историю и познакомиться с уникальными персонажами. Кто бы мог подумать, что для повторения этого успеха BioWare понадобится 12 лет.



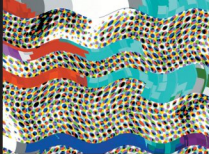
ИГРА:
MECHWARRIOR 3

ЖАНР:
БОЕВЫЕ РОБОТЫ

РАЗРАБОТЧИК:
ZIPPER INTERACTIVE

ДАТА ВЫХОДА:
1999 ГОД

Лучшая в мире серия про боевых шагающих роботов вошла в двухтысячные на новом движке — в полном 3D и с поддержкой новомодных ускорителей. Когда мы впервые увидели, как на месте отстреленной руки меха заискрились провода, когда трехмерный коптит впервые трянуло от запуска ракеты, все технофилы планеты (включая, например, главного мехварриора-ведя редакции Антона Логвинова) зашлись в коллективном экстазе. Они не знали, что за третьей частью последует четвертая, а за ней — полное забвение серии.



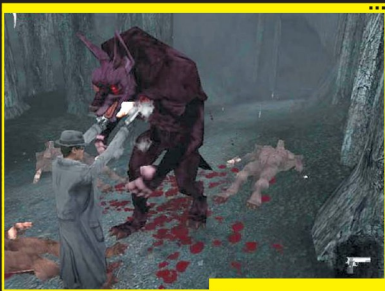
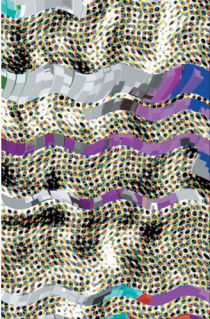
ИГРА:
OUTCAST

ЖАНР:
ВОКСЕЛЬНЫЙ МЕССИЯ

РАЗРАБОТЧИК:
APREAL

ДАТА ВЫХОДА:
1999 ГОД

На излете прошлого века еле живая Infogrames выпустила игру настолько чудесную, что те немногие, кто ее помнят до сих пор, не уверены, была ли она на самом деле. Outcast оказалась невероятно красивым произведением, но при этом демонстративно отказывалась поддерживать новомодные 3D-ускорители. Требовала заоблачных частот процессора, работала на уникальном воксельном движке, но запускалась только на гордом VGA-режиме. История про путешествия в параллельные миры и приключения морлека США по имени Каттер Слейд на планете Адельфа была озвучена полным составом Московского симфонического оркестра (включая хор!) и осталась в нашей памяти как последнее безрассудство девяностых.



ИГРА:

NOCTURNE

ЖАНР:

НУАР

РАЗРАБОТЧИК:

TERMINAL REALITY

ДАТА ВЫХОДА:

1999 ГОД

Nocturne – манерная, иссиня-черная виньетка с изящным вывертом. Главным героем, наряженным в обязательный плащ ниже колен и черную шляпу, хрипел что-то из-под ее полей, а путешествовал исключительно ночью и в дождь. Однако в тот момент, когда ему навстречу выходили вампиры, оборотни и зомби, он изящно выхватывал из-под полы автомат с лазерным прицелом или шотган неприлично-го калибра, после чего сносил монстру полголовы. **Nocturne** не в последний очередь запомнилась благодаря своему выдающемуся движку, на котором были сделаны все три части культовой трилогии **The Blair Witch Project**.



ИГРА:

COMMAND & CONQUER:**TIBERIAN SUN**

ЖАНР:

ИДЕАЛЬНЫЙ С&С

РАЗРАБОТЧИК:

WESTWOOD STUDIOS

ДАТА ВЫХОДА:

1999 ГОД

Причина, по которой у всех С&С, сделанных в **EA LA**, «что-то не так», проста – они пытаются копировать первую часть серии. А вообще-то надо втору. Одна из крупнейших в мире игровых компаний не может сделать то, что **Westwood** сделали в прошлом веке: превратить ролики про говорящие головы в кино, свести к минимуму задания про «убить всех людей» и придать событиям под курсором высший смысл. В **Tiberian Sun** все это было: настоящее фантастическое кино и первоклассная стратегия не просто существовали параллельно – они складывались в последнюю великую RTS от **Westwood**.



ИГРА:

SYSTEM SHOCK 2

ЖАНР:

РОЛЕВОЙ ШУТЕР

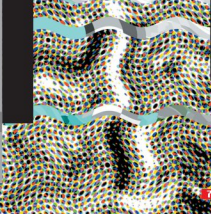
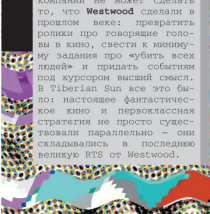
РАЗРАБОТЧИК:

**IRRATIONAL GAMES,
LOOKING GLASS STUDIOS**

ДАТА ВЫХОДА:

1999 ГОД

Как и во всех остальных играх **Кена Левина**, в **System Shock 2** главное – сюжет и атмосфера. Сегодня на ум приходит не боевая система (хотя это шутер с мощным ролевым имплантом), не графика (она и по меркам своего времени была бледновата). В первую очередь в памяти всплывает первая встреча с виртуальной мегаломаньячкой **Шодан**, кошмарный визг обнаруживших героя обезьян-пиоников и записки безвестного ученого по поводу престелтей зомбификации. Тогда **System Shock 2** ошибочно приняли за позерский клон **Half-Life**, но почти десять лет спустя **Левин** продал людям эту же игру под другой вывеской – **BioShock**.





ИГРА:
HOMEWORLD

ЖАНР:
КОСМИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ

РАЗРАБОТЧИК:
RELIC

ДАТА ВЫХОДА:
1999 ГОД

Подавляющее большинство рецензий на **Homeworld**, должно быть, открывались фразой: «Вау! Да это же первая полностью трехмерная космическая RTS, и в нее даже можно играть!» **Homeworld** действительно оказался прорывом: бои шли во всех трех измерениях, при этом игра регулярно подкидывала ситуации, когда для победы приходилось, например, подорвать под флот противника. А какой там был космос!

Relic сложили интерактивный гимн безвоздушному пространству, они упивались стиковкой материнского корабля с армией истребителей, а красивый инверсионный след для них был ничуть не менее важен, чем точный баланс.



ИГРА:
THE WHEEL OF TIME

ЖАНР:
ШУТЕР-ПРИКЛЮЧЕНИЕ

РАЗРАБОТЧИК:
LEGEND ENTERTAINMENT

ДАТА ВЫХОДА:
1999 ГОД

На исходе девяностых квестовые ветераны **Legend Entertainment** взялись за шутеры. Сначала соорудили отличный **Unreal Mission Pack: Return to Na Pali**, а затем решился на фэнтези. Многие ждали от **Wheel of Time** полноценной RPG, но вышел красивый ролевой приключенческий шутер, в котором оружие заменила разнообразная магия. Волшебство использовалось для преодоления многочисленных ловушек и решения пазлов (в диапазоне от «взорви дверь» до «пройди сквозь стену»). Попутно **Legend** изобрели proto-tower defence, который тут был представлен в виде легкого стратегического режима.



ИГРА:
HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

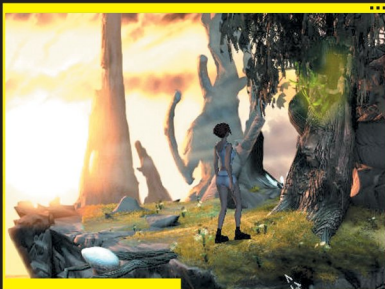
ЖАНР:
ШУТЕР ПРО СТАТИСТА

РАЗРАБОТЧИК:
GEARBOX SOFTWARE

ДАТА ВЫХОДА:
1999 ГОД

Дебютный шутер никому тогда не известной **Gearbox Software** являлся представителем умирающей сегодня формы жизни – аддоном, который не запускался без установленного оригинала. Спрос с таких развлечений был невелик, но Рэнди Питчфорд удивил всех. **Opposing Force** предлагала взглянуть на события оригинала глазами статиста, очередного спецазловца, которых мы пачками укладывали в **Half-Life**. **Opposing Force** – пример виртуозного обращения с мифологией сериала (Гордон Фримен появлялся в пятисекундном кадре): солдат Адриан Шепард покинул **Black Mesa** десять лет назад, а нам все еще интересно, что же было дальше.





ИГРА:
THE LONGEST JOURNEY

ЖАНР:
ПУТЕШЕСТВИЕ ДЛИННОЮ В ЖИЗНЬ

РАЗРАБОТЧИК:
FUNCOM

ДАТА ВЫХОДА:
1999 ГОД

The Longest Journey — последнее прости, главный памятник золотой эпохи романтизма квестов девяностых. История путешествия Эйприл Райан из Старка, мира более-менее похожего на нашу с вами реальность, в Аркадию — параллельную сказочную вселенную, в которой еще живут драконы, — настоящая «Одиссея» от мира квестов. В **The Longest Journey** не было выдающегося геймплея или особо глубокого сюжета, но масштаб произведения поражал воображение. Приключений, которые выпали Эйприл Райан, и историй, рассказанных ей героями второго плана, с головой хватит на то, чтобы населить десяток-другой современных игр.



ИГРА:
MAJESTY

ЖАНР:
СТРАТЕГИЯ

РАЗРАБОТЧИК:
CYBERLORE STUDIOS

ДАТА ВЫХОДА:
2000 ГОД

Majesty выглядела как типичная стратегия в реальном времени, но на самом деле эта игра была совсем о другом. В то время как в большинстве RTS игр-року отводилась роль генерала, в **Majesty** мы были самим настоящим королем. А именно: не нужно было за ручку водить подчиненных по карте, достаточно назначить награду за голову очередного монстра — и рыцари, рейнджеры и маги сами отправлялись на ратный подвиг во славу его величества. Конечно, функция непрямого управления породила массу неожиданных неприятностей, но возможность почувствовать себя августейшей особой того стоила.



ИГРА:
NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED

ЖАНР:
ЭСТЕТИЧЕСКИЙ РЕЙСИНГ

РАЗРАБОТЧИК:
EA CANADA

ДАТА ВЫХОДА:
2000 ГОД

Need for Speed: Porsche Unleashed словно лакусовая бумажка. Спросите любого поклонника серии об отношении к этой игре, и если вместо ответа человек запрыгает на месте, закатывая глаза и вспоминая о том, как скрипела подвеска старых Porsche на французских ухабах, — значит с ним все в порядке. Сложно представить, как под маркой NFS могло выйти такое эстетичное произведение искусства. **EA Canada** настолько прониклись духом немецких автомобилей, что создали не игру, а лучшее интерактивное посвящение марке. Кто сладил с управлением 911-го в игре — тот справится и в реальной жизни.



ИГРА:

THE SIMS

ЖАНР:

СИМУЛЯТОР ОБЫВАТЕЛЯ

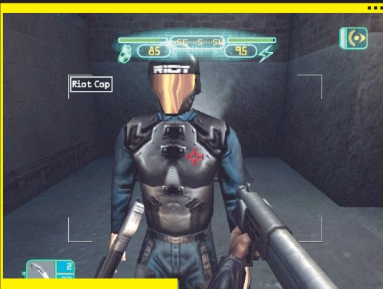
РАЗРАБОТЧИК:

MAXIS

ДАТА ВЫХОДА:

2000 ГОД

За плечами Уилла Райта к 2000 году уже скопился более чем десятилетний опыт разработки симуляторов чего-нибудь. На его счету были симулятор города (SimCity), симулятор муравьиной фермы (SimAnt) и даже симулятор планеты Земля (SimEarth). The Sims — апофеоз творческого гения Райта — ультимативный симулятор наоборот, в котором с любовью и вниманием смоделировано все самое обыденное и повседневное в нашей жизни. Симулятор мытья посуды и выноса мусорного ведра, симулятор ежедневного будильника и сбегавшего на плите молока, симулятор протекшей раковины и семейного скандала вокруг забытого угла... вдруг стал самой продаваемой игрой планеты.



ИГРА:

DEUS EX

ЖАНР:

КИБЕРПАНК-МКОНА

РАЗРАБОТЧИК:

ION STORM

ДАТА ВЫХОДА:

2000 ГОД

Deus Ex значит для интерактивного киберпанка ничуть не меньше, чем произведения Уильяма Гибсона для киберпанка литературного. Уоррен Спектор сделал настолько потрясавшую игру, что вышедший через три года сиквел втоптал в грязь только за то, что это была просто хорошая игра. В Deus Ex нашлось место всему, за что мы любим киберпанк: высоким технологиям, секретным разработкам, озверевшим корпорациям, подковерным политическим интригам... и, конечно, напичканным имплантатами суперагентам в длинных кожаных плащах.



ИГРА:

DIABLO 2

ЖАНР:

RPG

РАЗРАБОТЧИК:

BLIZZARD NORTH

ДАТА ВЫХОДА:

2000 ГОД

Вторая часть лучшей action/RPG на свете была сделана по золотому «близзардовскому» стандарту: точечный баланс, блестящий геймплей без грамма лишнего жира, фантастические ролики, суровая готическая атмосфера, продуманный мультиплеер. Ни до, ни после Diablo 2 процесс аннигиляции сотен монстров в минуту не был столь увлекательным занятием. В погоне за очередным новым уровнем и катки-нибудь легендарными панталонами «+75 к защите» можно было забыть про сон, учебу и любимую девушку. Тем более что в этот момент любимая девушка сидела за соседним компьютером и что-то увлеченно готовила в Хоррадрическом кубе.



ИГРА:
GROUND CONTROL

ЖАНР:
RTS

РАЗРАБОТЧИК:
MASSIVE ENTERTAINMENT

ДАТА ВЫХОДА:
2000 ГОД

С *Ground Control* начался особый, специфический поджанр — «RTS от **Massive Entertainment**». Бесконечно красивые, высокотехнологичные, лишённые всего лишнего игры шведов из **Massive Entertainment** всегда завораживали своей картинкой (многие запускали их просто для того, чтобы посмотреть, как армия танков перебирается на закате через горное ущелье). Оставались немногие: в обмен на красоты *Ground Control* требовала нечеловеческой концентрации внимания. Никакого строительства и сбора ресурсов — только злая, точечная битва за каждый сантиметр карты. С тех пор **Massive** ни разу не изменил своим геймдизайнерским правилам, за что навсегда окажется в тени более простых и доступных коллег по жанру.



ИГРА:
SHOGUN: TOTAL WAR

ЖАНР:
СТРАТЕГИЯ

РАЗРАБОТЧИК:
THE CREATIVE ASSEMBLY

ДАТА ВЫХОДА:
2000 ГОД

Тогда, в двухтысячном году, слова «*Total War*» еще не вызвали священный трепет у любого образованного стратега. *Shogun* заложила основы великой серии. Там было все, но в миниатюре: сотни пока еще спрайтовых вшитов, примитивная пошаговая макростратегия (никто и не подозревал, что эта небольшая надстройка разовьется в самостоятельную игру). Серогня *Shogun* представляет скорее музейный интерес: все эти годы **The Creative Assembly** последовательно доводили каждую составляющую игры до идеала. Кто бы мог подумать, что через девять лет спрайты под нашим курсором обретут уникальные лица, голоса и научатся вступать друг с другом в осмысленную конфронтацию.



ИГРА:
**VAMPIRE: THE MASQUERADE
— REDEMPTION**

ЖАНР:
RPG

РАЗРАБОТЧИК:
MINIHLISTIC

ДАТА ВЫХОДА:
2000 ГОД

Первая компьютерная RPG на основе популярной настолки из жизни вампиров — *World of Darkness*. Здесь ману заменила кровь, а герои, чтобы выжить, пили кровушку из крыс и надкусывали зазевавшихся прохожих. «Голодные» вампиры впадали в летаргический сон прямо в бож, а иногда, наоборот, теряли над собой контроль и впились в шею союзника. *Vampire: The Masquerade* — это также пример плодотворной дружбы обычного «дьябло» с захватывающим сюжетом. История любви рыцаря-вампира Кристофа и мистестры Анежки кидала героев из одного времени в другое: в какой-то момент действие переносилось из готической средневековой Вены в современный неоновый Нью-Йорк.



ИГРА:
**COMMAND & CONQUER:
RED ALERT 2**

ЖАНР:
RTS

РАЗРАБОТЧИК:
WESTWOOD STUDIOS

ДАТА ВЫХОДА:
2000 ГОД

Red Alert 2 — это апофеоз беззастенчивого идиотизма, игра, сделанная на пределе глупости и творческой свободы. Брай-Ленин с торчащими из головы проводами (в исполнении Удо Кира, любимого актера Ларса фон Триера) насмал на США дрессированных кальмаров, Штаты отвечали дельфинами с закрепленными на голове сонарами пушками. В роликах творился полнейший сюрреализм: Брай по телефону гипнотизировал американских солдат, те по его приказу взрывали атомную бомбу прямо в шахте, президент Соединенных Штатов плевался в трубку. Именно этот эффект пытались повторить EAAL в **Red Alert 3**, но — безуспешно.



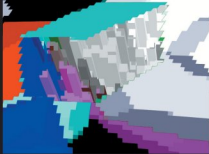
ИГРА:
AMERICAN MCGEE'S ALICE

ЖАНР:
ЭКШЕН-ТРИП

РАЗРАБОТЧИК:
ROGUE ENTERTAINMENT

ДАТА ВЫХОДА:
2000 ГОД

«Алиса» — главный и, откровенно говоря, единственный по-настоящему успешный авторский проект одиозного геймдизайнера Американа Макги. Это кислотный шутер-буффонада по мотивам кэрролловской «Алисы в Стране чудес»: с уровнями, вдохновленными графикой Эвера, Алисой-папиенткой сумасшедшего дома и Чеширским Котом в качестве советника. Алиса заслуженно стала объектом культа, на котором Макги (ныне — гражданин Китая) успешно выезжает до сих пор. Ах да! Это также единственная в мире игра, у которой в главном меню первые буквы слов **Load, Save, Delete** нарочно складывались в двусмысленное LSD.



ИГРА:
HITMAN: CODENAME 47

ЖАНР:
СТЕЛС-ЭКШЕН

РАЗРАБОТЧИК:
IO INTERACTIVE

ДАТА ВЫХОДА:
2000 ГОД

Для своего времени **Hitman: Codename 47** была удивительным произведением: она выглядела и управлялась как обычный шутер от третьего лица, но все навыки, приобретенные за годы тренировок в играх соответствующего жанра, в ней просто не работали. Нам предлагалось прятать снайперскую винтовку в чемодане, зашивать жертв в парик и подсыпать им яду в суп. **Io Interactive** сделали потрясающе интеллигентный, тонко устроенный симулятор наемного убийцы и попутно сформировали новый облик жанра «стелс-экшен». Больше не нужно было прятаться в тенях: достаточно переодеться уборщиком, дождаться, пока охранник отвернется, и выстрелить «клиенту» в затылок из пистолета с глушителем.



ИГРА:

COLIN MCRÆ RALLY 2.0

ЖАНР:

РЕЙСИНГ

РАЗРАБОТЧИК:

CODEMASTERS

ДАТА ВЫХОДА:

2000 ГОД

Несмотря на то, что серия **Colin McRae Rally** была хороша с рождения, все почти принято отдавать второй части. Утратив лицензию WRC, игра стала больше и красивей. Но главной всего в ней были не красоты, не физика (машины настолько прирастали к кончикам пальцев, что неуклюжая третья часть казалась симулятором хOVERKRAFT), а тот особый *Code-masters-feel*, который впервые проявился именно здесь. Это не только великолепный дизайн и незабываемая мелодия в заставке. Это когда игра десятилетней давности без проблем запускается на современном компьютере с широченным монитором, определяет геймпад от Xbox 360 и снова зовет в бой.



ИГРА:

NO ONE LIVES FOREVER

ЖАНР:

ШУТЕР-БОНДИАН

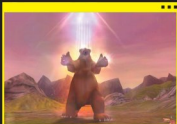
РАЗРАБОТЧИК:

MONOLITH

ДАТА ВЫХОДА:

2000 ГОД

Кто бы мог подумать, что **Monolith**, авторы серьезно, как инфаркт, **F.E.A.R.**, на заре двухтысячных заправляли ярчайшим шутером, стилизованным под бондиану шестидесятых. Блистательная агент Кейт Арчер, международная террористическая корпорация N.A.R.M., холодная война, ядерная угроза, коммунисты, ниндзя, валькирии и наряженные в полосатые маскировочные чулки вражки агенты с метательными взрывоопасными пудреницами... Каль, что любовь к аббревиатурам с точками – единственное, что связывает яркий, остроумный и жизнерадостный **No One Lives Forever** с последующими играми **Monolith**.



ИГРА:

BLACK & WHITE

ЖАНР:

СИМУЛЯТОР БОГА

РАЗРАБОТЧИК:

LIONHEAD

ДАТА ВЫХОДА:

2001 ГОД

Black & White очень удобно критиковать, но гораздо сложнее – понять ее. Эта игра была и остается самым убедительным симулятором острого божка. Она причудает игрока, что все его решения имеют видимые последствия: принесли в жертву пятьсот селян – на божественной руке-курсор начали расти когти. Жестко избивали своего ручного титана в детстве – он вырастет озлобленным льедодем. В **Fable** Молиньё говорил примерно о тех же вещах, но там за действия игрока расплачивался только герой, а в **Black & White** – целая нация.



ИГРА:

Z: STEEL SOLDIERS

ЖАНР:

RTS

РАЗРАБОТЧИК:

BITMAP BROTHERS

ДАТА ВЫХОДА:

2001 ГОД

Оригинал (откликнулся на единственную букву **Z**) 1996 года выпуска заметно упростил стандартную С&С-формулу — с ее строительством, сбором ресурсов и гигантскими армиями самых мощных юнитов. В **Z** главным ресурсом была территория, а возводить здания не позволялось — только захватывать. Это была самая нервная, искрометная и самая, пожалуй, малоизвестная RTS девяностых. В **Steel Soldiers** англичане Bitmap Brothers воспроизвели оригинал с новым 3D-движком и... благополучно провалились — сиквел не оценили за его излишнюю простоту. Авторы ждало забвение: через два года они выпустили **World War 2: Frontline Command** и навсегда пропали с радаров.



ИГРА:

TROPICO

ЖАНР:

ДИКТАТОР-ТАЙКУН

РАЗРАБОТЧИК:

PORTOP SOFTWARE

ДАТА ВЫХОДА:

2001 ГОД

Tropico — главное доказательство того, что половина хорошего тайкуна — фактурная тема, остальное приложится. По механике это простой, местами несбалансированный градостроительный менеджер, первоначальное достоинство которого — возможность побить Эль Президенте и возглавить тоталитарное островное государство. В отличие от **SimCity**, честь и совесть там не приветствовались. Вместо скучного буржуазного созидания **Tropico** предлагала расстрелы, репрессии, перевороты и пышные хоромы по соседству с дырявыми бунгало. Ну и, конечно, музыка. Какая там была музыка!



ИГРА:

**EMPEROR:
BATTLE FOR DUNE**

ЖАНР:

RTS

РАЗРАБОТЧИК:

WESTWOOD STUDIOS

ДАТА ВЫХОДА:

2001 ГОД

Последней RTS, которую сделала Westwood, очень символично оказалась не С&С, а новая «Дюна», с которой авторы единолично стартовали жанр «стратегии в реальном времени». **Emperor** был не изыскан, но дорогой и невероятно красивой игрой, сделанной на роскошном трехмерном движке. Гигантские песчаные черви, наконец, обрели приписанную им мощь: появлялись под разрядами молний среди свинцовых туч. **Battle for Dune** была высокотехнологичной, задорной RTS-сважкой с апгрейдами, десятками юнитов в кадре и невероятными по тем временам спецэффектами. Ну и великое видео, конечно.



ИГРА:
**OPERATION FLASHPOINT:
COLD WAR CRISIS**

ЖАНР:
МИЛИТАРИСТСКИЙ ШУТЕР
РАЗРАБОТЧИК:
BOHEMIA INTERACTIVE STUDIOS

ДАТА ВЫХОДА:
2001 ГОД

Operation Flashpoint «Игромания» признала лучшей игрой 2001 года. И было за что: *Cold War Crisis* была такой интерактивной экскурсией под названием «а еще на войне бывает вот так». На протяжении сорока миссий игроку приходилось заниматься абсолютно всем, начиная с зачистки поселка и минирования дороги и заканчивая командованием танковым взводом. Кроме того, это еще и невероятно реалистичная игра: после триумфальной перестрелки здесь легко можно было погнубить от случайной очереди из кустов или, наоборот, провалить дурака все задание, а потом понять, что товарищи по подразделению справились и без вас.



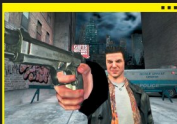
ИГРА:
**ARCANUM: OF STEAMWORKS
& MAGICK OBSCURA**

ЖАНР:
RPG

РАЗРАБОТЧИК:
TROIKA GAMES

ДАТА ВЫХОДА:
2001 ГОД

Авторы *Fallout* ушли из **Black Isle Studios**, основали собственную студию **Troika Games** и начали разработку новой RPG. Но у них все равно получился *Fallout*. Сменив постыдные пустоши на паровозы и стимпанк, разрешишь вольно комбинировать погаговые бои с реальным временем, Тим Кейн, Леонард Боярски и Джейсон Андерсон сохранили главное: нелинейный сюжет, свободу выбора, множество вариантов развития персонажа и дотошную проработку вселенной. И все это украсили парой оригинальных идей – тут, например, можно было прочесть о последствиях своих действий в местной газете.



ИГРА:
MAX PAYNE

ЖАНР:
ОДА SLO-MO

РАЗРАБОТЧИК:
REMEDY

ДАТА ВЫХОДА:
2001 ГОД

Max Payne – первый «идеальный долгожитель» – игра, которую в процессе создания раза три переделывали с нуля и в итоге держали в разработке непростительно долго (по меркам девяностых) – целых пять лет! В этой игре все было впервые: гонконговский рапид как у Джона Ву, камера, закрепленная на летящей в чей-то лоб пуле, затяжные прыжки в толпу с закатым спусковым крючком полицейского дробовика... Нуар, комиксы, сюжет про идущего сквозь ночь человека с ружьем в руках и мечью в сердце – все это тут тоже было. Но в историческом смысле мы прежде всего обязаны этой игре появлением термина «слоу-мо», который не сходит с этих страниц спустя вот уже девять лет.



ИГРА:
ANACHRONOX

ЖАНР:
RPG

РАЗРАБОТЧИК:
ION STORM

ДАТА ВЫХОДА:
2001 ГОД

Anachronox – вторая после *Deus Ex* и куда более сильно недооцененная киберпанк-RPG *Ion Storm*. Сочинил ее бывший сотрудник *id Software* Том Холл, который в перерывах между работой над *Wolfenstein 3D* и *Doom* придумал тупоголовую рычащую рыбу *Dorefish*. В *Anachronox* все было куда веселее: вместо хмурой теории заговора – ироничная пародия, а вместо мрачного агента спецслужб – пьяный детектив с фингалом. Последнему, среди прочих, помогают: голограмма мертвой секретарши, рефлексирующий супермен, говорящая планета и озабоченный своими батарейками робот. А работаю все это на механике... JRPG в стиле *Final Fantasy!*



ИГРА:
WING-2: ШТУРМОВИК

ЖАНР:
СИМУЛЯТОР

РАЗРАБОТЧИК:
1C: MADDOK GAMES

ДАТА ВЫХОДА:
2001 ГОД

Для великой отечественной игровой индустрии «**Ил-2: Штурмовик**» имеет примерно такое же значение, как полет Гагарина для индустрии космической – о нем до сих пор говорит весь мир. Эталон жанра, большая гордость «1С», неповторимый в своем великолепии авиасимулятор. Адекватных конкурентов у него не появилось до сих пор – так больше никто не умеет. Модели самолетов изобиловали деталями, погодные эффекты представляли игроков в восприятии как на *Print Screen*, а звуки моторов, взрывов и выстрелов отдавались эхом в желудке.



ИГРА:
RED FACTION

ЖАНР:
РАЗВАЛ САРАЕВ

РАЗРАБОТЧИК:
VOLITION

ДАТА ВЫХОДА:
2001 ГОД

Red Faction – это история революции, учиненной марсианским пролетариатом и одновременно попытка совершить локальный технологический переворот. **Volition** придумали для своей игры технологию *GeoMod*, которая позволяла крушить стены и корректировать архитектуру уровней в помощью базуки. Грохнуть все подряд нам ожидаемо не дали (тут же обнаружилось «неразрушимые препятствия» и «непробиваемые двери»), зато пули оставляли всамделишные отверстия в стенах, гранатомет выгрызал куски горной породы, а как там билось стекло... К тому же это был очень компетентный *Half-Life*-клон: с мутантами, Марсом и управляемой техникой.



ИГРА:

ДЕМИУРГИ

ЖАНР:

КАРТОННАЯ СТРАТЕГИЯ

РАЗРАБОТЧИК:

NIVAL INTERACTIVE

ДАТА ВЫХОДА:

2001 ГОД

Удивительно, какие смелые игры пытались делать в России в начале двухтысячных. Демигурги – это стратегия в стиле *Heroes of Might and Magic* (хождение по карте, захват ресурсов, поиск артефактов и сбор армии), скрещенная с картонной *Magic: The Gathering*. Оба элемента получились заметно слабее, чем у чисто кровных представителей соответствующих жанров, а ко второй половине сюжетная кампания заметно сдала, но «Демигурги» остались в истории как важный прецедент – игра, которую сделала российская студия, имевшая право на дорогостоящую ошибку.



ИГРА:

ALIENS VERSUS PREDATOR 2

ЖАНР:

КСЕНОШУТЕР

РАЗРАБОТЧИК:

MONOLITH PRODUCTIONS

ДАТА ВЫХОДА:

2001 ГОД

Вторую серию приключений Чужого и Хищника на PC сделали не авторы оригинала, а *Monolith*, известные своей бондианой *No One Lives Forever* и хоррор-шутером *Blood*. Новые авторы сконцентрировались на кампании за десантника (она там самая киноподобная в истории серии) и дополнили ее остроумными сюжетными линиями за Чужих (оплодотворяем человека фейсхаггером, а потом вырываемся у него из груди новорожденным ксеноморфом) и Хищника (который именно в этой игре научился прыгать). Мультиплеер получился жутко разбалансированный, но с таким творческим и атмосферным синглом на это никто не обратил внимания.



ИГРА:

CIVILIZATION 3

ЖАНР:

ГЛОБАЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ

РАЗРАБОТЧИК:

FIRAXIS GAMES

ДАТА ВЫХОДА:

2001 ГОД

Вторую и третью часть «Цивилизации» разделяет пять лет, а различий между ними – на половину листа A4. И, разумеется, это абсолютно никого не заботило. *Civilization* была и остается самой простой в освоении и в то же время глубокой глобальной стратегией. Развивать и приводить собственную цивилизацию к мировому господству можно несчетное количество раз, и каждая партия будет играть по-другому. Формула, изобретенная 18 лет назад, работает до сих пор с минимальными изменениями: Сид Мейер как раз занял *Civilization* для социальной сети Facebook.



ИГРА:
GOthic

ЖАНР:
RPG

РАЗРАБОТЧИК:
PIRAMNA BYTES

ДАТА ВЫХОДА:
2001 ГОД

В 2001 году, наряду с понятиями «классическая немецкая философия» и «классическая немецкая порнография», в нашу жизнь вошла «классическая немецкая RPG». «Готика» быстро завоевала русскую народную любовь, причины которой очевидны: несправедливо осужденный работяга в качестве главного героя, пиво как лекарство, пьяншая свобода, родные пейзажи средней полосы России. Простоватый сюжет и не самая богатая ролевая система компенсировались нелинейностью и потрясающей атмосферой. Мы могли спать, полоть грядки, точить меч, готовить себе еду, смотреть на закат и – задолго до «Сталкера» – слушать байки пьяных мужичков у костра.



ИГРА:
TOM CLANCY'S GHOST RECON

ЖАНР:
ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР

РАЗРАБОТЧИК:
RED STORM ENTERTAINMENT

ДАТА ВЫХОДА:
2001 ГОД

Если родственник Tom Clancy's Rainbow Six делал ставку на предварительное планирование операции, то в Ghost Recon на первый план вышло оперативное управление отрядом спецназа прямо во время боя. Для этого игроку выдавался внушительный арсенал: от тактической карты, на которой каждому подчиненному можно было определить маршрут, до возможности взять любого солдата под непосредственный контроль. В умелых руках Ghost Recon превращался в интерактивное пособие по управлению отрядом быстрого реагирования.



ИГРА:
SILENT HILL 2

ЖАНР:
HORROR

РАЗРАБОТЧИК:
TEAM SILENT

ДАТА ВЫХОДА:
2001 ГОД

Трудно поверить, что когда-то Silent Hill был самым страшным игровым сериалом на планете, а порт Silent Hill 2 на PC стал одним из важнейших событий в истории психологического хоррора. Затянутые туманом улицы, по которым ползают мерзкие твари в смиренных рубашках (об их приближении оповещали помехи по радио), кутчайший пирамидоловый гражданин, влочащий за собой огромный меч... в Silent Hill было страшно не потому, что в городе зомби, а в руках – только отрезок трубы. Просто вокруг творилась нечеловечески страшная, необъяснимая хуть, а от финальной разгадки душно делалось уже на каком-то метафизическом уровне.



ИГРА:
**SERIOUS SAM:
THE FIRST ENCOUNTER**

ЖАНР:
ШУТЕР

РАЗРАБОТЧИК:
CROTEAM

ДАТА ВЫХОДА:
2001 ГОД

В 2001 году мир уже увидел Half-Life – жанр шутера ждал большие потрясения. И тут появился Серьезный Сам – матерящийся муслан в идиотской майке, строчащий от бедра из вертолетного пулемета. *Serious Sam* – старомодный, глупый, яркий, смешной и невероятно аддитивный шутер, в котором безголовые крикуны, динозавроподобные твари и ожившие скелеты успешно уживались в рамках одной арены. С тех пор прошло девять лет, сиквел провалился, третья часть так и не анонсировали, а недавний HD-ремейк доказал – жанру очень не хватает таких игр.



ИГРА:
FREEDOM FORCE

ЖАНР:
ИНТЕРАКТИВНЫЙ КОМИКС

РАЗРАБОТЧИК:
IRRATIONAL GAMES

ДАТА ВЫХОДА:
2002 ГОД

Пока в России примерно три четверти населения искренне верит в то, что холодная война с США продолжается, по ту сторону «фронта» потихоньку осмысливают итоги конфликта. *Freedom Force*, наряду с *Red Alert*, стала важной частью этого процесса. Одного из первых злодеев тут зовут Ядерной Зимой, говорит он с кошмарным русским акцентом, носит на папаче (!) красную звезду (!!) и грозит отвезти замороженных героев к себе на дачу (!!!). Последнее слово, правда, произносит с ошибкой – «дака». Потом будут и гигантские муравьи, и коварные инопланетяне, и Повелитель Времени, и, вообще-то, выдающаяся тактическая RPG. Но все они меркнут перед первой встречей с Зимой.



ИГРА:
**THE ELDER SCROLLS 3:
MORROWIND**

ЖАНР:
RPG

РАЗРАБОТЧИК:
BETHESDA GAME STUDIOS

ДАТА ВЫХОДА:
2002 ГОД

Morrowind относится к редкому сегодня виду ролевых игр, в которых окружающий мир был интересен сам по себе, без запутанного сюжета и персонажей с тонкой душевной организацией. Игрока буквально пиками стогнали на остров Морровинд с тюремного корабля, а дальше он был предоставлен сам себе: мрачные болота, выжженные пустоши и сонные рыбацкие деревеньки, в которых разгуливали прямоходящие ядерщики. Это была игра, в которой герой мог случайно ошибиться дверью, попасть в опочивальню местного полубога и ненароком убить его – сегодня разработчики сего – сегодня разработчики сего – сегодня разработчики сего – сегодня разработчики сего не позволяют. И очень жаль.



ИГРА:
GRAND THEFT AUTO 3

ЖАНР:
РЕВОЛЮЦИЯ

РАЗРАБОТЧИК:
DMA DESIGN

ДАТА ВЫХОДА:
2002 ГОД

С **GTA 3** началась целая эпоха: серия распрощалась с двухмерным прошлым и явила нам гигантский трехмерный мегаполис. В Нью-Йорке (для приличия звался Либерти-Сити) ежедневно угонялись сотни машин, шли ожесточенные перестрелки между бандами, а кто-то неизвестный похищал людей с целью их последующей переработки в собачьи консервы. Кроме того – десяток радиостанций с настоящими лидями, весь свет Голливуда на озвучке и восхитительный сюжет, где, в частности, фигурировали японки-бисексуалки и зловещий мафиози, которого держала в ежовых рукавицах собственная мать.



ИГРА:
WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS

ЖАНР:
RTS

РАЗРАБОТЧИК:
BLIZZARD NORTH

ДАТА ВЫХОДА:
2002 ГОД

Warcraft 3: Reign of Chaos сегодня переливается золотом в зале вечной славы и носит важный статус классики. На самом деле это был эксперимент по сведению двух игр от Blizzard – **Diablo** и собственно **Warcraft**. Помимо управления базой и армиями, игрок контролировал героев, которые поддавались прокачке. Два года спустя эта же студия выпустит еще одну игру во вселенной Warcraft, где можно будет прокачивать героев, и с этого момента все произведение со словом «warcraft» в названии будет восприниматься как легализованные наркотики. Но **Warcraft 3** – это не только наслаждение от «лелелела», но, скажем, и скупая мужская слеза, пущенная в момент, когда орк Хеллскрим погиб, защищая брата.



ИГРА:
NEVERWINTER NIGHTS

ЖАНР:
RPG

РАЗРАБОТЧИК:
BIOWARE

ДАТА ВЫХОДА:
2002 ГОД

Формально – новая игра **BioWare**, по факту – эволюция идей, заложенных каннибалами в дилогии **Baldur's Gate**. Классическая партийная RPG в мире **Dungeons & Dragons** сохранила все свои прелести: ветвистые диалоги, моральные дилеммы, пререкания с остроумными напарниками и трехчасовую медитацию над экраном создания персонажа. Но при этом – быстрый 3D-движок, более зрелищная и интерактивная боевая система, третий свод правил **D&D** и мультиплеер. А самое главное – редактор, с помощью которого фанаты создавали (и создают до сих пор) куда более захватывающие приключения, чем это получилось у самих **BioWare**.



ИГРА:
SYBERIA

ЖАНР:
КВЕСТ

РАЗРАБОТЧИК:
MICROIDS

ДАТА ВЫХОДА:
2002 ГОД

Вторая после **Amerzone** работа бельгийского художника Бенуа Сокаля. Ничего более выдающегося Сокаль так и не сделал: визуальный стиль, музыка, диалоги, постановка, персонажи... все было безупречно – и все работало на то, чтобы погрузить игрока в медитативный транс. Это была очень изящная, подернутая благородной паутиной история о столкновении мечты и реальности, обыденности и чуда. Сотрудница адвокатской конторы Кэт Уокер поехала по стопам полубезумного изобретателя, чтобы подписать важный контракт, а в итоге – заново открыла себя (и мамонтов).



ИГРА:
**MAFIA:
THE CITY OF LOST HEAVEN**

ЖАНР:
КРЕСТНЫЙ ОТЕЦ

РАЗРАБОТЧИК:
ILLUSION SOFTWAREWORKS

ДАТА ВЫХОДА:
2002 ГОД

Великая «Мафия» всегда вызывала недоумение у любителей **GTA** (которые по ошибке приняли ее за продукцию **Rockstar**, наряженную в шляпу). Игрок, привыкший к стремительному **GTA**-домкрату, никогда не поймет, зачем надо останавливаться на красный свет и почему для преодоления горбатого моста приходится включать первую скорость. **Mafia** – это полная противоположность **GTA**. Она не о Великой Краке Автомобилей, она о Великой депрессии отдельно взятого американского города и отдельно взятого американца. Это наш, интерактивный «Крестный отец»: с омертой, джазом и финальным выстрелом из обрез в грудь.



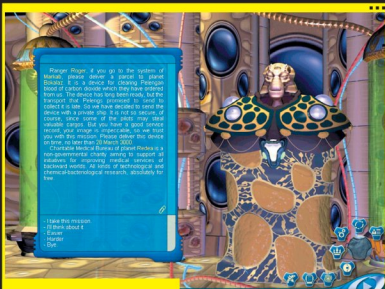
ИГРА:
AQUANOX

ЖАНР:
ПОДВОДНАЯ ОДИССЕЯ

РАЗРАБОТЧИК:
MASSIVE DEVELOPMENT

ДАТА ВЫХОДА:
2002 ГОД

Aquanox (сиквел **Archimedean Dynasty**) – объект узкоспециального культа и поклонения. Это классическая космоопера со всеми положенными атрибутами (сложная система взаимоотношений между империями, политика, предательства и т.п.), только перенесенная на дно океана. **Aquanox** очень легко испугаться: она путала пространными формулировками, в ее миссиях можно было заблудиться, она ставила распливающие задачи. Но когда вы впервые метко сажали торпеду на хвост подводной лодки, когда из толли воды проступал город, подвеченный огнями, – этой игре невозможно было противостоять.



ИГРА:
КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙДЖЕРЫ

ЖАНР:
RPГ

РАЗРАБОТЧИК:
ELEMENTAL GAMES

ДАТА ВЫХОДА:
2002 ГОД

Авторы «Космических рейнджеров» во многом вдохновлялись классической **Star Control 2** и в итоге смогли превзойти ее почти во всем. В «Рейнджерах» действительно можно делать практически все что захочется: поддерживать военных в их операциях, помогать ученым в создании коммуникатора (который позволит связаться с клансами и даже сформировать собственный небольшой флот), а также заниматься торговлей и пиратством. Место нашлось даже для текстовых квестов (доступны на некоторых планетах). Наконец, «Рейнджеры» отличались еще и завидной реиграбельностью — при каждом старте мир создавался с нуля и события в нем развивались совершенно по-новому.



ИГРА:
STAR WARS JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST

ЖАНР:
ШУТЕР/СЛЭШЕР

РАЗРАБОТЧИК:
RAVEN SOFTWARE

ДАТА ВЫХОДА:
2002 ГОД

Гиковство в **Jedi Outcast** выглядело из-под каждого полигона: главный герой — Кайл Катари (большой друг Хана Соло), который внезапно обнаружил свои джедайские корни, — уходящие вдаль золотые буквы, полигональный Лук Скайуокер (вещающий голосом Марка Хэмвила). Кроме того, успешно прикидываясь третьим игром шутером, **Jedi Outcast** в какой-то момент даровала вам лазерный меч и превратилась в слэшер (камера держала оба ракурса). И с этого момента все преобразалось: снопы искр, молнии, бьются стекло и куваркающиеся в воздухе оппоненты. Все то же самое, кстати, можно было проделывать и в мультиплеере.



ИГРА:
БЛИЦКРИГ

ЖАНР:
RTS

РАЗРАБОТЧИК:
MIVAL INTERACTIVE

ДАТА ВЫХОДА:
2003 ГОД

«Блицкриг» — это, в общем, сильно усложненный ремейк знаменитых восьмимбитных «Танчиков». Танкам тут было уделено беспрецедентное внимание: они очень живо откатывались назад при выстреле, натурально перепрыгивали через кочки и вели себя как мечта любого, кто в детстве клеил модели из сотен деталей. Кроме того, это еще и выдающаяся и довольно сложная стратегия, избавленная от строительства, апгрейдов и прочей наносной ерунды. В историю российского игропрома «Блицкриг» в первую очередь войдет как игра, на движке которой (вернее, ее второй части) будет сделано несущественное количество стратегий всех мастей и расцветок.



ИГРА:
GTA: VICE CITY

ЖАНР:
ОДА ВОСЬМИДЕСЯТЫМ

РАЗРАБОТЧИК:
ROCKSTAR NORTH

ДАТА ВЫХОДА:
2003 ГОД

До своего выхода Vice City была известна как «GTA 3 с мотоциклами и вертолетами», но после релиза выяснилось, что Rockstar сделали не просто игру, а срез целой эпохи. Vice City — это интерактивное посвящение восьмидесятым, это наше «Лицо со шрамом», это Майами 80-х, пальмы, пляжи, идиотские цветастые пиджаки с закатанными рукавами, спортивные машины, роскошные яхты, горы кокаина, Twisted Sister и Майкл Джексон в колоннах. Vice City показала Rockstar не просто талантливыми разработчиками, но и наблюдательными стилизаторами.



ИГРА:
BLOODRAYNE

ЖАНР:
ТРЭШ

РАЗРАБОТЧИК:
TERMINAL REALITY

ДАТА ВЫХОДА:
2003 ГОД

30-е годы двадцатого века. Европа на пороге Второй мировой войны. В секретной лаборатории нацисты пытаются призвать дьявола. Втиснутая в латексный комбинезон рыжая вампирша режет фашистов на мелкие кусочки. Трэш-шапито BloodRayne исполнило в игровой индустрии функцию сексуальной революции. Если раньше героини имели хоть какой-то стыд, то после появления Рейн совсем слетели с катушек: начали крутиться на шестах, намочить и лезть грудью в камеру. Без BloodRayne последние части Tomb Raider выглядели бы совсем по-другому.



ИГРА:
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

ЖАНР:
СТЕЛС

РАЗРАБОТЧИК:
UBISOFT MONTREAL

ДАТА ВЫХОДА:
2003 ГОД

Сэм Фишер, агент американского АНБ и главный герой Tom Clancy's Splinter Cell, единолично несет ответственность за облик современного стелс-экшена. Он отлично умеет прятаться, легко проникал на секретные объекты, похлебе любого циркача исполнял акробатические трюки, изынно и бесшумно устранял врагов и использовал целый арсенал высокотехнологичных гаджетов. К тому же это была одна из самых красивых игр своего времени: такой пластикой и анимацией на тот момент не обладал больше ни один другой герой в мире.



ИГРА:
FREEDOM FIGHTERS

ЖАНР:
ТАКТИЧЕСКИЙ ЭКШЕН

РАЗРАБОТЧИК:
IO INTERACTIVE

ДАТА ВЫХОДА:
2003 ГОД

Покорив вершины стелс-экшена при помощи *Hitman*, датчане из *IO Interactive* резко сменили жанр: *Freedom Fighters* можно назвать каким угодно экшеном, но только не скрытым. К финалу мы управляли командой из 12 человек, которые с кутким грохотом расстреливали противника из автоматов Калашникова. Возглавлял команду бывший водопроводчик Крис Стоун, а в качестве мишеней выступали оккупировавшие Нью-Йорк советские войска, у которых нужно было отбить родную почту, телестудию и особняк губернатора. Стрельба вслепую, использование укрытий и взаимодействие с AI-напарниками были придуманы задолго до (и гораздо лучше, чем в) *Gears of War*.



ИГРА:
**MAX PAYNE 2:
THE FALL OF MAX PAYNE**

ЖАНР:
ОСЕНЬ В РАЙМЕ

РАЗРАБОТЧИК:
REMEDY

ДАТА ВЫХОДА:
2003 ГОД

В 2003 году зависающие в воздухе пули практиковались в каждой второй игре. За два года Remyde проделали колоссальную работу: в жизни Макса Пейна изменилось практически все. К идеальной стрельбе добавилась взаправдавшая нью-йоркская хандра, куски несуществующей графической новеллы, романтическая линия. Игра пережила серьезное взросление: «осеннее» настроение, постаревший главный герой, медленный, печальный нарратив. После триумфальной второй части Макс Пейн ушел со сцены, и о третьей части ничего не было слышно вплоть до 2009 года.



ИГРА:
CALL OF DUTY

ЖАНР:
ШУТЕР-ВЕЖА

РАЗРАБОТЧИК:
INFINITY WARD

ДАТА ВЫХОДА:
2003 ГОД

Трудно поверить, что в 2003-м *Call of Duty* прошла как клон *Medal of Honor*, сделанный ее бывшими авторами на морально устаревшем движке *Quake 3 Arena*. Фирменная грандиозная постановка, необятные масштабы происходящего не оставляли никакого времени кудахтать про движок: по размаху *Call of Duty* превосходила любые постановочные шутеры своего времени. Да что там — само слово «постановочный» появилось после этой игры. Отечественным игрокам особенно грела душу сталинградская кампания, дословно повторявшая самые кутяные сцены к/ф «Враг у ворот» (включая историческую переправу через Волгу).



ИГРА:
**NEED FOR SPEED:
UNDERGROUND**

ЖАНР:
НЕОНОВЫЙ РЕЙСИНГ

РАЗРАБОТЧИК:
EA BLACK BOX

ДАТА ВЫХОДА:
2003 ГОД

Need for Speed: Underground — лучший пример того, как важно оказаться в нужное время в нужном месте. В 2001 году вышел фильм «Форсаж», который превратил стритрейсинг из привилегированной забавы владельцев японских «катапульт» в массовое помешательство («Бигули» с наклейками «Перово-рейсинг» и дырявым глушителем — до сих пор неистребимое проклятие московских улиц). Не представляя собой ничего особенного (четыре машины в гонке, одинаковые трассы), игра позволяла прикрутить к серийному «Лансеру» прямоточный выпуск и неоновый обвес. Жаль, что на предупреждение «не повторять в реальной жизни» никто толком не обратил внимание.



ИГРА:
**BROKEN SWORD:
THE SLEEPING DRAGON**

ЖАНР:
КВЕСТ

РАЗРАБОТЧИК:
REVOLUTION SOFTWARE

ДАТА ВЫХОДА:
2003 ГОД

В любом разговоре о третьей части **Broken Sword** особо часто мелькают слова «консоли», «компромисс» и, конечно же, «ядышки». Да, переход из уютного, очаровательного 2D в неуклюжее и угловатое 3D не дался игре легко. Но кого это волнует, если Джордж и Нико снова вместе? Они взрослеют, меняются, но по-прежнему ничего не стоят друг без друга. Любознательный врист-разина и очаровательная парижская журналистка создадут себе больше проблем, чем могут решить. А карикатурные нью-тамплиеры могли бы и дальше сидеть в своих катакомбах и не мешать очередному спасению мира.



ИГРА:
**PRINCE OF PERSIA:
THE SANDS OF TIME**

ЖАНР:
ЧЕТЫРЕХМЕРНОЕ ФЭНТЕЗМ

РАЗРАБОТЧИК:
UBISOFT MONTREAL

ДАТА ВЫХОДА:
2003 ГОД

После шести лет молчания изобретатель Принца Персии Джордан Мехнер вернулся в индустрию и заново изобрел жанр платформера. На этот раз — в четырех измерениях. Время там можно было замедлять, останавливать и отмигать назад на 10 секунд. Экономия локаций (все происходит в пределах одного дворца), фехтование и сверхточная акробатика (пробежать по стене, оттолкнуться, прыгнуть и повиснуть на флагштоке) — вопле в традициях первого **Prince of Persia**. Но в **The Sands of Time** при помощи Кинжалла времени разрешилось поднять тело Принца с шипов или вернуть на место только что упавшую на героя каменную глыбу.



ИГРА:
**STAR WARS: KNIGHTS
OF THE OLD REPUBLIC**

ЖАНР:
RPG

РАЗРАБОТЧИК:
BIOWARE

ДАТА ВЫХОДА:
2003 ГОД

После многочисленных ролевых игр про эльфов, гномов и прочих фантази-фриков *Star Wars: Knights of the Old Republic* была глотком свежего воздуха. Обладая довольно консервативной механикой, она содержала все признаки настоящего космического эпоса: огромные и разнообразные планеты, инопланетные, бластеры и сияющие космические корабли. Ну и, конечно, джедаи со световыми мечами. Казалось, дело в Джордже Лукасе и магии «Звездных войн», но с помощью *Mass Effect* BioWare доказали, что для образцовой научно-фантастической RPG словосочетание *Star Wars* совершенно не обязательно.



ИГРА:
BEYOND GOOD & EVIL

ЖАНР:
ЭКШЕН

РАЗРАБОТЧИК:
UBISOFT

ДАТА ВЫХОДА:
2003 ГОД

Сложно объяснить, почему одна *Beyond Good & Evil* стоит всех игр, выпущенных издательством Ubisoft за последние лет семь. Несерьезный на первый взгляд платформер с открытым миром и элементами всего, чего только можно (стелс, гонки, квест и т.д.), вмещает в себя столько неземной красоты, человеческого тепла и любви, что от одного взгляда на игру сразу становится лучше. Прямоходящие носороги-растаны, говорящие с испанским акцентом, вечно кричащие чайки над родным берегом, лохматая псина, гонящая мух на кухне, и бойкая зеленоглазая Джейд, которая снова и снова возвращается на развалины разрушенного маяка, — где же вы все, друзья?



ИГРА:
FAR CRY

ЖАНР:
ШУТЕР

РАЗРАБОТЧИК:
CRYTEK

ДАТА ВЫХОДА:
2004 ГОД

В 2004 году безвестная немецкая студия *Crytek* под руководством плохо говорящих по-английски братьев Йерли совершила один из главных технологических прорывов в истории компьютерных игр. Феноменальные детализация и спецэффекты, громадные открытые пространства, вполне себе честная физика — движок *Far Cry* держится молодцом даже сегодня (см. MMORPG *Aion*). Завидев тропические красоты, вы тут же забывали про слабо вменяемый сюжет (вариация на тему «Острова доктора Мороз») и мчались на ближайший пляж — купаться в великолепной шейдерной воде.



ИГРА:
В ТЫЛУ ВРАГА

ЖАНР:
СТРАТЕГИЯ

РАЗРАБОТЧИК:
BEST WAY

ДАТА ВЫХОДА:
2004 ГОД

Трудно было поверить в то, что такая игра, как «В тылу врага», была сделана на территории бывшего СССР. Умная, высокотехнологичная, красивая, продуманная – «В тылу врага» с трудом поддавалась классификации. Вроде бы стратегия, но любой кинт можно было взять под прямое управление (камера опускалась ниже), и получался экшен. Вроде бы не варгейм, но у солдат кончались патроны, а у техники бензин (который часто приходилось воровать у немцев). При этом – полная разрушаемость всего и вся (танки с грохотом ломали стены и бельевые веревки, ловко брошенная граната сносила полстены).



ИГРА:
RAINKILLER

ЖАНР:
ШУТЕР

РАЗРАБОТЧИК:
PEOPLE CAN FLY

ДАТА ВЫХОДА:
2004 ГОД

Rainkiller отвесил звонкую затрещину всем, кто с умным видом говорил о том, что эпоха классических быстрых шутеров прошла и без скриптовых сцен теперь на люди лучше не показываться. Начиная свои уровни взрывоопасной Navok-физикой, поляки опять заставили нас носить по аренам от толп зомби и зажимать гашетку, пока не побелеют пальцы. С той лишь разницей, что теперь имело смысл смотреть по сторонам: умело подстреленная деревянная подпорка могла заметно облегчить жизнь. Итог закономерен: лучших сотрудников People Can Fly купили Epic Games. Худшие остались делать на том же движке NecroVision.



ИГРА:
ПЕРИМЕТР

ЖАНР:
RTS

РАЗРАБОТЧИК:
K-D LAB

ДАТА ВЫХОДА:
2004 ГОД

«Периметр» – амбициозный калининградский долгострой – оказался последней хорошей игрой K-D LAB. Это надуманная, высоколобая, непрестанно умничающая стратегия, в которой все было не так: кинты распались на базовые элементы и собирались в новые прямо на поле боя. Базу в последний момент можно было накрыть гигантским защитным куполом. Благодаря правильно спланированной энергосети можно было раскинуть строительство на полкарты. Землю перед постройкой надо было выравнивать с помощью специального ковша. «Периметр», разумеется, никто не понял (кроме нескольких тысяч российских фанатов), а почти сразу после релиза главидеолог игры покинул студию.



ИГРА:
DOOM 3

ЖАНР:
ШУТЕР

РАЗРАБОТЧИК:
ID SOFTWARE

ДАТА ВЫХОДА:
2004 ГОД

Главная беда **Doom 3** была в том, что на свете уже существовали **Doom** и **Doom 2**. Третью часть заочно окрестили революционной и ждали с соответствующей ажитацией. На деле вместе с выдающейся технологией поставлялся прекрасный клон **Half-Life**: темный, страшный, мрачный, пульсирующий и без фонарика. Любые вопросы к собственному гейм-дизайну **Doom 3** умело затыкал фантастическими тенями и детализацией — движок использует до сих пор (см. прологодий **Wolfenstein**). **Doom 3** — последний большой проект **id Software**, который ждал весь мир, вместе с его релизом закончилась технологическая монополия Джона Кармака.



ИГРА:
**WARHAMMER 40 000:
DAWN OF WAR**

ЖАНР:
RTS

РАЗРАБОТЧИК:
RELIC

ДАТА ВЫХОДА:
2004 ГОД

Dawn of War первой позволила себе поспорить с **StarCraft** относительно того, кто тут главный многопользовательский снаряд. Впервые широкая RTS-общественность увидела захват контрольных точек на карте (эту идею **Relic** стянули из **Ground Control 2**) и вкиты, объединенные в сквады (отряды можно было пополнять прямо на поле боя). Но главное в **Dawn of War** — это, конечно, звук, с которым космические пехотинцы отпиливали пол-лица вопящим оркам. Удивительно, что именно стратегия, а вовсе не экшен на физическом уровне смогла передать суть **Warhammer 40 000**.



ИГРА:
EVIL GENIUS

ЖАНР:
СТРАТЕГИЯ

РАЗРАБОТЧИК:
ELIXIR STUDIOS

ДАТА ВЫХОДА:
2004 ГОД

Кто бы мог подумать, глядя на **Evil Genius**, что второй (и последний) игрой **Elixir Studios** станет грандиозная политическая **Republic: The Revolution**. **Evil Genius** была полностью лишена всяких амбиций, кроме эстетических. Это незатейливый клон **Dungeon Keeper**, стилизованный под коктейльные 60-е и Остина Пауэрса. **Evil Genius** можно было простить ее черепаший темп, ее проблемы с балансом ради одного только мейна и открывавших титров. Удивительно, конечно, было в 2004 году запускать игру не ради геймплея, а ради кат-сцен, но на одном своем обаянии **Evil Genius** легко могла проташить вас до собственного финала.





ИГРА:
HALF-LIFE 2

ЖАНР:
ВЕКА

РАЗРАБОТЧИК:
VALVE SOFTWARE

ДАТА ВЫХОДА:
2004 ГОД

Игра-легенда, игра-загадка, игра-эпоха. Лучшая, по мнению некоторых, игра в мире. Игра, с которой началась мода на трэвиупку. Игра, с которой началась мода на физику в шутерах. Игра, которая чередовала sci-fi, хоррор про зомби, войну миров. Игра, в которой постоянно меняются обстоятельства, цели и средства их достижения, меняется весь геймплей. Игра, в которой интересно буквально каждую секунду. **Half-Life 2** оказалась проектом таких амбиций и масштабов, что ее не смогла пережевать даже сама **Valve: Half-Life 2: Episode Three** мы идем до сих пор.



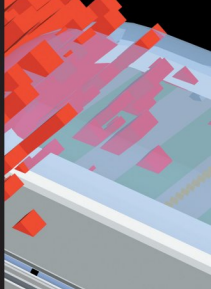
ИГРА:
КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙДИДЖЕРЫ 2: ДОМИНАТОРЫ

ЖАНР:
СТРАТЕГИЯ/RPG

РАЗРАБОТЧИК:
ELEMENTAL GAMES

ДАТА ВЫХОДА:
2004 ГОД

«Космические рейнджеры 2» на всех действует примерно одинаково: вы садитесь поиграть в середине дня и просто не можете остановиться (наш рекорд – 12 часов без перерыва). Людей с иммунитетом к «Космическим рейнджерам» – единицы. Секрет в том, что эта игра прекрасно существует без вашей помощи: торговцы торгуют, пираты грабят торговцев, военные велят дурака, рейнджеры по мере сил сражаются с общей угрозой – доминаторами. И в этом бурлящем, переменчивом кусочке вселенной нам предлагалось стать героем. Переигрывать и сейчас можно бесконечно.



ИГРА:
FLATOUT

ЖАНР:
РАЗВАЛ САРАЕВ

РАЗРАБОТЧИК:
BUGBEAR ENTERTAINMENT

ДАТА ВЫХОДА:
2004 ГОД

С первой частью **FlatOut** финны из **Bugbear** ворвались в nocturnal жанр, как дерзкие панки 70-х в актовй зал. Саундтрек к **FlatOut** записали никому не известные команды, явно релетирующие в соседнем с разработчиками гараже, а сама игра позволяла вытворять на трассе такое, до чего конкуренты не додумались до сих пор. Возможность разрушать все объекты на трассе согласно законам физики – это еще цветочки. А вот игра в дартс и пэсьянг при помощи влетающего через лобовое стекло тела водителя и по сей день остается самой веселой и хамской рекламой ремней безопасности.



ИГРА:
**THE CHRONICLES OF RIDDICK:
ESCAPE FROM BUTCHER BAY**

ЖАНР:
ШУТЕР

РАЗРАБОТЧИК:
STARBREEZE

ДАТА ВЫХОДА:
2004 ГОД

Уникальный случай: до сих пор не верится, что брендированная игра «по фильму» оказалась в разы лучше и грандиозней фильма-продолжителя. **The Chronicles of Riddick** это не просто хороший – это выдающийся шутер, с которого стартовал ряд актуальных жанровых трендов: феноменальное ощущение собственного тела, стелс пополам со стрельбой, проработанная рукопашка от первого лица. Но главное тут – сам Риддик, хладнокровный убийца, которому нельзя не симпатизировать: такая харизма просто не умещалась в широкоэкранные сто минут.



ИГРА:
WORLD OF WARCRAFT

ЖАНР:
MMORPG

РАЗРАБОТЧИК:
BLIZZARD ENTERTAINMENT

ДАТА ВЫХОДА:
2004 ГОД

Игра вне жанров и предположений, **World of Warcraft** заставил заговорить об играх буквально всех: телевидение, пенсионеров у подъезда и глянцево-журналы. «Вульгарская забава со странным подходом к оформлению, требует кредитку и хорошую связь» – спустя пять лет характеристика WoW неизменна. Однако эта наскоков вторичная и безупречно сделанная MMORPG по-прежнему крутит масскультам как захочет: первый пойманный благодаря игре преступник, первая смерть от истощения, первые десять миллионов подписчиков, первая виртуальная пандемия останутся в новейшей истории компьютерных игр навсегда.



ИГРА:
SWAT 4

ЖАНР:
ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР

РАЗРАБОТЧИК:
IRRATIONAL GAMES

ДАТА ВЫХОДА:
2005 ГОД

SWAT 4 – один из последних (и точно один из лучших) серьезных тактических шутеров. Каждый из небольших уровней – настоящая тактическая головоломка. Четверка подчиненных под вашим управлением умела посредством контекстного меню держать позицию, штурмовать двери, бросать световую гранату и орать благим матом: «На пол, твою мать!» Самое интересное, что было в **SWAT 4**, – психологическая сторона вопроса. Освобожденный заложник запросто мог в панике убежать в неизвестном направлении, а сдавшийся преступник – выстрелить в спину из спрятанного оружия.



ИГРА:
PSYNAUTS

ЖАНР:
ПСИХО-ПЛАТФОРМЕР

РАЗРАБОТЧИК:
DOUBLE FINE PRODUCTIONS

ДАТА ВЫХОДА:
2005 ГОД

Устав от квестов, Тим Шейфер решил попробовать себя в жанре платформера. И сделал все по-своему: уровни по мотивам маний, кошмаров и фобий десятка незабываемых персонажей (вы же всегда хотели узнать, что снится двоякодышащим рыбам?), совет про летний лагерь для вьих телепатов. Вместо боя с последним боссом — долгое выяснение отношений между циркачом Разом и его отцом-мясником. Как жанровый представитель, Psyonauts не вызвала особых восторгов, но противостоять ее тимбертоновской атмосфере было категорически невозможно.



ИГРА:
DARWINIA

ЖАНР:
ПИКСЕЛЬНОЕ НЕЧТО

РАЗРАБОТЧИК:
INTROVERSION

ДАТА ВЫХОДА:
2005 ГОД

Darwina открыла целую эпоху, она познакомила мир с инди-движением — и мир ответил ей взаимностью. До **Darwina** никто не знал о существовании Independent Games Festival (на котором игра забрала Гран-при), никто не знал, что игры могут так выглядеть, так звучать и так играть. Благодаря **Darwina** мы впервые задумались о том, что играм, вообще говоря, есть что сказать. RTS про пиксельных людей в полигональном мире (где команды не отдавались, а вычерчивались в воздухе), возможно, не самая захватывающая инди-игра, но самая важная — определено.



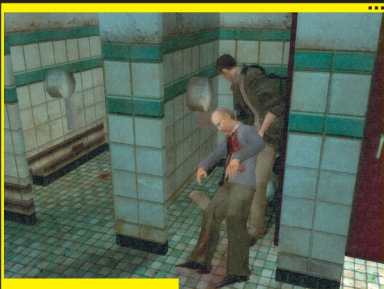
ИГРА:
FABLE: THE LOST CHAPTERS

ЖАНР:
RPG

РАЗРАБОТЧИК:
LIONHEAD

ДАТА ВЫХОДА:
2005 ГОД

Fable — пожалуй, самая сказочная ролевая игра в мире. Ее главная ценность вовсе не в увлекательном сюжете, красивых боях и потрясающей системе развития (благодаря которой внешность персонажа менялась в зависимости от возраста и хармы). Куда важнее в **Fable** оказалась возможность спокойно жить в окружающем мире: исследовать его уголки, искать новые приключения, добиваться признания публики и завоевывать сердца красавиц, обзавестись семьей и домом или, наконец, просто напиться в ближайшем борделе. От количества необязательных активностей в этой игре глаза буквально разбегались: кто в лес, за приключениями, а кто — в бар, за девицами.



ИГРА:
FAHRENHEIT

ЖАНР:
ИНТЕРАКТИВНАЯ ДРАМА

РАЗРАБОТЧИК:
QUANTIC DREAM

ДАТА ВЫХОДА:
2005 ГОД

Прелесть *Fahrenheit* крайне сложно описать человеческими словами. Это такой симбиоз хоррора, авантюры и ролевой игры: три героя, много болтовни – и все это под управлением quick-time событий. Ключевые моменты в *Fahrenheit* были нерушимы, но вот путь, которым разные игроки шли к ним, – хоть чуточку, да отличался. Здесь же – музыка постоянного композитора Дэвида Линча, Анджело Бадаламенти, инновационное деление экрана на несколько взаимосвязанных частей и беспрецедентный уровень сопереживания. «Игра года» по версии «Игромания».



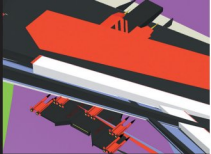
ИГРА:
F.E.A.R.

ЖАНР:
ШУТЕР

РАЗРАБОТЧИК:
MONOLITH

ДАТА ВЫХОДА:
2005 ГОД

Monolith, главные индустриальные мастера киностилизации, взялись за японский хоррор. *F.E.A.R.* – темный, мрачный и однообразный шутер – любим нами за три ключевых момента: рапид, маленькую мертвую девочку и дьявольски умный AI. Будучи представителем самого скоропортящегося жанра, *F.E.A.R.* и сегодня заставляет многих бегать по своим пустынным уровням ради феноменальных перестрелок и баллистики. Удивительно, но эта несовершенная, грубо порезанная и не очень красивая игра всухую выиграла у дорогого, холеного сиквела, вышедшего четыре года спустя.



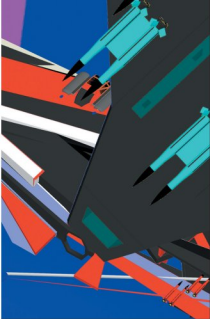
ИГРА:
CALL OF DUTY 2

ЖАНР:
3А-СТАЛКИНА-ШУТЕР

РАЗРАБОТЧИК:
INFINITY WARD

ДАТА ВЫХОДА:
2005 ГОД

В 2005-м словосочетание «Вторая мировая» все еще было способно интриговать. Выход второй части *Call of Duty* сопровождал ажиотажем, сравнимый с тем, что царил перед релизом *Modern Warfare 2*. Продолжая оттачивать фирменную режиссуру, Infinity Ward попутно шлифовали весь жанр: первыми отказались от аптечек, обучили AI выкрикивать осмысленные голосовые команды и гнули свою линию с мультиплеером. Ну и, конечно, обязательная программа: Африка, Нормандия, а также битва за Москву, в которой вы, среди тысяч статистов, с ревом «За Сталина!» храбро бежали на пули – умирать.



ИГРА:
PETER JACKSON'S KING KONG

ЖАНР:
ИГРА ПО ФИЛЬМУ

РАЗРАБОТЧИК:
UBISOFT MONTPELLIER

ДАТА ВЫХОДА:
2006 ГОД

Благодаря Peter Jackson's King Kong Ubisoft навсегда закрепила за собой звание компании, которая способна делать выдающиеся игры по фильмам. Секрет, в общем, был прост: пригласить Мишеля Анселя, создателя Rayman и Beyond Good & Evil, и дать ему хотя бы немного времени на раздумья. Ансель не сделал ничего сверхъестественного: по доброй привычке свалил сюда шутер и экшен, но сделал и то, и другое на высшем уровне. Памятуя Peter Jackson's King Kong, мир по инерции ждал хороших Ubisoft-игр по «Везувильфу», «Аватару» и даже «Индия-черепашкам», но все напрасно – Анселя для их разработки не позвали.



ИГРА:
STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT A PULSE

ЖАНР:
СИМУЛЯТОР ЗОМБИ

РАЗРАБОТЧИК:
WIDELOAD GAMES

ДАТА ВЫХОДА:
2005 ГОД

Единственная игра в мире, в которой поедание человеческого мозга не только не возбраняется, но и всячески поощряется. Зомби по имени Стаббс проснулся в один прекрасный день и обнаружил, что над его могилкой построили идеальный ретрофутуристический город, каким его живописали фантасты 1950-х. Мирно спать в гробу не получалось, и несколько подгнивший революционер принялся поедать не в меру счастливых жителей. Сведенные, разумеется, стали новилась под знамена Стаббса и с криком «Мозги-и-и!» бросались на своих бывших друзей и коллег. Возможно, Stubbs the Zombie не лучшая игра про зомби, но самая смешная – это точно.



ИГРА:
THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

ЖАНР:
RPG

РАЗРАБОТЧИК:
BETHESDA GAME STUDIOS

ДАТА ВЫХОДА:
2006 ГОД

Поначалу фанаты Morrowind ругали Oblivion на чем свет стоит: игровой мир уменьшился в размерах, ролеву систему упростили, а система симуляции жизни NPC работала хуже, чем в первой Gothic. Все эти упреки были справедливы, но взамен Oblivion предлагала фантастически красивый мир, лошадей (их так не хватало в Morrowind!) и дерзкие вылазки в параллельный мир. А главное – это все еще была гигантская ролевая игра с десятками городов, деревень, подземелий и храмов, в каждом из которых игроку было чем заняться. Как бы вы ни относились к Oblivion, в этой игре запросто можно было застрять на пару месяцев. Главное – начать.



ИГРА:
**CALL OF CTHULHU: DARK
CORNERS OF THE EARTH**

ЖАНР:
ШУТЕР ПРО КТУЛХУ

РАЗРАБОТЧИК:
HEADFIRST PRODUCTIONS

ДАТА ВЫХОДА:
2006 ГОД

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth – идеальное переложение творчества Г.Ф.Лавкрафта на язык компьютерных игр: громоздкая, неповоротливая, некрасивая, но при этом – исполненная какой-то совершенно потусторонней жути. В течение первого же часа она повергала игрока в бездну космогонического отчаяния. А дальше начиналось: отчаянный побег из отеля, который атакуют люди с жабрами, кутячий оборона корабля, который терпит нашествие трехметровых человекоподобных жаб (команда растерзана, капитан застрелился)... Кроме прочего, Call of Cthulhu – та редкая игра, в которой герой мог сойти с ума в прямом эфире. И мы понимаем почему.



ИГРА:
**DREAMFALL:
THE LONGEST JOURNEY**

ЖАНР:
**ПУТЕШЕСТВИЕ
ДЛИННОЮ В ЖИЗНЬ, Ч. 2**

РАЗРАБОТЧИК:
FUNCOM

ДАТА ВЫХОДА:
2006 ГОД

На заре next-gen-революции норвежки Funcom сделали вторую попытку оживить жанр «приключений длиною в жизнь» и, к великой радости со стороны всех ортодоксальных фанатов, выпустили сиквел к самому большому квесту всех времен и народов – The Longest Journey. Несмотря на радикальную смену механики (геймплейно Dreamfall был больше похож на гибрид экшена от третьего лица и приключенческой игры типа Fahrenheit), игра так и не сумела привлечь сколько-нибудь заметное внимание и даже не вернула вложенных денег. Служи о третьей части или сериализации The Longest Journey окончательно затихли только на исходе двухтысячных.



ИГРА:
**ГЕРОИ
МЕЧ И МАГИИ 5**

ЖАНР:
СТРАТЕГИЯ/RPG

РАЗРАБОТЧИК:
NIVAL INTERACTIVE

ДАТА ВЫХОДА:
2006 ГОД

Пятое «Герои» стали настоящим прецедентом – грандиозная и вполне себе живая лицензия была отдана (вместе с приличным бюджетом) российской компании. «Нивал» сделал то, что он умеет лучше всего: вытнудую, красивую, вылизанную пошаговую стратегию, которая собрала приличную российскую и западную прессу. «Герои» также примечательны тем, что определили Россию как столицу ретрогейминга: начиная с Heroes of Might and Magic 5 на нашей территории (и нашими силами) возродят King's Bounty, Majesty и Fantasy General (под названием «Кодекс войны»).



ИГРА:
HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

ЖАНР:
ШУТЕР

РАЗРАБОТЧИК:
VALVE SOFTWARE

ДАТА ВЫХОДА:
2006 ГОД

Поддавшись сикминутной моде на эпизодический гейминг, Valve превратила грядущий аддон **Half-Life 2: Aftermath** в **Half-Life 2: Episode One** и пообещала быстро выпустить еще две серии. Результат мы все знаем: Episode Two вышла через год, про третью серию ничего не известно до сих пор (Гейб Ньюэлл обещал выпустить ее к декабрю 2007-го). Почему так произошло – понятно: миви-аддон финишировал всего за четыре часа, но плотность событий там была такая, что хватало бы на несколько полноценных шутеров. Многосерийность грандиозному **Half-Life 2** оказалась явно противопоказана.



ИГРА:

PREY

ЖАНР:

ШУТЕР

РАЗРАБОТЧИК:
HUMAN HEAD STUDIOS

ДАТА ВЫХОДА:
2006 ГОД

Prey создавался (а в перерывах – пылился на полках) 10 лет, периодически грозя всем с антресоли вопросом геймдизайнерских откровений. И они там действительно нашлись: впервые в шутере стало возможно пробраться по потолку, поиграть с гравитацией и выстрелить самому себе в зад через межпространственный портал. Другое дело, что эти, без преувеличения, гениальные эпизоды чередовались с протокольной стрельбой по монстрам в пульсирующих коридорах инопланетного корабля. Тем не менее **Prey** стоит запомнить как игру, без которой не случилось бы великопленного **Portal**.



ИГРА:
CALL OF JUAREZ

ЖАНР:
ВЕСТЕРН

РАЗРАБОТЧИК:
TECHLAND

ДАТА ВЫХОДА:
2006 ГОД

Вестерн – далеко не самый популярный сеттинг среди разработчиков, поэтому если его кто и выбирает, то это точно по любви. Только этим и можно объяснить, как **Call of Juarez**, сделанный авторами всеми забытого Halo-клона **Chrome** и очень посредственного автосимулятора **Xpand Rally**, получился лучшим вестерном в истории игр. Тут было все – сумасшедший священник, на старости лет достающий из сундука верную ему пару кольтов, юный искатель приключений, стреляющий кроликов из лука, ограбление поезда и брэнчащий клавишин в салуне. Спасибо этой игре за то, что на короткое время снова сделала нас детьми.



ИГРА:
**DARK MESSIAH
OF MIGHT AND MAGIC**

ЖАНР:
РОЛЕВОЙ СЛЭШЕР

РАЗРАБОТЧИК:
ARKANE STUDIOS

ДАТА ВЫХОДА:
2006 ГОД

Когда Ubisoft приобрела права на бренд **Might & Magic**, многие ожидали от нее возрождения одноименного ролевого сериала. Вместо этого случилось кое-что поинтересней: бруталный ролевой слэшер от первого лица, крепко завязанный на физике. Мы швырялись во врагов табуретками, били их ногами по заднице, толкали в костер и вообще творчески использовали окружение (например, горючие жидкости или выстулашки из стены шпы) для избавления от ближнего своего. С сюжетом и ролевой составляющей все обстояло несколько хуже, но вторая подобная игра вышла только через три года, и называлась она **Zeno Clash**.



ИГРА:
GTR 2: FIA GT RACING GAME

ЖАНР:
РЕЙСИНГ

РАЗРАБОТЧИК:
SIMBIN

ДАТА ВЫХОДА:
2006 ГОД

В жизни каждого творческого организма (коим, безусловно, является и студия-разработчик) всегда можно проследить периоды младенчества, расцвета и заката. Для **Simbin** таким расцветом стал 2006 год, когда вышла **GTR 2**. Выходцы из симуляторного комьюнити, звезды всегда делали игры только про то, что нравится им самим. Но если первая часть **GTR** была создана исключительно фанатами и для фанатов, то сиквел приобрел необходимый лоск и на долгое время стал лучшим PC-симулятором. Мы ругали игру за устаревший чемпионат образца 2004 года, не подозревая, что других в обозримом будущем не будет вообще...



ИГРА:
BATTLESTATIONS: MIDWAY

ЖАНР:
ЭКШЕН

РАЗРАБОТЧИК:
EIDOS HUNGARY

ДАТА ВЫХОДА:
2007 ГОД

Battlestations: Midway была далеко не идеальной игрой, но она доступно, в деталях моделировала действия военно-морского флота. Катера, истребители, эсминцы, подводные лодки — тут было все. Каждый уровень — небольшая стратегическая головоломка (приказы подчиненным можно было отдавать с помощью тактической карты), за которой скрывалось главное — возможность оседлать любой подконтрольный жнит и лично полить врага из пулемета. Понятно, что в жертву масштабу авторы принесли реализм — вся техника тут была сделана на уровне продвинутой аркады. Ситуацию несколько исправил сиквел, но в историю войдет именно **Midway**.



ИГРА:

SUPREME COMMANDER

ЖАНР:

RTS

РАЗРАБОТЧИК:

GAS POWERED GAMES

ДАТА ВЫХОДА:

2007 ГОД

Крис Тейлор — человек, который воспринял прогресс слишком буквально. Технологии, на которых создавалась **Total Annihilation**, не позволяли развернуться творческой мысли гения. Но вот наступил 2007 год — и мечта осуществилась. **Supreme Commander** — это стратегия в превосходной степени. Тысячи книтов. ГИГАНТСКИЕ роботы. Режим, позволяющий видеть всю планету целиком, чтобы командовать в глобальном масштабе и в реальном времени. Трагедия в том, что, когда технологии оказались готовы, публике надоели настоящие стратегии, а менеджмент и тысячи книтов, за которыми нужно следить персонально, стали дурным тоном.



ИГРА:

**S.T.A.L.K.E.R.:
ТЕНЬ ЧЕРНОБЫЛЯ**

ЖАНР:

АНОМАЛЬНЫЙ ШУТЕР

РАЗРАБОТЧИК:

GSC GAME WORLD

ДАТА ВЫХОДА:

2007 ГОД

S.T.A.L.K.E.R., без преувеличения, самая ожидаемая и амбициозная игра, созданная на постсоветском пространстве. Фантастический мир, основанный на легендах о черновильской зоне отчуждения (роману братьев Стругацких игра обязана в основном терминологией), правдоподобная симуляция жизни, специфический перестроечный колорит, мутанты, артефакты... «Сталкер» — это наш «Фоллаут», наш предмет заслуженной гордости. По большому счету, релиз 2007 года — это было только начало большой работы над ошибками, которая закончилась в 2009-м, вместе с выходом сбалансированного и отлаженного «Зова Припяти».



ИГРА:

RESIDENT EVIL 4

ЖАНР:

ЭКШЕН

РАЗРАБОТЧИК:

CAPCOM

ДАТА ВЫХОДА:

2007 ГОД

К середине двухтысячных несудая конкуренция **Resident Evil**, мягко говоря, поизносила. Серии нужна была тотальная встряска, и именно ей стал **Resident Evil 4**. Игра переехала в полное 3D, а заодно породила новый поджанр — «шутер от второго лица» (это когда камера болтается за плечом главного героя). Лучшее, что есть в **Resident Evil 4**, — не атмосфера (плотнейшая) и не сюжет (интересный), а ее ни с чем не сравнимый темп. Превратившись, по сути, в экшен, она сохранила все приметы **survival horror**: счет патронов и аптечек тут по-прежнему шел на единицы. Ситуацию не смог испортить даже чудовищный, опоздавший на два года PC-порт.



ИГРА:
BIOSHOCK

ЖАНР:
РОЛЕВОЙ ШУТЕР

РАЗРАБОТЧИК:
2K BOSTON

ДАТА ВЫХОДА:
2007 ГОД

Кен Ливайн нарядил собственный **System Shock 2** в коктейльное платье, поставил джазовую пластинку и выпустил в свет. И тут что-то случилось: пресса и покупатели дружно упали к ногам Ливайна и осыпали его золотом. После **BioShock** на игры обратили внимание те, кто до этого безразлично обходил их стороной. В одном предложении со словами «компьютерная игра» стали употребляться эстетские термины «джаз», «ар-деко», «пятидесятые». Айн Рэнд, наконец. Но даже если убрать отсюда все украательства — останется глубокий, продуманный шутер, где любого врага можно сначала ударить током, потом напустить на него пчел, заморозить, а потом поджечь. И все это под Эпму Фитцджеральд.



ИГРА:
OVERLORD

ЖАНР:
ЭКШЕН/СТРАТЕГИЯ

РАЗРАБОТЧИК:
TRIUMPH STUDIOS

ДАТА ВЫХОДА:
2007 ГОД

Главный герой **Overlord** являлся каноническим фэнтези-злодеем: огромная зло-ведьма фигура в шпорованной броне и с секирой в руках. Тем не менее этот молчаливый иступан очень быстро терялся на фоне своих слуг — карикатурных ушастых гоблинов, которые выигрывали за него сражения, решали головоломки и приносили сокровища. Они устраивали погромы в городах, выпивали все пиво, которое только могли найти, скакали на овцах и мочились на перепуганных сеелян. В душе **Overlord** была довольно продуманной экшен/RPG с элементами пазла, но, заглядевшись на гоблинов, этого можно было и не заметить.



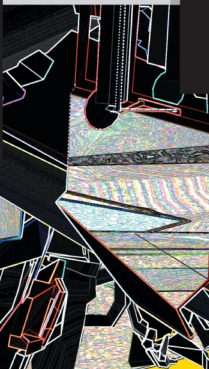
ИГРА:
MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

ЖАНР:
СТРАТЕГИЯ

РАЗРАБОТЧИК:
THE CREATIVE ASSEMBLY

ДАТА ВЫХОДА:
2007 ГОД

Medieval 2 — единственная **Total War**-игра с числительным в названии, но на самом деле — первая игра новой **Total War**-формации. Тогда казалось, что в ней идеально все: zapредельный, космогонический масштаб (макро-стратегия развивалась в полноценную пошаговую стратегию уровня **Europa Universalis**), графика, звук, музыка, зрелищность, свобода. Даже системные требования — компьютер требуемых мощностей хотелось скорчить **Medieval 2** в качестве жертвоприношения. Глупые, мы еще не знали, каких даров потребует от нас **Empire**.





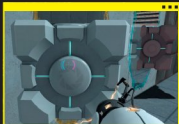
ИГРА:
WORLD IN CONFLICT

ЖАНР:
RTS

РАЗРАБОТЧИК:
MASSIVE ENTERTAINMENT

ДАТА ВЫХОДА:
2007 год

World in Conflict лишена большинства традиционных RTS-признаков: здесь не было (как и во всех играх **Massive Entertainment**) строительства, воевать редко приходилось более чем на одном участке, а деньги за юниты, потерянные в бою, возвращались на счет через несколько секунд. Радикально упростив жанр, **Massive** снабдили его темпом многопользовательского шутера: даже камера управлялась классической WASD-раскладкой. И если однопользовательская кампания вызвала вопросы (в основном они были адресованы сценариям), то с мультиплеером все просто — лучший RTS-снаряд конца двухтысячных.



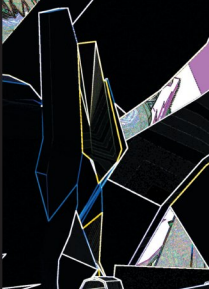
ИГРА:
THE ORANGE BOX

ЖАНР:
ТРОЙНОЙ УДАР

РАЗРАБОТЧИК:
VALVE SOFTWARE

ДАТА ВЫХОДА:
2007 год

The Orange Box — аттракцион невиданной щедрости и невиданного же качества. Две великолепные и одна гениальная игра, упакованные в одну коробку и оцененные соответствующим образом. И какие это были игры! **Team Fortress 2** — самый доступный и одновременно хардкорный многопользовательский шутер. **Portal** — великий First Person Puzzle, проект, перевернувший жанр шутера с ног на голову (в буквальном смысле). И, конечно, **Half-Life 2: Episode Two**, грандиозный эпизод, продолжения которого мы ждем вот уже три года. **The Orange Box** — вторая, наряду с **GTA 4**, игра, которой мы не задумываясь выписали 10 баллов.



ИГРА:
GEARS OF WAR

ЖАНР:
ЭКШЕН

РАЗРАБОТЧИК:
EPIC GAMES

ДАТА ВЫХОДА:
2007 год

Gears of War явилась для Xbox 360 примерно тем же, чем **Halo** — для первого Xbox: проект, который продавал консоль. Эта игра единолично установила непреодолимую моду на «экшен с укрытиями», продала всему миру **Unreal Engine 3** и — заодно — вернула жанру бензопилу. Вышедшая год спустя PC-версия оказалась неожиданно прекрасна: идеальная производительность, четкие текстуры, новые уровни. К сожалению, ПК-публика «Шестерни войны» демонстративно проигнорировала, поэтому великолепный сиквел, видимо, обойдет нашу платформу стороной.



ИГРА:
THE WITCHER

ЖАНР:
RPG

РАЗРАБОТЧИК:
CD PROJEKT RED

ДАТА ВЫХОДА:
2007 ГОД

The Witcher — это наш, восточноевропейский **Dragon Age** — реалистичное фэнтези, где большинство разговоров решаются с помощью кровопролития, а каждый второй женский персонаж норовит засветить в кадре голой грудью. Кроме того, это по-настоящему хорошая игра: логичная и сбалансированная прокачка, достойная слэшера боевая система. Западная Европа и Америка не очень поняли, как на это реагировать, и в итоге недоуменно покажи плечами. Но в Польше и у нас «Ведьмак» стал второй после «Сталкера» народной славянской забавой.



ИГРА:
**CALL OF DUTY 4:
MODERN WARFARE**

ЖАНР:
КМНОШУТЕР

РАЗРАБОТЧИК:
INFINITY WARD

ДАТА ВЫХОДА:
2007 ГОД

Call of Duty 4: Modern Warfare — безусловно, важнейший шутер современности, который необходимо пройти, даже если вы разделяете популярное мнение, что это не игра, а такой интерактивный односторонний аттракцион. Во-первых, она закончила моду на Вторую мировую. Во-вторых, она единолично сформировала эталон постановки — количество сцен, после которых требовалось поставить игру на паузу и выйти подышать воздухом, там переходило все разумные пределы. **Modern Warfare** видится нам лебединой песней рельсовых шутеров (спустя всего несколько дней вышел **Crysis**). Все вышло ровно наоборот — с него все только началось.



ИГРА:
CRYSIS

ЖАНР:
ШУТЕР

РАЗРАБОТЧИК:
CRYTEK

ДАТА ВЫХОДА:
2007 ГОД

Crysis можно не любить, можно ругать, над ним можно смеяться и обзывать самым дорогим бенчмарком в истории индустрии. Но все это не умаляет того факта, что **Crytek** дальше прочих зашли в попытке изменить формулу, по которой делаются 99% шутеров. Вместо рельсовых заскриптованных уровней игра отдавала нам на растерзание целый остров: там можно было валить пальмы (за которые тут же прятались враги), изображать из себя невидимого хищника и душить корейцев голыми руками. **Crysis** — игра, которую сложно полюбить, но невозможно не уважать.



ИГРА:
KANE & LYNCH: DEAD MEN

ЖАНР:
ШУТЕР

РАЗРАБОТЧИК:
IO INTERACTIVE

ДАТА ВЫХОДА:
2007 ГОД

Эта далеко не лучшая в мире игра оказалась в центре грандиозного скандала (якобы из-за разгромной рецензии **Edos** потребовали уволить ключевого редактора GameSpot), что, конечно, послужило ей дурной службой. Баллистика, укрытия, командный интерфейс – все это действительно работало тут кое-как. Kane & Lynch – не выданный шутер. Это некрасивая история двух бандитов, полностью лишенных тарантиновского обаяния, цитаты из «Схватки» Майкла Манна, въезд в тюрьму на массивном самосвале. Со времен Max Payne 2 никто еще так интересно не рассказывал историю озлобленного мужчины среднего возраста, который умеет стрелять из пистолета.



ИГРА:
SINS OF A SOLAR EMPIRE

ЖАНР:
ГЛОБАЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ

РАЗРАБОТЧИК:
IRONCLAD

ДАТА ВЫХОДА:
2008 ГОД

Sins of a Solar Empire – классическое выступление в жанре «война пиктограмм»: огромные карты, гигантские армии космических фрегатов и дрейнуотов, неторопливый темп. Отличие в том, что действие тут происходит в реальном времени, а в списке построек есть экспериментальная мегапушка, способная поджарить целую планету. Авторы взяли жанр 4X-стратегии и придали ему динамичности, заставили игрока с опаской поглядывать в сторону точек перехода из одного участка космоса в другой – бог его знает, кто оттуда вывалится через секунду. Космическая война не была такой увлекательной со времен **Homeworld**.



ИГРА:
ASSASSIN'S CREED

ЖАНР:
КРИПТОИСТОРИЧЕСКИЙ ЭКШЕН

РАЗРАБОТЧИК:
UBISOFT MONTREAL

ДАТА ВЫХОДА:
2008 ГОД

Тамплиерская тема проработана в видеоиграх достаточно хорошо – **Broken Sword, Knight of the Temple**. Казалось бы, кому нужна еще одна игра о коварных (вариант: обогатных французским королем) рыцарях? Итука в том, что **Assassin's Creed** – про другое. Тамплиеры, ассасины и их вечная борьба интересуют игру во вторую очередь. Это игра о том, как пролетает далеко внизу улицы, какие удивленные глаза делают иерусалимские стражники, обнаружив ваш клинок у себя в пузе, и, конечно, о том, что люди слишком редко поднимают взгляд от земли. Иначе заметили бы летящего по крышам Альтаира.



ИГРА:
**TOM CLANCY'S
RAINBOW SIX VEGAS 2**

ЖАНР:
ШУТЕР

РАЗРАБОТЧИК:
UBISOFT MONTREAL

ДАТА ВЫХОДА:
2008 ГОД

Первый Vegas казался предательством всех идеалов: вместо вздумчивой тактики — неоновая россыпь пуль. Но со второй попытки у Ubisoft Montreal все получилось: они скроили неглупый милитари-шутер по голливудским канонам. Спецназовцы бегут, спецназовцы стреляют, спецназовцы проникают в помещение через окно, град спецэффектов и битого стекла, пафос ложками — это, конечно, звучит как оскорбление для хардкорных фанатов жанра, но за два года, прошедшие с релиза Vegas 2, никто так и не смог вывести гибрида лучше и доступней.



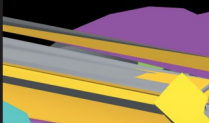
ИГРА:
**KING'S BOUNTY:
ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ**

ЖАНР:
СТРАТЕГИЯ

РАЗРАБОТЧИК:
KATAURI INTERACTIVE

ДАТА ВЫХОДА:
2008 ГОД

«Легенда о рыцаре» — редкий пример игры, которая работает исключительно благодаря безграничной любви ее создателей к собственному проекту. Казалось бы, кому в 2008 году нужен трехмерный ремейк классической King's Bounty? Как выяснилось — много кому. Каждая деталь, начиная с главного меню и заканчивая глазастым пеньком в волшебном лесу, выполнена тут с такими любовью и старанием, что оторваться от «Легенды о рыцаре» совершенно невозможно. Плюс, конечно, фантастическая способность ее главного дизайнера, Дмитрия Гусарова, высчитывать баланс с точностью до клика.



ИГРА:
MASS EFFECT

ЖАНР:
КОСМИЧЕСКАЯ САГА

РАЗРАБОТЧИК:
BIOWARE

ДАТА ВЫХОДА:
2008 ГОД

Mass Effect сдвинула жанр RPG с мертвой точки. BioWare с нуля создали новую научно-фантастическую вселенную и продумали ее с маниакальным тщанием. Они рискнули реформировать устаревшую диалоговую систему, благодаря чему разговаривать в RPG снова стало интересно: вместо лицемерия двух голлов с шелестящими губами мы фактически принимали участие в постановке кат-сцен. Они пересмотрели боевую систему, превратив ее из меланхоличного размахивания оружием в более-менее динамичный экшен. Но главное — это, конечно, беспрецедентная правдоподобность всего, что происходило на экране. Такого молодецкого пинка RPG не получали очень давно.



ИГРА:
DEVIL MAY CRY 4

ЖАНР:
СЛЭШЕР

РАЗРАБОТЧИК:
CAPCOM

ДАТА ВЫХОДА:
2008 ГОД

На персональных компьютерах серия Devil May Cry обладает особым свойством: она объединяет совершенно непохожих в эстетических предпочтениях людей. Не в силах противостоять природному желанию рубить и крошить, Devil May Cry проходят самые ортодоксальные приверженцы западной культуры, ненавистники аниме и любители поваговых гексагональных стратегий. После во всех смыслах чудовищного порта Devil May Cry 3, о который многие слонали по две клавиатуры, четвертая часть оказалась настоящим отдохновением — красивый и приветливый симулятор избивания гигантского фиолетового амеби.



ИГРА:
ALONE IN THE DARK

ЖАНР:
ЭКШЕН

РАЗРАБОТЧИК:
EDEN STUDIOS

ДАТА ВЫХОДА:
2008 ГОД

Alone in Dark — трагический финал некогда великой серии. Ее очень хочется полюбить, но получается далеко не у всех. Меж тем это единственная игра в мире, где можно было десять минут шарить по столам в поисках кода к двери, затем попытаться заколотить провод на кодовом замке, а в итоге — найти топор и вырубить ее к чертям. Только тут вы могли сунуть табуретку в огонь и вполне успешно отмахиваться ей от наступающих зомби. Здесь же — уникальная сериальная структура (с возможностью «перематывать» скучный эпизод), а также чудовищное управление и немисливо idiotские ездовые этапы. Alone in the Dark катастрофически провалилась, но знайте — более смелой и необычной игр сегодня не найти.



ИГРА:
SPORE

ЖАНР:
СИМУЛЯТОР ВСЕЛЕННОЙ

РАЗРАБОТЧИК:
MAXIS

ДАТА ВЫХОДА:
2008 ГОД

Spore — гениальный интерактивный проект, в который по иронии судьбы (и не ввиду глумления геймдизайнеров) было удивительно неинтересно играть. Только здесь можно было пройти весь удивительный путь от одноклеточного организма, бессмысленно повирающего планктон, до огромной космической цивилизации, участвующей в межзвездных войнах. Увы, эволюция в понимании Spore — это пять элементарных мини-игр, которые можно было пройти за считанные часы. Но в эти самые часы можно было успеть поплавать в первобытном супе, отрастить конечности, изобрести колесо и добиться мирового господства. Дарвин был бы доволен.



ИГРА:

PURE

ЖАНР:

МОТОАКРОБАТИКА

РАЗРАБОТЧИК:

BLACK ROCK STUDIOS

ДАТА ВЫХОДА:

2008 ГОД

В то время как слава экстремально-прыжковых аркад из серии Topu Hawk's естественным образом сошла на нет, ее место заняла одна-единственная **Pure**, в которой вместо скейтов – квадроциклы, а вместо рамп и школьных дворов – грязные лесные просеки. Получилось просто великолепно: квадроциклы можно собирать, разбирать и апгрейтить, персонажи узнаваемы, выглядит и звучит все на пять с плюсом. Доделав игру, **Black Rock Studios** ушли пробовать себя в автогонках на выживание и делают сейчас свой персональный **Burnout** (называется **Split/Second**).



ИГРА:

DEAD SPACE

ЖАНР:

КОСМИЧЕСКИЙ ГОРРОР

РАЗРАБОТЧИК:

EA REDWOOD SHORES

ДАТА ВЫХОДА:

2008 ГОД

Сделав выводы из снижения популярности сиквелов, **Electronic Arts** в конце двухтысячных дала своим внутренним студиям большую свободу и возможность заниматься оригинальными проектами. **Dead Space** – первый и пока что самый удачный плод этого мудрого шага. И не беда, что **EA Redwood Shores** ведут себя словно китайский автозавод, слепо копирующий начинку «Мерседеса». В случае с **Dead Space** объектом копирования выступил **Resident Evil 4**, которого лишили ярких персонажей и поместили внутрь космической станции. Но резать биомассу лазером было от этого не менее интересно – в отличие от китайцев, **EA** умеет клонировать качественно.



ИГРА:

FALLOUT 3

ЖАНР:

RPG

РАЗРАБОТЧИК:

BETHESDA GAME STUDIOS

ДАТА ВЫХОДА:

2008 ГОД

К **Fallout 3** в разное время предъявлялось море глупых претензий: начиная с отказа от изометрии в пользу вида от первого лица и заканчивая невозможностью (о ужас!) убивать детей. Игра тем не менее вышла гениальная: **Bethesda Softworks** очень тонко подметили все ключевые особенности классических игр и аккуратно перевели их на язык игроков XXI века. Да, в итоге вышел «**Oblivion** с пушками», но там были Столичная пустошь, руины Вашингтона, уютный джаз, Братство стали, наконец! **Fallout 3** – ювелирная работа и наша заслуженная «Игра 2008».



ИГРА:
GRAND THEFT AUTO 4

ЖАНР:
СИМУЛЯТОР ИММИГРАНТА

РАЗРАБОТЧИК:
ROCKSTAR NORTH

ДАТА ВЫХОДА:
2008 ГОД

Rockstar Games шла к этой игре долгих шесть лет. Grand Theft Auto 4 — лучший на сегодня симулятор жизни мегаполиса. Наблюдать за тем, как люди спешат по своим делам, разговаривают по мобильному, едят хот-доги, останавливаются на светофорах и ругаются друг с другом (в том числе и на русском непечатном), можно было часами. Все, что традиционно раздражало во всех предыдущих играх серии (AI, боевая механика, физика машин), тут вызвало неподдельное восхищение. Каль только, что PC-версия опоздала на полгода и по доброй традиции потребовала компьютер несуществующей мощности.



ИГРА:
MIRROR'S EDGE

ЖАНР:
ПАРКУР-ШУТЕР

РАЗРАБОТЧИК:
EA DICE

ДАТА ВЫХОДА:
2009 ГОД

Mirror's Edge — первый и единственный симулятор паркура, который на деле оказался платформером от первого лица. Успешно управлять этой игрой способен человек с виртуозной реакцией и вестибулярным аппаратом белки-летяги. Профильная пресса пеняла Mirror's Edge на позорную лутерную механику и детсадовскую антигравитацию, но стоило вам впервые успешно сигануть с одного небоскреба на другой, стоило увидеть, как реальность стелется под ногами, как мир вокруг окрашивается в цвета-подсказки, и все — случалась любовь.



ИГРА:
CRAYON PHYSICS DELUXE

ЖАНР:
ИЗО

РАЗРАБОТЧИК:
PETRI PURHO

ДАТА ВЫХОДА:
2009 ГОД

Crayon Physics Deluxe бесконечно жаль: ее скромный выход не заметил, кажется, никто. Между тем это волшебная и, главное, революционная игра. Лбяая головоломка тут решается тысячей, миллионом способов. Потому что элементы для ее решений вы рисуете сами. Любой выведенный на мятом листе бумаги объект тут же обретал вес, размеры и физические свойства. Используя школьный курс механики, мы изобретали несусветные конструкции с противовесами, грузами и многочисленной передачей энергии от одного элемента к другому. И все это — чтобы заставить мячик коснуться звезды.



ИГРА:
EMPIRE: TOTAL WAR

ЖАНР:
СТРАТЕГИЯ

РАЗРАБОТЧИК:
THE CREATIVE ASSEMBLY

ДАТА ВЫХОДА:
2009 ГОД

Ничто не могло подготовить нас к **Empire**. Ей сошло с рук все: первый месяц релиза (более известный как открытый бета-тест за счет пользователей), покалеченный AI, тормоза. Взяв за основу и без того безупречную **Medieval 2**, англичане перенесли действие в Европу XVIII века и — главное! — снабдили все это ньютоновской физикой. В итоге ядра аязли в слюкоты, пулям мешал дождь и ветер, корабельные мачты ломались и валялись в воду так, как это случилось бы в реальной жизни. Ни одна другая стратегия в мире не использовала современные технологии в геймплее так, как это сделали авторы **Empire**.



ИГРА:
BRAID

ЖАНР:
ИНДИ-ПЛАТФОРМЕР

РАЗРАБОТЧИК:
NUMBER NONE

ДАТА ВЫХОДА:
2009 ГОД

Двухмерный платформер про управление временем — самая взрослая игра в этом списке. Герой по имени Тим умеет сматывать время назад, замедлять и останавливать. Загвоздка в том, что не все существа в мире **Braid** восприимчивы к его магии — время и пространство относительно. Если игры и могут как-то влиять на восприятие жизни, то **Braid**, несомненно, одна из них. Когда вы принимаете какое-то важное решение, но сомневаетесь, как поступить, — вспомните Тима. Ткань пространства и времени трещит по швам, мир несется прямо на него, оживают погибшие монстры, еще живые — налетают на пушечные ядра и умирают... А все, что может сделать герой, — пойти направо или влево.



ИГРА:
PLANTS VS. ZOMBIES

ЖАНР:
TOWER DEFENCE

РАЗРАБОТЧИК:
POP CAP

ДАТА ВЫХОДА:
2009 ГОД

Plants vs. Zombies заставила миллионы хардкорных игроков по всему миру перебороть брезгливость и свое предосудительное отношение к казуальным играм и установить на компьютер игру, которая открывалась логотипом их заклятого врага — **PopCap Games**. Зато после этого их было уже не оторвать: при внешней безобидности (цветочки против комических зомби) **Plants vs. Zombies** — зубодробительная и невероятно аддиктивная 2D-стратегия, которая единолично сделала **Tower Defence** одним из самых модных жанров 2009 года.



ИГРА:
STREET FIGHTER 4

ЖАНР:
ФАЙТИНГ

РАЗРАБОТЧИК:
CAPCOM

ДАТА ВЫХОДА:
2009 ГОД

Веселый, быстрый, простой, хардкорный, красивый – все это **Street Fighter 4**. В то время как остальные файтинги увязли в сложных системах комбо и сотнях суперударов, **Street Fighter** удалось завоевать как продвинутую, так и casualную аудиторию. Можно дать по геймпаду двум случайным людям на вечеринке – и те с радостным гиканьем и дикими возгласами отпустят друг друга. А можно эти же геймпады вручить двум профессионалам – и от излучаемого ими напряжения все лампочки в радиусе десяти метров начнут гореть ярче. Удивительная игра, которая дарит исключительно позитивные эмоции.



ИГРА:
RED FACTION: GUERRILLA

ЖАНР:
РАЗВАЛ САРАЕВ

РАЗРАБОТЧИК:
VOLITION

ДАТА ВЫХОДА:
2009 ГОД

Red Faction: Guerrilla очень сложно оценивать по стандартной системе ценностей. На одной чаше весов оказывается тысяча и один недостаток: скучный пыльный Марс, кривой экшен, нуклеарная физика транспортных средств, плохой сюжет. На другой чаше лежит кувалда с призывающей надписью «Возьми меня!». **Guerrilla** стала первой игрой, в которой можно сровнять с землей абсолютно все, кроме, собственно, самой земли. Когда в очередной раз с блаженством наблюдаешь, как многоэтажное здание честно разваливается на кусочки, а сквозь стену соседнего сарая проезжает танк, все объективные претензии сами собой растворяются в воздухе.

ИГРА:
HEARTS OF IRON 3

ЖАНР:
СТРАТЕГИЯ

РАЗРАБОТЧИК:
PARADOX INTERACTIVE

ДАТА ВЫХОДА:
2009 ГОД

Всю свою сознательную жизнь **Paradox Interactive** выпускают стратегии, с помощью которых можно переписать историю. Если вы, конечно, готовы принять ряд некоторых условий и представить на месте тысячи пиктограмм, таблиц и иконок держав, внутреннюю и внешнюю политику, а также мировые войны. **Hearts of Iron 3** – их лучшая на сегодня работа. В первую очередь потому, что она не требует пятидесяти патчей и оттого-то заработала как надо практически с первых дней. Видно, сказывается издательский опыт – с некоторых пор **Paradox** превратились в маленького, но гордого европейского публичера.



ИГРА:
NEED FOR SPEED: SHIFT

ЖАНР:
РЕЙСИНГ

РАЗРАБОТЧИК:
SLIGHTLY MAD STUDIOS

ДАТА ВЫХОДА:
2009 ГОД

Need for Speed: Shift – новейшая и лучшая Need for Speed со времен Underground – останется в памяти как возвращение серии в форму после почти десятилетнего забвения. К ней выходят и будут выходить DLC (сейчас обещает наконец-то вернуть «Феррари»), в нее играют, ее до сих пор обсуждают. Shift, безусловно, самая серьезная игра серии, ее единственным конкурентом в 2009 году стала Forza Motorsport 3 (которая не выходила на PC). Shift не просто полюбить, к ее управлению надо приспособиться, но это уникальная гонка. Ну и в конце концов – Need for Speed, в котором есть старый 22-километровый «Нюрбургринг». Когда еще такое было?



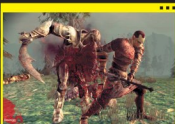
ИГРА:
BATMAN: ARKHAM ASYLUM

ЖАНР:
СИМУЛЯТОР БЭТМЕНА

РАЗРАБОТЧИК:
ROCKSTEADY STUDIOS

ДАТА ВЫХОДА:
2009 ГОД

Первая игра по комиксам, создателям которой удалось решительно все. Удачный сеттинг (смесь психиатрической лечебницы и футуристической тюрьмы), внятное разделение игровых обязанностей (Джокер отвечал за боевую часть игры, Загадочник – за интеллектуальную, а Пугало – за прямое издевательство над игроком). Огромный арсенал супергеройского оборудования давал удивительную свободу действий: мы использовали бэтранги и гарпун в рукопашном бою, прыгали по заминированным гаргулям при помощи металлического хрюка и парили над бездной, расправив изодранный плащ. Экшен года по версии «Игромании».



ИГРА:
DRAGON AGE: ORIGINS

ЖАНР:
RPG

РАЗРАБОТЧИК:
BIOWARE

ДАТА ВЫХОДА:
2009 ГОД

Трудно поверить, что в эпоху всеобщего упрощения, понижения сложности и заботы о комфорте игрока могла выйти такая игра, как Dragon Age. Злое, свирепое CRPG, где исполненные толкиновского пафоса речевки прерываются воткнутым в горло мечом, а эльфы подвергаются национальной дискриминации. Но самое главное – это невероятно сложная игра, BioWare даже пришлось внедрить специальный редактор, позволяющий настраивать поведение каждого подопечного для разных ситуаций. Тем удивительней и прекрасней, что Dragon Age продалась тиражом почти в 3 миллиона копий, а канадцы уже готовят сиквел.



ИГРА:
**CALL OF DUTY:
MODERN WARFARE 2**

ЖАНР:
ШУТЕР

РАЗРАБОТЧИК:
INFINITY WARD

ДАТА ВЫХОДА:
2009 ГОД

После *Call of Duty 4: Modern Warfare* казалось, что дальше уже некуда. Как можно сделать экшен, который сможет так же удивить во второй раз? Оказалось, что еще как можно. Градус безумия в *Modern Warfare 2* оказался так высок, что у некоторых людей включался защитный механизм, благодаря которому происходящее на экране вызвало кататонию, ступор и апатию. Кроме того, *Modern Warfare 2* навсегда останется в истории благодаря уровню с расстрелом мирных жителей в российском аэропорту (и последовавшему за ним скандалу). Как бы там ни было, всегда остается мультяшник, который сегодня уверенно обходит по популярности *Battlefield*.



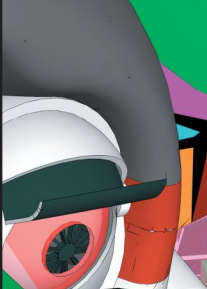
ИГРА:
LEFT 4 DEAD 2

ЖАНР:
КООПЕРАТИВНЫЙ ШУТЕР

РАЗРАБОТЧИК:
VALVE

ДАТА ВЫХОДА:
2009 ГОД

Изобретя в первой части *Left 4 Dead* самую лучшую кооперативную механику наших дней (четверка выживших людей против тысяч зомби), в сиквеле *Valve* добавили в игру то, чего ей так не хватало — юмор, атмосферу и... бензопилу. Пойдя по стопам комедийного *Dead Rising* и обзаведясь ряжеными клоунами, зомбированными спецназовцами и собственной вымышленной рок-группой, игра удивительным образом стала страшнее и напряженнее. Когда у вас за спиной слышится противный смех жокя, а в руках, как назло, один пистолет — на месте подсказываете не меньше, чем от первой встречи с зомби в *Resident Evil*.



ИГРА:
MASS EFFECT 2

ЖАНР:
ЭКШЕН/RPG

РАЗРАБОТЧИК:
BIOWARE

ДАТА ВЫХОДА:
2010 ГОД

Mass Effect 2 соотносится со своей первой частью примерно как кинофильм «Терминатор 2» с оригиналом: в десять раз больше взрывов и Арнольда, а «еже там мужик в видный металл превратился!». Уже на вступительном ролике становится ясно, что игра будет выдающаяся, и первое впечатление оказывается абсолютно верным. В новых персонажах моментально влюбляешься всем сердцем, в сражения уходил с головой (спасибо новой боевой системе), а в диалогах стараешься не пропустить ни звука. Теперь на вопрос «как должна выглядеть идеальная экшен/RPG» есть простой и исчерпывающий ответ: она должна быть чуть лучше *Mass Effect 2*.

Во что поиграть



В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

Ответа на титульный вопрос в этот раз, похоже, не требуется: начиная буквально со следующего разворота можно найти как минимум три игры, которые могут занять весь ближайший месяц целиком.

Три ключевых проекта, вышедших в феврале, — речь, конечно, о **BioShock 2**, **Napoleon: Total War** и **Allens vs. Predator** — связывает одно любопытное обстоятельство: ото всех трех ждали сильной и непользовательской кампании, но с ней как-то не вышло. **Napoleon** предлагает урезанную версию **Empire: Total War** — с заранее спланированными сценарием и готовыми армиями. **Allens vs. Predator** выглядит примерно так же, как и одноименная игра тринадцатилетней давности (проще говоря, **Rebellion** сделали почти дословный ремейк собственной игры из прошлого века и считают, что этого вполне достаточно). Сильнее всего в этом смысле смотрится **BioShock 2**, но даже он набирает нужные обороты только в последние часы.

При этом каждая из этих игр может предложить по меньшей мере компетентный мультиплеер, который во многом компенсирует разочарования сингла. В серии **Total War** наконец-то появилась волнующая возможность пригласить живых людей на роли приврателей конкурирующих держав в глобально-стратегическом режиме. В **Allens vs. Predator** традиционно сталкиваются три очень разных расы — и участвовать в этом по-прежнему интересно. Ну а в **BioShock 2** мультиплеер имеет чуть ли не самую важную значимость: там можно стать свидетелем того, как подлый город-сад Ратунг превращается в город-ад с мутантами и андраей. Многопользовательские режимы — важная часть этих игр, настолько важная, что мы, возможно, вернемся к ним в следующих номерах, чтобы понять — действительно ли там так интересно, как кажется со стороны сейчас (на момент написания этих строк официальные сервера еще не были запущены).

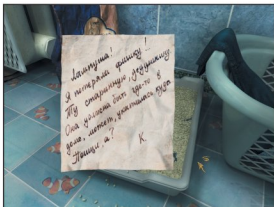
В этом номере есть игры, с которыми все уже уже сейчас. Нам ясно, например, что **Dark Void** — игра с богатым потенциалом и Николой Теслой, разработчики которой пыжились-пыжились, но так и не смогли сделать из нее действительно классной фантастической боевик. Нам ясно, что **Ghost Pirates of Voojoo Island** — это вполне успешная вариация на тему **Monkey Island** от одного из создателей **Monkey Island**. Наконец, нам ясно, что **VVVVVV** и **Bob Came in Pieces** — это две страшные приятные инди-игры, которые возвращают к детству: первая — ко временим «Спектрума», вторая — к советскому «Конструктору»!М.

Наконец — еще пару слов о ближайшем будущем. Там, если вкратце, все хорошо: в следующем номере мы поговорим о **Supreme Commander 2**, **Battlefield: Bad Company 2** и о прекрасной ролевой игре **Yenica**, общепользовательский релиз которой намечен на конец марта. На перекладочке журнал!

Георгий Курган, редактор

ЕВЛАМПИЯ РОМАНОВА: НЕЖНЫЙ СУПРУГ ОЛИГАРХА

- Жанр: квест
- Издатель: Аэлита
- Разработчик: Creative Dream Studio
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1,8 (2,2) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 12В (256) Мб видео



Самое ироничное в «иронических детективах» Дарьи Донцовой о похождениях Евлампии Романовой — это, конечно, названия. Под этим брендом уже вышли «Безузная келка Мономаха», «Принцесса на кире-вшаках» и прочие подобные. Компьютерная игра по мотивам старается не отставать — подзаголовок «Нежный супруг олигарха» звучит не менее заодно и двусмысленно. К счастью или к сожалению, эта игра не о проблемах гомосексуальных браков на Рублевке. В центре внимания — противостояние двух банд коллекционеров, сопровождающееся загадочными убийствами и похищениями людей. История вроде бы интригующая, но сюжет довольно предсказуем, а завязка и вовсе неслучайна.

Евлампия выбегает на улицу, ненароком сбивает с ног случайного прохожего и тут же начинает рассказывать ему подробности своей личной жизни: что она-де бежит в школу, что ее вызвали к директору, а живет она вот тут, а столько всего нужно еще сделать, а дома никого нет. Странно, конечно, что она не отдала еще и ключи от квартиры, но парню хватило и полученной информации, чтобы ограбить оставшуюся без хозяйки квартиру.

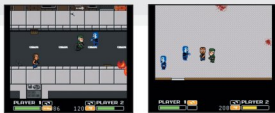
Допустим, эту глупую ситуацию можно объяснить состоянием аффекта. Но сотрудники **Creative Dream Studio** только подбивают масла в огонь. Представьте ситуацию: вы общаетесь с девочкой, которая делает что-то подозрительное с горшком феникса, а потом убегает в подсобку. Героиня решает последовать за ней, но дверь заперта, а ключа нет. Чтобы решить проблему, нужно найти разбросанные по школе обрывки записок, потом обнаружить зал с проектором, положить на проектор бумажки и дешифровать их... Итогом усилий станет дико секретный код — внимание! — слово «фикс»... И только после этого, но никак не раньше, наш частный детектив согласится заглянуть в горшок с одноименным растением.

В остальном обошлось без сюрпризов: мы яростно обшариваем экран в поисках активных точек, общаемся с сюжетными персонажами и тычем различными визитками да записками во всех подряд. Ну и конечно, на месте фирменная донцовская страсть к собакам: Евлампия без устали кормит своих домашних животных и ищет ульки в собачьем туалете. Одним словом, как и книга, игра, мягко говоря, не для всех. Для тех, кто любит Донцову, это, безусловно, именины сердца, тем более что игра симпатично выглядит и выразительно озвучена. Для всех остальных — очень средний квест, в котором много собак, но мало логики. — Кирилл Волошин

РЕЙТИНГ ИГРОМАНИИ 5,5

PIXEL FORCE: LEFT 4 DEAD

- Жанр: демейк ■ Издатель/разработчик: Eric Ruth Games
- Мультиплеер: head-to-head
- Системные требования: 300 (500) МГц, 64 (128) Мб, 32 Мб видео



Pixel Force: Left 4 Dead (<http://sites.google.com/site/ericdavidruth/game-left4dead>) — это бесплатный демейк одноименного зомби-шутера. Личная фантазия Эрика Рута на тему «Как бы выглядел **Left 4 Dead**, выйдя он в 1986 году?» выдерживает восьмидесятую концепцию на твердое «отл.»: стартовое меню встречает нас двумя пунктами (1 player game и 2 player game — точь-в-точь как в **Contra**), звуки и музыка здесь — исключительно правильные «нинтендовские» логоскрины, а геймплей ограничивается двумя функциональными кнопками (выстрел и удар прикладом). Однако удовольствие от прохождения двумерного L4D по большей части номинальное — стрелять белыми точечками по синим куцкам пикселей надоедает довольно быстро, а однообразие игровых ситуаций навевает смертную скуку. Кроме того, игра получилась сложной — здоровья мало, аптечки найти не легче, чем землю обетованную, а смерть традиционно возвращает к началу уровня. Однако это, возможно, тоже элемент стилизации.

Впрочем, эта игра и не претендует на серьезность. Она адресована тем, кто застал времена NES, менялся с друзьями кассетами и постоянно ломал дойкисти после особо напряженного мордобоя в каком-нибудь **Street Fighter**. Остальные, скорее всего, не оценят. — Арам Колмолятов

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0

МОРСКОЙ ОХОТНИК: ЮЖНЫЙ ГАМБИТ

- Жанр: морской симулятор ■ Издатель: Акелла ■ Разработчик: Studio 4
- Мультиплеер: интернет, локальная сеть
- Системные требования: 2.5 ГГц (Core 2 Duo 2 ГГц), 1 (2) Гб, 256 Мб видео



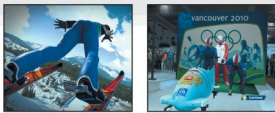
Studio 4 понадобился аж целый год на то, чтобы выпустить дополнение для «Морского охотника». Причем не сказать чтобы его очень сильно ждали: оригинальная игра хоть и была неплоха, но игрокам не слишком сильно понравилась. Идея скрестить морской симулятор с морской же стратегией — дело благодарное, но полученный в итоге результат охватила поклонники обоих жанров.

Надежды на то, что аддон станет переосмыслением изначальной концепции, рушатся сразу после его запуска: перед нами тот же самый «Морской охотник», в котором мы играли год назад. Новых кампаний представлено две штуки, по шесть не слишком сложных миссий в каждой, которые можно одолеть буквально за один вечер. Из других нововведений — несколько свежих моделей техники (появляются на горизонте пару раз за игру), а также минные поля. Взрывоопасные зоны заранее отмечены на карте и, кажется, сделаны только для того, чтобы заманивать туда невидимых капитанов вражеских крейсеров и эсминцев. Одним словом, даже если вам понравилась оригинальная игра, не ожидайте слишком многого от «Южного гамбита». — Алексей Моисев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.0

VANCOUVER 2010

- Жанр: олимпийские мини-игры ■ Издатель: Sega ■ Разработчик: Eurocom Entertainment Software ■ Мультиплеер: локальная сеть, интернет
- Системные требования: 1.4 (2.4) ГГц, 1 (2) Гб, 256 (512) Мб видео



Оговоримся сразу: от гордого звания «спортивный симулятор» **Vancouver 2010** бесконечно далеко, как бы там игра ни позиционировали сами разработчики. Это традиционный для любой игры по мотивам очередной Олимпиады набор тематических мини-игр. Выбор дисциплин неплох — от сноуборда до бобслея, но при этом расстраивает отсутствие таких популярных видов спорта, как хоккей или биатлон. Что еще более печально — здесь не предусмотрено равным счетом никаких лицензированных спортсменов, и всю борьбу за олимпийское золото мы проводим в шкуре абстрактных атлетов, выступающих от выбранной в самом начале игры державы. И это, кстати, приводит к анекдотичным ситуациям, когда на защиту спортивной чести России неожиданно встает самый настоящий негр-лыжник.

Как и в случае с **Beijing 2008** — предыдущим творением **Eurocom Entertainment Software**, — играть в **Vancouver 2010** быстро наскучивает, и, разобравшись с управлением, вы будете меланхолично нажимать нужные клавиши, любясь заснеженными канадскими пейзажами. Тем не менее другой официальной игры по мотивам прошедшей зимней Олимпиады не предвидится, так что **Vancouver 2010** — единственный способ скоротать время до выхода **London 2012**. — Сергей Колосняков

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.0

AI WAR: THE ZENITH REMNANT

- Жанр: стратегия ■ Издатель/разработчик: Arcen Games
- Мультиплеер: интернет
- Системные требования: 1.5 (3) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео



AI War — редкий пример громоздкой инди-игры, достоинства которой не приходится выскидывать под микроскопом. При довольно абстрактном внешнем виде это масштабная и тонко сбалансированная RTS, совмещенная к тому же с макростратегией в духе **Star Wars: Empire at War**. Вся механика здесь основывается за считанные минуты, плюс есть возможность подрисовать игру под себя — одних только типов поведения врага в **AI War** с десяток.

Учитывая, что ковыряться в оригинале, пробавать разные тактики, карты и модели AI можно практически до бесконечности, **The Zenith Remnant** — законодательное дополнение для знатоков. По меркам игры 122 новых юнита — это не то чтобы много, свежую музыку едва ли кто-то приметит, потому самое ценное, что есть в аддоне, — дюжина новых типов поведения AI. На наш взгляд, **Arcen Games** изначально неправильно подошли к созданию дополнения: **AI War** и без того огромна, а вместо того чтобы расширять ее дальше, не помешало бы довести до ума то, что есть. Например, переисервисать интерфейс. Так что **The Zenith Remnant** может заинтересовать вас только в том случае, если вы с ходу можете пересказать все божественные характеристики всех космических кораблей из оригинала. — Илья Янович

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0



ОЛЕГ СТАВНИЦКИЙ

- ИДЕНТИФИКАТОР
- ИЗДАТЕЛЬ: 2K GAMES
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
- РАЗРАБОТЧИКИ: 2K MARINE, 2K CIVILIA
- ПОХОЖЕСТЬ: ИДЕНТИФИКАТОР СИСТЕМ 2
- МУЛЬТИПЛЕЙС: ИНТЕРНЕТ
- САЙТ ИГРЫ: WWW.BIOSHOCK2GAME.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
 ОСОБЕННОСТИ: 2.4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
 ИСПОЛНЕНИЕ: CODE 2 DVD, 2 Гб, 128 Мб видео

BIOSHOCK 2

До того как у анимационного отделения Уолта Диснея проснулось некоторое подобие совести, они практиковали производство довольно позорных сиквелов к своим великим мультфильмам. Завод прилежных китайских аниматоров скрупулезно переписывал классических персонажей, после чего вторая часть выпускалась на VHS (впоследствии — на DVD). Таким образом случи-

лись продолжения «Аладдина», «Русалочки», «Короля-льва» и даже «Красавицы и чудовища». Результат неизменно выходил удручающий: знакомые вроде бы герои как-то странно ходили глазами, у них менялась походка, мимика, а зачастую и голос.

BioShock 2 — это как раз такой сиквел к классическому

произведению. С той лишь разницей, что на его производство денег выделено ничуть не меньше (а то и больше), чем на оригинал. Его проблема очевидна и легко формулируется — продолжение делали умные, образованные, наверняка очень приятные, но, к сожалению, менее талантливые люди, чем Кен Левайн.

КОНЦЕПЦИЯ ЭКОНАМА

Оригинальный **BioShock** — очень герметичное, самодостаточное и во многом однородное произведение. Джаз, подводный город, ар-деко, риторика, позитивная философия и Айн Рэнд. — все эти вещи очень сложно повторно монетизировать, заставить их второй раз подряд оказать тот сногосшибательный эффект, который они оказали в 2007 году. Успех-



Спустя два с половиной года плазмиды все еще выглядят эффектно и работают эффективно, но среди них нет ни одного нового, а это уже прямо-таки обидно.



Самый милый прием из первой части — натравить сплайсеров на Палочку — все еще работает безотказно.



BioShock — это вообще был такой сбой реальности: миллионы людей по всему миру в едином порыве приобрели игру, которой по всем законам была уготована судьба некоем не понятого культа.

2K Marin явно не до конца понимали, с какой стороны зайти в Rapture: они тасовали злодеев (главным антагонистом оказалась вовсе не Большая Сестра), время действия (долгое время считалось, что BioShock 2 будет приквелом), а в итоге сработали с изяществом Big Daddy — наделили на главного героя пудровой скафандр, дали ему в руки дрель

и выпустили на те же улицы десять лет спустя.

В результате ваш повторный визит в Rapture ожидаемо не заставляет забыть собственное имя: вы привычно глазете по сторонам, буднично бредете мимо резной мебели, не оборачиваетесь на рекламные постеры и в общем чувствуете себя как дома. Тут действительно мало что

изменилось, кроме обстановки, которая за десять лет подверглась серьезной амортизации.

BioShock 2 (формалисты могут радоваться тем фактом, что название сиквела теперь окончательно рифмуется с великой System Shock 2) — это по-прежнему выдающийся ролевой шутер, чью базовую механику очень сложно испортить. Ключевой ресурс — адам — тратится на приобретение плазмидов (заставляют вашу левую руку изрыгать пламя, электричество, лед или, скажем, рой пчел)

и тоников (пассивные «перки», добавляют удивительные свойства вроде электрического разряда, который ваше тело производит каждый раз, когда его кто-нибудь оживает монтировкой).

Основной повод для гордости — так называемая экология AI, согласно которой все обитатели Rapture состоят друг с другом в непростых взаимоотношениях: Грузные Большие Палочки охраняют маленьких сестричек (которые высасывают адам из трупов при помощи здорового шприца), но не нападают на вас без надобности; потерявшие



Даже враги в сиквеле по большей части те же. Эти ребята, напоминающие, умеют бегать по стенам и потолку, что ужасно раздражает.



Разработчики с самого начала говорили, что драться под водой не придется. Но они не говорили, что там не придется делать вообще ничего.



человеческий облик населения (сплайсеры) рвет друг другу глотки за все тот же адам, камеры слежения подвергаются взлому и перенастройка на нового врага.

Всю эту сложносочиненную систему можно и нужно использовать в корыстных интересах: сплайсеров можно свистать друг с другом с помощью специального плазмиды, камеры — валопать, а Большого Палочку — заманить в воду и пустить в нее разряд тока. В свои лучшие минуты BioShock играет сам в себя, а вы стоите за углом и гулко хихикаете в гигантский кулак.

Так вот, эта особенность оригинала переехала сюда с еще большим размахом: уровни наконец стали ощутимо больше и просторней, бой ведется на нескольких этажах, и наблюдательный игрок почти всегда найдет способ выйти из битвы, не сделав ни одного выстрела.

Единственное серьезное нововведение в боевой механике — наличие у вас двух рук одновременно. В BioShock пришлось постоянно переключаться между плазмидами и оружием, отчего

многие просто отказывались от огнестрельного оружия, полностью доверившись генетике. BioShock 2 позволяет комбинировать оба оружия смертоубийства — это действительно делает бой более гибким и заметно прищипоривает его темп.

НИЦЕТА ФИЛОСОФИИ

Удивительно, но возможность одновременно пользоваться оружием и плазмидами — это по большому счету единственное се-

рьезное изменение в оригинальной формуле. 2K Marin настолько боялись сломать баланс, что даже не позволили себе добавить ни одного нового плазмиды (!). Вместо этого они аккуратно усложнили каждую составляющую оригинала. Если раньше врагов нужно было фотографировать (удачная фотокарточка раскрывала их слабые стороны), то теперь для этих целей служит видеокamera — противника нужно удерживать в кадре, как можно дольше. Если раньше маленькую сестричку можно было спасти или разорвать пополам на месте, то



Крови в BioShock 2 много, но каких-то страшных увечий и анатомического реализма не предусмотрено.



Парк развлечений в Rapture довольно издевательский: все «аттракционы» посвящены одной теме — прославлению Эндриу Райана и его мессианской роли в истории.

ВОДОЛАЗ В БОЛЬШОМ ГОРОДЕ

Экраны в BioShock 2 заметно усложнились в сравнении с первой частью. На самом деле, чтобы выжить, нужно всего лишь соблюдать несколько простых правил. Ниже — три важнейших из них.



Если перед вами камера наблюдения или скранный бот, это означает только одно — его нужно взломать: перевербованная техника отвлечет внимание врагов. Пока они будут гоняться за жужжащим ботом, вы легко зайдете со спины и вырвете им позвоночки.



Прежде чем заставить сестричку собирать адам, позаботьтесь об обороне: расставьте портативные турели и стреловошки, а также обследуйте местность и попытайтесь предугадать, откуда полезут враги.



В каждой локации обычно есть несколько Встречек. Так вот, если вы хотите как следует подготовиться к финалу игры, не упускайте ни одной из них, иначе лишитесь адам. Но помните, что у каждой сестрички есть телохранитель.

теперь ее разрешено возить на плече, собирать с ее помощью адам, а затем — относить домой.

От количества тоников, разовидностей патронов, секретных ячеек и денег через некоторое время начинает натурально двоиться в глазах. При всей своей вторичности BioShock 2 производит впечатление избыточной, перегруженной игры: в какой-то момент обнаруживаешь себя в Borderlands, последовательно обшаривая бесконечные ящики, сейфы, трупы и холодильнички. Все это не то чтобы плохо, но 2K Marin не понимают главного —

секрет BioShock был не в том, чтобы осыпать игрока тонной лута и заставить в нем разбираться.

С врагами тоже не то чтобы весело (сплайсеры, с которыми приходилось бороться вою игру, заметно утомляли даже в оригинале) — терриarium пополнился раздутой образной на стероидах (в игровой терминологии проходит как «вышибала»), облегченной, более мобильной и слабой версии Big Daddy и собственно Big Sister, которая в итоге оказалась понижена до статуса мини-босса.

Большая Сестра — пожалуй, единственный по-настоящему раздражающий момент во всем сиквеле. Она неизбежно появляется, если вы решите изъять из сестрички адам насильственным способом или будете иметь наглость освободить всех девочек на уровне. Проблема с Big Sister в том, что это очень жульнический враг: она дьявольски быстро скачет по этажам и потолку, невероятно сильна и к тому же умеет больно бросаться элементами декора. Победить ее с первой попытки практически

невозможно — она гарантированно обойдет расставленные ловушки и убьет вас как минимум два-три, прежде чем, наконец, исчерпает все жизненные ресурсы. Это нечестный и очень глупый с точки зрения геймдизайна шаг, который превращает любое столкновение с Big Sister в серию утомительных ходов от камеры возрождения до места схватки.

И ИРИТИСЕ ПОЛИТИЧЕСКОЙ ЭКОНОМИИ

Но основные претензии к BioShock 2 — не к его (все еще)



Старшей Сестре мы могли бы простить многое, но кидаться стульями — это уже просто подло.



Атака сверлом всегда поможет, если в разговоре не осталось других аргументов вроде вежливых слов или милой улыбки.

безупречной механике. Главные проблемы лежат в слабовероятной области уникального интерактивного опыта, каковым, безусловно, являлся BioShock номер один. Кену Левайну можно было простить его благоглупости про «моральный выбор», иллюзию которого он пытался создать в первой части, — настолько монолитной работой был оригинал, настолько достоверной казалась история, разыгранная не самыми высокооплачиваемыми людьми.

BioShock 2 — это вязкая, желеобразная субстанция, которая принимает отталкивающую форму только в последней трети игры. Первые пять-шесть часов вы спянете по Rapture, подгоняемые задачами вида «найди ключ» и «открой ворота», а сценаристы отчаянно пытаются связать то, что происходит на экране, с первой частью. Номинальным злодеем является некто София Лэмб — социолог, психолог и коммунист, которая якобы пыталась развить Rapture еще при жизни Эндриу Райана. Почему она появилась десять лет спустя? Почему мы ничего не слышали про нее в оригинале? Почему ее интересы практически никак не пересекались с Фонтейном? Почему вообще нужно было возвращаться в Rapture самым простым и неизобретательным образом — через изъятый из шпалы нового персонажа, когда в оригинале хватало героев, к которым у многих остались вопросы?

2K Marin искренне надеются, что их историю можно рассказать через безупречно разыгранные аудиодневники, и совершенно забывают про режиссуру. Помните, как в оригинале вас влерево подвзгрили глубокой заморозке? А

знаменитую театральную перестрелку под оперный оркестр? Так вот, в первые пять часов тут ничего ладного не произойдет.

Развлечением служат подводные интерлюдии — периодические нас выгужают прогуляться по океаническому дну, и это безусловно самые слабые минуты сиквела, потому что в них буквально нет геймплея. Не имея физической возможности хотя бы определить собственный маршрут, вы тяжело переставляете ноги, глядите на флуоресцентные водоросли, а вашим главным развлечением служит выдающийся спецэффект, с которым вода заполняет пространство вокруг. Поразительно, с какой легкостью 2K Marin сливают один из своих главных козырей.

Но их, в принципе, можно понять — окружающее пространство все еще звучит и выглядит умопомрачительно. Когда по шлему вдруг застучат с характерным звоном капли, когда кто-то закашляется в покрытом полипами саду, BioShock 2 по-прежнему и безоговорочно веришь. Сиквел вообще грандиозно сделал: здесь нет ни одной (мы проверили) одинаковой комнаты, ни одного клонированного коридора. Каждое помещение тут — это маленькая визуальная история.

АТАКА РАСПРАВИ ПЛЫЩ

Самое странное, что все вышеописанное совершенно не относится к последней трети игры. Финальные три часа проходятся в едином нервическом спазме: вытучив глаза, вы несетесь через Rapture (который к тому моменту стремительно опускается

в ад), кроша и поливая пламенем все на своем пути. BioShock 2 непростительно долго раскачивается, но его финал (о содержании которого мы по понятным причинам ничего вам не расскажем) — это грандиозное крещендо сокрушительной мощи.

Сюжет, который долгое время представлял собой неясный бунд в наушниках, наконец обретает физическую форму: Rapture трещит по швам, в какой-то момент вы, по пояс в воде, продираетесь через толпу осатаивших сплайсеров, а затем — общаетесь с шизофренической летающей видеокamerой... Игра, как ай-рэндовский атлант, расправляет плечи и встает в полный рост.



Если вы по какому-то чудовищному недоразумению незнакомы с BioShock именно со второй части, то большинство из написанного выше покажется необоснованными претензиями. То есть BioShock 2 — это по-прежнему удивительная, богато украшенная и щедро декорированная игра. Она обязательно войдет в учебники как самоотверженная попытка сделать сиквел к произведению, которому не требовалось прямого продолжения. У ее авторов наверняка был шанс справиться изящнее, изобрета-

тельнее, умнее, наконец! Но ее фундаментальная концепция, ее ДНК, состоит из цельного гранита — выдержит и не такое. Так что это все основания полагать, что есть далеко не последний наш визит в Rapture.

P.S. BioShock 2 также содержит внушительную многопользовательскую часть (для которой, кстати, были придуманы уникальные плазмиды!). К сожалению, на момент написания этого текста официальные серверы игры еще не работали, поэтому мы не смогли отрецензировать мультплеер. Читайте отдельную рецензию на него в следующем номере. ■



ДОЖДАЛИСЬ?

РЕЙТИНГОВЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ



МОЗГОУТОЧНЫЙ, ЛИШЕННЫЙ СОБСТВЕННЫХ ИДЕЙ СИКВЕЛ, КОТОРЫЙ ЛЮБОЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ЧЕЛОВЕК УЖДАЛ ПОСЛЕДНИЕ ТРИ ГОДА. ВЫСОКОС 2 НЕ СОДЕРЖИТ РОВНЫМ СЧЕТОМ НИЧЕГО НОВОГО, НО ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ТРЕТЬ ПРИМРАЕТ СО ВСЕМ ВЫШЕСКАЗАННЫМ.

ГЕЙМПЛЕЙ, 9
ГРАФИКА, 8
ЗВУК И МУЗЫКА, 10
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ, 7

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

РЕЙТИНГ «МАШИН» В «ОТЛИЧНО»

13

МАРТА

СК ОЛИМПИЙСКИЙ



Супер Дискотека 90-х

2 UNLIMITED ANITA DOTH РУКИ ВВЕРХ! КРОШКА МОЯ
 HADDAWAY NO LIMITS VANILLA ICE ICE ICE BABY
 DR. ALBAN WHAT IS LOVE? НА-НА TURBO B ICE ICE BABY (EX SNAP)
 МАЛЬЧИШНИК IT'S MY LIFE Б.ТИТОМИР ФАИНА ШУРА ХОЛОДНАЯ ЛУНА КАР-МЭН THE POWER ДЕМО СОЛНЫШКО
 НИКИТА Я ХОЧУ ТЕБЯ АКУЛА КОСМАТИЧНЫЙ ДИ-ДЖЕЙ ВИРУС ДЕЛАЙ, КАК Я КРАСКИ ТОЛЬКО КРАСИВЫЕ Т.БУЛАНОВА & DJ ЦВЕТКOFF ЛОНДОН ГУДБАЙ МОЙ СОН

НА МЕРОПРИЯТИЕ ДОПУСКАЮТСЯ:

- 1) ЗРИТЕЛИ С РЕАКЦИЕЙ МАНТУ
 - 2) ЗРИТЕЛИ, ЗНАЮЩИЕ, ЧТО «РОЛЬ» - НЕ ТОЛЬКО МУЗЫКАЛЬНЫЙ ИНСТРУМЕНТ
 - 3) БЫКИ, ВАЛЮТНЫЕ ПРОСТИТУТКИ, КООПЕРАТОРЫ И МАЖОРЫ
 - 4) ЗРИТЕЛИ, У КОТОРЫХ ЕСТЬ ВКЛАДЫШИ «ТУРБО» С НОМЕРАМИ 1 - 60
 - 5) ВЫИГРАВШИЕ В «НУ, ПОГОДИ!» В ИГРЕ «Б»
- НУ И, ФИГ С ВАМИ, ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ.



ПРЕДСТАВЛЯЕТ

WWW.SUPERDISKOTEKA.RU

R&S Вердикт
Дождались!

Жанр
Шутер
Издатель
SEGA

Разработчик
Rebellion Developments
Издатель в России/локализатор
Софт Клуб
Пожожасть
Dead Space
Mirror's Edge
Серия Left 4 Dead
Мультиплеер
Интернет
Сайт игры

www.sega.com/games/aliens-vs-predator

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

3,2 ГГц, 1 Гб ОЗУ,

128 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

Core 2 Duo 2,8 ГГц,

2 Гб ОЗУ, 512 Мб видео

ALIENS vs PREDATOR

Александр Башкиров

Репутация Rebellion Developments как игрового разработчика далеко не безупречна (см. неадекватный Rogue Warrior), но считается, что эта компания умеет делать игры про Чужих и Хищников. В 1994-м они выпустили первый FPS про этих персонажей (Aliens vs. Predator для консоли Atari Jaguar), а в 1999 году — первый Aliens vs. Predator для PC. И вот почти одиннадцать лет спустя — ремейк для современных платформ. Все свои обещания разработчики сдержали, это действительно классический AvP на обновленных технологиях. Пришлось артистично убивать десантников в мультиплеере, а в свободное время дерутся друг с другом — тоже в мульти-

плеере. Сигнала в игре практически нет. Самое время вспомнить, что Aliens versus Predator 2, единственную в истории сериала игру с приличной однопользовательской кампанией, сделала Monolith Productions.

Три одиночества

Как и в предыдущих сериях, одна и та же история в Aliens vs. Predator освещена с трех точек зрения. Дана планета, набор общих уровней (человеческая колония, джунгли, пирамида Хищников), по которым разные особи перемещаются по мере своих способностей (люди ходят, Хищники прыгают, Чужие ползают), убивая всех встречаемых представителей других биологических видов.

В игре используется модифицированный движок Id Tech 4, и все положенные проекту с участием Чужих темные коридоры, тусклые огоньки и гигантские вентиляторы смотрятся предельно authentically. При игре за десантника можно разглядеть на стене огромную тень извивающегося Чужого, а также посетить ночной клуб с голографической стриптизшершей.

Не секрет, что многие покупают AvP именно из-за человеческой кампании. Игра за десантника — бодрый FPS с примесью survival horror, там самое лучшее оружие, самый связный сюжет и самые яркие NPC (в данном конкретном случае — Лэнс Хенриксен в роли Бишопа Уэйланда).

Достаточно услышать первую очередь из импульсной винтовки

или увидеть приближающегося в тенях Чужого, чтобы понять, ради чего затевается современный ремейк AvP. Импульсная винтовка разработчикам особенно удалась — больше всего ее эффект похож на стрельбу из водного пистолета. При легком нажатии на клавишу мыши это оружие выливает во врага половину боекомплекта, Чужих сносит и разрывает на части густым потоком свинца... патроны, как и положено, очень быстро заканчиваются.

Также у десантника есть менее скорострельный пистолет с бесконечным боезапасом, шотган и снайперская винтовка (как что нравится) и, в финальной стадии игры, смартган. Объяснять, что такое смартган, надеюсь, не надо: та же импульсная винтовка,



Survival Mode — это всегда чьи-то зубы, чей-то хвост и много-много глущущей во все стороны зеленой кислоты...



Металлический диск Хищника в общем-то не нужен. Но если вам вдруг захочется разнообразия...



Выгрызание мозгов трупам — лучшее средство от плохого настроения.

только еще более скорострельная и самонаводящаяся.

Новые графические достижения лучше всего заметны, опять же, при игре за человека — во время кампании за Чужого вы слишком заняты поиском очередного вентиляционного отверстия, а при игре за Хищника никто не будет отключать режим инфракрасного зрения только для того, чтобы полюбоваться на достопримечательности.

Выплеск

Что же касается других кампаний, то там дела обстоят заметно хуже. Игра за Чужого — всего лишь повод взглянуть на знакомые уровни под новым углом (вися вниз головой под потолком), игра за Хищника — для любителей проходить FPS с включенными чит-кодами (вид на врагов сквозь стены, невидимость и мгновенное убийство противника с любой дистанции) и считать происходящее стелс-шутером.

И вообще, сколько можно спасать Королеву или проходить испытания молодого охотника? Сценаристов Rebellion никак не обвинишь в попытке проникнуть в тайны инопланетного разума. В этом франчайзе можно рассказывать лобье, самые сумасшедшие истории... Помните, как мы начинали уровень в роли уютно свернувшегося в чей-то гудки эмбриона в AvP 2? В Aliens vs. Predator ничего такого нет — мы играем за взрослого сформировавшегося Чужого, сбегавшего из человеческой лаборатории.



Перестрелки с андроидом в AvP — совершенно напрасная трата времени. Мы сюда пришли с Чужими сражаться!

В игре за десантника тоже не все и не всегда гладко. Так, о приближении Чужих заранее, как правило, известно заранее: во-первых, есть детектор движения, во-вторых — NPC всегда предупреждает об опасности. Можно точно сказать, когда нужно судорожно разбрасывать осветительные шашки, а когда без помех разглядывать титанический атмосферный процессор, — стоит ли говорить, что это не очень-то способствует созданию атмосферы мрачного космического хоррора? Исключение — мерзкие юркие фэйлсгаггеры, которых не просто выловить даже с помощью детектора движения...

Может быть, в игре за десантника есть хотя бы вменяемый сюжет? Наброски полноценной кампании в Aliens vs. Predator имеются — по базе разбросаны дневники с записями работников колонии (чтобы было совсем как в Doom 3 или Resident Evil), один

из NPC оказывается андроидом, в другого подсаживают эмбрион Чужого... но кампания заканчивается на самом интересном месте, и на ее протяжении нам встречаются всего один жалкий Хищник.

В игре вообще ощущается острая нехватка космических охотников (в кампании Чужих их чуть больше — двое). В творящихся на BG-386 ужасах участвуют гибриды пришельцев (пустышки мини-боссы) и крайне назойливые андрониды (которые как люди, но продолжают действовать и после того, как им отстрелили голову), и Чужим удается нормально подрасть только в мультиплеере.

Полный контакт

Хотя кампании за всех трех персонажей очень короткие, это не значит, что игру можно легко и быстро пройти на серьезном уровне сложности. Уже на Normal

ХОРОШО И ПЛОХО

Самые сильные и самые слабые стороны в игре людей, Чужих и Хищников



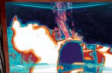
Десантник

Лучше: возможность ставить блок и крушить Чужих прикладом делает геймплей еще более свирепым
Хуже: односторонняя кампания, из-за которой эту игру в общем-то и ждали, оказалась на удивление скудной



Чужой

Лучше: свободный бег по любым поверхностям с автоматическим прилипанием к стенам и потолку
Хуже: необходимость искать вентиляционные отверстия, портящая все удовольствие от бега по стенам



Хищник

Лучше: система прыжков на длинные дистанции, из-за которой Хищник становится в 10 раз опаснее
Хуже: постоянно отключающийся режим невидимости. С ним столько возни, что проще играть без красивых стелс-убийств

КРУГОВОРОТ НАСИЛИЯ
Вот они, кровавые фаталити, о которых было столько разговоров...



Чужой убивает десантника (быстро надорвет).



Чужой оплодотворяет ученого (слишком долго).



Хищник убивает Чужого (слишком рискованно).



Хищник убивает десантника (слишком просто).



Чужой убивает Хищника (случается крайне редко).

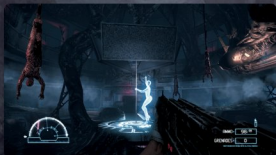


Огнеметы — естественный враг Чужого. Но не забывайте, что сразу оно не сдвинет!

Aliens vs. Predator — аттракцион не для слабонервных. Сохраняться в произвольном месте здесь нельзя, только на заранее определенных дизайнерами точках, и при игре за десантника следующий чекпойнт всегда чуть дальше, чем лично вам хотелось бы.

На Nightmare чекпоинтов нет вообще. Чужие лезут из каждого вентиляционного отверстия, патроны на исходе, убежать и спрятаться нельзя — все равно найдут. Если в прежних сериях игры Чужой добирался до десантника, десантник умирал. В Aliens vs. Predator человек не настолько беззащитен: можно заблокировать атаку прищельца винтовкой, быстро ударить прикладом в ответ, а потом прикончить поверженного врага очередью. В начале игры кажется, что теперь выиграть в индивидуальном поединке с Чужим слишком легко и прищельцы не такие уж страшные. Но на самом деле Чужие редко нападают в одиночку, а если блок поставить раньше времени, его легко пробьют мощным взмахом хвоста. Шанса исправить ошибку не будет: последнее, что вы увидите в своей жизни, — это два комплекта ошеренных челюстей...

Это новый, жесткий и контактный survival horror, в котором то и дело приходится выключать себе дорогую прикладом из-под куки мерзких тварей. Пока вы отбиваетесь от одного Чужого, еще двое заходят сбоку, а третий, подожженный из огнемета, пытается подползти и цапнется в ногу. Прямо как в **Dead Space** — рукопашная как опре-



Не волнуйтесь: в красивых местах Чужие не нападают.

деляющий аргумент в борьбе с волной забесившейся органики... только в Aliens vs. Predator ответ на каждый выстрел вам в лицо еще и брызгают кислотой.

Дети страха

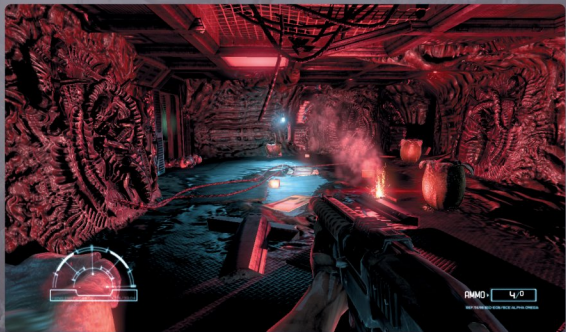
Играть за Чужого и Хищника куда проще — всегда можно изловчиться и убежать в укромное место, где люди не достанут. Чужой отскакивает в специальных вентиляционных колодцах и мирно регенерирует. Хищник вообще невидимый и может легко запрыгнуть на ближайшую крышу. В бою с человеком или андроидом проще всего забить их беспорядочными ударами, о блоках и специальных атаках можно не беспокоиться.

Отдельный момент — бои с Чужими при игре за Хищника. Тут нужно блокировать, проводить разбивающий блок атаки и вовремя пользоваться добива-

ниями... больше всего это похоже на **Zeno Clash**. Шансы на победу равны (могут загрызть!), так что в сингле лучше всего расстреливать Чужих издали из энергетической пушки, ставить мины и кидаться метательным диском, пока позволяет энергетический ресурс. Если охота на людей — это безобидное развлечение, то охота на Чужих — тяжелая и малоприятная обязанность.

Кроме того, кампания за Хищника удивительно похожа на аркадный платформер: уровни состоят из мостиков, обрывов, исчезающих выступов, и нужно быстро совершать атлетические прыжки на огромные дистанции.

Ну а играя за Чужого, нужно разгадывать протенные пазлы типа «найди выход» и «нажать на пластину» — сами-то загадок несложные, но Чужой перемещается по стенам и потолку, все поверхности усыяны вентиляцион-



Без света в коридорах очень страшно. Но со светом бывает еще страшнее!



Чужим удобнее всего управлять не с клавиатуры, а с геймпада: благо и у Хищника, и у Чужого в AvP есть функция автонаведения.



Иногда на детектор движения лучше вообще не смотреть — чтобы не впасть в отчаяние.

ными отверстиями, среди которых к цели ведет одно единственное, которое еще нужно найти...

Это все крайне любопытные игровые находки, — но в Aliens vs. Predator элементарно не хватает уровней, на которых хотелось бы заниматься возней с пазлами и прыжками по платформам. Даже если сложить все три комплекта миссий вместе, игра кончится быстрее, чем основная сюжетная линия в Fallout 3. Мож-

но попытаться заработать более высокий рейтинг, можно играть в одиночный Survival, можно снова и снова пытаться пройти игру на Nightmare... Но вам все равно не избежать разочарования от того, что разработчиков не хватило на большее.



Rebellion создали крепкую основу для мультиплеера — это

первая в серии игра, где все три класса персонажей равны по силам и есть огромный простор для самосовершенствования (возможно, мы даже вернемся к мультиплееру этой игры отдельно в одном из ближайших номеров).

Но Aliens vs. Predator — это все-таки не онлайн-шутер, ориентированный исключительно на командный дефматч! В Aliens vs. Predator 2 Monolith

предемонстрировали, что можно сделать с этим сериалом в плане сюжета, разнообразия миссий, как можно творчески использовать три различных угла зрения на один и те же события, а Rebellion в этом смысле сделали шаг назад. Движок движком, механика механикой, но как при такой крепкой базе из комиксов, книг и видеоигр можно рассказывать такие ужасные истории? ■

Реиграбельность... **ДА**
Классный сюжет... **НЕТ**
Оригинальность... **НЕТ**
Легко освоить... **ДА**

Оправданность ожиданий... **50%**

ДОЖДАЛИСЬ?

Первый робин набросок полноценного AvP нового поколения. В мультиплеер можно играть уже сейчас, а вот однопользовательские кампании либо слишком скучны, либо слишком коротки.

ГЕЙМПЛЕЙ: **7**

ГРАФИКА: **6**

ЗВУК И МУЗЫКА: **7**

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: **7**

РЕЙТИНГ

7,0

«ХОРОШО»

R&S Вердикт
Дождались!

Епох Просвирник

Жанр
Стратегия
Издатель
SEGA
Разработчик
Creative Assembly
Издатель в России/локализация
Софт Клуб
Похожие
Empire: Total War
Мультиплеер
Локальная сеть
Интернет
Сайт игры
www.totalwar.com/napoleon

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:**
2,8 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 3 Гб,
512 Мб видео

NAPOLÉON

TOTAL WAR™

На свете существуют две игры Napoleon: Total War. Первая — однопользовательская — обреченная Empire: Total War для глумливых лоботрясов без чувств, мозгов и совести. Вторая — это мультиплеер: сказка наяву, воплощение всех самых тайных грез фанатов серии Total War, экстаз, восторг, чистое счастье. Начнем, как водится, с плохого.

Семь лет одиночества

Игроку-одиночке предлагаются на выбор три кампании Наполеона — итальянская, египетская и европейская. Но это не кампании в привычном для Total War понимании слова — вам не позволят построить империю, подвиз с колен какую-нибудь крошечную Голландию и превратить ее в беспощадного мирового жандарма. Все решено до вас, расклады определены, фишки расставлены, армии вы-

двинуты, все, что остается, — следуя предусмотренным дизайнерами маршрутам, покорять одну провинцию за другой.

Самый яркий пример — приключения Наполеона в Египте. Здесь в принципе нет дипломатии, даже соответствующая кнопка не горит — потому что договариваться не с кем и не о чем, от вас требуется лишь кошмарить орды бедуинов, османов и примкнувших к ним англичан. Не надо мучительно копить силы, сколачивать армию, — она

есть с самого начала, просто не забывайте ее изрядка пополнять. Не надо развивать города — линия фронта движется слишком быстро, развить территории почти сразу же оказываются в глубоком тылу. Про науку, естественно, тоже можно забыть. Единственное, что от вас требуется, — это выполнять поручения («Возьмите ту провинцию, возьмите эту провинцию, а мы дадим вам мешок денег»), следуя от победы к победе. Чисто теоретически можно извертаться и поломать игру (например, посадить все войска на корабли и проиграть морское сражение англичанам, угробив ударную группировку), но для этого надо быть потрясающим кретиним.

Точно так же обстоят дела в Италии. Карта кампании представляет собой по сути коридор: слева — наши территории, справа — австрийский городок, который нужно захватить, чтобы выполнить очередное задание. Тут, правда, открываются некоторые просторы для дипломатической игры с итальянскими княжествами, но это неуженное извращение, игра в поддавки с макаронниками, которая лишь добавит проблем. Гораздо проще резать всех подряд и ни о чем не думать.

Какой-то наемек на Total War образца славных прошлых лет



Захватив вражеское поселение, вы можете не только его разграбить, но и «освободить», основав республику-проектант. Очень удобно, если не хотите постоянно слышать востания в тылах.

появляется лишь в войне против Коалиции, которая длится с 1805 по 1812 год. Тут действительно не помешают стратегическое планирование и пара заключенных альянсов, но, опять же, дизайнеры игры не оставляют вас в покое, подсовывая под нос очевидные решения: «Возьмите Вену, и Австрия заключит с вами мир». Ну и кем надо быть, чтобы после этого не взять Вену? И наоборот: если вы начнете играть за Россию — кем надо быть, чтобы отвести от Вены русский отряд с Кутузовым в главе, оставив ее на растерзание Наполеону? Русская кампания, к слову, становится интересной только ближе к финалу, когда чертвы французски подстрекают под себя всю Европу и игроку приходится устраивать бои в грязи с гигантской империей. Впрочем, к моменту возникновения французского рейха вы обычно разываете все, что можно, до максимума, встречаю Наполеона у границ России с огромными войсками в предвкушении крови армиями.

Интересно, что все здания в провинциях (за исключением столицы региона) теперь ориентированы исключительно на нужды фронта. Знакомые по Empire литейные мастерские в Napoleon дают крошечный бонус к доходу и солидную скидку на покупку новых войск. С наукой все тоже стало сильно проще — список доступных для исследования изобретений, который раньше занимал три закладки, теперь уместился на одной, и спецдиалог у него, опять же, военная (от новых способностей пехоты до скидок на содержание войск — в экономической секции). А из-за корот-



«Сколько лет, сколько зим!» Встреча Кутузова с Наполеоном под Веной.

кого временного промежутка кампании вы физически не можете отстать от соседей и начать проигрывать битвы от отсутствия нормальных штыков или мобильной артиллерии.

Грулишка Беттин

Впрочем, битвы проигрывать вообще очень тяжело — компьютер ведет себя как полный дегенерат даже на максимальном уровне сложности. Судя по нашим наблюдениям, максимальная сложность в основном параметрами боевого духа у отрядов — на минимуме французы бегут, потеряв пару человек в полку, на максимуме стоят до последней капли крови.

Самый яркий пример компьютерного идиотизма (после, напомним, целой обоймы патчей к оригинальной Empire, от которой Napoleon практически не отличается в смысле боевой механики) случился при осаде

Стокгольма. Окончательно потеряв стыд и страх, я высадился у шведской столицы с десятком потрепанных юнцов линейной пехоты, полудожинной оборванных ополченцев и двумя батареями пушек. Шведы ответили на мою выходку выдвиганием двух полных армий линейной пехоты при поддержке шести батарей. Отступать десанту было некуда, и я решил ввязаться в эту битву исключительно из озорства, смешанного с отчаянием. Максимальная сложность, перевес по численности — в два с половиной раза, по силе войск — в три раза, дело решенное, к закладу поле боя будет усыено трупами русских наглецов...



Погодные эффекты заметно похорошели — в дождь вообще мало что видно на поле боя, приходится управлять «по приборам».



Схема найма генералов стала более логичной — вы получаете не кога в мешке и мржате выбрать, какими способностями должен обладать полководец.

с насыщенных дизайнерами уровня жердочек. Сложно сказать, являются ли психические расстройства AI свидетельством немощи команды **Creative Assembly** (верится с трудом) или же это продолжение взятого курса на вовлечение так называемых «казуальных игроков». Дескать, поставь высший уровень сложности и все равно почувствуй себя полководцем мирового класса — Наполеоном практически.

Пять друзей Наполеона

Прочие последствия любви к нехардкорной части аудитории менее ужасны — так, СА переработали в лучшую сторону интерфейс, сделали наконец маленькую карту местности, а также приятные голосовые оповещения и бесполозную эшкен-камеру. На глобальной карте (заметно похорошевшей) теперь сменяются не два, а четыре времени года, а каждый ход теперь длится не полгода, а две недели — иначе даже война с Коалицией кончалась бы за час. Ну и бои в Napoleon выглядят намного приличнее, чем в Empire: клубы дыма, всполохи огня, красивые оружейные залпы.

Все это, впрочем, бесполезные мелочи жизни. Главная новость — Creative Assembly наконец-то сделали то, о чем все мы давным-давно их просили. Многопользовательскую стратегическую кампанию. Выбирайте один из трех доступных сценариев, устанавливайте правила (от лимита времени на тактическую битву до автоподсчета результатов сражения в случае нежелания одного из игроков драться как мужчина), приглашайте друзей — и вперед! Обрезанная карта Европы (исчез кусок Африки, Кавказ, часть Скандинавии, а про Индию с Америкой можно даже не заикаться) внезапно становится весьма кстати — вы же не хотите, чтобы мультиплеер-сес-

Я выиграл, потеряв меньше половины армии и перебив восемьдесят процентов шведов. AI вместо того, чтобы подавить артиллерию, после чего начать одновременную атаку по всему фронту с переходом в штыковую (первыми дрогнули бы ополченцы, за ними ринулись бы все остальные, превратив битву в давку с элементами боины), раз за разом кидал по два-три полка на мои пушки, заряженные картечью. Получив в лоб картечный залп, отряды в панике отступали, перегруппировывались и вновь перли на расклевывшихся от непрерывной стрельбы орудия. Я не верил своим глазам, на поле боя творилось полное безумие.

Или полный стыд, если вспомнить, что мы говорим о проекте из легендарной стратегической серии Total War. Кое-как компьютер держится лишь в битвах с заранее заготовленными позициями (типа Ватерлоо), да и то пока его не обойдут с флангов, заставив снять отряды



На поздней стадии бой за город выглядит очень эффектно — столбы дыма от горящих зданий, стлчки на



Играть за Россию особенно приятно: половина кунтов будто бы сошла с круговой панорамы Бородинской битвы. Переключение — моментальное.

Для маленькой такой кампании

Пойдя стопами Наполеона, вы сможете переиграть три его кампании — первую итальянскую, египетскую и австрийскую. Австрийская стартует в 1805 году и практически сразу уносится прочь от исторической правды (Англия выходит из Коалиции, Россия стягивает войска к Стамбулу и т.п.), а в то время как в итальянской и египетской все интереснее.

В частности, после захвата Каира в игре случается исторический достоверный митинг мамелюков, рядом с городом возникает толпа злых бедуинов. Другое дело, что в реальности британцы не сражались против Наполеона на земле — здесь же они высаживаются у Александрии на двадцатый ход. Да и для битвы у пирамид придется залускать отдельное сражение, в кампании его нет.

Итальянская кампания куда ближе по духу к истории — в частности, точно так же, как и в реальности, Наполеон занимается в основном освобождением городов от австрийцев, радостно приветствуемый местными жителями. Другое дело, что в настоящей истории наполеоновская армия была нищей, разнутой и раздетой, а в то время как в игре вы противостоите австрийцам с переклассной пехотой, и кто тут на самом деле нищий — еще большой вопрос. Тем не менее исход кампании вполне соответствует истине. Австрия капитулирует, выходя из войны.



Скажи-ка, дядя, ведь недаром...

Игра про Наполеона, разумеется, не могла обойтись без Бородинского сражения. Мы внимательно следили за его ходом, а затем решили сравнить с тем, что писал о Бородине Михаил Юрьевич Лермонтов.



И вот наши большое поле:
Есть разгулять где на воле!
Пострели редут.



Ну ж был денек! Сквозь дым летучий
Французы двинулись, как тучи,
И воё на наш редут.



Забил заряд и в пушку туго
И думал: убою я друга!
Постой-ка, брат мусьол!



Земля тряслась — как наши груди
Сминались в кучу кони, люди,
И залпы тысячи орудий
Слились в протяжный вой...

сия затвигивалась на месяц? Промакши AI перестают волновать, дипломатия из полубессмысленной примочки становится важнейшим инструментом, а каждая битва превращается в изолированное противостояние двух живых, отчаянно пытающихся хитрить умов.

Болею того, превратившись политическими интригами против друзей, можно активировать режим фтор-ин-битв. Грубо говоря, на глобальной карте конкури-

рующими державами управляет AI, а вот в драки на тактической карте приглашаются случайные игроки, выступающие вместо компьютера. Жизнь от этого становится веселее раза в три — вам может повалиться как комичный ноубчонк, сливающий старую гвардию толпе крестьян, так и злой профи, выигрывающий при невозможных обстоятельствах (можно, кстати, активировать опцию «только для друзей»), если вы застенчиво не доверитее незнакомцам). Болею того, вы сами можете убить лишние пятнадцать минут, зайдя в онлайн-лобби, вы-

брать пункт «найти случайную фтор-ин-битву» и устроить неизвестному противнику ад на земле. По сути, два важнейших нововведения — многопользовательская кампания битвы со случайными людьми в кампании одиночной — превращают Napoleon: Total War из блескучей безделушки для животных в переклассный стратегический проект, который мы ждали все эти годы.



Отношение к Napoleon: Total War зависит исключительно от

того, собираетесь ли вы с него играть в гордом бессмысленном одиночестве. Однопользовательские кампании — издевательство. Искусственный интеллект — тихий ужас. Готовые армии и руководящие указания — беспредел. Многопользовательский режим — волшебство, полет во сне и наяву, серьезное испытание духа и тела. Выберите его. Купите торт «Наполеон», коньяк «Наполеон» и игру «Наполеон», пригласите друзей в гости и получите одну из лучших стратегий этого года. ■

- Резируемость — ✓
- Классный сюжет — ✗
- Оригинальность — ✗
- Легко освоить — ✓

Оригинальность: ожидаемая 75%

Дождались?

Обрезанная версия Empire: Total War, в которой нелепости и искусственные ограничения свободы с лихвой компенсируются многопользовательскими режимами игры.

- Геймплей..... 8
- Графика..... 8
- Звук и музыка.. 8
- Интерфейс и управление..... 8

Рейтинг

8,0
«Отлично»

ЖАНР
Экшен

ИЗДАТЕЛЬ
BANDAI

РАЗРАБОТЧИК
AIRTIGHT GAMES

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/
ЛОКАЛИЗАТОР
1С

ПОХОЖЕСТЬ
Dawn of War
Dark Sector

МЯГКИЙ ПЕЕР
Отсутствует

САЙТ ИГРЫ
WWW.DARKVOIDGAME.COM

СИСТЕМНЫЕ
ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб,
256 Мб видео

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

DARK VOID

АЛЕКСЕЙ МОИСЕЕВ

Брад Питт, всемирно известный голливудский актер и защитник детей из стран третьего мира, приобрел права на экранизацию **Dark Void** задолго до выхода игры. Недалекий шаг. Его внимание, очевидно, привлекли слова «параллельные миры», «нацисты» и «Никола Тесла», которые разработчики настойчиво пропихивали в каждый свежий пресс-релиз. Если бы Питт был терпеливее и дождался выхода игры, он бы, возможно, одумался и слышно уступил права какому-нибудь другому радетелю за будущее африканской молодежи. Например, Боно.

ПО ГОРИЗОНТАЛИ

Хотя пензачу **Dark Void** ничем себя не выдает. Начинается все с того, что незадолго до Второй мировой войны летчик Уильям Грей внезапно встречается со своей бывшей возлюбленной на аэродроме и не придумывает ничего лучше, чем свозить ее в Бермудский треугольник. Там самолет неожиданно подрезает летающая тарелка, отчего у него глохнет двигатель и отваливается половина фюзеляжа вместе со связистом.

Приходится совершать экстренную посадку в джунглях, где герои уже подкидают страны

люди в противогазах, племя подзирательных дикарей, Никола Тесла и полчища агрессивных роботов. Впоследствии выясняется, что люди в противогазах называют себя Выжившими и уже много лет ведут войну с Наблюдателями — расой разумных то ли ящеров, то ли слизняков, давным-давно вывороненных с Земли не в меру расплодившимся человечеством. Наблюдатели хотят реванша, ну а на острове, где рухнул самолет Уилла, находится портал в параллельный мир, Бездну, откуда и лезут настырные пришельцы.

Dark Void принадлежит к той категории игр, создателями которых не хватало опыта и таланта,

чтобы разглядеть невидимую черту, которая отделяет глупость от гениальности. Формально с такой завязкой можно было организовать как минимум качественный боевик, а как максимум — эпический блокбастер со здоровыми элементами дурдома. Но **Airtight Games**, даже глазом не моргнув, закинули в общий котел параллельные миры, древние пророчества, летающие тарелки, разумных ящеров, фашистов, премьер-министра Франции и несчастного Теслу (который даже к реактивным двигателям и джеглакам отношения не имеет).

Причем смешали в неправильных пропорциях: самые ко-



Вертикальный экшен от обычного, как оказалось, отнимается лишь нестандартным ракурсом камеры.



Большинство врагов (кроме совсем уж больших) гораздо проще победить в ближнем бою, чем пытаться застрелить издали.



При других обстоятельствах из Dark Void мог бы получиться отличный научно-фантастический авиасимулятор.

лоритные герои вроде Теслы и нацистов остаются практически за кадром, пророчества вызывают неуместные ассоциации с «Матрицей», а в центре внимания оказываются скучные шепелящие Наблюдатели, пошлая любовная история, а также обязательный мудрый негр-колдун. Чтобы с такими исходными данными (джетпаки, фашисты, летающие тарелки) сделать такую скучную историю — надо постараться. Теперь вся надежда разве что на Брэда Питта.

ПО ВЕРТИКАЛИ

Если отбросить бредовый сюжет, то Dark Void можно условно разделить на две части: до того, как в руки Уильяма попадет улучшенный ракетный ранец, и после. Ту часть, что «до», лучше всего пропустить с закрытыми глазами, потому что все, что в ней есть, мы уже примерно

сто тысяч раз видели в других компьютерных боевиках, и там это было реализовано на гораздо более высоком уровне.

Пока Уильям бежит на своих двоих, ему приходится прижиматься спиной к укрытиям и расстреливать киборгов, которым, кажется, забыли обновить программное обеспечение, настолько глупо они себя ведут. Тут, кстати, появляется и обещанный «вертикальный геймплей», которым разработчики так гордились, — он включается в моменты, когда герою нужно, например, взобраться по отвесной скале. Как выяснилось, вертикальная война от горизонтальной отличается только тем, что убитые враги не оседают на землю, а красиво улетают куда-то за спину главному герою. Одним словом, эта часть игры идеально описывается словосочетанием «эжжен с укрытиями», которое в последнее время, кажется, стало нецензурным.

К счастью, пешие эпизоды заканчиваются примерно через час после начала игры. Как только Уильям получает джетпак и отправляется в Бездну, Dark Void резко меняет темп и преобразуется на глазах. Вместо дульных ацтекских катакомб — большие открытые пространства, вялая стрельба из укрытий сменяется яростными воздушными сражениями. Наконец-то появляется адреналин, драйв, динамика — все то, без чего невозможен хороший современный экшен. Впечатление портит лишь ужасное управление полетом при помощи мыши (играйте с геймпадом, если хотите сберечь нервы).

Реактивный двигатель за плечами Уильяма может работать в двух режимах. Первый позволяет, подобно Железному человеку, носиться на огромной скорости и расстреливать тарелки ящеров из крупнокалиберного пулемета (а чуть позже — и ракетами). Герой

при этом, наплевав на перегрузки, может крутануть бочку, уходя от вражеского огня, или почти мгновенно развернуться на 180 градусов. Во втором режиме Уилл медленно парит над землей и расстреливает врагов из стандартного ручного оружия. Переходить из одного состояния в другое разрешается в любой момент, хотя реальная потребность в этом возникает лишь несколько раз за игру.

ЗАЯЦ НАД БЕЗДНОЙ

Во время прохождения постоянно преследует мысль, что разработчикам не хватало совсем чуть-чуть, чтобы Dark Void получил пропуск в высшую лигу, — как будто они сами не могли решить, какой хотят видеть свою игру. Представьте, как было бы здорово, если бы упор был сделан на комбинирование различных режимов работы ракетного ранца! Вообразить это на



Летающим тарелкам можно захватить. Для этого нужно отодрать от нее кусочек обшивки. Интеллектуальный игроклетает, вылезает из кокпита, а вы ему — прикладом в ухо.



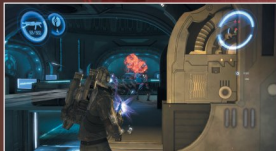
В чем Уильям точно не ошибся, так это в выборе боевой подруги.

ГДЕ-ТО Я ЭТО УЖЕ ВИДЕЛ

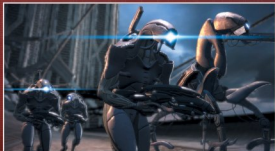
Если приглядеться, то станет ясно, что многие задумки авторы Dark Void позаимствовали у своих куда более опытных коллег. Ниже — несколько характерных примеров



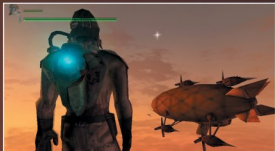
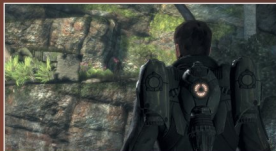
Очень многое утащили из серии Uncharted. Главный герой не только похож на Натана Дрейка внешне, но и вести себя пытается точно так же: смешно ругается, шитит невольпад и проклетием налаживает отношения с вышедшей любовницей. Четверть игры проходит в джунглях и развалинах древних цивилизаций, а вместо подводной лодки (см. Uncharted: Drake's Fortune) тут есть большой корабль, свисающий с обрыва.



Из Mass Effect позаимствована добрая часть научно-фантастического контента. Долго расписывать не будем. Просто взгляните на скриншоты и попытайтесь найти десять отличий.



Ну а если сравнивать более детально, вот вам (слева) типичный Наблюдатель из Dark Void и типичный Гет (справа) из Mass Effect.



Дивайт Games не первыми додумались превратить главного героя в человека-ракеты. Разработчики Project Nomads, к примеру, сделали это еще в 2002 году.



ЧТОБЫ ПРИШЕЛСЯ И ОТКРЫТЬ ОГОНЬ, ЭТОМУ ВЕДАЛАГЕ НАД ШЕПЕЛИТЬ ЭЛЕКТРОННЫМИ МОЗГАМИ НЕСКОЛЬКО СЕКУНД.



УДИВИТЕЛЬНО, НО ИНОГДА В СТАТИКЕ DARK VOID ИММЕРСЕТСЯ БЫТЬ КРАСИВЫМ.

самом деле очень легко, потому что такие эпизоды в игре есть.

Когда нам дают свободу выбора, игра расширяется. Вы сначала отбиваете авианосец пришельцев на базу повстанцев; затем несетесь на другой конец карты и величественно спускаетесь на голову вражескому десанту, поливая его огнем; забираетесь на господствующую высоту и сияющими выстралами уничтожаете наземные силы с другой стороны базы; затем ускоряетесь и добываете остатки авиации противника. Вот он, настоящий вертикальный геймплей! Именно его, а не лазанье по скалам из первой половины игры надо было выставлять наложка. Проблема в том, что таких эпизодов ровно два, в остальное же время вы либо находитесь в небе, где летать медленно нет смысла, либо в катакомбах и на вражеских базах, где летать быстро опасно для здоровья.

Или взять боссов. Боссы в хороших экшенах должны быть большими. И в Dark Void это негласное правило прилежно выполняется. Когда всю колонию Выживших проглатывает гигантский червь, ожидаешь как минимум напряженной битвы за свободу, но на деле жалкое существо трусливо выплевывает непокорный ужин буквально через пару минут после начала схватки.

Есть в игре и отличная миссия по защите все той же колонии (это, если что, такой огромный транспортный корабль), которая удрает от Наблюдателей по какому-то каньону. Атаки следуют одна за другой, на пути, по-



ПРИМЕРНО ТАК ИГРА ВЫГАДАЕТ В СВОИ ЛУЧШИЕ МОМЕНТЫ.

мимо живой силы противника, попадаются зенитные пушки и мины, техники по радию орут про пожар на борту и вышедшие из строя ускорители, зубы сводит от напряжения — все как положено. В кульминационный момент со дна пропасти всплывает здоровенный бовой крейсер врага. И что вы думаете? Стоит разорвать четыре распределительных щитка с проводами, как страшный корабль кренится набок и падает туда, откуда прилетел минуту назад.



Dark Void — игра второго эшелона, но, несмотря на огром-

ное количество недостатков, она способна доставить массу положительных эмоций. Чувствуется, что ее создавали отнюдь не бездарные люди, у которых было в запасе как минимум несколько интересных идей. Кто или что помешало разработчикам сделать по-настоящему классную игру — отдельный вопрос. Возможно, это были нацисты. Или Никола Тесла. Или негр-колдун. Как бы то ни было, если у вас в запасе есть несколько свободных часов — в Dark Void, безусловно, стоит сыграть, тем более что много времени игра не отнимает.

ПЕРЕВОД: В последнее время участились случаи, когда в

локализацию попадают фразы, которых в ней быть не должно. Здесь, правда, никто не матерится за кадром и не пугает слова, но все же изредка герои начинают разговаривать на чистейшем английском, не смущаясь надписи «Полностью на русском языке» на коробке. К счастью, случается это всего лишь пару раз за игру.

В остальном же локализация получилась достойной: грамотно переведенное меню, нормальный подбор актеров (особенно удался Уильям) и отсутствие критических ошибок не позволят почувствовать осязательную разницу между английской и русской версиями. ■

РЕИГРАЕМОСТЬ X

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ X

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ X

ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ: 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

ИГРА ПРО ПАДАЕТ НА РЕАКТИВНОМ РАУНДЕ И БОРЬБЫ ЗЕМЛЯМ С РАЗЛИЧНЫМИ ВЕРСИЯМИ ИЗ ПАРАЛЕЛЬНОГО МИРА. ЗВУЧИТ ЛУЧШЕ, ЧЕМ ВЫГАДАЕТ.

ГЕЙМПЛЕЙ:

★★★★★

ГРАФИКА:

★★★★★

ЗВУК И МУЗЫКА:

★★★★★

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:

★★★★★

6

6

7

6

РЕЙТИНГ

6,5

«ВЫШЕ СРЕДНЕГО»

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 🇷🇺 😊 🇬🇧



Zero GEAR

Александр Чепелев

Жанр
Гоночная аркада
Издатель/разработчик
NumbleBit
Похожесть
Mario Kart
Мультиплеер
Интернет
Сайт игры
myzerogear.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

В романе-антиутопии Флдаса Хаксли «О дивный новый мир» люди потеряли человеко-ский облик. Они проводили большую часть дня на заводе, чувствуя себя счастливым винтиком системы, вечером джурно занимались сексом с кем угодно (беспорядочные половые связи предотвращали разви-

тие тяжелых эмоциональных расстройств вроде т.н. «любви») и закидывались веселящими наркотиками. Фатальное общество потребления — даже детей выращивали в бутылках и на конвейере. Так вот, если бы эти улыбочные люди играли бы в такие же солнечные и бессмысленные игры, то одной из них навер-

няка была бы Zero Gear.

С самоидентификацией у игры все сложно. По форме это гонка, по содержанию — и хоккей, и баскетбол, и тир, по оформлению — балаган. Чтобы понять, чего от нее ждать, нужно зайти в меню «Гараж» и создать себе персонажа. На выбор — несколько машин

(от розового кадиллака до винной бочки), набор героев (от панды до кактуса), а также аксессуары — к примеру, очки в дискотечной оправе и кастроля на голову. Все вещи можно как угодно комбинировать и перекашивать. На выходе стабильно получится мечта экальтрированной китайской школьницы.



Глаза вас не обманывают: на скриншоте действительно изображен танк, парящий над футбольным полем. Мужжну в завышен ушах лучше не замечать вовсе — нервы дорожке.



Отличительная черта здешних гранат — их трудно не заметить.

Бампером в пудинг

По сути Zero Gear — это набор веселых мини-игр. О главных из них — ниже



Салки

Точная копия всем известной детской игры. Только здесь наборот — нужно самому дотронуться до «салки», а затем как можно изобретательней ударить. Кто дольше всех сможет удерживать звенящий статус — выиграл.



Регби

Посередине поля — огромный мяч. Машини делятся на две команды, цель — затолкать снаряд во вражеские ворота. От обычного регби отличается тем, что правил вообще нет, — просто едим, толкаемся, стараемся забить.



Тир

Самое безумное развлечение — разгоняемся и прыгаем на огромные кольца, каждое из которых приносит несколько десятков очков. Если попасть на пружину в форме микрофона, то нас зашифрует на другое кольцо. Кто наберет больше всех очков — выиграл.



Гонки

Тут как обычно — гонимся наперерез с другими машинками. Все как в лучших домах: чокнутые трассы (наш любимый трек расположен на столе, заваленном бильярдными шарами и прочим мусором), трамплины и издевательства над соперниками.

Вакханалия китайских игрушек

Дальше — веселее. Сюжетного режима здесь нет, только онлайн-овый. Так что подключаемся к уже существующему серверу или создаем новую игру. Далее попадаем на одну из пятнадцати карт. Типичная арена выглядит так: кислотно-зеленое поле, вокруг куча скейтерских трамплинов и видики с бонусами. Мы — маленькая, но гордая пластмассовая машинка из «киндер-сюрприза», вокруг еще лютых таких же. Две команды, синие и красные. Посередине поля — футбольный мяч размером с коттедж. После свистка начинается фэрипл — машины срываются с места и начинают яростно и самозабвенно таранить тяжеленный мяч. Или подхватывают один из бонусов, например удар боксерской перчаткой, и луют так, что шар отлетает на десяток метров. Соответственно, кто первым затолкает мяч в ворота противника, тот и выиграл. Такая здесь футбол. Тактики — ни капли, но звучит весело. И играется понемалу тоже весело.

Увы, эта беззаботная концепция оказалась крайне небрежно реализована. Играть неудобно, камера нервно мечется из стороны в сторону, порой очень трудно сосредоточиться на мяче — проскакиваешь мимо. Другой недостаток — отсутствие хоть какой-нибудь физики. В аркадных гонках, конечно, и не нужна продвинутая физическая модель, но весь злешний автопарк как будто слеплен из паль-маш. Машинки постоянно переверачиваются, от малейшего толчка уходят в занос.

Кривизна во всем

С уровнями все тоже не слава богу. Например, на космической станции есть несколько больших дырок, в которые постоянно приходится падать, их просто не видно до тех пор, пока не приблизишься вплотную. Одно неловкое движение, один неловкий маневр — и невесомая машинка улетит в бездну. С дизайном похожие проблемы. Полета фантазии разработчиков хватало толь-

ко на то, чтобы раскрасить мир из пульверизатора в крикливые цвета, а вот персонажи смоделированы неряшливо, арены топорны, и при неловком повороте камеры у края площадки можно увидеть голубую бездну.

Zero Gear спасает ненавязчивость. Это минималистичная аркада. Здесь есть как минимум три возможности подучиться от души. Во-первых, можно в любой момент накачать машину ракетным топливом и погнать в несколько раз быстрее. Во-вторых, скакать на скейтерских рампах — одно удовольствие. И в-третьих, не забываяте про раскиданные по арене бонусы. В основном они кредитные станции и нацелены на то, чтобы вывести из строя соперника: запустить в него торнадо, кусок льда или гранату размером с холодильник. Есть даже любвеобильная взрывчатка: к машине цепляется похожий на чип-чипс робот, разгоняется вместе с ней и, повзгивая, разлетается в труху. Автомобиль от этого, к счастью,

только подлетает в воздух на несколько секунд — умереть в игре нельзя.



Zero Gear — участник IGF 2010. Игру сделали три калифорнийца за два года, но термин «инди» ей не очень-то идет. Возможно, потому, что если бы за плечами у разработчиков стоял крутейший издатель, если бы у них было чуть больше денег и опыта — получилось бы крупномасштабный коммерческий проект, который не стыдно было бы сравнивать с LittleBigPlanet. А сейчас игра обещает больше, чем может на самом деле предложить. Здесь можно толкать шайбу пластиковыми машинками, закидывать соперников бомбами, вздуть по стенам и играть самим собой в тир — но на этом список возможностей почти исчерпывается. Здесь есть забавные мини-игры — но они похожи друг на друга. Дизайнерские выходы быстро надоедают. В итоге — полчасда чистого удовольствия, а следом — беспросудная тоака. ■

Рейсграбельность



Классный сюжет



Оригинальность



Легко освоить



Оправданность ожиданий: 60%

Дождались?

Сумасбродная гоночная аркада про зомби на пластиковых машинках, катящихся по толпе огромных мяч. Получилось довольно весело, но реализация местами хромает.

Геймплей

★★★★★

Графика

★★★★★

Звук и музыка

★★★★★

Интерфейс и управление

★★★★★

Рейтинг

6,0

«Выше среднего»

Жанр
Квест
Издатель
dtp, Entertainment
Разработчик
Autumn Moon Entertainment
Покровитель
A Vampire Story
Tales of Monkey Island
MuntinLeeper
Отсутствуют
Сайт игры
www.ghostpiratesofvoojuisland.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
2,2 ГГц,
1 Гб, 256 Мб видео
Желательно:
Core 2 Duo 2,2 ГГц,
2 Гб, 512 Мб видео

Ghost Pirates of Vooju Island

Кирилл Волошин

Когда начинаешь рассказывать о Ghost Pirates of Vooju Island, поневоле вспоминаешь старый анекдот про среднеазиатских ученых, у которых, что бы они ни пытались изобрести, все равно получается анюша. Билл Тиллер, конечно, не среднеазиатский ученый: долгие годы этот человек работал художником в LucasArts и помимо всего прочего участвовал в создании The Dig и The Curse of Monkey Island. После того как квестовое подразделение студии закрылось, он еще несколько лет честно держался — основал студию Autumn Moon Entertainment, создал прекрасный юмористический

квест A Vampire Story... Но в конце концов прошлое взяло свое: недавно Тиллер заявил, что на самом-то деле всегда мечтал сделать квест про пиратов. И поэтому он сделал Ghost Pirates of Vooju Island — Monkey Island по-тиллеровски.

Magic people, vooju people

Кармическая связь между Ghost Pirates of Vooju Island и приключениями Гайбраша Трипвуда очевидна. Новая игра Билла Тиллера — и сам он этого не скрывает — выросла из Monkey Island. Добродушная толстая Леди Вуду тут превратилась в м-

ловидную, но коварную колдунью Зимби, а смазливый подтунитый блондин Гайбраш Трипвуд — наоборот, в смешного толстяка, похожего на Весельчак У из «Тайны третьей планеты». И только супруга Гайбраша, Элейн, даже в версии Тиллера осталась все такой же бойкой дамочкой. Эта колоритная пара (толстяка зовут Синий Живот, а его подругу — Джейн Старлинг) вляпалась в неприятности благодаря Зимби. И теперь помочь им может только супруг колдуньи, жрец вуду по прозвищу Пала Док, который тоже пострадал от коварства своей (теперь — уже бывшей) жены.

Если помните, в заключительном эпизоде первого сезона Tales of Monkey Island Гайбраш Трипвуд метался между миром живых и мертвых, будучи то призраком, то вполне осязаемым пиратом из плоти и крови. Задача в Ghost Pirates of Vooju Island идентична. Коварная Зимби превратила героев в призраков, и если они вовремя не найдут способ вернуться в свои тела, то останутся бестелесными фантомами навсегда. Но, в отличие от Telltale Games, у Тиллера на этот прием выстроено не отдельный эпизод, а вся игра. При этом Ghost Pirates старается быть глубже, разнообразнее:



Этот классический контекстный курсор, позволяющий выполнять несколько действий с предметом, мы видели еще в Full Throttle. Ну и в A Vampire Story, конечно.



Даже будучи в разных местах, персонажи могут телепатически общаться друг с другом и скривлять совета.

Жанр
Ретроплатформер
Издатель/разработчик
distractionware
Похожесть
And Yet It Moves
Knytt
Мультиплеер
Отсутствует
Сайт игры
www.thelettervsixtim.es



СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Компьютер Компьютер помощнее

Автор:
Максим Еремеев



Сквозь космическую пустоту мчится к неведомой цели корабль. Вдруг — удар, взрыв, паника. «Полундра! — вопит капитан. — Все к телепорту!» Убедившись, что команда успешно эвакуировалась, он телепортируется сам... и внезапно обнаруживает, что оказался совсем один в каком-то совершенно незнакомом месте. Так начинается короткое, но насыщенное путешествие маленького отважного человечка: VVVVVV.

Вертикаль

Название игры расшифровывается очень просто и вполне может служить ключом к пониманию игры в целом. Недлинное, предельно простое (почему шесть V?

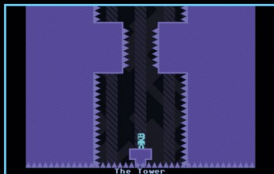
Потому что имена главного героя и пятерых членов его экипажа начинаются именно с этой буквы), запоминающееся моментально и навсегда. Ровно то же самое можно сказать о самой VVVVVV.

Чтобы описать механику игры, достаточно буквально двух-трех предложений. Главный герой — неунывающий синий человечек (три пикселя в семь рядов) — исследует небольшой открытый мир и спасает подчиненных, которых разбросало кого куда при неудачной телепортации. При этом мир, в котором он оказался, чрезвычайно опасен — кругом ловушки и враги, а оружие у улыбочивого капитана нет никакого, и даже нейтрализовать противника прыжком на голову он не может — любое

прикосновение к враждебным аборигенам (хотя живые ли это вообще существа?) смертельно. Да и прыгать он, строго говоря, не умеет. Зато наш угловатый Одиссей обладает другой весьма полезной способностью — он умеет изменять вектор гравитации. Одно нажатие на «гробел», и капитан, перевернувшись вниз головой, уже валяжно прогуливается по потолку. На таком простом приеме автор VVVVVV умудряется выстроить изящный платформер, который проходит за пару часов, но в процессе заставляет вас так активно шевелить извилинами и двигать пальцами, что в финале кажется, будто вы только что прошли длинную игру. Чрезвычайно хорошую длинную игру!

Возвращение

Важный факт: VVVVVV — это не просто ретро, а ретро воинствующее, прямо по Пелевину — «с кулаками и большим...» Впрочем, заканчивать цитату мы, с вашего позволения, не станем. Чтобы прочувствовать игру максимально полно, желательно иметь опыт общения со «Спектрумом». Если в школьные годы вы, подобно автору этих строк, после уроков бежали к приятелю, у которого дома стоял чудокомпьютер, и до позднего вечера рубились в Elite, Nether Earth и Dizzy, то через секунду после запуска VVVVVV (то есть фактически уже на экране загрузки), на глаза гарантированно навернутся слезы умиления. Серый



Некоторые задачи внешне просты, но требуют терпения и ловкости.

Когда попадаешь в этот колодец, чувствуешь себя спелеологом в «шкурнике». А ведь уровень еще и движется!



Чтобы заставить игрока исповесться, VVVVVV часто не надо даже навредить на него врагов.



Телепорты помогают быстро перемещаться по игровому миру.

квадрат посреди экрана, рамка из переливающихся неестественными, вырваглаз-цветами полосок. Не хватает только кошмарного скрипа из подключенного к компьютеру магнитофона «Смена».

Сама игра — такой же нарочито неказистый lo-fi: четыре с половиной цвета, жирнющие пиксели. Враги по нынешним временам вообще нелепы — какие-то гигантские кошачьи головы, схематично нарисованные рыбки, живые числа, летающие дорожные знаки. В колонках при этом бьется подобающая случаю простенькая мелодия. Играешь и думаешь: «Господи, ведь когда-то все игры были примерно вот такими... Какие же хорошие были времена!»

Veni, Vidi, Vici, V, V, V

Впрочем, чтобы найти о VVVVVV общий язык, вовсе не обязательно знать о ее корнях. Даже люди, имеющие слабое представление о том, что такое ZX-Spectrum, погружаются в игру моментально и до конечной станции. Случайно заглянувший в монитор коллега надменно фыркает («Это что за чушь? Сколько ей веков?»), а потом присит ступ, садится рядом и, не отрываясь, наблюдает за тем,

как вы пытаетесь пройти очередную комнату, не напорозившись на колья.

Десять минут, двадцать, час... В какой-то момент он начинает участвовать в разгадывании головоломки, смеется над тем, как вы раз за разом становитесь добычей плотоядной рыбы, комментирует происходящее. Он — там, вместе с вами, хотя всего несколько минут назад ему казалось, что нет на свете игры best-of-коопе и уродливее. В этом смысле VVVVVV, как ни странно, напоминает **Uncharted 2**, хотя, казалось бы, нет более дуле непохожих игр. Одна — высокобюджетный приключенческий эпик, другая — собранная в свободное время инди-закада. В одной — по-голливудски запуганный сюжет, в другой наберется от силы сотня строчек текста. И тем не менее обе игры обладают одним важным качеством: в них не только интересно играть — даже просто наблюдать их из-за чужого плеча неожиданно увлекательно.

Скорее всего, дело в разнобразии. Почти каждая комната в огромном открытом мире VVVVVV — небольшая головоломка, и к каждой нужно искать свой подход. Условия постоянно меняются. И тут крайне низкая продолжительность игры нежиз-

данно оборачивается чуть ли не главным ее достоинством. В дело вступает феномен карликового Монако всего два квадратных километра, зато по плотности населения средиземноморское княжество запросто уделает любое государство в сто раз крупнее. Так и тут — вроде тратишь на игру совсем немного времени, но зато каждую минуту происходит что-то необыкновенное.

Вдруг появляются особые поля, которые автоматически переключают гравитационный вектор для вошедшего в них персонажа на противоположный, и герой принимается бабочкой порхать между острейшими шипами. В какой-то момент вы оказывается в комнате, замкнутой на саму себя (выходите налево и тут же возвращаетесь на ту же локацию, но справа). Потом попадаете в глубокий вертикальный колодез, и уровень начинает быстро скроллиться снизу вверх, вынуждая вас белой скакать между крохотными безопасными островками в море боли и безумия.

Примеч, хотя VVVVVV — безусловно сложная игра, она никогда не вызывает злости («Черт, опять умер! Да что ж это такое-то!»). Почти на каждом экране есть челлоит, а иногда и

два, а сам герой обладает неограниченным запасом жизни. Правда, игра внимательно подсчитывает количество ваших смертей, но и это скорее для смеха: смейтесь, пацаны, я за два часа пльсот раз уже умер! Ну а если вам вдруг закончатся хардкора, попробуйте собрать все безделушки — разбросанные по уровням светящиеся шарики, добраться до которых часто гораздо сложнее, чем просто пройти очередную комнату.



Единственная претензия, которую можно предъявить к VVVVVV, — немного завышенная цена. Все же 400 рублей за игру, которая займет вас максимум часов на шесть-семь (и то если вы заддадитесь целью пройти не только основной режим, но и time trial, да еще и собрать все бонусы!), — это все же немного дороговато. С другой стороны, последний платформер, способный конкурировать с VVVVVV в обаянии, назывался **Braid** и вышел в прошлом году. А это уже о многом говорит. ■

Реиграбельность

Классный сюжет

Оригинальность

Легко освоить

оправданность ожиданий 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Ретроплатформер, который займет вас всего на несколько часов, но даже за это ничтожное время успеет вывернуть вашу душу наизнанку и влюбить в себя до гроба.

Геймплей

★★★★★★★★ 9

Графика

★★★★★★★★ 5

Звук и музыка

★★★★★★★★ 8

Интерфейс и управление

★★★★★★★★ 8



РЕЙТИНГ

9.0

ВЕЛИКОЛЕПНО

Разработчик	Lucidity Interactive
Платформа	Steam Physics Deltaos Knytt
Мультиплеер	Отсутствует
Сайт игры	lucidity.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео



труб, прессов, маятников, шестерней и различных механизмов неясного назначения. Беда в том, что недостающие части корабля оказались разбросаны по всей территории планеты, а без них наш герой может взлететь на выше кроны обычного дерева.

Тайна сюжетной завязки раскрывается очень быстро: она практически полностью позаимствована у шведской игры **Knytt**, в которой тоже нужно было бродить по красивой, но практически необитаемой планете и собирать запчасти для космического корабля. А вот с геймплеем все оказывается не так очевидно.

Наша главная задача — искать на двумерных уровнях различные детали, чтобы потом установить их в какой-нибудь хитрой комбинации на узловых точках корабля и с помощью получившейся конструкции решить физическую головоломку. При этом у каждой новой втулки или сопла есть свои технические характеристики, которые радикально влияют на скорость и балансировку всей машины. Навешали слишком много железа на правый борт — корабль будет давать крен и при любом удобном случае нелегко заваливаться на бок. Поставили двигатели разной мощности? Учитесь рассчитывать импульс движения — отныне в одну сторону корабль будет летать вдвое быстрее, чем в противоположную.

Пространство для экспериментов получается внушительное: с такой системой апгрейдов за-

BOB CAME IN PIECES

Игорь Асанов, Антон Ермагин

Еще год назад словосочетания «инди» и «физическая головоломка» сами по себе гарантирова-

ли неподдельный интерес к любой игре, словно концерт группы Modern Talking в СССР конца 80-х.

Сегодня, когда прикрутить к своей игре физику и обзавестись ее словом «инди» может любой перокурник из технического вуза, отличить действительно оригинальные проекты от бесконечных клонов стало на порядок сложнее. К каждому новому «независимому» проекту приходится приглядываться, мучительно пытаться вспомнить: «Где же я это видел раньше?»

Володе доставили по кускам

Вот и **Bob Came in Pieces** с первых секунд вызывает смутное, но навязчивое ощущение deja vu. В этой игре рассказывается история обычного инопланетного клерка, чей космолет по пути потерпел крушение на неизвестной планете. Судя по всему, незадолго до него здесь побывала банда безумных инженеров и оставила после себя кучу ящиков, балок,



просто можно было делать какой-нибудь многопользовательский экшен с инженерным уклоном. Одно неверное решение — и корабль будет вертеться волчком на ровном месте, застревая в каждой расщелине и некрасиво биться о стены. И наоборот — правильно собранная конструкция по-прежнему решает любую задачу с максимальным изяществом.

Сделай сам

Вносить изменения в устройство порой приходится по несколько раз за один уровень. Здесь — дотянуться до труднодоступного рычага, там — подцепить тяжелый ящик или поджечь охапку хвороста. Некоторые пазлы можно решить разными способами: например, в какой-то момент игра предлагает притянуть некую балку при помощи специальной магнитной насадки, но делать это совершенно необязательно — изловчившись, можно подцепить балку импровизированным фаркопом. Кроме того, учтите, что просто собрать подходящую конструкцию недостаточно — в некоторых задачах нужно проявлять недюжинную ловкость и уметь пользоваться физическими свойствами корабля.

Например, в одном из пазлов нужно исхитриться попасть небольшим шариком по гигантскому ящику, чтобы тот упал на рычаг и открыл проход к порталу (конечная цель каждого уровня). Вроде бы решение очевидно — в арсенале героя есть толкающий луч. Однако его заряд оказывается недостаточно, и шарик раз за разом летит в пропасть. Так вот, идеальный вариант в данном случае — установить на корабль несколько двигателей разом (чтобы одновременно увеличить и мощность, и вес), после чего разогнаться и зашвырнуть шар на несколько десятков метров в воздух, прибавив к мощности луча силу толчка потяжелевшего корабля.

Первые несколько уровней игры приходится заниматься в основном какой-то рутинной чепухой — летать от одного чекпойнта к другому, перетаскивать деревянные ящики и строить из них противотанки. Но не спешите с выводами: по-настоящему иг-



Иногда создается впечатление, что наш корабль — единственный сложный механизм на этой планете.

ра раскрывается только ближе к концу, когда появляются мощные реактивные двигатели и действительно интересные пазлы с использованием сложных механизмов и сил природы (выстроить конструкцию из вентиляторов и обогревателей, чтобы растопить лед, — пример, достойный PixelJunk Shooter).

Но главное, после прохождения нескольких уровней неожиданно понимаешь, на что же все-таки похожа Bob Came in Pieces. Вся эта возня с перестройкой корабля, поиском нужных деталей (на каждом уровне разбросано по несколько штук) и болезненные удары головой об стол в попытке решить очередную головоломку — все это многие испытали на себе, играя с советскими конструкторами («Конструктор-1М», производство — Новосибирский завод конденсаторов, цена 3 рубля 80 копеек). Помните эти ощущения? Большая картонная коробка, сотни винтиков, крылышек и панелек, часть из которых обязательно куда-то пропала при сборке. Зато из оставшихся можно было собрать практически что угодно — хоть подъемный кран, хоть кресло, хоть металлическую собаку, хоть листочек. Bob Came in Pieces вызывает в памяти примерно те же ощущения, что и «Конструктор-1М»: сперва — недоумение, ступор и даже раздражение, а затем — неумное



ведь даже уничтожить его толчком и то невозможно.

желание экспериментировать и собирать-таки из кучи непонятных штуковин что-нибудь работоспособное. И самое приятное — получается же!



С одной стороны, Bob Came in Pieces запросто можно обвинить во вторичности — мы уже сравнивали ее с Knifit и PixelJunk Shooter, а физические головоломки с рычагами и балками были как минимум в Crayon Physics и еще примерно в нескольких десятках игр. Но с другой стороны, делать этого не нуж-

но: инди-игры сегодня — уже не партизаны из подполья, а массовое явление. Открывать Америку больше не обязательно, и «незамыслимый» статус — это не цель, а средство, при помощи которого любой человек, у которого есть оригинальная идея и руки, растущие из нужного места, может создать отличную игру и честно зарабатывать на ней деньги. В конце концов, интерактивные развлечения нужны не для того, чтобы одобрительно цокать языком и умиляться, их цель — развлекать. И вот с этой точки зрения Bob Came in Pieces — чудо как хорошо. ■

РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Физическая головоломка, способная привлечь в восторг любого, кто в детстве пытался собрать советский конструктор, но так и не добился успеха.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 4.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО



- **Язызы**
Deep Silver
- **Разработчик**
Sprung Interactive Media
- **Платформа**
Steam, GOG.com
- **Мультиплеер**
Отсутствует
- **Сайт игры**
www.sprung.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2.4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3.2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео



CURSED MOUNTAIN

Кирилл Волошин

На наш взгляд, Cursed Mountain — хоррор, основанный на тибетской мифологии, — очень неплохо описывается одной из песен Владимира Высоцкого. Тут есть и «парня в горы тыня, рисюня», и «не бросай одного его», и даже «там поймешь, кто такой». Главный герой отправляется в экспедицию, чтобы спасти родного брата, затерявшегося в горах, и находит там ужасы чуть ли не лавкрафтовского размаха. Беда в том, что вся игра при этом, как у Высоцкого, «в горах не ак».

Горбатая гора

Cursed Mountain вышла на Wii еще в 2009 году и в целом принята была неплохо: в дружественном издании «Гигромания Лайт» игра получила семь с половиной баллов. Позитивный прием объясняется тем, что на Wii игра выглядела очень уместно и стильно: картинка, словно залепанная грязью, низкое раз-

решение и светофильтры скрывали недостатки графики. «Здесь все время приходится приглядываться, всматриваться, прищуриваться — и именно это делает Cursed Mountain такой страшной: игрок находится в постоянном физическом напряжении», — писал тогда Илья Янович, обнаруживший у себя после прохождения игры пару седых волос. Но не волнуйтесь, в PC-версии такие ужасы никому не грозят.

Впрочем, история, в которую попал Эрик Симмонс, и правда ужасная. Чтобы спасти брата, связавшегося не в то время и не с теми людьми, ему предстоит в одиночку брести сквозь ветер по склону Проклятой горы, пробираться через какие-то заброшенные деревни и монастыри, полные злых духов, призраков и шаманов неприятной наружности. Однако по-настоящему пугать это будет только первые пару уровней, когда толком еще ниче-

го не понятно, а дебютные встречи с демонами действительно выглядят неожиданно. Вскоре страх уступает место скуке. История развивается вало и банально, к чему клонят сценаристы — становится ясно уже в самом начале, и ожидания полностью оправдываются. Всю игру Эрик методично бредет из пункта А в пункт Б, находит скучно написанные дневники и в итоге предсказуемо попадает в ту же ловушку, куда угодил и его брат, а там — лично отбивающая рога какому-то нелепому чудовищу.

Ну а пугающие поначалу встречи с демонами вскоре превращаются в пошлую рутину. Когда вы дойдете до определенного триггера (например, найдете важный ключ или откроете не менее важную дверь), запускается пара вариантов одного и того же убогого скрита: перед лицом Эрика (реже — за спиной) прямо из воздуха материализуются коварные демоны и призраки. А из-

бежать драки с ними нельзя просто потому, что «изобретательные» дизайнеры окружают место встречи непроходимыми барьерами. Пугаться, вздрагивать и делать большие глаза («Боже, какая неожиданность!») мешает тот факт, что подобные сцены повторяются на протяжении всей игры раз триста.

Сами же сражения оставляют двойное впечатление. С одной стороны, тут мало просто рубить врагов различными видами холодного оружия; по накатки специальной юности Эрик переходит в



Эта мини-игра будет преследовать вас повсюду.



Согласитесь, больше пугает не жирный босс, а текстуры.



потусторонний мир, где каждое орудие убийства может глеться магией. Причем помимо предсказуемых файерболов можно захватывать призраков магическим лучом. Но, во-первых, все это тоже быстро приедается: враги тут встречаются на каждом шагу, а за исключением пары схваток с местными боссами все бои всегда проходят по одной незамысловатой схеме. Во-вторых, из-за криво управления выглядят сражения крайне убого. Это в принципе проблема всех консольных хорроров, приходящих на компьютеры. Но авторы Cursed Mountain переплюнули предшественников: мало того, что Эрик двигается медленно и неукзасто, так его еще периодически начинает заносить куда-то в сторону. А пользоваться магией зачастую невозможно: очень уж много времени тратится на то, чтобы перейти в «сумрак» и прицелься.

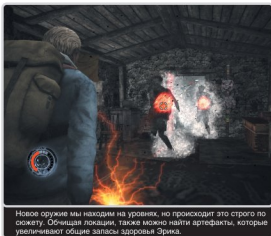
Не страшно!

Помимо убогих схваток, поиска ключей и дневниковых записей, нас всю дорогу заставляют активировать специальные символы. В сумраке Эрик может заметить такой символ на какой-нибудь важной двери, на статуе или даже на враге. Нужно навести на него прицел и нажать пробел: тут же начинается мини-игра, предлагающая быстро выводить мышкой по точкам различные узоры. Успели вовремя — дверь откроется, а враг с воплями распадётся на атомы. Проблема тут все та же: слы-

ком уж часто все это повторяется. Хорошо хоть по мере приближения к финалу и увеличения силы врагов узоры становятся все более замысловатыми.

Что еще может игра предложить? В паре мест встречаются простенькие quick-time events: например, как и в Resident Evil 4, здесь нужно усиленно нажимать на определенную кнопку, чтобы Эрик успел пробежать по сыплющемуся у него под ногами мосту. Кроме того, на каждом уровне мы с грохотом уничтожаем пару десятков глиняных кувшинов — в них водятся ритуальные палочки, с помощью которых у специальных алтарей можно восстанавливать здоровье. А еще Эрик ползает по лестницам и иногда (очень редко) карабкается по отвесным скалам.

На самом деле со всем этим можно было бы жить. В конце концов, в Silent Hill и ранних частях Resident Evil к геймплею тоже было много вопросов. А тут вроде бы еще и потусторонний мир, и мини-игры... Но в вышеназванных хоррорах было главное — отличная постановка, неожиданные ситуации и пугающие открытия. А Cursed Mountain выполнена на уровне студийного капустиника: предсказуемый сюжет, безыскусные враги и постоянное повторение одних и тех же действий. В Silent Hill попадались нестандартные головоломки, а тут они отсутствуют как класс. Вместо них — одна и та же мини-игра. Наконец, в Cursed Mountain просто не страшно. Во многих хоррорах ав-



торы умеют напугать игрока каким-то неожиданным появлением очередного инфернального монстра, буквально сваливающегося на голову. А в Cursed Mountain все враги выходят на встречу с вами, как китайцы выходят на митинги против независимости Тибета: строем, без опозданий, на том же месте в тот же час. На Wii было мало, что видно, при этом игрок должен был физически преодолевать сопротивление завывающего ветра — и это отлично работало на атмосферу. В компьютерной версии этого не удалось сделать — нужно — управление этого не предполагает. Низкодетализированная темная на PC развелась и обнажила убогие размытые текстуры, бедное окружение и совер-

шенно топорный дизайн. Испугаться и правда можно, но вряд ли этим рассчитывали доводить нас до икоты сами авторы.



Одним словом, мы не очень поняли, зачем нужно было переносить Cursed Mountain на PC: здесь игра лишилась тех плюсов, что были у нее на Wii, а взамен ничего путного предложить не смогла. Это проект уровня Robert D. Anderson and the Legacy of Cthulhu — чтобы поверить во все те ужасы, которыми нас пытаются запугать разработчики, нужно обладать очень-очень богатым воображением. ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Ловко маскировавшийся на Wii хоррор неожиданно заглянул на PC-экран и оказался откровенно не таким страшным, как на консоли Nintendo.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 5.0

ГРАФИКА

★★★★★ 3.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 5.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

5.0

СРЕДНЕ



SUPER KAROSHI

Платформеры сегодня выходят так много, что дело дошло до платформеров — пародий на платформеры. У героя **Psychosomnium** при виде торчащих из пола шипов случается приступ паники. На третьей секунде **You Live Only Once** герой не долетает до платформы и срывается в пропасть. Игра заканчивается, но потом начинается длиннющий ролли-эпифания: девушка в слезах, судмедэксперты констатируют смерть в результате перелома шеи, а хозяин замка, где развился несчастный, отказывается давать прессе какие-либо комментарии. В **There Is Only One Level** уровень и правда один, но на нем каждый раз меняется геймплей. Где-то на десятом прохождении контуры этажа исчезают, но вы уже вслепую, по памяти перепрыгиваете все ловушки. Подобных игр масса, описать каждую невозможно физически. Но недавно вышел проект, который подводит черту под всеми антиплатформерами, — **Super Karoshi**.

Если коротко характеризовать его суть, можно ска-

зать, что это игра, которая постоянно меняет свои правила. Конечно, этим никого не удивишь — такое есть в любом современном пазле. Разница в том, что **Super Karoshi** изо всех сил делает вид, что правила не изменились.

Первый этап: герой, пропасть с шипами, дверь с надписью «Выход». Перепрыгиваем через ловушку, сдвигаем дверь и действительно выходим — только не на следующий уровень, а из игры вообще. После тщательного исследования локации и нескольких (тыщетых) попыток найти тайные рычаги мы решаем, что это еще одна очень короткая игра в духе **You Have to Burn the Rope**. Остается лишь одно действие — напороться на шипы, что мы и делаем напоследок, из чистого любопытства. Героя срывает на кровавые осметки — и начинается новый уровень!

Super Karoshi ведет себя с игроком по-свински — хамит и изгаляется. Раз пять за время прохождения игра с самым невинным выражением лица будет уверять, что теперь-то точ-

но закончилась: появится надпись **The End**, поплзут титры — но нет, на самом деле это всего лишь декорации. Для прохождения одного уровня нужно будет кликнуть на сайт проекта, для завершения другого — просто постоять на месте некоторое время. Кроме того, есть этап, заполненный множеством втроумнейших головоломок, которые на самом деле не нужно проходить (достаточно шагнуть в дверь).

На каждом уровне необходимо убивать себя о шипы — такое обязательное условие прохождения (впрочем, несколько раз разработчики изменят этому правилу, позволив, скажем, расшибиться головой о стену). Каково же будет разочарование, когда в один прекрасный момент героя свалит костью супермена, делающий его бессмертным! Шипы больше не принесут долгожданного избавления от оков тела. Вот тут неожиданно выяснится, что в **Karoshi**, помимо издевательств над чужим геймплеем, есть геймплей собственный. Автор игры не просто мучит игрока,

- Издатель: **Amber Games**
- Разработчик: **Jesus Vitorich**
- Полнота:
 - Brave
 - You Have to Burn the Rope
 - Karoshi
- Мультиплеер: **Нет**
- Сайт игры: **karoshigame.com**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
300 МГц, 32 Мб, 8 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1 ГГц, 1 Гб, 512 Мб видео

он заставляет его экспериментировать, мыслить нестандартно, приспосабливаться к новым правилам: чем на этот раз окажутся пресловутые шипы — выходом из уровня, бесполезной декорацией, реальной преградой?



То, что **Super Karoshi** — на самом деле пародия, поймут, должно быть, лишь самые искусные игроки, которые прошли все старые и современные платформеры и которых от этих платформеров уже воротит. Остальные вряд ли смогут оценить злобную сатиру, но наследники талантами выстроеными головоломками смогут и те и другие. Так или иначе, взглянуть на **Super Karoshi** стоит, тем более что игра абсолютно бесплатна. ■



Не обращайте внимания на титры — уровень в самом разгаре.



На русский язык слово **Karoshi** переводится как «смерть в результате переутомления на работе».

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Постструктурализм и издевательство, интерактивная иллюстрация противоречия формы и содержания платформера. Плюс к этому — игра, где можно, неслезно подпрыгнув, разбить голову о потолок.

ГЕЙМПЛЕЙ 8.0

ГРАФИКА 1.0

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 9.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

ZOMBILUTION

«Игра про зомби, в которой можно (и нужно!) управлять ордами мертвецов и пожирать людей, не может быть плохой по определению», — скажет среднестатистический игрок, прочитав описание **Zombilution**. «Еще как может!» — ответят российские разработчики из студии **Echidna**. Тестирование этой двумерной аркады, похоже, занималась живущая в офисе **Echidna** кошка. Разработчики в этот момент были слишком заняты мучительным переводом текстов и интерфейса игры на английский язык.

Иначе как еще можно объяснить тот факт, что персонажем в **Zombilution** поначалу совершенно невозможно управлять? Стандартная WASD-раскладка здесь зависит от положения крохотного героя-зомби на экране и направления его «взгляда», задаваемого мышкой, — на деле это означает китаянскую пытку, когда для передвижения вниз нужно нажать «вверх», потому что «вверх» на самом деле означает «вперед». Единственный выход: зажать одну кнопку и неловко рулить мышкой, собирая под свое руководство толпы неприкаянных зомби.

Впрочем, «толпы» — это сильно сказано. Больше всего **Zombilution** напоминает классическую игру «змейка»: приблизившись к любому ожившему мертвецу, герой автоматически берет его под свою опеку, и тот начинает радостно семенить следом, кусая и заражая мирных жителей. Есть ровно один вид атаки — медленной удар рукой, и с его помощью предлагается валить с него вло отстреливающихся гражданских, превращая их в зомби.

На этом список возможных действий в **Zombilution** исчерпывается. Основная задача: сожрать (то есть, в понимании игры, насмерть обить с ног) как можно больше народа — в одиночку герою ни за что не удастся побороть выживших. За это начисляются бонусные очки, которые нужно тратить на титульную «зомбилитию». Направлений прокачки всего три — здоровье персонажа, здоровье зомби и максимальное количество подконтрольных мертвецов.

Сожрав определенное количество народу, можно включить встроенный генератор случайных бонусов, оформленных в

виде слот-машины. Если повезет, удастся получить, например, временное бессмертие или повышенную скорость бега. Всего за главным героем способно бегать до ста зомби, но собрать такую толпу — задача не из легких. Выжившие постоянно отстреливаются, а союзники умирают буквально от одного выстрела. Самая часто встречающаяся задача на восьми игровых уровнях — уничтожить бункеры, в которых укрываются гражданские. Но вот беда: чтобы снести несчастное здание, под контролем игрока должно быть ровно столько зомби, сколько людей находится внутри убежища. Учитывая, что зловерные людюшки несутся к бункерам со всех сторон и сплошным потоком, игра становится практически непроходимой — даже первый уровень получается осилить только раз за двадцатого.

У **Zombilution**, правда, есть одна необычная особенность. В **Echidna** не стали рисовать убедительные городские ландшафты, а просто взяли размзтые спутниковые снимки Вашингтона и пририсовали сверху людей, зомби, невзрачные облака и игровой интерфейс.

- Издатель/разработчик

- Echidna

- Плохо

- Crimsonland

- Lawrence

- Мультиплеер

- Отсутствует

- Сайт игры

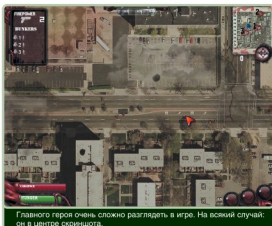
www.echidnaic.com/game-dev/zombilution/

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

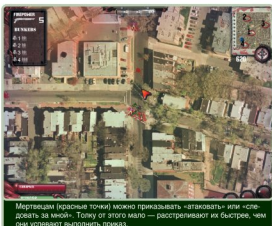
НЕОБХОДИМО:
1.5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2.0 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Выглядит до ужаса халтурно — зомби постоянно застревают между домами, а сама игра работает строго в разрешении 1024x768, потому что иначе составленные из двадцати пикселей мертвецов просто не разглядеть.

Пока весь мир увлечено дает мертвецы в **Zombie Driver**, кричит благим матом в микрофоны в **Left 4 Dead 2** или запускает в сотый раз **Crimsonland**, разработчики **Zombilution** предлагают заплатить десять долларов за унылую пробежку по спутниковым снимкам Вашингтона в компании горстки цветных пикселей. Задумка у них получилась действительно интересная, но, когда вспоминаешь, что пять лет назад все это уже было в **Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse**, делается как-то грустно.



Главного героя очень сложно разглядеть в игре. На всякий случай: он в центре скриншота.



Мертвецам (красные точки) можно прикалывать «атаковать» или «следовать за мной». Толпу от этого мало — расстреливают их быстрее, чем они успевают выполнить приказ.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Зомби-аркада, в которую смогут играть только упорные, нетриггеразные и желательнее слепые люди.

ГЕИМПЛЕЙ

★★★★★ 5.0

ГРАФИКА

★★★ 4.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★ 4.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★ 3.0

РЕЙТИНГ

4,0

ПЛОХО



Противостояние. 3D. Перезагрузка

Глубина падения

В киносреде есть забавное поверье: если поставить в названии фильма вопросительный знак, то кино непременно провалится в прокате, поэтому злосчастную закорючку избегают даже в тех случаях, когда без нее, казалось бы, не обойтись (например, «Кто подставил кролика Роджера» Роберта Земкинского).

В названии игр похожее проклятие лежит на сочетании «3D». Стоит перевести изначально плоскую игру в три измерения и громко заявить об этом в заголовке, как тут же случается что-то плохое: Принц Персии после провального *Prince of Persia 3D* пропал с радаров на четыре года, а Червяк Джим после *Earthworm Jim 3D* не оклемаешь до сих пор. У новой части «Противостояния» все наоборот: могло получиться: во-первых, игре достался движок от приятной стратегии *Warfare*, во-вторых, за разработку взя-

лась команда *GFI*, а не *Red Ice Software*. Но вот в названии появляется нелицеприятное «три дэ» — и все опять пошло наперекосяк.

На этот раз издатель не стал выпускать «стратегию на злобу дня» и печатать на диске жующего галстук Саакашвили: по сравнению с «Принуждением к миру» сюжет в «Перегрузке» довольно спокойный — про локальный десятидневный конфликт с террористами в Средней Азии. Игрок, безусловно, выступает с российской стороны.

Красивее «Противостояния» от пресловутого 3D не стало: авторы коряво затянули непроглядные пустыни серо-зеленой текстурой, а потом бездумно разбросали какие-то камни и синие яблочки, символизирующие реки. Модели техники и солдат не идут ни в какое сравнение даже с «9 ротой», а традиционное для серии безвкусное оформление

много и интерфейса тут дстисло своего апогея. Все хорошее, что принес с собой новый движок, — доставшееся от *Warfare* физика и разрушаемость (а также модель поврежденной техники), а потому играть в «Перегрузку» все же несколько приятнее, чем в двухмерные «Противостояния».

Другое дело, что гейндизайн, кажется, перешел сюда без изменений примком из 2D. Практически во всех миссиях нужно путешествовать горсткой солдат и техники по пустым картам и расстреливать террористов (изредка в кадре, впрочем, мелькают вертолеты и вспомогательная авиация). Карты при этом построены так, что никакие тактические приемы попросту не работают: если враг окопался в здании — выставляем вперед БТР, а потом забрасываем противника гранатами, если стоят на равнине — давим как есть. Никакого строительства или «очков престижа» нет, но если в

- Издатель: Руссофт-М
- Разработчик: GFI
- Платформа:
 - Warfare
 - Серия «Противостояние»
- Мультиплеер
- Отсутствует
- Сайт игры: www.russobit-ru.ru/catalogue/1009/pretivostoyaniye_3d_perezagruzka

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,6 ГГц, 512 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 1024 Мб, 256 Мб видео

Warfare с ее интересными заданиями реализм и тактика были оправданы, то тут авторы с корнем вырвали механику и технологию своей прошлой игры и пересадили на токсичные карты, где не происходит ничего интересного.



Значит ли угрожающее «Перегагрузка» в названии, что в планах «Руссофт-М» еще не одна игра — пока загадка, но авторитет к играм с надписью «Противостояние» на обложке подорван: как оказалось, нет различия, что их делает и на каких движках они выходят. Справедливости ради стоит заметить, что серия *Sudden Strike*, которая одно время и называлась «Противостоянием» для российских игроков, перенесла перезагрузку в 3D немногим успешнее. ■



В городах перестрелки чуть оживают: хоть от домиков всякая шелуха отлетает.



Если вы верили, что в 2010 году стратегии не могут выглядеть так, то вы, увы, ошиблись.

- РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Двумерные «Противостояния», со всеми своими дизайнерскими просчетами, обзавелись технологией *Warfare*. Физического отторжения, как раньше, не вызывает, но и приятной игрой это не назвать.

ГЕЙМПЛЕЙ

- ГРАФИКА ★★★★★ 3.0
- ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★ 4.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★ 7.0
- ★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

4,0

ПЛОХО

ТОКИ ТОРИ

«Не ешьте мясо» — просят люди из Greenpeace, для убедительности показывая документальное кино про бьющихся в агонии коров и обезглавленных куриц. Думаем, если бы вместо снафф-фильмов про животных они рекламировали **ToKi ToRi**, то любителей цыпленка табака в мире точно стало бы меньше.

Все потому, что **ToKi ToRi** — игра с потрясающим зарядом обаяния. В ней очаровательно все: главное меню, в котором кувыркается большеглазый птенец в солнцезащитных очках, его артистичные ужимки, музыка, графика.

Скачущего вразвалку круглого цыпленка зовут Токи Тори. Все, что ему (и нам) нужно, — собирать раскиданные по уровням яйца, внутри которых томится его братья и сестры. Уровней всего 80, по 20 на каждый из четырех миров: тропический лес, готический замок, токсичная канализация,

подводное царство. Каждая комната — классический лабиринт из платформ, лесенок и раскаленной лавы. Для усиления ностальгического эффекта по платформам взад-вперед ползают слизни и мохнатые черепашки, летают призраки. Но эти красочные декорации обманчивы — на каждом из таких славных уровней можно провести по несколько десятков минут, ломая голову над очередной задачей.

Дело в том, что Токи Тори, как нормальный цыпленок, не умеет ни летать, ни прыгать — только подниматься на невысокие уступы и лазить по лестницам. Зато он может строить мостики, телепортироваться между платформами, швырять кубы, забираться по ним на возвышенности, изобретательно устранять врагов (например, замуровывать привидение в пол). Комбинируя эти способности, мы и проходим уровни.

Однако количество использований приемов в рамках одной локации строго ограничено — поэтому нужно изобретательность, искать небанальные решения. Типичная дилемма выглядит так: осталось одно одинокое яйцо на самой высокой платформе, мы топчемся где-то посередине экрана. Наверх подняться не получается. Из приемов осталась одна возможность — поставить мост и телепорт, что с ними делать — непонятно. Но понять нужно — личных способностей в игре не бывает. Слева — отвесная стена, справа — яма. Если в нее упадет, то Токи Тори загрузит, ухнет на землю и не двинется с места. Мы мечаемся, мечаемся... Затем приходит озарение — забраться на отвесную стену раскинуть там мостик и с нижней платформы телепортироваться наверх (уровень для этого, правда, придется перезагрузить) — ошибок игра не прощает. Неочевидно, но просто.

- Издатель
Two Tribes
- Разработчик
Two Tribes
- Полнота
Excellent
- Мультиплеер
Нет
- Сайт игры
www.tokitoriam.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

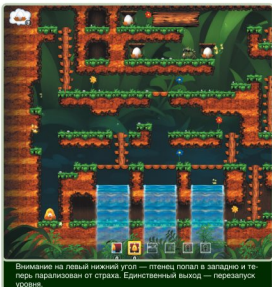
НЕОБХОДИМО:
1,4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,8 ГГц, 1 Гб, 512 Мб видео



ToKi ToRi — игра с отточенной механикой — стоит в магазине Steam всего пять долларов. Почему такая дешева? Наверное, из-за того, что бойкий птенец — эмигрант с консолей. Впервые **ToKi ToRi** вышла почти десять лет назад — в 2001 году на **Game Boy Color**. Летом 2009-го **Two Tribes** выпустили ремейк для мобильных телефонов, iPhone и Wii. А теперь — наконец-то на PC. И если вы готовы сэкономить на обеде в «Макдональдсе» — сыграйте в нее, пожалуйста. Это одна из лучших логических игр за последние годы. Она обязательно найдет чем порадовать игрока — не заковыристыми загадками, так внешним видом. ■



ToKi ToRi на скриншотах теряет весь свой шарм, потому что на них не видно анимации. Не верьте им — сама игра раз в пятьсот обаятельней.



Внимание на левый нижний угол — птенец попал в западню и теперь парализован от страха. Единственный выход — перезагрузка уровня.

РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Солнечная логическая аркада про потешного птенца, который умеет телепортироваться, строить мостики и показательно грустить, саживаясь в яму.

ГЕМИЛЛЕЯ

- ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 9,0
- ГРАФИКА
- ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 8,0
- ЗВУК И МУЗЫКА
- ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 9,0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
- ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 9,0

РЕЙТИНГ

9,0

ВЕЛИКОЛЕПНО

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры с 11 января 2010 г. по 5 февраля 2010 г.

A	B	C	D
1	▲1	Call of Duty: Modern Warfare 2	12 %
2	▲1	S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти	10 %
3	▼2	Borderlands	9 %
4		Dragon Age: Origins	6 %
5		Left 4 Dead 2	5 %
6		Batman: Arkham Asylum	4 %
7		Star Wars: The Force Unleashed — Ultimate Sith Edition	3 %
8	NEW	Colin McRae DiRT 2	3 %
9	NEW	Предтечи	2 %
10	▼2	Resident Evil 5	2 %
11	▼2	Pro Evolution Soccer 2010	2 %
12	NEW	Wallace & Gromit's Grand Adventures Episode 4 — The Bogey Man	2 %
13	NEW	Disorcs 3: Ренессанс	2 %
14		Risen	1 %
15	▼2	Need for Speed: Shift	1 %
16	▼4	FIFA 10	1 %
17	▼6	Call of Juarez: Bound in Blood	1 %
18	NEW	The Saboteur	1 %
19	NEW	Mini Ninjas	1 %
20	▼3	Empire: Total War	1 %
21	NEW	Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper	1 %
22	▼7	Prototype	1 %
23	▼1	Aion	1 %
24	▲3	Plants vs. Zombies	1 %
25	▼8	The Sims 3	1%
26	▼2	ArmA 2	1 %
27	▼11	Дальнейший 3: Покорение Америки	1%
28	▼7	Warhammer 40 000: Dawn of War 2	1 %
29	▼11	Divinity 2: Ego Draconis	1 %
30	▼5	King's Bounty: Принцесса в доспехах	1%

По состоянию на 5 февраля в голосовании приняло участие 88 232 человек.

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.

C. Название игры.

B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

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

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ



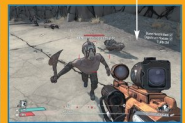
Call of Duty: Modern Warfare 2 12%



Left 4 Dead 2 5%



S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти 10%



Borderlands 9%



Dragon Age: Origins 6%

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.

На сайте «Игромани» (www.igromania.ru) регулярно, 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 января 2010 г. по февраль 2010 г. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромани» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила). Итоги текущего голосования будут обновлены 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».

«ИГРОМАНЦИЯ» 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 списания дожины 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.



Call of Duty: Modern Warfare 2

Рейтинг «Игромания» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №12/2009

«Трансформеры 2» от компьютерных игр: большой, громкий, вызывающе глупый, грандиозный шутер, от которого совершенно невозможно оторваться.

Издатель: Infinity Ward * Activision * TC

The Secret of Monkey Island: SE

Рейтинг «Игромания» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №9/2009

Лучший пиратский квест родом из 1990-х пережил второе рождение. Всем, кто уверен, что «Пираты Карибского моря» — это смешно, нужно увидеть в обязательном порядке.

Издатель: Lucas Arts

Машинариум

Рейтинг «Игромания» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №12/2009

Очаровательная интерактивная сказка о том, как тяжело быть маленьким роботом в большом металлическом городе.

Издатель: Amanita Design * TC

Mass Effect 2

Рейтинг «Игромания» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №2/2010

Самая масштабная, зрелищная и профессионально поставленная научно-фантастическая ролевая игра в Солнечной системе.

Издатель: BioWare * Electronic Arts * TC

Resident Evil 5

Рейтинг «Игромания» **8,0**

Полная рецензия в «Игромании» №10/2009

Пятая часть долгоиграющей зомби-серии не слишком далеко ушла от четвертой, но зато в нее впервые можно играть на PC, не чувствуя себя человеком второго сорта.

Издатель: Capcom * TC

Street Fighter 4

Рейтинг «Игромания» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №8/2009

Большой палочка всех файтингов вернулся, сократив привычный темп, убивственную сложность и знакомых персонажей. Вы же помните фирменный захват Зангиева?

Издатель: Capcom * TC

Batman: Arkham Asylum

Рейтинг «Игромания» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №10/2009

Самая лучшая игра про Бэтмена, которую можно прописать даже тем, кто невидит комиксы. Лучшая воссоздавать атмосферу утонченного безумия получаются только в экранизации Тима Бертона.

Издатель: Warner Bros. * DC * Electronic Arts * TC

Dragon Age: Origins

Рейтинг «Игромания» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №11/2009

Не изменив проверенной временем механике, BioWare создали в знакомых декорациях самую взрослую и суровую ролевую игру на сегодняшний день. Самое страшное здесь — не кровь и зверства, а жестокость окружающего.

Издатель: BioWare * Electronic Arts

Left 4 Dead 2

Рейтинг «Игромания» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №1/2010

Лучший кооперативный шутер на сегодняшний день. С зомби и бензопилой типа «Дружба».

Издатель: Valve Software * Electronic Arts * Аксела

Colin McRae DIRT 2

Рейтинг «Игромания» **8,0**

Полная рецензия в «Игромании» №2/2010

Невероятно красивый раллийный симулятор. Чуть более аркадный, чем хотелось бы.

Издатель: Codemasters Racing Studio * Codemasters

S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти

Рейтинг «Игромания» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №11/2009

«Зов Припяти» — это все тот же S.T.A.L.K.E.R., но с выигранными квестами и без технических шероховатостей. Как оказалось, этого вполне достаточно.

Издатель: GSC Game World * GSC World Publishing

Altitude

Рейтинг «Игромания» **8,0**

Полная рецензия в «Игромании» №2/2010

Полноценный мультиплеерный экшен про самолеты, с видом подозрительно похожим на java-апплет для вашего мобильного телефона.

Издатель: Aspyr * GIG * Nimble Games



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

Ведущий рубрики:
Александр Башкиров

Задать нам вопрос можно письмом на games@igromania.ru или смской на номер 1121. Сначала введите слово #games и только потом — текст самого сообщения. Стоимость одного сообщения — около трех рублей.

Ну вот мир и увидел iPad... Как вы считаете, будут ли игры на iPad отличаться от игр на iPhone? Получится ли из планшета настоящая игровая платформа?



В гонимые игры на планшете играть вполне удобно (через гироскоп), в казуальные пазлы — тоже (пожалуй на стол)... а вот в шутеры от первого лица?

Главные игровые отличия iPad от iPhone — размер экрана и... в общем-то, размером экрана все и ограничивается. Но масштабы экрана (9,7 против 3,5 дюйма) — весьма важное отличие для игр с сенсорным управлением. Начнем хотя бы с того, что при игре с виртуального геймпада ваш большой палец не будет больше закрывать половину происходящего в *Streets of Rage*, *Sonic* или *Golden Axe*. Виртуальные геймпады и виртуальные аналоговые рукоятки — не самое удобное средство управления, но на iPad хотя бы можно будет с серьезным видом рассуждать об официальных эмуляторах SNES и Genesis с собственными игровыми библиотеками.

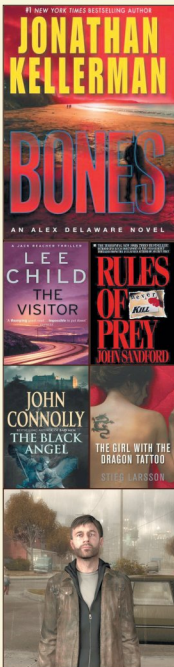
Но до этого еще далеко. На презентации iPad присутствующим дали подержаться за

десятки игр, и все они (N.O.V.A., Need for Speed: Shift, Super Monkey Ball, Assassin's Creed: Altair's Chronicles, Bejeweled 2 и т.д.) были стандартными iPhone-играми, выведенными на большой экран (первые эксклюзивные iPad-вещи должны появиться к середине весны). Смотрелись увеличенные игры неплохо, а вот играть с привычным управлением было практически невозможно: устройство для этого слишком большое и тяжелое. Судя по отзывам, поначалу на iPad можно будет играть лишь в гонки, авиасимуляторы и прочие жары, активно использующие гироскоп, а также в игры класса *Bejeweled 2* или *The Sims 3*, где не требуется одновременно держать планшет на весу, управлять персонажем с виртуального геймпада и целиться, тыкая пальцем в экран.

Мартин Браун из Team17 считает, что на iPad прекрасно пойдут *Worms*, а Крис Тейлор из *Gas Powered Games* говорит, что большой экран делает iPad «почти идеальной машиной» для RTS, в которые раньше можно было играть только на PC (мобильная версия *Supreme Commander 2*, судя по всему, неминуема). Можно еще вспомнить игры с активным использованием сложных жестов (вроде *Black & White* или *Okami*), осуществлять которые на просторном экране iPad будет куда проще... словом, платформа получилась интересная, но, как это ни парадоксально, совершенно не предназначенная для уже существующей библиотеки игр App Store.

В ожидании *Heavy Rain* задумалось: а есть ли книги с похожим на *Heavy Rain* сюжетом? Чтобы было несколько главных героев и они по разным причинам шли по следу убийцы... Есть ли такие книги и выспускались ли они на русском языке? — *Елисей Кочкин*

Ну что же, давайте проанализируем: герои *Heavy Rain* являются журналист, архитектор, агент ФБР и частный детектив, а злодеем — серийный убийца, оставляющий у своих жертв бумажные фигурки и позитивный сына архитектора... На этой почве можно порекомендовать вам «Красного дракона», «Молчание ягнят» и «Ганибал-Томаса Харриса, трилогию «Миллениум» Стига Ларссона, «Прощай, детка, прощай-Денниса Лихэйна, «Дьявольский вальс», «Въживает сильнейший», «Плоть и кровь», «Ледяное сердце», «Пациент всегда мертво», «Книгу убийств», «Наваждение», «Патология» (да и вообще все творчество) Джонатана Келлермана, «Правила охоты» Джона Сэндфорда, «Песни сирен», «Тууго



Скриншот из *Heavy Rain* идеально укладывается в творчество выше приведенных авторов.

струну» и «Последний соблазн» Вал Макдермид, «Темную лошину», «Все мертвые обретут покой», «Породу убийц» и «Белую дорогу» Джона Коннолли, «Вскрытие показало», «В объятиях смерти» и «Все, что остается» Патриции Корнуэлл, «Гостя» Ли Чайлда, «Кровавую работу» и «Поэта» Майкла Коннелли, «Глотку», «Коко» и «Тайну» Питера Страуба. В вышеупомянутых произведениях с гарантией присутствуют журналисты, агенты ФБР, частные сыщики, похищения и серьезные убийства со странными художественными наклонностями, все книги переведены на русский, и большую часть можно найти на ib.rus.ec.

Я слышал, что на экраны вышла новая часть «Универсального солдата» с Жан-Клодом Ван Даммом и Дольфом Лундгреном. Правда ли, что это какой-то супертрэш про Чернобыль?



Первый в истории случай, когда вышедший прямо на DVD диск оказался лучше оригинального фильма...

«Универсальный солдат 3» (он же — «Универсальный солдат: новые поколения» и «Универсальный солдат: воскрешение») действительно вышел — только не на экраны, а сразу на DVD. При этом кино вовсе не трэш, а совсем наоборот — на удивление качественно.

Режиссер — Джон Хайамс, сын известного режиссера Питера Хаймса (который поставил «Мухометера», «Патруль времени» и «Козерог один», а в «Универсальном солдате 3» выступил в качестве оператора), бюджет — \$14 млн, Ван Дамм и Лундгрэн используются в малых дозах (и, когда их нет на экране, фильм все равно ИНТЕРЕСНО СМОТРЕТЬ!), события пяти снятых для кабельного телевидения приквелов благодушно игнорируются.

В фильме много великолепных игровых моментов: реалистичный командный дефиматч в стиле *Call of Duty: Modern Warfare 2*, Ван Дамм выступает в роли Сама Фишера из *Splinter Cell*, а драки с участием чемпиона по боям без правил Андрея Арловского — точь-в-точь как в *UFC 2009 Undisputed*, только кривоизги поменьше. Но общий тон на удивление спокойный и реалистичный (даром что сюжет про ядерный реактор и чеченских террористов, а весь Чернобыль снят в Болгарии). Лундгрэн, кажется, вообще считает, что его позвали сниматься в неофициальном сиквеле «Бегущего по лезвию бритвы»... Искренне советуем посмотреть!

Когда появится новая игра про Спайдермена? Неужели придется ждать выхода четвертого фильма?

С Человеком-пауком сейчас ситуация сложная. Президент Activision Blizzard Роберт Котик в интервью журналу *Game Informer* объявил все адаптации Спайдермена, изданные его компанией за последние пять лет, «сплошным отстоем» и «плохими играми, заслуженно получившими низкие оценки». То есть официально отстойными признаны *Spider-Man: Web of Shadows* (2008), *Spider-Man: Friend or Foe* (2007), *Spider-Man 3* (2007), *Spider-Man: Battle for New York* (2006)



Разработчик последних игр про Спайдермена целиком сосредоточился на драках (как в *Spider-Man: Friend or Foe*), тогда как главное в нашем деле — полеты на паутине!

и *Ultimate Spider-Man* (2005) со всеми их многочисленными версиями и вариантами. Несомненно, издателю хочется чего-то наподобие *Batman: Arkham Asylum* (только со Спайдерменом), но кто такой игрок будет заниматься? Не *Treyarch* же — их последний приличной игрой был *Spider-Man 2* (2004).

Со стороны кинематографистов в ближайшее время поддержки тоже ждать не приходится: буквально за месяц до начала съемок четвертого «Человека-паука» из проекта ушел Сам Раййм (недовольный сроками и качеством сценария), а вместе с ним — Тоби Магуайр. В итоге проект развалился, и летом 2012 года Sony Pictures планирует выпуск первого фильма новой киносериала с другим режиссером и актерами, в котором Питер Паркер снова идет в школу (и все происходящее, судя по всему, будет стилизовано под фильм «Сумерки»). Пока снимут, пока игровую часть франчайза перезагрузят...

Иронично настроенные журналисты предлагали Activision делать *Spider-Man: The Musical* на джайке от *Guitar Hero*. Но лично я порекомендовал бы пригласить в *Treyarch* Джордана Мехнера, чтобы он перезапустил супергеройский сериал в стиле *Prince of Persia: The Sands of Time* — только с паутиной.

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»



Как и куда отправлять вопросы

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

Что нужно сделать, чтобы на ваш вопрос ответили

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

- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае не транслитом.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо закрытое место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Павел Шубский

HD без проводов

На выставке **Consumer Electronics Show** был сделан еще один шаг на пути к счастливому беспроводному будущему — **Intel** представила технологию **WiDi** (Wireless Display) для передачи HD-видео с ноутбука на телевизор через интерфейс Wi-Fi 802.11n. Обнадеживающее начинание, ведь за плечами микропроцессорного гиганта находятся десятки партнеров, готовых внедрить стандарт в свои ноутбуки.

Для успешной работы технологии понадобится новая мобильная платформа Intel — процессоры **Intel Core i5-M** и **Core i3-M** с интегрированной графикой, соответствующие материнские платы на основе чипсетов **Intel HM57, HM55, QM57, QM57** и ныне обязательный для всех мобильных компьютеров высокоскоростной контроллер Wi-Fi 802.11n. Пропускной способности n-версии (теоретически — до 300 Мбит/с) вполне достаточно для потоковой передачи видео в разрешениях HD (720p, 1080p). Все, что нужно будет докупить счастливому владельцу ноутбука, — это сто долларовый адаптер для телевизора. С полномасштабным приходом WiDi «примочки» сторонних производителей станут не нужны.

Первые мобильные системы с поддержкой WiDi уже появились в продаже — подходящие модели есть в арсенале **Sony** и **Toshiba** (например, Sony VAIO S или Toshiba Satellite E205). Осталось дождаться релиза адаптеров — их должны завезти в магазины до конца весны.



Горшочек, не вари

Маркетинговые войны на рынке видеокарт не прекращаются ни на день: **AMD** и **NVIDIA** заявили о намерении выпустить следующее поколение графических чипов — толком не разобравшись с существующим.

Видеокарты семейства **ATI Radeon HD 5xx0** еще не успели прочно закрепиться на рынке — **Radeon HD 5870** до сих пор непросто найти в продаже (о двойной же модификации, **Radeon HD 5970**, речи даже не идет). Тем не менее глава AMD Дирк Мейер на квартальной конференции с финансовыми аналитиками сообщил, что компания обновит линейку видеокарт во второй половине 2010 года. В данный момент неизвестно, что именно готовят в недрах AMD. Вполне возможно, разработчики переделают существующие модели Radeon HD 5xx0, поднимут частоты, оптимизируют систему питания и представят некое промежуточное, переходное поколение с повышенной производительностью. Или,



напротив, выпустят полностью новую архитектуру, которую мы знаем по кодовому названию **Northern Islands**, — судя по первым сведениям, просочившимся в прессу, возможно, что платы могут выпускаться по 32-нанометровому техпроцессу.

Слова представителей компании **NVIDIA** о новой линейке видеокарт звучат еще более парадоксально — напомним, релиз первого поколения Fermi (GF100) все еще не состоялся. Впрочем, ходят слухи, что к ноябрю 2010 года разработчики будут готовы рассказать о характеристиках Fermi второго поколения. Учитывая, что новая архитектура сильно задержалась, это неудивительно.

Хитрые капиталисты

Intel готовит еще один шестиядерный процессор, но уже не под брендом **Extreme Edition**. Чип **Intel Core i7 970** задействует шесть вычислительных блоков с поддержкой технологии Hyper-threading (операционная система увидит 12 логических ядер) и интегрированным контроллером оперативной памяти DDR3-1066. Процессор сможет автоматически разогнаться до 3,46 ГГц при начальной частоте 3,2 ГГц. Новинка появится в продаже ориентировочно осенью 2010 года.

Напомним, что 16 марта должен состояться релиз первого шестиядерного процессора Intel для мощнейших игровых компьютеров на основе чипсетов **Intel X58** с разъемом **LGA1366**. Чип **Intel Core i7 980X Extreme** будет работать на частоте 3,33 ГГц. Хитрая Intel неуклонно следует своей же стратегии — сначала производитель снимет сливки, продавая более дорогую экстремальную модель, а затем представит чуть менее мощный процессор Core i7 970 по сниженной цене. Как говорится, и волки сыты, и овцы целы.



Дисплей + порт = DisplayPort

В конце 2009 года группа разработчиков индустриальных стандартов **Video Electronics Standards Association** представила обновленную версию DisplayPort — наиболее современного интерфейса для подключения цифровых дисплеев.

Измененный интерфейс поддерживает удвоенную пропускную способность (скорость 21,6 Гбит/с против 10,8 Гбит/с у старой версии) — ускоренная шина позволит подключить к DisplayPort до двух мониторов, воспроизводящих изображение разрешением 2560x1600 точек или до четырех с разрешением 1920x1200 точек, улучшить производительность 3D-мониторов, уменьшить задержки, увеличить глубину цвета. Важно, что DisplayPort 1.2 сохраняет совместимость с предыдущей версией 1.1 — выкидывать старый монитор не придется. Кроме того, обновленный интерфейс поддерживает передачу данных с USB: если в монитор встроена веб-камера, кардридер или USB-хаб, тянуть к компьютеру дополнительный шнур не придется.

В общем, интерфейс DisplayPort медленно, но верно завоевывает популярность, хотя до священной цели — вытеснить громоздкий, неудобный DVI с рынка — сравнительно молодому стандарту еще далеко.



Диск или не диск

Раньше считалось, что следующие поколения игровых приставок появятся на рынке без приводов для чтения дисков, однако представители **Sony** считают, что это не так.

Цифровое распространение данных становится все привычнее и уже не вызывает вопросов — зарегистрировался, нашел желаемую игру в каталоге, купил, скачал, установил. Разработчики консолей неоднократно отмечали, что следующие версии устройств могут появиться на рынке без приводов — все распространение будет осуществляться через сеть без каких-либо физических носителей. Быть может, прогнозы подтвердятся? Боимся, что нет: вице-президент **Sony Computer Entertainment Worldwide Studies** Схокей Йосида допускает, что следующее поколение PlayStation сохранит привод оптических дисков — и что лучшие игры по-прежнему будут распространяться именно на дисках.

Основная причина торможения — скорость развития интернет-каналов. Выкачать книгу или музыкальный альбом сейчас можно почти без проблем. С играми все не так просто — качать игру объемом 8-12 Гб могут далеко не все. **Sony** не хочет, чтобы девизом их новой консоли стала фраза: «Играй в Uncharted 7 — качай ее из интернета две недели!». Менее объемные игры, понятное дело, будут выпускаться и в цифровом формате.



Скрипящий гуманоид

Компания **Fujitsu** представила своего первого гуманоида — робота-компаньона **PALRO**. Он работает на основе **Intel Atom 1,6 ГГц** (даже столь слабый процессор справляется со всеми необходимыми расчетами) с 1 Гб оперативной памяти, хранилищем данных на 4 Гб и модулем **Wi-Fi 802.11b/g/n** для связи с командным центром. Интегрированы и перемещаются в пространстве роботу помогают 3 Мп веб-камера, много-численные акселерометры и гироскопы.

Что может делать **PALRO**? Да почти все, чего захочет владелец — открыть архитектура робота позволяет устанавливать любые программы, написанные фанатами из обширного сетевого сообщества. Во время демонстрации **PALRO** разговаривал по-японски, передающиеся с диким скрипом (забыли смазать шестеренки или он ленточный?), размахивал конечностями, кланялся, перемигивал индикаторами, читал новости из интернета, устанавливал какие-то приложения, да и вообще вел себя очень мило. Разместите несколько **PALRO** в одной комнате — и они начнут общаться, делиться приложениями и захватывать мир. Робот появится в продаже в марте по цене порядка \$3300.



Новости одной строкой

- В интернете появились спецификации шестиядерных процессоров **AMD Phenom II X6**. Самая мощная модификация будет работать на весьма высокой частоте 2,8 ГГц с 6x 512 Кб кэш-памяти второго уровня и 6 Мб кэш-памяти третьего уровня. Процессоры должны сохранить совместимость с платами под Socket AM3.
- Загадочный процессор **Apple A4**, встроенный в долгожданный планшет **Apple iPad**, на самом деле — двухядерный **ARM Cortex-A9**, работающий на частоте 1 ГГц, интегрированный в одну упаковку с графическим чипом **ARM Mali** и контроллером памяти.
- По данным сайта **ASCII.jp**, Intel готовит продвинутый чипсет **Intel X68** для энтузиастов — готовые платы на его основе должны быть представлены во второй половине 2010 года. Именно в этом продукте может появиться поддержка USB 3.0 и SATA Rev. 3.
- Студенты Массачусетского технологического института сделали трехмерный принтер **Cornucopia**, который «печатает» настоящую еду. Машина быстро смешивает съедобные компоненты из канистр, разогревает их в специальном контейнере скоростного нагрева и выдает нечто съедобное. Хотите попробовать?

Бездонные диски

Sony и **Panasonic** придумали, как увеличить объем дисков **Blu-ray** до 33,4 Гб и 66,8 Гб. Напомин, в данный момент формат поддерживает всего два типа носителей — однослойные диски емкостью 25 Гб и двухслойные емкостью 50 Гб. Как сообщает **TechOnTheNet.com**, достичь новых высот удастся благодаря изменению метода обработки сигнала. Технологии позволят увеличить емкость носителей, сохраняя совместимость с существующими синими лазерами с длиной волны 405 нм.

Для использования нового метода обработки сигнала может потребоваться более мощная логика по сравнению с той, что используется в нынешних Blu-ray-плеерах, и сейчас компании пытаются продвинуть расширенные спецификации для утверждения Ассоциацией разработчиков Blu-ray. Однако сама Ассоциация уверена, что еще много лет нам хватит 50 Гб для хранения фильмов; к тому же эти нововведения могут сделать непригодными плееры предыдущих поколений, что негативно скажется на отношении к стандарту, — поэтому пока утверждать расширенные спецификации никто не собирается.



Кремниевое спасение

Тайваньский контрактный производитель полупроводниковой продукции **Taiwan Semiconductor Manufacturing Company (TSMC)** отработал о завершении отладки 40-нанометровых производственных линий — процент нерабочих чипов уменьшился, производство пошло быстрыми темпами. Один из вице-президентов компании, Марк Лю, сообщил, что сегодня выход готовых чипов, выпускаемых по 40-нм техпроцессу, соответствует аналогичному показателю для хорошо отлаженного 65-нм производства.

Сокращеноотраженные линии тайваньского предприятия принесли много проблем заказчикам — нестабильное производство не позволило получить нужное количество рабочей продукции. Важный для индустрии техпроцесс «стартовал» в середине прошлого года — со скрипом: потенциальные клиенты насторожились на проблемы первых заказчиков и решили умерить пыл. К примеру, из-за неготовности линий провалился релиз весьма интересной видеокарты **ATI Radeon HD 4770** — покупатели так и не дожидались платы в розничной продаже, да и сама AMD, пока обкатывалась техпроцесс, успела представить полностью новое литийсоединение поколение. Сейчас на 40-нанометровых линиях производится продукция всего трех компаний (AMD, NVIDIA и Allera), однако мы уверены, что с оптимизацией производства к технологически продвинутым линиям TSMC потянутся новые клиенты.



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

Мышиный император

Технические характеристики Razer Imperator ● Количество кнопок: 7 ● Сенсор: лазерный, 5600 dpi ● Частота опроса: 1000 Гц ● Время отклика: 1 мс ● Ускорение: до 50g ● Интерфейс: USB 2.0 ● Размеры: 12,3x7,1x4,2 см

Программируемые кнопки, память для хранения профилей, лазерный сенсор 5600 dpi с частотой опроса 1000 Гц и временем отклика 1 мс — все это мы уже видели в игровых мышках Razer. Что нового в Imperator, чем она лучше предшественниц? Главное тут — настраиваемое положение боковых кнопок: их можно установить в удобное для себя положение в зависимости от размера ладони и захвата мыши. Кроме того, форма корпуса необычная — манипулятор выполнен скорее в стиле Logitech, нежели Razer: левая и правая кнопки стандартной, а не вогнутой формы, сама мышка горбатая.

Каждую из семи кнопок можно запрограммировать по своему усмотрению — функции и макросы задаются при помощи программного обеспечения из комплекта поставки. Все настройки сохраняются прямо в памяти мыши: чтобы играть на чужом компьютере, не нужно импортировать-экспортировать профили.

Помимо прочего можно отметить большое колесо прокрутки с яркой подсветкой, двухметровый шнур с мягкой оплеткой и бесшумные тефлоновые ножки.

● 2400 руб., www.razer.ru



Мамочка для Clarkdale

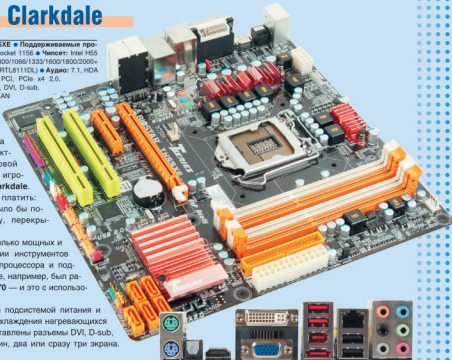
Технические характеристики Biostar TH55XE ● Поддерживаемые процессоры: Intel Pentium и Intel Core i3/i5/i7 mod Socket 1156 ● Чипсет: Intel H55 Express ● Оперативная память: 4x DDR3 800/1066/1333/1600/1800/2000+ (до 16 Гб) ● Сетевой адаптер: 1 Gb/nic (Realtek RTL8111DL) ● Аудио: 7.1, HDA (Realtek ALC888) ● Слоты расширения: 2x PCI, PCIe x4 2.0, PCIe x16 2.0 ● Задняя панель: 2x PS/2, HDMI, DVI, D-sub, IEEE 1394a, eSATA, 4x USB 2.0, мультимедиа LAN ● Дисковый массив: IDE, 5x SATA 2 ● Форм-фактор: ATX (244x244 мм)

Biostar представила первую материнскую плату на основе чипсета Intel H55 — Biostar TH55XE. Компактная модель станет надежной основой офисного компьютера или недорогой игровой машины с процессором Intel Clarkdale. Впрочем, за размеры приходится платить: разъем PCIe x4, в который можно было бы поставить, например, звуковую карту, перекрывается видеоплатой.

В распоряжении покупателей несколько мощных и одновременно легких в использовании инструментов для повышения производительности процессора и подсистемы памяти. Именно на этой плате, например, был разогнан до 5,4 ГГц процессор Core i5 670 — и это с использованием лишь воздушного охлаждения!

Новинка оборудована семифазной подсистемой питания и тремя отдельными радиаторами для охлаждения нагревающихся компонентов. На задней панели представлены разъемы DVI, D-sub, HDMI для вывода изображения на один, два или сразу три экрана.

● 4000 руб., www.biostar-russia.ru



Компактная видеокарта

Технические характеристики Sapphire Radeon HD 5670
 ● Графический процессор: Redwood, 40-нм ● Количество транзисторов: 627 млн ● Потребляемая мощность: 400 Вт ● Текстуры в секунду: 20 ● Блоки растеризации: 6 ● Частота чипа: 775 МГц ● Частота памяти: 1000 МГц (эффективная — 4000 МГц) ● Память: 1 Гб, GDDR5 ● Шина памяти: 128 бит ● Пропускная способность памяти: 94 Гб/с ● Задняя панель: DisplayPort, DVI, HDMI ● Версия DirectX: 11 ● Интерфейс: PCIe x16 2.1 ● Энергопотребление: 61 Вт

Поддержка DirectX 11 отныне доступна и тем, кто не готов тратить на видеокарту больше 3000 рублей: Sapphire Radeon HD 5670 полностью совместима с новым API. Сама плата занимает один слот, не требует дополнительного питания и почти не греется.

Не отставая от моды, заданной старшими карточками линейки, Radeon HD 5670 поддерживает и ATI Eyefinity, которая позволяет растянуть рабочий стол разрешением до 7680x3200 на три монитора. Технологии ATI Stream и DirectCompute ускоряют видео и сводят к минимуму нагрузку на центральный процессор. Только вот с производительностью беда — Radeon HD 5670 по всем статьям проигрывает чуть более дорогой Radeon HD 4850 и GeForce GTS 250. ● 3000 руб., www.sapphiretech.com

Корпус из Поднебесной

Технические характеристики Huntkey H403 ● Материалы: сталь, пластик ● Материнские платы: microATX/ATX ● Отсеки 3,5 дюйма: 7 ● Отсеки 5,25 дюйма: 4 ● Охлаждение: 120-мм вентилятор с подсветкой на передней стенке ● Порты: 2x USB 2.0, eSATA, аудио ● Слоты расширения: 7 ● Размеры: 45x47,5x19 см

«Скромно, но со вкусом» — это, пожалуй, самое подходящее описание нового компьютерного корпуса компании Huntkey Enterprise Group. Модель Huntkey H403 без труда вмещит материнскую плату формата ATX, семь жестких дисков, четыре оптических устройства, хорошую видеокарту и много чего еще.

На передней панели установлен съемный фильтр для защиты от пыли и 120-мм вентилятор со светодиодной подсветкой. На задней стенке есть еще одно место под вентилятор и отверстия для шлангов системы жидкостного охлаждения — если вы захотите ее докупить. Кнопка включения и дополнительные порты USB 2.0 и eSATA расположены в верхней части лицевой панели. ● 1800 руб., www.huntkey.ru



Быстрый томик

Технические характеристики My Book 3.0 ● Емкость: 2 Тб ● Интерфейс: USB 3.0 ● Скорость вращения шпинделя: 7200 об/мин ● Размеры: 135x165x48 мм ● Вес: 1,18 кг

Western Digital представила свои первые накопители с поддержкой интерфейса USB 3.0 — My Book 3.0 емкостью 1 и 2 Тб. Внешне новинки мало чем отличаются от своих предшественников, зато работают ощутимо быстрее.

По результатам первых тестов можно говорить о трехкратном превосходстве над другими моделями «книжной» серии. Так, на запись папки с файлами объемом 3,7 Гб при подключении через USB 2.0 требовалась 151 секунда, а при работе через USB 3.0 — всего 53 секунды. Копирование фильма того же объема заняло 122 и 28 секунд для USB 2.0 и USB 3.0 соответственно.

Так как портом USB 3.0 сегодня оснащаются далеко не все материнские платы, Western Digital предлагает в дополнение к My Book 3.0 карту расширения USB 3.0 в исполнении PCIe x1. Цена такой платы — 600 рублей. ● 6000 и 8400 руб., www.wdc.com



РУЗИТЕ ГИГАБИТЫ БОЧКАМИ!

USB 3.0 и SATA Revision 3.0 в историческом разрезе

Игорь Холопов

Что в первую очередь приходит вам в голову, когда вы слышите слово «быстродействие»? Современный процессор? Мощная видеокарта? Гигабайты оперативной памяти?

А ведь нередко быстродействие системы упирается совсем в другие вещи — в скорость чтения данных с жесткого диска или во время записи музыкальной коллекции на MP3-плеер. Появление новых скоростных USB 3.0 и SATA Rev. 3 — отличный повод вспомнить, что мы знаем об интерфейсах передачи данных вообще.

Темные века

Всего лет десять назад на жесткий диск новейшего компьютера влезало не больше пишущие игр. В 1998-м мы разрывались между Baldr's Gate, Half-Life и Might and Magic 6: установить все разом не получалось — жесткого диска не хватало.

Однако увеличение объема не было проблемой — проблемой была скорость, с которой проходили запись и чтение. Тогда винчестеры подолжались 40-жильными IDE-кабелями, известными также как ATA или Parallel ATA. Широкие IDE-шлейфы были недостаточно прочными, и неудобными, обеспечить высокую пропускную скорость они также не могли. Предел самого современного на тот момент стандарта **Ultra DMA 2** составлял 33 Мб/с, хотя в реальных условиях дела обстоит примерно вдвое хуже. Кроме того, к одному шлейфу чаще всего было подключено сразу два устройства, и пропускная способность шины делилась между ними.

Для подключения внешних устройств в середине девяностых использовалось множество самых различных портов. Принтеры, как правило, занимали **LPT**-порт. Клавиатуры и мыши — **PS/2**-разъемы, дожившие и до наших дней. Последовательный **COM**-порт использовался для подключения компьютеров друг к другу, а также для установки некоторых моделей мышей и модемов. Еще выпускались материнские платы с клавиатурным пятипиновым разъемом **DIN**. А джойстики, геймпады и музыкальные клавиатуры использовали игровой порт (он же **MIDI**). В общем, несмотря на видимость порядка, в подключении внешних устройств царил хаос.

Эпоха перемен

Появление нового, единого интерфейса **USB (Universal Serial Bus — универсальная**

последовательная шина) радостно восприняли как простые пользователи, так и производители аппаратного обеспечения. По USB можно было подключать устройства, не перезагружая компьютер. Кроме того, разъем принес унификацию. Теперь клавиатура, мышь, джойстик и принтер подключались через один и тот же порт. Сентябрь 1998-го, когда была выпущена доработанная версия спецификации **USB 1.1** — первая версия интерфейса, получившая массовое распространение, — стал своеобразным рубежом. Начался эра **USB**.

Стали появляться первые **USB**-накопители с флэш-памятью — появилась необходимость повышать пропускную способность шины. В апреле 2000 года вышла новая версия спецификации — **USB 2.0** (именно она наиболее распространена сегодня) с поддержкой режима **Hi-speed**, поднявшего максимальную скорость обмена данными в несколько десятков раз!

Жесткие диски тоже начали наращивать объемы: если в 1997-м емкость стандартного винчестера составляла 5-8 Гб, то к 2004 году эта цифра выросла в 15 раз. Вместительные винчестеры требовали более скоростных интерфейсов. В противовес параллельному **IDE** в 2003-м появился последовательный интерфейс **SATA**. Предельная скорость передачи данных взлетела до 187,5 Мб/с. Этой цифры хватало с лихвой, однако объем жестких дисков продолжал неумолимо расти, и в 2004 году была выпущена спецификация **SATA 2**, обеспечившая пропускную способность 3 Гбит/с (или 375 Мб/с). Даже сейчас, шесть лет спустя, редкий компьютер хотя бы приближается к предельной скорости интерфейса.

Ренессанс

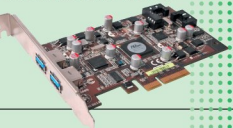
Две тысячи восьмой год открыл широкой публике твердотельные накопители — **SSD (Solid State Disks)**. Не дотягивая до современных жестких дисков в объеме, они тем не менее выигрывали в других характеристиках: размере и весе, отказоустойчивости, низкой потребляемой мощности и, самое главное, скорости. Время загрузки нетбуков, в которых использовался твердотельный накопитель, было гораздо меньше, нежели компьютеров на основе жестких дисков (тут, впрочем, стоит отметить, что **SSD** подходят только

для работы с ОС). Динамично развивающийся рынок твердотельных накопителей заставил разработчиков всеерьезно задуматься над очередным повышением скоростных стандартов.

Возросло и количество устройств, использующих **USB**-подключение. Теперь это не только традиционная периферия, но и мобильные телефоны, и плееры, и PSP, и настольные вентиляторы, и множество других девайсов. Веб-камеры обзавелись поддержкой разрешений высокой четкости, внешние жесткие диски стремятся догнать и перегнать по скорости своих встроенных собратьев. **USB** не мог долго задерживаться на отметке 2.0. Вариантов было два: либо потесниться, пропустив вперед более скоростных коллег, таких как **FireWire**, либо вырасти самому. Уничтявая, что **USB** сейчас очень распространен и переход на **IEEE1394** заставил бы покупать переходники или даже целые устройства, история пошла по второму пути.

В итоге в ушедшем году были обновлены оба интерфейса — и **USB 2.0**, и **SATA 2**.

К выходу журнала в продаже будет полно плат расширения — и с разъемом USB 3.0, и с разъемом SATA Rev. 3. Наконец-то появится возможность занять пустующий PCIe x1.



ТРИ В ОДНОМ

Тестирование материнской платы Gigabyte GA-P55A-UD4

Дмитрий Колганов

Технические характеристики • Чипсет: Intel P55 Express • Поддерживаемые процессоры: Intel Core i5, Core i7 (Socket 1156) • Поддерживаемая память: 4x 800/1066/1333/1600/2200 МГц DDR3, до 16 Гб • Графические разъемы: 2x PCIe x16 (x16 + x8) • Разъемы расширения: 3x PCI x1, 2x PCI • Дисковые подсистемы: 6x SATA 2, 2x SATA Rev. 3, 2x eSATA, 1x IDE • Звуковая подсистема: Realtek ALC889, 8 каналов • Задняя панель: 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, 1x PS/2 (клавиатура/мышь), 1x GbLAN, 1x SPDIF, 2x eSATA, 2x IEEE 1394a • Форм-фактор: ATX • Габариты: 305x244 мм • Цена на февраль 2010 года: 7000 руб.

Пока одни рисуют радужные перспективы перехода на SATA Rev. 3 и USB 3.0, Gigabyte без лишнего разглагольствования выпустила материнскую плату с их поддержкой — **GA-P55A-UD4**. Решение далеко не бюджетное, но очень интересное — его мы сегодня и тестируем.

Скоростной прыжок

Внешний вид, упаковка, комплектация — без претензий, все очень аккуратно. Дизайн серьезных: никаких ярких цветов, только темные оттенки синего и черный металл тепловыводящих трубок, дросселей и процессорного сокета.

Для работы с новыми технологиями Gigabyte пришлось добавить к базовому чипсету Intel P55 пару микроконтроллеров. Управлением SATA Rev. 3 на скорости до 6 Гбит/с занимается чип **Marvell 88SE9128**. С USB 3.0 работает один из первых подобных чипов компании **NEC — SuperSpeed USB 3.0**. Спецификации отличные — скорость передачи данных до 5 Гбит/с и обратная совместимость с USB 1.0/2.0. При этом Gigabyte не просто поставила на плату еще один чип, но и повысила мощность питания. Извечная проблема, когда внешний жесткий диск не запускается от одного USB, теперь решена. Gigabyte увеличила силу тока на USB 2.0 с 0,5 до 1,5 ампер и с 0,9 до 2,7 ампер на USB 3.0.

Россыпь интерфейсов

USB 3.0 и SATA 3 дело не ограничивается — других интерфейсов на GA-P55A-UD4 тоже хватает. Помимо привычных внутренних USB, FireWire и IDE, тут есть редкие

LPT- и FDD-порты. Разъемов расширения много: два PCIe x16, два PCI и три PCIe x1; под оперативную память выделено четыре слота. Дополнительно к двум SATA Rev. 3 есть парочка eSATA на фронтальной панели и шесть разъемов на привычных SATA 2.

Такое разнообразие повредило дизайну платы. Слишком большой процессорный кулер может перекрыть слоты оперативной памяти, а внутренний разъем FireWire захват между парой PCI: доступ к нему закрыется, если установить PCI-карту. То же касается и выходов LPT и FDD: они расположены на краю платы вплотную к нижнему слоту PCI — остается лишь порадоваться, что сегодня эти интерфейсы практически не используются.

Во имя будущего

GA-P55A-UD4 входит в линейку плат, выполненных с использованием технологии **Ultra Durable 3** — это целый набор решений, которые повышают энергоэффективность и стабильность работы компьютера при разгоне.

Как и любой серьезный производитель, Gigabyte использует качественные элементы питания: это твердотельные конденсаторы и катушки с ферритовыми, а не стальными сердечниками, которые меньше рассеивают энергию. Фаз питания на процессор полагается 12 штук, еще пара идет на память. Цель питания охлаждают три массивных алюминиевых

радиатора, объединенные тепловыми трубками. Еще один радиатор стоит на южном мосту. Энергопотребление максимально оптимизируется: в зависимости от нагрузки на процессор технология **Dynamic Energy Saving 2** попарно отключает ненужные фазы питания, что экономит несколько десятков ватт.

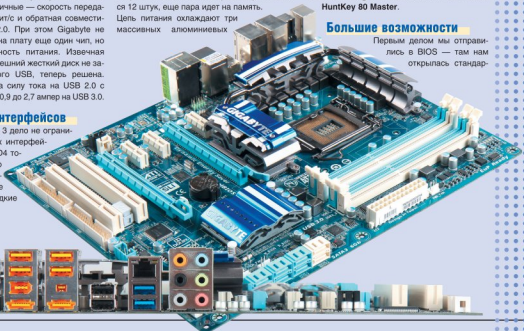
Завелась!

Чтобы правильно оценить удобство сборки на GA-P55A-UD4, мы взяли габаритные компоненты. Видеокарта **Radeon HD 5970** — длиннее самой платы примерно на пять сантиметров, кулер **Hyper Z600** — здоровая башня, память **Apacer Giant II PC3-17600** — с очень высокой системой охлаждения. Как и ожидалось, кулер на процессоре перекрыл ближайший порт памяти: стандартные планки встанут, а вот сверхлокерские типа **Apacer** уже не поместятся (свои мы поставили в дальний от процессора слот). Зато длинная видеокарта никому не помешала, только затруднила доступ к SATA-разъемам.

Компьютером управлял процессор **Intel Core i7-860** с крейсерской скоростью 2,8 ГГц и 8 Мб кэш-памяти третьего уровня. Операционная система **Windows Vista Ultimate 64-bit** была установлена на отдельный жесткий диск **Samsung**, питалось все от 700 Вт блока **HuntKey 80 Master**.

Большие возможности

Первым делом мы отправились в BIOS — там нам открылась стандар-



тная оболочка от Award. Все самое вкусное — в каталоге MB Intelligent Tweaker. Тут можно отключить ядра процессора, отказаться от гигабайтовых технологий экономии энергии и, на всякий случай, от технологии Intel SpeedStep. Если процессор позволяет, можно поиграть напрямую с шиной QPI или множителем, если нет — придется работать со значениями BCLK; плата также поддерживает автоматический разгон памяти и функции XMP. Для самых отчаянных оверклокеров есть ручные настройки множителей, таймингов и напряжений.

Если помните, в декабре-январе мы уже тестировали платы под новый Socket 1156, но мощных кулеров тогда в России не хватало, и тесты разгонного потенциала мы откладывали. В феврале в редакцию прислали комплект креплений Cooler Master Intel Retention Bracket Set под LGA1156, и время нашего Core i7 860 наконец пришло. Множитель на процессоре заблокирован, и поэтому мы играли с BCLK. Отключив все энергосберегающие технологии, мы подняли частоту шины со стандартных 133 до вышнеличных 185 МГц, что при множителе 22 дало больше 4 ГГц. В таком режиме система прошла ряд тестов на стабильность и была перезагружена. Мы двинулись дальше и отключили на Core i7 860 два ядра. После этого множитель увеличился до 25, а мы получили хороший запас по энергопотреблению. Максимальная частота процессора в итоге составила 4,5 ГГц.

Для особо ленивых в BIOS есть раздел C.I.A. с какими-то странными пунктами вроде Cruise, Sports, Full Trust. Это автоматический разгон процессора, каждый новый режим поднимает частоту BCLK на определенный процент. К сожалению, у нас компьютер под автоматическим разгоном даже Windows загрузить не смог.

Быстрее ветра

И хотя разгонный потенциал у платы большой, нам куда интереснее было посмотреть в работе новые интерфейсы — SATA Rev. 3 и USB 3.0. Оборудование для тестов мы получили с боем и в канун сдачи номера: в России жестких дисков с SATA Rev. 3 и USB 3.0-устройств очень мало, достать их очень тяжело.

Первыми мы тестировали винчестер Seagate Barracuda XT с интерфейсом SATA Rev. 3. На жестком диске стоят четыре пластины по 500 Гб (суммарный объем — 2 Тб), скорость вращения шпинделя составляет 7200 оборотов в минуту, а буфер обмена — внушительные 64 Мб.

Подключив Seagate Barracuda XT по SATA Rev. 3 ничем не отличается от стандартной установки через SATA 2: разъем порта тот же, кабели одинаковые. А вот с настройками надо повозиться. SATA Rev. 3 работает на линии PCIe, и для полной скорости интерфейсу нужен PCIe 2.0. Это ограничивает количество линий для видеокарты: так, если включить для жесткого диска скоростной режим Turbo Mode, то для Radeon HD 5970 останется только PCIe x8. Правда, выяснилось, что на практике разницы в режимах работы винчестера нет. В любом состоянии скорость чтения Barracuda XT составляет в среднем 110 Мб/с, а записи — 90 Мб/с. При подключении по SATA 2 показатели падают до 80 и 70 Мб/с соответственно.

С тестом USB 3.0 оказалось значительно сложнее. Мы очень надеялись получить внешние диски My Book 3.0 от Western Digital, но в последний момент выяснилось, что в Россию их запретило ввозить из-за аппаратного шифрования (на момент сдачи номера этот вопрос еще не был решен). К счастью, совсем скоро у нас появятся первые HDD-боксы на USB 3.0 — и тогда-то мы точно проверим все возможности нового интерфейса.



Теоретической пропускной способности SATA Rev. 3 в 6 Гбит/с мы не достигли (что там, едва приблизились к 1 Гбит/с), но и прирост скорости на 20% по сравнению с SATA 2 — приличный результат. Что до самой GA-P55A-UD4, то плата, несмотря на промашки с дизайном, хороша. Сейчас с новыми интерфейсами работает лишь несколько устройств, но у Gigabyte есть приличный задел на будущее. Нельзя звать и о разгонном потенциале GA-P55A-UD4: спокойно работать с процессором на частоте 185 МГц по BCLK может далеко не каждая плата. Правда, стоит GA-P55A-UD4 пока очень дорого — около 7000 рублей. Впрочем, если вас волнует только разгонный потенциал платы, а с SATA Rev. 3 и USB 3.0 вы готовы помириться, то можно взять эту же материнку, но в стандартном варианте, GA-P55-UD4, — она обойдется уже в 6000 рублей. ■

msi



R5770 Hawk

Оружие оверклокера

R5770 Hawk

- Основано на графическом процессоре ATI Radeon HD 5770 116 GDDR5
- Поддержка DirectX 11
- DVI, HDMI, DisplayPort



Afterburner

- Функция повышения напряжения, которая значительно увеличивает разгонный потенциал
- Возможность разгона более 1 ГГц
- Производительность на 20% выше



Twin Frozr II

- Два вентилятора - удвоенный воздушный поток
- Три тепловые трубки с повышенной теплопроводностью
- Температура на 13 градусов ниже по сравнению с референсной системой охлаждения



Реклама

ru.msi.com

О БЫКНОВЕННАЯ МАГИЯ

Тестирование мыши Apple Magic Mouse

Письменный Андрей

Какой мы представляем себе технику Apple? Это, наверное, что-то плоское, гладкое, возможно — симпатичное и наверняка дорогое и немного загадочное. Новая мышь Apple Magic Mouse соответствует всем этим характеристикам. Но особенно много в ней именно загадочности. Это первая в мире компьютерная мышь, которую можно случайно взять не с той стороны.

Настоящая магия, конечно, не в этом. Особого внимания манипулятор заслуживает благодаря поверхности, чувствительной к одновременным нажатиям (примерно такой же, как у трекпадов MacBook). Поверхность эта заменяет колесо прокрутки и в какой-то мере — кнопки. В остальном мышь похожа на свою предшественницу Mighty Mouse: тоже белая и гладкая, тоже работает от одной или двух пальчиковых батареек и передает данные по Bluetooth.

На ощупь, впрочем, разница огромная. Если Mighty за округлые формы обзывали «мылом», то Magic сойдет разве что за обмылок. Плоская форма и острые края слева кажутся довольно незргономичными. Но долго отвлекаться на форму невозможно — так и тянет испытать мышь в деле. И тут оказывается, что ничего особенного в отказе от кнопок нет: управляться с Magic Mouse можно в точности так же, как и с любой другой мышью.

Кроме того, отсутствие кнопок — лишь кажущееся. На самом деле под тактильной поверхностью скрывается обычный кликер, и передняя часть мышки, по сути, одна большая кнопка — мышь кликабельна как минимум до середины спинки. Если вам нужен правый клик

(а он обычно нужен), его можно включить в настройках. Кнопка будет использоваться все та же, но мышь без проблем различит, с какой стороны произошло нажатие.

Самое интересное — это жесты. Наиболее интуитивный из них — прокрутка. Просто водим пальцем в любую сторону — и содержимое окна проматывается соответствующим образом. Хотя вверх-вниз, хоть в стороны, хоть по диагонали. Эдакий аналог шарика Mighty Mouse, но куда лучше — уже хотя бы потому, что шарик можно пачкаться. Есть и другое преимущество: водить по поверхности можно в любом удобном месте на спинке мыши. Указательный палец даже не нужно смещать вправо — водим прямо там, где он лежал. Приятно и само ощущение от прокрутки — если вести пальцем аккуратно, то она будет медленной, а если сделать быстрый жест — пролетит с ускорением.

А вот со скоростью перемещения курсора что-то не заладилось. Даже если выкрутить чувствительность на максимум, движение остается медленным. Частично это объясняется нитрой формулой ускорения — чем быстрее проводит мышью, тем быстрее идет курсор, и к этому надо привыкнуть. Но для пересечения экрана одного движения не всегда достаточно. Приходится либо переставлять мышь, либо неприятно изгибать руку в лучезапястном суставе. Скорее всего, человеку, имеющему дело с мышью впервые, это поможет не промахиваться мимо кнопок. Но тем, кто привык к сколько-нибудь высокой чувствительности, настройки Magic Mouse покажутся инвалидными.

В отличие от трекпадов, которые научили разбирать много разных жестов, Magic Mouse понимает только пару — двумя пальцами вправо (кнопка «вперед») или влево («назад»). Эти пассы довольно сложно сделать случайно, но и намеренно использовать не то чтобы очень удобно. О самом существовании такой возможности быстро забываешь.

На помощь приходит сторонняя утилита, умеющая увеличивать скорость перемещения курсора и даже добавлять жесты. Для увеличения скорости бега подойдет бесплатная программа MagicPrefs, а наиболее практичные жесты мы встретили в iTouch. Прдумать действительно хорошие новые жесты сложно: с одной стороны, их должно быть удобно повторять, с другой — трудно выполнить случайно.

Чтобы использовать Magic Mouse с Windows, установленной к тому же не на «Мак», понадобится сторонняя утилита — вернее, драйвер. Его можно без труда найти в Сети, набрав в поисковой строке «Magic Mouse Windows drivers». Умеет он пока немного: есть прокрутка, но жест «назад/вперед» еще не реализован. Перед покупкой Magic Mouse стоит также убедиться, что ваш компьютер поддерживает Bluetooth — в противном случае придется отдельно приобрести контроллер.

В сочетании же с компьютером Apple и утилитой, ускоряющей движение курсора, мышь оставила вполне благоприятные впечатления. Особенно нам понравилась плавная прокрутка и возможность скроллить в любую сторону: встретил широкий документ, делаешь это не задумываясь. Magic Mouse — явное улучшение по сравнению с Mighty, но запросы всех пользователей, конечно, не удовлетворит. Лениво листать веб-страницы с этой мышью куда приятнее, чем гонять в шутеры. ■



Базовых настроек мыши совсем немного: скорость перемещения, скролла до двойного щелчка, включение правой кнопки мыши до скольжения пальцами.

21:25 С ПОНЕДЕЛЬНИКА ПО ПЯТНИЦУ

УНИВЕРСИТЕТ

РЕКЛАМА

здесь учатся, но не тому, о чем ты думаешь



ПОДРОБНОСТИ НА САЙТЕ WWW.MTV.RU

БОЛЬШЕ,
ЧЕМ МУЗЫКА





РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Артур Джангиров

А компьютерный мир-то оживает! Новинки от Intel взбудоражили сегмент бюджетных решений. Intel Pentium G и Core i3 на базе ядра Clarkdale и частотами от 2,83 до 3,06 ГГц конкурируют не только с процессорами AMD Phenom, но даже с более дорогим Intel Core i5.

В новые процессоры изначально интегрированы функции GPU, однако работами они будут только на новых же чипсетах — H55, H57 и Q57. Впрочем, для серьезных игроков данная информация малоактуальна: игровой компьютер без нормальной видеокарты — трудновообразимое устройство. Агрейд видеокарт мы сегодня и займемся, благо цены на перспективные модели в последнее время радуют все больше и больше.

«Дешево и сердито» — меньше 15 000 руб. Установленная компьютер на базе процессора AMD видеокарта Sapphire Radeon HD 4670 с 512 Мб видеопамяти GDDR3, работающей на частоте 1 ГГц, позволит насладиться большинством совре-

менных игр при — как минимум — средних настройках графики. Для платы стоимостью 2500 рублей это значительное достижение. Если же вы планируете, купите сразу Sapphire Radeon HD 5750, представительница последней линейки видеокарт AMD с поддержкой DirectX 11.

В конфигурации на базе процессора Intel сэкономим на материнской плате (откажемся от поддержки памяти DDR3, нам и DDR2 пока достаточно) и также улучшим видеокарту. Установим сюда Palit GeForce GT 240 Sonic 512 Мб GDDR5, она как раз обеспечит приемлемый для современных игр уровень производительности.

«Смерть тормозам» — меньше 20 000 руб. В конфигурации с AMD вновь сэкономим на материнской плате и редко используемую в данном ценовом сегменте возможность установки второй видеокарты, мы накопим денег на достаточно мощную плату — XFX Radeon HD 5750.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core i7 975 Extreme OEM (ядро Bloomfield, 3,3 ГГц, Socket LGA1366, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб) + вентилятор Zalman CNPS10X Extreme (алюминий-чаша, 12 см, 20-39 дБ, синяя подсветка)	40 740
Системная плата: ASUS P8T WS SuperComputer (Intel X58, 6x DDR3 1066/1333/1600/1800/1866/2000 макс. до 24 Гб, 7x PCI x16, 5x1/CrossFire, 6x SATA 2, 2x eSATA, 6x USB 2.0, IEEE 1394, PS/2, 2x LAN, звук)	16 400
Память: 2x КЕ 2x 2 Гб DDR3 1600 МГц Kingston PC12800 (KHV1600C803K4G0)	22 700
Видеокарты: 2x Sapphire HD 5870 1 Гб GDDR5 PCIE x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort	33 400
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST32006542AS 2 Тб SATA 2, 5800 об/мин, 32 Мб	6540
Оптический привод: LG BH08LS20 (SATA, BD-ROM, CD-R/RW, DVD-R/RW, DVD-RAM, DVD-RW, DL)	8500
Корпус: Gigabyte 3D Mercury G2-FW1CA(A,B,U,S) (ATX, mATX, CEB, 4x 12 см, 4x USB, аудио, IEEE 1394, черная или серебристая) + БП ICE HAMMER H-1000 W (ULTRA 1600 Вт, 1x14 см, Таблос, 24-pin+pin-8 pin коннектор, 2x 6-pin разъем, 2x 8-pin разъем)	15 500
Клавиатура + мышь: Logitech Revolution MX5500 (1600 dpi, беспроводная, Bluetooth)	6400
Монитор: Microtek X27 5.1 (5.1, 300 Гц, 20-20 000 Гц, 60 дБ)	14 150
Монитор: NEC MultiSync LCD3096WQX (TFT N-IPS, 30 дюймов, 2560x1600, 6 мс, 300 кд/м², 1000:1, 2x DVI)	88 560
Пульт дистанционного управления: Logitech Harmony 9000 (беспроводный, сенсорный дисплей, литий-ионный аккумулятор)	16 200

Со всеми новаторами: **269 090**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО



Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E7500 BOX (ядро Wolfdale, частота 2,83 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 3 Мб)	4300
Системная плата: Gigabyte GA-EPI1-UD3L (Intel G41, 4x DDR2 667/800/1066 макс. до 8 Гб, PCI x16, 3x PCI, 3x PCI x1, 4x SATA 2, 2x USB 2.0, COM, LPT, 2x PS/2, S/PDIF-out, LAN, аудио)	2200
Память: 2 Гб DDR2 800 МГц Kingston PC6400 (KVR80002N5/2S)	1590
Видеокарты: Palit GeForce GT 240 Sonic 512 Мб GDDR5 (PCIe x16, VGA, DVI, HDMI)	2390
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST325010AS 250 Гб SATA 2, 7200 об/мин, 8 Мб	1400
Оптический привод: NEC AD-7243S-08 LF (SATA, CD-R/RW/RW, DVD-R/RW, DVD-RW, DL)	1190
Корпус: Falcon TSAA-614 (ATX, 400 Вт, 1x8 см, опционально 2x 12 см, разъемный 24+4 pin коннектор, 2x USB, 2x аудио)	1800

Системный блок: **15 470**

Мышь: A4Tech XE-100 (1000 dpi, лазерная, проводная)	245
Клавиатура: A4Tech KB-280R-1 (проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	393
Колодки: SVEN SPS-700 (2.0, 2x 20 Вт, 40-20 000 Гц, 75 дБ)	1520
Монитор: Samsung 2033SN (TN, 20 дюймов, 1600x900, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, VGA)	6500

Системный блок и периферия: **21 125**

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E7500 BOX (ядро Yorkfield, частота 2,83 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 3 Мб)	4300
Системная плата: ASUS GeForce GT250 512 Мб GDDR3 (ENGT250 D51203) (PCIe x16, DVI, HDMI, VGA)	1100
Дополнительная память: 2 Гб DDR2 800 МГц Kingston PC6400 (KVR80002N5/2S)	1590

Со всеми новаторами: **31 409**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО



Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom II X3 720 BOX Black Edition (ядро Neza, 2,8 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 1,5 Мб, L3-кэш 6 Мб)	4990
Системная плата: MSI GP15M-P33 (Socket AM3, NVIDIA GeForce 6150SE, 2x DDR3 800/1066/1333 макс. до 8 Гб, PCI x16, PCI x1, 2x PCI, IDE, 4x SATA 2, 4x USB 2.0, IEEE 1394, S/PDIF-out, COM, LAN, VGA, аудио)	1800
Память: 2 Гб DDR3 1333 МГц Kingston PC19666 (KVR1333D3N9-2S)	1790
Видеокарты: Sapphire Radeon HD 4670 512 Мб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, 5-V-Video)	2500
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST325010AS 250 Гб SATA 2, 7200 об/мин, 8 Мб	1400
Оптический привод: NEC AD-7243S-08 LF (SATA, CD-R/RW/RW, DVD-R/RW, DVD-RW, DL)	1190
Корпус: Falcon TSAA-614 (ATX, 400 Вт, 1x8 см, опционально 2x 12 см, разъемный 24+4 pin коннектор, 2x USB, 2x аудио)	1800

Системный блок и периферия: **15 470**

Мышь: A4Tech XE-100 (1000 dpi, лазерная, проводная)	245
Клавиатура: A4Tech KB-280R-1 (проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	393
Колодки: SVEN SPS-700 (2.0, 2x 20 Вт, 40-20 000 Гц, 75 дБ)	1520
Монитор: Samsung 2033SN (TN, 20 дюймов, 1600x900, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, VGA)	6500

Системный блок и периферия: **21 125**

Наименование	Цена (руб.)
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 955 BOX (ядро Deneb, 2,8 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	410
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 5750 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3350
Дополнительная память: 2 Гб DDR3 1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1790

Со всеми новаторами: **29 675**



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО И СОФТ

Двадцать четыре часа в сутки я мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hotline@igromania.ru или отправив SMS на короткий номер 1121 с префиксом #hard (то есть в начале сообщения нужно ввести слово #hard и только потом, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого сообщения около трех рублей.



Правда ли, что существует устройство XFPS, с помощью которого можно подключить клавиатуру и мышь к Xbox 360? И если да, то будет ли сто-процентная совместимость? Допустим, будет ли в Wolfenstein с мышкой и клавиатурой присутствовать надписи «Нажмите Space для прыжка», «Нажмите R для перезарядки»?



Да, XFPS 360 действительно существует. И действительно позволяет подключить к Xbox 360 клавиатуру, мышь и даже Sony DualShock 2 — джойстик от второй PlayStation.

Однако качество работы с мышкой у устройства весьма сомнительное: курсор тормозит и двигается рывками — использовать такой

мануальную почти невозможно. Отдельная поддержка в играх у XFPS 360, как несложно догадаться, отсутствует. XFPS не добавляет в игры надписи и элементы интерфейса, он лишь позволяет настроить на те же самые действия другой контроллер. Впрочем, кому-то и этого хватит.

На мой взгляд, функционал слабоват для \$80, а именно столько стоит девайс (и это без доставки в Россию!). Списание интернет-магазина, через которые можно заказать устройство, указан в разделе Contacts на сайте teamxtender.com.



У меня скорость интернета 512 Кбит/с, а пинг в играх такой же, как у друга. У него скорость 128 Кбит/с. В чем тут подвох?

Никакого подвоха! Пинг и скорость подключения — это не синонимы, они отвечают за абсолютно разные вещи. Пинг, а вернее, лаг, или latency, — это время, затраченное на передачу пакета информации от клиента к серверу и обратно. А скорость подключения определяет, какое количество пакетов вы успеете скачать за единицу времени. И вот этот параметр у вашего подключения выше в четыре раза.

Применительно к играм одинаковый лаг означает, что ответа от сервера и вы, и ваш друг ждете одинаковое время. Однако в случае, если пакетов с данными будет очень много (например, на площадке в MMORPG столпится масса народа), то ваше подключение, условно говоря, сможет пропустить без задержек вчетверо больший поток информации.



Что будет, когда производители чипов достигнут так называемого идеального техпроцесса, 0-нм? Перейдут на пикометры?

Как говорится, знал бы прикуп — жил бы в Сочи. Будущего мы предугадывать не умеем, однако теоретизировать нам никто не мешает.

Какие есть варианты? Бесконечно уменьшать техпроцесс не получится. Уже сейчас аналитики в сомнениях, удастся ли преодолеть рубеж хотя бы в 12-нм (лока, напомним, Intel выпустила линейку на 32-нм техпроцессе). Возможно, производители будут просто увеличивать количество транзисторов. Возможно, Intel разыграет карту фотонных процессоров с оптическими каналами передачи данных.

На данный момент создан так называемый «лавинный фотодетектор» — устройство, способное улавливать световые импульсы и преобразовывать их в электрические сигналы, при этом усиливая их. По мнению разработчиков, скорость передачи данных в линиях связи, сформированных из таких фотодетекторов, может достигать 40 Гбит/с.

Но, вероятнее всего, со временем возрастет роль так называемых тонких клиентов: большая часть процессорной обработки данных будет производиться не на локальных компьютерах, а на глобальных серверах. Развивать скоростные технологии связи, в том числе и беспроводной, все-таки гораздо проще, чем уменьшать техпроцесс.



Какое запоминающее устройство сохранит информацию дольше всего?

Казалось бы, самый очевидный ответ — «жесткий диск», но если мы говорим о настоящей долговечности, то жесткие диски не подходят: уже спустя 40 лет после записи данные на них, скорее всего, не будут читаться.

Несколько лучше показывают себя лазерные накопители: в наилучших условиях хранения CD и DVD (качественные и правильно замаскированные) могут прожить более века.

Самой надежной на данный момент является полупроводниковая технология, чей срок службы может достигать 1000 лет при влажности воздуха до 2%. Подробное решение полугода назад предложили ученые японских университетов Кейо и Киото в сотрудничестве с корпорацией Sharp.

Устройство называется DRS (Digital Rosetta Stone), изготавливается на базе двуокиси кремния и потребляет всего 56 мВт энергии — современные жесткие диски даже в состоянии простоя требуют в 50 раз больше! Платы памяти DRS состоят из четырех пластин, общая емкость которых — 2,5 терабита, а скорость чтения данных с такого устройства достигает 150 Мбит/с.



Подскажите, необходим ли для PlayStation 3 плазменный телевизор или сойдет и обычный, на лучевой трубке? А ЖК-монитор/телевизор подойдет? Появится ли это как-то на работе PlayStation?



Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо на hotline@igromania.ru, делайте в теме письма пометку «Горячая линия» или «Совет читателя» — так будет легче найти ваше послание в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Подробно расскажите, что происходило с компьютером до и после возникновения неполадки, не забудьте указать конфигурацию системы и версии установленных драйверов. Чем детальнее описана проблема, тем больше вероятность, что мы вам поможем.

В SMS также не экономьте на описании неполадки и указывайте свой электронный адрес, чтобы мы могли уточнить детали.

PlayStation 3 — на удаление неприхотливая штука. Ей все равно, к какому телевизору вы ее подключите, лишь бы подключили правильно. А RCA-разъем, с которым PlayStation работает отлично, есть на всех современных телевизорах — вне зависимости от того, жидкокристаллические они, плазменные или электронно-лучевые. Для подключения к монитору необходимо, чтобы у него был HDMI- либо DVI-выход. В первом случае потребуется обычный HDMI-кабель, во втором — HDMI-to-DVI.



Каким способом можно подключить к системному блоку ноутбук, чтобы использовать его исключительно как монитор? В интернете предлагают либо самому лаять схемы, либо искать переходники. Спать вряд ли схемы, что за переходники нужны — плохо понимаю.

Самый простой, хотя и не идеальный способ в вашем случае — объединить системы в одну локальную сеть и пользоваться либо встроеным терминальным клиентом Windows, либо программой для удаленного администрирования — например, Radmin.

Еще может помочь USB KVM-переключатель для ноутбука, но достать это устройство в России — задача не из тривиальных.

А в интернете под переходниками, вероятно, имелись в виду PCMCIA-карточки с видеовыходом или USB-платы видеозахвата.

Но, может, вместо них дешевле купить нормальный монитор?



Никогда не встречал в магазинах двухслойные DVD-RW. Неужели их и впрямь не производят?

Увы, но факт — не производят: из-за своего несовершенства технология оказалась неустойчивой. Когда лазер переключался между слоями записи, во многих DVD-плеерах возникала задержка вплоть до нескольких секунд. Потребители переживали: не повреден ли диск или, лучше того, плеер?

Возможно, производители и могли бы усовершенствовать DVD-RW. Но в 2006 году появилось третье поколение оптических дисков, HD DVD и Blu-ray, и компании предпочли продвигать эти технологии и продавать однослойные DVD, с которыми подобных технологических сложностей не было.



В январской «Игромании» (№148) вы писали о процессоре Pentium D. У меня до сих пор стоит этот процессор. Подскажите, пожалуйста, как разогнать?

К сожалению, подробно описать разгон в рамках «Горячей линии» мы не можем. Отметим, однако, что множитель процессора Pentium D жестко прошит. Его нельзя изменить ни в BIOS, ни с помощью перемычек материнской платы. Поэтому единственный способ разгона этого процессора — по-



вышение тактовой частоты шины FSB (Front Side Bus). Как правило, это можно сделать при помощи ручной настройки BIOS или утилит от производителя материнской платы (например, Gigabyte EasyTune).

Тактовую частоту процессора Pentium D 805 с множителем 20х удавалось повысить со штатного значения 133 МГц до стабильных 210 и даже критических 215 МГц. Итоговая частота каждого из двух ядер разогнанного процессора составляла, соответственно, 4,2 и 4,3 ГГц. И все это три с половиной года назад!



Скажите, а существуют ли программы, повышающие скорость ADSL-интернета?

С тех пор как «Стрим» стал популярен, подобные вопросы приходят особенно часто. Интерес вопрошающих масс подогревают ответы в духе: «А мой сосед поставил Net-Scream, и у него интернет стал работать в полтора раза быстрее!» Быть такого не может, самое время расставить точки над «и».

Программы по оптимизации ADSL-трафика можно условно разделить на три категории. В первую и самую неприятную попадают программы, которые на самом деле являются троянами. Имитируя более или менее бурную деятельность, они не приносят никакой пользы, а, напротив, воруют конфиденциальную информацию. Вторая категория — это так называемые программы-счетчики. Они не дают никакого эффекта, за исключением эффекта плацебо: поглядите полчасика на красивые движущиеся графики — и вам покажется, что любимый сайт загрузился на целые три секунды быстрее! Третья категория — это трафик-шейлеры, программы вроде cfoSpeed, работающие с пакетами данных и их очередями. Иногда от трафик-шейлеров даже бывает минимальный прирост скорости, однако взамен они нередко приносят дожину-другую проблем.

Подождо: овчинка выделки не стоит. Хотите, чтобы интернет летал — меняйте ADSL-тариф или используйте какой-то иной, более скоростной способ коннекта!



Я слышал, что игровая приставка негативно влияет на телевизор, к которому подключена, — это правда?

В первую очередь, игровая приставка негативно влияет на двуконное создание, сидящее перед телевизором. По крайней мере, может негативно влиять...

Что же касается телевизора, то подключенная к нему консоль оказывает не больший эффект, нежели подключенная телевизионная антенна. По сути, для телевизора меняется лишь источник видеосигнала.

Однако «приставка портит телевизор» — отличный аргумент для родителей!



СЕРГЕЙ КЛИМОВ

ЧЕШСКИЙ
ЧЕМПИОН

Фото: из архива студии «Авантаж», Сергей Климов, Dan Maloney (MF DNEIS)

Якуб Дворски — чешский дизайнер, придумавший космические одуванчики, гнома в валенках и ночном колпаке, жуползней, барвапышек и кроклопов, а также милого чуткого робота Йозефа, купание в чане с нефтью и механическую кошку — в общем, миры «Самороста» и «Машинариума». Глядя на его игры, издатели говорят об особой восточноевропейской стилистике, а университетские преподаватели читают по его квестам курс визуальных коммуникаций. Сергей Климов поговорил с Якубом за жизнь и узнал, почему студия не выпила по случаю релиза, как изменились индустрии в последнее время и что общего у всех восточноевропейских разработчиков.

Автор!



Сергей Климов — генеральный продюсер московской студии Snowball Studios и постоянный автор журнала «Игромания». Игры занимается 14 лет, за это время успел издать в России более 200 проектов для всех платформ — PC, PS2, PSP, PS3, Xbox 360, Wii и DS, хотя к PC относится с особым трепетом. Из собственных игр одну успел разработать и издать (Pike), другую — разработать и заморозить («Восслав»).

В настоящий момент Сергей и его команда развивают собственное продюсерское направление, работая над игрой про войну СССР в Афганистане, проектом для детей на основе современного телесериала и ролевый приключением, которое строится на движке Mount & Blade: Warband. Больше всего Сергей хочет когда-нибудь взять в своем издательском отделе академический отпуск, уехать в Чехию к своему приятелю Якубу Дворски и поработать, наконец, пару лет над «Вославом».

Якуб, привет! Мы к тебе ехали по чудесным чешским дорогам. У нас был твой адрес в Брно. Но я никогда раньше не был в Брно и не знал, чего ожидать: живешь ли ты в маленьком деревянном домике на углу парка или в каком-нибудь старом каменном замке на холме...

Привет! Деревянный домик — это было бы очень мило. Но в Брно таких нет. Чаю будете?

Разработчикам — сосновый бор, а издателям — пробки в мегаполисах

Да! Зеленого. А знаешь, мы несколько не разочаровались, когда приехали. Ты шикарно устроился — никаких сомнений, что именно здесь хорошо живется и работаете создатели «Саморостов» и «Машинариума».

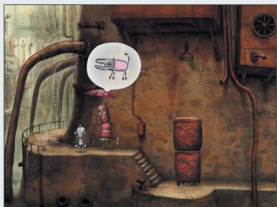
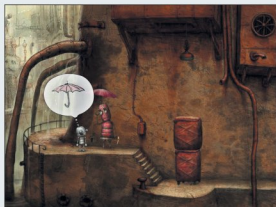
Это почему? (улыбается) Потому что у меня такой бардак?

Потому что ты живешь на мансарде, в старом австро-венгерском особняке. Это же классика жанра! Разработчики King's Bounty должны жить в сосновом бору, а автор «Машинариума» — в сказочно красивом городе, на последнем этаже особняка, откуда видно, как на городскую площадь поворачивают старенькие трамваи.

Брно я люблю, это правда. У нас здесь тихо, можно спокойно работать.

А в Праге разве не тихо?

Ты знаешь, в Праге есть чудесные уголки, а есть туристические



Атмосфера игры не нарушается грубой человеческой речью: когда роботы разговаривают или что-то вспоминают, над их головами появляются стилизованные облачка с анимированными историями.

кие места, где лучше не появляться, иначе затопчут. Если будешь переезжать, найду что-нибудь в районе парка. Или в районе старого кладбища. Чтобы никто не отвлекал.

А ты планируешь переезжать?

Рано или поздно придется, наверное. Деловые встречи всегда проходят в Праге. Вот с тобой мы сколько раз виделись за прошлый год? И все время в Праге, в Праге. Первый раз ты до Брно доехал. К тому же у меня девушка сейчас тоже из Праги. Да я и не против, там красиво.

Ну, в Брно тоже очень красиво, кстати. Ты видел гостиницу, в которой мы остановились? Чудесное здание!

Не хотел тебя расстраивать, но раньше это была не гостиница. Я сначала хотел про это написать, когда ты мне ссылку прислал, но потом передумал.

Там, что, полицейский участок был?

Хуже. Детская стоматологическая клиника. Меня туда родители водили.

Черт побери!

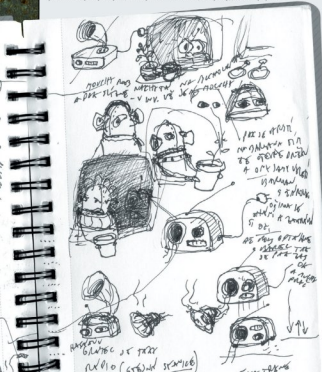
У нас так бывает. Вторая жизнь города, приоритеты изменились. Раньше важно было, чтобы клиника в центре была, и не так важно, в каком доме. А сейчас оказалось, что гораздо лучше в таком старинном здании отель открыть.

Ты знаешь, это прямо как с играми. Раньше на движок смотрели, на то, как вода нарисована, насколько можно камеру приблизить. А теперь — все больше на сценарий, на персонажей. «Машинариум» в этом плане показателен: игроки просто ныряют в придуманный тобой мир, и все — полное погружение. Ты долго над игрой работал?





Сейчас Якуб работает художником над фильмом *Kiku* в чешском городе Прага, персонажи которого очень похожи на героев «Самороста» и «Машинариума». Машины тут сделаны из ржавых карбораторов, а зверьки — из ошейной причудливой формы.



Три года.

И как тебе эти три года?

Это были три хороших года. Я, может, и хотел бы пожаловаться на что-то, да на самом деле не на что. Работать было в радость.

Я немного боялся, что у нас выйдет красиво, атмосферно, цельно — но скучно

Честно?

Честно. Я не знаю, может, это связано с тем, что мы инди-команда и сами себе хозяева. Часто в постмортмах американских студий читаешь про адювы муки всей команды, борьбу внутри коллектива. У нас ничего такого не было. Работали много, но не ругались, ночами напролет тоже не просиживали. С такой игрой, как у нас, невозможно себя заставить что-то придумать. Чтобы получилось хорошо, надо быть в хорошем настроении.

А сколько человек делали «Машинариум»?

Семеро, это самый большой состав в истории «Аманиты». Особенно если сравнивать с составом, которым сделан «Саморост» (квест Samorost

Якуб Дворски делал в одиночку, когда учился в Академии искусств, архитектуры и дизайна в Праге. — Прим. «Игромани»).

А эти семеро по большей части наемные сотрудники или старые знакомые?

Мы все друзья по учебе, по старым заказам. Раньше пересекались на анимации, на книжных проектах — я еще и детские книги иллюстрирую. Да и сейчас иногда вместе работаем за пределами студии.

И какие ощущения от такой команды?

Замечательные. Хорошо работать, когда ты не один — это я могу сказать всем, кто собирается свою игру делать. И в плане мотивации, и в плане комментариев, критики, отсоев идей. Если у тебя есть команда, ты делаешь совсем другую игру, потому что с друзьями многие вещи гораздо проще. Нам в академии это прививали: «произведение как результат работы творческого коллектива», знаешь? Крайне редко бывает, чтобы гениальный режиссер мог сам по себе снять хорошую картину — без тесной работы с оператором, с художником проекта.

Понимаю. Это общая тема для новых команд. Кстати — выживаемость студий, где есть несколько партнеров-друзей, гораздо выше, чем студий, созданных разработчиками-одиночками.

А сейчас, когда ты завершишь проект, игра вышла в продажу, ты что скажешь? Ты счастлив или наоборот — раньше была мечта, а теперь нет?

Я счастлив. Без дураков.

Это очень приятно слышать: хоть кто-то счастлив в Восточной Европе. А то кого ни спросишь из российских разработчиков, у всех кризис борьбы за проект сменяется кризисом от самого сырым материала. Послушай,



Якуб работает из дома, — а живет он на мансарде старого австро-венгерского особняка в тихом и уютном городе Брно.

сейчас журналисты называют «Машинариум» лучшим квестом года, игроки говорят, что проект оправдал их ожидания. Позитива в целом очень много. Однако два-три года назад было много

Игра стоит двадцать долларов — они, на наш взгляд, отражают то, что люди получают за эти деньги

скепсиса. Скажи, ты сам-то верил, что игра выйдет настолько удачной?

Да. В «Машинариум» я верил с самого начала разработки,

с этим как раз не было никаких вопросов. Мы с тобой уже как-то обсуждали это в Сизтле, помнишь? Многие, когда говорят «инди-команда», часто представляют себе группу лю-

дей без опыта работы, которые методом проб и ошибок ищут свое место в индустрии. Однако на самом деле некоторые инди-команды, как мы, например, это группы профессиона-

лов из различных областей, которые объединяются для работы над игрой, опираясь на свой прошлый опыт. Скажем, наш композитор пишет прекрасную музыку, и у меня не было сомнений, что он справится с саундтреком к «Машинариуму». Я с самого начала работы знал, что в плане звукового и визуального решений у нас выйдет прекрасная игра — когда мы ее закончим.

Редкий случай! А прототип делали перед началом работы?

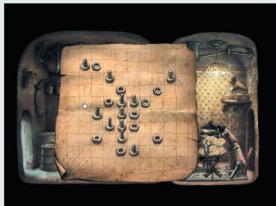
Нет, в этом не было необходимости. В начале разработки была одна только идея. Мы в «Аманите» уже достаточно опытные и понимаем, что у нас хорошо получается. Я был уверен, что со звуком, графикой и, как результат, атмосферой тут все отлично сложится. Риск был в другом.

В сюжете?

В игровой механике. Когда я начал рисовать первые эскизы, у меня быстро сложилось представление, каким может быть игровой процесс, и я знал, что такой процесс нашими визуальными средствами вполне реализуем. Мы не изобретали новой технологии, не делали ставку на то, чего не существовало, как иногда приходится делать разработчикам игр других жанров. Однако я не был уверен, что в результате этот игровой процесс



«Аманита» почти полным составом (Якуб первый слева).



Головоломки в «Машинариуме» — традиционные, но отлично записанные в контекст: налить металлическую собачку машинным маслом, соединить проводки, выиграть в болтики-гаечки.

получится, как бы лучше это сформулировать... забавным? Я опасался, что у нас выйдет красиво, атмосферно, цельно — но слишком механически, что ли. То есть гладко, но скучно. Как безалкогольная свадьба.

Почему? Ты же уже сделал «Саморост», это очень забавная игра...

Ты знаешь, у меня гораздо больше опыта как у художника, чем как у дизайнера. Если меня спросить, кто я по профессии, — я не скажу, что я разработчик игр, я скажу, что я художник. Я работаю с фильмами, недавно делал кукол для нового чешского проекта. Работаю с анимацией, клипты рисую, иллюстрирую для книг. А в игровом дизайне я только начинаю.

Вообще-то для многих российских разработчиков это не поеха, ты знаешь, у нас некоторые считают себя специалистами буквально во всем...

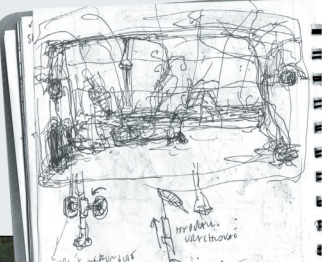
Мне кажется, каждый опытный человек понимает свои ограничения. Чем опытнее — тем сильнее. Дело в степени контроля, к которой ты привыкаешь. Разрабатывая «Машинариум», я полностью контролировал визуальный ряд игры: как художник в совершенстве точно могу предсказывать результат своей работы. Помнишь, мы взяли перерисовывать некоторые задники уже под самый конец разработки? Мы на это пошли без какого-либо риска, просто сели, посмотрели на то, что можно было бы улучшить, и поняли, что это займет полтора месяца, которые у нас в распоряжении имелись. А вот в плане дизайна мне не хватало опыта, не хватало предсказуемости процесса. У меня до последнего года работы были сомнения, сложится — не сложится, затянёт — не затянёт.

Поняно. Я однажды лез на гору Хаф-Доум в Калифорнии, в парке Йосемити, и перед походом как настоящий пикер заснул себе в

Депрессия у творческих людей — это нормально, это часть процесса. Бывает и у кинорежиссеров, и у постановщиков в театре. Само проходит.

рюкзак бутылку шампанского. Чтобы отметить наверху. И вот после десяти часов восхождения, когда мы присели на вершине, я эту бутылку открыл. Отхлебнул —

и как-то оказалось совсем не так, как мне представлялось в лагере: что я буду размазывать бутылкой от счастья, поливая ледяные скалы и прочее, и прочее. Я просто карту





У Йозефа есть одно замечательное свойство: он телескопический, то есть может изменять свой рост. Благодаря этому он, например, прикльзается высоким роботом-охранником или может ползать по канализационным трубам.

взял и начал обратный маршрут прокладывать. То есть не было какого-то восторга, пика, момента, когда можно было бы по-настоящему с ума сойти от счастья. А у тебя с «Машинариумом» был какой-то яркий эмоциональный момент, когда ты понял — все, это

успех? Например, начались продажи, ты увидел первые заказы и достал из шкафа портвейн 1966 года розлива?

Хорошая история с шампанским. (улыбается) Нет, с «Машинариумом»

«Инди» — когда все решения по игре принимаются теми, кто над этой игрой и работает

мом» такого пика тоже не было. Мы за два месяца до выхода игры открыли предварительные заказы, продажи пошли постепенно, без ажиотажа. К тому же в то время мы безотрывно сидели за работой, завершая игру, и у нас даже не было времени особо часто смотреть на число проданных копий.

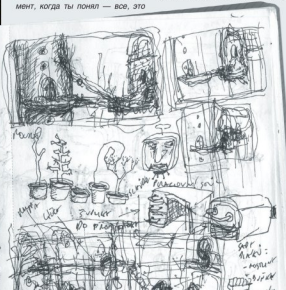
Конечно, я был бы не до конца честен, если бы сейчас сказал, что деньги нас совсем не интересуют. Для нас деньги — это во многом свобода для эксперимента, свобода делать такие проекты, которые нам интересны. Просто мы как-то об этом уже говорили с командой — знаешь, много или мало мы продадим, вернем или не вернем вложенный бюджет... и поняли, что как-то повлиять на продажи, кроме как работая над проектом, мы не можем. Так лучше и не беспокоиться, а просто работать. (улыбается)

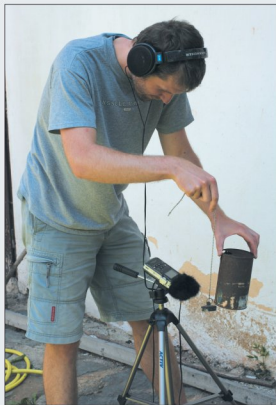
А как продажи вообще, сейчас, когда у тебя есть время посмотреть на статистику?

Продажи... (улыбается) Продажи хорошие. Очень хорошие. Никто не верил, например, что в Германии или в России можно продать больше копий «Машинариума», чем какой-нибудь качественной стратегии или ролевой игры. Это стало полной неожиданностью для всех. Ну, по крайней мере, так мне говорит издатель, а я им верю. (смеется)

С последним «Саморостом» сравнимо?

Раз в десять, в двадцать больше. Причем сейчас к нам начали приходить партнеры из стран, где мы в прошлом году отчаялись уже искать издателя. Вот мы недавно подписали контракт на издание в Англии, Бельгии и даже Австралии, — а помнишь,





Жестному городу — жестные звуки. Спорим, вы никогда бы не подумали, что специально для игры записывали «дзюнь», который делает затычка для ванной, когда бьется о раковину банку из-под краски?

мы с тобой показывали игру австралийцам на прошлой выставке в Кельне, и они говорили, что такое у них на рынке никогда не будет востребованным.

Вы продаете «Машинариум» в Европе и в Америке за двадцать долларов. Это много или мало?

Это, на наш взгляд, отражает то, что игроки получают за эти деньги. В Германии, кстати, в магазинах игра стоит тридцать евро, но это, по-моему, уже перебор. Мне не очень удобно из-за этого, хотя немецкие игроки очень хорошо о «Машинариуме» отзываются.

Скажи, а твоя команда довольна коммерческим успехом? То есть признание прессы — это хорошо, но это было ожидаемо, вы же сами понимаете, что игра очень качественная получилась. А вот собранные деньги — это уже другое дело.

Мы очень удивлены. Мы не сильно разбираемся в коммерческой стороне вопроса, и текущий фи-

насовый результат для нас самих стал сюрпризом. Если почтять отраслевую прессу, то покажется, что жанр таких игр, как наш «Машинариум», вымирает, если уже не вымер. Разработчики и издатели жалуются на плохие продажи, бюджеты сокра-

Десять баллов не дают из опасения, что будет написано «Dragon Age — 10/10, «Машинариум» — 10/10», и к ним придут возмущенные фанбои и будут требовать исправить оценку Dragon Age на 11/10

щаются, проекты отменяются. А у нас все как-то очень хорошо.

Много игроков?

Очень. В день выхода игры сервер упал от перегрузок.

Значит, будет продолжение?

Будет новая игра, безусловно. Но вряд ли она будет прямым продолжением этой истории, мы же не Electronic Arts. (улыбается)

Ладно, о новом проекте я тебя еще расспрошу. А вот возвра-

щаться к процессу разработки — скажи, за эти три года были какие-то периоды, какие-то моменты, которые особенно трудно давались? Или, наоборот, легко?

Это как на гору подниматься, знаешь. Сначала очень легко, первые несколько километров. Ты мотивирован и полон энергии. Потом устаешь, становится тяжело — и чем дальше, тем тяжелее. Пейзаж вокруг не меняется. Вместо абстрактных тридцати километров возникают конкретные камни и елки. Только под самый конец, когда вершину уже видишь, тебе снова легко становится. У нас так и получилось с «Машинариумом». Всегда важно не терять из вида цель, но все равно ты всегда ее в какой-то момент теряешь и уходишь в депрессию. Что поделять.

Много было таких трудных моментов?

Много.

Вот за это я тебя люблю, Якуб! Американский разработчик тут бы сказал, что он работал исключительно с улыбочкой на лице и что все фишка, кроме пчел.

Эх, я же из Восточной Европы, я не могу себя так обманывать. (улыбается) Я получил большое удовольствие от работы над проектом, но не обощил и без депрессий — они были, и достаточно серьезные.

По поводу чего? Просто усталость копилась?

И это тоже, но в основном меня беспокоило, сможем ли мы за-

кончить игру в принципе — в плане игровой механики. Мне казалось, что я слишком широко размахнулся с дизайном и сразу такой большой проект для «Аманиты» после «Самороста» может оказаться непосильным. То есть задники нарисуем, музыку напишем, а сам процесс, сюжет не отладим, не сможем охватить все возможные варианты развития игровых ситуаций.

Что ты делал в такие моменты?

Говорил себе, что это проходящее, что депрессия у творческих

людей — это нормально, это часть процесса. Бывает и у кинорежиссеров, и у постановщиков в театре. Я во время учебы в академии и не такое видел. Так что просто ждал, пока плохое настроение само пройдет, и оно проходило. А что еще можно делать? Заставлять как-то себя работать — это не вариант. Через «не хочу» можно покрасить забор, но не очень-то получится придумать карикатуру или песню налить. Сделаешь мало — и качество будет спорным. Можно ведь не заставлять себя, а подождать, пока пружина снова сожмется. Мне ближе как-то этот вариант, я не сторонник совершать над собой насилие. Я лучше всего работаю, когда я в хорошей форме, когда у меня хорошее настроение.

Якуб, я сегодня утром видел Томаса, который разработывает «Алхимию» (www.alchemia-game.com). И подумал, интересно совпадение — он живет буквально в часе езды от тебя, в Братиславе. При этом его «Алхимия» похожа на «Саморост», да и сам он признает, что твои работы его очень сильно вдохновляют. Это какая-то чехословацкая эстетика, почему у ваших проектов похожий визуальный стиль?

Я думаю, дело в общем культурном контексте. Брно и Братислава достаточно близко друг к другу расположены, к тому же мы с Томасом одного возраста. И мы наверняка читали в детстве одни и те же книги, смотрели одни и те же фильмы. Да, это такой восточноевропейский стиль, если хочешь.

Как ты думаешь, можно, только поиграв в «Машинариум», определить, что игра пришла из Восточной Европы?

Конечно. A World of Goo — обратный пример: по ней, как мне кажется, сразу видно, что она из Америки. Мне трудно представить, чтобы такой проект могли сделать в Чехии или Венгрии.

Скажи, а когда ты работал над «Машинариумом», ты ставил себе задачу сделать игру в определенном визуальном стиле? Ну, хотя бы в восточноевропейском?

Нет, я никак не стилизовал графику. Я просто делал то, что мне казалось естественным. Если бы мы помнили работы еще и под-



Это Ян Сверак — товарищ Якуба и режиссер фильма *Kuku se vraci*, который появится в прокате осенью этого года. Трейлер в HD-качестве можно найти на YouTube по запросу «Kuku se vraci teaser».

страивались под некий внешний стандарт, нам бы вряд ли удалось завершить игру за три года. Свобода творчества в нашем случае повышала скорость работы над проектом. В этом плане «Машинариум» — это и есть «Аманита».

Вот тебе еще одно преимущество статуса инди-разработчика. Воспользуйся «Машинариум» — это ведь инди-проект в чистом виде, правильно?

Да, «Машинариум» — это инди, ты прав. На нас никто не оказывал никакого давления со стороны ни по срокам, ни по творческим задачам.

«Никакого давления со стороны» — это и есть для тебя инди?

Точно, «инди» — это когда все решения по игре принимаются теми, кто над этой игрой и работает. Бюджет, деньги в этом плане вторичны, мало ли откуда они могут взяться — кредитом или авансом. Вопрос скорее в контроле процесса. Независимость разработки в том, что у инди-проекта команда сама себе хозяин.

«Инди» как характеристика проекта — позитивная?

Ну, это от многого зависит. Вообще-то у инди-проектов были довольно трудные времена, когда инди-тусовке гордиться было особо нечем. Шла разработка ради разработки, а не ради игроков, это были такие игры-манифесты, помнишь ведь? Первые инди-проекты были понятны только фанатам темы и написаны исключительно для своих.



Это те, что были «некоммерческими»?

Да, разработчики тогда часто говорили, что их игры «некоммерческие», это была вторая по популярности характеристика после независимости. Хотя на самом деле это были просто дешевые игры, что далеко не одно и то же. Сейчас же многое переменилось: теперь у нас есть *Braid*, *World of Goo*. Это выдающиеся проекты, которые изменили представление о том, что принято считать инди. В такое инди все хотят играть, и такие инди-игры очень даже симпатичны традиционным издателям.

Ты знаешь, многие, когда говорят об инди, путают способ производства с целевой аудиторией. Для меня, для тебя инди-игра — это игра, разработанная независимой командой. А некоторые, говоря «инди», предпо-

лагают, что проект рассчитан на «центелей» — только тогда они и есть настоящее инди.

При всем уважении к индустовке, я не могу с этим согласиться. Особенно учитывая, как развивается сейчас отрасль. Границы между тем, что мы бы назвали «инди», и тем, что мы бы назвали «массовым рынком», стираются, чем дальше — тем сильнее. Можно быть независимой командой и при этом сделать очень простую, очень доступную и очень коммерчески успешную игру — и это будет настоящее инди. А можно сделать новую, необычную игру, получа-

тельный проект». Например, к нам недавно приходил один из крупнейших международных издателей с предложением выкупить все права на «Саморост», чтобы затем на его основе сделать продолжение на консолях, нарисовать анимационную серию, выпустить комиксы... И если бы мы согласились их продать, то игра осталась бы, возможно, архаусом, но никак уже не инди.

А почему ты не продал?

Потому что директор чешского отделения этого международного издателя выпускал мою пер-

Если ты художник и работаешь или в кино, или с играми, на девушек это действует безотказно

при этом зарплату от крупнейшего международного издателя, который тебе поставит задачу «придумать и развить ориги-

ную игру. И сильно с ней обману. Теперь я ни с ним, ни с его компанией ничего общего иметь не хочу.





Машинариум — это большой город-свалка, полный цветных персонажей. Тут есть работы-зачлененные и работы-надсмотрщики, работы-собаки и работы-кошки, работы-музыканты и, естественно, работы-злые соседи.

Как ты думаешь, тот факт, что «Аманита» — инди-разработчик, а «Машинариум» — инди-игра, вам на руку сыграл?

Да, нам и нашему проекту это помогло.

Каким образом?

За счет ожиданий. Мне кажется, что люди не ожидали такого уровня качества и такого объема от инди-проекта и были в хорошем смысле удивлены тем, что получили.

О, да! Я могу сейчас составить целый список всяких странных проектов, которые продаются за те же двадцать долларов, но при этом не являются даже играми, это просто какие-то концептуальные «мысли на тему», «интерактивное искусство». Я вообще не люблю такие вещи. Мне кажется, подобные эскизы нам всю малину портят...

Можно, я не буду комментировать это твоё высказывание? У меня много друзей в индустрии, и хотелось бы их сохранить. (улыбается)

Ладно, возвращаемся к игре. Что ты скажешь про оценки в прессе? Средний балл — 9 из 10. При этом, на мой взгляд, 10 не ставят просто из опасения, что будет написано «Dragon Age — 10/10, «Машинариум» — 10/10» и к ним придут возмущенные фанбы и будут требовать исправить оценки Dragon Age на 11/10, чтобы ничто их Прелесть не отняло...

Лично я оценками «Машинариума» доволен. Журналисты пи-

шут про Assassin's Creed, про Call of Duty — и после таких проектов они все равно способны полюбить «Машинариум», это очень здорово! Мне также очень льстит, что игру сравнивают с Neverhood. Если мы кого-то так же порадовали, как когда-то порадовал Neverhood, то это лучший комплимент, который можно сделать «Аманите».

Прекрасно! Послушай, а что вы сделали, когда игра была завершена? Ты в день релиза хотя бы выпил? Или по случаю первого обзора, может быть?

Если честно, я тогда всю неделю пил только чай. И читал форумы в поисках незамеченных багов в игре — я знал, что точно будут несколько комментариев, которые потребуют подготовки патча.

Отпуск всей командой брали?

Нет, хватило и пары дней, да и потом, от позитивной реакции игроков очень большой прилив энергии всегда испытываешь. Мы сейчас делаем версию «Машинариума» для Xbox Live Arcade. После Independent Games Festival, который был весной, с нами напрямую связались из «Майкрософта» и предложили перенести «Машинариум» на их платформу. Параллельно с этим я иллюстрирую несколько книжек и работаю художником над одним фильмом.

А хоть что-то было с командой, как-то отличали выход игры? Ужинали в ресторане, например?

Было, конечно, как без этого. (улыбается) Всем составом «Аманиты» мы выходные провели в нашем лесном коттедже. Хорошо отдохнули. (улыбается мечтательно)

Ты в течение тех трех лет, что над игрой работал, о чем мечтал?

О том, чтобы уехать в лес. Или на пляж. И чтобы никаких мыслей в голове не было хотя бы одну неделю. Чтобы полный ноль был. Это было бы прекрасно.

В чем для тебя основная задача была в процессе работы?

В совмещении творчества и бизнеса. Мне очень трудно одновременно работать над анимацией и

думать над тем, какое нам лицензионное соглашение готовить для игроков на американском рынке. Говорят, где-то существуют поэты, которые умеют считать деньги, но это не про меня. Мне очень нужен кто-то, кто бы снял с меня всю административную часть, это и время, и силы у меня отнимает. Устаю очень, нервноичаю... Но когда ты уже в это алез, то трудно все прямо так вот бросить, особенно когда некому передать. Мы это будем как-то решать в этом году, брат кого-то на такую административную работу.

А что за следующий проект будет, ты уже решил?

И да и нет. Пока я ни в чем до конца не уверен, но кое-что уже





Через полтора-два года Якуб обещает выпустить новую игру. Это будет очень экспериментальный проект — уже не про Йозефа и Машинариум. Про кого — Якуб пока и сам не знает.

знаю. Например, я бы не хотел, чтобы разработка следующей игры у нас снова заняла три года. Полтора, два, не более.

Почему?

Чтобы не так сильно вымотаться, как под конец работы над «Машинариумом». В последнее время у меня была масса идей в голове, и я себе только одно и твердил: не начинать новую игру, пока не закончишь текущую, не начиная. Бум-бум-бум, бум-бум-бум. Так что пусть это будет небольшая игра, на двадцатидолларовая, а долларов на десять. Игра на один вечер.

Про что?

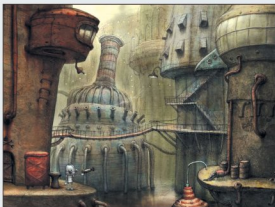
Давай пока не будем этого раскрывать. (улыбается) Я могу

только сказать, что это будет гораздо более экспериментальный проект, чем «Машинариум». Я хочу реализовать очень насыщенный, очень интенсивный игровой процесс, и это потребует такого дизайна, который пока нигде не видел, который повлияет на то, как люди в принципе будут играть в игру, как они с ней будут взаимодействовать. Это будет смесь таких элементов, которые раньше никто и никогда еще не смешивал.

Как «Первый отряд»?

Да, точно! Это очень интересный фильм. Пионеры и манга, хм. У меня не про пионеров, но не менее необычно. (улыбается)

Скажи, а расширять «Машинариум» будете к новому проекту?



Совсем немного. Возьмем администратора, который бы занимался поддержкой пользователей, чтобы у меня появилось больше времени на дизайн и графику.

А тебя не пугает опять нырять в новый проект, нет желания несколько месяцев еще опочивать на лаврах, сделать какое-нибудь «Золотое издание»?

Ты знаешь, нет. Несмотря на все трудные моменты, которые у нас были во время работы над «Машинариумом», разработка игр в составе небольшой команды вроде нашей — не сильно изматывающая работа. Я тебе рассказывал сейчас про депрессию, про свои сомнения, и это все правда, но между этими тяжелыми периодами мы отлично проводили время. Я не знаю, насколько трудно работать в большой студии, когда есть несколько уровней управления и когда производство такое дорогое, что надо бороться за каждый день. Или, например, когда ты берешь деньги у издателя, а он потом над тобой стоит с палкой, вмешивается в процесс разработки и надо все время защищать свои идеи. Не уверен, что смог бы так. Мне кажется, это существование труднее, чем работать в «Манианте». Нам, независимой команде, разрабатывающей игры на свои собственные средства, в этом плане гораздо проще, свободней живется. Я иногда даже думаю, что, может быть, проблема скучных игр, вторичности в творчестве — она не из-за недостатка таланта, а из-за проб-

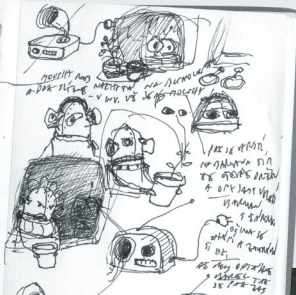
лем текущей системы производства, когда разработчики так сильно несвободны, что даже не могут мечтать.

Якуб, а что тебе нужно для счастья, для успешной работы?

Не очень много. (улыбается) Чтобы меня на чуть-чуть оставили в покое, чтобы было время спокойно поработать над своими идеями, чтобы я мог у себя в мансарде закрыться и рисовать, ни на что не отвлекаясь. Я поэтому так счастлив в «Манианте», где мы сами определяем свой темп, где у каждого есть возможность самому по себе тихоночько работать в уголке.

Тогда последний вопрос. Я знаю, что ты вполне счастлив в плане личной жизни, поэтому он скорее теоретический. (улыбается) Скажи, пожалуйста, такая работа, как игровой дизайнер, она помогает в отношении с девушками? То есть, например, если я в рок-группе на бас-гитаре играю, то это, безусловно, повышает мои шансы позвотрахать с симпатичной девушкой, а то и с двумя. А вот если я дизайнер и «Машинариум» разработал — это на что-то повлияет?

Хм. Я очень надеюсь, что это интересно не попадет на глаза моей подруге. (смеется) Тебе честно ответить? По моему опыту, да, это очень даже работает. (улыбается) Девушки любят тех, кто хорошо рисует. Я это заметил, еще когда учился в академии: если ты художник и работаешь или в кино, или с играми, то это действует безотказно! ■





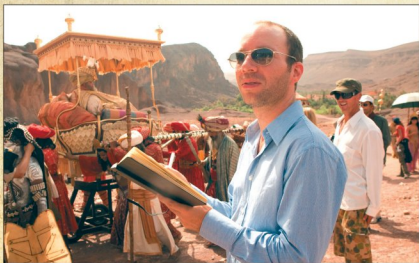
ДЖОРДАН МЕХНЕР И ЧЕТВЕРТОЕ ИЗМЕРЕНИЕ

АЛЕКСАНДР САШКИРОВ

СОЗДАТЕЛЬ ОРИГИНАЛЬНОГО PRINCE OF PERSIA И PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME —
О КИНО, О ПРИНЦЕ, О ВРЕМЕНИ И О СЕБЕ

В январе Джордан Мехнер провел онлайн-встречу с игровыми журналистами разных стран (в том числе и с нами, единственными представителями России) и рассказал о фильме Майка Ньюэлла «Принц Персии: Пески времени». Кино должно выйти на российские экраны 27 мая. Параллельно Ubisoft Montreal разрабатывает игру Prince of Persia: The Forgotten Sands (релиз намечен на 11 мая) — она официально не связана с фильмом, но ее события происходят сразу после событий другой игры, Prince of Persia: The Sands of Time, по мотивам которой и сочинен сценарий экранизации...

Сложно? Ничего страшного! Даже сам Мехнер слабо ориентируется в хронологии собственного франчайза, нарицательного три-двухмерных видеоигры и пять трехмерных — это помимо комиксов, кино, ремейков и мелких спин-оффов. Для создателя существуют только два любимых «Принца» — оригинальный Prince of Persia 1989 года и PoP: The Sands of Time, разработанный Мехнером совместно с Ubisoft Montreal в 2003 году.



Джордан Мехнер в песках Марокко.

Багдадский Робин Гуд

Уникальность «Принца Персии» как экранизации в том, что в работе над фильмом активно участвовал создатель оригинальной игры (чего нельзя сказать об экранизациях Silent Hill, Mortal Kombat, Super Mario Brothers и других проектов),

причем не только в качестве творческого консультанта, но и в качестве сценариста! По словам Мехнера, о киноверсии PoP он мечтал еще с восьмидесятых, но возможным это стало только в 2003-м, после выхода The Sands of Time.

Тогда Мехнер явился к суперпродюсеру Джерри Брукхай-

меру (как раз занимавшемуся первыми «Пиратами Карибского моря») и предложил сделать новый приключенческий фильм в традициях эпических голливудских картин тридцатых и сороковых годов. Чтобы заинтересовать продюсера, Мехнер показал ему нарезку из The Sands of Time, стилизованную под кино-



Единственный аналог «Принца Персии» — киноверсия Wing Commander, созданием которой занимался лично Крис Робертс. Но у Джерри Брукхаймера размах побольше...



Если The Sands of Time — приквел фильма, то Prince of Persia: Warrior Within — его сиквел. Впрочем, продолжать сюжетную линию игровых создатели кинофраншизы не планируют.

трейлер. Впечатливший Брукхаймера двухминутный ролик (прыжки, поцелуй, ловушки и немного фехтования) можно посмотреть в блоге Мехнера по адресу JordanMechner.com.

«Если бы двадцать лет назад, когда я программировал первого Prince of Persia на Apple II, мне сказали, что игра проживет столько времени и превратится в высокорюджетное кино, я бы ни за что не поверил! В детстве я очень любил фильмы — особенно старые приключенческие ленты с трюками и фехтованием. Классические «Приключения Робин Гуда» 1938 года, с Эрролом Флинном, цветную версию «Багдадского вора» 1940-го, с Сабу и Конрадом Фейтлом... а также «Лоренса Аравийского». Наконец, как раз перед тем, как я начал программировать PoP, вышел первый «Индиана Джонс» — и мне захотелось взять такого рода романтический приключенческий сюжет и раскрыть его в компьютерной игре».

Разработка оригинального «Принца» заняла почти восемь лет. Мехнер даже хотел бросить программирование и целиком посвятить себя написанию киносценариев, но потом все-таки нашел силы вернуться к работе над проектом.

«Я делал «Принца», но мечтал стать сценаристом или режиссером. Смешно, но я буквально разрывался между карьерой в кино и карьерой в индустрии видеигр (подробнее об этом мы писали в статье «Ушли и не вернулись» в «Игромании» №7/2009. — Прим. ред.). Теперь, двадцать лет спустя, я наконец-то стал профессиональным сценаристом — благодаря сочиненной столько лет назад игре».

Кинжал и часы

Мехнер написал для Брукхаймера два варианта сценария и затем присутствовал на съемочной площадке «Принца» в качестве исполнительного продюсера — до самого конца съемок. «Пустыня Марокко, температура плюс пятьдесят по Цельсию, то песчаные бури, то дожди... при разработке видеоигр я с такими вещами не сталкивался!»

Мехнер считает, что, адаптируя игру для большого экрана, нужно перебрать огромное количество исходного материала — и найти одну ясную общечеловеческую сюжетную линию, которая и ляжет в основу кино. Игры делают для того, чтобы в них играли, фильмы — чтобы их от-

рели. Сюжет «Песков» специально выстроен так, чтобы его можно было воспринимать с контроллером в руках. Создавая кино по игре, Мехнер сочинил новый сюжет, оставив в киномире отдельные элементы игры, например, волшебный кинжал и волшебные песочные часы, с помощью которых Принц может останавливать время и даже прокручивать его назад. Однако сама история — новая, оригинальная, и знакомые объекты в ней играют совсем другую роль.

К процессу кастинга Мехнера не привлекали, но актеры ему нравятся: Джейк Джилленхол выглядит в точности как Принц из The Sands of Time, Джемма Артертон — замечательная британская театральная актриса, очень красивая, «скоро обяза-

тельно станет крупной кинозвездой». «Ну а Бен Кингсли вообще один из моих самых любимых актеров. У него такое лицо, такой взгляд! В жизни это милейший человек, но в фильме он идеально подходит на роль злодея Низама».

Хотя сценарий написан по мотивам The Sands of Time, в общем художественном оформлении фильма используются костюмы и оружие из трехмерных сиквелов оригинального «Принца» — Prince of Persia: Warrior Within и Prince of Persia: The Two Thrones. Мехнер не спешит делиться с журналистами своим мнением о сиквелах: «У каждого игрока есть свой любимый «Принц Персии», и мой любимый «Принц» — The Sands of Time. В нем есть та самая смесь



The Sands of Time превращается в приключенческий фильм как раз такого рода, который когда-то вдохновил Мехнера на создание оригинальной игры.



The Sands of Time для Мехнера — лучшая серия «Принца Персии». Но оригинальный PoP — все равно самый любимый.

романтики, боев и приключений, которая мне когда-то так нравилась в старых фильмах».

В работе над новым «Принцем», PoP: The Forgotten Sands, Мехнер не участвует, но говорит, что проектом занимаются те же люди из Монреаля, с которыми он когда-то начал разработку The Sands of Time. «В начале двухтысячных, когда мы собрались и стали думать, как нам заново изобрести трехмерного «Принца», мы решили, что сделаем совершенно новую игру, которую со старыми «Принцами» объединит только название. Хотелось, чтобы она была интересна сама по себе — даже тем игрокам, которые не видели оригинала. Мы делали не точную копию, только трехмерную, в новый проект, в котором



Игра Prince of Persia: The Sands of Time вернула игровой индустрии ее главного героя (речь, конечно же, не о Мехнере, а о Принце).

постарались сохранить дух первой игры»...

При всем при этом один элемент присутствует во всех играх Джордана Мехнера, будь то первый Prince of Persia, The Last Express или The Sands of Time. «Создавая The Sands of Time почти через пятнадцать лет после оригинала, мы решили все делать с нуля — и просто удиви-

тельно, что в итоге мы додумались до тех же самых песочных часов, что и в первом «Принце»! Я не знаю, почему время постоянно играет такую важную роль в моих играх... В первом PoP на прохождение всей игры нам давался один час (который отмеряли песочные часы в комнате принцессы), TLE целиком шел в реальном времени, в TSOT

мы играли не в трех, а в четырех измерениях (опять-таки с помощью песочных часов)... «Вы знаете, это все даже для меня совершенно загадочно и необъяснимо, — разводит руками Мехнер. — Может быть, все дело в том, что в любой хорошей игре время — это самое важное, время — это ключевой момент игрового опыта как такового...»



В наше время Джордан Мехнер уделяет мало внимания игровой индустрии. Его последняя работа — комикс-приквел киноверсии «Песков времени», издавать который тоже планируют весной. Мехнер не играл в Mirror's Edge, но уверен, в каком направлении будет развиваться игровая серия про Принца Персии («К сожалению, с помощью кинжала времени нельзя заглянуть в будущее!»), и не слишком интересуется перспективами ремейков старых версий PoP для современных PC и консолей. «В восьмидесятых я вообще не думал, что в эти игры кто-то будет играть в двухтысячных!» Но Мехнер — все еще автор красивой сказки в экзотическом сеттинге, сумевшей преодолеть все технологические, жанровые и платформенные барьеры, прожившей два десятилетия и ставшей символом компьютерных игр вообще. ■



По имени Мехнера, Джейк Джилленгол визуально постарался от этого полигонального человечка (Prince of Persia: The Two Thrones).



№6/2010



ЭВОЛЮЦИЯ
ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Высокие технологии на службе инди-разработчиков

ОБЗОР БЕСПЛАТНЫХ РЕДАКЦИЙ UNITY И UNREAL ENGINE 3

ЮНИТИ И ИХЖЕ С НИМИ

В последнее время все больше игрострой-компаний обращают внимание на так называемый инди-сектор. Причем не просто обращают, а принимают самое непосредственное участие в его развитии. Так, в конце октября 2009 года на крайне смелый и неожиданный шаг, можно даже сказать эксперимент, решилась компания **Unity Technologies** — выпустила бесплатную редакцию своего мультиплатформенного инструмента **Unity** (www.unity3d.com), предназначенного для разработки игр и других интерактивных приложений практически любой сложности.

В руки независимых разработчиков попал мощный и эргономичный программный комплекс. Основу фреймворка составляет простой визуальный редактор типа **Sandbox 2**, в котором практически одной кнопкой мышкой создаются игровые миры, налаживаются тесные взаимосвязи между объектами, производится регулярное тестирование приложения, наконец. На него наизыбы разные скриптовые утилиты, модули для работы со звуком и видео, импортеры моделей, анимации, изображений и мультимедийных файлов, системы частиц, а также шустрый рендер-движок, который не вы-

жимает все соки из процессора и видеокарты, но при этом выдает вполне приличную картинку даже на очень слабых машинах.

Отдельного упоминания заслуживает модуль обработки физики. Его роль в Unity выполняет физический движок **PhysX**, благодаря которому обеспечивается и красивое падение тел, и реалистичное передвижение транспортных средств, и невероятно эффектное разрушение элементов окружения, и бесподобная симуляция ткани, и многие другие геймплейные прелести. Довзять ко всему перечисленному возможность создавать полноценные мультиплеерные и браузерные игры, исчерпывающую документацию на английском (представлена на официальном сайте), кроссплатформенность (используя рассматриваемый фреймворк, вы можете разрабатывать игры под Windows, Mac, Wii и даже iPhone) — и вы получите наиболее полное представление о Unity.

По нашим прикидкам, у новичка на создание несложной аркады в духе «Пакмена» для iPhone уйдет где-то неделя. Профессионал же будет изучать Unity несколько месяцев напролет, но в итоге и результат будет куда лучше.

ЭПИЧНОЕ ИНДИ

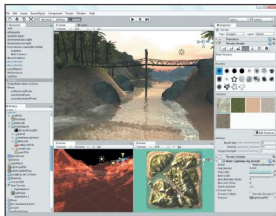
Служба некоторое время примеру **Unity Technologies** последовала студия **Eric Games**. Игровой гигант преподнес воистину королевский подарок создателям инди-игр, имя которому **Unreal Development Kit** (аббревиатура — **UDK**). По сути, это такая бесплатная редакция дорогостоящего игрового движка **Unreal Engine 3**, являющегося пределом мечтаний почти каждой команды разработчиков. Мощь, быстрота, дружелюбность и колоссальная стабильность...

Здесь есть все то же самое, что и в Unity, плюс еще целая куча полезных вспомогательных инструментов, признанных максимально упростить жизнь рядовому игроделу. Например, удобный визуальный редактор скриптов, который позволяет создавать миссии и сцены поведения персонажей путем простого выстраивания цепочки из логических блоков. Или, скажем, утилита для создания полностью разрушаемых игровых миров. «Костяк» — нереальный фреймворк — до боли знакомый модотворцам редактор уровней **UnrealEd**, навороченная система скелетной анимации объектов, поддерживающая огромное количество «костей» в виртуальном скелете, и многопоточный графический движок **Gemini**, позволяющий максимально быстро и четко отрисовывать сцены и выводить на экран картинку в очень высоком разрешении.

Короче, все, что нужно для комфортной работы. Обращаем

ваше внимание, что на официальном сайте **UDK** (www.udk.com) в разделе **Showcase** представлено несколько крайне любопытных проектов, сделанных с помощью **UDK**, — в частности, **Prometheus** (уникальная пространственно-временная головоломка), **The Ball** (пазл, главный герой которой — огромный стальной шар), **Whizzle** (красочная двумерная аркада).

В заключение разговора несколько слов о политике лицензирования **UDK**. По умолчанию нереальный фреймворк разрешается использовать исключительно в некоммерческих и образовательных целях. Отступив разработчикам всего 99 долларов (чисто символическая сумма), вы можете смело начинать распространять свое детище на коммерческой основе. Как только доход от продаж игры или любого другого интерактивного приложения, сделанного на базе **UDK**, перевалит за \$5000, вам придется перечислять на счет **Eric** 25% от вырученных в дальнейшем средств (первые \$5000 — мимо кассы, такой своеобразный бонус от **Eric**). Так, например, если вы заработали \$15 000, то из них должны отдать в казну **Eric** ровно \$2500. Что сказать, весьма удобная экономическая модель для небольших геймдев-компаний. Есть выручка — платите процент, нет — сплите спокойно.



В отличие от многих других фреймворков для создания игр, в Unity главная ставка сделана на визуализацию. Что видите, то и получаете.



Пример игры, выстроенной на базе **UDK**.

ГТА-моделирование

КАК ВЖИВИТЬ НОВЫЕ МОДЕЛИ В ИГРУ

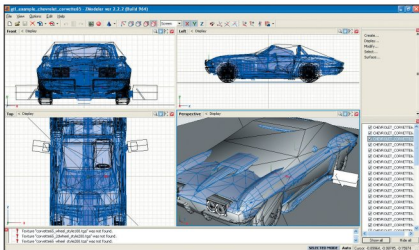
Если еще год назад GTA-модели интересова в первую очередь тема вскрытия игры, то теперь все внимание экспериментаторов-поршателей привлекло к импорту моделей, текстур и других ресурсов. До недавнего времени модриерам приходилось довольствоваться банальной правкой конфигурационных файлов, перерисовыванием текстур и написанием простеньких скриптовых плагинов, призванных хоть как-то разнообразить геймплей.

Ситуация коренным образом изменилась с релизом небольшого WFT-экспортера для небезвестного 3D-редактора ZModeler 2 (www.zmodeler2.com). Именно этому фильтру мы обязаны появлению сотен новых транспортных средств (авто, мотоциклов, вертолетов, катеров и т.д.) для GTA 4. Принцип такой: моделируете в «Занозе» и буквально несколькими кликами мышки переносите свою работу в формат, понятный GTA 4. Поскольку программа ZModeler 2 изначально заточена под игровое низкополигональное моделирование, «чрезвы-

чайно проста в освоении и весьма дружелюбна к пользователю, то попробовать себя на полирце виртуального автомобилестроения может буквально каждый желающий.

Тем более создавать что-либо с нуля вовсе не обязательно. Так, например, абсолютно никто не мешает вам подгрузить в «Занозу» гоночный снаряд из Need for Speed:

Shift или, допустим, Test Drive Unlimited, слегка модернизировать его, а потом сохранить в родной для GTA 4 WFT-файл. Как говорится, просто, быстро и очень удрубно.



ZModeler 2 — первый в мире и пока единственный трехмерный редактор, обученный экспорту моделей в родной для GTA 4 формат.

3D-охота

КАК ВЫДУДИТЬ 3D-МОДЕЛИ ИЗ ЛЮБОЙ ИГРЫ

Обычно, чтобы подгрузить в трехмерный редактор уровня 3DS Max определенную игровую модель, нужно воспользоваться специальной насадкой-импортером — плагином, который автоматически преобразует файл с необычным расширением в один из распространенных форматов и подгрузит его прямою в программу. Стоит ли говорить о том, что это ужутко неудобно? Ведь в каждой отдельной игре приходится искать индивидуальный подход. Да и не всегда удается обнаружить нужные утилиты-преобразователи... Впрочем, есть одно универсальное решение проблемы, завязанное на использовании популярного узкоспециализированного инструмента 3D Ripper DX (www.deepshadows.com/hax/3DRIPperDX.htm).

Эта быстрая, компактная и практически безглючная утилита позволяет захватывать целые трехмерные сцены (модели + текстуры + шейдеры) из любых DirectX-приложений — в частности, из современных компьютерных игр. Как это работает? На манер

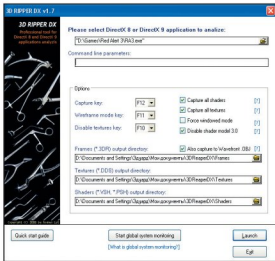
Fraps. Запускаете риппер, указываете путь к подопытной игре (пункт **Please select DirectX 8 or DirectX 9 application to analyze**), перепределяете горячие клавиши, корректируете пути хранения извлеченных ресурсов, в случае необходимости активирете дополнительные опции (например, вы можете заставить утилиту, помимо собственно геометрии, «фотографировать» шейдеры и текстуры), после чего щелкаете по кнопке **Launch**.

Если подопытная программа подбывает графическую библиотеку DirectX восьмой или девятой версии, то в левом верхнем углу экрана высветится сообщение **Ready to Capture**, информирующее о том, что можно приступать к захвату. А дальше начинается самая настоящая охота, охота на трехмерные кадры. Выбираете наиболее подходящий ракурс и... давите на гашетку! Точнее, на клавишу захвата (F12 по умолчанию). 3D Ripper DX подвесит запущенное приложение на несколько секунд, а то и минут, соберет за это время необходимые данные и

сохранит все выдернутые модели, текстуры и шейдеры на жесткий диск.

Когда вы нащелкаете достаточно интересных кадров, можете импортировать их, скажем, в 3DS Max или Maya, отредактировать по своему

взгляду и впоследствии использовать при создании моделей. Как вам, например, идея сконвертировать гоночные болиды из Need for Speed: Shift в GTA 4? Или добавить в мир «Станкек» парочку локаций из Fallout 3?

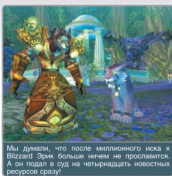


3D Ripper DX — одна из немногих работоспособных утилит для захвата 3D-сцен из современных компьютерных игр.

НОВОСТИ

ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Серийный истец наступает



Мы думали, что после миллионного иска к Blizzard Эрик больше ничем не просявится. А он подал в суд на четырнадцать новостных ресурсов сразу!

В этом месяце серийный истец Эрик Эставилло (подавал миллионные иски к Sony, Nintendo, Microsoft и Blizzard), постоянный гость наших новостных подборок, представил сразу два повода для написания заметки.

Для начала Эрик подал в суд на целый сонм западных новостных ресурсов — GameSpot.com, IGN.com, G4TV.com, GameInformer.com, 1UP.com, Joystiq.com, Kotaku.com, GayGamer.net, QJ.net, FOX.com, SarcasticGamer.com, MMORPG.com, NBC.com и DepecheMode.com. Все они обвиняются в клевете: Эставилло утверждает, что новостные порталы пресвят «статьями, полными преднамеренных оскорблений», а формулы — обидными шутками в его адрес.

Ресурсам QJ.net и SarcasticGamer.com предъявлены обвинения в дискриминации. Эставилло пытался устроиться туда на работу — и даже получил письма, в которых редакторы соглашались взять его на стажировку. Эрик неделю на эти письма не отвечал, QJ.net и SarcasticGamer.com интереса к нему тоже больше не проявляли... и вскоре оба получили по повестке в суд.

Больше всех досталось сайту Depeche Mode.com. За неадекватные действия на форумах администраторы ресурса забанили аккаунт Эставилло. Того недолго думая ввлекли порталю обвинение в посягательстве на свободу слова, гарантированную ему Первой поправкой.

В итоге за каждую статью, содержащую «نامеренное оскорбление истца», Эрик требует компенсации в \$10 000, а за каждую форумную ветку с обидными комментариями — \$5000. Если помните, всего за пару месяцев до подачи иска Эставилло обзавелся сайтом estavideo.bravehost.com (уже не работает), где всячески поощрял

посетителей и журналистов к общению, — и теперь этим пользуются.

Серийный истец отстывает



Ни Билл Гейтс, ни Мартин Ли Гор с большой вероятностью не слышали об Эрике Эставилло. — а он истратил все деньги на повестки в суд и теперь отстывает иск.

Не успели мы порадоваться, что Эрик, скорее всего, не понимает русского и потому не читает игроманские новости (а значит, нам повестку не пришлет), как он разом отозвал все судебные иски.

Страдающий расстройствами панического типа, болезнью Крона, депрессиями и боязнь открытых пространств Эставилло сообщил, что ожидание судебных решений плохо сказывается на его здоровье и врачи советуют ему прекратить эту эпопею — тем более что большинство проблем решились и без вмешательства суда.

Так, Эставилло судился с Sony из-за того, что компания не может отсеять игроков младше 17 лет и они играют в жестокие игры наравне со всеми. Вуаля! — в PlayStation Network чудесным образом появилась специальная страничка регистрации, подразумевающей участие взрослого. Эрик предъявлял претензии к Microsoft, потому как сломавшаяся Xbox 360 Эрику вывела из строя его домашний интернет-канал. Вуаля! — оказалось, что в интернете полно инструкций, как его починить и перенастроить. Blizzard серийный истец обвинял в намеренном замедлении игрового процесса. Вуаля! — выяснилось, что в *World of Warcraft* есть режим переименования, в котором персонаж Эставилло движется с вполне приемлемой для Эрика скоростью. Иски к игровым ресурсам, о которых мы писали выше, Эставилло отозвал без комментариев.

Наконец, Эрик объявил, что еще одна причина, по которой он отказывается от своих претензий, — финансовая. В свое

время Эставилло выбрал в качестве свидетелей Билла Гейтса, Вайнону Райдер, Мартина Ли Гора и других знаменитостей, и теперь у него просто не хватает денег, чтобы оплачивать судебные расходы.

The Elder Scrolls Online



Начало года вышло подозрительно богатым на слухи: онлайн-версия игры обзаводится сразу три PC-плат — The Elder Scrolls: Mass Effect и Call of Duty. Хоть один бы выпустили!

Bethesda готова анонсировать MMORPG, которую разрабатывает уже четыре года. Сообщается, что в проекте задействовано «почти сто человек», а стоимость разработок перевалила за «десятки миллионов долларов». Компания описывает игру как нечто «мастхаба World of Warcraft» и планирует выпустить ее в 2011 году.

У Bethesda сейчас два раскрученных IP, *Fallout* и *The Elder Scrolls*. Все четыре года делать онлайн-игру по *Fallout* она не может, потому как в 2006-м права на разработку игры еще принадлежали Interplay (которая сейчас заключила договор о разработке *Project V13* с *Masthead Studios* и обещает провести бета-тест в 2012 году). О чем нам это говорит? О том, что у Bethesda в рукаве, возможно, таится *The Elder Scrolls Online!* Скрещиваем пальцы и ждем анонса.

Разыскивается торговец персонажами

Двадцатитрехлетний американец Кристофер Буффард был арестован за нечестную игру в *World of Warcraft*. В 2008 году молодой человек обманул двух игроков, поощаив им продать высокоуровневых персонажей, однако как только покупатели перевели на его счет \$760 — продавец скрылся и перестал отвечать на письма и звонки.

Спустя полтора года полиция нашла адрес: сейчас Кристофер отпущен под залог в \$20 000, Blizzard ситуацию не комментирует.

Ганди за мир во всем мире



Тексты лекций виртуального Ганди можно найти на Facebook, набрав в поиске имя Joseph DeLapre.

Художник Джозеф Деллаппе, проводящий политические инсталляции в видеороликах (протест против иракской войны в **America's Army**, например), добрался до **Second Life**. Он создал аватара, похожего на Махатму Ганди, и... заключил того в тюрьму. Пробывая за решеткой, виртуальный Ганди несколько дней общался с посетителями, размышлял и проводил ежедневные чтения — после чего был отпущен на свободу.

Так Джозеф отметил 79-ю годовщину освобождения Махатмы из британской тюрьмы, в которой индийский политический деятель провел восемь месяцев — в наказание за то, что незаконно выпаривал из океанской воды морскую соль, недоступную простому народу.

Освобождение виртуального Ганди праздновалось в **Second Life** 26 января три раза в день — в 11, 18 и 22 часа, когда игроки собирались на сцене и пели хиты середины прошлого века (видео можно посмотреть на сайте gghootenanny.blogspot.com или SaltMarchSecondLife.wordpress.com).

В Корею официально торгуют голдом



Есть мнение, что легализация виртуальной торговли покрет стране на пользу, так как подстегнет развитие видеорг. Куда уж дальше!

Верховный суд Южной Кореи вынес беспрецедентное решение — официально признал торговлю виртуальными деньгами правомерной. Теперь корейцы могут спо-

койно обменивать золотого, адену, иски и прочую онлайнную валюту хоть на доллары, хоть на корейские вонны.

Судебное решение было вынесено по делу граждан Кима и Ли. Korea Times сообщает, что они оптом закупили адены (внутриигровой валюты **Lineage**) на \$207 600, а затем, перепродав ее игрокам, наварили на разнице курсов \$17 750. Парочку арестовали за незаконный способ зарабатывания денег и завели дело. Местный суд признал бизнесменов виновными, посчитав, что обмен реальной валюты на виртуальную — это нарушение закона, и наложил на продавцов штраф в \$1700 и \$3400. Бизнесмены подали апелляцию, дошли до Верховного суда страны — и тот признал, что добыча виртуальной валюты зависит от мастерства, а не от удачи, а потому не является азартной игрой и не может быть признана незаконной. Следовательно, заработанную таким путем валюту, пусть и виртуальную, вполне возможно конвертировать в реальные деньги.

Судебное решение открывает невиданный простор для спекуляции — и эксплуатации. Азиатские фармеры и сейчас то работают не в лучших условиях, а теперь, когда каждая минута простаивает — это потерянный цент, их будут гонять пуще прежнего.

Остается лишь добавить, что в 2008 году примерный оборот корейского виртуального валютного рынка составил \$887 млн, — но теперь, когда обмен легализован, этой суммой дело явно не ограничится.

В Китае мечтают о корейских паспортах

Прямо противоположные новости из Китайской Народной Республики: власти страны объявили, что запрещают населению покупать и продавать виртуальные блага (деньги, вещи, персонажи) за реальные деньги.

Запрет виртуальной торговли — очередная попытка китайских властей занять молодежь делом... и контролировать рождаемость: согласно прошлогоднему опросу, 46% беременных девушек-подростков из Шанхая познакомились со своими партнерами в Сети.

Это решение никак не связано с решением корейского Верховного суда, однако для китайцев оно двойное обидно: пока заморская Южная Корея будет зарабатывать сотни тысяч долларов, КНР со-

всеми своими фармерами останется не у дел. Тем временем «на игре» в Китае сидит каждый пятый интернетчик — в общей сложности это 70 млн человек, в основном молодежь. Многие зарабатывают фармерством себе на жизнь. Профессия золотодобытчика широко известна — в местных газетах полно рекламы: «Играй в видеоигры за деньги», «Днем игры — вечером деньги», «Заработай на жизнь в игре». Во многом благодаря фармерству объем китайского рынка онлайн-игр за 2009 год вырос на треть, до \$3.97 млрд. Решение властей вряд ли утихомирят местных фармеров — они лишь будут лучше прятаться и играть тайком. По крайней мере, до той поры, пока правительство КНР не приступит к карательным мерам.

KOTOR +1

BioWare, возможно, работает над **MMORPG** — но не **Star Wars: The Old Republic**, которую она безжалостно перенесла на 2011 год, а над новой, неанонсированной пока игрой.

Обнаружили сей интересный факт журналисты портала **Blue's News**, просмотрев аккаунты в профессиональной социальной сети **LinkedIn.com**: оказалось, что Роб Бартел, ведущий дизайнер канадского офиса **BioWare**, с 2006 по 2008 год трудился над «неанонсированным многопользовательским экшеном». Будем надеяться, **BioWare** его еще не отменила. ■

www.reflectionuniverse.ru



ОТРАЖЕНИЕ ВСЕЛЕННОЙ
REFLECTION of the UNIVERSE



С К О Р О . . .

ONLINE ACTION GAME

Mini Fighter

- **Жанр**
Файтинг с элементами карточной игры
- **Издатель**
Netmarble
- **Разработчик**
Marvel Quest
- **Бизнес-модель**
Условно-бесплатная
- **Скорость связи**
От 128 Кбит/с
- **Требов.**
5-10 Мб/час
- **Сайт игры**
global.netmarble.com/mini-fighter

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
700 МГц, 128 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,5 ГГц, 256 Мб, 128 Мб видео

Как вы относитесь к карейским рисованным MMORPG в целом и MapleStory в частности? Что вы думаете о Dead or Alive Online, Rumble Fighter, Splash Fighters и прочих бесплатных онлайн-овых файтингах? Что бы вы ни думали, но новую бесплатную онлайн-овую игру Mini Fighter стоит взглянуть.

Да, она залучена в Корею еще в 2006 году, а открытая англоязычная бета-версия работает только с декабря 2009-го, одни игровые элементы пока не подключены, другие нужно покупать

за реальные деньги... но Mini Fighter — доступный, приятливей и разнообразный массовый файтинг, вполне способный заинтересовать человека, ни разу не брававшего в руки геймпад.

Вокруг драк на аренах карейцами выстроена ненавязчивая MMORPG, не требующая долгой и трудной прокачки персонажа. Вдобавок в игре нужно заниматься коллекционированием бойцов и игровых карт в духе франчайзов **Pokemon** и **Magic: The Gathering**. Это пестрая мешанина жанров, режимов и мини-игр, в которой очень легко найти развлечение на ближайшую пару вечеров, неделю или месяцев. Единственное, что способно помешать вам получить от Mini Fighter удовольствие, — это полное неприятие плоской рисованной графики в стиле шестнадцатитбитной Super Nintendo.

Пустой Колизей

При желании в Mini Fighter можно играть как в самый обычный файтинг. Восемь бойцов, из которых пять — аниме-девушки с разноцветными волосами, один — здоровенный лысый мужик по имени Голиаф, а в топ еще двоих воюющих трудно определить. У каждого есть по четыре

суперудара (в Mini Fighter суперудары называются скиллами и их можно прокачивать по мере развития персонажа). Два режима управления: простой, где для исполнения суперудара достаточно нажать две клавиши, и обычный, где нужно набирать комбинации типа «вниз-влево+Z». Аркада, где можно потренироваться в драках с компьютером, общая арена, где происходят дуэли с живыми соперниками, и Колизей для командных боев стенка на стенку...

На скриншотах и в роликах карейской версии друг с другом сражаются десятки персонажей, а на сайте игры рекламируется эпический режим Village battle, в котором должны одновременно участвовать 210 (!) игроков. На единственном сервере англоязычного Mini Fighter пока ничего этого нет: игроки не так много, Колизей пустует, и даже на общей арене командные бои происходят в закрытом режиме по предварительной договоренности. Сегодня Mini Fighter посвящен индивидуальным поединкам, а самым популярным вариантом игры является Tag Team, где члены двух команд сражаются один на один по очереди, с заменой бойцов.

Технически Mini Fighter больше всего похож на карика-

турную и упрощенную версию **Street Fighter** — участники ставят блоки и накапливают смертельные сверхатаки; для победы нужно научиться подбрасывать врага в воздух и проводить серию суперударов, пока он не коснулся земли. Если честно, механика здесь не такая богатая, чтобы в Mini Fighter было интересно сражаться вдвоем, — но при игре команда на команду это один из самых увлекательных файтингов на PC. Чудовливые сочетания бойцов и игроков почти никогда не повторяются.

Для тех, кому надоели обычные дуэли, предусмотрены альтернативные режимы игры — например, мини-футбол, где нужно не просто драться, а попытаться еще и загнать мяч в ворота. Благодаря простой механике, в Mini Fighter можно быстро научиться играть на крепком среднем уровне: прощенные чепчики из 3-4 ударов — это вам не мегаультракомбо из **The King of Fighters 12!**

Геймплад в текущей версии Mini Fighter не поддерживается. Для нормальной игры (даже с простым управлением) нам пришлось воспользоваться бесплатной программой **Xpadder**, позволяющей переназначить управле-



✓ Как и во всякой уважающей себя MMORPG, в Mini Fighter первые несколько суток можно потратить на рыбалку.



✓ Бит и маня в Mini Fighter не очень нужны, но без них над вами будут свистеть.



✓ Вот, собственно, то, ради чего в Mini Fighter все и затевалось... файтинг. С летящим.



✓ Большая часть игры проходит не в подземельях, а в онлайнных боях в ожидании начала сражения. Специфика командных баталий, что поделяешь!



✓ В бою с боссом главное не комбо, а прыжки и много-много воскрешающих бойца бутылочек.



✓ Пока что командные здесь только походы в подземелья... да и то редко!

ние с клавиатуры на геймпад. Впрочем, если вы в состоянии представить себя играющим в файтинг с клавиатуры...

Собрать всех

Обследовать большой ролевой мир в Mini Fighter совсем необязательно — ваш персонаж и так будет расти в уровне по мере побед (или поражений), а на арене легко найти других игроков своего класса. Зачем нужны подземелья, когда в файтинге столько интересных режимов?

Если все-таки захочется спуститься в пещеру, то посоветуйте ее можно как в одиночку, так и в составе ролевой партии из шести игроков. Пока что открыты три игровые зоны, в каждой — по десятку подземелий, в конце каждого инстанса поджидает босс, для победы над которым нужно проявить аркадные навыки (уметь прыгать, уклоняться от атак и анализировать поведение хищных деревьев, големов и боевых ро-

ботов). Ну, или закупить в магазине много-много лечебных напитков...

Ролевой режим в Mini Fighter далеко не такой разнообразный, как бои на аренах. Если вы играли в MapleStory на PC или в Odin Sphere на PS2, то знакомы с этой моделью: экран, на котором нужно убить всех монстров и дойти до надписи «Выход», после чего откроется следующий экран, на котором опять нужно убить всех монстров... и так повторять до полного умолчания. Зато растеш в Mini Fighter легко и быстро, а монстров можно убивать, не сходя с летающего скейтборда.

За победу в боях и выполнение квестов дают карты с

изображением бойцов — есть карты распространенные, редкие и вспомогательные. Система не менее сложная, чем в Roketom: скиллы и параметры в игре зависят не только от уровня игрока, но и от уровня карты с выбранным им бойцом. Карты можно закодировать, конвертировать и комбинировать в надежде получить более высокоуровневую; также они комбинируются с предметами для получения новых скиллов; предметы тоже комбинируются и закодировываются. Ну а для получения самых лучших скиллов, предметов и персонажей придется расплачиваться живыми деньгами в онлайнном магазине.

Трудно сказать, в чем секрет невероятной прилипчивости боевого режима Mini Fighter. Скорее всего, в наш век переусложненных трехмерных файтингов урезанный многопользовательский Street Fighter 2 — именно то, что надо для безмятежного времяпрепровождения. Здесь не нужно яростно тренироваться или не менее яростно качать персонажа, никто не заставляет вас ходить в подземелья или охотиться за последней неуловимой картой с изображением Голиафа. Достаточно просто найти для себя интересный игровой режим и спокойно ждать, когда же наконец-то подключат глобальные командные бои.

ДОЖДАЛИСЬ?

Лучший из изданных онлайнных файтингов на PC, в котором есть чем заняться и помимо файтинга. Когда подключат массовые бои и поддержку геймпада, можно смело нажимать игре еще балл.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

★★★★★ 6.0

★★★★★ 6.0

★★★★★ 5.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО



ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные, выдающиеся, увлекательные сайты и кратко рассказываем о них. В «Интересном в Сети» вы можете найти ссылки как на небольшие домашние странички и блоги, которые чем-то выделяются из множества других веб-ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествовать по которым можно часами.

Киноперсоналии



«We can thank this person for you as a choice»

www.tackfilm.se

Tackfilm — это прекрасный способ подшутить над своими приятелями, знакомыми, родственниками, друзьями. Вам достаточно загрузить на сервер портретную фотографию «жертвы», несколькими движениями откалибровать ее и... Прямо на ваших глазах фото будет подгружено в гротескный видеоролик, в котором изображенный на фотографии будет представлен чуть ли не национальным героем. Если человек с такими шутками раньше не сталкивался (а подобных сервисов в Сети пока довольно мало, а качественные так и вовсе единицы!), то вполне вероятно выпадение челюсти на стол и восторженные вопли, когда до него, наконец, дойдет, что это всего лишь розыгрыш.

Английский с кино



kimir.org

Изучать разговорный английский можно тысячами разных способов. Как эффективных, так и не очень. Можно дни напролет зубрить неправильные глаголы или расклеивать стикеры с новыми словами по стенам, можно играть в игры и смотреть фильмы на английском, можно нанять преподавателя или поехать в страну, где все говорят на английском... А можно слушать фразы из известных фильмов, пытаться понять их на слух, потом смотреть, что же на самом деле бы

ло сказано, и проверять, правильно ли вы все поняли. Для начинающих, на наш взгляд, метод очень эффективный. Он позволяет довольно быстро выйти на уровень, когда фильмы получится смотреть вовсе без перевода. Жаль лишь, что на сайте пока очень маленькая подборка фильмов, изучение быстро «заканчивается».

Субтитрописк



www.subs.to

Один из самых удобных поисковиков субтитров, который нам только доводилось встречать. Ничего лишнего: просто вбиваете название фильма, язык субтитров и на выходе получаете прямые ссылки для скачки. Без всяких надоедливых баннеров, всплывающих окон и редиректов.

Онлайновые файлохранилища



www.filegiga.com

Новое, да еще и очень удобное онлайновое файлохранилище, не замусоренное всевозможной рекламой и хитроумными платными «бонусами». Бесплатно можно закидывать файлы объемом до двух гигабайт — более чем достаточно для регулярного резервирования самой важной информации.

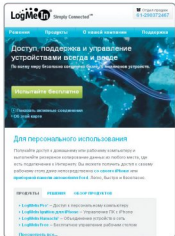
PDF-конвертер



pdfmyurl.com

Сайт Pdf my url позволяет одним движением мышки превратить любой HTML-документ в компактный PDF-файл. В каких случаях это может понадобиться, предлагаем вам додумать самостоятельно.

Удаленный доступ



secure.logmein.com

Сайт для всех начинающих хакеров о тех, кому важно получить доступ к своему компьютеру, находится на изрядном от него удалении. Без всяких хитроумных программ (одна все же понадобится, но установка займет всего несколько минут) вы можете подключаться к своей машине прямо через браузер. При желании подключиться можно даже с мобильного телефона.

ФЛЭШ

И Г Р Ы



Найти стоящую игру на гигантском игровом портале непросто, поэтому здесь мы даем точные ссылки на самые интересные флэшки. Если вы хотите, чтобы о вашей любимой игре рассказали в разделе «Интересное в Сети», пишите на URLs@igromania.ru. В письме нужно дать прямую ссылку на игру (заметьте, не на целый сайт!) и кратко ее описать: «любимый флэш-квест в стиле пиксель-арт» или «коллекция флэшек по мотивам старых Need for Speed, 24 машины на выбор, есть таблица рекордов».

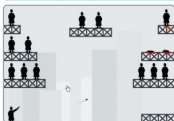
Вертолетная круговерть



www.newgrounds.com/portal/view/524887

По описанию и на скриншотах **HeliCops** выглядит обычным top-down шутером. Чтобы понять всю необычность игры, нужно один раз ее запустить. Маленький вертолетик летает над полностью трехмерным пейзажем, ориентация которого зависит от того, в какую сторону вы в данный момент двигаетесь. Эффект — потрясающий: на экране постоянно все крутится, вращается, динамика возрастает многократно, а сражения из-за всей этой сиквелостики с направлениями превращаются в довольно сложные тактические бои. Главное — не забывать в перерывах между миссиями ремонтировать и агрегировать свой летательный аппарат.

Одним махом десятирью убиваю



www.addictinggames.com/ricochetkills.html

Известны случаи, когда на войне рикошетирующей пулей или осколком снаряда убивают сразу двух человек. В **Ricochet Kills** рикошетирующие пули убивают десятки людей. В этом и состоит суть игры. Выстрелив под правильным углом, надо «схитить» как можно больше персонажей. Число отскоков снаряда от поверхности ограничено, поэтому от того, насколько грамотно вы рассчитаете траекторию полета, зависит, сколько пуль израсходуется за уровень и сколько очков в итоге получите.

Мототриал возвращается



www.flashgames247.com/play/939.html

После длительного перерыва разработчики лучшего мототриала на флэше выпустили пятую часть **Bike Mania**. Последний раз — в **Bike Mania 4** — мы устраивали эквилибристику на кухонном столе, что смотрелось, мягко говоря, странно. Теперь же нам предлагают скакать по... военной технике. И вот это выглядит уже даже не странно, а дико. Особенно если учесть, что вся эта танково-вертолетная мишура не разделена на слои и очень часто непонятно, препятствие перед тобой или элемент антуража, по которому нельзя проехать.

И хотя **Bike Mania** по-прежнему остается лучшим мототриалом на флэше, теперь окончательно ясно, что разработчикам надо двигаться дальше, придумывать какие-то новые ходы, а не выпускать раз за разом одну и ту же игру в сомнительной обертке. А то ведь скоро появится **Trial Bike 3** и, вполне возможно, появится легендарную **Bike Mania** с пьедестала. Да и **Box10 ATV 2** (www.2flashgames.com/ff-Box10-ATV-2-8499.htm), в котором тоже есть триал-элементы, уже поклонился.

Пандалет

www.flash-game.net/game/4225/panda-star.html



Маленький панда носится по ночному небу, собирает звезды, выстраивает их в хитроумные созвездия, зарабатывает очки и различные достижения... и так уровень за уровнем, этап за этапом. Последние два месяца игра входит в десятку самых популярных флэш-забав среди офисных работников по всему миру. Это, конечно, далеко не всегда

показатель качества, но **Panda Star** действительно очень милая и чертовски увлекательная.

Спаси рядового... майора, старшину

www.miniclip.com/games/save-the-fallen/en



Необычная вариация на тему **Metal Slug**. Схожий геймплей, графика, звуки... Вот только на каждом уровне вам нужно не добежать из точки

А в точку Б, уничтожить всех врагов, а отскакивать всех раненых на поле боя и оттащить их на собственном горбу в медпункт.

Ну а тем, кто жаждет настоящего «метал слага», советуем обратить внимание на **Military Rescue** (www.gamesvine.com/shooting/MilitaryRescue).

Шестерни



www.fishflashgames.com/guestplay.php?game=Head-Hates-Gears

Head Hates Gears, которая на первый взгляд выглядит безобидной аркадной головоломкой, на поверку оказывается игрой совершенно нового жанра — «уничтожь свою клавиатуру за десять минут». Описать словами, с какой скоростью вам придется стучать по клавишам, пытаться провести мячик по уровню, минуя подвижные шестерни, совершенно невозможно. Сколько клавиш выживет после такой экзекуции, предсказать тоже нельзя. ■

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
ведущая «Почты»

Здравствуйте, дорогие читатели. Немного подустав от старого формата «Почты», мы еще два номера назад начали потихоньку изменять рубрику. Для начала поставили больше писем, связанных непосредственно с журналом и конкретными статьями. Потом подключили к ответам наших коллег по игроманскому цеху. Мы со Старпомом думали, что отрицательных отзывов на эти наши начинания будет довольно много: в целом люди обычно негативно относятся к любым переменам, пока не привыкнут к ним. Но негатива было совсем мало, зато вопросов в измененном формате стало приходить куда больше.

Так что мы считаем эксперимент удавшимся, но все еще ждем от вас комментарии в нашем форуме и по электронной почте. Если у вас есть какие-то мысли, что еще можно добавить, подправить, изменить, то не стесняйтесь — пишите. Нынешний формат рубрики возник именно в результате ваших советов и просьб, так давайте и дальше заниматься совместным творчеством.

ПИСЬМО НОМЕРА

IPAD-УБИИЦА

Ну что, мои ненаглядные игроманцы. Вот и началось, чего я ждала с содроганием. Apple анонсировала iPad, и все трупят, что это начало конца бумажной прессы. Теперь все перейдут на цифровую дистрибуцию, а журналы и газеты, которые агонируют вот уже несколько лет, полностью околуются. У вас-то там как? Поджили трусуется? Готовы отбросить копилца в цифровую ковет? — Эльвира Шафеева



АЛЕНА ЕРМИЛОВА
редактор «Железного дога»

Начало конца бумажной прессы наступило еще в девятностые, когда появилось поколение, способное по утрум обходиться без газет. Но в девятностых конец не так чувствовался, потому что платежеспособными были взрослые — и они еще продолжали покупать печатные издания. Сегодня платежеспособными стали дети, воспитанные телевизором (и позже — интернетом). Они привыкли слушать и смотреть новости на новью, в крайнем случае — читать в пути. У новых взрослых нет времени, чтобы валжно развалились в кресле и удерить все внимание газете.

Ситуация с печатной прессой — по крайней мере, с большей частью печатной прессы — сейчас грустная, вы правы. Чтобы СМИ жили, нужны три компонента: читатели, редакция и рекламодатели. Сегодня эти трое — как лебедь, рак и щука. Смотрите.

Основную массу газет и журналов покупают люди, которым далеко за сорок, — у них сохранилась привычка каждое утро изучать газеты, да и ритм жизни позволяет. Они хотят

читать о пенсионной реформе, КПРФ, курсах компьютерной грамотности и способах омоложения.

Рекламодатели предпочитают людей тридцати-сорока лет, не старше; у них уже есть деньги, и эти деньги пока тратятся на себя.

А статьи при этом пишутся для молодежи — для тех, кому еще нет тридцати. Мода, гаджеты, компьютерные игры, интервью со знаменитостями, сплетни с гала-концертов, фотографии футболистов — интерес и время на все это есть у школьников и студентов. Только у них нет денег, чтобы класть их на счет в рекламируемом банке или покупать рекламируемые HTC HD2 и Nissan Qashqai. А те, у кого деньги есть, и без рекламы в журнале своим умом дойдут, куда их пристроить: поехать в отпуск, записать ребенка на курсы английского, сделать маме керамические зубы.

В итоге читателям неинтересно читать о том, что пишут журналисты, журналистам неинтересно писать о том, что интересно читателям. А рекламодателей не устраивает аудитория — и они не дают рекламу. Как вы думаете, долго ли продержится такое СМИ?

А те счастливые издания, где журналисты, читатели и рекламодатели жили пусть в худшем, да мире, подточил интернет. В Сеть утекла молодежь, и без того не имевшая культуры чтения печатной прессы, в Сеть ушли рекламодатели, обзаведенные интерактивной рекламой и возможностью сразу оценить результат. Вот количество кликов, вот количество переходов на нужную страничку, вот количество заказанных товаров — все прозрачно. Зачем гадать над многотысячными тиражами, когда есть Сеть?

Что касается цифровой дистрибуции, то мы бы и рады на нее перейти. Для «Игромании» это вообще идеальный формат — мы были бы не против уже сейчас продавать PDF-версию журнала в интернете. «Игромания» стала бы дешевле, обновлялась бы почти каждый день. Ведь те 250 рублей, что вы платите в киоск, — это далеко не себестоимость журнала. Сюда заложены расходы на растаможку и развозку тиража (по всей России!), прибыль распространителей, стоимость бумаги и краски... У интернет-изданий всех этих трат нет, и подписка на интернет-версию «Игромании» стоила бы в несколько раз меньше, чем на печатную. Можно было бы опять-таки поднять гонорары авторам, заказывать новый, эксклюзивный контент...

То же касается и версии «Игромании» для электронных книг. Положим, на обыкновенном ридере читать журнал не так интересно — электронная книга поддерживает только несколько самых популярных книжных и графических форматов, плюс она черно-белая. iPad — совсем другое дело. Он цветной, на нем можно проигрывать видео- и аудиоподкасты. В рензию можно встроить запись геймлея, показывая вам не восемь-десять, а восемьдесят-сто скриншотов. Наконец, через iPad можно подписываться на новости или новые статьи — и устройство будет загружать их автоматически, как делает iTunes с подкастами.

Но ждать, что в ближайшие год-два все СМИ перестанут печататься и начнут выходить только в электронной или в интернет-версии, не стоит. Во-первых, пока не придумано внятной модели монетизации электронной прессы. Ридеры существуют на рынке не первый год, — но сможете ли вы назвать хотя бы одно СМИ, которое успешно издается на этом носителе? Во-вторых, нет единого стандарта для таких электронных изданий. Должен появиться набор инструментов для создания электронных СМИ, каналы продажи, наконец, единое для всех ридеров или хотя бы похожее программное обеспечение для чтения. Ведь если редакциям придется верстать отдельные версии издания для ридеров, для планшетов, для смартфонов, для ноутбуков, то это отнимет уйму времени и будет по сути нерентабельно. В-третьих, должна снизиться цена на устройства для чтения электронных СМИ. Сколько сейчас стоит средненький ридер? Восемь-десять тысяч рублей. Это тысяча триста ежедневных газет или тридцать шесть выпусков ежемесячных журналов. Вы уверены, что в ближайшие годы люди оценят выгоду от покупки таких устройств? Станете ли вы брать СМИ-ридер, если покупаете журналы на вокзале от случая к случаю?

Но главное даже не в этом. Я могу согласиться, что Apple со своим iPad может возвестить в культ саму идею электронного чтения и подтолкнуть развитие электронного рынка. Но я считаю, что книга, газета или журнал — это вещь, знаете, сделанная очень по-человечески. На полях можно очень почесать, книгу можно прижимать к груди или прятать под подушку, журнал можно брать с собой в ванну, сворачивать в трубочку, когда он не лезет в рюкзак, газету — складывать пополам, комкать, резать, шпырять в коллегу, выбрасывать, если ее надоело таскать. Многие из этого списка вы можете проделать с ридером за триста долларов? Боюсь, что много.



ДИМИТРИЙ КОЛГАНОВ
руководитель отдела

Как ни странно, появление Apple iPad удивило и обрадовало в основном фанатов Apple и ее продукции. Весь остальной мир ПК по-жал плечами и продолжил заниматься своими делами. И я вам отвечу почему. Apple iPad — нечто, что пришло к нам из фантастических фильмов, в которых никто не задумывается о логике вещей и их удобстве.

iPad интригуете сморгнать на картинках, на видео, в рекламе: такой необычный, красивый, да еще все говорят, что он реально понадобится, новая эра как-никак. А теперь отложите журнал и подойдите к книжной полке. Видите там книжку страниц эдак на 700-900? Возьмите ее в одну руку, как будто это ваш новенький Apple iPad, а свободной рукой поведите по воображаемому экрану. Подержите пару минут. Чувствуете, как напряглись мышцы рук, зря? А ведь iPad такого же размера и весит примерно столько же, сколь-



ко эта книга, 730 г., прибавьте сюда обложку, получится порядка 800 г. Ну как, не устали еще держать книгу?

А что касается отмены печатной прессы. Да, в далеком будущем, когда мы все будем опутаны связью 10g и интернет-порталы будут писать так же профессионально, как профессиональные журналы, печатная пресса будет уходить на задний план, но никогда не исчезнет.

Хотите пример из жизни? Пожалуйста. Двадцать лет назад появилась электронная музыка, и что — живые инструменты отмерли? Нет, они стали менее популярны, но переживут нас всех. Так же и с печатью: ее станет меньше, но останется огромное количество людей, которые ни за что не променяют тонкий аромат свеженпечатанной книги на кусок странного пластика с загогулинами.

ПИСЬМО №1

ОБЩЕНИЕ С РАЗРАБОТЧИКАМИ

В самых разных статьях я у вас регулярно наткаюсь на интервью с разработчиками или на упоминания, что, мол, эта вот информация получена вами прямо от разработок. А как именно вы с ними общаетесь? С разделом «Из первых рук» все понятно, там написано, куда вы ездили, так что это, видимо, всегда командировки. Но не может же быть так, что вы ради всех статей куда-то летаете? Если нет, тогда как? И неужели разработчики из какой-нибудь солнечной Калифорнии, или с Туманного Альбиона, или еще из какой-нибудь нездешней дали так охотно выдать на контакт и сразу начинают выдать вам секретную информацию? — **Алексей Zen Понурин**



ЛИНА ФЕДУКОВА

Лидер раздела прерыв

Если раздел «Из первых рук» посвящен проектам, в которые нам еще до выхода удалось поиграть лично, то секция прервы в ее нынешнем виде можно было бы назвать «Из первых уст». Да, действительно, ради каждого текста мы пока не можем летать на встречи к разработчикам, но когда мы кого-то цитируем — это значит, что ответ был.



«На днях было делать нечего, и решила я старые и ненужные диски на благо дело отправить. Мне почему-то сразу пришло в голову смастерить из них... сумочку. Что ж, деталей в ней было немного, но умение вязать крючком точно пригодилось (ровно также, как и старый диск «Контры» и GTA 4). Получилось довольно таки необычно, отправляю вам на обозрение мое творение. Ваша постоянная читательница Nymphetamine».

НАШ ПРИЗ

Традиционно мы премируем автора письма номера. На этот раз в качестве приза у нас — профессиональный графический планшет **Genius G-Pen M609X**. Чудесный девайс для рисования, точной работы с графикой, трехмерного моделирования, да и просто для рукописных заметок в специально обученных программах. Точность 4000 строк/дюйм и 1024 уровня чувствительности к нажатию прилагаются.



В какой форме? Всегда по-разному. Может, не слишком уместное сравнение, но тут живо вспоминается кинофильм «Леон». Его заглавный герой говорил, что мастерство профессионала измеряется его приближенностью к жертве. Оружие новичков — снайперская винтовка, а самый опытный «хитмен» может воспользоваться и, кми, удавкой.

Ну так вот, самая примитивная форма взаимоотношений с разработчиком — одностороннее общение. То есть на специальном пресс-сайте вывешивается предварительная информация, набор каких-то базовых фактов. На основе этих данных мы иногда делаем «односторанчик» — анонс новой игры. Если же речь идет о двух и более страницах текста, то информация для такого материала может быть получена исключительно в диалоге. Самый распространенный вариант — письменное интервью (мы высылаем вопросы, получаем ответы прямо от разработчиков и на их основе пишем текст).

Еще один вариант, если не получается съездить лично, — разговор по телефону (большинство разработчиков такие же техногики, как и мы, так что под «телефоном» часто подразумевается Skype). Тут-то мы и подбигаем к собеседнику на расстояние удара, чтобы потом щелкнуть мертвой хваткой. Некоторые крупные издатели (например, **Ubisoft**) вообще запретили своим представителям устные интервью, чтобы те под натиском гипнотизеров-журналистов не облюбили лишнего (ну и чтобы «Ливия» не превращалась в «Болвино», так сказать).

Наконец, стоит отметить, что все вышесказанное нельзя воспринимать в отрыве от пресловутой «деллайнов», сроков сдачи номера. Упомянутые жители «какой-нибудь солнечной Калифорнии» — это еще не так страшно. Территориальное расположение собеседника не играет роли. Важно лишь одно: есть ли у него издатель. Нет — и разработчик сам рвется на контакт, сам пишет нам, сам дарит билд игры и каждый день потом проверяет, как там дела у нас, продвигается ли статья...

Если же издатель есть, то журналист может попасть на длинные круги бюрократического ада, когда по разным формальным причинам ответ приходится ждать месяцами. Текст переносится из номера в номер, информация, извините, протухает, а потом, наконец, приходит ответ — как раз за пару недель до выхода игры... и прервье становится нонсенсом, потому как номер еще нужно напечатать, а в момент его попадания в продажу игра как раз будет лежать на соседнем прилавке.

Как результат, команда, которая отвечает в журнале за прервье, превратилась в маньяков-охотников за экслюзивами, впадающих в меланхолию, истерику или ступор в зависимости от степени задержки ответов. Авторы учатся заговаривать разработчиков зубы,

ежедневно шифруют свой английский и ненавидят те дни, когда игры поступают в продажу (это шутка, но не забывайте, что в каждой шутке есть лишь доля шутки).

ПИСЬМО №2

ОЧЕНЬ И НЕ ОЧЕНЬ ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Здравствуйте, уважаемые создатели «Игромании», «Интересное в Сети» и «Флаш-игры» — две наши самые любимые рубрики в журнале. С нетерпением ждем выхода каждого номера, чтобы узнать про разные интересные сайты. Но! Вы не думали, что стоит упразднить «Флаш-игры» и писать больше именно про интересные сайты? Ведь сайтов, на которых эти игры тысячи, очень много (пусть вы и выбираете самые лучшие), а вот интересные сайты просто так найти очень и очень сложно. Сделали бы две странички «Интересного», а уж флаш-игры мы как-нибудь и сами разыщем. — Людмила Коровина (Санкт-Петербург)



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

редактор «Почты»

Людмила, мы уже несколько раз подумывали над этим и даже проводили опрос среди читателей, но почти все в один голос говорят, что полностью убирать флаш-игры не стоит. Причина — банальная. Да, флашек в Сети миллиарды, сайтов, на которых их можно «грести лопатой», тоже немало. Но в этом и состоит главная проблема. Люди не хотят видеть огромные копны всевозможных шариков и трэша, надеясь найти пару бриллиантов. Зато с удовольствием играют в хорошие флашки, если им дать на них точную ссылку.

Сайты в интернете, на которых бы были только хорошие игры, — почти нет. Блогеры, авторы которых отбирали бы только лучшее, тоже не очень много. Поэтому мы пока придерживаемся мнения, что полностью избавляться от рубрики «Флаш-игры» не надо. А вот чуть-чуть сместить баланс в сторону интересных сайтов... Почему бы нет? Обсудим эту идею в ближайшее время.

ПИСЬМО №3

ИСТОРИЯ ЖЕЛЕЗА

В разделе железа у вас раньше каждый номер публиковались интересные исторические статьи. Как развивались процессоры, кто такой Тесла и чем он знаменит, эволюция видеокарт... Ну и дальше в том же духе, а относительно недавно подобные вещи неожиданно пропали. Что с ними случилось? Вы больше не планируете делать ничего похожего? Если так, то очень жаль, мне всегда было интересно читать такие вещи. — M@Y3EP (вопрос задан на форуме журнала)



АЛЕНА ЕРМИЛОВА

редактор «Железного цеха»

Мы планируем! Более того, у нас сейчас в запасе уже есть несколько таких статей — про развитие тач-интерфейсов, про логотипы, про технологии печати... И в ближайшее время мы все их опубликуем.



РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ



На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «Рассказы читателей», в ней мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.

Материалы такого рода исчезли не потому, что мы отобраковали их как неинтересные. Просто последние несколько номеров — в которых как раз и нет «исторических статей» — осенние и зимние. А это, как вы знаете, самое жаркое игровое время, вот железные теории и уступают место игровым рецензиям. Ну и кризис тоже чуть-чуть дает о себе знать. Раньше в журнале было больше страниц. Большая часть исчезнувших полос, конечно, рекламные, однако и «Железному цеху» слегка досталось — он чуть-чуть потерял в страничности. Мы нашли логичный выход из ситуации — совмещаем теоретические статьи с тестами.

Например, в декабрьском номере была статья «AMD бьет первой» — там на четырех страницах из шести рассказывалось о преимуществе DirectX 11 и новом поколении видеокарт AMD Radeon HD 5xxx. В январском номере в тесте компьютера Flextron «Extra-3С мы объясняли, для чего нужна технология NVIDIA Multi-Card, а в февральском номере в статье «Нереальная физика» рассказывали, почему эта технология так важна.

Кроме того, в обычных тестовых статьях мы стараемся делать обобщенные выкладки: вспоминаем историю игровых мышек, объясняем, что такое dpi, пишем, как работают игровые рули...

ПИСЬМО №4

СТАТЬЯ — В УТИЛЬ!

В какой-то из «Почт» вы писали, что к моменту, когда номер журнала почти готов, статей в нем иногда набирается больше, чем может поместиться. А что решать, что пойдёт в номер, а что не пойдёт. И что происходит со статьями, которые в номер не попали? Вы их выбрасываете? Публику-

ете в других номерах? Если выбрасываете, то получают ли те, кто написал статьи, за них деньги? Да и вообще, возможно такое в журналистике, чтобы за статьи кто-то не заплатил ее автору, или всегда можно отстаивать свои права? Я планирую в будущем стать журналистом, и вот такие моменты мне очень интересны. Думаю, что не мне одному. — Игорь Бережной (Самара)



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

выпускающий редактор

Тирана и деспота, который бы единолично принимал решение, что поставить в номер, а что отправить в утиль, в журнале нет. Решение о переносе статьи принимается коллегиально. Участвуют главный редактор, выпускающий и редакторы разделов.

Каждый редактор всегда точно может сказать, какой из его материалов ни при каких обстоятельствах убирать из номера нельзя, какие не устарели, если их перенести на следующий номер. Обычно под раздачу попадают рубрики «Железный цех» (см. вопрос про «исторические статьи» чуть выше по тексту) и Special. Иногда ужимается «Игрострой» и «Почта». Случается, что затягивать ремень приходится «Интернету». В очень редких случаях можем перенести что-то из предыдущего номера, но переносится никогда и ни при каких обстоятельствах, сами понимаете почему...

Еще в нашей работе есть такое замечательное понятие, как «пул». Это специальные статьи, которые не устаревают по несколько месяцев и которые можно использовать в качестве затычек. Не вышла, допустим, какая-то игра, на которую мы все очень рассчитывали и заранее выделили под нее место в номере, мы р-раз — и поставили что-то из пула. Может показаться, что пульные материалы —



Картина «Новое поколение героев». Автор — Kiber_freak.

Blade of Darkness

29/10	Матч	Матч	Матч	Матч	Матч	Матч	Матч	Матч
№	Игра	Игра	Игра	Игра	Игра	Игра	Игра	Игра
10	1	2	3	4	5	6	7	
11	8	9	10	11	12	13	14	
12	15	16	17	18	19	20	21	
13	22	23	24	25	26	27	28	
14	29	30	31					

AL vs PREDATOR

Матчамент Sega: Параподорожник Rebellion

2010

День

Место

1	2	3	4	5	6	7
10	1	2	3	4	5	6
11	8	9	10	11	12	13
12	15	16	17	18	19	20
13	22	23	24	25	26	27
14	29	30	31			


 МАХУА

Cursed Mountain

Издатель: Deep Silver Разработчик: Spring Interactive Media

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На mail@igromania.ru приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеприведенный текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «Игромания», соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, процентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «Игромания»: Мне надоели компьютерные игры!» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «Игромания»: Игры и их влияние на психику».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству

наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого шувальца осмысленного с планеты Шелезнака значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатает и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не помещ-

тись в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «Игромания»: Рассказ читателя».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «Игромания/Картинка».

■ Форум «Почта Игромания». На играманском форуме в журнальном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — <http://forum.igromania.ru>.

ВОПРОСЫ ПО SMS. Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по SMS, на короткий номер 1121 с префиксом #mail (в начале сообщения печатайте слово #mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждой SMS — около 3 рублей. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.

Адрес отправителя

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ, Я С НЕ ПОДУМАЙТЕ, ЧТО АФТАР ЖЖОТ ЗАЧЕМ ВЫ ТРАВИТЕ? КГ/АМ. ЛЫТ

это что-то второго сорта. На самом же деле это обычно самые сложные и самые детально проработанные тексты. Потому что у редактора есть масса времени, чтобы отшлифовать такую статью до блеска, привлечь к ее написанию максимальное число народа, проконсультироваться со специалистами и получить максимум комментариев.

Откройте, скажем, прошлый номер «Игромании». Там есть статья «История азартных видеоигр». Это один из пульных материалов. На его разработку ушло почти два месяца. За это время Александр Башкиров связался со множеством людей, разбирающихся в вопросе, протестировал десятки сайтов, перелопатил гору литературы.

Может ли статья вообще не попасть ни в один номер? Да. В двух ситуациях. Если автор скалтурил и написал полную белиберду. Такое случается редко, только с внештатными авторами, но таки случается. Второй вариант — когда прямо перед отправкой номера в печать произошло что-то, что напрочь убивает

актуальность текста. Помнится, была пара экзоскотов, когда за пару дней до сдачи мы снимали превью на игру из-за того, что издатель резко перенес дату выхода — и стало ясно, что к моменту выхода журнала игра уже будет на прилавках. Да, бывают и такие «ужасы» в нашей работе.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
ведущая «Почты»

По поводу финансового вопроса. Мы платим всем и всегда, даже если текст по каким-то не зависящим от автора причинам не пошел в номер. Но в журналистике в целом ситуация куда менее радужная. «Кидают» довольно часто. Есть издания, которые грешат этим регулярно: некоторые даже живут исключительно за счет «ротации журналистов» (не заплатили одним, потом не заплатили другим).

Защитить себя можно, заранее подписывая юридические составленные контракты. Но лучше заранее узнавать о недобро-

совестных издательствах и попросту с ними не сотрудничать. Распознать «кидал» сложно, никаких особых примет у них обычно нет. Но информацию можно найти на профильных журналистских форумах и сайтах — там почти всегда отщущаются темы о том, кто из журналистов как «накопился» в жизни.

В ЖЖ, например, есть отличное сообщество paragaZZi_kinil, где регулярно пишут о людях/журналах/издательствах, которые обманывают журналистов. Кстати, там же можно раскопать информацию и о журналистах, которые «кидают» журналы и газеты. Да, и такие тоже встречаются: нам подобные, мягко говоря, недобропорядочные личности (замаскировавшись под «постоянных читателей с недюжим журналистским талантом») несколько раз пытались предложить чужие статьи (однажды даже скопированную из «Википедии» подосвавали). Поэтому мы стараемся работать только с проверенными людьми, а непроверенных с пристрастием проверяем... ■



«Умный в гору не пойдет». Стелан JedeR'a Бердинских.



Сразу две пластилиновые работы по мотивам «Сталкера». Автор первой — Дмитрий Рубцов. Второй — Антон Якимовцев.



КОДЕКС

5 235

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

КОДЕКС @ IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самим разработчиком. Обычно коды набираются либо в консоли (которая выводится специальной клавишей, чаще всего —, либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

For the Glory: A Europa Universalis Game



Во время игры нажмите **F12**, чтобы вызвать консоль, и наберите:

- champlain** — колонизация всегда проходит успешно
- torquemada** — смена религии всегда проходит успешно
- columbus** — показывает всю карту

German Truck Simulator



В папке **Документы/German Truck Simulator/config** найдите файл **config.cfg** и откройте его «Блокнотом». Отщипите строки

- ```
uset g_console 0
uset g_developer 0
uset g_police 1
и приведите их к следующему виду:
uset g_console 1
uset g_developer 1
uset g_police 0
Сохраните файл, запустите игру, давите на тильду (~) и печатайте:
cheat money — $500 000
cheat driver — у вас появляется новый водитель
cheat company — показывает названия всех компаний
```

### Hammerfight



В папке с игрой отщипите файл **config.ini**, откройте его «Блокнотом» и замените строку **DBG\_DOGMODE=false** на **DBG\_DOGMODE=true**. Этот нехитрый прием включит бессмертие в игре.

### Total Extreme Wrestling 2010

Зайдите в меню **Options**, затем — **Remote Assistance**, здесь наберите код **joker**. После этого все отличительные черты поведения бойцов переменяются в случайном порядке, и знакомые персонажи будут вести себя совершенно по-новому. Такая вот небольшая палочка-выручалочка, если всех оппонентов вы уже знаете как облупленных.

## ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСКАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приемы, которые читателя маскируют. Эти приемы называют «easter eggs», по-русски — «паскалки».

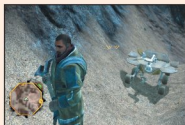
### Call of Duty: Modern Warfare 2



В миссии «Досадная случайность» (1-я миссия в третьем эпизоде) можно побывать на подлодке, из которой Прайс выискивает ядерную ракету. Попасть на нее не составит труда, только перед этим не забудьте сохранить игру. Идите с Прайсом на базу противника, где пришвартована подлодка. Когда дойдете до нее, Прайс попросит прикрыть его, и целью станет оборона двухэтажного здания. Вместо того чтобы лезть на здание, следуйте за Прайсом. Он проведет вас вдоль подлodka к мостику, по которому вы сможете забраться на корпус субмарины. Прайс прыгнет в лок. Можете смело следовать за ним, после чего вы очутитесь на детально проработанной двухрусной

подлодке. Правда, вы не сможете потом из нее выбраться — такая возможность разработчиками не была предусмотрена. — Тарас Мухин

### Red Faction: Guerrilla



Недалеко от базы повстанцев в секторе Бесплодные Земли разработчики запрятали самый настоящий марсоход наших с вами времен. Находится он недалеко от месторождения кристаллов, за скалой, при этом отмечается на карте как транспорт (сесть в него нельзя), так что обнаружить его не составит труда. И уничтожить, кстати, нельзя никаким оружием.

Подробнее про этот марсоход. Он является точной копией американского марсохода «Спирит», который, после запуска нескольких пробных образцов, приземлился на Марс в 2004 году. Он отлично послужил науке: нашел аргументы в пользу наличия воды на Марсе, сделал кучу красивых (и, главное, полезных) снимков, исследовал множество кратеров и пустынь, много раз ломался (как и положено марсоходу в таких условиях). В общем, работает ему планировалось только 90 дней, но работает он до сих пор, хотя и двигается больше не может.

При создании игры разработчики наверняка пользовались результатами работы «Спирита». Например, он заснял «пылевые дьяволы» — маленькие пригнутае вихри, подобные которым можно видеть на Земле. В игре эти вихри довольно часто встречаются. И, видимо, за заслугу перед игровой индустрией его решено было увековечить в **Red Faction: Guerrilla**.



Вторая паскалка также находится в Бесплодных Землях. Это старый шахтер, одиноко сидящий около своего вагончика на краю скаважины (большая такая яма, отмечена на глобальной карте). Хоть он и не говорит, кто он, из его ре-

лик можно сделать вывод, что это Паркер (главный герой первой Red Faction, в честь него еще назван сектор, в котором начинается игра). Со времени событий первой части как раз прошло около 50 лет — подходящее время, чтобы состариться и отрастить бороду. Паркер, между прочим, бесстрашен, как и марсоход. Когда пытаясь его убит, он в числе прочих возмущенных реплик говорит, что неуязвим.

Почти каждая фраза старика отсылает к первой части игры. Вот самые интересные.

«Дайте-ка я вам кое-что скажу. Даже все СОЗ не смогли победить полковника Маско. Эта старая дрянь жарила людей заживо, а потом съездала». Маско — командир отряда нанюхников, которые появились в конце Red Faction для зачистки.

«Мне нужно было время подумать. Решить, что делать со своим житем-вожем. Год в ульторских рудниках казалось отличной возможностью привести себя в порядок. О, парень, какой же я был дурак!» Во вступительном ролике первой части он произносит фразу с таким же общим смыслом и точно такие же слова: «Каким же я был дураком!»

«Вы когда-нибудь размонтировали лазерно-спутниковую сеть? Из космоса? Не думаю... В первоисточнике была миссия на космическом корабле, который необходимо было взорвать и вовремя убраться на спасательной шлюпке.

«Тебя притесняют? Ты же не знаешь — как это, когда тебя притесняют, парень. Ультор набивал нас по восемь человек в комнату, да еще и койки делили по часам. Спорим, ты никогда в жизни не работал 10-часовую смену». Во вступительном ролике Паркер также жаловался на тяжелую шахтерскую жизнь: люди умирали от неизвестной болезни, охранники зверствовали и т.п.

«Что мое — то не тронь, плоскоземляк». Хоть Gueffia и игра про марсианских шахтеров, но шахт в игре как таковых нет. Бывалые старатели, похоже, как и бывалые моряки, сильно гордятся своим «подземным» происхождением.

«Меня заставляли ползать по вентиляционным шахтам, включать аварийные генераторы, отключать планетарную защитную систему. И что я получил за все труды? Ничего! Перекачати тот корабль, доберись до вагонетки, найди противоядие... Меня гоняли как безмогилую обезьяну». Все это Паркер делал в первой части.

«Давным-давно на Марсе были моря разливавшие, полные чудовищ. Мы плавали по морям

на подлодках и торпедировали этих зараз. Но больше чудищ в этих краях не увидишь. Если не приглядываться». В первой части действительно была вода, подлодки с торпедами и какие-то подводные твари, похожие на китов. Они атаковали ультразвуковой волной.

«Ты называешь это партизанской войной? Не отрывайся от программы, сынок! Надо кричать: «Красная бригада! Красная бригада!» Тут также явная отсылка на первую часть. Шахтеры в игре, беспрекословно повинуясь скриптам, частенько истошно кричали «Red Faction!!!», с голыми руками несясь на противника. — Павел Щербakov

## Serious Sam HD



В самом начале игры показывают ролик, действие которого происходит в космосе, недалеко от Земли. Туда можно добраться вполне легальным способом, без читов. На самом первом уровне, где Сам оказывается перед гробницей, надо развернуться назад и идти в пустыню (по прямой, никуда не сворачивая). Сначала из песка появляются биомеханиды. Когда дойдете до палмы, на вас налетят скинфы. Топайте дальше и, дойдя до равнины, провалитесь в нее! Немного полетав, вы телпортируетесь в то самое место, где снимался начальный ролик, и окажетесь на маленькой платформе, где можно спокойно наслаждаться красотой космоса. — Александр Найденов

## S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти

Найдите файл [resources.db4](#) в папке S.T.A.L.K.E.R. — Зов Припяти/resources и откройте его с помощью программы Dragon UnPACKer (лежит на нашем DVD в разделе «Файлы»). Внутри архива продвигайте такую путь: [resources.db4/resources.db4-0000000431.dds](#). Там вы найдете текстуру, на которой изобра-



жены годы жизни известных стalkerов. — Борис Миронов

## ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИТЫ

Хиты — это бага и модифицированные способности, которые позволяют легко и быстро пройти квест-то особенно замысловатое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

### The Saboteur

В игре есть легкий (правда, нудный) способ заработка очков контрбанды. Нужно найти вышку с зениткой (они разбросаны по всему городу), отключить ее у фашистов и сбивать дирижабли. За каждый уничтоженный дирижабль вы получаете по 50 очков, при этом новые дирижабли появляются очень быстро. За свое здоровье можно не волноваться: немцы обратно на вышку подняться не способны. Иногда прилетают пули снизу, но случается это редко. — Алексей Денисов

### Disciples 3: Ренессанс

Во время боев можно одновременно и атаковать, и защищаться. Делается это так: атакуете врага (или используете спешивание) и тут же, во время анимации атаки, нажимаете на пиктограмму щита в левом нижнем углу экрана. В результате вы нанесете урон противнику и получите меньше повреждений при ответном ударе. — Александр Васильев



## КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, паскалка или хинг 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. Паскалки присылайте по адресу [kodex@igromania.ru](mailto:kodex@igromania.ru), хинты — [trick@igromania.ru](mailto: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 паскалку (только не присылай-

те ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная паскалка.

Если паскалка или хинг нам понравится, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДЕКС» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша паскалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам [winner@igromania.ru](mailto:winner@igromania.ru) или [dormi@igromania.ru](mailto:dormi@igromania.ru).

## НАШИ ПРИЗЫ



Все читатели, чьи паскалки попали на окрестные страницы, получают в подарок игру Dark Void от компании «1С-СофтКлуб». Чтобы получить приз, напишите по адресу [winner@igromania.ru](mailto:winner@igromania.ru) или просто позвоните в редакцию по телефону (495) 231 23 65.



16+

CAPCOM



# ТЕСТ 3

# МАРТ

## УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

### В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. Где будет проходить действие *Crysis 2*?  
 А. Нью-Орлеан  
 Б. Пекин  
 В. Нью-Йорк  
 Г. Шанхай  
 Д. Там же, где и действие первой части
2. С чего началось «Пираты Карибского моря»?  
 А. С фильма с Джони Деппом в главной роли  
 Б. С аттракциона в Диснейленде  
 В. С одноименной игры, разработанной «Аквиллой»  
 Г. С книги Жюль Верна  
 Д. С комиксов Marvel

### ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. *Civilization* была первой большой игрой Сида Мейера, а за ней последовали

знаменитые *Pirates!*, *Railroad Tycoon* и другие всем известные хиты.

- А. Совершенно верно.
- Б. Может, все было наоборот?

4. Первую игру по мотивам вселенной *Aliens vs. Predator* сделала *Capcom* для игровых автоматов в 1994 году. По жанру это был *beat'em up*, то есть мордобой из разряда «один против армии».

- А. Все так и было.
- Б. Хищники в открытую бьют морду полчищам Чужих? Не смешите.

### КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

5.
    - A hospital's not a good place to fight in.
    - So... what is a good place to fight?
    - Gardens. Electronics stores. Antique shops, if they're expensive ones.
    - (— Больница не самое лучшее место для драки.
    - Неужели? А где же тогда лучше драться?
    - В садах. В магазинах электроники. Или в антикварных магазинах, если они достаточно дорогие.)
- А. *Batman: Arkham Asylum*
  - Б. *Mass Effect 2*
  - В. *Dark Void*
  - Г. *BioShock 2*
  - Д. *Aliens vs. Predator*

### ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

6. Из какой игры взят этот скриншот?



- А. James Cameron's *Avatar: The Game*
- Б. *Dark Void*
- В. *Red Faction: Guerrilla*
- Г. *Aliens vs. Predator*
- Д. *HALO 2*

7. Ниже указаны некоторые герои, которые могут присоединиться к команде Шегарды в *Mass Effect 2*. Лишь один из них сражался плечом к плечу с Шегардом в первой части игры. Кто именно?

- А. Ashley Williams
- Б. Liara T'Soni
- В. Kaidan Alenko
- Г. Urdnot Wrex
- Д. Garrus Vakarian

## Призы

Первое место — эргономичная игровая мышь с настраиваемыми боковыми кнопками *Razer Imperator* от компании *Razer* ([www.razerzone.ru](http://www.razerzone.ru)). Лазерный сенсор *Razer Precision* 3.5G с разрешением 5600dpi.



Второе место — наушники с микрофоном *Speed-link Medusa NX 5.1 Gaming Headset* от компании *SPEEDLINK* ([www.speedlink.ru](http://www.speedlink.ru)). Обеспечивают объемный многоканальный 5.1 звук благодаря 4 динамикам с каждой стороны и умеют складываться для удобной переноски.

Третье место — оптическая игровая мышь *Razer Abyssus* с аппаратным переключением разрешения и частоты опроса. Сенсор *Razer Precision 3.5G* с разрешением 3500dpi.



### Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

- 1) Либо на электронный ящик [contest@igromania.ru](mailto:contest@igromania.ru) с темой «Тест 3. Март».
- 2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом #tst и пометкой «Тест 3. Март».
- 3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест 3. Март».

Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».



## СКАНВОРД

НОМЕР

3

МАРТ



|   |                             |                                 |                                   |                                  |                         |   |                            |
|---|-----------------------------|---------------------------------|-----------------------------------|----------------------------------|-------------------------|---|----------------------------|
|   | Серия игр от GSC Game World | Название робота в Front Mission | Производитель самолета в Strangel | Набор из настольных войска в RPG | 6                       |   |                            |
| 1 | Восковая Grim Dawn          |                                 |                                   | 2                                | Нужна для лодки сачкала |   |                            |
| 2 | Родина На'ви                | 4                               | Зелье (MMORPG, жанр)              |                                  |                         | 1 | Диаметр пули               |
| 3 |                             |                                 |                                   | Уровень                          |                         |   | Популярный в рунете зац    |
| 4 | Сухой ...                   |                                 |                                   | 3                                | В перекрестии прицела   |   |                            |
| 5 | Русская игровая конференция |                                 | Остается на месте                 |                                  | 5                       |   |                            |
| 6 |                             | Ручной агрегат                  |                                   |                                  |                         |   |                            |
|   |                             |                                 |                                   |                                  |                         |   | Америк. баскетбольная лига |

**Правила**

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

**Приз**

Победителю достанется веб-камера Slim 2020 AF от компании Genius ([www.genius.ru](http://www.genius.ru)) с функцией автофокуса и встроенным микрофоном.

**Куда отправлять**

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

- 1) Либо на электронный ящик [skanword@igromania.ru](mailto:skanword@igromania.ru) с темой «Сканворд 3. Март».
- 2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом #skl и пометкой «Сканворд 3. Март».
- 3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Сканворд 3. Март».

Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

## ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ 3. МАРТ

**Правила**

Вам нужно расставить картинки из игры Dark Void в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе Конкурс.

**Приз**

Портативный медиаплеер Iriver E200 от компании Iriver ([www.iriverussia.com](http://www.iriverussia.com)), который может воспроизводить как музыку, так и видео.

**Куда отправлять**

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

- 1) Либо на электронный ящик [foto@igromania.ru](mailto:foto@igromania.ru) с темой «Фотопамять 3. Март».
- 2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом #fotos и пометкой «Фотопамять 3. Март».
- 3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Фотопамять 3. Март».

Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ  
КОНКУРСОВ ЗА №1/2010

## Тест №1. Январь

**Правильные ответы**

1. А (для The Sims 3 пока что вышел всего один аддон)
2. Б (Чаджера не было в первом Left 4 Dead)
3. А (Shattered Horizon — это дебютная игра от компании Futuremark)

4. Б (никто, кроме Sony, пока не собирается официально продавать свои консоли в Бразилии)

5. Д (цитата из Dragon Age: Origins)
6. В (скриншот из The Saboteur)
7. Б (полное имя главного героя Assassin's Creed 2 Эцио Аудиторе де ла Фиренце)

**Победители**

1. Михаил Романов (Новодевякиновская)
2. Андрей Лукьяненко (Петрозаводск)
3. Людмила Коробова (Великий Новгород)
4. Марина Астафьева (Самара)

**Призы**

Наборы фильмов на дисках Blu-ray от компании «Двадцатый Век Фокс СНГ». Каждый набор состоит из четырех фильмов: «Храброе сердце» (юбилейное двух-дисковое издание), «Бойцовский клуб», «Люди Икс: Начало. Росомаха», «Большой переполох в маленьком Китае».



**Сканворд №1. Январь**

**Правильные ответы**

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Куаню, Линч, кратер, мрак, лев, макрос, бар, драйв. По вертикали: Як, туман, Артем, Весслав, ракета, кадр, рун, жокей, анод, вор. Ключевое слово: вирус.

**Победители**

1. Сергей Сердтых (Первоуральск, тел. +7 952 \*\*\* 55 91)
2. Алексей Кошелев (Шемьшайка)
3. Сергей Белов (Нижняя Тура)
4. Иван Лисовой (Владивосток, тел. +7 951 \*\*\* 02 30)
5. Антон Дружинин (Дубна, +7 963 \*\*\* 60 98)

**Призы**

Пять коробок с игрой **Left 4 Dead 2** от компании «Акелла».



**Фотографическая память №1. Январь**

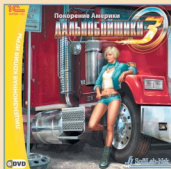
**Правильные ответы (Call of Duty: Modern Warfare 2)**  
4, 1, 5, 2, 3

**Победители**

1. Алексей Егоров (Таганрог)
2. Павел Барченко (Казань)
3. Константин Царьков (Сверск, тел. +7 906 \*\*\* 57 33)
4. Марк Первозов (Череповец)
5. Влад Ставицкий (Москва)

**Призы**

Питеро победителей получают по коробке с игрой «Дальнейщики 3: Покорение Америки» от фирмы «1С».



**УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ «ТЕСТ», «СКАНВОРД» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»**

Для участия в «Тесте», «Сканворде» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-письма и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. 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»: 5, 4, 3, 2, 1

2. Если вы шлете ответы по SMS, оформление несколько упрощается (для удобства проверки). А именно: в «Тесте» не надо писать номера вопросов, просто пишите ответы, начиная с первого вопроса и заканчивая последним. Пример SMS-сообщения для «Теста»: «А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 3. Иван Иванов, Москва».

3. Очень важный пункт. При несоблюдении нижеперечисленных правил ваше письмо, к сожалению, будет автоматически отстранено от участия в текущем конкурсе, даже если ответы будут абсолютно верны. Поэтому будьте внимательнее.

а) Если вы шлете ответы по электронной почте, обязательно указывайте:  
— в поле «Тема» — название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «Тест 3. Март»);

— в самом тексте письма — ваши настоящие имя и фамилию, и также город, в котором вы живете.

б) Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас). На конверте не забудьте указать название и номер конкурса, в котором вы участвуете.

в) Если вы шлете ответы по SMS, указывая название и номер конкурса, в котором вы участвуете, город, в котором вы живете, ваше имя и фамилию. Пример SMS-ки смотрите в пункте №2.

г) У нас НЕ действует система «чем больше писем ты пришлешь, тем выше шансы на победу». Нет смысла присылать больше чем одно письмо или SMS с ответами. Исключение: если забыли указать адрес/имя/название конкурса, письмо можно послать повторно с указанными данными. Ответы исправлять нельзя! Так что лучше лишний раз все перепроверьте.

4. Присылать письма с ответами можно тремя способами:  
а) Либо по электронной почте: [CONTEST@IGROMANIA.RU](mailto:CONTEST@IGROMANIA.RU) для «Теста», [SKANWORD@IGROMANIA.RU](mailto:SKANWORD@IGROMANIA.RU) для «Сканворда»,

[FOTO@IGROMANIA.RU](mailto:FOTO@IGROMANIA.RU) для «Фотографической памяти».

б) Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#test для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение не даст просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей.

в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: Москва, 111123, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32, «Игромания», офис 371. Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не тянуть резину зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема ответов.

5. Ответы на мартовские конкурсы принимаются до 26.03.2010. Итоги будут подведены в майском номере журнала.

6. Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь к [winner@igromania.ru](mailto:winner@igromania.ru). Если с этого адреса вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на [domi@igromania.ru](mailto:domi@igromania.ru). Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

**ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU**

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести ранние номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «ИМПЕР ФАНТАСТИКИ», а также, периодически, новые номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!



# ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ НОВОГОДНИХ КОНКУРСОВ

## Пять слов

### Правильные ответы

1. Burnout Paradise: The Ultimate Box (скорость — игра по жару гоночная; рай — перевод слова Paradise; авария — отличный признак серии Burnout; рекламный щит — их надо разбивать в игре; свалка — место выбора автомобиля для гонок)
2. Mirror's Edge (будущее — действие происходит в будущем; крайний — лутеодный цвет в игре; свиста — героиня спускает свисту; крыша — бегуны оббегают передвигаются по крышам; посылка — бегуны доставляют посылки)
3. Street Fighter 4 (улыбка — комбо; Япония — родина игры; волосатая грудь — у Зангивана; турнир — буй игры; раунд — на них делится каждая схватка)
4. Call of Duty: Modern Warfare 2 (война — игра про войну; снегоход — на одном из уровней надо им управлять; нож — играет немалую роль как в сюжете, так и в мультиплеере; космос — одна из самых запоминающихся сцен происходит на орбите Земли; предательство — ключевая идея в сюжете)
5. Batman: Arkham Asylum (вопрос — по ходу дела надо решать загадки Загадочника; горюлька — по ним частенько скачет Бэтмен; больница — место действия игры; шутка — Джокер очень любит шутить; остра — на нем построена лечебница)

6. Dragon Age: Origins (нашествие — главная беда мира игры; нелюбовность — основной черта игрок; лагерь — герои отдыхают и готовятся к будущим сражениям в лагере; ведьма — самый колоритный персонаж игры; жесткость — безгрешных в игре нет, равно как и однозначно хороших или плохих поступков)

7. Red Faction: Guerrilla (кувалда — символ и основное оружие в игре; революция — то, чем предстоит заниматься главному герою; сектор — мир игры делится на сектора; разрушение — ключевая особенность игры; мост — одна из самых больших разрушаемых построек в игре)

8. Resident Evil 5 (паразит — превращает людей в зомби; вулкан — финальная битва происходит около вулкана, старые знакомые — в игре полно персонажей, за светившихся еще в первой части серии; лечебные растения — лечат раны; кооператив — практически идеален в этой игре)

### Победители

1. Антон Майоров (Ставрополь)
2. Ян Кулак (Хабаровск)
3. Дмитрий Зверев (Белгород)

### Призы

**Первое место.** Руль W-3 Sportline. Он оснащен обратной отдачей, крутится на 270 градусов, ручка переключения передач

закреплена на основном блоке, а педали идут в комплекте.



**Второе место.** Компактный руль W-5 Mini с углом поворота 180 градусов и обратной отдачей. Педали идут в комплекте.



**Третье место.** Игровая лазерная мышь Z-1 Laser Gaming Mouse. Разрешение сенсора можно менять в диапазоне от 400 до 3200 dpi. Вес мыши также можно отрегулировать, чтобы играть было максимально комфортно.



**Второе и третье место.** Руль Gametrix Viper от компании Gametrix ([www.gametrix.ru](http://www.gametrix.ru)). Это первый игровой руль, работающий с бесконтактными датчиками MaRS. Данная технология позволяет добиться высочайшей точности при определении угла поворота баранки. В комплекте идут блок с педалями и ручка переключения передач.

## gametrix



## Угадай мелодию

### Правильные ответы

1. King's Bounty (или «King's Bounty. Принцесса в доспехах»)
2. Mirror's Edge
3. «S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти»
4. Braid
5. Plants vs. Zombies
6. Street Fighter 4

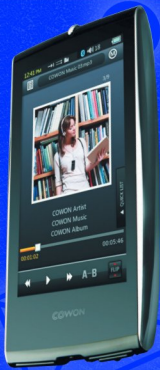
### Победители

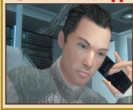
1. Наталья Андреева (Санкт-Петербург)
2. Анатолий Александров (п. Почал)
3. Денис Липа (Москва)

### Призы

**Первое место.** Плеер Cowon S9 от компании Cowon ([www.cowonrusia.ru](http://www.cowonrusia.ru)). Плеер оснащен сенсорным экраном на основе органических светодиодов (разрешение 480x272). Поддерживаемые форматы: MP3/2/1, WMA, FLAC, OGG, WAV, APE для музыки и AVI, ASF, WMV, MPEG-4 для видео.

# COWON



5 ВО ЧТО ИГРАЛИ  
ЛЕТ НАЗАД

Французские разработчики, ранее сделавшие странный жанровый гибрид **Omikron: The Nomad Soul**, серьезно взялись за

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ  
ЛЕТ НАЗАД

Последняя игра **Looking Glass Studios** — крепкий, качественный стелс-шутер (ну или стелс-спазер, если выстрелишь из лука за настоящую стрельбу не

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ  
ЛЕТ НАЗАД

К 1995 году существовали только три серии «Звездных войн» (хотя Джордж Лукас уже начал работу над сценарием «Призрачной угрозы»), и каждая новая игра по ним

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ  
ЛЕТ НАЗАД

Вы наверняка до сих пор помните этот интерфейс: старенький телевизор и зеленая бутылка на

## Fahrenheit

возрождение концепции интерактивного кино. **Fahrenheit** — возвращает к эпическим видеоквестам девяностых с применением технических средств двухтысячных (полигоны вместо живого видео). В отличие от ранних FMV-экспериментов, квестовой частью **Fahrenheit** действительно можно управлять: в консольных версиях творчески используются аналоговые рукоятки геймпада, на PC — движения мышкой.

Thief 2:  
The Metal Age

считается). Игра интересна главным образом тем, что в ней создатели наконец-то сумели раскрыть потенциал сеттинга **Thief: The Dark Project**. В феодальном обществе произошла индустриальная революция: практически всю игру мы проводим в цивилизованном городском окружении. Вместо мрачных гробниц и пещер — богатые особняки и замки с электрическим освещением,

Star Wars:  
Dark Forces

была значительным историческим событием. **LucasArts** выпустила **Rebel Assault** (реальный шутер с заранее обчитанными бэкграундами), компания **Totally Games** успела разработать космические симуляторы **X-Wing** и **TIE Fighter**, на шестнадцатилетний SNES торжествовала аркадная серия **Star Wars**... Неохваченным остался разве что

## Bad Blood

радиоактивным песке... В телевизоре — собственно игра, символ жидкости в бутылке символизирует оставшееся здоровье персонажа. За семь лет до **Fallout** разработчики из **Origin** (немало не известный Уоррен Спектор и только что закончивший **Wing Commander Крис Робертс**) поняли, что в игре про ядерный апокалипсис стиль куда важнее содержания. **Bad Blood** — это фактически **Ultima 6**, из которой

|                      |                            |
|----------------------|----------------------------|
| ДАТА ВЫХОДА          | 2005                       |
| ЖАНР                 | Интерактивный кинематограф |
| ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК | Atari/Quantic Dream        |

В результате мы физически участвуем в происходящем, а не просматриваем видео, изредка покликивая на активных участках экрана.

Собственно расследование отступает здесь на второй план перед экшен-сегментами, механика которых («нажми нужную кнопку в нужный момент») вообще ничем не отличается от механики первых видеоаркад типа **Dragon's Lair**. Но создатели

|                      |                                         |
|----------------------|-----------------------------------------|
| ДАТА ВЫХОДА          | 2000                                    |
| ЖАНР                 | Степшак-симулятор                       |
| ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК | Eidos Interactive/Looking Glass Studios |

охраняемые паровыми турелями и камерами внутреннего наблюдения.

Казалось бы, честному ворю нет места в хорошо освещенном (электрические лампы не потушить водной стрелой) и охраняемом современном обществе... Но Гаррет в новых обстоятельствах прекрасно адаптировался: теперь он не только прячется в тених и бьет охранников

|                      |                         |
|----------------------|-------------------------|
| ДАТА ВЫХОДА          | 1995                    |
| ЖАНР                 | Космический шутер       |
| ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК | LucasArts Entertainment |

новомодный жанр шутеров от первого лица.

Движок в **Darks Forces** псевдотрёхмерный, как в **Doom 2**, но можно смотреть вверх-вниз (чтобы лучше оценить красоты Корусанта и внутренности имперских крейсеров), провядать и подпрыгивать. Декораций из оригинальных «Звездных войн», спрайтовых штурмовиков и запоминающего героя (Кайл

|                      |                            |
|----------------------|----------------------------|
| ДАТА ВЫХОДА          | 1998                       |
| ЖАНР                 | Постапокалиптический экшен |
| ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК | Origin Systems             |

убрали все ролевые элементы, а действие перенесли в безрадостную выжженную пустыню. Выбираем героя (зеленокожий мутант, человек с ножом или одноглазая полумутантка) и отправляемся в долгое путешествие между разрушенными деревушками и разрушенными городами.

Скиллы качать не нужно, развивать персонажа — тоже, все бои с радиоактивными монстрами происходят в реальном вре-

|                      |                            |
|----------------------|----------------------------|
| ДАТА ВЫХОДА          | 2005                       |
| ЖАНР                 | Интерактивный кинематограф |
| ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК | Atari/Quantic Dream        |

**Dragon's Lair** не видели фильма «Матрица»! Главный герой **Fahrenheit** дерется с полицейскими, повисает на шасси вертолета и прыгает по крышам во время сильного бурана... Также мы играем за трех второстепенных персонажей и участвуем в сценах неуклюжей полигональной эротики. Вот, пожалуй, единственный момент **Fahrenheit**, который в FMV смотрелся бы лучше.

|                      |                                         |
|----------------------|-----------------------------------------|
| ДАТА ВЫХОДА          | 2000                                    |
| ЖАНР                 | Степшак-симулятор                       |
| ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК | Eidos Interactive/Looking Glass Studios |

дубинкой по голове, но и смело закладывает мины под турели и использует новые технологии (специальные наблюдательные гранаты, которые можно бросать за угол или оставлять в ключевых местах уровня). Жаль, что к финалу игры все индустриальные наработки ликвидировали, и в третьей части **Thief** вновь скатился по тьму фэнтези-средневековья...

|                      |                         |
|----------------------|-------------------------|
| ДАТА ВЫХОДА          | 1995                    |
| ЖАНР                 | Космический шутер       |
| ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК | LucasArts Entertainment |

Катарн, тогда еще не открывший в себе джедайские сверхспособности) оказалось вполне достаточно, чтобы превратить туровый **Doom** в выдающуюся игру. Мы впервые смотрели на быт знакомой вселенной изнутри, глазами простого пехотинца, и это было куда интереснее, чем точка зрения космического пилота или одного из героев оригинальной трилогии.

|                      |                            |
|----------------------|----------------------------|
| ДАТА ВЫХОДА          | 1998                       |
| ЖАНР                 | Постапокалиптический экшен |
| ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК | Origin Systems             |

мени (и самая лучшая тактика здесь — как можно быстрее убежать), а если очень повезет, можно найти дровишек или «Узи». Это далеко не первая постапокалиптическая игра (**Wasteland** вышла в 1988 году), но вы сравните стиль и оформление! Даже в наше время **Bad Blood** с первого взгляда поражает воображение пользователя и кажется таинственным, только что извлеченным из-под руин артефактом.



# GIGABYTE™

Лидер инновационных технологий



## 10X СУПЕР СКОРОСТЬ USB 3.0

Материнские платы GIGABYTE P55A-серии с USB 3.0



Быстро Просто Мощно



P55A-UD6C



P55A-UD4



P55A-UD3R

Список авторизованных дилеров:

Москва: НИКС – Компьютерный Супермаркет (495)674-33-33, Ф-Центр (495) 925-64-47, Netlab (495)784-64-90, Форум (495)775-775-9, Санкт-Петербург: Компьютерный Мир (812)333-33-00, Кей (812)331-24-64, Рик Компьютерс (812)327-34-10, Нижний Новгород: Домашний компьютер (831)411-87-87, Волгоград: Player & CLUB (844)23-02-00, Краснодар: Владос (861)210-10-01, Казань: Мелт (843)264-25-84, Самара - Прагма (8462)701-701, Воронеж: Сани (4732)64-00-00, Екатеринбург: Трилайн (343) 378-70-70, Слайс (343)371-36-90, Уфа: КЛАМАС (347)291-21-12, Тюмень: Арочкал+ (3452)46-47-74, Челябинск: Spalk Computer (351)775-19-19, Владивосток: ДНС (4232)30-04-54, А11 (4323)20-50-20, Кыю (4232)22-17-07, Новосибирск: Level (383)212-00-05, ГОТТИ (383)362-00-44, Техносити (383)212-53-53, Красноярск: СтарКом (391)249-11-11, Томск: Стэк (3822)654-554, Кемерово: Компьютерные Системы (3842)688588, Омск: РИТМ-маркет (3812)23-05-05.

Изображения могут быть изменены без предварительного уведомления. Все торговые марки и логотипы принадлежат их законным владельцам. GIGABYTE не несет ответственность за нестабильность работы или повреждение процессора материнской платы и других компонентов при разном (заворачивании).

[www.gigabyte.ru](http://www.gigabyte.ru)



Росстат

# Дружите городами!.....

Говорите с родными и близкими в два раза дольше

Тарифная опция «Мой МегаФон»

Скидка **50%** на междугородные звонки абонентам сети МегаФон

[www.megafon.ru](http://www.megafon.ru)

0500

Подробности — в офисах продаж  
и обслуживания и на сайте  
[www.megafon.ru](http://www.megafon.ru)



**МЕГАФОН**  
Будущее зависит от тебя