

# ИГРОМАНЬЯ

В РАЗРАБОТКЕ

XCOM

Gears of War 3

Tom Clancy's Ghost Recon  
Future Soldier

Dead Space 2

Lost Planet 2

ВЕРДИКТ

Tom Clancy's Splinter Cell  
Conviction

GTA: Episodes from Liberty City

Split/Second

Metal Slug Collection PC

The Misadventures  
of P.B. Winterbottom

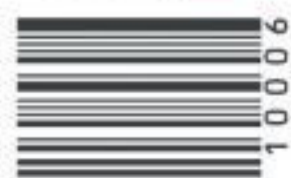
весь тираж с  
**2**  
DVD  
постер  
наклейки

ВИДЕОМАНИЯ

iPad: игрушка для взрослых  
Игры Тима Шейфера: Full Throttle  
Страхи и тревоги Алана Уэйка

# CALL OF DUTY BLACK OPS

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ  
**ТЕХНО**  
МИР



www.igromania.ru

Твой стиль. Твое общение. Твой характер.



3G



A-GPS



Сообщества



Универсальный  
мессенджер



## Samsung Monte S5620

WiFi, 3G, GPS, мультимессенджер uTalk, Facebook, Twitter и многое другое. Уникальное воплощение стиля – универсальный инструмент общения.

Универсальный мессенджер uTalk • Bluetooth • 3,0" сенсорный LCD-дисплей • Wi-Fi • HSDPA 3,6 Мб/с (900 / 2100) • SoundAlive  
Разъем для наушников 3,5 мм • 3G • A-GPS • Сообщества

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

\* Навстречу будущему.

SAMSUNG

TURN ON TOMORROW\*

## Приветствую!

Прошедший месяц порадовал нас сразу четырьмя важными анонсами. Самый громкий — Call of Duty: Black Ops. Очередная серия главного игробоевика современности. При этом у Treyarch, кажется, получится переплюнуть Infinity Ward. Их игра получается более зрелищной, кинематографичной и удивляющей, чем Modern Warfare 2. Все подробности на стр. 28.

Самый неожиданный анонс — X-COM. Легендарная серия, которая последний раз вздохнула полной грудью в 1997-м вместе с X-COM: Apocalypse, а в 2001-м, казалось, уснула навсегда вместе с бездарным X-COM: Enforcer, возвращается в новом амплуа. Удастся ли 2K Marin то, что в свое время не получилось у MicroProse с их X-COM: Alliance, — сделать качественный экшен во вселенной X-COM, — читайте на стр. 32.

Тактический анонс — Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier (стр. 40). «Призраки» снова десантируются на просторы нашей с вами многострадальной Родины. На сей раз они облачены в экзоскелеты и оптические камуфляжи, а дорогу им прокладывают беспилотные танки.

Ну и, конечно, мы не могли пройти мимо Gears of War 3 (стр. 36). Да, вторая часть не вышла на PC, да — третья для персоналок тоже пока не объявлена и, возможно, не будет.

## Резня по-техасски



Сколько видеоигр во вселенной Fallout вы знаете? Fallout, Fallout 2, Fallout Tactics, Fallout 3, теперь еще Fallout: New Vegas... Аркадную полу-RPG Fallout: Brotherhood of Steel не любят вспоминать даже гики, а о том, что у нее могло быть продолжение, знают и вовсе единицы. Мы раскопали дизайн-документ Fallout: Brotherhood of Steel 2 и выяснили, что игра получалась очень даже ничего, хотя с благородной постапокалиптической лицензией ее роднило совсем немного, а концовка так и вовсе была предвестницей BioShock. Подробности на стр. 170

Но GoW — одна из немногих, теперь уже консольных серий, судьба которой интересна даже самым законченным PC-фанатам. Хотя бы потому, что именно GoW задает стандарты экшенов от третьего лица на всех платформах сразу.

Помимо этих самых важных анонсов, эксклюзивными подробностями поделились с нами разработчики Dead Space 2 (стр. 50): они рассказали о том, что сиквел будет уже не таким страшным, зато станет куда более динамичным. Авторы Lost Planet 2 (стр. 62) признались, что вторая часть будет в большей степени заточена под кооперативное прохождение. Ну а создатели Bodycount (стр. 56) попытались убедить нас, что разрушать мир в их игре будет намного интересней, чем в Red Faction: Guerrilla.

С релизами в прошедшем месяце все тоже сложилось очень удачно. На PC наконец-то вышли GTA 4: Episodes from Liberty City (стр. 77) и очень интересный, но, увы, слишком короткий Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction (стр. 84). Удачно стартовал третий сезон Sam & Max (стр. 92), в котором разработчики в очередной раз немного поменяли игровую концепцию, придав мыльной опере про Сэма и Макса новый заряд бодрости.

Порадовал и активно набирающий обороты инди-сектор. Веселый и очень необычный «Гамлет» (стр. 108) придется по душе всем любителям качественных адвенчур. Sol Survivor (стр. 102) полностью меняет наше представление о жанре Tower Defense, ведь в эту игру — внимание! — можно играть вместе с товарищами. Beat Hazard (стр. 106) — это без всяких натяжек новый взгляд на звук в играх, здесь музыка не фон, не аккомпанемент, а основа для геймплея. И, наконец, The Misadventures of P.B. Winterbottom (стр. 98) — платформер, который на стадии разработки выглядел как калька с Braid, а после релиза оказался совершенно самобытной и очень увлекательной игрой.

Единственное серьезное разочарование этого номера — Metal Slug Collection PC (стр. 110). От порта одного из лучших аркадных платформеров на ПК мы не то чтобы ждали чего-то выдающегося. Но уж точно не кособокой сборки, играть в которую куда менее удобно, чем на эмуляторе.

**АЛЕКСЕЙ  
МАКАРЕНКОВ**  
makarenkov@  
igromania.ru

### РЕДАКЦИЯ

Главный редактор Алексей Макаренков  
Продюсер «Видеомания» Антон Логвинов, FXA Studio  
Редактор игрового раздела Георгий Курган

### Редакторы

Алексей Моисеев  
Линар Феткулов  
Игорь Асанов  
Алена Ермилова  
Дмитрий Колганов

### Дизайн и верстка

Михаил Карасев, руководитель  
Евгений Загатын, дизайнер  
Евгения Лебедева, дизайнер  
Дмитрий Денисенко, реклама

### Корректур

Мария Луговская  
Дмитрий Зайцев

**WWW.IGROMANIA.RU**

Главный редактор Андрей Александров

### ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Издательский дом  
«ТехноМир»

### Генеральный директор

Азам Данияров

### Директор издательства

Денис Давыдов

### Издатель

Александр Кузьменко

### Ассистент издателя

Надежда Недова

### РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

Тел./факс (495) 730 4014

Руководитель отдела рекламы Дарья Новоторцева

(danja@igromania.ru)

Мария Королева

Ярославна Михайлова

Анастасия Муравьева

Светлана Полова

Елена Данилюкова

Анастасия Елагина

### ООО «Игромедиа»

www.igromedia.ru

### ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

### ООО «Авитон Пресс»

www.aviton-press.ru

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

### Тел./факс

(495) 231 2368

### Менеджеры

Юлия Воробьева

Ирина Ефимова

Дмитрий Емельянов

Надежда Галиева

### ДЛЯ СВЯЗИ

Тел.

(495) 231 2365

Тел./факс

(495) 231 2364

E-mail

mania@igromania.ru

### IGROMANIA MAGAZINE

Published by TechnoMir PH Ltd  
since 1997

### Publisher

Alexander Kuzmenko

(ak@igromania.ru)

### Editor in Chief

Alexey Makarenkov

(makarenkov@igromania.ru)

### Games Editor

George Kourgan

(kourgan@igromania.ru)

### Contacts

56/32 Shosse Entuziastov, Moscow,

Russia, 111123

Tel/fax +7 495 231 2365

### АВТОРА!

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

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

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с 2 DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года). ISSN 1560-2580.

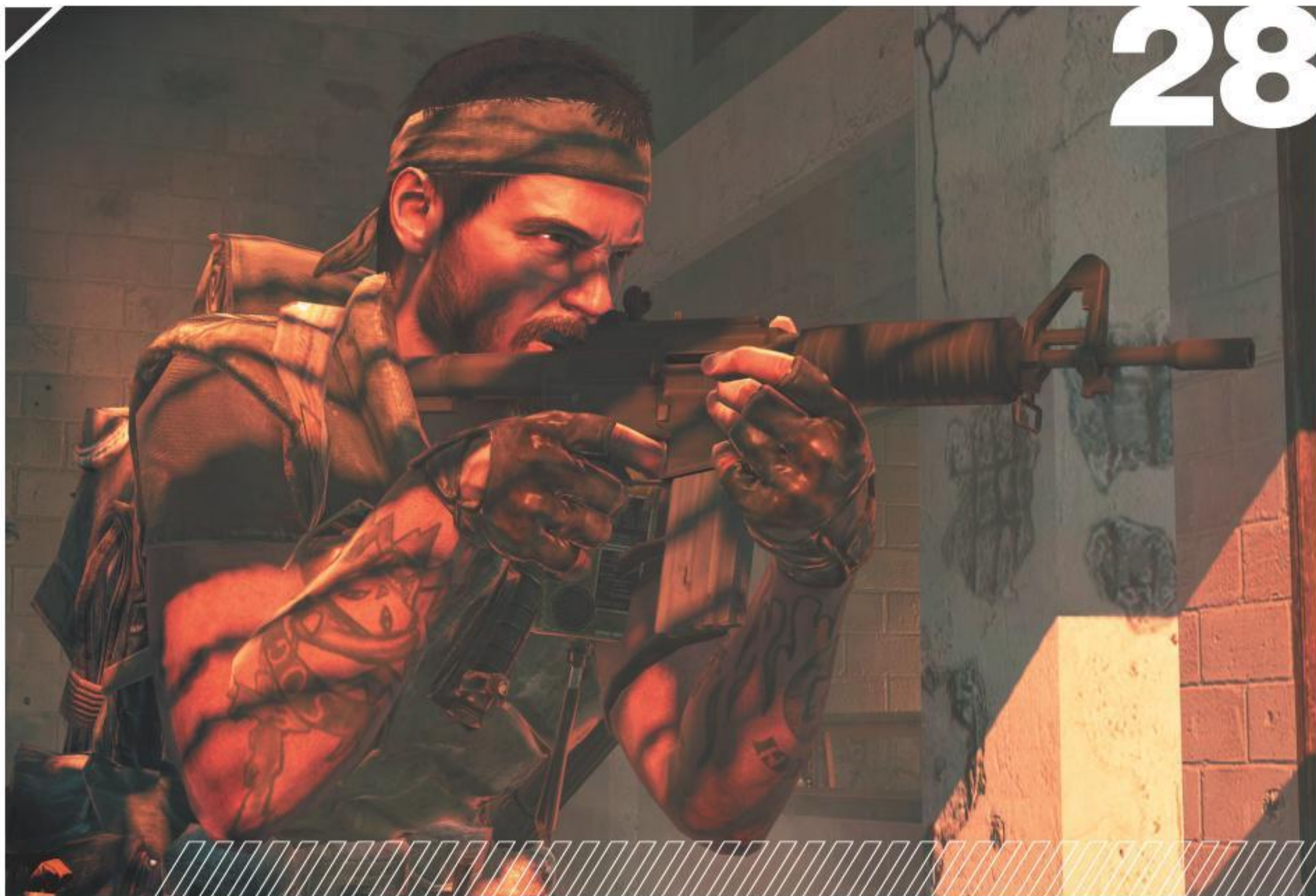
Цена свободная.  
Отпечатано в UAB «Sraudos Konturai» Ltd, Литва  
DVD отпечатаны в ООО «Диск Про Плюс»

© «Игромания», 1997-2010  
Тираж 180 000

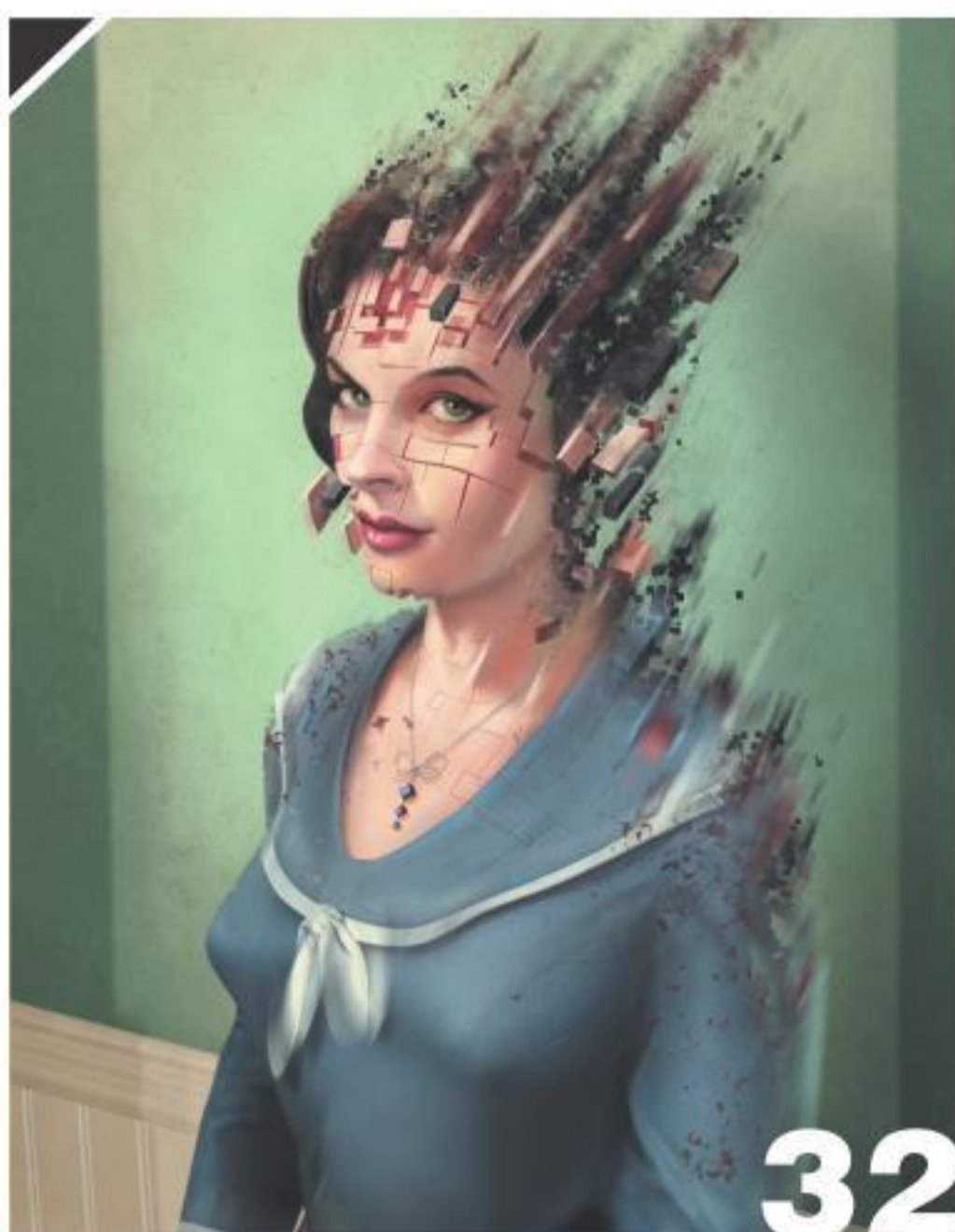
© Igromania, 1997-2010  
Circulation 180 000

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

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 22 июня!  
«Игроманию Лайт» №12 — с 1 июня!  
«Игроманию Лайт» №13 — с 15 июня!



Call of Duty: Black Ops Седьмая часть сериала Call of Duty обещает быть даже лучше, чем Modern Warfare 2



# 32

XCOM Возвращение легендарной серии в формате экшена от первого лица

## 10-27 НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

- 10 Новостной меридиан
- 26 Даты выхода игр
- 27 Даты выхода локализаций и отечественных проектов

## 28-43 ИЗ ПЕРВЫХ РУК

- 28 Call of Duty: Black Ops
- 32 XCOM
- 36 Gears of War 3

## 44-71 R&S: В РАЗРАБОТКЕ

- 44 **Рейтинговая система рубрики R&S**
- 45 Unnamable Project
- 46 Saw 2: The Videogame
- 48 The Witness
- 50 Dead Space 2
- 56 Bodycount
- 62 Lost Planet 2
- 66 Afterfall: Insanity
- 68 Worms: Reloaded
- 70 ArmA 2: Operation Arrowhead

## 72-75 В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

- 72 Три выдающихся индустрии стратегии

## 76-116 R&S: ВЕРДИКТ

- Мини-рецензии**
- 76 Слово редактора
- Left 4 Dead 2: The Passing

## Полные рецензии

- 77 Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City
- 84 Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
- 88 Lead and Gold: Gangs of the Wild West
- 92 Sam & Max: The Devil's Playhouse — Episode 1: The Penal Zone
- 96 Split/Second
- 98 The Misadventures of P.B. Winterbottom
- 100 The Whispered World
- 102 Sol Survivor
- 106 Beat Hazard
- 108 Гамлет
- 110 Metal Slug Collection PC
- 112 Borderlands: Double Game Add-On Pack
- 113 Spectre
- 114 Plain Sight
- 115 The Scourge Project: Episodes 1-2
- 116 Alchemia: Тайна затерянного города

## 118-119 ИГРА МЕСЯЦА

- 118 Итоги голосования за период со 2 по 30 апреля 2010 года
- 119 «Игромания» рекомендует



⚙️ **Gears of War 3** «Игромания» проверяет не затупилась ли пила у Маркуса Феникса

### 120-123 ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

120 «Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм

### 124-169 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

124 Железные новости  
128 Железные новинки  
**Теория**  
132 Самые странные и необычные мышки



⚙️ **Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier** «Призраки» возвращаются в Россию — в экзоскелетах и оптических камуфляжах, с портативной ракетницей за плечом

Afro Samurai	18
Afterfall: Insanity	66
Age of Conan: Rise of the Godslayer	26
Aion	118
Alan Wake	22
Alchemia: Тайна затерянного города	116
Aliens RPG	20
Aliens vs. Predator	118
All Points Bulletin	26
Alpha Protocol	11, 26
ArMA 2	118
ArMA 2: Operation Arrowhead	26, 70
Assassin's Creed 2	11, 17, 22, 119
Baldur's Gate Gold	27
Batman: Arkham Asylum 2	19, 118
Batman: Arkham Asylum	118
Battlefield 1943	26
Battlefield: Bad Company 2	118
Beat Hazard	106
BioShock 2	118
Birth of America 2: Wars in America 1750-1815 — Кровь за свободу	27
Blur	15
Blur	26
Bodycount	56
Borderlands	118
Borderlands: Double Game Add-On Pack	112
Brink	26
Broken Sword	14
Bulletstorm	27
Call of Duty: Black Ops	26, 28
Call of Duty: Modern Warfare 2	10, 14, 19, 23, 118, 119
Call of Juarez	16
Call of Juarez: Bound in Blood	118
Chrome	16
Civilization 5	26
Colin McRae DiRT 2	118, 119
Combat Zone: Элитные подразделения	27
Dante's Inferno	22
Darksiders	26, 27
Darksiders: Wrath of War	22
Dead Space	22
Dead Space 2	50
Disciples 3: Ренессанс	118
Divinity 2: Flames of Vengeance	26
DJ Hero	18
Doctor Who: The Adventure Games	14
Dr Kawashima's Brain Training: How Old is Your Brain	18
Dragon Age: Origins	15, 118
Dragon Age: Origins — Awakening	118
Dreamkiller: Демоны подсознания	27
End of Nations	20
F.E.A.R. 3	26
F1 Challenge 99-02	21
Fallout Online	17
Fallout	17
Fallout: New Vegas	26
FIFA 10	118
FlatOut	12
Gabriel Knight	22
Gears of War 3	36
GoldenEye 64	20
Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City	77, 118, 119
Gray Matter	22
Greed Corp.	26
GTI Racing	16
Guitar Hero	18
Halo 2	18
Halo: Reach	23
Hard Choices	20
Hidden & Dangerous	11



Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction Splinter Cell задает новую моду в стелс-жанре

138	Сага о поддельных компьютерных комплектующих	<b>180-182 ИГРОСТРОЙ</b>
	<b>Тесты</b>	
144	Тестирование нового поколения видеокарт NVIDIA	<b>184-195 ИГРА В ОНЛАЙНЕ</b>
149	Компьютер Meijin Extreme SLI GTX 480	184 Новости онлайн-игр
150	Материнская плата ASUS P7H57D-V EVO	186 Jade Dynasty
152	Игровая мышка Oklick Hunter	190 Кабал Онлайн
154	Нетбук HP Mini 210	192 События и факты
156	Мониторы со светодиодной подсветкой	194 Интересное в Сети
164	Игровой ноутбук MSI GX640	<b>196-201 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»</b>
166	Разумный компьютер за разумные деньги	<b>КАЛЕНДАРЬ</b>
168	Горячая линия: железо	199 Gears of War 3
		200 Кабал Онлайн
<b>170-179 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ</b>		<b>202-203 КОДЕКС</b>
170	Альтернативный Fallout	202 Стандартные коды
174	История вселенского террора	203 Читательские пасхалки
	<b>Книги</b>	203 Читательские хинты
176	Mass Effect: Восхождение	<b>204-207 МОЗГОВОЙ ШТУРМ</b>
177	Mass Effect: Искупление	204 Тест № 6. Июнь
178	Metal Gear Solid и Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	205 Сканворд № 6. Июнь * Фотографическая память № 6. Июнь * Подведение итогов за №4/2010
	<b>Кино</b>	<b>208 GAME OVER?</b>
179	На игре 2: новый уровень	208 Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад

## Алфавитный список игр в номере

Hydrophobia	17
Icewind Dale Gold	27
Jade Dynasty	186
James Bond: Bloodstone	15
James Cameron Avatar: The Game	19
Jewel Quest 2: Сокровища Африки	27
Jewel Quest: Тайны древности 1 — Изумрудная слеза	27
Jewel Quest: Тайны древности 2 — Сердце ночи	27
Jumpgate Evolution	26
Just Cause 2	118
Kane & Lynch 2: Dog Days	26
Killzone 2	23
Lead and Gold: Gangs of the Wild West	88
Lead and Gold: Быстрые и мертвые	27
Left 4 Dead 2	118, 119
Left 4 Dead 2: The Passing	76
Lock On: Горячие скалы 2	27
Lost Planet 2	26, 62
Mafia	11
Mafia 2	26
Marathon	23
Mass Effect 2	15, 17, 118, 119
Max Payne 3	26
MechWarrior 4	11
Medal of Honor	26
Metal Slug Complete PC	110
Monster Hunter Tri	12
Napoleon: Total War	118
Need for Speed: Shift	118
Need for Speed: World	26
Oddworld: Stranger's Wrath	13
Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned	26
Plain Sight	114
Portal 2	26
Prince of Persia	12
Prince of Persia: Sands of Time	12
Prince of Persia: The Forgotten Sands	26
Prince of Persia: Забытые пески	27
Pro Evolution Soccer 2010	118
Pro Evolution Soccer 2011	21
Project Gotham Racing	15
R.U.S.E.	26
Resident Evil 5	118
Resident Evil	15
Resistance: Fall of Man	23
rFactor	21
Risen	118
Rogue Warrior	27
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти	118, 119
Saint's Row 3	22
Sam & Max: The Devil's Playhouse — Episode 1: The Penal Zone	92
Saw 2: The Videogame	46
Silent Hill 2	11
Silent Hill: Homecoming	11
Silent Hill: Shattered Memories	11
Silent Hunter 5	11
Singularity	26
Sol Survivor	102
Spectre	113
Split/Second	26, 27, 96
Star Wars: Empire at War	20
Star Wars: The Force Unleashed — Ultimate Sith Edition	118
StarCraft 2: Wings of Liberty	26
Strategic Command: Неизвестная война	27
Syndicate	13
Tales of Vesperia	15
Tekken 6	15
The Last Express	12
The Misadventures of P.B. Winterbottom	98
The Oddbox	26



84 **GTA 4: Episodes from Liberty City** Эпатажные геи, байкеры-евреи, арабские шейхи в трусах и другие герои двух дополнений к Grand Theft Auto 4



98 **The Misadventures of P.B. Winterbottom** Маленькая временная революция среди инди-платформеров

**МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»**  
XCOM  
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier

**НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»**  
Split/Second  
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction  
Lead and Gold: Gangs of the Wild West  
Кабал Онлайн

### РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

#### Обложка:

Samsung 2-я обложка  
Двадцатый Век  
Фокс СНГ 3-я обложка  
Мегафон 4-я обложка

#### В номере:

Asus 47, 131  
Cowon 49  
Kingmax 21  
Kingston  
Technology 23

LG 55, 61  
Microsoft 9, 105  
MSI 137  
Old Spice 7  
Soft Club 39, 83  
WD 126-127  
Билайн 13  
ТехноМир 24-25, 117, 173, 183, 189

The Saboteur .....	118
The Scourge Project: Episodes 1-2 .....	115
The Settlers 7: Paths to a Kingdom .....	11, 119
The Sims 3 .....	17, 118
The Sims 3 .....	17
The Sims 3: Ambitions .....	26
The Whispered World .....	100
The Witness .....	48
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier .....	15, 16, 26
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction .....	11, 15, 16, 84
Tropico 3: Absolute Power .....	26
Tropico .....	20
Two Worlds 2 .....	26
Unnamable Project .....	45
VVVVVV .....	119
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising .....	118, 119
Warhammer 40 000: Space Marine .....	22
World of Tanks .....	26
Worms Reloaded .....	26, 68
Wu-Tang: Shaolin Style .....	18
XCOM .....	32
Xpand Rally .....	16
Амнезия: Призрак прошлого .....	27
Ведьмак: Золотое издание .....	27
Веселые лыжи .....	27
Веселый фермер .....	27
Волшебные джунгли .....	27
Гамлет .....	108
Гонки миллионеров .....	27
Детектив Бертон: Дело №1 — Похищение .....	27
Женские истории: Hostile Makeover .....	27
Ил 2: Штурмовик .....	14
Кабал Онлайн .....	190
Красная Шапочка: Умна и опасна .....	27
Крысиная мсть .....	27
Лучшие японские головоломки .....	27
Маленькое привидение .....	27
Машинариум .....	119
Метро 2033 .....	118, 119
Ник Чейз: Детективная история .....	27
Она написала убийство .....	27
Первая мировая 1914-1918 .....	27
Принцесса Изабелла: Проклятие ведьмы .....	27
Самый черный день .....	27
Санта-Клаус и похищенные подарки .....	27
Успешный фермер .....	27
Фабрика мягких игрушек .....	27
Хитрый лис Фокси .....	27

«Видеомания» — это мультиталформенное приложение к журналу, которое занимает отдельный двухслойный DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеонюсти, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, репортажи, мнения редакторов и многое другое.



Большой обзор iPad



**ВИДЕОНОВОСТИ**

**Индустриальные**

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

**Игровые**

- Bionic Commando: Rearmed 2
- Marvel vs. Capcom 3
- Dead Rising 2
- Naughty Bear
- Singularity
- Splatterhouse
- StarCraft 2: Wings of Liberty
- Crysis 2
- Gears of War 3
- Halo: Reach

**SPECIAL**

**Репортажи**

- Alan Wake — какие страхи придется преодолеть Алану Уэйку
- DC Universe Online — путешествие в Маленькую Богемию
- Dead to Rights: Retribution — директор проекта рассказывает, как создавалась игра
- Lost Planet 2 — о сюжете игры и о планете E.D.N. III
- Mafia 2 — разработчики представляют героев игры
- ModNation Racers — демо
- R.U.S.E. — об уловках, которые придется использовать, чтобы победить
- Red Dead Redemption — о мультиплеере

**ДЕМОТЕАТР**

**Мультиталформа**  
Alpha Protocol

- Clash of the Titans
- Duke Nukem Forever
- Lost Planet 2
- Naughty Bear
- R.U.S.E.
- Rush'N Attack: Ex-Patriot
- Saw 2
- PC**
- StarCraft 2: Wings of Liberty
- Xbox 360**
- Ninety-Nine Nights 2

**В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ**

- Real Life Liberty City
- Большой обзор iPad
- История компании BioWare, ч. 3
- Тим Шейфер. Вспоминаем работы мастера: Full Throttle

**НА ПРИЛАВКАХ**

Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

**Мнения**

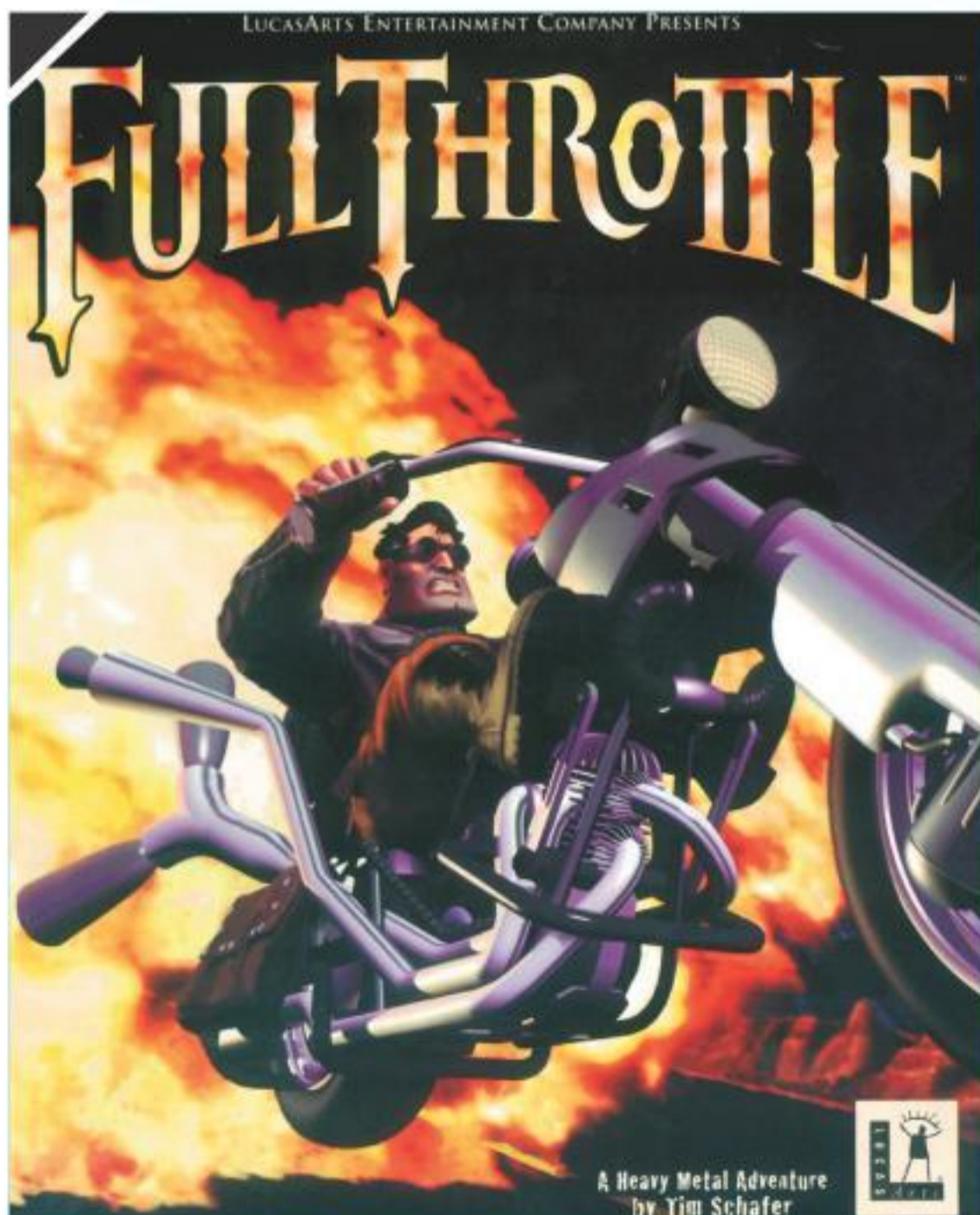
- Battlefield: Bad Company 2
- Beat Hazard
- BlazBlue: Calamity Trigger
- Dead to Rights: Retribution
- God of War 3
- Lost Planet 2
- Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
- Super Street Fighter 4
- The Settlers 7: Paths to a Kingdom

**РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ**

Пародия на фильм «Аватар 2»  
Как создавался Borderlands  
Игровой Джин

- Рекламный ролик Global Agenda
- Видеоигра «Я не пьяный»
- Кевин Батлер в рекламе
- ModNation Racers

- Mac против PC
- Modern Warfare 2: Мапатия
- Фанатский фильм по мотивам Modern Warfare
- Alan Wake: Bright Falls



Вспоминаем работы Тима Шейфера: Full Throttle



**НЕТ, Я НЕ ЧИТАЮ  
ИНСТРУКЦИИ**



**ДА, Я НАСТОЯЩИЙ  
МУЖЧИНА**



*Old Spice*  
www.oldspice.ru



⋮ Pro Evolution Soccer 2010 — El Grande Patch

**ДЕМОВЕРСИЯ**

Mount &amp; Blade: Warband

**ИГРОВЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ**
**Темы DVD**

Pro Evolution Soccer 2010 — El Grande Patch

GTR Evolution — F1 2007

MMG

Half-Life 2: Missing Information

**Подборки**

Dragon Age: Origins

Grand Theft Auto 4

Fallout 3

Left 4 Dead 2

Pro Evolution Soccer 2010

**ОНЛАЙНОВАЯ ИГРА**

Cabal Online

**ИНТЕРЕСНОСТИ**

Call of Duty: Modern Warfare 2

Demake

Open Transport Tycoon Deluxe

Quest for Glory 2: Trial by Fire

Remake

Scorched 3D

Spectre

Total Anarchy

**ПАТЧИ**

Grand Theft Auto 4 (русская версия)

Hearts of Iron 3 (русская версия)

Mount &amp; Blade: Warband (русская версия)

The Settlers 7: Paths to a Kingdom (английская версия)

**СОФТВЕРНЫЙ НАБОР**

Лучший софт за истекший месяц

Игроманский стандарт

Драйверы для видеокарт

**ИГРОВОЙ ДЕСКТОП**

Демосцены

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)**

Assassin's Creed 2

**Сохранения (PS3)**

Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City

Just Cause 2

Resonance of Fate

**Сохранения (Wii)**

Game Party 3

Red Steel 2

Sonic &amp; Knuckles

**Сохранения (PSP)**

Cho Aniki Zero

Invizimals

Obscure: The Aftermath

**Трейнеры**

Alcatraz

Beat Hazard

BioShock 2

Cursed Mountain

Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City

Just Cause 2

Mass Effect 2

Shutter Island

The Settlers 7: Paths to a Kingdom

Venetica

Virtual Villagers: Chapter 4 —

The Tree of Life

**База кодов «Игромании»**


⋮ Демоверсия Mount &amp; Blade: Warband

14 МАЯ 2010 ГОДА  
КОГДА ИСТИНА УЖАСНЕЕ, ЧЕМ КОШМАР

# ALAN



Реклама

С ЧЕГО ВСЕ НАЧАЛОСЬ?

## BRIGHT FALLS

С 22 АПРЕЛЯ  
НА [XBOX.COM/RU/ALANWAKE](http://XBOX.COM/RU/ALANWAKE)

**16**  
www.pegi.info

Jump in.

 XBOX 360.



Рубрику подготовил: Игорь Асанов.

ПОДРОБНОСТИ

## Респаун Infinity Ward

РАЗРАБОТЧИКИ MODERN WARFARE ОСНОВАЛИ НОВУЮ СТУДИЮ

Скандал между руководством **Infinity Ward** и **Activision**, похоже, все-таки завершился с пользой для обеих сторон — Джейсон Вест и Винс Зампелла открыли новую студию **Respawn Entertainment** и уже заключили партнерское соглашение с издательством **Electronic Arts**, которое считается основным конкурентом Activision. По условиям договора EA становится издателем и дистрибьютором проектов Respawn, но права на интеллектуальную собственность остаются у наученных горьким опытом общения с Activision Веста и Зампеллы. В настоящее время студия активно ищет кадры.

Судя по всему, Electronic Arts возлагает большие надежды на опальных топ-менеджеров. Ведь компания, по сути, согласилась инвестировать в двух человек, поскольку у Джейсона и Винса

после увольнения не осталось собственной команды. Хотя не исключено, что к Respawn еще присоединятся другие бывшие сотрудники Infinity Ward. За полтора месяца обезглавленную студию покинуло девять опытных специалистов — в их числе главный программист, ведущие дизайнеры, главный художник и главный разработчик программного обеспечения. Возможно, ушло бы больше, но Вест и Зампелла утверждают, что издатель привязал к себе сотрудников деньгами, не выплачивая им положенные гонорары. Activision, в свою очередь, уверяет, что бывшие руководители сами мешали своевременным выплатам. Поступали они так для того, чтобы впоследствии предъявить к издательству претензии. Это еще один спор, где правых и виноватых найти очень трудно.



Примерно так опальные сотрудники Infinity Ward уходили от бывших работодателей.

Так или иначе, официально Infinity Ward еще существует. Да и не могла студия из сотни сотрудников развалиться, лишившись десятка человек. Другой вопрос, сможет ли она и дальше выдавать блокбастеры уровня **Call of Duty: Modern Warfare 2**. Activision заявила, что продол-

жит работу со студией, да и серия Call of Duty тоже никуда не исчезнет — появились даже слухи о Modern Warfare 3, разработка которого якобы тормозится из-за судебных разбирательств. Словом, жизнь продолжается, и возможно, встряска даже пойдет сериалу на пользу.

## Запах напалма по утрам

ЕЩЕ ОДИН ШЕДЕВР ФРЕНСИСА ФОРДА КОППОЛЫ МОЖЕТ СТАТЬ ИГРОЙ

Студия **Killspace Entertainment**, основанная бывшими сотрудниками **Pandemic**, **Ob-**

**sidian Entertainment** и **EA Los Angeles**, зарегистрировала домен [www.apocalypsenowgame.com](http://www.apocalypsenowgame.com),

что позволяет строить известные догадки насчет имени ее первой игры. Фильм «Апока-

липсис сегодня» был снят режиссером Френсисом Фордом Coppola в 1979 году и наряду с «Цельнометаллической оболочкой» Стэнли Кубрика стал лучшим американским фильмом о вьетнамской войне. Но несмотря на тематику, кино это все-таки скорее психологическое и философское, чем военное, поэтому мы с трудом представляем, как на его основе можно сделать что-то игральное. Впрочем, опыт Electronic Arts с ее двумя не слишком удачными игроизациями «Крестного отца», снятым все тем же Coppola, говорит о том, что сделать все-таки можно. Для этого нужно всего-то придумать кучу второстепенных персонажей и заставить их почаще убивать друг друга, украсив происходящее знаменитыми актерами и сценами из фильма.



Некоторым фильмам так лучше и оставаться исключительно на пленке.

ИНТЕРЕСНОСТИ



SEGA объявила, что покупателям шпионской RPG **Alpha Protocol** придется подключаться к Сети лишь один раз — чтобы активировать копию. С купленного диска игру можно будет установить на пять разных компьютеров.



Вышла бесплатная версия робосимулятора **MechWarrior 4**, первые слухи о возможности появления которой появились еще год назад. Теперь, когда все формальности с издательством **Microsoft** уже улажены, ее можно скачать с сайта [www.mtxgear.mektek.net/MW4](http://www.mtxgear.mektek.net/MW4).

ИНДУСТРИЯ



## Ubisoft зеленеет

И ОТКАЗЫВАЕТСЯ ОТ ПЕЧАТНЫХ МАНУАЛОВ



Многие игроки вообще не читают бумажные вкладыши в DVD-боксах, так что зачем их тогда печатать?

**Ubisoft** в последнее время проявляет невиданную любовь и заботу о покупателях — сперва оснащает PC-версии **Assassin's Creed 2**, **Silent Hunter 5**, **The Settlers 7** и **Splinter Cell: Conviction** удивительной DRM-защитой от копирования, которая требует неразрывного подключения к интернету (в случае обрыва связи игра просто вылетала без сохранения прогресса), а теперь вот собирается лишить их красивых гляцевых руководств пользователя, привычно вываливающихся из любого DVD-бокса. Французы ратуют за сохранение окружающей среды, ведь на производство тонны бумаги сегодня расходуется примерно две тонны древесины, что крайне негативно сказывается на экологической обстановке на планете. Совсем недавно пластиковые DVD-боксы для Xbox 360 в очередной раз «похудели» за счет использования перфорации и более тонкой штамповки, причем объяснялось это тоже заботой о природе. Впрочем, мы не исключаем, что за громкими заявлениями издателей стоит желание просто сэкономить на материалах, и с нетерпением ждем, когда же весь мир наконец-то перейдет на цифровую дистрибьюцию.

ПОДРОБНОСТИ



## Silent Kill

НОВАЯ ЧАСТЬ SILENT HILL БУДЕТ СДЕЛАНА В ЧЕХИИ



Оригинальный Silent Hill 2 и сейчас способен напугать вас до полусмерти.

Тему переосмысления великих игр продолжают развивать в **Konami**, которые в прошлом году окончательно добились **Silent Hill**, а теперь, после ухода продюсера и композитора Акиры Ямаоки, стараются выжать еще немножечко из материала самых первых игр серии. Новая часть истории должна быть анонсирована на выставке E3, но уже сейчас известно, что разработкой занимается малоизвестная чешская студия **Vatra Games**, образованная, правда, из бывших сотрудников **Illusion Softworks** (**Mafia** и **Hidden & Dangerous**). В тизер-ролике, показанном на мероприятии Konami Gamers Night, любопытные журналисты разглядели не только знакомый туманный город с табличкой «Добро пожаловать в Сайлент Хилл», но и персонажа, очень похожего на Джеймса Сандерленда, героя второй части. Мы не удивимся, если Konami затевают ремейк **Silent Hill 2**, ведь нечто подобное они уже проделали чуть ранее и с первой частью, недавно переосмыслив ее для Wii и PSP под названием **Silent Hill: Shattered Memories**. Более того — в профиле студии на официальном сайте [www.vatragames.com](http://www.vatragames.com) указано, что чехи разрабатывают игры в жанре FPS, что тут же породило массу слухов о том, что новый Silent Hill будет шутером от первого лица. Впрочем, после бессмысленного **Silent Hill: Homecoming** нам уже ничего не страшно.

ИНТЕРЕСНОСТИ



## Район красных огней



В данном случае брюнетки не только умнее, но и надежнее.

ХВОХ 360 — ЛИДЕР ПО КОЛИЧЕСТВУ БРАКА

Низкая надежность Xbox 360 с самого начала стала притчей во языцех — только у Александра Кузьменко этих консолей сгорело четыре штуки. Сайт [www.nofussreviews.com](http://www.nofussreviews.com) в своем опросе лишь подтвердил эту невеселую статистику: 42% владельцев Xbox 360 сталкивались с техническими проблемами, при этом 39% пользователей приходилось ремонтировать консоль или менять ее комплектующие более двух раз. Также выяснилось, что лишь 8% владельцев PlayStation 3 испытыва-

ли какие-то проблемы с «железом» консоли. Среди владельцев Wii этот показатель и того меньше — всего 1%. Впрочем, самыми «ломкими» считаются Xbox 360 ранних выпусков, на которых часто «горел» процессор только от того, что китайские сборщики забывали смазать площадь его контакта с кулером термопастой. В новых версиях (особенно Elite) с надежностью все обстоит гораздо лучше, они оснащены лучшей системой охлаждения и почти не шумят.



Стало известно, что продолжение серии **FlatOut** будет делать не **Bugbear Entertainment**, а голландская **Team6 Game Studios**, которая до этого выпускала малобюджетный гоночный трэш вроде **Street Racer Europe**. Главному поклоннику серии, Олегу Ставицкому, решили об этом пока не говорить.



ИНДУСТРИЯ

## Перед пеплом все равны

ВУЛКАН ПОМЕШАЛ ЛОНДОНСКОМУ ЗАПУСКУ ВИДЕОИГРЫ MONSTER HUNTER TRI



Если бы не вулкан, о миролюбивой стране Исландии вообще бы мало кто вспомнил до выхода очередного альбома Бьорк (фото: Snorri Gunnarsson@Flickr).

Великое облако пепла, исторгнутое исландским вулканом Эйяфьяллайокулль, парализовало значительную часть воздушного пространства Европы. В апреле вулкан стал главным раздражителем новостных лент, а пострадали от него не только люди, застрявшие в аэропортах на долгий неоплачиваемый срок, но и игровая индустрия.

Так, компания **Capcom** была вынуждена отменить приезд двух звездных персонажей на мероприятие в Лондоне, посвященное запуску **Monster Hunter Tri**. Дома в родной Японии остались Рёдзо Цуджимото и Канаэмэ Фуд-

зиока, разработчики Wii-версии популярного в Азии сериала. Между прочим, никогда ранее серия **Monster Hunter** не баловала консоли **Nintendo** вниманием — возможно, потому деятелям из **Capcom** ради новой аудитории пришлось срочно искать компромисс. Авторы уговорили подписать сотню копий игры заранее, после чего коробки доставили в столицу Великобритании срочным почтовым рейсом. В итоге официальные продажи **MHT** стартовали 23 апреля в магазине **GAME** на Оксфордской улице, но уже без участия разработчиков.

ИГРОВОЕ КИНО

## Поезд еще не ушел

THE LAST EXPRESS МОЖЕТ ПЕРЕЕХАТЬ НА БОЛЬШОЙ ЭКРАН

Режиссер Пол Верховен в своем недавнем интервью MTV рассказал, что собирается снять фильм по мотивам компьютерной игры. Создатель «Основного инстинкта» заявил, что действие картины развернется в 1914 году, а сам фильм будет чем-то средним между приключенческими лентами про Индиану Джонса и триллерами Альфреда Хичкока. Режиссер сообщил, что уже идет подготовка сценария, который основывается на сюжете игры, выпущенной в 1997 году.

Хотя Верховен ни разу не упомянул ее название, MTV логично предположили, что речь идет о квесте **The Last Express**, события которого как раз происходят на 1914 год. Действие, почти как у Агаты Кристи, происходило в движущемся по маршруту Париж — Константинополь «Восточном экспрессе», а главной особенностью игры было то, что шла она в режиме реального времени: за сутки, отведенные для расследования убийства, можно было вообще не делать ничего, просидев их в своем купе. Более того, любая



Надеемся, что одним прекрасным днем кто-нибудь даст деньги и на ремейк самой игры, которая надолго опередила свое время.

наша фраза влияла на дальнейшее развитие сюжета, что было беспрецедентным случаем для своего времени, а вся анимация игры была создана при помощи ротоскопии — технологии, позволяющей художникам обрисовывать кадры реальной съемки. Напомним, что разработкой

игры руководил создатель **Prince of Persia** Джордан Мехнер, который сейчас как раз активно пробует свои силы в киноиндустрии, написав сценарий для только-только вышедшего на экраны фильма «Принц Персии: Пески времени», поэтому вполне разумным было бы

доверить сценарий фильма **The Last Express** именно ему. В свое время именно из-за коммерческого провала этой игры Мехнер надолго ушел из индустрии — и вернулся в нее лишь однажды, чтобы помочь **Ubisoft** в разработке **Prince of Persia: Sands of Time**.



EA зарегистрировала торговую марку **Project Red**. Она может стать названием ремейка стратегии **Syndicate**, который сейчас разрабатывает шведская **Starbreeze Studios**. Уже известно, что игра получит «взрослый» возрастной рейтинг.

ИНДУСТРИЯ



## Oddworld исчерпал себя

КОЛИЧЕСТВО ОТМЕНЕННЫХ ЧАСТЕЙ ODDWORLD РИСКУЕТ СРАВНЯТЬСЯ С ЧИСЛОМ ВЫШЕДШИХ



Нам остается только радоваться тому, что *Oddworld: Stranger's Wrath* спустя 6 лет наконец-то доберется до PC.

Соучредитель и дизайнер студии **Oddworld Inhabitants** Лорни Лэннинг сообщил, что находившаяся в разработке пятая часть сериала *Oddworld* с подзаголовком *Citizen Siege* была отложена «на полку» ради пока не анонсированного экспериментального проекта.

Следует заметить, что в сентябре 2009-го Лорни уже обещал «скорый анонс», который окажется для всех сюрпризом, но единственным сюрпризом оказался лишь перенос даты выхода давно ожидаемого комплекта *Oddbox* из четырех ранее вышедших частей *Oddworld* на 2010 год. Первые две части необычной авантюры давно вышли на PC и сейчас доступны за десять долларов в сервисе **Steam**. Третью и четвертую, в которые до сих пор можно поиграть лишь на первом Xbox, автор собирается портировать на «персоналки» до конца этого года.

Других игр от этой студии мы не видели еще с 2004 года, когда вышла последняя на данный момент игра серии **Oddworld: Stranger's Wrath**, которую по какому-то удивительному стечению обстоятельств издавало мейнстримовое издательство **Electronic Arts**. Как раз саботажом со стороны EA (полное отсутствие рекламы и отмена релизов на других платформах) Лэннинг объяснял оглушительный коммерческий провал игры, хотя пресса традиционно приняла ее с восторгом.

## КАРМАННЫЙ ПРАЙМ-ТАЙМ

Зачастую, в связи с нехваткой времени, нам приходится отказываться от просмотра любимых передач, фильмов и спортивных трансляций. Вспомните, как часто вы просто не успевали приехать домой во время прямой трансляции футбольного матча, которого ждали три месяца, и как было тяжело на душе после того, как вы не смогли обсудить потрясающий гол, забитый на пятнадцатой минуте, с друзьями или коллегами. Поэтому вам приходилось смиряться с неизбежностью и молча негодовать.

Но современный мир цифровой техники не стоит на месте: телевизор и компьютер перестали быть единственными «окнами в медиа-мир». Настала эра мобильного телевидения.

Сейчас мы предлагаем вам поговорить о новой услуге от компании «Билайн» под названием «Мобильное телевидение». А поможет нам в этом эксперт этой компании.

### — Что такое мобильное телевидение?

— Мобильное телевидение — это услуга на базе технологии DVB-H, которая позволяет смотреть телевизионные передачи прямо на экране мобильного телефона. На данный момент доступны к просмотру 12 телевизионных каналов, среди которых Первый, Россия-1, НТВ, Муз-ТВ, RU.TV, MGM, Gameland TV.

### — Все ли телефоны поддерживают услугу «Мобильное телевидение»?

— С момента запуска услуги в декабре 2009 года пока её поддерживает один телефон — **Samsung P960**. Но в ближайшее время модельный ряд расширится, и появятся еще несколько телефонов с поддержкой «Мобильного Телевидения».

### — Как обстоит дело с качеством трансляции?

— Технология DVB-H позволяет смотреть любые передачи в высоком качестве и в режиме реального времени. Например, вы с легкостью сможете посмотреть прямую трансляцию грядущего Чемпионата мира по футболу, который стартует 11 июня. Вы сможете наблюдать за игрой точно так же, как если бы сидели у экрана телевизора дома или в спорт-баре. Стандарты DVB-H обеспечат высокое качество изображения даже при условии подключения большого количества пользователей. Так что можно не опасаться пропустить важный гол во время отборочного матча Чемпионата мира 2010.

### — Что необходимо для подключения услуги «Мобильное телевидение»?

— Первое, и самое главное — это наличие телефона, поддерживающего услугу — **Samsung P960** и специальной сим-карты для работы с услугой. Телефон и сим-карту вы можете заказать в Интернет-магазине «Билайн» или приобрести в магазинах Связной, Евросеть, ИОН. Курьер привезет ее вам в указанное место и время. Если же вы действующий абонент «Билайн», то вам потребуется просто заменить свою сим-карту на другую, в которой уже будет предусмотрена услуга «Мобильное телевидение». При этом все настройки, подключенные услуги, номер телефона и тарифный план останутся без изменений.

### — А хватит ли заряда батареи на просмотр целого футбольного матча, ведь он идет практически два часа?

— Не волнуйтесь. Аккумуляторной батареи **Samsung P960** достаточно для просмотра без перерыва трех футбольных матчей или шести серий любимого сериала.





## Официальным языком

ОДИН ИЗ ХУДШИХ СПОСОБОВ ПОТРАТИТЬ БЮДЖЕТНЫЕ ДЕНЬГИ

Горячий порыв депутата Селезнева, призывавшего запретить жестокую и непатриотичную игру **Call of Duty: Modern Warfare 2**, не остался без внимания на самом верху. По сведениям агентства «Интерфакс», президент Дмитрий Медведев пообещал обсудить бу-



дущее российских компьютерных игр на заседании очередной комиссии по модернизации, чтобы, цитируем, «поддержать собственные разработки, а не надеяться на иностранные», ведь это «имеет воспитательное значение».

Еще ранее о необходимости оказать господдержку российским разработчикам компьютерных игр заявил глава комитета Госдумы РФ по делам молодежи Павел Тараканов. По словам Тараканова, в России активная игровая аудитория в настоящее время составляет от 10 до 25 млн человек, что делает индустрию сопоставимой по значимости с другими видами массовой культуры: «Однако государство пока не регулирует эту сферу и не влияет на проекты игровой индустрии, в отличие от кинематографа, который получает государственную поддержку».

Где находится получающий государственную поддержку кинематограф, становится хорошо

видно каждый раз, когда очередная 50-миллионная патриотическая лента крайне странно ведет себя в прокате, причиной чему выступает вовсе не плохая погода в первый уик-энд, а сомнительное качество самого фильма. Тогда как авторский и относительно малобюджетный (2,5 млн долларов) фильм Алексея Попогребского «Как я провел этим летом» получает в этом году сразу трех «Серебряных медведей» Берлинского кинофестиваля, но у себя на родине выходит лишь ограниченным прокатом.

Впрочем, российские разработчики компьютерных игр пока тоже могут предъявить хоть что-то заслуживающее внимания, только когда дело касается совсем нишевых жанров. Как, например, авиасимулятор «Ил-2: Штурмовик», по которому (при непосредственной поддержке государства) в

этом году проходит первый чемпионат России, приуроченный к 65-летнему юбилею победы в Великой Отечественной. Призовой фонд чемпионата составит всего 100 тысяч рублей, что, конечно, несравнимо меньше сумм, которые, предположительно, рано или поздно потекут на создание патриотических игр для воспитания молодежи.

И главный вопрос, который нас волнует, заключается даже не в том, улучшится ли качество отечественных игр, сделанных на бюджетные миллионы (для этого в индустрию как минимум должны прийти совсем другие люди с другим мышлением), а то, дойдут ли эти миллионы по назначению. Ведь с нехитрым инструментом типа «пила двуручная», которой очень удобно пилить свежесрубленные пачки банкнот, у нас по-прежнему умеют обращаться лучше многих.

## Долгожитель из Британии

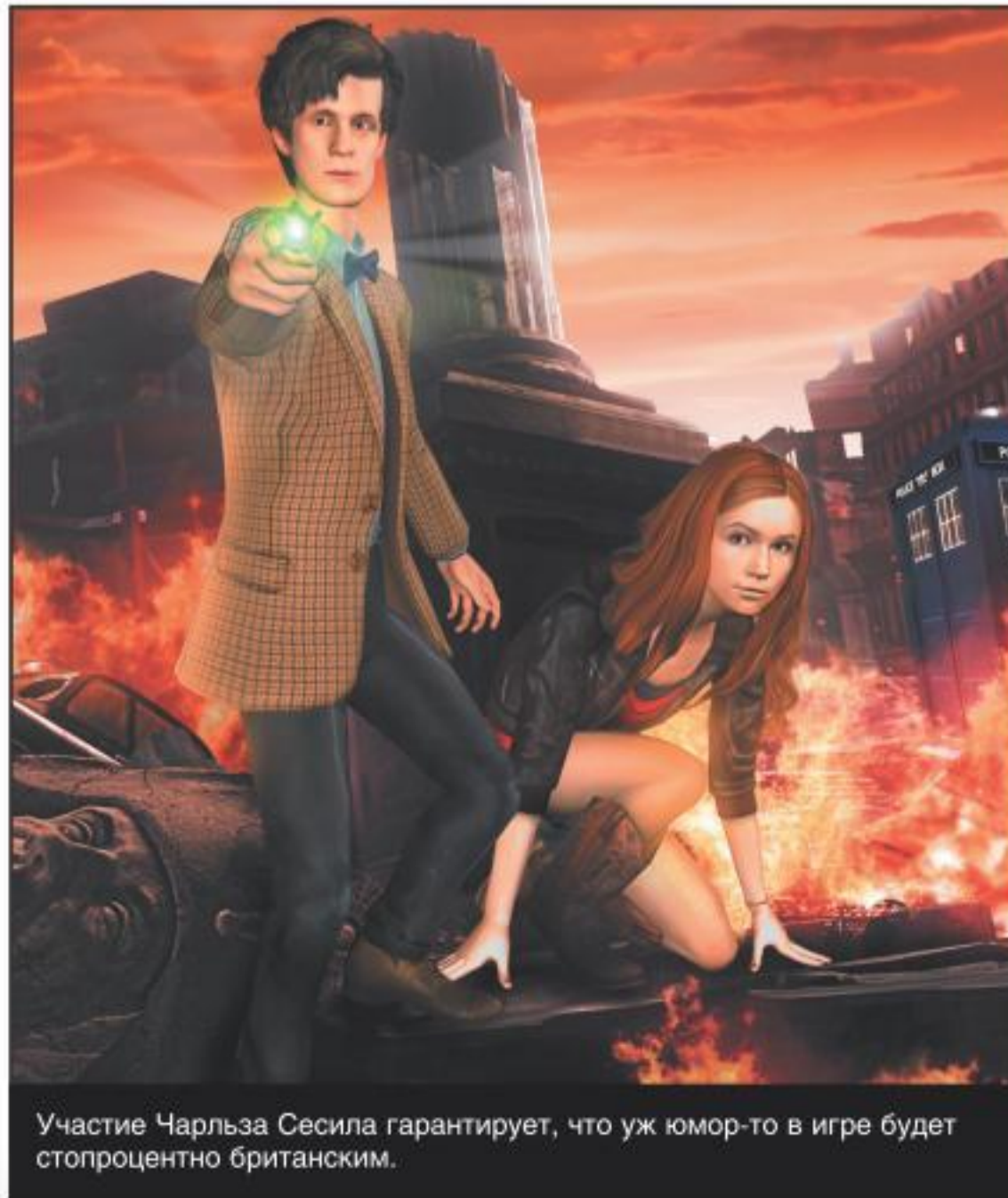
BBC В ДЕТАЛЯХ ПРЕЗЕНТОВАЛА ДЕБЮТНЫЙ ЭПИЗОД ИГРОВОГО «ДОКТОРА КТО»

Культовый британский телесериал Doctor Who выходит с 1963 года, но игровое воплощение обрел только в 2010-м. Вернее, вот-вот обретет — государственная телевизионная корпорация BBC наконец-то определилась с названием, сюжетом и датой выхода дебютного эпизода своего адаптированного к клавиатурам и мышкам «Доктора»: первый из четырех эпизодов **Doctor Who: The Adventure Games** получил персональное название City of the Daleks.

Голосом играбельного Доктора станет актер Мэтт Смит, приступивший к обязанностям по исполнению аналогичной роли в ТВ-сериале с весны 2010-го. Дело в том, что ближайшим аналогом этого путешественника во времени является Джеймс Бонд — как и с Бондом, кастинг на роль Доктора проводится каждые пять-шесть лет, и актера заменяют под предлогом трансформации (или какой-нибудь нелепой смерти) главного действующего лица сериала.

Сюжетные события эпизода будут пересекаться преимущественно с новым телесезоном, поэтому знание подноготной из предыдущих 47 лет эфира не обязательно. Достаточно знать, что в игре на планете Скарро герою придется разобраться на запчасти расу роботов, уничтоживших в альтернативной реальности старый добрый Лондон.

Дату подогнали максимально близко к старту сезона: телесериал перезапустили 3 апреля, а игру все желающие получат 5 июня. Сообщается, что первый эпизод станет бесплатно доступен на официальном сайте проекта, а причаститься к живой классике разрешат владельцам PC и «Макинтошей». Важно также и то, что в разработке адвенчуры участвует не только монархически верная студия **Sumo Digital**, но и Чарльз Сесил, ведущий дизайнер серии **Broken Sword**. Ему поручено осуществлять общий контроль за созданием игры по главному в копилке BBC бренду.



Участие Чарльза Сесила гарантирует, что уж юмор-то в игре будет стопроцентно британским.





Valve обновила внешний вид своего сервиса Steam, который до этого можно было протестировать только в качестве беты. Новый интерфейс гораздо красивее спартанского прежнего и вдобавок быстрее работает. Также недавно была запущена версия Steam и для компьютеров Apple.



Майкл Верхейдж, отвечающий в Ubisoft за развитие проектов под брендом Tom Clancy's, сообщил, что в разработке находятся еще два новых проекта. Возможно, речь идет о новых частях Rainbow Six или EndWar, ведь Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction уже вышел, а Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier уже давно анонсирован.

ЛЮДИ

## Дерзкие вопросы наказуемы

АЛЬБЕРТ ВЕСКЕР НЕ ШУТИТ

В свое время журнал Retro Gamer признал Альберта Вескера из сериала Resident Evil одним из лучших злодеев в истории видеоигр. И хотя как персонаж Вескер всегда получался на редкость плоским, ни разу не поднимаясь выше образа «плохого парня в черных очках», значительную часть его злодейского образа всегда составлял его голос — до жути пустой и лишенный эмоций, словно принадлежащий не человеку, а машине. Мало кто знает, что говорил за этого персонажа американский актер Лэнс Бэкстер, более известный под псевдонимом Ди-Си Дуглас, — его работу можно также услышать в Mass Effect 2, Dragon Age, Tales of Vesperia и Tekken 6.

Несколько недель назад Бэкстер с помощью телефонного

звонка попытался разыграть сотрудника организации волонтеров FreedomWorks, задав тому вполне невинный вопрос «Сколько умственно отсталых людей работает у вас в штате?», не забыв при этом представиться. Эта шутка в итоге стоила ему карьеры — страховая компания GEICO Insurance, рекламные ролики которой он и озвучивал своим пустым и зловецким голосом, расторгла с ним контракт после публикации аудиозаписи «нахального обращения» в открытом доступе.

И хотя этот, не такой уж необычный для помешавшейся на почве политкорректности Америки инцидент не окажет какого-либо воздействия на судьбу Resident Evil, Вескера мы там вряд ли еще увидим. Только уже совсем по другим причинам — недавно Capcom заяви-

ла, что ищет новые пути развития сериала, потому что старая

история и персонажи уже давно исчерпали себя.



Надеемся, что серия Resident Evil когда-нибудь получит нового главного злодея.

## Бондиана в коме

НО ВИДЕОИГР ЭТО ПОКА НЕ КАСАЕТСЯ

Как известно, продюсеры из EON Production заморозили работы над двадцать третьим фильмом бондианы, ранее запланированным к выходу в 2011-2012 гг. Судьба культового агента 007 с лицензией на убийство оказалась под большим вопросом из-за финансовых трудностей киностудии MGM, которая никак не может найти для себя адекватного покупателя. О дате разморозки киносериала никто теперь и не заикается.

В это же время крупнейшее игровое издательство Activision отказывается комментировать свои действия в отношении лицензии на производство тематических игр по мотивам фильмов. Скорее всего, находящаяся в разработке «игра про Бонда» James Bond: Bloodstone продолжит свой путь к прилавкам по расписанию — ведь известный в Великобритании ритейлер HMV уже опубликовал форму предварительного заказа Bloodstone, из которой желающие узнали об игре немного нового. В частности, стало известно, что разрабатывают игру Bizarre Creations, ранее создав-

шие гоночные игры Project Gotham Racing и Blur. Новая игра о бессмертном агенте тоже будет гонкой.

К настоящему моменту HMV сняла анонсный лот со страниц

своего интернет-магазина, но зато сведения предоставил другой, куда более неожиданный источник — актер Адам Крошвелл заявил, что Activision пригласила его для озвучивания

реплик Бонда, в том числе неизменной «Смешать, но не взбалтывать». По предоставленной ранее информации ритейл-сети GAME, игра появится в октябре этого года.



Последней хорошей игрой об агенте 007 была James Bond 007: Everything or Nothing, выходившая на консолях прошлого поколения, и там тоже присутствовали гонки.

ИНДУСТРИЯ



Президент и директор **Activision Publishing** Майк Гриффит оставил обе свои должности и теперь будет принимать участие в жизни компании в ином качестве. Он занял пост вице-председателя совета директоров **Activision Blizzard**.



### ИНТЕРЕСНОСТИ



## Как оплевали

### НОВОЗЕЛАНДСКИЕ ОБЫВАТЕЛИ НЕ ОЦЕНИЛИ РЕКЛАМУ SPLINTER CELL

Рекламная кампания экшена **Splinter Cell: Conviction** порой принимает весьма неожиданные формы. Так, рекламное агентство **Monaco Corporation** устроило у себя в Окленде (Новая Зеландия) флэшмоб по продвижению **Conviction**, в ходе которого специально нанятый актер, изображавший Сэма Фишера, гулял по городу с искусственным пистолетом, наставлял его на людей, ну и в довершение образа прятался за городскими объектами на глазах у изумленных прохожих.

Прохожие юмора не оценили и кинулись докладывать в полицию об опасном сумасшедшем.

Дело в итоге закончилось арестом и извинениями — отдельной строкой **Monaco** обвинили непосредственного организатора акции, чьи методы «оказались полной ерундой».

Ну а далекая от этих распри **Ubisoft** (которая и финансирует рекламную кампанию) тем временем припасла солидный бонус для уже купивших игру. Всем владельцам копии **Conviction** для Xbox 360 досталось бесплатное приглашение поучаствовать в бета-тесте новой части тактического экшена **Ghost Recon: Future Soldier**. Об аналогичных бонусах для PC-игроков пока ничего не сообщается.



Американцы из команды **Mega64** тоже как-то изображали героя **Splinter Cell** и остались на свободе.

### ИНДУСТРИЯ



## Забили на вестерны

### TECHLAND СНОВА ПОПРОБУЕТ СДЕЛАТЬ ГОНКУ

Польская студия **Techland** уже заслужила нашу вечную любовь обеими частями **Call of Juarez**, но вот все остальные игры у нее получались настолько плохо, что лучше уж не вспоминать. Это касается и фантастического шутера **Chrome**, а особенно — гоночных симуляторов **Xpand Rally** и **GTI Racing**. Поэтому новость о том, что следующая игра студии будет отнюдь не вестерном, а гонкой, пока выглядит не очень-то оптимистично. Но по-настоящему удивительно становится при взгляде на скриншоты и трейлер: **Nail'd** (ближайший аналог — жаргонное слово «забить») настолько сильно копирует вышедшую в 2008 году мотогонку **Pure**, что разработчикам хочется задать только один резонный вопрос — зачем? Случай сделать это нам представится в бли-

жайшем запланированном интервью, ну а пока можно вспомнить о том, что **Pure** в свое время вошла в тройку лучших гонок по итогам года, и даже ее стопроцентный клон до сих пор может прийти ко двору. Тем более что **Techland** обещают дать прокатиться не только на квадах, но и на обычных двухколесных мотоциклах, а движок **Chrome 4** умеет генерировать пейзажи такой красоты, что становится как-то не принципиально, что там под тобой — лошадь или квадроцикл.



Такое чувство, что поляки копируют даже мельчайшие детали из **Pure**, но пока не получается — **Pure** все равно красивее.

### ИНТЕРЕСНОСТИ



## Пустили на мыло

### БИЗНЕС ОТЦА ФЕДОРА ОБРАЗЦА XXI ВЕКА

Организация с говорящим названием **GEEKSOAP** («Мыло для гиков») изготовила мыло, стилизованное под игровые картриджи от старых консолей **Nintendo**. Работа проделана так искусно, что узнать в пластмассовых с виду коробочках куски мыла практически невозможно.

По крайней мере, на фотографиях. Мыльная коллекция **Game Cartridge Soap** на сегодняшний день представлена четырьмя моделями. Они оформлены в виде картриджей для **Super NES**, **Nintendo 64**, **NES** и **Game Boy**. В будущем на мыло пустят и картриджи от консолей **SEGA** — три модели уже находятся в

разработке. Единственным отличием мыльных картриджей от настоящих является вес. Монолитный кусок моющего средства тяжелее полый пластмассовой коробки. Заказать понравившуюся модель можно в интернет-магазине **GEEKSOAP** по адресу [www.geeksoap.bigcartel.com](http://www.geeksoap.bigcartel.com). Цены варьируются от \$2 до \$7,5.



А вот из оранжевых китайских картриджей для **Dendy** брикеты вышли бы, конечно, повеселее.



Разработчики приключенческого экшена **Hydrophobia** заявили, что игра будет лишь «временным эксклюзивом» для Xbox 360 и впоследствии выйдет на PC и PlayStation 3. Дата выхода игры для Xbox 360 так пока и не названа.



Издательство **Electronic Arts** анонсировало выход **The Sims 3** на консолях. Этой осенью игра появится на Xbox 360, PlayStation 3, Wii и DS. Владельцы Xbox 360 и PS3 смогут оценить новую «кармическую» систему: потусторонние силы смогут благословить или проклясть сима. Также авторы делают акцент на онлайне.



## Дали отдышаться

BETHESDA ИГРАЕТ С INTERPLAY В КОШКИ-МЫШКИ

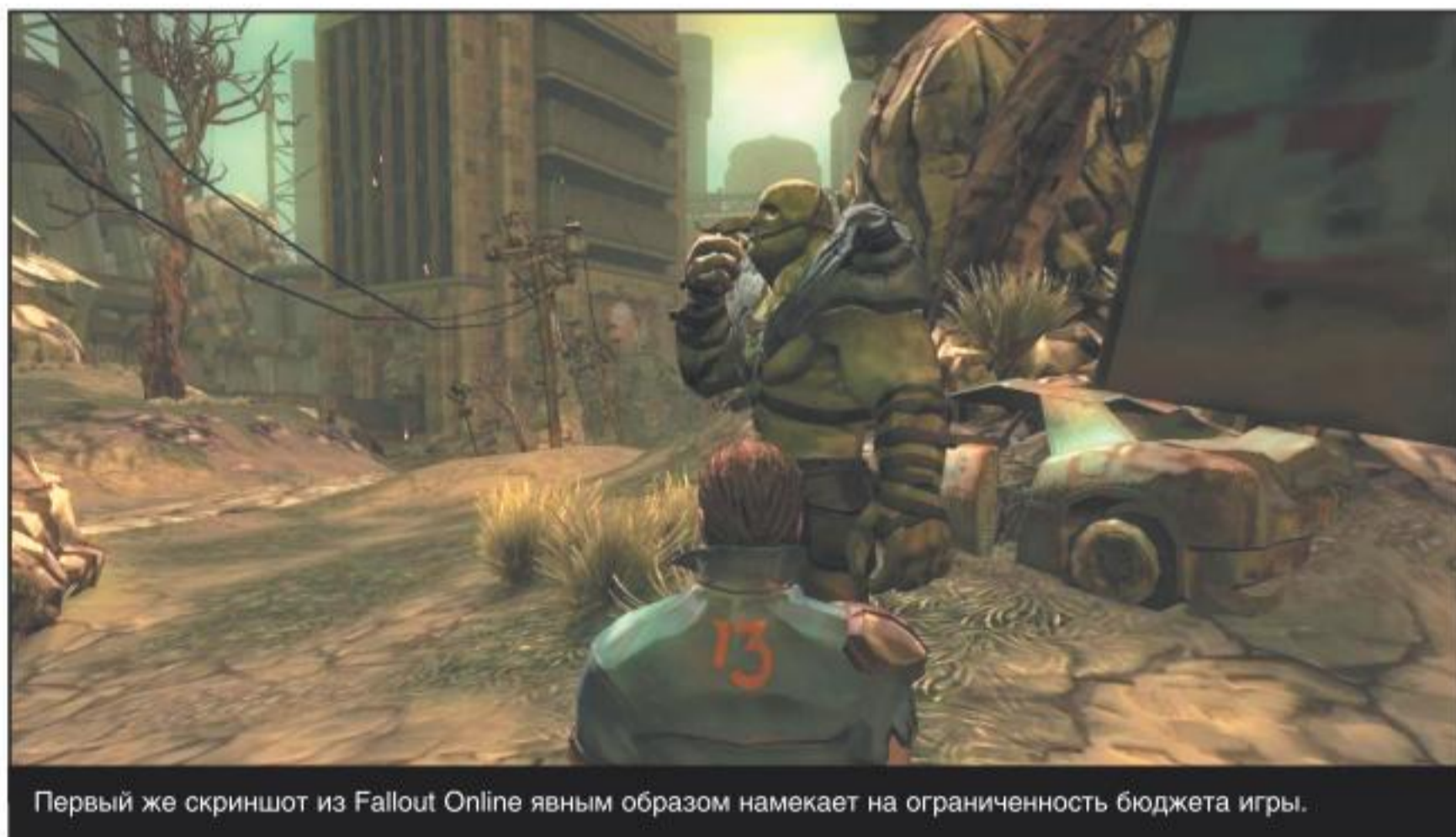
Странные дела творятся в судебной тяжбе **Interplay** и **Bethesda**. Суд отказал компании Bethesda Softworks в удовлетворении иска к Interplay, согласно которому последняя якобы незаконно продавала первые две части **Fallout** и занималась разработкой сетевой MMO во вселенной **Fallout** с нарушением условий заключенного компаниями контракта. Bethesda приняла отказ суда в декабре, а недавно еще и отозвала собственную апелляцию, зачем-то решив обойтись без обжалования неудобного для себя результата.

Индустриальные журналисты расценили поступок Bethesda как шаг к примирению в затянувшейся правовой войне двух некогда дружественных структур. Однако представитель Bethesda Пит Хайнц поспешил развеять ложные догадки прямой угрозой: «Тяжба не была решена и потому продолжится. То, что ошибочно

приняли за отказ от апелляции, на деле является мелким процессуальным нюансом». По словам вице-президента компании, ре-

шительно все претензии к Interplay «остаются в силе и будут активно преследоваться и в дальнейшем». Иначе говоря, разра-

ботка долгожданной онлайн-игры **Fallout Online** продолжается в условиях жесткого правового давления.



Первый же скриншот из **Fallout Online** явным образом намекает на ограниченность бюджета игры.



## Ломать — не строить

ЗАЩИТА UBISOFT ПРОДЕРЖАЛАСЬ ДВА МЕСЯЦА

В то время как **Ubisoft** с чувством глубокого удовлетворения сообщает, что «непробиваемая» DRM-защита, подпортившая жизнь даже легальным покупателям ее последних игр, со временем будет только совершенствоваться, пираты из релиз-группы Skid Row не только полностью взломали оснащенный ей **Assassin's Creed 2**, но и включили в Readme короткое обращение к издательству. В нем они не только говорят спасибо за интересную задачу, но призывают в дальнейшем больше внимания уделять качеству самой игры, а не способам ее защиты. Именно поэтому некоторые другие, не менее крупные и уважаемые издатели вообще отказываются от какой-либо защиты от копирования — как, например, **Electronic Arts** с **Mass Effect 2**, где подлинность игры заверяется только индивидуальным серийным ключом. Дескать, все равно на следующий день сломают и выложат в торрент-

ты, но зато честным пользователям не нужно будет каждый раз для запуска искать диск с игрой.

На самом деле одно из важных преимуществ онлайн-систем защиты (как раз такой и оснащен **Assassin's Creed 2**) состоит в том, что для работы игры не нужен диск. Но если сервис **Steam** способен запускать установленные игры даже при отсутствии интернет-соединения (для этого всего лишь нужно перевести его в офлайн-режим работы), то главным раздражающим моментом защиты Ubisoft стало именно то, что во время игры нужно *постоянное* соединение с интернетом, при обрыве которого она просто вылетает в Windows. Это и стало причиной недавнего удаления **Assassin's Creed 2** и нескольких других игр Ubisoft из **Steam** — по словам Valve, она не захотела портить свою репутацию в глазах клиентов и размещать у себя игры, которые их раздражают.



У нас самих не было нареканий на защиту **Assassin's Creed 2**, так что и шум вокруг нее кажется несколько преувеличенным.



**SEGA** намерена сконцентрироваться на производстве загружаемых игр и прочего цифрового контента, в связи с чем в компании будет проведена реорганизация и массовые увольнения. Президент Майк Хэйз подчеркнул, что, несмотря на реорганизацию, SEGA не прекратит работу с традиционными играми на дисках и на ее текущих проектах происходящее никак не скажется.



ИНДУСТРИЯ



## Последний бой

### ФАНАТЫ ПРОДОЛЖАЮТ ИГРАТЬ В HALO 2 ПО СЕТИ

Несмотря на то, что **Microsoft** прекратила поддержку в сети Live игр для первого Xbox еще 15 апреля, некоторые фанаты Halo 2 нашли способ продолжить играть в нее по сети. Они просто не стали отключать свои консоли в полночь и продолжили сражения в мультиплеере. На момент написания новости в онлайне продолжали оставаться целых 14 игроков — и их количество с каждым днем продолжает уменьшаться. У кого-то перегрелись и сгорели консоли, а у кого-то возникли проблемы с доступом в сеть. Теперь отогнать оставшихся фанатов от

телевизоров сможет только сама Microsoft, если нажмет кнопку принудительного выключения сервера (что рано или поздно должно произойти), ну а пока другие пользователи на форуме **Bungie** комментируют героизм своих коллег словами: «Настоящие игроки в **Halo 2** не умирают, они могут только пасть в бой!»

Меж тем сама Microsoft с гордостью опубликовала онлайн-результаты, подсчитанные за все шесть лет существования Halo 2: с 2004 года в нее сыграли 6 603 900 человек, которые совершили 36 784 837 266 убийств в мультиплеере и



Серверы PC-версии Halo 2 никто закрывать пока не собирается (они работают в рамках Windows Live), так что все фанаты легко могут продолжить игру там.

провели там в общей сложности 20 815 506 дней. Достижения наших героев (полученные уже по-

сле официального прекращения поддержки игры) в эту статистику, к сожалению, не вошли.

ИНТЕРЕСНОСТИ



## Доктор Кавашима не спасет ваш мозг

### ЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ БЕСПОЛЕЗНЫ ДЛЯ МОЗГА

Постоянные фигуранты нашей рубрики — британские ученые (не важно, каких наук) — успешно развеяли еще один связанный с играми миф. Разработчики логических игр серии **Brain Training** утверждают, что их проекты развивают память и сообразительность, но Эдриан Оуэн и Адам Хэмпшир из группы по изучению мозга и когнитивных процессов (Cognition and Brain Sciences Unit) провели исследование, доказавшее, что это, мягко говоря, не так. Регулярные «мозговые тренировки» с использованием электронных головоломок помогают лишь быстрее решать аналогичные головоломки.

В исследовании приняло участие три группы из 11 430 добровольцев. В начале эксперимента все они получили ряд общих контрольных тестов. Затем в течение шести недель первая группа терзала себя тестами, направленными на разрешение проблемных ситуаций и построение логических цепочек. Вторая груп-

па решала задачки, связанные с кратковременной памятью, зрительно-пространственным ориентированием и математикой. Обычно именно такие задания используются в играх. Третьей группе вообще не пришлось возиться с тестами. Ей было дано задание отыскивать в интернете ответы на вопросы из области общих знаний.

По истечении шести недель контрольные тесты повторились. В итоге представители группы, тренировавшей память, показали более чем скромные результаты в соответствующем тесте. Хуже запоминать они не стали, но и улучшить показатели не смогли.



Игры не развивают мозг, зато позволяют попробовать его на вкус.

ЛЮДИ



## RZA зачитает рэп для Activision

### ТОЛЬКО ПОКА НЕПОНЯТНО, В КАКОЙ ИГРЕ

Известный музыкант, лидер Wu-Tang Clan, продюсер и актер RZA (произносится как «Ризза») недавно признался в своем микроблоге Twitter, что только что закончил запись Motion Capture для одной неназванной игры **Activision**. Несмотря на то, что это будет уже не первое появление RZA в игровой индустрии (он фигурировал в файтинге **Wu-Tang: Shaolin Style** для PSOne, который издавала все та же Activision, и записал саундтрек к **Afro Samurai**), мы можем только гадать о том, что это может быть за игра. **DJ Hero** не подходит —

RZA все-таки больше известен как музыкант и продюсер, но никак не диджей. Возможно, Activision, недовольная падением популярности серии **Guitar Hero**, готовит очередной музыкальный симулятор под названием Hip-Hop Hero? Тем более что специальные контроллеры вроде пластиковых гитар или вертушек для этого даже не понадобятся — жизнь хип-хоп-звезды достаточно увлекательна и без них. Лимузины с бассейном, кокаиновые вечеринки и отбывание исправительных работ на благо общества — чем не отличный материал для игры?



Не каждому чернокожему рэперу повезло, чтобы его обслуживал сам Билл Мюррэй. RZA (в центре) — повезло.



Ubisoft зарегистрировала два новых доменных имени: [DriverSanfranciscoGame.com](http://DriverSanfranciscoGame.com) и [AssassinsCreedBrotherhood.com](http://AssassinsCreedBrotherhood.com). Скорее всего, именно так будут называться продолжения игр серии **Driver** и **Assassin's Creed**, релиз которых запланирован на весну 2011 года.



**Call of Duty: Modern Warfare 2** попала на страницы Книги рекордов Гиннеса как игра с самым впечатляющим стартом продаж в истории индустрии. Всего за сутки с момента релиза **Modern Warfare 2** собрала по всему миру 401,6 миллиона долларов. Предыдущий рекордсмен, **Grand Theft Auto 4**, заработал 310 миллионов.

ИНТЕРЕСНОСТИ



## Живешь только дважды

В **BATMAN: ARKHAM ASYLUM 2** ПОЯВИТСЯ ДВУЛИКИЙ

Актер Кевин Конрой случайно раскрыл новые подробности об экшене **Batman: Arkham Asylum 2**. Выступая на выставке Chicago Comic & Entertainment Expo в Чикаго, он проговорился, что среди злодеев в сиквеле появится Двуликий. Это прозвище во вселенной Бэтмена носит бывший окружной прокурор Готэм-Сити Харви Дент. Некогда он боролся с преступностью, но после того, как половина его лица была сожжена кислотой, превратился в отъявленного негодяя. Всем своим обликом Двуликий подчеркивает борьбу в себе доброго и злого начал. На нор-

мальную и уродливую части делится не только его лицо, но также одежда и монетка, посредством которой экс-прокурор разрешает для себя спорные ситуации.

Кевин Конрой также сообщил, что вторая часть игры будет еще более мрачной, и сравнил ее с мультфильмом «Возвращение Джокера». Эта анимационная картина вышла в 2000 году и перед премьерой была значительно отредактирована, дабы не шокировать юную публику обилием сцен насилия. Впоследствии **Warner Bros.** выпустила оригинальную версию без цензуры.

Но это были хорошие новости, плохие же состоят в том, что сам **Batman: Arkham Asylum 2**, скорее всего, не выйдет в этом году. По данным британских журналистов, разработка игры движется по графику (притом, что мы еще даже не видели ни одного скриншота из нее), а издательство **Warner Bros.** просто опасается конкуренции со стороны других осенних хитов. Впрочем, совсем без Бэтмена мы в этом году не останемся — **Rocksteady Studios**, по слухам, готовит масштабный DLC к первой части, который еще тоже только предстоит анонсировать.



Batman Forever был ерундой, но Томми Ли Джонса в роли Двуликого мы вам покажем.

## Шампунь и кондиционер в одном флаконе

ДЖЕРРИ БРУКХАЙМЕР РАССУЖДАЕТ ОБ ИГРАХ

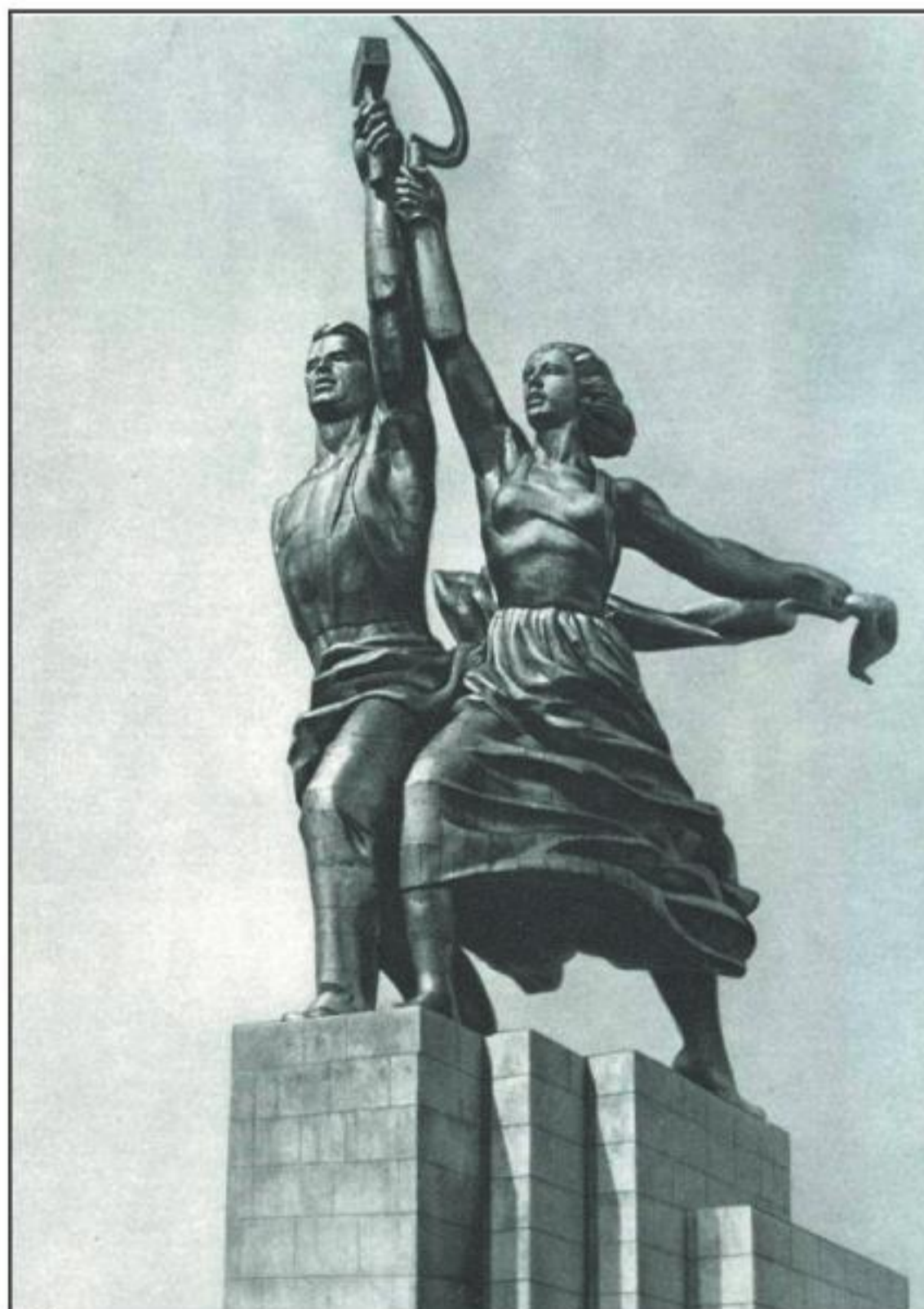
Известный кинопродюсер Джерри Брукхаймер, который совсем недавно закончил работу над экранизацией «Принца Персии», верит в то, что кино и игры в ближайшие десять лет окончательно сольются и станут частью одной индустрии. По его словам, игры становятся все реалистичнее, но при этом отличаются своими способами подачи сюжета, которые он бы очень хотел взять на вооружение. Более того — у него уже есть такая возможность, ведь кроме продюсирования блокбастеров Брукхаймер руководит разработкой двух неанонсированных игр для **MTV Games** и не видит ничего зазорного в том, чтобы со временем полностью переключиться на игровую индустрию. Ведь как раз к этому времени ее продукты будут неотличимы от кино.

Вопрос в том, смогут ли люди вроде Брукхаймера дать игровой индустрии что-то, кроме больших бюджетов и звездных имен в титрах? Игровые и киношные блокбастеры и так УЖЕ практически неотличимы друг от друга — они используют один и тот же набор глупых клише и приемов, а смот-

реть и там, и здесь одинаково скучно. В то же время попкорн-экшен **Call of Duty: Modern Warfare 2** собирает в первый уик-энд больше, чем любой вышедший в это же время фильм, что естественным образом заставляет киношников задуматься о перспективах своей профессии.

Того же мнения о будущем двух индустрий придерживается и продюсер «Аватара» Джон Ландау, которому грех жаловаться на кассовые сборы. Правда, по его словам, сейчас Голливуд еще недостаточно серьезно относится к игровой индустрии, поэтому лицензированные игры по фильмам и выходят такими плохими. Так, провал игровой версии **James Cameron's Avatar: The Game** обусловлен тем, что кинокомпания 20th Century Fox просто не смогла вовремя выполнить все требования **Ubisoft** и предоставить тем необходимые материалы. «Разработка игр по фильмам должна стимулироваться режиссерами или киностудиями», — говорит Ландау, ведь сказать что-то языком искусства создателям «Аватара» уже давно не по силам.

ИГРОВОЕ КИНО



На самом деле игровые и киношные блокбастеры и так уже давно идут рука об руку.



Студия **Obsidian Entertainment** призналась, что ролевая игра **Allens RPG**, отмененная издателем **SEGA**, была практически готова. Сейчас Obsidian наводят последний полироль на **Alpha Protocol** и вовсю разрабатывают **Fallout: New Vegas**.



### АНОНСЫ

## Конец планете

**БЫВШИЕ СОТРУДНИКИ WESTWOOD СОБИРАЮТСЯ РАЗДАТЬ ПО ТАНКУ КАЖДОМУ ИГРОКУ**

Экс-разработчики серии **Command & Conquer**, которые уже несколько лет работают под вывеской **Petroglyph Games** (это они сделали стратегию **Star Wars: Empire at War**), анонсировали новую игру **End of Nations**. Жанр новой игры на первый взгляд тоже не вызывает вопросов — обычная стратегия в реальном времени, какие у Westwood всегда получались лучше всего. Но сами разработчики предпочитают называть ее MMORTS, ведь сражаться на поле боя (а это ни много ни мало вся планета) смогут

одновременно сотни игроков, которые могут включиться в игру в любой момент. Воевать можно как друг с другом, так и совместно против виртуального противника. В последнем случае допускается сотрудничество армий сразу 60 игроков. Президент Petroglyph Games Майкл Лег назвал End of Nations «проектом мечты», ну а мы пока можем гарантировать только то, что музыка в игре наверняка будет хорошая, ведь среди прочих в Petroglyph трудится и вечный C&C-композитор Фрэнк Клепацки.



Скриншот называется «Руины», а с виду — вылитый Уралмаш.

### ИНДУСТРИЯ

## Игра в третьем чтении

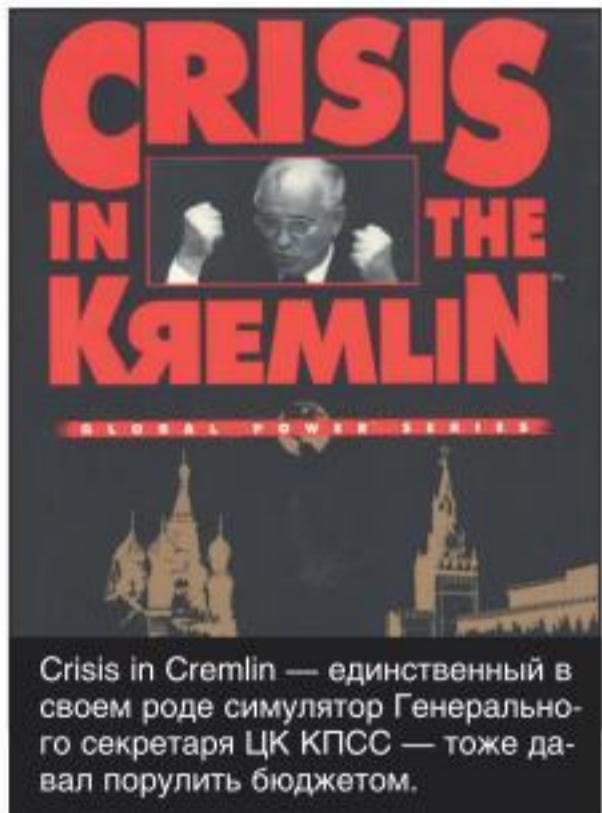
**ПРАВИТЕЛЬСТВО США ПРОСИТ MICROSOFT СДЕЛАТЬ ИГРУ ПРО БЮДЖЕТ**

Государственный заказ на компьютерные игры имеет место не только в России (то, что выпускают у нас, редко попадает на страницы журнала «Игромания», это больше по части Счетной палаты РФ), но и в США. Эрскин Боулс, сопредседатель налоговой комиссии президента Барака Обамы, предложил исполнительному директору **Microsoft** Стиву Балмеру создать игру об управлении бюджетом страны, дабы показать гражданам, насколько это сложно. А заодно и популярно разъяснить, почему гражданам не стоит бояться постоянно растущего внешнего долга страны.

но, политики не в курсе, что нынешние покупатели не станут голосовать своими деньгами за экономический симулятор, как это было в 1989 году, когда Национальная экономическая комиссия США распространяла на дискетах игру **Hard Choices** по цене \$20 за копию. Тут нужно сразу делать что-то не хуже известной стратегии **Tropico**, только с двухпартийной комиссией и ядерным арсеналом.

Своего коллегу поддержал Боб Керри, в 1994 году сопредседествовавший в двухпартийной комиссии по реформе системы социальных льгот и налогообложения. Он заявил, что такая игра помогла бы получить у населения поддержку исключительно непопулярных мер, необходимых для экономии бюджетных средств.

Как ни странно, но соответствующий анонс от Microsoft так до сих пор и не прозвучал. Возмож-



Crisis in Cremlin — единственный в своем роде симулятор Генерального секретаря ЦК КПСС — тоже давал порулить бюджетом.

### ИНТЕРЕСНОСТИ

## Я делаю свой рэп, а кто-то делает хот-доги

**ХИП-ХОП ПРОДЮСЕР ОБЪЕДИНИЛ МЕЛОДИИ GOLDENEYE 64 С ТРЕКАМИ КУЛЬТОВЫХ РЭПЕРОВ**

Последнее доказательство того, что мир сошел с ума, принадлежит, безусловно, организаторам музыкальной премии «Грэмми» образца 2006 года. Тогда рэпер Jay-Z и лидер Linkin Park Честер Беннингтон во время выступления внезапно пригласили на сцену Пола Маккартни, который спел вместе с ними партию из битловской Yesterday в песне Numb Encore, и без того объединившей в себе рэп и эмо-поп.

Похожий трюк, но в меньшем масштабе, провернул 23-летний продюсер и диджей Алекс Крезович, решив создать фьюжн-микс из мелодий культового, но не очень известного в России джеймсбонд-шутера **GoldenEye 64** (вышел на

Nintendo 64 в 1997 году и отчего-то долго считался лучшим шутером на консолях) и композиций темнокожих Эм-Си. Тексты «певцов правды» были наложены поверх однообразных мотивов, под которые игроки в свое время сшибали каски с карикатурных русских солдат, результатом чего стал полноценный альбом Gold N' Fly: 007, состоящий из 22 композиций.

В записи использованы голоса 50 Cent, Busta Rhymes, участников Wu-Tang Clan и все того же Jay-Z. Законность использования их вокала остается под большим вопросом, поэтому сам автор дает бесплатно скачать альбом с собственного же сайта [www.goldnfly.com](http://www.goldnfly.com). Мы послушали — вполне ничего.



Казалось бы, что может быть общего у 50 Cent и Джеймса Бонда? Музыка!

# Новая надежда

ВETERАНЫ СИМУЛЯТОРНОГО КОМЬЮНИТИ ОТКРЫЛИ СВОЮ СТУДИЮ

**Reiza Studios** — так называется коллектив, за успехами которого всем поклонникам хардкорных автосимуляторов в ближайшее время стоит следить с особым вниманием. Молодая студия, прописанная в бразильском городе Лондрина, состоит пока что из тринадцати человек, половина из которых живут и работают в других, очень далеких от Бразилии частях света.

Объединяет всех их безграничная любовь к автосимуляторам — Ренато Симони, лидер проекта, в прошлом работал главным специалистом по физике в **SimBin**, что само по себе уже говорит о многом. Компанию ему составили самые уважаемые модмейкеры из симуляторного комьюнити: Алекс Борро пришел из моддерской команды **CTDP**, создавшей самые лучшие «формульные» моды для **F1 Challenge 99-02** и **rFactor**, Фернандо Оливейра руководил разработкой монументального мода **F1 1979**, британец с не очень британской фамилией Алекс Савчук и бельгиец Люк Ван Камп известны своими великолепными текстурами и трассами для все того же **rFactor**.

Модифицированный движок этого симулятора (**gMotor 2.0**) **Reiza** собирается использовать и в своих первых коммерческих проектах. Ну а пока студия прикармливает будущих потенциальных покупателей бесплатными аддонами к **rFactor**, первый из ко-

торых — **Formula Armaroli** (очень рекомендуем) — вышел еще в марте. Его можно скачать с официального сайта студии: [www.reizastudios.com](http://www.reizastudios.com).

Там же можно взглянуть и на первые скриншоты пока неанонсированного **Project TUPI**, в которых сразу угадываются очертания бразильского автодрома имени Хосе Карлоса Песе, более известного как «Интерлагос». Эта трасса с 70-х годов принимает у себя этап «Формулы-1». Учитывая, что большинство сотрудников в прошлом специализировались именно на «формульных» модах, можно предположить, что и новый проект тоже будет посвящен машинам с открытыми колесами. Конечно, права на создание симуляторов F1 маленькой бразильской студии никто не продаст (ими сейчас эксклюзивно владеет **Codemasters**), но вот заполучить лицензию какой-нибудь из младших формульных серий ей вполне по силам. Похожим образом в 2002 году начинала и шведская студия **SimBin**, выпустившая бесплатный аддон **GT Racing 2002** для **F1 Challenge 99-02**, ну а спустя несколько лет **SimBin** выросли чуть ли не в главного производителя PC-эксклюзивных автосимуляторов. Впрочем, сами шведы уже несколько лет не выпускают ничего по-настоящему нового, поэтому у новичков из **Reiza** есть все шансы занять их место.



При создании бесплатной **Formula Armaroli** разработчики явно вдохновлялись турбомонстрами F1 конца 80-х.

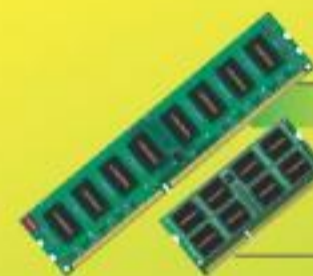
ЭКСТРЕМАЛЬНАЯ  
 ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

Возможность работы в  
 одно/двух/  
 трехканальном режиме!!!



**DDR III Long-DIMM**

- 1600 МГц / 2000 МГц
- Емкость: 1 ГБ / 2 ГБ / 4 ГБ



**DDR III серия**

- DDR III Long-DIMM: 1333 МГц
- DDR III SO-DIMM: 1066 МГц / 1333 МГц
- Емкость: 1 ГБ / 2 ГБ / 4 ГБ



**DDR II серия**

- DDR II Long-DIMM: 533 МГц / 667 МГц / 800 МГц / 1066 МГц
- DDR II SO-DIMM: 667 МГц / 800 МГц



**DDR серия**

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

Дистрибьютор:  
**Merlion** [www.merlion.ru](http://www.merlion.ru)  
**Zeon** [www.zeon.ru](http://www.zeon.ru)



THQ сообщила, что **Darksiders 2**, **Warhammer 40 000: Space Marine** и **Saints Row 3** выйдут в 2011 году. Напомним, что первая часть слэшера **Darksiders: Wrath of War** должна выйти на PC уже в этом месяце.



ПОДРОБНОСТИ

# Есть такая адвенчура

ПИСАТЕЛЬНИЦА ДЖЕНСЕН НАМЕРЕНА МАРИНОВАТЬ GRAY MATTER ДО ЗИМЫ

Издательство **dtp entertainment** сообщило о намерении выпустить игру **Gray Matter** не только на PC, но и на Xbox 360. Параллельная разработка адвенчуры для двух платформ отнимет у авторов дополнительное время, поэтому игра в который раз перенесена — официальная дата релиза смещена на зиму 2010-го.

Это бы не было так смешно, если бы **Gray Matter** не находилась в разработке аж с 2004 года, а публично впервые была представлена лишь в 2006-м на игровой выставке **Leipzig Games Convention**, после чего еще неоднократно переносилась. Последние доступные скриншоты из игры относятся как раз к тому времени. Как и раньше, за процессом создания адвенчуры старой школы следит Джейн Дженсен, известная в прошлом писательница и геймдизайнер. Ее последней «авторской» игрой была третья часть сериала **Gabriel Knight**, которая вышла в 1999 году и не оправдала финансовых ожи-

даний студии. С тех пор сериал находится в анабиозе.

Во избежание прошлых ошибок авторы расширили список

платформ — сама Дженсен надеется, что с помощью консоли **Microsoft** в игру сыграет большее число людей, даже тех, кому до PC-

игр обычно нет дела. Также сообщается, что обе версии будут идентичны, но управление в игре для Xbox 360 подружат с геймпадом.

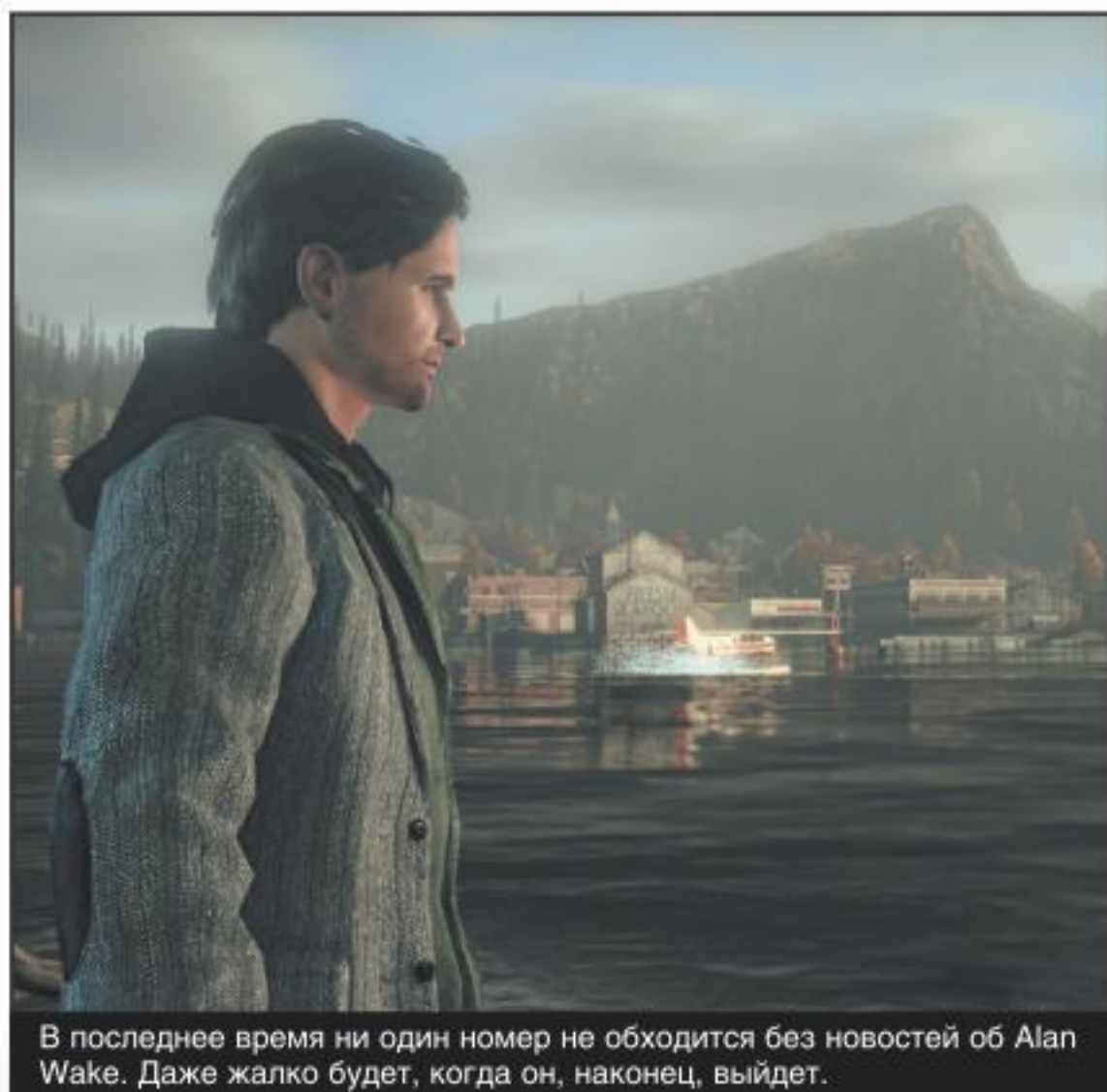


Из всего доступного материала по игре самыми привлекательными по-прежнему остаются изображения главной героини.

ИНДУСТРИЯ

# За погляд денег не берут

А ИГРАТЬ МОЖНО ТОЛЬКО НА XBOX 360



В последнее время ни один номер не обходится без новостей об **Alan Wake**. Даже жалко будет, когда он, наконец, выйдет.

В тот момент, когда вы читаете эти строки, финский триллер **Alan Wake** уже должен выйти на Xbox 360, но если вы еще не успели поиграть в него или по-прежнему надеетесь на туманную PC-версию, **Remedy** приготовила для вас небольшой подарок — мини-сериал **Bright Falls**, который предлагается считать официальным приквелом к сюжету игры.

Изначально его эпизоды (всего их шесть) были доступны лишь «золотым» подписчикам Xbox Live, но теперь их могут посмотреть все желающие на сайте [www.brightfalls.com](http://www.brightfalls.com) или просто найти на **YouTube**. Сериал коротенькие, всего по несколько минут каждая, и самого Уэйка там тоже увидеть нельзя. Общего с игрой у них только место действия, тот самый Брайт Фоллс, куда профессиональная необходимость заносит нового главного героя — репортера Джейка Фишера.

Зато тщательный просмотр каждой серии, по идее, должен подготовить нас к встрече с финским долгостроем во всеоружии.

В последнее время подобным маркетингом сопровождаются многие крупные проекты (**Assassin's Creed 2**, **Dante's Inferno** и **Dead Space** тоже получили свои видеосериалы, мультфильмы или комиксы «по мотивам»), но **Bright Falls** — это первый на нашей памяти случай, когда подобный продукт интересно смотреть в отрыве от самой игры.

В создании сериала были заняты вполне профессиональные актеры, в том числе и звезда «Робкопа-2» Том Нунен, так что все поклонники «Твин Пикса» (к которым явно принадлежат и сами **Remedy**), а также кубриковского «Сияния» (с которым у **Alan Wake** тоже масса общего) должны остаться довольны.





«Перезапущенный» Medal of Honor, который сейчас разрабатывает студия DICE, должен выйти в Европе 15 октября, то есть почти на месяц раньше, чем основной конкурент — Call of Duty: Black Ops от Activision.

ПОДРОБНОСТИ



## Студии по обмену

BUNGIE ПЕРЕХОДИТ К ACTIVISION

Издательство Activision, недавно лишившееся разваливающейся на глазах Infiniti Ward, заключило десятилетний эксклюзивный контракт с не менее (а по некоторым оценкам — даже более) именитой студией Bungie, бессменными разработчиками серии Halo.

В рамках соглашения Activision получила права на выпуск игр из «новой большой экшен-вселенной Bungie». Официально новый, не связанный с Halo проект студии пока еще не анонсирован, но в самой Bungie намекают, что разработчики собираются сделать важный анонс на грядущей выставке E3. Также в откровении сотрудников упоминается, что хоть это будет отнюдь не MMORPG, но «онлайн станет большой частью игры». Одного можно не опасаться точно — Activision не смогут запрягать Bungie на ежегодное производство какой-нибудь Call of Duty Online, как это часто случается с другими близкими им студиями. По договору Bungie сохраняет все права на свою интеллектуальную собственность и остается полностью независимой, так что увольнять ее директоров с применением охраны (как это случилось с разработчиками Call of Duty: Modern Warfare 2) у Activision тоже не получится.

Представитель другой заинтересованной стороны — Microsoft — в интервью изданию CVG прокомментировал это соглашение, заявив, что Bungie все равно остается партнером компании, по крайней мере до завершения всех работ над Halo: Reach. В отличие

от сдержанных комментариев Microsoft, пытающихся сохранить хорошую мину при очевидной катастрофе, у их главных конкурентов из Sony радости по этому поводу выше крыши.

Еще бы, ведь главный противник враз лишился разработчиков Halo, превзойти которую в честном бою (см. Killzone 2, Resistance: Fall of Man и другие вялые попытки сделать это) Sony так и не удалось. А теперь Bungie, по их собственным словам, будут выпускать свои игры на всех современных платформах, включая PS3, что представитель Sony уже назвал «большой победой для игр в целом», добавив, что «мощь PS3 вкупе с креативностью Bungie станет серьезным толчком для экшен-жанра» (читай: на PS3 наконец-то появится хоть один выдающийся FPS).

О том, что это будет за игра, пока можно только гадать — совсем недавно мы писали о том, что Bungie повторно зарегистрировали торговую марку Marathon, первую часть которой они выпустили в 1994 году и которая фактически заложила многие основы дизайна и геймплея серии Halo (включая постоянную стрельбу с двух рук). Так или иначе, но новых частей Halo после Reach, мультиплеерная бета которой сейчас активно тестируется избранными подписчиками Xbox Live, мы еще долго не увидим. После десяти лет (Microsoft купила Bungie в 2000 году), проведенных фактически за одной игрой, Bungie от одного только вида фиолетовых ящеров должно уже всерьез тошнить.



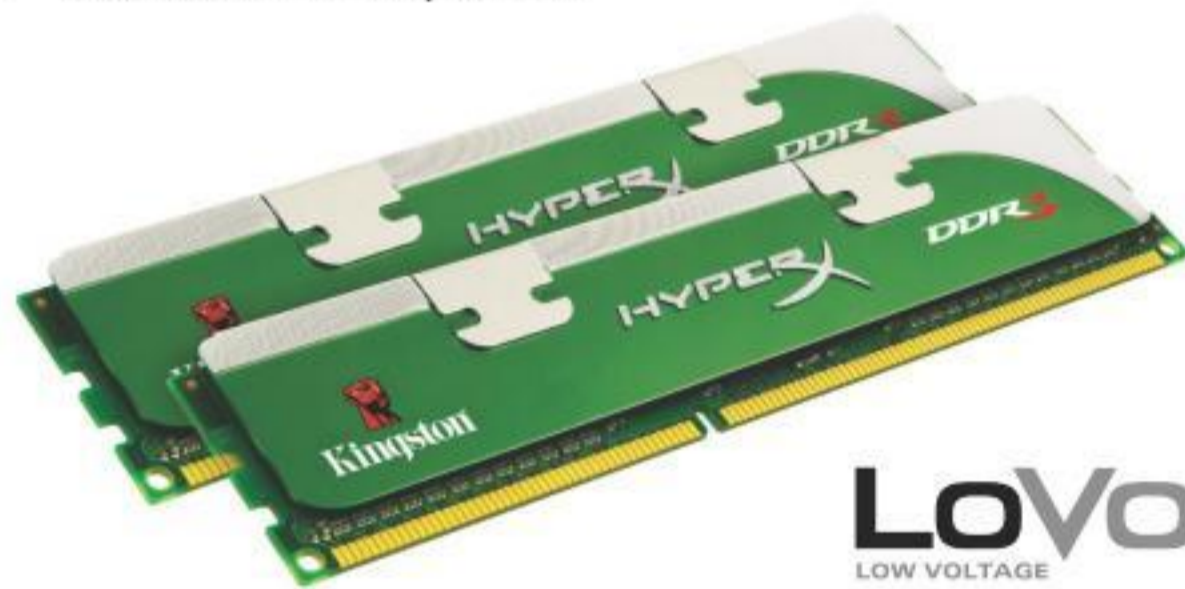
Сотрудники вновь образованной Respawn Entertainment, знающие внутреннюю кухню Activision лучше других, конечно, покрутят пальцем у виска, но ведь и бесконечно клепать продолжения Halo Bungie уже давно надоело.

Kingston  
TECHNOLOGY  
HYPERX



ГЕЙМЕРЫ  
ТОЖЕ  
ЛЮБЯТ  
ЗЕМЛЮ

- Экстремально высокая скорость – до 2133 МГц!
- Модули серии LoVo с ультранизким напряжением – 1,25 В при частоте 1600 МГц и 1,35 В при 1866 МГц
- Комплект с поддержкой профилей XMP
- Техническая поддержка в режиме 24/7
- Пожизненная гарантия



LoVo  
LOW VOLTAGE

Хотите знать больше? Зайдите на наш сайт [kingston.com/hyperx](http://kingston.com/hyperx)

Авторизованные дистрибуторы

Ak-Cent  
Super Wave Group  
ZEON

[www.ak-cent.ru](http://www.ak-cent.ru)  
[www.superwave.ru](http://www.superwave.ru)  
[www.zeon.ru](http://www.zeon.ru)



©2008 Kingston Technology Corporation, 17600 Newhope Street, Fountain Valley, CA 92708 США. Все права защищены. Все торговые марки и зарегистрированные торговые марки являются собственностью своих владельцев.

Kingston  
TECHNOLOGY  
COMMITTED TO MEMORY

# игромания digital

## Любимый журнал



У вас приличная подборка, но, как бы вы бережно не относились к своему сокровищу, бумага не вечна.

А иногда попросту лень оторваться от монитора и подойти к книжной полке, чтобы достать нужную Вам **«МАНИЮ»**.

Или необходимый вам номер находится **ЗДЕСЬ**

Ай-ай-ай, а майского номера за 2007 год в коллекции не хватает!

# никогда не надоест

Сайт «Игромания.ру» с гордостью представляет «Цифровую библиотеку»: теперь вы можете читать наши журналы «Игромания» и «Игромания Лайт» прямо с экрана компьютера. Электронные версии журналов будут появляться в продаже одновременно с выходом печатных номеров, их цена станет заметно ниже, а деревья по всему миру скажут вам спасибо.

Совсем скоро в «Цифровой библиотеке» для просмотра и скачивания станет доступна не нуждающаяся в представлении «Видеомания», будет запущена система скидок и подписки, а в ближайшие месяцы в нашем каталоге появятся абсолютно все номера «Игромании» (начиная с раритетных выпусков за 1997 год). Так что вы сможете собрать полную коллекцию журналов, которая будет доступна везде, где есть компьютер и интернет.



# Читай "Игроманию" **ОНЛАЙН!**



Если вы **ЗАРЕГИСТРИРОВАНЫ** на сайте **igromania.ru**, то у вас уже есть небольшая библиотека и два **раритетных номера "Игромании ЛАЙТ"**.

Вы **СМОЖЕТЕ ЧИТАТЬ** любимый журнал в день выхода - достаточно иметь под рукой компьютер и **ДОСТУП В ИНТЕРНЕТ**.

**НЕ** рвется, **НЕ** намокает,  
**НЕ** горит, **НЕ** мнется,  
**НЕ** теряется,  
**НЕ** зачитывается друзьями.

Сэкономленные деньги **МОЖНО ПОТРАТИТЬ** на **НОВЫЕ ИГРЫ!**

# Будь **современным!**

твоя цифровая библиотека



### Даты выхода игр\*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
4 июня	<b>The Sims 3: Ambitions</b>	Аддон для The Sims 3, в котором симы выстраивают свою карьеру, выбирая светлую или темную сторону профессии.	60%
29 июня	<b>ArmA 2: Operation Arrowhead</b>	Спустя три года после заварушки в Черногории бравые военные поехали насаждать демократию в Такистан, еще одну выдуманную страну.	60%
Июнь	<b>Darksiders</b>	Слэшер, в котором главного героя зовут, на секундочку, Война. С во-от такенным мечом и верным конем.	75%
2 июля	<b>All Points Bulletin</b>	MMORPG, из которой выкинули первую «М» и аббревиатуру RPG. В итоге получился мультиплеерный шутер с экономикой.	75%
27 июля	<b>StarCraft 2: Wings of Liberty</b>	Потенциально главная стратегия в реальном времени 2010-го. Первая кампания даст сыграть только за терранов.	ХИТ
24 августа	<b>Kane &amp; Lynch 2: Dog Days</b>	Кейн и Линч снова попадут в переполох. И свои пилули Линч наверняка забудет дома. Так что приключение будет таким же безумным, как и первое.	90%
27 августа	<b>Mafia 2</b>	Продолжение самого убедительного симулятора мафииози.	ХИТ
Лето	<b>Greed Corp.</b>	Гексагональная пошаговая стратегия про кризис перепроизводства. Чтобы победить, придется раскалывать гексы под базой противника и отправлять ее в туманный ад.	70%
Осень	<b>Lost Planet 2</b>	Продолжение геноцида акридов на слегка оттаявшей планете E.D.N. III.	75%
Лето	<b>Need for Speed: World</b>	Вторая попытка Electronic Arts перенести Need for Speed в онлайн. Первая, напомним, была неудачная.	70%
Лето	<b>Singularity</b>	Шутер, в котором можно легким движением руки переместить во времени практически любой предмет.	75%
Лето	<b>Two Worlds 2</b>	Продолжение не самого успешного клона «Готики», выросшее из аддона к оригинальному Two Worlds.	50%
Лето	<b>World of Tanks</b>	Первая MMOG о танках.	60%
Сентябрь	<b>R.U.S.E.</b>	Необычная стратегия, в которой победа достигается обманом соперника.	70%
9 ноября	<b>Call of Duty: Black Ops</b>	Очередная игра серии, которая не нуждается в представлении. На этот раз главная тема — Холодная война.	80%
Осень	<b>Brink</b>	Командный шутер с детально проработанным сеттингом и необычным внешним видом.	70%
Осень	<b>Civilization 5</b>	Пятая часть знаменитой «Цивилизации» от Сида Мейера.	80%
Осень	<b>Divinity 2: Flames of Vengeance</b>	Долгожданный финал противостояния Дамиана Проклятого и светлых сил. Издание второе: улучшенное, дополненное.	75%
Осень	<b>F.E.A.R. 3</b>	Кого же родит повзрослевшая мертвая девочка? И что стало с героем F.E.A.R. 2? Приготовьтесь испугаться уже в этом году.	75%
Осень	<b>Fallout: New Vegas</b>	Развитие идей Fallout 3, но от Obsidian Entertainment, костяк которой когда-то придумал и воплотил в жизнь оригинальную дилогию.	90%
Осень	<b>Max Payne 3</b>	Макса Пейна нарядили в майку-алкашку и превратили в Брюса Уиллиса. Что получится из этой затеи, мы узнаем, возможно, уже в этом году.	ХИТ
Осень	<b>Medal of Honor</b>	Некогда главный конкурент Call of Duty собирается взять реванш.	80%
Осень	<b>Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned</b>	Экшен-RPG во вселенной «Пиратов Карибского моря», не приуроченная к будущему фильму. Есть надежда на хорошую игру.	80%
Осень	<b>Portal 2</b>	Вы все еще ждете Half-Life 2: Episode 3? Подождите еще немного. Следующий у Valve на очереди Portal 2. Тоже неплохо.	ХИТ
Осень	<b>Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier</b>	Ubisoft и Том Клэнси продолжают радовать нас рассказами о доблестных спецназовцах недалекого будущего.	75%
2010	<b>Battlefield 1943</b>	«Оказуаленный» и ускоренный примерно в сто раз Battlefield 1942. Да к тому же с разрушаемыми декорациями.	70%
2010	<b>Jumpgate Evolution</b>	Попытка лишить EVE Online звания главной космической MMOG в нашем секторе Галактики.	60%
2010	<b>The Oddbox</b>	Переиздание всех четырех игр серии Oddworld на PC. Между прочим, Munch's Oddyssee и Stranger's Wrath к нам заглянут впервые.	70%
2010	<b>Worms Reloaded</b>	Worms 2: Armageddon под другим названием. Оригинальная игра, напомним, вышла на Xbox 360.	70%



All Points Bulletin



StarCraft 2



Mafia 2



Lost Planet 2



Singularity



CoD: Black Ops



Fallout: New Vegas



The Oddbox

### Ушли на «золото»\*\*\*

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
<b>Tropico 3: Absolute Power</b>	Аддон для Tropico 3 позволит привести к светлому коммунистическому будущему еще десяток тропических островов.	50%
<b>Age of Conan: Rise of the Godslayer</b>	Китайские земли, переработанная, более гибкая система развития и возможность завести себе ручного волка или тигра — вот и все ключевые изменения аддона к сдувшейся MMORPG.	60%
<b>Prince of Persia: The Forgotten Sands</b>	Ubisoft на время отложила эксперименты и готовит нам «Принца» в духе The Sands of Time, то есть с акробатикой и перемоткой времени.	ХИТ
<b>Split/Second</b>	Единственная гоночная игра, в которой во время заезда вам на голову может упасть аэродромно-диспетчерская башня.	ХИТ
<b>Alpha Protocol</b>	RPG о приключениях шпиона, удивительно похожего на Джейсона Борна.	75%
<b>Blur</b>	Боевые гонки, где метко пущенная молния значит больше, чем мастерство вождения.	70%



Prince of Persia



Split/Second



Alpha Protocol

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

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

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



## ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Таблица состоит из двух подразделов:

1) **ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ**. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.  
2) **НОВЫЕ АНОНСЫ**. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

### Поступили в продажу

#### 1С-СОФТКЛАБ

- Lead and Gold: Быстрые и мертвые
- Lock On: Горячие скалы 2
- Rogue Warrior
- Strategic Command: Неизвестная война

#### АКЕЛЛА

- Baldur's Gate Gold
- Birth of America 2: Wars in America 1750-1815 — Кровь за свободу
- Icewind Dale Gold
- Веселые лыжи
- Волшебные джунгли

- Гонки миллионеров
- Красная Шапочка: Умна и опасна
- Крысиная месть
- Лучшие японские головоломки
- Маленькое привидение
- Первая мировая 1914-1918
- Принцесса Изабелла: Проклятие ведьмы
- Самый черный день
- Санта-Клаус и похищенные подарки
- Успешный фермер
- Хитрый лис Фокси

#### НОВЫЙ ДИСК

- Combat Zone: Элитные подразделения
- Dreamkiller: Демоны подсознания

- Jewel Quest: Тайны древности 1 — Изумрудная слеза
- Jewel Quest: Тайны древности 2 — Сердце ночи
- Jewel Quest 2: Сокровища Африки
- Split/Second
- Ведьмак: Золотое издание
- Веселый фермер
- Детектив Бертон: Дело №1 — Похищение
- Фабрика мягких игрушек

#### РУССОБИТ-М

- Женские истории: Hostile Makeover
- Ник Чейз: Детективная история
- Она написала убийство

### Новые анонсы

#### 1С-СОФТКЛАБ

- Амнезия: Призрак прошлого (осень)

#### ELECTRONIC ARTS

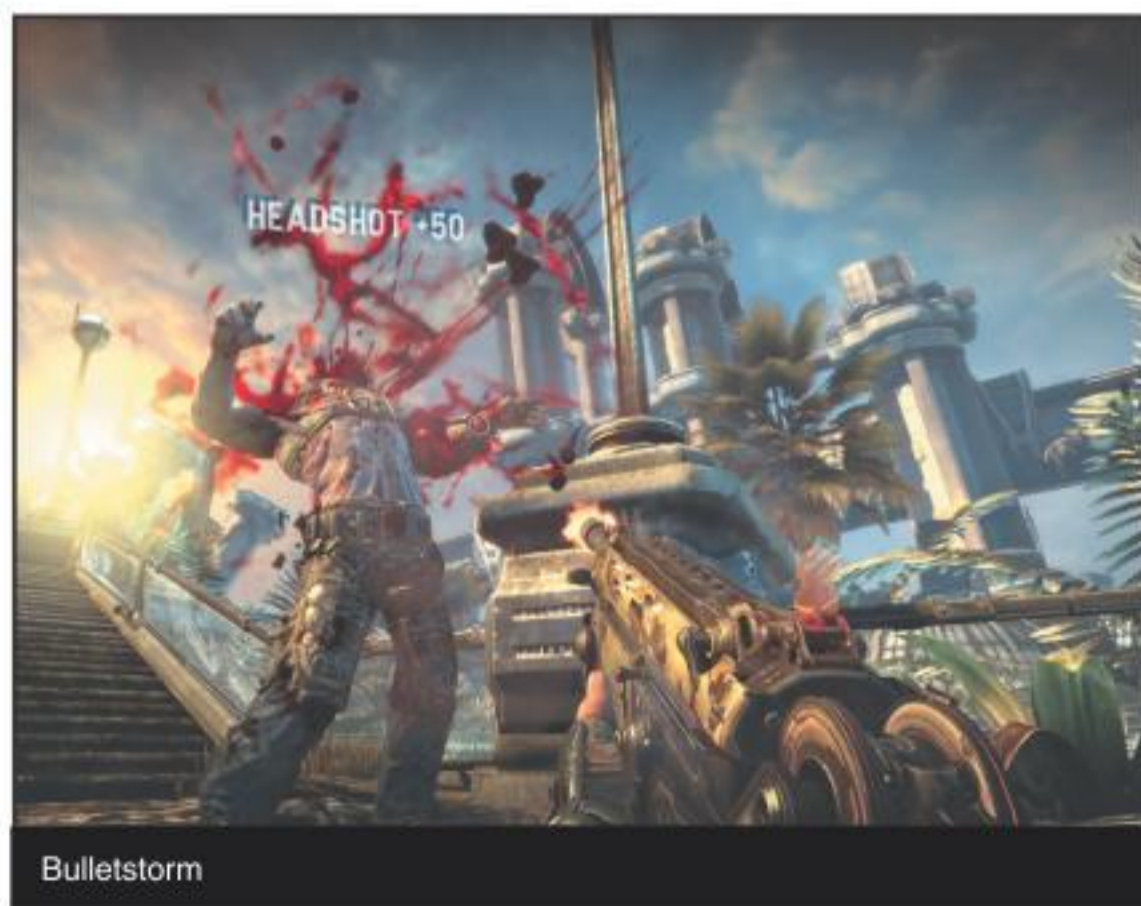
- Bulletstorm (2011)

#### АКЕЛЛА

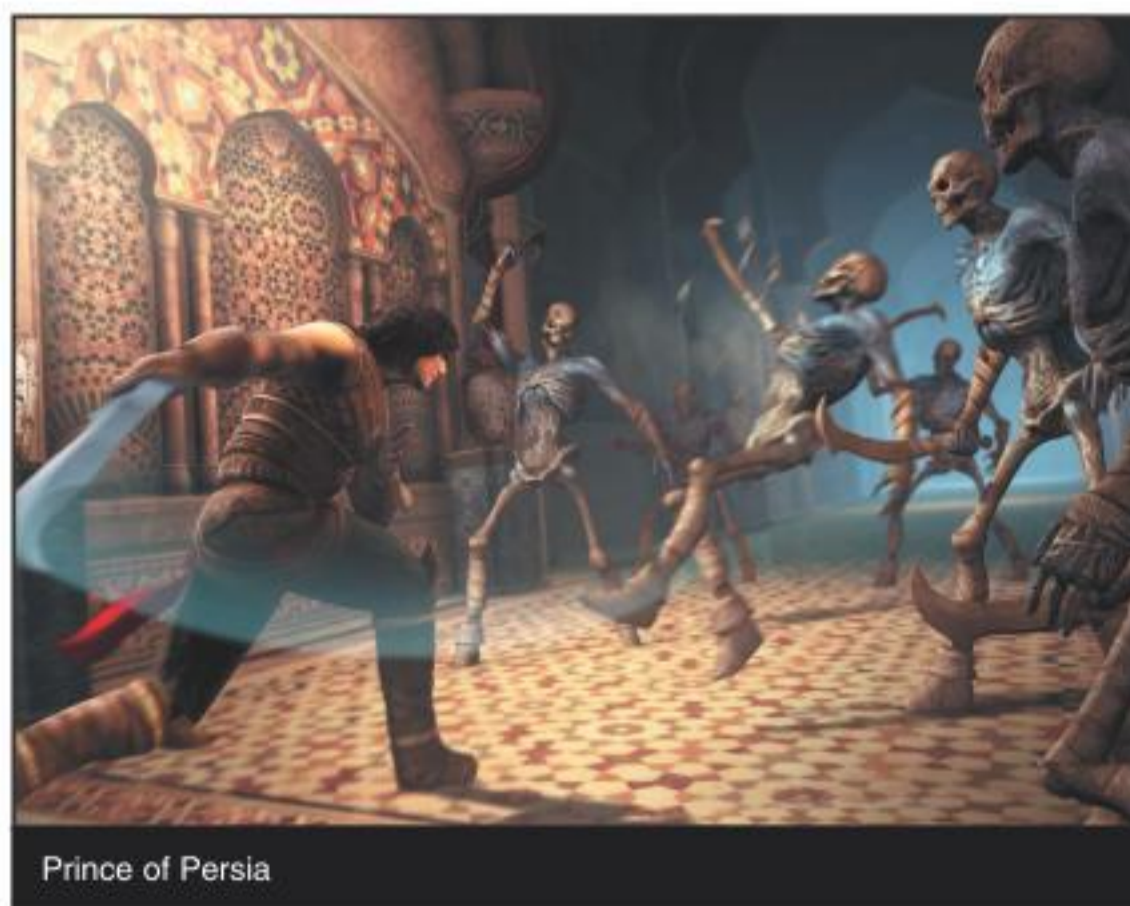
- Prince of Persia: Забытые пески (лето)

#### БУКА

- Darksiders (июль)



Bulletstorm



Prince of Persia

## Исправляемся

«Игромания» №6/2010

● R&S, стр. 66. В превью на игру F1 2010 неверно указана студия-разработчик. Вместо Codemasters Racing Studio должна быть Codemasters Studio Birmingham.

ЧТО? Седьмая часть сериала Call of Duty.

ГДЕ? Санта-Моника, Калифорния, офис студии Treyarch.



# Call of Duty: Black Ops

**К** Пуля виноватого найдет

своей новой игре сотрудники **Treyarch** относятся предельно серьезно. Это начинаешь осознавать в тот момент, когда оказываешься в переговорной комнате, в их офисе в Санта-Монике, где журналистам демонстрируют **Call of Duty: Black Ops**.

Еще совсем недавно это была самая обычная перего-

ворка, в которой работники студии и ее руководство собирались, чтобы обсудить насущные вопросы. Сейчас она превратилась в самый настоящий командный бункер. Красное освещение, в центре комнаты — длинный стол, раскрашенный под стилизованную карту мира, на стенах — распечатки «секретных документов» (есть среди

них, например, здорово обработанная цензурой бумага об убийстве Кеннеди).

Одна из стен целиком закрыта огромным экраном, диагональю метров в пять. А когда он загорается, когда на нем появляется сначала логотип игры, а затем — первый подготовленный для демонстрации уровень, окончательно понимаешь всю

серьезность момента. Потому что становится ясно: **Treyarch** «доросли». Они не просто идут по стопам создателей серии, **Infinity Ward**, а делают нечто особенное, нечто необычное, взрывное, одновременно обладающее всеми характерными чертами **Call of Duty** и вместе с тем уникальное. Они делают свою игру.



Герои **Black Ops**, помимо серийных моделей оружия, пользуются и экспериментальными образцами.

Вот в этот арбалет, например, можно зарядить болт со взрывающимся наконечником.



Штурм вьетконговской базы в джунглях Лаоса предваряется долгой диверсионной подготовкой. Сначала обкладываем все вокруг взрывчаткой, потом ждем на кнопку взрывателя — и поехали.

**Жанр**

Военный шутер

**Издатель**

Activision

**Разработчик**

Treyarch

**Похожесть**

Call of Duty: Modern Warfare

**Мультиплеер**

Интернет

**Дата выхода**

9 ноября 2010 года

Максим Еремеев



cod-bo02 — Через минуту начнется тот самый штурм, а пока команда расчищает территорию.

**Подогретая война**

«Мы очень хотели бы слетать в Москву, — признается глава студии Марк Ламия, — но вы вот как считаете, есть ли смысл к вам соваться с такой игрой?» Его опасения не беспочвенны. Все дело в том, когда происходят события, описанные в Call of Duty: Black Ops. Пытаясь найти подходящую (а главное — свежую) тему для новой игры, Treyarch приняли решение, которое может оттолкнуть от нее людей. Короче говоря, в качестве сеттинга была выбрана холодная война. И смотрим мы на происходящее глазами бойцов американских спецподразделений, а наши с вами соотечественники появляются здесь в основном в перекрестии прицелов (с другой стороны, это исключительно военные — к гражданским разработчики обещают относиться бережно).

В отличие от остальных Call of Duty, Black Ops посвящена не какому-то конкретному военному конфликту, а целому периоду. Авторы говорят, что сюжет растянется примерно на 10 лет и как следует помотает игрока по миру — от Кубы до Вьетнама. Но первый продемонстрированный нам уровень (его авторы назвали WMD, то есть Weapons of Mass Destruction, «оружие массового поражения») посвящен не войне в джунглях и не высадке в заливе Свиной, а секретной операции в Уральских горах.

Экран темнеет, на нем высвечивается дата — 1968 год. Когда же темнота расступается, мы обнаруживаем себя в шкуре пилота американского стелс-разведчика SR-71 Blackbird. На голове — шлем с непрозрачным забралом, брэнное тело затянато в скафандр полного давления. Самолеты вроде Blackbird поднимаются гораздо выше гражданских судов, а на 24 тысячах метров простой кислород-

ной маски недостаточно. «Короткий проход по взлетному полю (готовившие «птичку» к полету техники вытягиваются во фрунт и отдают нам честь), подъем в кабину, старт! Картинка как бы уходит назад, создавая ощущение бешеной скорости, а затем снова темнеет.

Быстрая перемотка, и вот мы уже над советской территорией, в теле второго члена экипажа. Он наблюдает за тем, что творится на земле, и руководит заброшенным в коммунистический тыл отрядом. Его (наша) задача: не допустить того, чтобы бойцов обнаружили. Несколько движений стиками, нажатие на кнопку — наши товарищи, получив команду, выдвигаются с занятой позиции.

Но что это такое? По дороге движется советский конвой. Приказываем солдатам спрятаться в удачно подвернувшейся избушке, а затем — выбраться через заднюю дверь. Снова перемотка... и вот мы уже на земле, в том самом отряде, которым командовали секунду назад. Примерно в метре от нас осторожно бредет по сугробам патруль. Чуть позже Марк пояснит, что в большинстве подобных ситуаций у игрока будет выбор, как поступить: постараться остаться незамеченным или передернуть затвор и решить все вопросы радикально. В этот раз патрульным повезло — мы ожидаем, пока они отойдут подальше. Звучит команда «Выдвигаемся!», и бойцы снимаются с мест.

Спустя минуту, после небольшой пробежки по свежему снегу, команда оказывается у обрыва, на крыше выдолбленного в скале бункера. Бойцы крепят карабинами веревки, переваливаются через перила. Наш герой с напарником синхронно отталкиваются от стены, всаживают по пуле в расположенное чуть ниже окно и влетают в по-

**Мы из Сайгона**

Американское спецподразделение SOG, в роли бойца которого мы проведем примерно половину игры, было основано в 1964 году, базировалось в Сайгоне и занималось разведкой и диверсионной деятельностью во Вьетнаме, Лаосе и Камбодже. Название его члены SOG в разных ситуациях расшифровывали по-разному: когда работали в открытую — Special Operations Group (Группа по проведению специальных операций), а когда не хотели привлекать лишнего внимания — Studies and Observation Group (Группа изучения и наблюдения).

Подразделению были предоставлены широчайшие полномочия. Командование определяло лишь цели его операций, а способы их достижения SOG придумывало само. Рассказывают, что бойцы Группы без проблем мог-



ли вышвырнуть из проезжающей мимо машины даже генерала и реквизировать его транспорт для своих целей. Кроме того, им первым выдавали образцы экспериментального оружия, еще не пущенного в серийное производство.

Распущено спецподразделение было в мае 1972 года.



**Операция декоммунизация**

В отличие от SOG, члены которой, как ни крути, рисковали собственными жизнями на войне, деятельность Operation 40 (в ее рядах мы будем биться вторую половину игры) вызывает гораздо больше вопросов. Организованное ЦРУ подразделение в реальности занималось почти исключительно борьбой с режимом Фиделя Кастро на Кубе, совершенно не стесняя себя при этом вопросами морали. Так, при взрыве грузового корабля Le Soufre, который был организован Operation 40 в начале марта 1960 года, погибло 75 человек, а более 200 было ранено. Жертвы в основном были гражданскими лица-

ми. Мало того, бомб было две, и вторая — по замыслу авторов теракта — должна была уничтожить тех, кто бросится помогать раненым.

Вообще, вся история Operation 40 усеяна сомнительными моментами. Они обучали кубинских антикоммунистов новейшим методам пыток, организовали знаменитую высадку в заливе Свиной в апреле 1961 года, целью которой было свергнуть Кастро, а в 70-х некоторые члены подразделения оказались замешаны в Уотергейтском скандале. Надеемся, в Black Ops нас ничем подобным заниматься не заставят.



Наблюдать за тем, как работает вызванный по радиации вертолет, просто страшно. Жуткий грохот пулеметов, крупнокалиберные патроны прошивают стены насквозь. Укрыться от такого огня просто негде.

мещение. На несколько мгновений включается рапид.

Солдаты в комнате изумленно разевают рты, получают по пуле и навсегда теряют способность чему-либо удивляться. Чуть позже мы наблюдаем ту же самую сцену с нового ракурса. В этот раз мы сами находимся внутри бункера (уже другого), а через окна внутрь врывается второй отряд. Сцена вполне в духе Call of Duty — во все стороны летят осколки, гремят выстрелы, звучит отборный мат. Заканчивается же демонстрация тем, что наш отряд улепетывает от лавины и дружно сигает вниз с высоченного утеса. Мы успеваем понаблюдать за их свободным падением («Управляйте полетом при помощи левого стика», — услужливо подсказывает игра), но парашюты

раскрываются уже за кадром. Экран гаснет, в комнате зажигается свет.

### Тропой Хо Ши Мина

«Одной из главных наших задач было обеспечить разнообразие геймплея», — рассказывает Марк. По его мнению, это раньше игрок думал категориями уровней — «интересно, что они мне покажут на следующем этапе», — а сегодня игры делаются по другим, гораздо более высоким стандартам. Современным разработчикам нужно постоянно подбрасывать человеку у экрана что-то новенькое. «Теперь мало просто запустить человека в комнату, дав ему в руки оружие», — добавляет дизайн-директор Treyarch Адам Гаскойн.

На самом деле они могли бы и не делать этих пояснений —

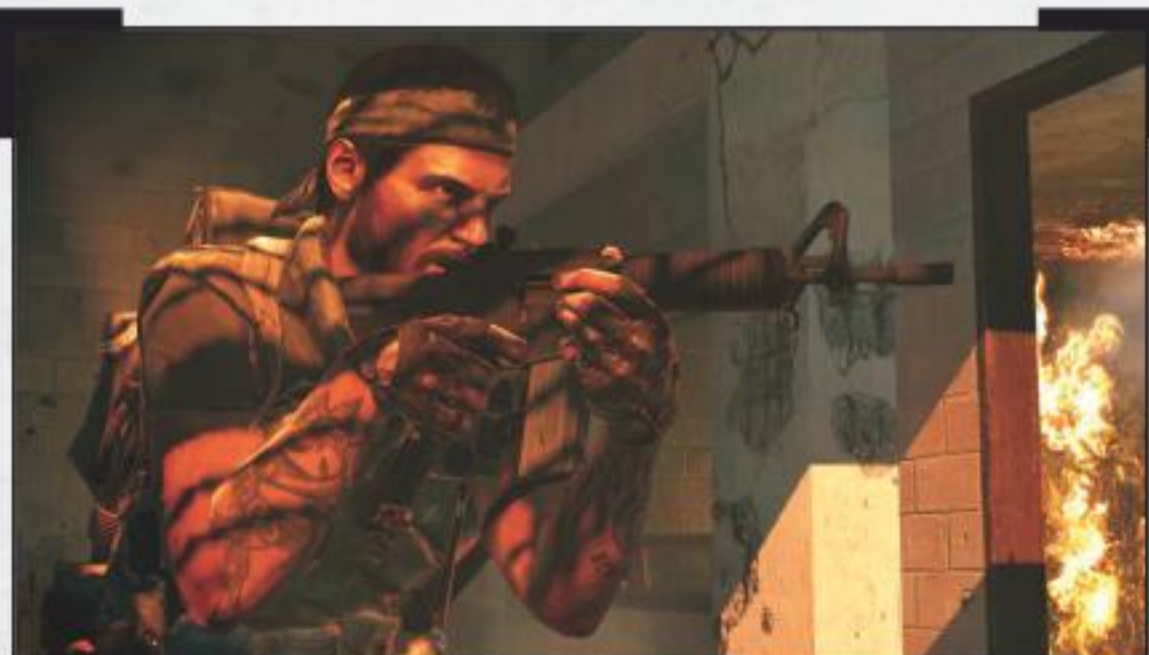
уже во время демонстрации первого уровня приоритеты команды стали абсолютно ясны. Переключение между персонажами, регулярная смена темпа, знакомые всем поклонникам Call of Duty мастерски срежиссированные скриптовые сцены, не разбивающие геймплей, а дополняющие его, — все это говорит о том, что Black Ops будет какой угодно, только не однообразной.

Кусочки еще нескольких уровней, которые нам показывают вслед за WMD, лишь укрепляют в нас это впечатление. Один из них, разворачивающийся на улицах вьетнамского города Хюэ, атакованного армией северян, — это почти полная противоположность приключения на Урале. Здесь о скрытности даже речи не идет: вокруг нас

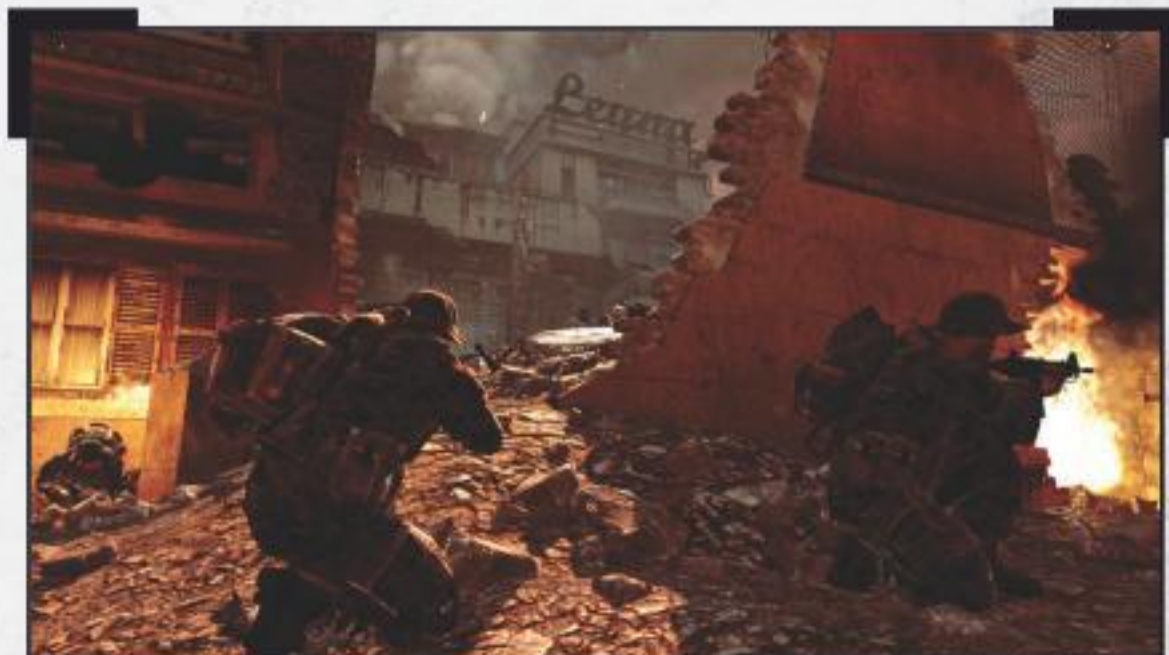
идет война, рвутся снаряды, северяне орут в мегафоны («Американские солдаты! Это не ваша война! Мы не желаем вам зла!»), разбегаются кто куда гражданские. А наш новый герой, член секретного подразделения SOG (о нем и о Operation 40, второй организации, фигурирующей в сюжете Black Ops, читайте во врезках), мечется по горящему городу, пытается добраться до командного центра американцев и спасти пакет с важнейшими документами, поливая врагов свинцом и периодически вызывая на подмогу вертолеты.

Еще один уровень, и снова — абсолютно другой геймплей. Тут, наоборот, основной упор делается на стелс. Выбравшись из обломков сбитого вертолета, мы сначала расправляемся с собравшимися у места крушения вьетконговцами, прикрываясь их товарищем как щитом (последняя выпущенная пуля красиво в рапиде сносит череп одному из вьетнамцев), а затем долго крадемся по джунглям, бесшумно расправляемся с патрулями, много времени проводим под водой, где крепим к сваям домов взрывчатку, а последнюю треть этапа и вовсе проводим в темноте и сырости знаменитых вьетконговских тоннелей.

Наконец, четвертый (и последний из показанных нам) уровень целиком состоит из полета на угнанном Ми-24. Внизу носятся перепуганные вражеские солдаты (и ложатся под очередями из нашего пулемета и залпами ракет), на перехват вылетают другие вертолеты, небо расчерчивают следы запускаемых с земли реактивных снарядов. Кровь в одну секунду так насыщается адреналином, что трудно даже просто усидеть на месте — от каждой ракеты уворачиваешься всем телом.



Что интересно, на вьетнамских уровнях не звучит ни ноты White Rabbit или All Along the Watchtower.



Несчастный вьетнамский городок оказался между молотом и наковальней.





Авторы очень гордятся проработкой персонажей и рассказывают, что их экипировка скопирована с реальных образцов, которые студия покупала или брала на прокат. А для того, чтобы как следует разглядеть скафандр полного давления (иллюстраций с ним, к сожалению, нет), разработчикам вообще пришлось ездить в гости к NASA.

### Механизмы

То, что происходит за кулисами разработки Black Ops, ничуть не менее интересно, чем, собственно, сама игра. К примеру, Treyarch очень гордятся тем, как реформировали процесс записи движений, начав работать над новым проектом. «Раньше, — рассказывают они, — все делалось в три приема. Сперва снимались движения тела каждого актера, потом записывался звук, а затем делался мокап головы». Так, по словам разработчиков, было проще, но качество финального продукта при таком подходе немного страдало. Даже озвучка получалась выхолощенной, лишенной многих мелочей, которые делают звук «живым»: актеры, хоть и старались, в итоге все же просто начитывали в микрофон строчки сценария, а не играли по-настоящему.

Теперь все записывается сразу, в один заход — движения, мимика, звук. Чтобы продемонстрировать результат, нам показывают ролик. На заднем плане играет актер, облепленный специальными датчиками, а на переднем — полигональный персонаж («он еще сырой — не хватает многих эффектов») повторяет его движения. Лицедей тяжело дышит (он только что спрыгнул в партизанский тоннель) и щурится (по сценарию ему в глаза светят фонариком) — то же самое делает модель. Эффект потрясающий: даже недоделанный персонаж выглядит абсолютно живым. Впечатление только усиливается, когда нам показывают сцену с участием двух героев (и, соответственно, двух актеров), обмен репликами при применении нового метода съемки получается гораздо более естественным. Хотя

в голову закрадывается предательская мысль: сколько же всего потеряется при локализации.

А вот что точно не удастся испортить никаким переводом, так это доработанный искусственный интеллект противников. Особенно блещет советский спецназ. По словам разработчиков (которым рассказал об этом консультант, сам — бывший спецназовец), советских суперсолдат в первую очередь учат не стрелять и драться, а наоборот — уворачиваться от пуль. Двигаться.

Попытались научить этому своих солдат и Treyarch. В первый раз за день нам в руки дают геймпад (до этого весь геймплей демонстрировал сотрудник студии). На экране телевизора — небольшая площадка, созданная специально для демонстрации AI. Мы — на одном ее конце, а на другом — четыре фигуры в камуфляже. «Ну-ка, попробуйте их убить», — ухмыляется Адам. Четверо снимаются с места и начинают двигаться в нашу сторону, постреливая из «калашниковых». Мы наводим оружие на одного из солдат, тянем за спусковой крючок... Выстрел гремит, но там, куда ушли пули, уже никого нет. Спецназовец предугадал развитие событий и в последний момент кувыркнулся в сторону и чуть вперед — увернулся от смертоносного свинца, продолжив движение. Разработчики улыбаются и рассказывают, что, например, партизаны из Вьетконга будут вести себя в игре иначе — им ведь таких трюков на тренировках не показывали.

Кстати, о консультанте из спецназа в Treyarch буквально слагают легенды. Описывая его, сотрудники студии чаще всего используют прилагательное



## Спецонлайн

Пока Treyarch показывают лишь однопользовательскую часть Black Ops. О мультиплеере только немного рассказывают, на каждый второй вопрос отвечая: «Простите, мы пока об этом говорить не можем», — и просят зайти попозже. Но кое-что нам из них выудить все же удалось.

Разработчики понимают, что за последние годы роль мультиплеера в Call of Duty невероятно выросла, и предпринимают соответствующие шаги. Так, они удвоили размер команды, которая трудится над коллективной игрой, и начали заниматься многопользовательской частью гораздо раньше, чем обычно (по словам сотрудников Treyarch, на мультиплеер Black Ops уже потрачено в два раза больше времени, чем было отведено на решение тех же задач в World at War). Огромное внимание уделяется картам и тестированию — команда

каждый день собирается, играет, а затем обсуждает, что можно было бы улучшить, какие элементы добавить, а от каких, наоборот, избавиться.

Обещана система развития персонажа (слов «Modern Warfare» никто не произносит, но они буквально висят в воздухе) и некие «социальные элементы», хотя на этот счет никакой конкретики пока нет.

В мультиплеере, в отличие от сингла, можно будет играть не только за американцев, но и за советский спецназ, а в список режимов обязательно включат кооператив — как онлайн, так и на одном экране. Правда, судя по расплывчатому описанию (это как раз одна из тех вещей, о которых «пока не говорят»), он будет скорее напоминать совместный режим из Splinter Cell: Conviction — не парное прохождение обычных миссий, а отдельная кампания.

intense («мощный»). Зайдя в очередной кабинет, можно вдруг услышать от его обитателей, что «вот здесь Сонни дизайнеров наших мочил», а глава отдела аниматоров, буквально захлебываясь от восторга, рассказывает, как русский учил его одной рукой передергивать затвор пистолета, совершал перед камерой кувырки с тяжелой репликой АК-47, а в ответ на просьбу «выполнить вот это движение чуть иначе, чтоб получше смотрелось» сверкнул глазами и рявкнул: «NO!»



С годами Treyarch становятся все компетентнее как разработчики. Прогресс был заметен давно — Call of Duty: World at War была более сильной игрой, чем Call of Duty 3 (вспомните хо-

тя бы японскую засаду на первом уровне и внезапно осветившую джунгли ракету — разве не вздрогнули вы тогда?). Но разница между ней и Black Ops еще более явная. Пока Infinity Ward копировали сами себя («в прошлой игре у нас была сцена с атомной бомбой... и в этой будет... только — на орбите!»), Treyarch искали способы осветить франчайз.

И если создатели Call of Duty теперь превратились в коллективного индустриального Майкла Бэя, то их вечные ведомые вполне достойны называться коллективным Стивеном Спилбергом. Вроде и те и другие делают массовые продукты, но у первых все держится на одних спецэффектах, а у вторых есть все же за душой что-то, помимо пиротехники и компьютерной графики. ■

ИЗ ПЕРВЫХ РУК



# XCOM

ЖАНР

Шутер

ИЗДАТЕЛЬ

2K Games

РАЗРАБОТЧИК

2K Marin

ПОХОЖЕСТЬ

BioShock

МУЛЬТИПЛЕЕР

Без подробностей

ДАТА ВЫХОДА

Не объявлена

Георгий Курган  
Олег Ставицкий

## ПЛАНЕТА СТРАХА

«ИГРОМАНИЯ» ОТПРАВЛЯЕТСЯ В АМЕРИКУ 50-Х, ЧТОБЫ СРАЖАТЬСЯ С МЫСЛЯЩИМИ ПУЗЫРЯМИ И АГРЕССИВНЫМИ КОЛЬЦАМИ-ДЕЗИНТЕГРАТОРАМИ

Что?  
Где?

Новая глава в легендарной серии тактических игр, неожиданно оказавшаяся шутером. От авторов BioShock 2.  
Москва, Россия, редакция «Игромании» — Новато, США, штаб-квартира 2K Marin.

Девятая серия шестого сезона мультсериала South Park посвящена тому, как Джордж Лукас и Стивен Спилберг взялись переделывать собственные классические ленты, чтобы подтянуть их до современных технологических стандартов, а заодно совершили ряд сомнительных нововведений: так, в переработанной версии «Спаси рядового Райана» слово «нацист» сменили на «человек с другими политическими взглядами», а все ружья были заменены на рации. Результат получился плачевным: на премьере «улучшенной» версии фильма «Индиана Джонс: В поисках утраченного ковчега» все зрители были уничтожены лучами смерти, которые внезапно начали исходить из экрана.

Если вы хорошо помните этот эпизод, то, наверное, поймете наши чувства, когда мы впервые увидели анонс нового XCOM: двухмерная тактическая игра с элементами глобальной экономической стратегии внезапно превратилась в шутер, а «недалекое будущее» заменили на 50-е годы прошлого века. Если опираться на опыт «Южного парка», то совершенно очевидно, что ничем хорошим это закончиться не может. Но у 2K Games на руках имеется главный козырь — разработчики. Первый в истории человечества шутер во вселенной XCOM разрабатывают 2K Marin, авторы BioShock 2.

Е.Т.

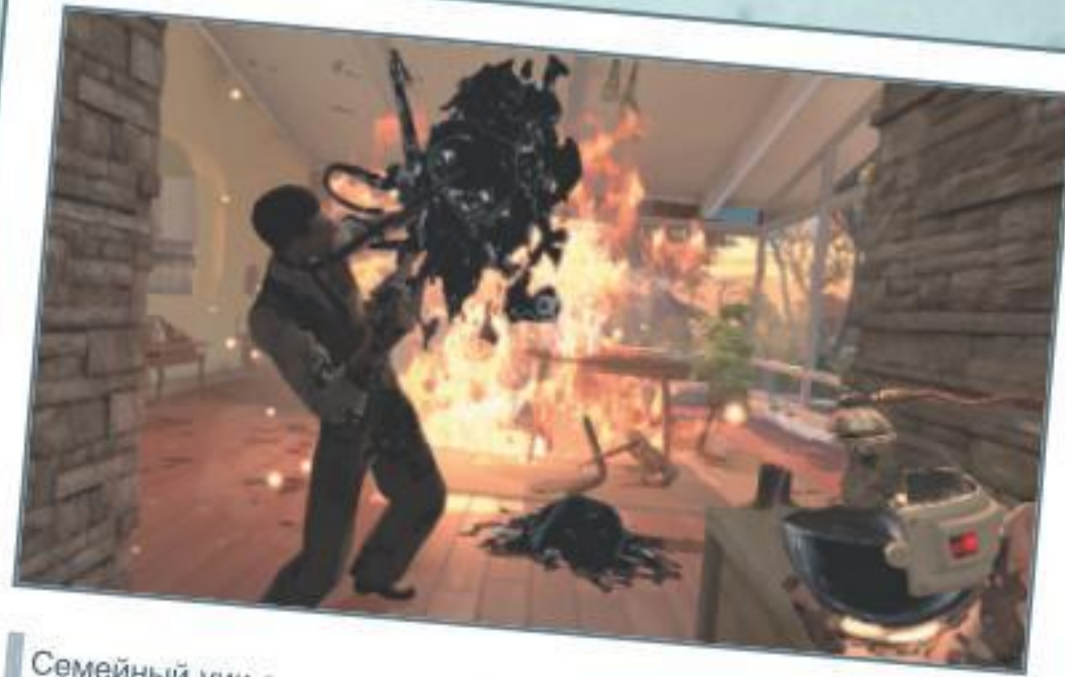
Чтобы понять всю глубину нашего ужаса, необходимо знать, о какой игре идет

речь. С момента своего основания в 1994 году бренд X-COM прошел через столько страданий и надругательств, что будь он 17-летним подростком — наверняка жил бы беспризорником на улице и промышлял мелким разбоем (тяжелое детство, сами понимаете).

Оригинальная X-COM: UFO Defense была без преувеличения гениальной тактической стратегией про нашествие инопланетян, в которой имелось все: строительство баз, исследования, аутопсия инопланетян и даже ролевой элемент (нанятые бойцы росли в званиях и характеристиках соответственно успехам на поле брани). Но главное — там были потрясающие тактические миссии: с разрушаемым (да-да!) окружением, с многоуровневыми локациями, с возможностью применения танков. Солдаты умели приседать, вести прицельный или беглый огонь по врагу, а в качестве финального аргумента могли швырнуть противнику в лицо собственную винтовку — все это, между



Один из немногих продемонстрированных журналистам гаджетов: граната под названием «Блобатов» — главное средство борьбы против пузырей.



Семейный уик-энд обернулся трагедией, когда местного жителя насмерть загрызло нефтяное пятно.

Битва титанов 3D

прочим, за год до **Jagged Alliance**. Ближе к середине в игре появлялись задания по освобождению городов от захватчиков, а в последнем задании разработчики предлагали перейти в контрнаступление и отправиться с карательной миссией на Марс.

На протяжении последующих четырех лет все вроде бы было хорошо: вышел сиквел (под водой), триквел (в реальном времени). А затем начались неприятности. Вскоре после выхода срамного космического симулятора **X-COM: Interceptor** компанию-издателя **Microprose** с потрохами купили люди из **Hasbro**, которые три года спустя выпустили не менее срамной **X-COM: Enforcer**, на котором официальная история серии и закончилась. Единственная попытка полноценного возрождения — игра **The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge** от **Mythos Games**, авторов оригинального X-COM, — была отменена при довольно странных обстоятельствах.

Мертворожденную игру в итоге перепоручили чешским штрейкбрехерам и кое-как реанимировали в 2003-м — проект сменил название на **UFO: Aftermath** и дал начало новой линейке игр, которые копировали все формальные признаки серии, но вызывали много неудобных вопросов к качеству исполнения. В 2007-м прервалась и эта побочная ветвь, зато примерно в это же время стало известно, что права на бренд X-COM заполучили 2K Games, после чего у фанатов серии появилась робкая надежда на ее возрождение.

Американские граффити

И вот буквально полтора месяца назад выяснилось, что эта самая надежда представляет собой шутер с гаджетами и фэбзэровцами на подхвате, создаваемый силами авторов BioShock 2. Такой поворот событий можно в лучшем случае назвать неожиданным, поэтому первым вопросом, который мы задали разработчикам, был такой: «А что же, собственно, останется от прежнего X-COM в вашей игре?»

Свой ответ 2K Marin начали неожиданно: «В основе X-COM всегда лежала история об ужасе и отчаянии людей, которые подверглись нападению таинственного агрессора. На наш взгляд, нам удалось передать это гнетущее ощущение». Трудно с этим поспорить: как правило, миссии в UFO Defense начинались на десантном корабле, прибывшем на место посадки очередной летающей тарелки. Вокруг — никого,

Знакомьтесь, титан — смертоносная конструкция из двух летающих колец и главный претендент на звание «Самый неформатный противник года». Откуда взялось это существо, живое ли оно вообще и как с ним бороться — предстоит выяснить в игре, а пока известно лишь, что эта тварь может делать с людьми вот такое.



Живописные, но абсолютно пустые американские города сами по себе внушают чувство тревоги.

мертвая тишина. Но игрок всегда знал: где-то за углом (в темном кукурузном поле, в амбаре с зерном, на втором этаже вон того подозрительного здания) скрываются враги. Их не видно, но их почти наверняка много, они знают о нашем присутствии и откроют огонь, стоит нам высунуть нос из корабля. Они могут подкрасться с любой стороны,

могут прихлопнуть героев, когда они будут входить в неосвещенную комнату, могут снайперскими выстрелами уложить полкоманды еще на трапе... Это была по-настоящему жуткая игра. Примерно такие же эмоции надеются вызвать у нас 2K Marin. Вот только декорации у них будут совсем другие: чтобы подчеркнуть, как трагически быстро может быть разрушен привычный человеческий уклад жизни, разработчики выбрали в качестве временного периода для XCOM (новая игра избавилась от дефиса в названии) американские пятидесятые. Этот сеттинг, кажется,



Как и положено, пули в XCOM — довольно слабый аргумент. Агенту слева, забрызганному токсичной жижей, эту истину, скорее всего, будут объяснять уже в раю.



Если приглядеться, то на карте можно увидеть красную точку и надпись «День 1». Очень интересно, сколько таких точек будет там в «День 30».

...и последний Крестовый поход

не нуждается в представлении: см. **Fallout**, сериал **Mad Men** и, конечно, **BioShock**.

Памятью об ужасах двух мировых войн, представители зарождающегося общества потребления стремились как можно надежнее обустроить собственный быт и обзавестись формальными признаками благополучия. Каждый американец имел право на гамбургер, бутылку кока-колы, супругу и дом в пригороде с гаражом на две машины. Эти люди сумели построить для себя маленький мирок, в котором было очень уютно — и тем более драматическим, по мнению разработчиков, будет его неожиданный и стремительный коллапс в XCOM.

И знаете, этот прием может сработать: все мы помним, как печально выглядели осколки идеальной жизни посреди ядерной пустыни в **Fallout**. А **2K Marin**, похоже, собираются выступить в схожем ключе: опустевшие пряничные городки, аккуратные улицы, на которых еще несколько дней назад играли дети, комфортно обустроенные задние двory и дома, в которых затаилось нечто кошмарное.

Главный герой XCOM — сотрудник ФБР по имени Уильям Картер. Еще недавно он, вместе со своим армейским другом Чарльзом Киники, строил успешную карьеру в ор-

ганах, но потерпел сокрушительный провал во время очередного задания особой важности. В качестве дисциплинарного взыскания обоим агентам поручили расследование смехотворного вроде бы дела, расследуя которое герои обнаружили неизвестный артефакт («Энигму»), судя по всему как-то связанный с нашествием пришельцев.

Еще одно значимое сходство с оригинальной игрой — структура повествования. Как и в XCOM образца 90-х, у нас будет собственная база и полный набор техобслуживающего персонала. В начале игры будут доступны только традиционные виды оружия, но по



В **BioShock** на камеру приходилось фотографировать все больше кривляющихся уродов. Кадрами из XCOM, судя по всему, будет не стыдно хвастаться на Flickr.



Знакомьтесь — инопланетная аномалия. Судя по всему, они будут одним из источников Элериума — внеземного энергоносителя, который отчаянно хочет заполучить Дядя Сэм.

Хроники нашествия

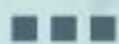
мере того, как мы будем собирать новые образцы инопланетных тканей и технологий, специалисты смогут разработать все более продвинутые и причудливые виды гаджетов.

А они, гаджеты, очень пригодятся: еще одна фирменная особенность прежнего X-COM — необходимость изучать собственных врагов, узнавать их повадки и возможности. Сражаясь с пришельцами и регулярно поставляя ученым их трупы и образцы техники, мы выясняли все новые подробности о загадочной цивилизации и составляли «Уфопедию» — таким образом, к концу игры неизвестный враг становился вполне понятным и уязвимым. Примерно то же самое будет в XCOM — для этого разработчики заимствуют систему фотосъемки из BioShock. Ну и конечно, каждую локацию предлагается обыскивать на предмет новых артефактов.

Изучать, как обещается, будет кого: пока 2K Marin рассказали всего о двух типах врагов, и поверьте — таких мерзавцев в других видеоиграх вряд ли можно встретить. Так, монстр по имени «пузырь»: зловещая черная сфера, наделенная примитивным (примитивным ли?) сознанием и способная передвигаться по стенам и потолку. Обычное оружие против него малоэффективно: от выстрела пузырь разлетается на куски и тут же собирается из них вновь, словно ртуть. Второй противник, о котором нам удалось узнать, называется «титан»: о его свойствах разработчики пока предпочитают умалчивать, но учтите — скорее всего, распадающиеся на молекулы люди, которых разработчики изображают на концепт-артах, — его рук дело.

Вообще, игра находится на ранней стадии разработки, поэтому новую информацию авторы выдают буквально по крупичкам, объясняя, что они еще, мол, сами не решили, какие из идей попадут в финальную версию.

А вопросов у нас возникло очень много. Например, известно, что на каждой миссии игрока будут сопровождать сотрудники ФБР. Можно ли будет отдавать им приказы и вообще как-то тактически руководить операцией? «Пока не знаем». Нам сообщили, что у игрока, как правило, есть выбор, в какую локацию отправиться, — причем выбор этот взаимоисключающий. Значит ли это, что и развитие наших технологий будет нелинейным? «Пока не скажем». А какие у вас будут гаджеты? «Мы еще не решили, ждите E3, а пока вот посмотрите на наш чудо-компас, улучшенный при помощи инопланетной материи». Что ж, и на этом спасибо.

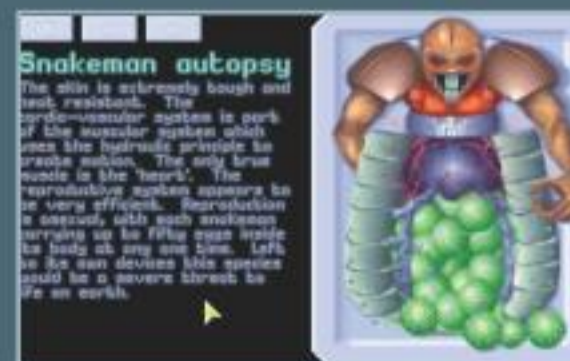


Одно ясно наверняка: 2K Games явно не намерены возрождать X-COM в его первоизданном виде, по крайней мере пока. Это немного грустно, но не отчаивайтесь. Шутеры 2K Marin делать уж точно умеют, а кроме того, они обещают бережно сохранить базовые принципы серии: атмосферу ужаса-из-космоса-которого-пока-не-видно-но-он-уже-близко, возможность планировать операции, развивать технологии и постепенно, шаг за шагом, узнавать своих врагов, учиться побеждать их. Так что пока все вроде бы в порядке — главное, чтобы разработчики в какой-то момент не решили заменить все оружие в игре на рации. ■

Краткая история серии X-COM

X-COM: UFO Defense (1994)

Классика и столп жанра, UFO Defense полюбилась миллионам не только благодаря своему (безупречному) геймплею. Хотя там, безусловно, было что любить: смесь глобальной стратегии и тактики, наем команды, вскрытие инопланетян, миссии во всех точках земного шара, нелинейная структура и так далее. Но кроме всего этого, в X-COM была уникальная, мало с чем сравнимая атмосфера — этакая удивительная помесь постапокалиптической научной фантастики с дешевым «сайфаем» в мягкой обложке (особенно это касалось дизайна инопланетян).



X-COM: Terror from the Deep (1995)

Абсолютный клон UFO Defense был сроботан в кратчайшие сроки и вышел спустя год. Что, впрочем, не помешало миллионам фанатов снова усесть за планирование базы. На этот раз — подводной (дело происходило на дне морей и океанов Земли, где инопланетяне каким-то чудом выжили и отрастили себе жабры). Оставив гениальную механику и баланс первой части нетронутыми, авторы Terror From the Deep усилили тот самый уникальный «эффект B-movie»: на коробке красовалась перепончатая когтистая лапа, а среди инопланетян фигурировал натуральный Ктулху.



X-COM: Apocalypse (1997)

В триквеле базовые ценности X-COM подверглись серьезному пересмотру. Во-первых, от слабозаметного привкуса второсортной фантастики не осталось и следа, все было всерьез. Во-вторых, уменьшился масштаб: мы управляли делами не целой планеты, а отдельно взятого мегаполиса. В-третьих, город жил своей жизнью: суетились машины, летали тарелки, шли уличные бои. Ну и наконец, тактические высадки тоже изменились: появился режим реального времени. Все это задорно игралось, но атмосфера настоящего X-COM безвозвратно исчезла.



X-COM: Interceptor (1998)

Началась трагическая диверсификация бренда. Значительную часть первых двух игр составляли воздушные бои: необходимо было перехватывать летающие тарелки, инвестировать в изучение продвинутой брони, бортовых лазеров и так далее. Interceptor целиком был посвящен этой рутине. Проще говоря, это космосим с прикрученной к нему стратегической составляющей. Идея, в общем, вполне жизнеспособная, но как космический симулятор Interceptor не выдерживал никакой конкуренции с Wing Commander.



X-COM: Enforcer (2001)

Новые правообладатели, Hasbro, сделали из X-COM то, что они умеют лучше всего, — ростовую фигуру с гигантским бластером. Enforcer — это экшен от третьего лица (работал на движке первого Unreal), который не имел никакого отношения к породистой вселенной, кроме соответствующих букв в названии. Пресловутый тактический элемент был представлен в виде примитивной системы апгрейдов. Положа руку на сердце, именно этого стоит ждать от нового XCOM. Но — с сохранением оригинальной атмосферы и приличной базовой механикой.





Слава Кисс

# ВОЕННЫЙ, КВАДРАТНЫЙ, ЗДОРОВЕННЫЙ

«ИГРОМАНИЯ» ПРОВЕРЯЕТ НЕ ЗАТУПИЛАСЬ ЛИ ПИЛА У МАРКУСА ФЕНИКСА

Что? Где?

Третья, заключительная часть главного экшена про бензопилы и прятки по укрытиям. На PC не объявлена, но мы не теряем надежд. Кэри, Северная Каролина, штаб-квартира Epic Games



ЖАНР	Экшен с укрытиями
ИЗДАТЕЛЬ	Microsoft
РАЗРАБОТЧИК	Epic Games
ПОХОЖЕСТЬ	Серия Gears of War God of War
МУЛЬТИПЛЕЕР	Интернет
ДАТА ВЫХОДА	Апрель 2011 года (Xbox 360)

Ну вот и все. Через год в войне бронированных квадратных мужчин и их подземных пупырчатых соседей будет поставлена точка. На **Gears of War 3** серия, конечно, не оборвется. Сценарист второй части прямым текстом сказал, что «следующие десять лет вы проведете в обнимку с GoW». Будут приквелы, будут спин-оффы, возможно, даже вылазки в новые жанры (стратегия по образу и подобию **Greed Corp**, только с локустами и людьми? Survival horror в подземельях с женой Дома в главной роли?). Главное, что история Маркуса Феникса, скорее всего, заканчивается. Заканчивается очень вовремя — за шаг до того, чтобы успеть надоесть.

## Save the Cheerleader, Save the World

Давайте-ка освежим память и вспомним, что было в финале **Gears of War 2**. Люди предприняли последнюю отчаянную атаку на столицу локустов, почти прищучили Королеву, но ей удалось ускользнуть. В ответ обозленные локусты начали штурм Джасинто, последней базы COG. Команде Маркуса не осталось ничего, кроме как затопить город, чтобы вместе с ним похоронить и логово локустов. Остатки COG разлетаются в разные стороны на вертолетах.

Полтора года спустя (на этом месте начинается **Gears of War 3**) нет больше ни COG, ни командования, ни какого бы то ни было организованного сопротивления. Лидер COG скрылся в неизвестном направлении, армия распалась, остатки человечества разбились

на небольшие племена, воюющие за свое выживание поодиночке. «We're all stranded now», — говорят герои **Gears of War 3**, имея в виду, что теперь они в том же положении, что и население, брошенное когда-то COG на территориях, захваченных локустами (см. первый **Gears of War**). Большая часть тех людей погибла из-за тактики выжженной земли (в трейлере **Ashes to Ashes** можно увидеть их фигуры из пепла), которую командование практиковало против локустов, а выжившие возненавидели COG.

В схожем положении оказались и локусты. Лишившись дома, гонимые новым врагом (мутантами **Lambent**), они, так же

как и люди, ведут войну за выживание. Даже планета и та хандрит. Эмульсия — блестящая жидкость, из-за которой люди в прошлом вели постоянные войны, постепенно убивает ее. Нужно что-то делать, и делать быстро, но кому? Все живут только сегодняшним днем.

Новое место жительства Маркуса — авианосец **Raven's Nest** («Гнездо ворона»), скитающийся по морям безо всякой цели, лишь бы выжить подольше. Время от времени бойцы отражают атаки, а в перерывах выращивают помидоры. Игра начинается с того, что на авианосец прилетает Прескотт,



Lambent — очень хлопотные враги. Отращивают щупальца, плюются кислотой, взрываются в момент смерти.

бывший лидер COG. Солдаты глядят на него исподлобья, но Прескотт заявляет, что у него были причины исчезнуть, и передает диск с аудиозаписью Адама Феникса, отца Маркуса. Прослушав ее, герои узнают, что у Адама есть решение, как спасти планету. Дальнейший ход событий можно без труда додумать самостоятельно.

### Не женское дело

Основных действующих лиц шестеро. Большая часть из них нам уже знакома. Маркус — такой же, как раньше, ни капельки не изменился. Доминик оброс щетиной, что в понимании сценаристов обычно означает душевные терзания. Вечно кающийся Бэйрд и brutальный негр Коул по традиции держатся особняком, для них даже предусмотрена в кампании отдельная сюжетная линия. Джейсон — еще один афроамериканец, новое лицо, в Gears of War прежде не появлялся. Последний член команды, которого лично я поначалу принял за парня (первой мыслью было: «Боже, с каких пор в гирзы берут субтильных юношей из Final Fantasy?!»), — это Аня, бывший оператор Маркуса. Она распустила волосы, облачилась в броню и теперь воюет на равных с Маркусом и его здоровяками. Кроме нее, среди гирзов будут и другие девушки, правда, в роли статистов.

Судя по всему, больше всего проблем будут создавать не локусты, а новые враги, Lambent. Если в Gears of War 2 они были антропоморфны, то теперь больше похожи на некрморфов из Dead Space — мутировать могут прямо во время боя. На финальной стадии мутации Lambent отращивают несколько длинных щупальцев и спо-



Новый дом Маркуса и его друзей. В перерывах между чисткой автоматов гирзы ухаживают за грядками с помидорами и картошкой. «Don't mess with my tomatoes», — кричит Дом нападающим на авианосец врагам.

собны вести бой с 2-3 гирзами одновременно. Чувствуя приближение смерти, они стараются подбежать поближе и взорваться рядом с вами, а их щупальца сохраняют подвижность даже после гибели тела. В общем, редкая дрянь. У нас не было возможности поиграть самим («эпики» не подпускали никого из журналистов к геймпадам), но по опыту Halo известно, что такие враги страшно раздражают.

С другой стороны, навалом нового оружия и фаталити. Самый запоминающийся образец — гранатомет с органическими гранатами-землеройками. Если надо выкурить кого-то из-за укрытия, лучшего варианта не придумаешь. Сразу после выстрела граната зарывается в землю, проходит под всеми препятствиями и взрывается на поверхности ровно там, куда вы прицелились.

Двуствольный шотган очень медленно перезаряжается, и

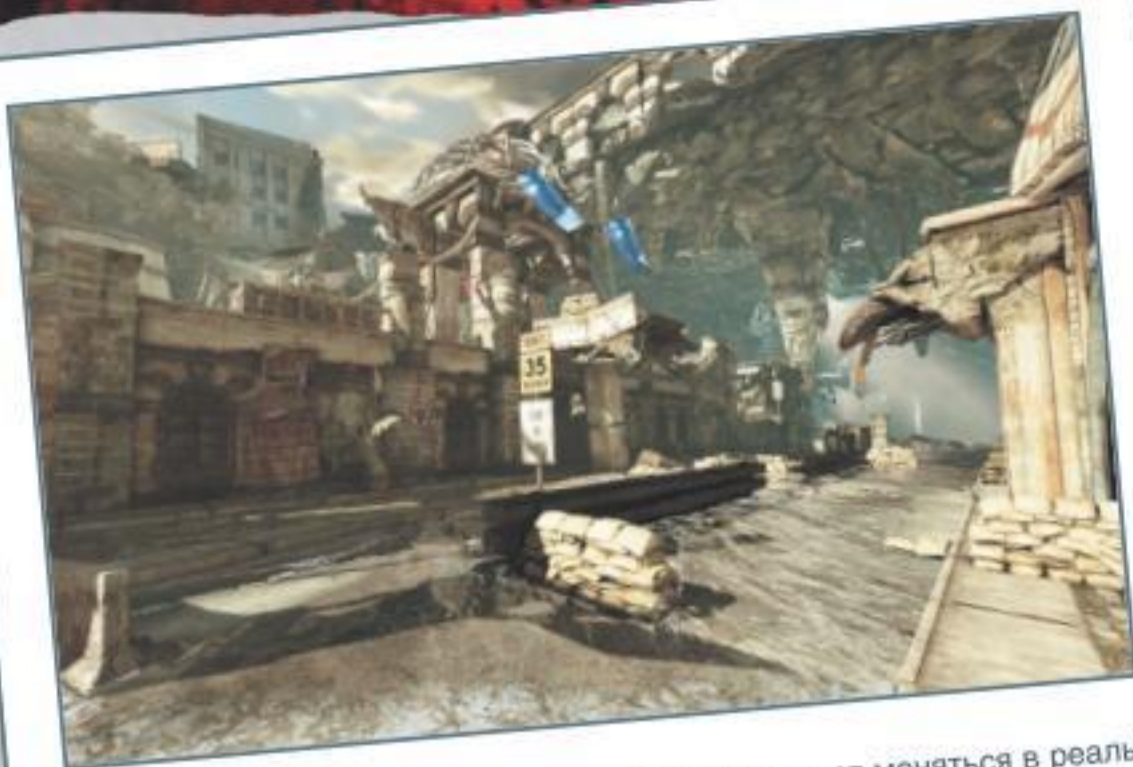
патронов в него можно зарядить всего два, зато убийственен на ближних дистанциях. Можно даже разрядить оба ствола одновременно.

Есть еще винтовка, стреляющая одиночными, но с приличной скорострельностью. Ее преимущество в том, что при стрельбе по одной и той же цели каждая следующая пуля наносит все больше и больше урона.

Для особых случаев существуют экзоскелеты Silverback, очень похожие на Vital Suits из Lost Planet. Они оснащены пулеметом (с бесконечным боезапасом) и гранатометом (гранаты не бесконечны, увы), очень хорошо защищены спереди, но уязвимы сзади. При переводе в стационарное состояние Silverback превращается в турель и выпускает бронещиты, за которыми могут укрыться напарники.



Каждая вторая sci-fi-игра (см. Halo, C&C) в сиквеле/триквеле обязательно выводит на сцену третью сторону — пришельцев/мутантов.



Даже в мультиплеере архитектура уровней может меняться в реальном времени. Слева — что было в начале матча, справа — во что превратилась улица через пять минут.

Фаталити придали почти всем видам оружия. Штык-ножом (между прочим, еще одна новинка) на Lance можно перерезать противнику горло, винчестером — сломать шею,-mortирой — раздробить голову, а огнеметом — поджечь жертву изнутри.

Если удалось разжиться живым щитом, то и его можно пустить в дело. За шиворот локусту вставляется граната, потом следует мощный пинок, бедолага отлетает к своим собратям и взрывается.

Гранат три вида (осколочные, зажигательные и дымовые), и их можно комбинировать между собой. Например, если швырнуть зажигательную гранату, а вслед за ней сразу же осколочную, то взрыв от осколочной создаст в замкнутом пространстве огненный ад.

Оружием и патронами в Gears of War 3 дозволено меняться. А то раньше ведь как было в кооперативном режиме: «Не трогай, это мои патроны!» — «Че-е-е? Да ты только что подбирал!» — «Это было пол-уровня назад! И вообще, дай мне миномет!» — «Да куда тебе миномет, ты вон и так дохнешь все время!»

Играть в кооперативе, кстати, можно будет не только вдвоем, но и вчетвером. Благо персонажей хватает.

### Прямая речь

Современные шутеры становятся все менее и менее сложными. На уровне Casual сегодня могут играть даже люди, заставшие еще Первую мировую войну. Но, оказывается, и этого мало. «Мы обнаружили, что 60% людей бросает игру не закончив, — говорит Клифф Блезински, главный дизайнер серии Gears of War. — Отчасти из-за сложности, отчасти из-за того, что на разных этапах темп игры отличается. Мы решили сгладить темп, добавить побольше сюжета и понизить сложность. Но вы не волнуйтесь, сложность сбросим только на Casual.

Графика?.. А, да, картинка станет лучше, — продолжает Клифф. — Вот смотрите, у нас появились многослойные тени, появился ветер, анимации и система частиц стали сложнее. Но вы поймите, в нынешнем поколении трудно выжать из движка и железа графику лучше, чем есть сейчас...

По той же самой причине и фреймрейт невысокий. Чем гнаться за 60 fps, мы лучше сделаем картинку понавороченнее. Нам кажется, что это правильнее.

Архитектура уровней может меняться в реальном времени, это тоже требует ресурсов. — Клифф загружает новый уровень, чтобы проиллюстрировать данный тезис. — Смотрите, на каком уровне здания. А теперь я пробегусь до конца улицы. Видите, что происходит? Пока я бегал, произошло два землетрясения, одна часть улицы поднялась на несколько десятков метров, а другая опустилась. Сейчас еще чуть-чуть... ага, очередное землетрясение, уровень перекосило еще сильнее, и на улицу хлынул поток воды из близлежащей реки».



На вопрос о происхождении Gears of War Клифф отвечает с неожиданной откровенностью: «Все думают, что

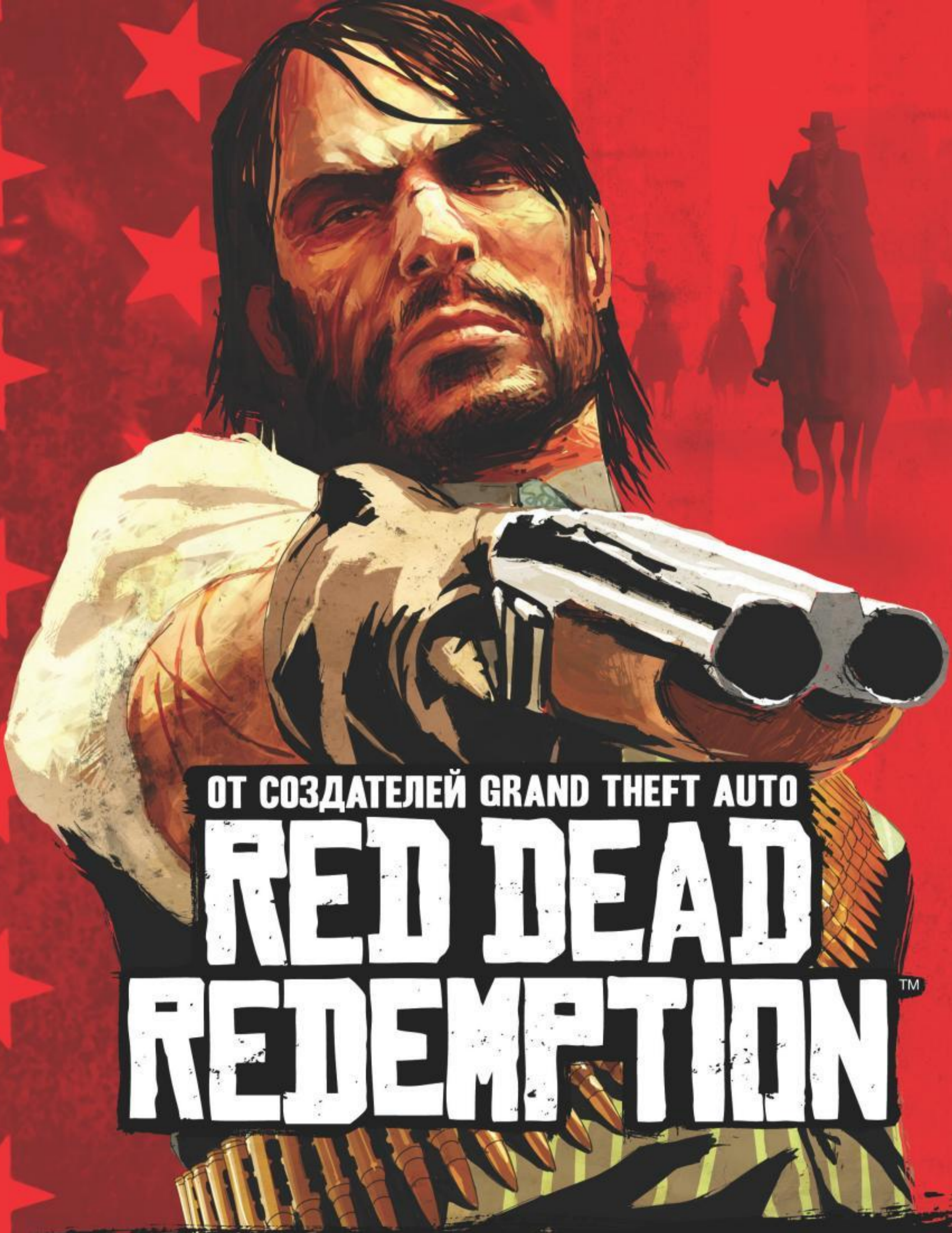
Gears of War был сделан под влиянием kill.switch. И вы знаете, да, это правда. Наброски сюжета, вселенной у нас появились еще в 2000 году, мы к тому времени уже изрядно устали от Unreal. Но какой будет наша новая игра в плане геймплея, мы не представляли до 2003 года, пока не увидели kill.switch. А города Gears of War мы срисовывали с Лондона. Наверное, именно так бы он выглядел, если его разбомбить и залить напалмом...»

«Думали ли мы, что это будет трилогия? — говорит в завершение Клифф. — Да нет, конечно, не думали — но очень хотели. Мы планировали сделать одну игру и посмотреть, как ее примут. Приняли на ура. Ну мы и стали развивать серию дальше. Если оставить за скобками Call of Duty (потому что мультиплатформа) и Halo (потому что он стартовал еще на Xbox), то Gears of War — самая популярная серия для Xbox 360. Согласитесь, неплохой ачивмент». ■



В Epic подтрунивают над женскими персонажами из ранних Unreal Tournament: «Они у нас выглядели как польские порноактрисы». Что, впрочем, не помешало авторам перерисовать Аню по образу и подобию девушек с Ленинградского шоссе.





ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ GRAND THEFT AUTO  
**RED DEAD  
REDEMPTION**™

**ВНЕ ЗАКОНА НАВСЕГДА  
УЖЕ В ПРОДАЖЕ**

[ROCKSTARGAMES.COM/REDDEADREDEMPTION](http://ROCKSTARGAMES.COM/REDDEADREDEMPTION)

РЕКЛАМА



©2005 - 2010 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the R logo, Red Dead Redemption and all related marks and logos are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PSN" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

Михаил Хромов

# ПРИЗРАКИ В ДОСПЕХАХ

«ИГРОМАНИЯ» ПРИМЕРЯЕТ ОПТИЧЕСКИЙ КАМУФЛЯЖ  
И УЧИТ ТАНКИ ДАВАТЬ ЛАПУ

Что?  
Где?

Продолжение главного на свете тактического шутера  
Интернет, Skype, телемост до Парижа

2010-й обещает стать годом революций. Сэм Фишер из **Splinter Cell** сменил костюм суперагента на потертые штаны и толстовку, **Medal of Honor** вместо очередного променада по улицам Берлина и Сталинграда предлагает путешествие в Афганистан, **Ghost Recon** тоже не отстает. В обеих частях **Advanced Warfighter** разработчики честно следовали традициям. Теперь же **Ubisoft Paris** (эта студия успела поработать над «синглом» Xbox 360-версии **GRAW**) собирается удивить публику радикальными преобразованиями.

Вместо присыпанных песком кевларовых жилетов — оптический камуфляж в стиле «Хищника», унылая противотанковая мина заменена заплечной установкой «земля-земля», среди напарников — выдрессированный четырехлапый танк, а вместо пыльной Мексики — Красная площадь.

## «Свободы и Демократию»

Наша многострадальная страна опять стала оплотом зла и терроризма. Произошел военный переворот. Законно избранный президент свергнут, а выступления несогласных с новым режимом жестоко подавляются солдатами. Одна надежда на американских друзей. Пентагон не решился на полномасштабную интервенцию, ограничив свое вмешательство несколькими хирургически точными ударами.

Первая **Ghost Recon**, помнится, тоже страдала медведями-ультранационалистами, но дело не только в ностальгии. «Разрабатывая концепцию игры, мы думали о том, какое государство в недалеком будущем могло бы иметь доступ к высокотехнологическому оружию — такому же, как у «призраков», — объясняет нам в частной беседе

### ЖАНР

Тактический шутер

### ИЗДАТЕЛЬ

Ubisoft

### РАЗРАБОТЧИК

Ubisoft Paris

### ПОХОЖЕСТЬ

Серия **Ghost Recon**

Серия **Rainbow Six**

**Gears of War**

### МУЛЬТИПЛЕЕР

Интернет

### ДАТА ВЫХОДА

Конец 2010 года

### САЙТ ИГРЫ

[ghostrecon.uk.ubi.com](http://ghostrecon.uk.ubi.com)

сиде креативный директор **Ubisoft Paris** Оливье Дюбуа. — Ближний Восток или страны третьего мира не в состоянии тягаться с США. Россия — практически единственный достойный вариант».

По странному стечению обстоятельств, протагонист **Future Soldier** носит славянскую фамилию. Будучи сыном иммигрантов из экс-СССР, он чувствует некоторую ответственность за судьбу своей второй родины. Чувствуете? Вот именно! «Призраки» наконец-то перестали быть бездушными машинами для выполнения приказов. У них есть имена, личная жизнь, и по мере развития сюжета они высказывают соображения касательно происходящего. Подобно **Call of Duty: Modern Warfare**, игра покажет конфликт с разных сторон.



Солдат завтрашнего дня плечом к плечу с... живым солдатом дня послезавтрашнего.



Подозреваем, что в этой избе обосновался главный злодей. Обратите внимание на «карлсончиков» с прожекторами — ужели нельзя было использовать приборы ночного видения?

Из России с любовью

Том Клэнси придумал «призраков» специально для игры (за спиной оперативников Rainbow Six популярная книжка), а много позже признался, что идею ему подсказал загадочный «информатор» из ЦРУ.

Ghost Recon



Первая часть была вполне в духе холодной войны. Власть в России захватила радикальная группировка, поставившая себе целью возрождение Советского Союза. Сначала были аннексированы Украина, Беларусь и Казахстан, потом очередь дошла до Грузии и прибалтийских государств. Но не сюжет привлек игроков, а возможность почувствовать себя членом элитного спецотряда, выполняющего особо важные задания по всему миру (аналогичная концепция используется в телесериале The Unit). Rainbow Six предлагала нечто похожее, но в Ghost Recon авторы решили отказаться от скучных коридоров в пользу открытых пространств, к которым нас приучила Delta Force.

Аддоны



Концепция оказалась удачной и востребованной. За основной игрой последовали «порты» и дополнения. Desert Siege отправила отряд «призраков» разбираться с армией африканских наемников, а Island Thunder стала вольной вариацией на тему «что будет с Кубой после смерти Фиделя Кастро». В 2004 году вышла Jungle Storm — расширенная редакция Island Thunder для PlayStation 2. Помимо кубинских приключений, в ней появилось несколько миссий в Колумбии, где американские спецназовцы уже непосредственно боролись с наркокартелем, стоявшим за беспорядками на Острове свободы.

Advanced Warfighter



Ghost Recon 2 (равно как и аддон Summit Strike) так и остался консольным эксклюзивом. Пока счастливые обладатели телевизоров и геймпадов крушили северо-корейских экстремистов, мрачные адепты PC копили деньги на апгрейд и ждали Advanced Warfighter, которая обещала новый виток в развитии. Интересен подход к разработке — в создании GRAW параллельно участвовали четыре разные студии! Ubisoft Paris трудилась над версией для PlayStation 2 и одиночной кампанией для Xbox 360 (над мультиплеером корпела Red Storm), старенький Xbox достался Ubisoft Shanghai, а для «писишников» старались шведы из GRIN. Advanced Warfighter 2 не пытался совершить революцию. Это был «сиквел» в полном смысле слова — в меру качественный, но абсолютно безыдейный.

Отвлечись от тактических операций, вы сможете взглянуть на виртуальный мир глазами телохранителя опального президента (его, очевидно, убьют) или предателя, решившего помочь оккупантам (в европейской версии последнего называют «друг с российской стороны»).

На фоне наших горе-воjak футуристические спецназовцы кажутся спустившимися с Олимпа богами. Современное оружие, адаптивный камуфляж, позволяющий слиться с окружающей местностью, экзоскелет, многократно увеличивающий физические возможности... Сначала Modern Warfare, теперь Crysis — не многовато ли заимствований? Оливье категорически не согласен с обвинениями: «В Crysis нанокостюм наделял владельца абсолютно феноменальными способностями. У нас все гораздо более жизненно. Не рассчитывайте,

что экзоскелет поможет запрыгнуть на крышу дома и пробежать стометровку за пару секунд. Да, он делает человека сильнее, но не превращает его в супермена».

Зато он превращает его в «многоцелевой истребитель F-16 на ногах» — этот емкий термин предложил один из ведущих идеологов реально существующей военной программы Future Force Warrior Жан-Луи Дегэй. Игра не стремится поразить полетом фантазии. Все оружие (в общей сложности здесь порядка 40 стволов) и оборудование, которое появится в Future Soldier, основано на реально существующих проектах. Взять, к примеру, штурмовую винтовку, по нажатию кнопки трансформирующуюся в дробовик, гранатомет или устройство для взлома замков. Закрепленная на плече противотанковая ракетница выглядит еще круче — достаточно подсветить цель лазером, и че-

рез мгновение от грозной машины останется лишь гряда искореженного металла.

...а товарища — страхуй!

Геймплей базируется на использовании классов. Пока «танк» крушит и взрывает все на передовой, с крыши далекой высотки его прикрывает снайпер, в распоряжении которого помимо винтовки с оптическим прицелом имеется сенсор, улавливающий сердцебиение. От инженера пользы ничуть не меньше. EMP-поле надежно защищает от мин и других устройств с электронным управлением (на определенном расстоянии детонаторы выходят из строя).

Разведчик — наиболее интересный персонаж; «призрак» в первоначальном смысле этого слова. Невидимкой проникая глубоко в тыл, он собирает ценные сведения и совершает ди-



Мирная европейская деревушка. Идиллию портит оков сгоревшей машины и подготовленные для транспортировки ракеты.



Хорошая реакция играет не менее важную роль, чем грамотное тактическое планирование. Если вооружиться лупой, можно разглядеть элементы экзоскелета на ногах бойца.

300 призрачных спартанцев

В июле 2008 года Ubisoft приобрела студию по созданию спецэффектов Hybride Technologies. Сделка серьезно изменила положение Ubisoft на рынке развлечений, ведь речь идет не о мелочах. Hybride работала над десятками популярнейших фильмов, среди которых «300», «Город грехов», «Дети шпионов» и даже недавний «Аватар».

Первой ласточкой стала размещенная на YouTube короткометражка Assassin's Creed Lineage — отличная реклама и приквел к Assassin's Creed 2. Фильм по мотивам Future Soldier обещает поднять планку на новый уровень. В 20 минут экранного времени будет вбухано порядка \$10 млн. Над сюжетом работает Тимоти Секстон (сценарист картины «Дитя человеческое»), а режиссерами станут Франсуа Але и Харви де Креси — авторы оscarоносного мультфильма «Логорама».



На плече у этого последователя Макса Пейна закреплена противотанковая ракетная установка. Страшно представить, что случится, когда он саданет ее о землю.



Борьба с бронетехникой еще никогда не была таким простым делом. Нажал на кнопку — и танку пришел конец.

версии, облегчая работу коллегам. Пятым членом отряда стал колесный робот со здоровенным пулеметом — идеальный выбор в тех случаях, когда не избежать лобовой атаки.

Командование подчиненными реализовано не совсем стандартно. Они самостоятельно выбирают позиции для стрельбы, но для осуществления тактических маневров требуется наше мудрое руководство. Вместо того чтобы указывать напарникам куда идти и что делать, мы присваиваем себе их уникальные таланты.

Разведчик поделится с героем камуфляжной накидкой, инженер проведет через усыпанную ловушками зону, снайпер под-

скажет, за какой дверью поджидает опасность. Идея проста до гениального — можно с лету придумать десяток ситуаций, где основная часть группы отвлекает противника огнем, а бесстрашная парочка пытается обойти злодеев с фланга.

Не волнуйтесь, в Future Soldier останется обыкновенная карта. Нам не удастся отдавать приказы, разглядывая изображение со спутника, на сей раз у него чисто информационная функция. Не стоит пренебрегать разведанными — беспечные солдаты долго не живут. По сложившейся традиции смерть соратника ведет к загрузке послед-

него сохранения. «Они в состоянии сами о себе позаботиться, — успокаивает Оливье. — AI даже может отступить, если решит, что шансы на успех невелики».

Мы вместе!

Самые совершенные компьютерные мозги не равня настоящим. Одиночную кампанию (за исключением двух-трех миссий) можно пройти плечом к плечу с друзьями либо обратиться к привычным сетевым забавам.

Участники разбирают классы, и битва начинается. Future Soldier поощряет команд-



Оптический камуфляж в действии. К нам пожаловали головорезы из Crisis?



Тонкости управления дроном, равно как и его технические характеристики, пока держатся в секрете.

Универсальный солдат

ную игру. Объединившись со снайпером или командо, инженер сможет сосредоточиться на управлении летающим «дроном» (наземный робот сам по себе является отдельным классом) и не волноваться о собственной безопасности. В **Frontlines: Fuel of War** вперивший взгляд в экран техник становится абсолютно беспомощным, здесь же ведомый персонаж автоматически перемещается в паре с ведущим. «Прицепите» техника к снайперу — и тот присмотрит за ним, словно старший брат. У данного режима есть и другая полезная особенность. Новичкам больше не придется метаться по карте, раздражая окружающих. Прилепившись к опытному игроку, мы превращаемся в эту пушку на колесах. Пускай командир выбирает маршрут, нам остается лишь вертеть головой и жать на гашетку.

Неизвестно, насколько интересным окажется такой тир. Освоившись, можно приступать к самостоятельным действиям. **Future Soldier** использует систему укрытий, аналогичную **Gears of War** и **Rainbow Six: Vegas**, комбинируя FPS и TPS. Экшен-составляющая не менее важна, чем тактическая. «Призраки» лазают по стенам, прыгают, выполняют перекаты... Когда доходит до стрельбы, игра для удобства переключается на вид от первого лица. Порция свинца гарантированно остановит противника, но особый шик — захватить его живьем или тихонько сломать бедолаге хребет; усиленные экзоскелетом удары наносят колоссальные повреждения.

Высокая позиция в сводной онлайн-таблице не только потешит самолюбие. Оливье, не стесняясь, сравнивает **Future Soldier** с RPG. За устранение врагов и выполнение заданий начисляются очки — мы тратим их на приобретение пушек, аксессуаров и прочего оборудования. Это позволит постепенно настроить каждый класс под себя. Например, бесшумное оружие и дымовые гранаты сделают разведчика еще более незаметным. Любителей халявы порадует возможность снять дорогостоящие игрушки с бездыханного тела. Чем не вариант?

Своеобразный шарм игре придает место действия. Мало кто откажется побегать по Красной площади с автоматом наперевес. Помимо России, «призраки» побывают в Скандинавии и на Ближнем Востоке. Сумеет ли **Future Soldier** поразить нас шикарными пейзажами? Трудный вопрос. Авторы обещают прорыв, но скриншотами пока делиться не готовы. Понадеяемся, что картинка будет не менее впечатляющей, чем графика **GRAW** — для 2006 года, но сегодня главной гордостью **Ubisoft Paris** является оптимизация: на консолях игра стабильно выдает 60 кадров в секунду.



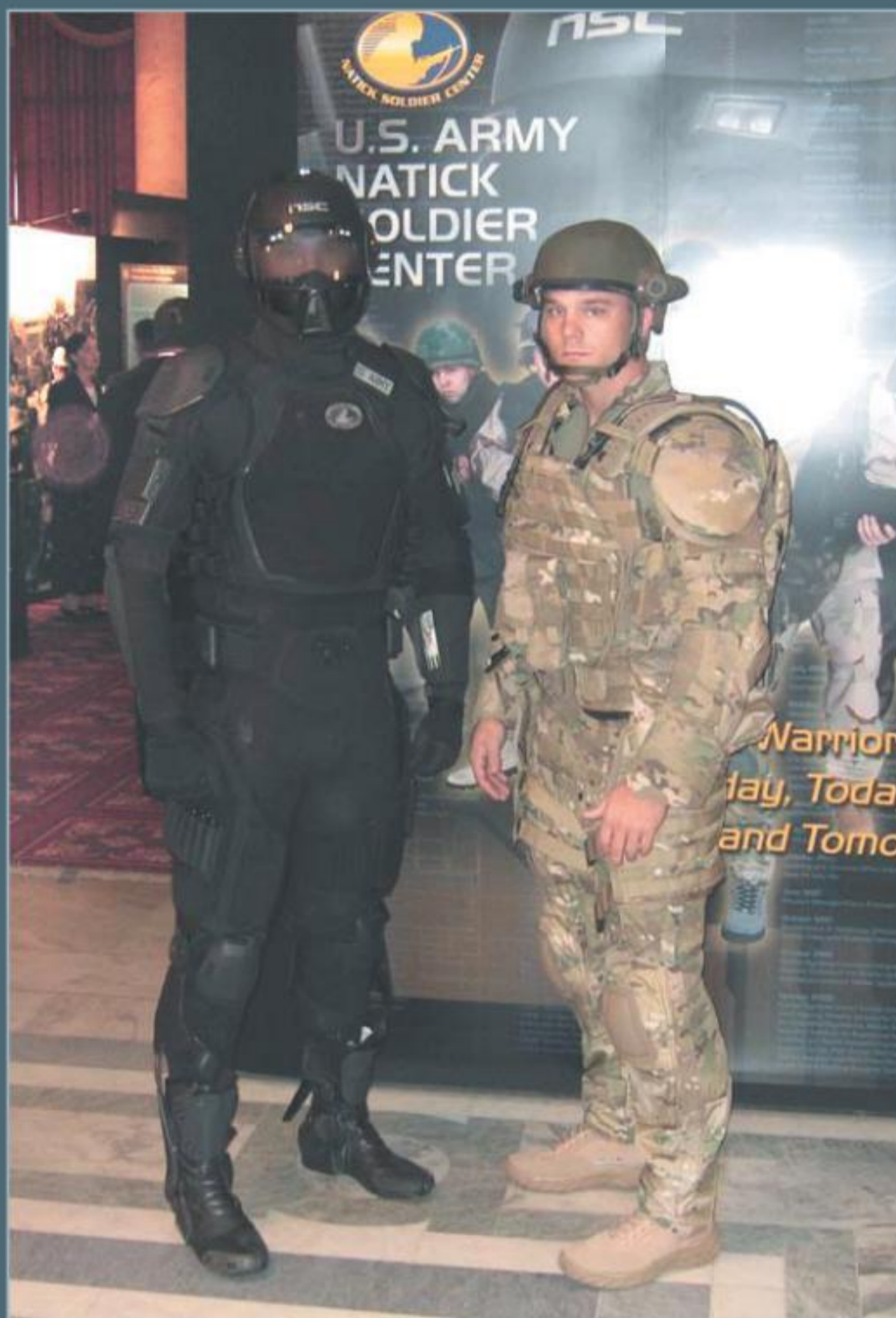
До релиза еще далеко, и в данный момент изобилующий безграмотными надписями ролик с участием живых актеров несет гораздо больше информации, чем кучка «артов». Приятно видеть, что разработчики не боятся экспериментов и хотят создать нечто выдающееся, но кто знает, чем все это закончится? Впрочем, одно можно сказать наверняка: **Future Soldier** будет не просто очередной частью известного сериала, а кардинально новой игрой. ■

Экзоскелет и винтовка-трансформер — не фантазии сценаристов, а реальные проекты в рамках военной программы **Future Force Warrior** (она является частью **Future Combat Systems**). Целью американских ученых является разработка кардинально новых способов ведения боевых действий при помощи высокотехнологичных устройств и продвинутой системы информационного обеспечения. Солдат сможет мгновенно получать все необходимые данные: координаты противника, спутниковые карты, характеристики техники, различные видеоматериалы и т.п. В обозримом будущем специалисты рассчитывают создать голосовой автопереводчик, облегчающий общение с местным населением, и модуль, корректирующий физическое и психологическое состояние бойца, в нужный момент впрыскивая в кровь лекарства и стимуляторы.

Увеличить выносливость и скорость солдата призван экзоскелет — снабженный моторами внешний металлический каркас, дублирующий биомеха-

нику человека (экзоскелеты широко используются в романе Роберта Хайнлайна «Звездный десант»). Проще всего объяснить его принцип работы на примерах: сгибаемая рука, мы даем команду блоку управления, и закрепленный каркас повторяет движение, но с гораздо большей силой, что позволяет поднимать тяжелые грузы. В США и Японии уже созданы прототипы. Дело за малым — нужен компактный, легкий и достаточно мощный аккумулятор, способный снабжать костюм энергией в течение нескольких часов кряду.

В официальных армейских документах порой мелькают совершенно фантастические предложения. К чему ограничиваться экзоскелетом, когда можно установить «улучшалки» непосредственно в тело? Комплексная тренировка пехоты на базе систем виртуальной реальности ничем не хуже. Если хотя бы часть из этого окажется правдой, то лет через пятьдесят в военкоматы будут стоять километровые очереди из желающих послужить Родине.





## ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц «Первого взгляда»

## В РАЗРАБОТКЕ

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

## В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

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

## ВЕРДИКТ

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

## ЛОКАЛИЗАЦИИ

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

# КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

### ЛЕГКО ОСВОИТЬ

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

### ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

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

### КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

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

### РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

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

### ГЕЙМПЛЕЙ

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

### ГРАФИКА

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

### ЗВУК И МУЗЫКА

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

### ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

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

### ДОЖДАЛИСЬ?

Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

# РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

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

### 0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)

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

### 3-4 (ПЛОХО)

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

### 5 (СРЕДНЕ)

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

### 6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)

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

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

### 7 (ХОРОШО)

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

### 8 (ОТЛИЧНО)

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

### 9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

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

### 10 (ИДЕАЛ)

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

# РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ



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



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



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

### ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

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

# НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»



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



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



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

### ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

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

### БУДЕМ ЖДАТЬ?

Игра с интересным сюжетом и геймплеем, но с отсутствием локализации — остается лишь надеяться, что она появится в ближайшее время.

### ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

80%

# UNNAMABLE PROJECT

«Мы хотим сделать самую страшную игру в мире. Мой предыдущий проект по сравнению с **Unnamable Project** покажется вам детским садом», — зловеще улыбается в нашем интервью аргентинец Августин Кордес. И нам на самом деле становится страшно: ведь предыдущий проект господина Кордеса — это хоррор-квест **Scratches**, самая пугающая игра 2006 года.

Тогда, четыре года назад, **Scratches** стал лучшим способом приобрести забавное заикание, пару элегантных седых волос или почувствовать себя экзальтированной истеричкой. Журналисты

портала Just Adventure объявили игру самой страшной адвенчурой десятилетия. И даже многое повидавший на своем веку Олег Ставицкий в нашем ревью признался, что во время игры «пару раз вскрикивал, как натуральная школьница».

Мало кому известные аргентинцы из **Nucleosys** никакой Америки, конечно, не открыли. Для успеха им хватило трех классических компонентов настоящего хоррора: профессиональной режиссуры, шикарной работы со звуком и ясного понимания давней истины — больше всего людей пугает не вид отвратительно-

го монстра, а леденящее душу осознание, что где-то в темной неизвестности рядом есть кто-то еще.

Августин Кордес, один из главных идеологов **Scratches**, покинул **Nucleosys** вскоре после релиза режиссерской версии. Выйдя на свежий воздух из мрачного викторианского особняка, он, конечно, захотел слегка сменить обстановку, расслабиться и улыбнуться: полтора года Кордес делал юмористический квест **Risk Profile**, который имел огромный успех в Аргентине, но больше нигде так и не вышел. Потом шутки кончились, и Кордес вернулся к тому, что у него лучше всего получается, — к доведению нас с вами до истерики. Он создал компанию **Senscape Interactive**, которая будет заниматься исключительно адвенчурами. **Unnamable Project** — первая игра новой студии. Она еще не была официально анонсирована, у нее лишь рабочее название, и Кордес очень неохотно делится информацией. «Игромания» стала первой, кому удалось вытащить из него хоть какие-то подробности.

«По духу **Unnamable Project** и **Scratches** весьма похожи. Здесь тоже будет вид от первого лица, атмосфера тревоги, страх перед неизвестностью, перед тем, что ждет вас за ближайшим углом, — рассказывает Августин Кордес. —



Из этих записок пока трудно понять что-либо внятное: тут есть обрывчатые описания каких-то кошмаров, стенограмма допроса, обещание встретиться лицом к лицу с чем-то явно малоприятным, выдержки из криминальной хроники. А за всем этим прячется вот такой неизвестный символ. Есть идеи?



Уже сейчас можно зайти на промосайт **Unnamable Project** и убедиться в том, что Кордес своих талантов не растерял. Просто попробуйте под давящие потусторонние звуки разложить эти пугающие детские рисунки и забрызганные кровью обрывки записок, и улыбка миглом сбежит с вашего лица.

Издатель	Не объявлен
Разработчик	Senscape Interactive
Похожесть	<ul style="list-style-type: none"> <li>Scratches</li> <li>Серия Dark Fall</li> <li>Серия Penumbra</li> </ul>
Мультиплеер	Отсутствует
Сайт игры	www.facethehorror.com

## ДАТА ВЫХОДА

Не объявлена

Но сам игровой процесс несколько отличается. Так, помимо игрока, появятся другие персонажи: с ними можно будет не просто общаться по телефону, но и прямо взаимодействовать. Кроме того, хотя вы и сможете свободно исследовать локацию, в целом будет меньше бесцельных блужданий».

Игра делается на том же движке, что и **Scratches**, но авторы значительно улучшат графику (нас ждет полное 3D) и средства управления. Никуда не денутся и головоломки, но горячий аргентинец обещает идеально увязать их с сюжетным повествованием — так что мы можем даже не заметить, как только что решили какой-то пазл. «Эта игра делает ставку на опыт, на впечатления, а не на проблемы, которые встают перед игроком. Мы хотим, чтобы вы жили этой историей и со страхом вспоминали о ней в своих самых диких кошмарах», — снова зловеще скалится Августин Кордес, и на этом месте запись нашего интервью неожиданно кончается: слышно лишь, как кто-то или что-то падает, потом треск, шипение, и, наконец, наступает глухая напряженная тишина...



Вопросов, конечно, еще очень много. «Бесцельные блуждания» и стильное 2D во многом формировали атмосферу страха в **Scratches**, и если теперь Кордес делает более собранный, динамичный хоррор с трехмерной графикой, то значит ли это, что нас ждет что-то наподобие последнего **Alone in the Dark** с видом от первого лица? Выйдя из обморока, мы все же взяли у автора обещание дать подробный отчет чуть позже, так что оставайтесь на связи. ■

## БУДЕМ ЖДАТЬ?

Потенциально самая страшная игра в мире. По нашим прикидкам диаметр лужи, оставленной под стулом во время прохождения **Scratches**, может увеличиться как минимум вдвое после знакомства с новым проектом Августина Кордеса.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **40%**

# SAW 2

## THE VIDEOGAME

Трейлер **Saw 2: The Videogame** по ощущениям напоминает сцену из комедии ужасов «Каннибал! Мюзикл». В кино было так: заснеженный лес, студент с наклеенной бородой и в черной шляпе отрывает руку из прессованной ваты другому сту-

денту и бьет ею третьего, а у четвертого изо рта вытягивает резиновый язык. Нелепость зашкаливает, гротеск — тоже, в общем, трэш. Возвращаясь к трейлеру: от него те же впечатления. Вот только здесь нас, кажется, пытаются напугать.

Таким вот видеорядом. Грязный, заплеванной пол, на железном стуле сидит измученный главный герой. Он наркоман, не ценит жизнь и теперь должен поплатиться за грехи — вещает кукла Билли из телевизора. Показывают крупным планом лицо: правый глаз превращен в фиолетовый синяк, под нижним веком наложен ровный шов. Нам его предстоит распороть скальпелем: в глубине глаза спрятан ключ от висящего на шее медвежьего капкана. Если успеем открыть замок и сбросить с плеч смертельную ловушку, то герой выживет, нет — игра окончена.

Жест начинается в процессе снятия. Кровь из раскрытого шва льется на щеку, но при этом герой сохраняет деревянное выражение лица, двигается лишь несколько мускулов. Из колонок несется неприятное чавканье, мы, нажимая высвечивающиеся на экране кнопки, вспарываем стежки, кровь полностью заливает маслянистую щеку. Ощущения от этого макабрического акта странные.

Хотя ход мысли разработчиков ясен — усилить натуралистичность, добавить больше плотоядной «Пилы». У них это получается: судя по первым роликам, нас ждут куда более свирепые сцены насилия, чем раньше. Разработчики описывают **Saw 2: The Videogame** как «смесь напряженных боев, галлюциногенных загадок и извращенной истории». Только чем отличается эта смесь от первой части — не вполне ясно.



С таким психом без доски с гвоздями не справишься. Придется пойти на хитрость и скинуть мерзавца в шахту лифта.



Отцу этого парня было проще — он снимал с головы закрытый медвежий капкан, а не резал себе под глазом.



Кукла Конструктора смерти — наш вечный спутник.

Издатель	Konami
Разработчик	Zombie Studios
Похожесть	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manhunt</li> <li>SAW: The Videogame</li> <li>Madworld (Wii)</li> </ul>
Мультиплеер	Нет
Сайт игры	<a href="http://konami.com/games/saw2">konami.com/games/saw2</a>

**ДАТА ВЫХОДА**

Конец 2010

Пока что главное различие — в новых локациях. Теперь это не заплеванная психбольница, а коллекторы, мрачные отели, грязные площадки. В остальном без особых сюрпризов: нам, как и прежде, предстоит бродить по затхлым коридорам, избегать ловушек, драться и решать загадки вроде «подсветить фонариком код на полу» или «соединить красные провода с желтыми». Иногда освобождать из ловушек жертв Конструктора смерти, общаться с ними. При этом нужно быть всегда готовым наступать высочившую на экране комбинацию клавиш — если не успеем, то при открытии двери получим длинным лезвием в живот или провалимся в дыру в полу. Драки будут двух типов — обычные, когда придется махать кулаками и бить доской по спине, и логические, когда, к примеру, нужно заманить бегающего за нами психа в открытую шахту лифта. Немного улучшится графика, поработают над освещением. Но самое главное: как переработают боевую систему, станут ли нудные драки интересными, смогут ли головоломки вписаться по смыслу в сюжет — об этом пока ничего не известно.

Сюжет расскажет о сыне детектива Тэппа, Майкле, который старается понять причины смерти своего отца. Это события между второй и третьей частью фильма.



Игра выйдет уже осенью, аккурат к премьере «Пилы 7», но известно о ней пока немного. Прибавьте к этому глухую вторичность (в роликах игра похожа на плохой **Manhunt**), дубовую сцену экзекуции из трейлера — и поводы для сомнений найдутся сами. Но мы, конечно, наеемся на лучшее. ■

**БУДЕМ ЖДАТЬ?**

Провальная «Пила» получает продолжение — еще более кровавое и безумное. Отлично подойдет для фанатов фильма и маньяков.

**ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%**



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



Товар сертифицирован, на правах рекламы.

# Ноутбуки ASUS серии N

## Чистый звук. Яркий цвет.

Современная мультимедийная платформа с интерфейсом USB 3.0

- Подлинная ОС Windows® 7 Домашняя расширенная
- Новый процессор 2010 года Intel® Core™ i7
- Превосходный звук с технологией SonicMaster
- Идеальное воспроизведение видео с технологией Video Magic

Ноутбук ASUS N61J, оснащенный процессором Intel® Core™ i7 и подлинной операционной системой Windows® 7 Домашняя расширенная, открывает двери в мир компьютерных развлечений. Он идеально подходит для современных мультимедийных приложений. Так, его высокоскоростной интерфейс USB 3.0 позволяет передавать файлы в 10 раз быстрее, чем USB 2.0. Просмотр телевизионных передач и видео в форматах HD, прослушивание MP3 – все это доступно с ноутбуком ASUS N61J. Мультимедийные качества моделей серии N впечатлят любого пользователя. Реализованные в них технологии SonicMaster и Video Magic обеспечивают поразительное качество звука и четкое, яркое изображение. С новым ноутбуком ASUS серии N мир компьютерных развлечений предстанет перед вами в совершенно новом свете и звуке.

[www.asus.ru](http://www.asus.ru)    Всемирная гарантия 2 года    Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

Информацию о том, где купить ноутбуки ASUS в Москве и Санкт-Петербурге, можно найти на сайте [www.asusnb.ru](http://www.asusnb.ru)  
Архангельск: Формоза (8182) 65-79-95; Брянск: Артбук (4832) 687-444; Владивосток: В-Лазер (4232) 218-000; ДНС (4232) 300-454; Владимир: Компьютер-Имидж (4922) 33-19-66;  
Вологда: СИСТЕМА (8172) 529-400; Воронеж: РЕТ (4732) 77-93-39; Екатеринбург: Санрайз (343) 268-88-81; Буква (343) 22-22-025; Трилайн (343) 378-70-70; Класс (343) 216-17-01;  
Норд 8-800-2000-787; Ижевск: Корпорация «Центр» (3412) 91-88-11; Казань: Ноутбукофф (843) 264-39-32; Киров: Технополис (8332) 480-888; Краснодар: Владос (861) 210-10-01;  
SNR (861) 210-00-66; Липецк: Регард-тур (4742) 220-555; Нижний Новгород: Алтэкс (831) 411-87-87; Новосибирск: ГОТТИ (383) 362-00-44; Левел (383) 212-00-05; НЭТА (383) 304-10-10; Техносити (383) 22-33-770; Норильск: U-tech (3919) 46-73-36; Омск: РИТМ (3812) 20-05-08; Он-Лайн (3812) 200-490; Пермь: Ноутбукофф (342) 270-01-11; Ноутговь (342) 210-10-84; Псков: Все для ПК (8112) 72-72-75; Ростов-на-Дону: Иманго (863) 240-40-32; SOLWIN (863) 261-87-65; КМ Союз (863) 295-50-10; Самара: Прагма (846) 270-17-01;  
Саратов: АТТО (8452) 444-111; Компьюмаркет (8452) 22-36-36; Сургут: Компьютерный супермаркет «ПЕРВЫЙ» (3462) 247-000; Сыктывкар: Эльф (8212) 29-10-83; Томск: Интант (3822) 56-00-56; Тюмень: Арсенал+ (3452) 797-070; Ульяновск: Симбирск-М+ (8422) 420-003; Уфа: Кламас (347) 291-21-12; ФортВД (347) 260-00-00; Чебоксары: Квартон (8352) 62-55-51; Якутск: Респект (4112) 44-55-44

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



# THE WITNESS

За последние два года мы уделили столько внимания **Braid** и влиянию этой игры на индустрию, что впору выпускать отдельный журнал, с каким-нибудь экзотическим названием в духе «Церковь свидетелей Джоната Блоу». Каким-то образом Джонатан, очевидно, узнал об этом — его новая игра так и называется, **The Witness** (то есть «Свидетель»).

Автор ваноговского платформера про чудеса со временем верен себе. Недавно анонсировав свой новый проект, он дал ровно столько информации, сколько хватит на сбивчивые догадки, туманные предположения и квазифилософские рассуждения. И ни каплей больше. Мы пытались с ним связаться, но пока Джонатан не готов делиться какой-то дополнительной

информацией по игре. Эта статья — интерпретация уже имеющихся данных.

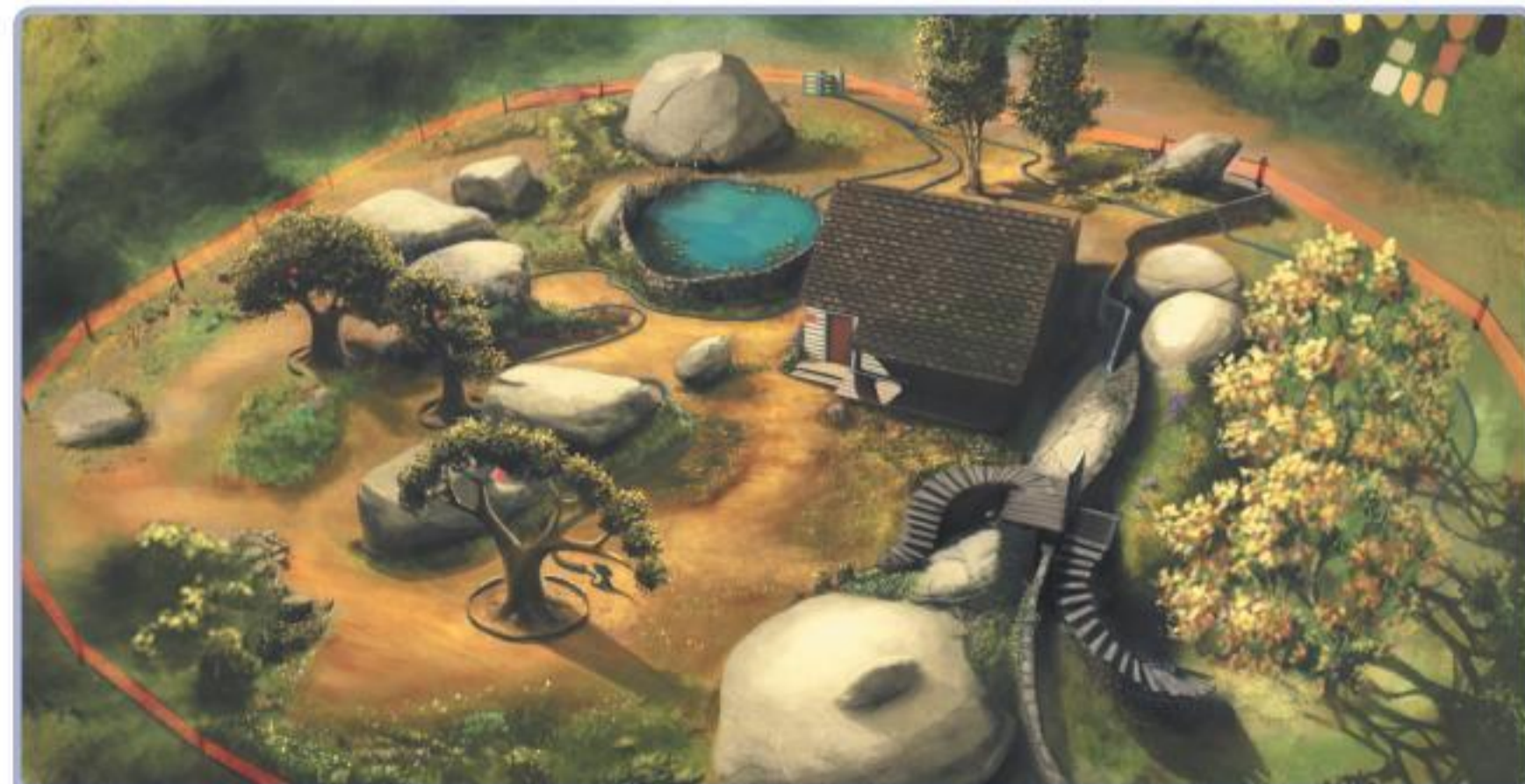
Дальше идет очень непростая цитата, вы, пожалуйста, прочитайте ее. «В поисках строителя жилища мне пришлось пройти сквозь цикл многих рождений и смертей. Постоянное перерождение очень болезненно. Но теперь, строитель, я нашел тебя. Стропила дома разрушены, а шпиль на крыше сорван. Мой разум свободен от мыслей и желаний». Таким вот текстом встречает посетителя официальный сайт игры. Это отрывок из «Дхаммапады», сборника буддистских изречений. Какую-либо мысль из такого «стихотворения» считать сложно, но на самом деле речь идет о базовых положениях религии. По буддистской вере человек перерождается и заново проживает

жизнь — до тех пор, пока не достигнет просветления. Под жилищем подразумевается тело — просветленный человек больше не зависит от «строителя» (того, кто это тело создал). Достигнув просветления, душа попадает в нирвану, «несравненный остров, где ничем не владеют и ничего не жаждут».

Вот тут-то, собственно, и начинается игра. Главная локация — необитаемый остров, и уже примерно известно, как этот остров выглядит. Он висит в небе. Волшебная пастораль, с деревянным домиком, чистой рекой, мельницей, цветущими деревьями, тихой пристанью с лодкой и... тянущимися через весь остров, подключенными к бассейну и дому толстыми проводами. Еще в этом мире есть странный лабиринт, студия Скульптора (может быть, мы



По словам Джонатана, уже готово более пяти часов геймплея.



Внимание на палитру в верхнем правом углу экрана — неужели раскрашивать мир нам придется лично?

Издатель	Неизвестен
Разработчик	Джонатан Блоу
Похожесть	<input type="checkbox"/> Braid <input type="checkbox"/> Myst <input type="checkbox"/> Тургор
Мультиплеер	Неизвестно
Сайт игры	<a href="http://the-witness.net">the-witness.net</a>

**ДАТА ВЫХОДА**
**Конец 2011 года**

и есть Скульптор?), планетарий. Немного непонятно, в какой эпохе развернутся события игры. Скорее всего, это современность. Так, внутри студии Скульптора из стены торчит светящийся рычаг, в дверь дома вмонтирован экран. Является ли этот остров нирваной, мы узнаем, предположительно, через несколько месяцев, когда Джонатан согласится раскрыть хотя бы некоторые детали проекта.

На следующей страничке официального сайта автор называет жанр игры — «головоломка-расследование на необитаемом острове», а настроение определяет как «философское и безмолвное». То есть, скорее всего, нас ждет панорамный квест от первого лица в стиле сериала **Myst**. Тихое, медитативное и склонное к размышлениям путешествие.



Выйдет **The Witness** в конце 2011 года как на приставках (подтверждена версия для PS3), так и на PC. То есть времени еще много. Главный вопрос сегодня — как во все это играть? С трудом верится, что знаменитый разработчик готовит обычный квест. Наверняка все гораздо сложнее и странный пасторальный мир, зависший между небом и землей, живет по своим законам. Важная роль будет отведена графике, и с ней как раз все более-менее ясно — трехмерная и импрессионистическая. Впрочем, доступные картинки Джонатан советует воспринимать как наброски — в финале все будет несколько иначе. Советуем набраться буддистского терпения и подождать еще несколько месяцев. Нам самим ужасно интересно, и первыми подробностями о **The Witness** мы немедленно поделимся с вами. ■

**БУДЕМ ЖДАТЬ?**

Новая загадка от автора **Braid** — самой необычной инди-игры современности.

**ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 30%**

# COWON

www.cowonrussia.ru

# V5

## ПЕРВЫЙ ПОРТАТИВНЫЙ HD-ВИДЕО ПЛЕЕР С ИНТЕРФЕЙСОМ HDMI



СЕНСОРНЫЙ ДИСПЛЕЙ 4,8" TFT 16,7 МЛН. ЦВЕТОВ  
ДО 47 ЧАСОВ БЕСПРЕРЫВНОЙ РАБОТЫ  
ПОТЯСАЮЩИЙ, МОЩНЫЙ ЗВУК  
ОБЪЕМ ПАМЯТИ ДО 32 ГБ  
РАЗРЕШЕНИЕ 800x480  
ОС WINDOWS CE 6.0

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН  
ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР COWON В РОССИИ  
WWW.BLADE.RU 8(495)276 2076

**BLADE**  
GROUP OF COMPANIES



Александр Башкиров

**Жанр**  
Экшен-хоррор

**Издатель**  
EA

**Разработчик**  
Visceral Games

**Похожесть**  
Dead Space  
The Thing  
Resident Evil 5

**Мультиплеер**  
Интернет  
Локальная сеть

**Сайт игры**  
Отсутствует

**Дата выхода**  
2011 год

# DEAD SPACE 2

Если вышедший в 2008-м survival horror **Dead Space** можно сравнивать с «Чужим» Ридли Скотта, то готовящийся к выходу в начале 2011-го **Dead Space 2** — это «Чужие» Джеймса Кэмерона. Космический инженер Айзек Кларк во второй части одновременно исполняет роли Рипли и взвода космических десантников. Как

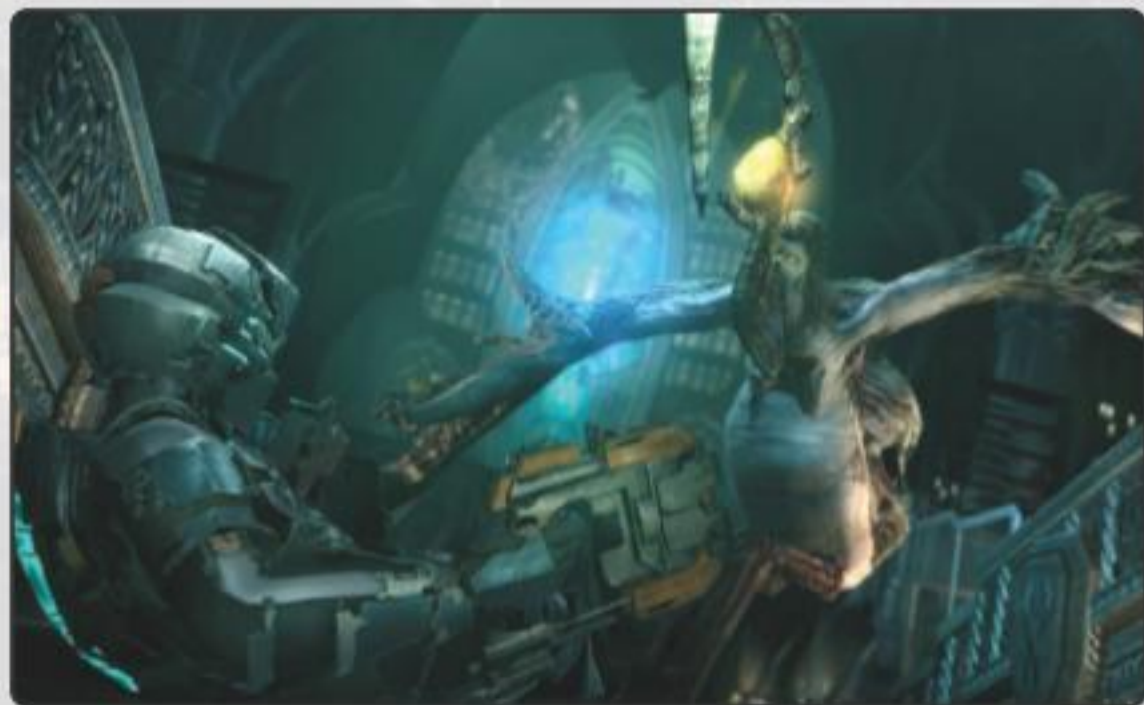
объяснил нам продюсер **Visceral Games** Стив Папустис, в сиквеле разработчики «стремятся сохранить весь саспенс и хоррор оригинала, но в то же время разбавить их моментами чистого экшена».

Дело в том, что подавляющему большинству игроков первый **Dead Space** показался... слишком страшным и сложным!

Несчастные геймеры не могли находиться в темном помещении дольше часа, а невозможность безнаказанно расстреливать некроморфов вгоняла их в ступор. В игре было мало боеприпасов, много монстров, и все они были гораздо сильнее Айзека. Вот как отреагировали на это разработчики: «Мы не собираемся целиком отказываться от хоррора. Просто будут эпизоды, в которых Айзек сможет выбить из некроморфов всю дурь!»

## Муравейник

Теперь **Visceral Games** есть где развернуться — действие игры происходит на территории гигантского комплекса **Sprawl** (что значит это название — см. во врезке) на орбите одной из лун Сатурна. По словам продюсера, **Sprawl** был задуман как обычная рудодобывающая орбитальная станция, но постепенно раз-



Главное — не отвлекаться на позаимствованные из **Devil May Cry** декорации.



вился в полноценный мегаполис — «люди живут там семьями, станция функционирует как обычный город».

В комплексе будут не только космические отсеки и коридоры, но и самые обычные церкви, школы и супермаркеты. Игроки станут свидетелями, как в каждый уголок этого мирного поселения проникает смертельная зараза. Если раньше мы наблюдали лишь жуткие последствия инфекции, обращающей людей в монстров, то теперь увидим самое начало эпидемии. Разработчики обещают показать город, охваченный паникой. Сам Айзек при этом будет отнюдь не отважным рыцарем, спасающим несчастных, ничего не понимающих людей. Его терзают галлюцинации, шок от пережитого на «Ишимуре» и последствия общения с загадочным Маркером дадут о себе знать.

Перенеся действие игры в более просторные декорации, разработчики соответственно изменили и общую структуру миссий. От унизительных «слесарных» работ («Айзек, найди рубильник и переключи его») Visceral Games переходят к более масштабным и ответственным заданиям. Не исключено, что всю черновую работу возьмут на себя NPC.

## Дети некрморфов

Во время прохождения первого уровня Айзек исследует коридоры станции, замораживает время стазисом, чтобы успеть проскочить под закрывающейся дверью, и дерется с новой разновидностью некрморфов — маленькими серыми человечками с большими когтистыми лапами (Папустис «не исключает», что в качестве моделей для этих монстриков использовались живые дети). Мелюзга лезет на бронированную грудь Айзека, он их ласково сдергивает и с хрустом давит головы (в оригинале, если помните, омерзительных «младенцев» герой пинал, словно футбольный мяч).

Скафандр у Айзека усовершенствованный — из старого обмундирования можно узнать разве что тяжелые магнитные ботинки. Продюсер уверяет, что по ходу дела можно будет раздобыть несколько новых костюмов, а потом выбрать из них наиболее подходящий к вашему стилю игры. Самое важное усовершенствование — установ-

# Взрывная декомпрессия

Обращаем особенности архитектуры Sprawl против некрморфов



Если врагов слишком много — надо стрелять не по ним, а по ближайшему окну.



Происходит разгерметизация, и некрморфов (заодно со всей незакрепленной мебелью) выбрасывает в открытый космос.



Чтобы не засосало самого Айзека, нужно вовремя выстрелить в специальную панель, отмеченную красной лампой, и опустить защитную створку.



Некоторые монстры атакуют только со спины. Повернитесь к ним лицом, и подлые твари тут же убегут во мрак станции.



У Айзека будет несколько модифицированных скафандров — выбирайте любой!



Появление в Dead Space 2 детей-некроморфов доказывает, что разработчики не могут спокойно смотреть в сторону BioShock.



Ключевая особенность Dead Space 2 — возможность летать при помощи ракетных двигателей в ботинках.

ленные на скафандре мини-атюрные ракетные двигатели, с помощью которых Айзек сможет свободно маневрировать в условиях нулевой гравитации.

Мы видели, как герой с жуткой скоростью летел по вентиляционным туннелям, управляя короткими импульсами ракетных двигателей на ботинках. Важно понимать, что подобный эпизод не имеет ничего общего с медитативным барахтаньем в невесомости из первой части. Это самый настоящий рейсинговый заезд: вытянувшись в струнку, Айзек летел в туннеле, словно торпеда, уворачивался от обломков взрывающегося поезда, потом догнал его, вцепился рукой в поручень и на ходу запрыгнул внутрь! Никакому Железному Человеку в играх такое и не снилось.

# Там, где не слышно криков

Веги космического хоррора



**Creature Shock**  
(1994 г., Argonaut Games)

Прямой предшественник Dead Space — затерянный в космосе корабль, темные коридоры и мерзевшие склизкие твари, лезущие из всех щелей и мечтающие тесно познакомиться с главгероем. Из отличий — вид от первого лица и заранее обчисленные монстры вместо настоящих трехмерных.



**System Shock**  
(1994 г., Looking Glass Studios)

Сюжетно System Shock ближе ко второму Dead Space — хотя бы потому, что дело происходит на гигантской космической станции под названием Цитадель. Но по атмосфере это именно первый — мы играли за нежного, уязвимого хакера, реалистично терзаемого превосходящими силами противника.



**Dino Crisis 3**  
(2003 г., Capcom)

Первая попытка учредить Resident Evil в открытом космосе. 2548 год, звездолет «Озимандий», поработенный динозаврами (в основном велоцирапторами, хотя полномасштабный тираннозавр в коридоре космического корабля смотрится особенно пикантно). Разработчики DC3 перенесли в космос первый Resident Evil, разработчики Dead Space — четвертый.



**Doom 3**  
(2004 г., id Software)

Самый тактильный из шутеров id — серия индивидуальных поединков с могучими монстрами, в которых игрок физически ощущал каждый укус и удар. Также в Doom 3 был впервые в истории космических шутеров раскрыт потенциал темных коридоров (перепутать свет аптечки с сиянием глаз зомби — весьма неприятное открытие).

В другом эпизоде Айзек пробивает себе дорогу наружу из организма гигантского монстра, а открывается игра сценой, в которой герой находится в кабине внешнего космического лифта, а жирный некроморф вышибает окна и пытается схватить его своими отростками.

На смену камерному триллеру приходит новая концепция, которую в EA называют «экшен-хоррор». Монстры по-прежнему сильные, страшные, окружение

недружелюбно — но нашему герою есть что на это ответить!

## Против страха

Появится как минимум один свежий вид оружия: The Javelin Gun — стреляющее гарпунами устройство, с помощью которого некроморфов можно пришивать как к стене, так и друг к другу. Альтернативный режим огня пускает по гарпуну электрический разряд, поджаривающий

всех монстров, находящихся неподалеку.

Но в большинстве случаев все-таки придется полагаться на плазменный резак — безотказное оружие для ближнего боя из первой серии. «Мы добавили в игру новые виды оружия, чтобы игроки могли создавать собственные уникальные стратегии. Но мы считаем, что яростные, физически осязаемые столкновения в ближнем бою — это главная отличительная черта

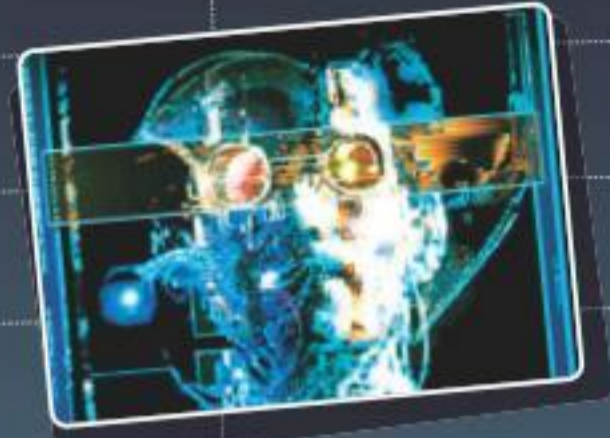
Dead Space, так что в сиквеле тоже будет отчаянная рукопашная», — признался нам Стив.

Просторные залы космической станции дают больше места для маневрирования (как Айзеку, так и некроморфам), потому мы вправе рассчитывать на поединки с гигантскими врагами — должен же в Dead Space 2 появиться аналог кэмероновской Королевы Чужих!

«Наши враги должны быть как можно более умными и

# Некрокультура

Источники вдохновения разработчиков Dead Space 2



## Кино

### Кинореференсы

Большая часть референций досталась Dead Space 2 по наследству от первой части — Черный и Красный Маркеры (разумеется, это Обелиск из «Космической одиссеи 2001 года» Стэнли Кубрика и Артура Кларка), некрморфы (помесь ксеноморфов из «Чужих» с некрмонгемами из «Хроник Риддика»), идея (спойлер!) с мертвой подругой главного героя позаимствована из «Соляриса».

## Сериалы

### Телереференсы

Дети-некрморфы обязаны своим появлением BioShock, а Церковь унитарологии и вообще вся концепция околорелигиозной войны с некрморфами и людьми-предателями — сериалам «Звездный крейсер Галактика» (где цейлоны поклонялись Единому Богу) и «Каприка».

## Киберпанк

### Культурные отсылки

The Sprawl родом из творчества отца киберпанка Уильяма Гибсона, в книгах которого под тем же названием подразумевался охвативший все восточное побережье США мегаполис. Кстати, российские переводчики подобрали этому слову на редкость удачный эквивалент: вместо очевидных «комплекса» или «застройки» взяли куда более изящный вариант — «муравейник».

опасными. Так, например, у нас есть новый некрморф, который успешно действует только в составе стаи», — продолжает Папустис. Под стаей он имеет в виду свормеров, особый подвид некрморфов. Мелкие монстры вместе заползают на старшего товарища и создают на нем слой защитной плоти. Слой этот подвижный — кишаские твари ползают по телу сородича и сбиваются в кучу там, где перекрестие лазерного прицела Айзека ложится на тело монстра.

Случайный выстрел в Dead Space 2 может разнести огромное смотровое окно, и тогда... см. нашу врезку про взрывную декомпрессию. Все уровни в сиквеле будут интерактивными, убедительно реагирующими на действия игрока. «Мы хотим, чтобы в игре считался не только каждый выстрел, но и каждый промах. У нас не просто интерактивные уровни. Они реактивные!» — радуется Стив. Даже в знакомых по «Ишимуре» коридорах разлетается все — бьется стекло, от стен отваливаются панели, ломаются столы и кресла. Разумеется, огромное количество обломков делают кинезис (Kinesis module — аналог гравипушки из Half-Life 2) куда более полезным, чем в первой части. Врагов можно будет кромсать на части осколками стекла или протыкать гигантскими щепками.



Некрморфов можно не только стрелять и резать, но и протыкать посторонними предметами.

Первый Dead Space был сугубо однопользовательской игрой. Во второй части мультиплеер появится — но пока не ясно, какой именно. Кооператив? Командный режим «Люди против некрморфов», потенциальный убийца Left 4 Dead? Папустис загадочно молчит, обронив только, что в Dead Space 2 точно можно будет «стратегически расчлнять своих друзей».



Если помните, мы в свое время поругали Dead Space за излишнюю покладистость, боязнь

перейти черту, неспособность по-настоящему напугать игрока. Что ж, оказалось, западные геймеры, напротив, жутко перепугались — сейчас EA, словно наседка, носится вокруг них, кудахчет, утирает сопельки и обещает в следующий раз дать большой пулемет, чтобы расстрелять из него вчерашних обидчиков.

Как ни странно, мы считаем, что лучше и быть не могло. Dead Space не суждено пугать игроков — даже у Silent Hill в последнее время это не получается, а что уж говорить о хорроре от издателя The Sims.

Вместо вялого ужасика мы получим остросюжетный боевик — такой, каким должен был быть Dead Space с самого начала. ■

## Будем ждать?

Полеты в реактивном экзоскелете, расстрел монстров из «коломета» и целый город, охваченный чумой, — кто бы мог подумать, что все это относится к Dead Space 2?

Процент готовности:

50%



## ВЫБЕРИ СВОЙ

Оцени стильные модели из новой серии сенсорных телефонов LG: с большими 3-дюймовыми дисплеями, легкие, удобные, многофункциональные.

Cookie – ЗМП-камера, распознавание рукописного ввода текста.

Cookie Fresh – работа радио без гарнитуры, быстрый доступ к популярным социальным сетям.

Cookie Plus – поддержка 3G-сетей, Push E-mail\*.

Переходи на современный стиль общения.

[www.lg.ru](http://www.lg.ru)





**Жанр**

Шутер

**Издатель**

Codemasters

**Разработчик**

Codemasters Studios Guildford

**Похожесть**

Black (PS2)

Red Faction: Guerrilla

Max Payne

**Мультиплеер**

Интернет

**Дата выхода**

Без подробностей

Илья Янович

# BODYCOUNT

**В**ышедший в 2006 году на PS2 и Xbox шутер **Black** замечательно выступил в номинации «самопиар»: любой игрок, даже если сам он никогда и не видел этой игры, до сих пор может так рассказать о ней одним предложением, чтобы тут же заинтересовать всех вокруг. «Экшен, в котором все рушится» — даже сегодня, после **Red Faction: Guerrilla**, такие вещи интригуют, а уж четыре года назад, да еще и на уходящем поколении платформ — тем более.

Еще одна важная особенность **Black**: как и большинство проектов одной идеи, он относился к той породе игр, в которых обычно все работает только во второй части. Оригинал под опекой **Electronic Arts** разработали в **Criterion**, главной деструктивной студии на планете (см. их серию **Burnout**). О второй части заговорили только в 2008-м, что само по себе было плохим знаком, — пауза совсем не в духе EA.

В таком виде, без подробностей и нормального анонса, **Black 2** просуществовал вплоть до этого

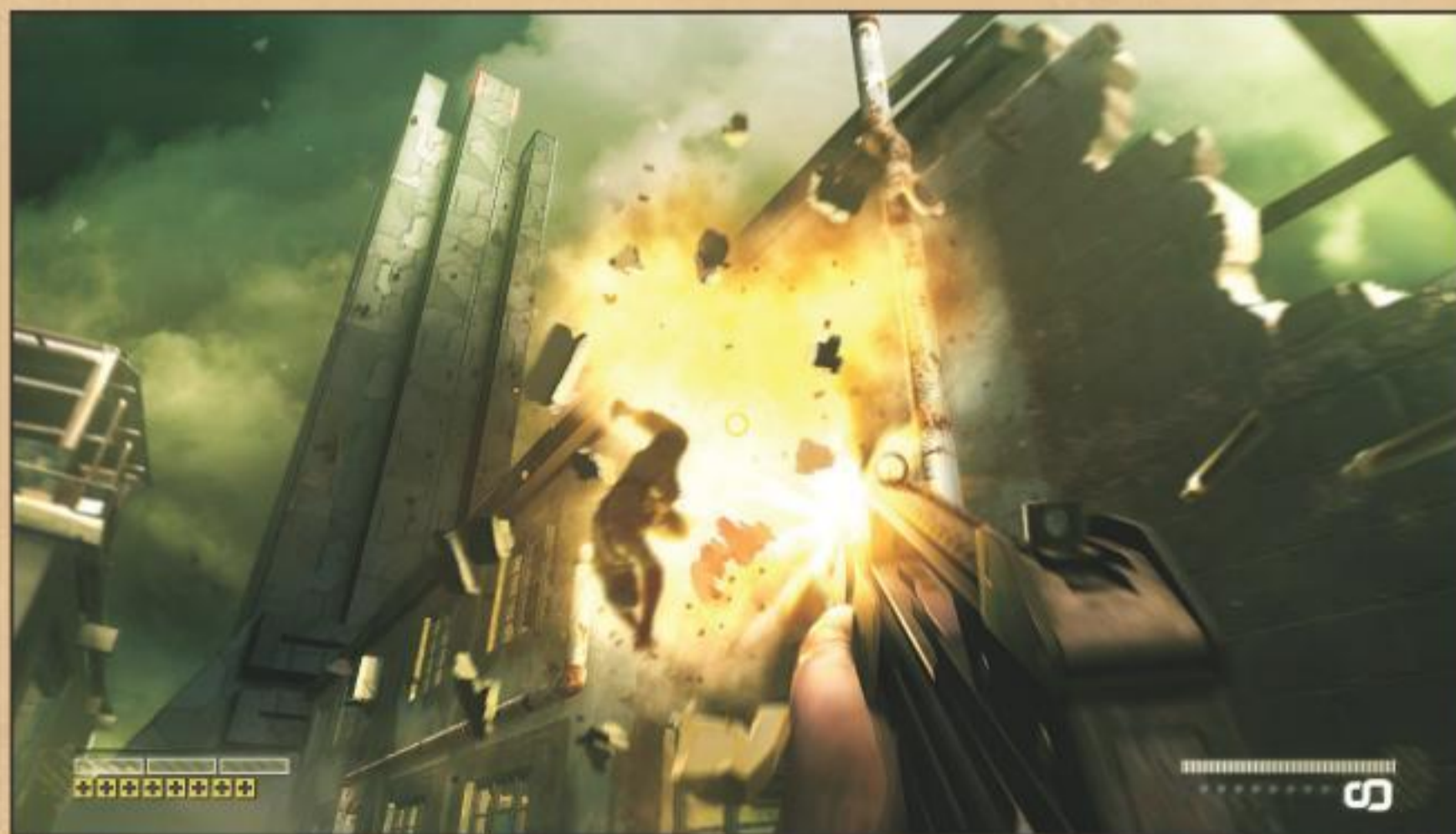
года, когда игра умерла окончательно. А потом неожиданно воскресла под другим названием уже у **Codemasters** — ключевые авторы первой части, включая эксцентричного худрука Стюарта Блэка, предложили свою концеп-

цию спокойным и сдержанным британцам. Те согласились.

## Балл за артистичность

В новоявленной студии в Гилфорде работает полтора де-

сятка человек, которые раньше числились в **Criterion** и занимались непосредственно **Black** (и подготовительными работами над **Black 2**), плюс — сюрприз — ряд лиц из давно почившей **Bullfrog** (студии Питера Молинье



Пока неизвестно, разрывает ли в **Bodycount** на части человека, под ногами которого что-то взорвалось.



Принципы AI авторы описывают так: «Есть человек. Он хочет вас убить. Наша задача — рассказать историю о том, как он это делает».

до создания **Lionhead**). В **Code-masters** им, помимо прочего, выделили фирменный движок **EGO**, на котором уже третий год работают ключевые игры компании: обе части **Colin McRae DIRT**, **Race Driver GRID** и **Operation Flashpoint 2**.

У **Bodycount** (можно перевести примерно как «число жертв») в общем и целом те же самые приоритеты, что и у **Black**: это игра, целиком построенная на разрушении. Причем не таком громоздком и сумбурном, как в третьей части **Red Faction**, когда вы весело обрушиваете здание ударом молотка, а художественном. Если уж здесь и падает стена, то величественно, поднимая столбы пыли, а повсюду картинно разлетается штукатурка.

Именно поэтому **Bodycount** использует ту же «систему погромов», что и **Black**, — когда каждый взрыв и пролом заранее приготовлен и прописан дизайнерами. Только самих объектов, которые можно раскромсать в порошок, стало больше. В реальном времени физика разрушений здесь, в принципе, ничего не просчитывает, но авторы тут же становятся на защиту своего подхода: «Даже если вы можете разрушить все вокруг, встает вопрос, а что же именно вы хотите разрушить? Какие разрушения в игре стоят того, чтобы мы над ними поработали? «Сценарии разрушений» не появляются из ничего, их надо придум-

## Хоть глаз выколи



Чем хорош и чем плох прародитель **Bodycount**, шутер **Black**

**Black** — это специальный отряд элитных ВС США. Все «черные сотрудники» подчиняются только своему «черному руководству» (и никому больше в армии или правительстве), выполняя самые важные военные поручения по всему земному шару. Повествование в **Black** представлено в форме допроса одного из оперативников отряда, и вся игра — это один большой флэшбек его операции в Чечне, которая похожа здесь на реальную Чечню примерно так же, как Россия похожа сама на себя в **Red Alert 2**.

По большому счету, **Black** — просто игра, которая появилась в правильное время: после провальной **Red Faction 2** не вышло ни одного экшена, целиком построенного на разрушении, а уж ломалось в **Black** все просто прекрасно (и это на предыдущем поколении приставок!). Все остальное авторы просто не дожали: атмосферные игровые ситуации вроде штурма лесной базы врагов были загублены неравно-

мерной сложностью и не самым удачным управлением. Нормально прицелиться было архисложно. Сегодня можно поиграть в **Black** на Xbox 360 (она присутствует в каталоге **Originals**), но особого интереса уже не представляет.

Тем не менее рекомендуем запустить ее с закрытыми глазами — так, как звучит **Black**, не звучит ни один шутер на планете. Во-первых, оружие здесь грохочет, будто бы стреляют у тебя за окном (разработчики не скрывают, что ориентировались на звуки из кино: УЗИ Арнольда Шварценнегера в «Правдивой лжи» и пистолет Брюса Уиллиса в «Крепком орешке»), во-вторых, у **Black** один из лучших игровых саундтреков, написанный Крисом Тилтоном в соавторстве с Майклом Джаккино, который на прошедшей в марте оскарской церемонии получил статуэтку за музыку к мультфильму «Вверх».



Для таких фейерверков тут, похоже, даже подствольный гранатомет не понадобится.



К сожалению, даже если сровнять с землей все опоры здания, оно не сложится карточным домиком.



В Black дробовик легко бурил в крошку практически любые стены. Здесь, похоже, будет то же самое.

мать. Именно такими деструктивными сюжетами мы и занимаемся».

«Как раз поэтому в Bodycount, — добавляют разработчики, — нельзя сровнять с землей целое здание или изменить ландшафт». И их замысел понятен: каждая трещина, каждый перекосяк тут — продуманное и обставленное выразительное средство. Помните, сколько дурацких ситуаций возникало в каком-нибудь **Crysis**, когда вы, скажем, на полном ходу въезжали в сарай на джипе, а потом не могли вытянуть его из-под обломков. Авторы Bodycount просто поклоняются всему, что красиво распадается на кусочки, поэтому они не позволят хаосу мешать вам.

По этой же причине ни вас, ни врагов особо не будут волновать все обломки и осколки, которые летают по уровню от постоянных взрывов, урона они не причинят. «Когда вокруг мельтешит много всего, сразу и не поймешь, что опасно, а что нет. Информационная перегрузка».

Разумеется, чуть ли не главное, о чем стоит позаботиться в игре с таким уровнем интерактивности, — баллистика. «Стены, двери, окна, бытовые предметы, транспорт — все это реагирует на ваши выстрелы. У нас тут эпическая история о вашем взаимодействии с миром через ствол пистолета, — заключают в гилфордской студии. — Мы хотим передать игрокам гипертрофированное, голливудизированное чувство того, что вы палите из большой пушки!»

### Призраки в играх

Сценарий Bodycount никак не связан с сюжетом Black (что там происходило — см. во врезке неподалеку). Хотя переносить события далеко в будущее в пользу реалистичности не стали: на дворе наши дни (оружие не футуристическое), только вот все вовлечены в войну между двумя крупными организациями. Мы выступаем со стороны The Network («Сети»), где всех оперативников зовут Джонами. Нашего героя на самом деле зовут Джексон (так что те, кто придумывают оперативные псевдонимы агентам, не слишком промахнулись). Ему 26, он ньюйоркец смешанного происхождения: отец — италоамериканец, мать из Испании.

Прототипом Джексона стал умерший тридцать лет назад актер Стив Маккуин («Великолепная семерка», «Мотылек»), хотя и не совсем понятно, как это будет отражено в игре от первого лица. На наш вопрос, так ли это важно для игры, где 95% времени мы даже не видим своего героя, нам отве-

# Враги сожгли родную хату

Краткая история разрушения в шутерах на примере одного отдельно взятого дома



На протяжении всей своей истории шутеры всех мастей посягают на человеческое жилище. Каждый отхватывает от него по кусочку

тили следующее: «Да, ассоциировать персонажа с кем-то — это очень важно. Один из самых наших любимых шутеров всех времен — **GoldenEye**. Игра, конечно, великолепна сама по себе, но потрясающе еще и то, что вы играете именно за Бонда!»

## Сальма Хайек на проводе

Среди источников вдохновения **Codemasters Studios Guildford** есть и звезды современности. Например, Леди Гага — по словам авторов, им нравится ее проникновенная, чувственная музыка, и они хотят повлиять на шутеры так же, как она влияет на поп-эстраду. Чтобы, цитируем, «все было про настоящее, а люди задумались о будущем».

Из других людей, чье творчество как-то сказалось на **Bodycount**, — Гарт Эннис (известный своими атеистскими взглядами автор комиксов), Джей Джей Абрамс, Кэтрин Бигелоу и Ридли Скотт. Отдельный пункт для вдохновения — голоса девушек-диспетчеров, которые, конечно, дол-

жны быть предельно сексуальны: нам назвали Саммер Глау, Мелиссу Джордж, Кейт Бекинсейл и, конечно, Сальму Хайек.

Но главный сюрприз — кампания **Bodycount** разбита, как заведено, на серии: всего будет

тринадцать эпизодов длительностью чуть меньше часа. Таким образом, игру можно сравнить с мини-сериалами **HBO** — вроде **Band of Brothers**. Ну и подача сюжета соответствующая, с флэшбеками и клиффхенгерами.

Получается, что новая игра Стюарта Блэка — это, простите за каламбур, доведенный до ума **Black** с интересной историей. На этом можно было бы закончить, если бы не еще два важных нововведения. Первое:



Глядя на такие скриншоты, веришь, что от разрушаемости **Bodycount** мы будем испытывать те же чувства, что от первой части **Red Faction** с ее знаменитой стеклянной конструкцией.



Человек с пулеметом случайно появился из-за угла — классика!



Несмотря на то что разрушения здесь не просчитываются в реальном времени, нам все еще интересно, что же станет с домом, если разрушить все его стены.

Bodycount — это еще и шутер с укрытиями (причем, кажется, первый, где есть и укрытия, и разрушаемое окружение). Разработчики не стали слепо копировать идеи *Rainbow Six: Vegas* или *Killzone 2*, выбрав весьма оригинальное решение. По нажатию специальной кнопки вы опускаетесь на корточки и ползете, а левым стиком в это время можете контролировать угол наклона — таким образом, вы сможете, находясь за преградой, стрелять из *любой* щели, даже просунуть автомат через руль покоренного такси.

Вторая любопытная находка — классы ваших врагов. Речь не о том, что каждый враг требует своего подхода, а что разные комбинации этих самых классов действуют по-особому. Создатели привели нам пример, по описанию напоминающий MMO-стычку. Слово Блэку: «К вам приближается отряд из трех штурмовиков, медика и техника. Кого устранить первым? Медик воскрешает убитых соратников. Техник может вызвать поддержку с воздуха. Если я убью техника, но не успею убить врача, то он сможет воскресить техника; если же начну с медика,

то тут же попаду под огонь сильнейших противников. Я поступлю так: убью одного штурмовика, а пока медик будет занят его воскрешением, разберусь с врачом и техником».

■ ■ ■

Главная забота авторов Bodycount сейчас, по их признаниям, это... синхронизировать все задуманные разрушения в мультиплеере! Здесь он будет представлен не только сражениями, но и мини-кампанией для кооператива, которая прольет

свет на события, оставшиеся за кадром основного сюжета.

Зарабатывая очки в онлайн-овых сражениях (кое-что, впрочем, можно будет разблокировать и в одиночном режиме), вы сможете получить апгрейды трех типов: персонажа, оружия и поддержки. В первом случае вы ускорите перезарядку, скорость вашего героя или, например, сократите время, необходимое для смены оружия. У стволов можно поднять точность или увеличить вместительность магазина. Наконец, поддержка — самое интересное: это наземные и воздушные дроны, а также вертолетные атаки.

Составить представление о Bodycount совсем несложно — вообразите себе любой дорогой современный шутер с богатым мультиплеером и физикой, а потом прибавьте ко всему этому пошлые и постыдные мужские украшения: взрывы, рассыпающуюся штукатурку, сексапильные голоса в наушнике. ■

**Будем ждать!**

Неформальный сиквел консольного Black, в котором разрушение — это поэзия.

Процент готовности:

**20%**

## ОКУНИСЬ В ЯРКИЕ КРАСКИ

Благодаря применению технологии LED\*, монитор LG E50 совмещает инновационный тонкий дизайн с исключительной цвето-передачей. Разрешение Full HD\*\* в сочетании с высокой динамической контрастностью позволит уловить каждую деталь изображения и насладиться невероятно сочными красками.



# LED\*

Монитор LG серии E50  
[www.lg.ru](http://www.lg.ru)



Информационная служба LG Electronics 8-800-200-76-76  
(бесплатная горячая линия по России). [www.lg.ru](http://www.lg.ru)

R&S В РАЗРАБОТКЕ  
БУДЕМ ЖДАТЬ?

RS@IGROMANIA.RU

**Жанр**

Экшен

**Издатель**

Sarcom

**Разработчик**

Sarcom

**Похожесть**

Lost Planet: Extreme Condition

Bionic Commando

Styxis

**Мультиплеер**

Интернет

Сплит-скрин

**Сайт игры**

www.lostplanet2game.com

# LOST PLANET 2

Игорь Асанов

**Дата выхода**

29 мая 2010 года (Xbox 360, PS3)

Осень 2010 года (PC)

Из **Lost Planet: Extreme Condition** не вышло большой игры. Слишком надуманная и искусственная для того, чтобы надолго оставаться в памяти после прохождения, и слишком «японская» (прототипом главного героя послужил известный азиатский актер, а на второстепенных ролях фигурировали розоволосые девицы аниме-наружности), чтобы стать полноценным конку-

рентом **Gears of War**, как об этом мечтали в **Sarcom**. На производство игры было потрачено около \$40 млн, в планах до сих пор находится фильм по мотивам, да и по меркам игр первой волны для Xbox 360 **Lost Planet** выглядела очень хорошо, что, однако, не помешало ей пройти почти незамеченной на PC.

На первый взгляд, **Lost Planet 2** совсем не отличается от

вышедшей в 2006 году первой части — та же картинка, та же холодная (а местами — уже полностью оттаявшая планета E.D.N. III), те же гигантские насекомые-акриды в качестве врагов и фирменные шагающие мехи как основное средство передвижения. К счастью, на этот раз **Sarcom** благоразумно стали атаковать с другого фронта. Цифра «2», как и в случае со сделанным той же

командой разработчиков **Resident Evil 5**, здесь оправдывается не новой графикой и идеями, а возможностью перепройти все то же самое плечом к плечу с напарником. Банально, но, когда напарников трое (вместо одного в **Resident Evil 5**), каждый из них восседает внутри лязгающего меха, оснащенного двумя пулеметами, а неспешный зомби-экшен без прыжков заменен по-

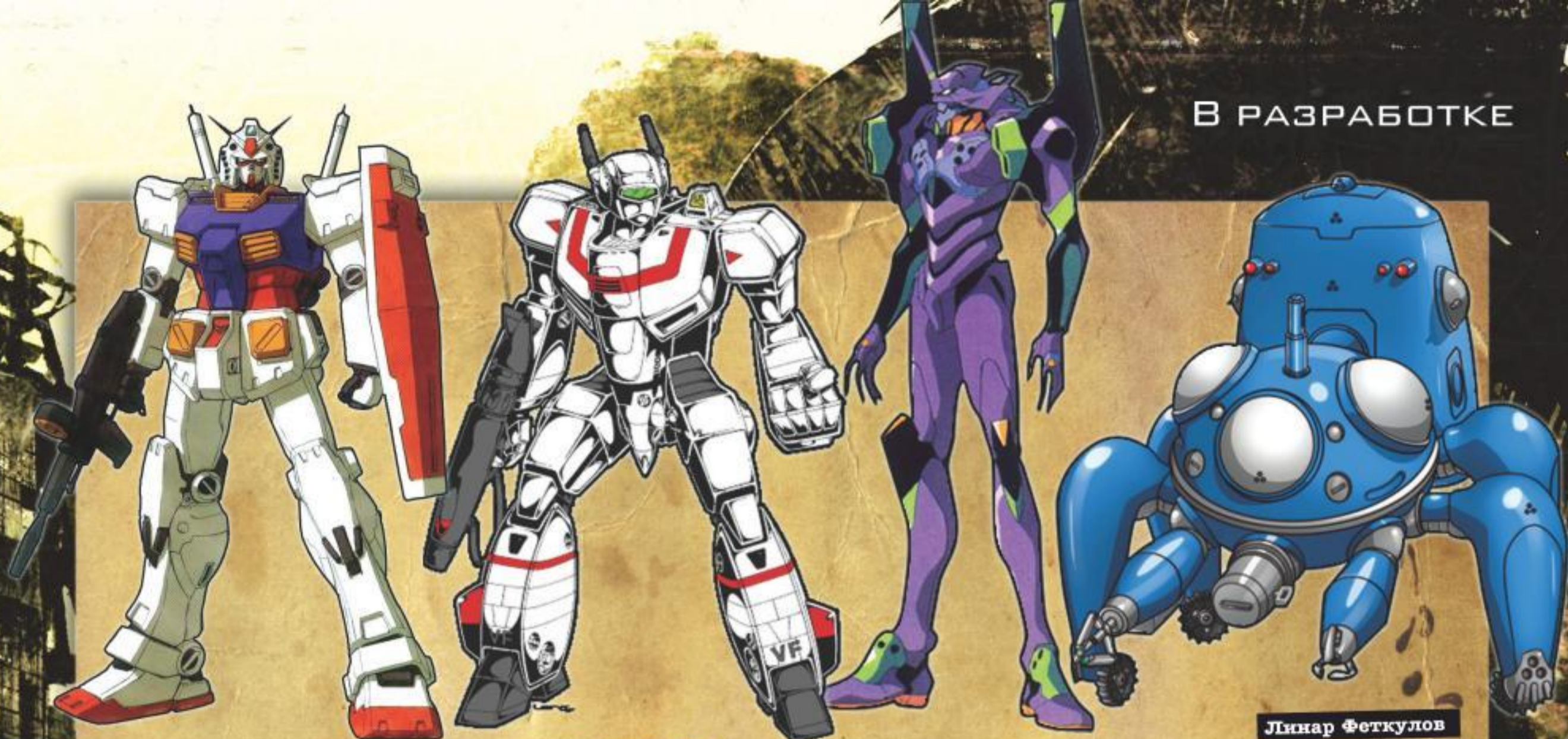


Отлично срежиссированные ролики никуда не делись, только вместо разговоров в них теперь происходит примерно вот такое.



Если вам каким-то образом удастся отвлечься от монстра, обратите, пожалуйста, внимание на эффектный дизайн штанов.





Линар Феткулов

## ЯПОНСКАЯ СБОРКА

Меха — подвид аниме, посвященный боевым роботам. Lost Planet относится к так называемой реалистичной мехе, где сами мехи, как бы трепетно ни относились к ним хозяева, не сверхъестественные существа, а всего лишь бронекостюмы. Именно поэтому «Волтрон» или, скажем, «Трансформеры» в сегодняшнем разговоре неуместны. Мы говорим о пилотируемых роботах.

### Гандам

(Mobile Suit Gundam, 1979)

Возникновение моды на гигантских роботов связывают с послевоенным экономическим и техническим подъемом в Японии, спровоцировавшим манию на все ультратехнологичное. Номинально «Гандам» не первое меха-аниме, но точно самое знаковое и популярное. Его название быстро стало нарицательным. «Гандам» — ярчайший пример реалистичной мехи: несмотря на пестрый дизайн и нелепые щиты, роботы наделены массой технических параметров, которые учитываются в битвах; экзоскелеты перегреваются и выходят из строя.

### Роботек

(«Роботек», 1985)

Сериял «Гиперпространственная крепость «Макросс» канал «2x2» показывал в американской адаптации, всем нам известной как «Роботек». Человечество воевало с инопланетной расой при помощи своеобразных пилотируемых трансформеров, которые могли сражаться как в форме человекоподобного робота, так и в форме самолета-истребителя. В отличие от «Трансформеров», «Роботек» рассчитан на более взрослую аудиторию: герой там влюблялся друг в друга, страдали и даже гибли. В России были весьма популярны соответствующие игрушки, у которых обязательно отваливались ноги при попытке перевести их в самолетное состояние.

### Ева

(«Евангелион», 1995)

Роботы тут именно что гигантские и человекоподобные. Гигантские — потому что пяточкой могут нечаянно раздавить танк, а человекоподобные не только из-за антропоморфной формы, но и по принципу действия. Чтобы монстр пришел в движение, его нужно синхронизировать с сознанием пилота. Тонкость в том, что никаких штекеров и прочих USB-портов в затылках героев нет. Более того, им порой даже не нужно влезать в кабину, чтобы контролировать «Еву». Между пилотами и роботами устанавливается своеобразная телепатическая связь. Помимо упоения формами и мощью мехов, в «Евангелионе» обыгрывается еще один японский фетиш: управлять «Евами» могут только подростки.

### Тачикома

(«Призрак в доспехах: Синдром одиночки», 2002)

Узнай тачикома, что ее внесли в список бездушных роботов, она бы устроила скандал. Паукообразные легкие танки 9-го отдела наделены сознанием (в отряде их около десятка). Днем они занимаются своими делами, а ночью «спят» и синхронизируют личный опыт, собирая его в общее сознание. Одну тачикома хозяин «отпоил» дефицитным органическим маслом, после чего в ней проснулась индивидуальность (появились любопытство и неумное желание играть с маленькими девочками). На примере тачикома создатели сериала отрабатывают типичные для «Призрака в доспехах» темы уникальности и одинаковости. Но когда тачикома на задании, а в ее «брюшке» сидит пилот, о высоком думать нет времени и действует она как обычный экзоскелет.

движными схватками с едва-едва влезаящими в экран акридами, такой вариант продолжения серии выглядит очень даже любопытно.

### Горячий снег

Вообще, слово «подвижный» идеально подходит для описания игрового процесса Lost Planet 2. В наше время, когда пересчитать хорошие экшены, непохожие на Gears of War, можно по пальцам одной руки, механика Lost Planet выглядит вполне свежо и самобытно. Как и в древней, производства все той же Capcom, аркаде Bionic Commando (про-

шлогодный трехмерный ремейк лучше не вспоминать), герой вооружен прикрепленным к руке альпинистским крюком, позволяющим мигом переместиться на ветку любого дерева и вести огонь уже оттуда.

Враги постоянно меняют позиции, железобетонных укрытий нет, поэтому забраться на отдаленный балкон и перебить всех оттуда получается очень редко. Главное правило — никогда не стоять на месте. Тихоходов здесь обычно убивают из снайперской винтовки, давят многочисленной толпой либо просто прихлопывают хитиновой конечностью, формой и размером похожей на автокран.



Это, по меркам Lost Planet 2, даже не босс, а мелкая сошка...



Настоящие боссы тут примерно вот такие.

Но еще лучше — найти механизированный экзоскелет, которые встречаются практически на любом уровне, и, изображая из себя пьяного бульдозериста, начать затаптывать мелких врагов в снег, а крупных — расстреливать из двух многоствольных пулеметов, расположенных по бокам. Некоторые уровни без шагающих машин вообще не пройти, но их использование по-прежнему строго лимитировано — если нам дают мех, значит, предстоит долгая прогулка или битва с боссом, после которой экзоске-

лет опять на какое-то время заберут.

А жаль — ведь сражения в бронекостюмах всегда были и остаются самой лучшей частью обеих игр. По ощущениям это, конечно, не **MechWarrior** (масштабы не те), но близко. Разработчики прекрасно справляются со столь специфической задачей, как симуляция не существующего в реальности механизма. Когда экзоскелет с характерным присвистом заводит двигатели, выпускает откуда-то клубы дыма и, скрипя металлическими суставами, вста-

ет на ноги, ему веришь. Ощущение, что управляешь тяжелой, неповоротливой машиной, которая все делает с небольшим запозданием, с лихвой компенсирует все «пешие» проблемы игры.

Они, к сожалению, есть — альпинистский крюк почему-то не работает в прыжке, как в **Just Cause 2**, из-за чего часто приходится подолгу прицеливаться им в нужную точку, стоя под огнем. Вдобавок, если вас столкнули с какой-нибудь вышки, мгновенно зацепиться в полете за соседнюю уже не удастся — герой ле-

тит на землю прямо навстречу гибели.

К счастью, начинать уровень заново в этом случае не придется — даже если пройти ее в одиночку, **Lost Planet 2** ведет себя точно так же, как и при игре с живыми людьми. Пока трое ботов-напарников расстреливают врагов без нас, мы можем спокойно выбрать точку для респауна и вернуться в битву без потери прогресса — это очень помогает против злобных боссов с длинной полоской здоровья. Правда, количество респаунов лимитировано, так что



Кроме того, внешний вид своего персонажа можно будет настраивать, что мы и видим на примере этой девушки с косами-шлангами.



В игре с хоть сколь-нибудь разрушаемым окружением не может не быть уровня, на котором герои прячутся за колоннами, а враги откалывают от колонн куски.



## КОГО Я ВИЖУ!

В начале года Sarsom объявила о том, что в Lost Planet 2 будут доступны Маркус Феникс и Доминик Сантьяго — двое центральных персонажей другого знакового Microsoft-экшена, Gears of War. К сожалению, PC-игроков, как и владельцев PS3, отважные бойцы отряда «Дельта» обойдут стороной, выступив в качестве бонусных «скинов» лишь на Xbox 360.

здоровье нужно держать в норме — на это тут по-прежнему уходят ярко-оранжевые сгустки термальной энергии, которые можно добыть из врагов, специальных генераторов или некоторых объектов ландшафта, просто разрушив их.

### Самый главный босс

Больше всего термальной энергии дают, ясное дело, за боссов, которые здесь традиционно представлены либо закованными в экзоскелеты людьми, либо (что гораздо интереснее) безобразно громадными акридами. Когда впервые видишь размер и живучесть этих ползающих, водоплавающих, подземных или летающих тварей, становится понятно, зачем тут нужен кооператив на четверых.

Все уязвимые места на теле боссов подсвечены оранжевым цветом, поэтому и убивать их нужно поэтапно, отстреливая ноги, щупальца, глаза и все

остальное. Очень важно, чтобы это делали хорошо сыгранные друг с другом люди, которые смогут совместными действиями ускорить расправу. К счастью, в игре есть сплит-скрин, так что отвлекать внимание босса, сидя в прочном экзоскелете, в то время как другой игрок будет выкалывать ему глаза, удастся и без истощных криков в микрофон.

В то же время формула Lost Planet 2 не исчерпывается словами «то же самое плюс кооператив». Со времен первой части изменились не только размеры чудовищ, изменилось и само место действия игры. В нашей превью-версии, состоящей из одной-единственной миссии, привычный (и порядком надоевший) снег через 10 минут после начала сменился на густые зеленые джунгли, словно срисованные из **Crysis**. Поскольку действие игры происходит спустя 10 лет после событий первой части, планета успела неплохо оттаять и превратиться в фили-

ал острова Тортуга, наводненный всевозможными пиратскими группировками, время от времени сражающимися между собой и почти всегда — против враждебных акридов, которые от глобального потепления только нагуляли лишний рост и массу.

Несмотря на то что по одной миссии сложно судить о сюжете, смена акцентов бросается в глаза сразу. Вместо амнезии и долгих разговоров из первой части, сиквел практически сразу демонстрирует сцену полета из фильма «Апокалипсис сегодня» (дезинфекция враждебных джунглей при помощи напалма тоже присутствует), а чуть погодя предлагает по-шварценеггеровски выкашивать густую зеленую поросль при помощи ручного минигана.



И это очень радует — по-прежнему оставаясь слегка неуклюжей, но вполне жизнес-

пособной помесью Bionic Commando и MechWarrior, сиквел понемногу нащупывает свою колею. Первым шагом стал уход от вечных снегов и типично японских персонажей (согласитесь, странное сочетание), а вторым — смещение акцентов с длинных и не несущих особого смысла сюжетных роликов в пользу кооперативного экшена на четверых. Игра на все времена из Lost

Planet 2 едва ли получится, но повторить успех Resident Evil 5 ей вполне по силам. ■

### Будем ждать?

Lost Planet 2 наконец-то разворачивается лицом к западному игроку, пожертвовав сюжетом ради кооператива. Что ж, боссов ТАКОГО размера в одиночку и правда не одолеть.

Процент готовности:

90%



**Жанр**  
Survival horror

**Издатель**  
The Game Company

**Разработчик**  
Nicolas Intoxicate

**Похожесть**  
Fallout 3  
Метро 2033  
S.T.A.L.K.E.R.

**Мультиплеер**  
Отсутствует

**Сайт игры**  
afterfall.pl

**Дата выхода**  
**2011** ГОД

# AFTERFALL + INSANITY

Кирилл Волошин

**М**етаморфозы бывают разные. Герой романа «Орландо» Вирджинии Вульф, проснувшись однажды, обнаружил себя героиней и так, в образе симпатичной дамы, прожил пару сотен лет, а в «Превращении» Франца Кафки молодой коммивояжер поутру нашел себя мохнатым пауком. Превращение, случившееся с грой **Afterfall**, конечно, не несет в себе столь глубокого метафизического подтекста, но для тех, кто следил за этим проектом, оно стало не менее шокирующим.

## История болезни

В 2004 году молодая польская команда **Intoxicate Interactive** начала разработку постапокалиптической RPG **Afterfall**. Проект был амбициозный и многообещающий: пошаговые бои, нелинейный игровой процесс, разные концовки игры, восемь игровых рас, возникших под влиянием радиации, четыре фракции, на которые можно работать, имплантаты, мутации... С переменным успехом работа шла четыре года, а в 2008-м на проект обратило внимание

польское же издательство **Nicolas Games**.

Но вместо того, чтобы просто дать денег на разработку, издатель выкупил **Intoxicate Interactive** с потрохами и вскоре создал на ее базе собственную внутреннюю студию. Дальше, по нашим данным, игру начали делать с чистого листа, но в силу внутренних проблем к 2009 году из проекта ушли все ключевые люди, и с тех пор о работах над RPG по имени **Afterfall** не было ничего слышно.

Как оказалось, они и не велись: вместо этого новая студия **Nicolas Intoxicate** начала разработку survival horror'a в той же постапокалиптической вселенной — **Afterfall: Insanity**. Более того, поляки сумели привлечь крупного западноевропейского издателя в лице **The Game Company**, получить лицензию на Unreal Engine 3 и заявить игру на всех трех ключевых платформах. Глава **Nicolas Games** Томаш Маика в интервью «Игромании» так объяснил эти метаморфозы: «Мы поняли, что мир **Afterfall** слишком большой для одной игры. То есть мы не отказываемся от RPG: она тоже будет, но потом. Эта вселенная по-

пулярна в Польше, но неизвестна в остальном мире. И мы решили, что знакомить с ней нужно постепенно, а начать лучше с более доступного и понятного жанра».

**Afterfall: Insanity** по сути является приквелом к событиям, которые спустя 60 лет развернутся в гипотетической ролевке. Действие игры разворачивается в Центральной и Восточной Европе через несколько лет после того, как в 2012 году кто-то неосмотрительно нажал на красную кнопку и мир погрузился в пучину ядерного кошмара.

Мы играем за доктора, психиатра по образованию, который после начала Третьей мировой войны вынужден был укрыться в одном из крупных национальных убежищ (какой страны — не уточняется). Здесь он работает в составе бригады врачей, которая худо-бедно поддерживает здоровье укрывшихся в бункере людей.

«Вскоре игрок сталкивается с угрозой, грозящей гибелью убежищу и его жителям. Он должен найти способ победить болезнь, которая распространилась здесь из-за того, что столь-



Элементов RPG и имплантатов в игре не будет, зато герой сможет сам изготавливать лекарства.

## Сибирский Afterfall

Изначально, когда Afterfall еще планировался в качестве компьютерной ролевой игры, проект разрабатывался на движке российского производства Unigine. Делают его в Сибири, а именно в Томске, где студия Unigine Corp. с 2005 года занимается высокотехнологичными 3D-технологиями. Этот сибирский движок довольно популярен: сейчас сразу несколько студий из Италии, Америки, Великобритании, Украины и стран Азии делают на Unigine игры самых разных жанров — тут и квесты, и шутеры (включая, напри-

мер, амбициозный Primal Carnage), и платформеры, и MMORPG.

Рассказывает генеральный директор Unigine Corp. Денис Шергин: «Первый раз ребята из команды Afterfall обратились к нам еще в 2005 году. Тогда мы были поражены тем, насколько быстро они смогли собрать тестовую сцену на базе пробной версии Unigine. В результате мы бесплатно предоставили им лицензию на наш движок. До 2008 года те результаты, которые получались у Intoxicate Interactive на основе Unigine, радовали

нас качеством финальной картинке, и мы с нетерпением ждали релиза проекта». После того как Intoxicate Interactive вошла в состав Nicolas Games и игру начали делать с чистого листа, всякие контакты с томскими левшами прекратились. А потом стало известно, что игра сменит движок на Unreal Engine 3. Правильно ли сделали авторы, отказавшись от российских технологий, судить пока рано, но то, что и на Unigine игра смотрелась вполне прилично, — факт. Все внимание на картинку.



ко людей долгое время оставались запертыми на ограниченной территории», — поясняет Томаш. Будем надеяться, речь идет не о массовом приступе клаустрофобии или холеры. Сами авторы говорят о том, что нашему герою придется столкнуться с неким «таинственным преследователем», победить его и найти новое убежище для своих земляков.

### Добрый доктор

Как видите, по фабуле это чистый, незамутненный **Fallout**. Но самих поляков отнюдь не смущает этот факт. Они явно припасли козыри в рукаве и рассчитывают удивить нас. Все-таки в данном случае речь идет о survival horror, а не о ролевой игре. И понятно, что акцент будет смещен с героического похода по пустошам в сторону осторожных пугливых перебежек по темным мрачным коридорам огромного бункера.

«Вы сможете использовать разные виды оружия, включая пистолеты, шотганы, снайперские винтовки и даже различные палки, арматуру. Но правила в любом случае одинаковы: ни в коем случае не подпускайте врага близко к себе, вовремя пополняйте боеприпасы и, главное, что бы ни случилось, прикрывайте тылы!» — пугает Томаш. Одна из распространенных задач — отбиться от врагов и юркнуть в безопасное место. Попастись туда можно, предварительно открыв дверь или взломав компьютерную систему безопасности. Для этого, в свою очередь, надо пройти ту или иную мини-игру.

Можно предположить, что нас ждет постапокалиптический вариант **Left 4 Dead** с пазлами. Ну или «**Метро 2033**», где мы тоже в основном бегали от одной станции метро до другой. Впрочем, глава Nicolas Games, говоря об ориентирах Afterfall: Insanity, прежде всего упоминает

**Resident Evil** и...художественный фильм «Игра» с Майклом Дугласом. А значит, наш герой здесь, преследуемый и плохо понимающий, что же происходит, будет постоянно ощущать себя загнанным в угол. Разбираться в происходящем придется долго: мы будем искать какие-то данные и подсказки в старых книгах и журналах, разбросанных по бункеру, и даже выйдем на поверхность, чтобы посетить несколько разрушенных войной городов.

О том, кто будет нам пакостить на этом пути, не догадается только таежный старовер-отшельник, не видевший ни одной постапокалиптической игры. Конечно, лучшие друзья обитателей антиядерных бункеров — мутанты. И, судя по всему, именно таинственная болезнь, распространяющаяся в бункере, вызывает страшные мутации, заставляя вчерашних приятелей бросаться на вас. Кого-то из них можно будет успокоить дробовиком, а на кого-то обычное оружие не действует: к таким упертым товарищам придется выработать особый подход. Но не все враги одинаковы вредны. «Не всех мутантов и не всегда нужно уничтожать. Иногда вам даже придется бороться с самим собой», — напускает тумана Томаш.

От любой **Fallout**-подобной игры, пусть даже в личине survival horror, мы подсознательно ждем открытого мира и нелинейности. Авторы еще обсуждают, предоставить ли игроку возможность решать задачи разными способами, но уже известно,

что сама структура игры будет достаточно линейной («В этом смысле мы ближе к «Метро 2033», — говорит Томаш), а финал у истории предусмотрен лишь один — потому что он напрямую связан с началом будущей RPG Afterfall.

Конечно, Afterfall: Insanity пока вызывает больше вопросов, чем дает ответов. Да и обещания обязательно вернуться «потом» к ролевому жанру выглядят неуверенными и пустыми: дескать, главное — ввязаться в бой, доделать до ума хоть что-то, а дальше видно будет. Но если авторы действительно доделают (а поддержка со стороны TGC и лицензия на Unreal Engine 3 уже внушает оптимизм!), то мы будем рады и такому усеченному варианту некогда масштабной ролевой игры. Потому что лучше уж бодрый, проработанный survival-экшен (тем более что мы, скажем так, не избалованы постапокалиптическими хоррорами), чем полумертвая RPG, задыхающаяся под тяжестью собственных амбиций. ■



Про устройство боевой системы авторы пока рассуждают общими фразами: «Она будет весьма реалистичной и в то же время удобной, интуитивно понятной».

### Будем ждать!

Компьютерная ролевая игра в традициях **Fallout** плавно превращается... в мультиплатформенный survival horror. Где, впрочем, тоже будут мутанты, убежища и дробовики.

Процент готовности: **50%**

R&S В разработке  
будем ждать?

RS@IGROMANIA.RU

Жанр  
Пошаговая стратегия

Издатель  
Team17

Разработчик  
Team17

Похожесть  
Серия Worms  
Hogs of War  
Altitude

Мультиплеер  
Интернет  
Локальная сеть  
Hot-seat

Сайт игры  
www.team17.com



# WORMS RELOADED

Линар  
Феткулов

Дата выхода  
2010 год

Почти год назад на Xbox 360 состоялся релиз **Worms 2: Armageddon**. Тогда мы связались с разработчиками и, если помните, сообщили маловероятную новость о том, что новые «Червяки» выйдут на PC. И это оказалась чистой правдой. В этом году в Steam выходит портированная версия под названием **Worms: Reloaded**. Нам удалось поучаствовать в ее бета-тесте.

Для тех, кто пропустил прошлогодний отчет, — короткий рассказ о последней инкарнации некогда знаменитой пошаговой стратегии. Reloaded — это обновленные двухмерные Worms. Как в старые добрые времена: червяки ползают по островам, стреляют друг в друга из базук, ландшафт деформируется, условия битвы меняются на ходу.

За десять лет знакомая схема битв изменилась незначительно. Появился крайне удобный зум, позволяющий обозревать карту в стратегической перспективе, добавилось несколько крайне оригинальных видов оружия. Например, магнит, который отталкивает или, наоборот, притягивает к себе снаряды; дымовая шашка, заполняющая ядовитым газом полости ландшафта, или наш любимый «чрезвычайный телепорт». Последнее устройство работает следующим образом — вы жмете на кнопку, и червячок перемещается в случайное место на карте. Такой отчаянный ход может не раз



Червячки — англичане. Разработчики не забывают напоминать нам об этом.



Карта оформлена под ад. Мы помним ее с детства.

спасти вам жизнь... или же погубить, отправив прямо на мину.

То, что Worms возвращаются на PC, это очень хорошо. А вот все остальное пока расстраивает. Team 17 вот уже десять лет

как перестали оказывать знаки внимания PC, но случай с Worms: Reloaded выглядит как вопиющее хамство. Первую фазу бета-теста планировалось закончить еще весной, но этого не



# Worms

нашей мечты



## Что должно быть

## Чего добавлять не нужно



### Платформы

Worms — двухмерная игра, на прыжках, полетах и иных способах перемещения в пространстве завязана львиная доля геймплея. Почему бы не добавить, скажем, лифты или летающие островки? Тонкость в том, что они уже добавлены! Вместе с последним модом для Worms Armageddon игроки могут сами рисовать в карты анимированные элементы ландшафта.



### Гигантские карты

Официальный апдейт позволил рисовать карты для Worms Armageddon в фотошопе. Это нововведение перевернуло геймплей с ног на голову. Из суматошных, придурковатых стычек битвы вдруг превратились в сложные, «взрослые» сражения. Большие карты сводят на нет элемент случайности, когда один неловко брошенный «банан» может на первом же ходу положить конец партии.



### Зум

Отличное решение нашли сами Team 17 (напомним, эпохальный мод для WA сделан фанатами, точнее сказать, фанатом). Функция масштабирования прекрасно работает даже на PSP; о том, как пригодилась бы она на упомянутых громадных картах, даже подумать страшно. В общей перспективе обзора уровень, в детальном приближении — открываем огонь.



### Физика жидкостей

WA вышла одиннадцать лет назад, но ее движок по-прежнему беспрецедентно рассчитывает разрушения. Другое дело, что вода в игре лишь смертельная декорация, без физических свойств. Современные технологии позволяют создавать достоверные желеобразные объекты в двухмерных играх. Нарботки PixelJunk Shooter отлично подошли бы как для визуализации жидкости... так и для оформления самих червячков!



### Новые виды оружия

Гениальность устройства Worms проявляется прежде всего в ее простоте. Червячки двухмерны, и то, что не работает, скажем, в шутерах, здесь в порядке вещей. Крюк на веревке, летающая овца или стальная балка, перекрывающая врагу путь, — всего в WA 65 видов оружия, а усилиями фанатов к ним удалось добавить миномет и даже гравипушку.



### Третье измерение

Самая большая ошибка разработчиков — перенос серии в 3D. Во-первых, даже сегодня трехмерные технологии не позволяют на должном уровне рассчитывать разрушения ландшафта. Вторая и главная причина несостоятельности Worms 3D — загубленный обзор. Ветвящуюся вверх карту проще обозреть со стороны, а не от лица непосредственного участника событий.



### Синглплеер

«Отважный офицер в компании верного коня и... ходячей сторожевой башни загнал в угол вражеского короля, а потом взял его в плен!» Как вам кажется, шахматам нужен сюжет? С Worms та же история. Это многопользовательский до мозга костей снаряд, которому ни к чему кампания, ролики и прочая мишура. Разработчики, кажется, этого не понимают.



### Голосовой чат

Структура боев Worms будто бы создана для письменного общения. Пока противники делают ходы, нет ничего лучше, чем обложить их десятиэтажным матом в чате; оскорбить так, что даже самое разгромное поражение не сравнится с этой обидой! Кричать что-то в микрофон не имеет смысла — в «Червячках» командное взаимодействие, конечно, важно, но каждого бойца контролируете вы лично.



### Level-up

В традициях современных онлайн-проектов — скрывать от неопытных игроков ключевые виды оружия, дарить мастерам продвинутые гаджеты, через микроплатежи продавать обмундирование. В «Червячках» нет места подобным нововведениям, поскольку лишь через многообразие оружия проявляется их суть.



### Казуальность

Уйдя в консольное странствие, Worms растеряли почти все свои козыри. Великолепная физика, огромное количество оружия, отзывчивое управление — все пропало. Вместо дотошно проработанных уровней — аляповатые карты, где все сделано абы как. В случае с Worms казуальность — синоним слова «халтура». Упрощения не делают игру легче или веселее, они просто убивают ее.

случилось. В игре отсутствовала поддержка мыши, курсор приходилось двигать при помощи клавиатуры. Поиграть с кем-то также оказалось проблематично: сервера пустовали, а фирменного режима hotseat в бета-версии не оказалось.

Единственное, что не вызывает нареканий, — безупречный внешний вид. Тематические (зима, преисподняя, лес) карты щедро анимированными задниками, взрывы и всполохи пла-

мени выглядят роскошно. Ну а главное — потрясающе смотрятся сами червячки. Злобный юмор серии держится прежде всего на игре ее маленьких актеров, и мастерства они не растеряли. Они кукусятся от боли, верещат, зеленеют и чихают куда убедительнее, чем в допотопных Worms: Armageddon. Подростеряв в умении детально рассчитывать повреждения, новый движок превосходно справляется с анимацией.

Мы, признаться, настолько устали от ожидания новых «Червячков», что готовы принять их в любой форме. В нынешнем виде они, мягко говоря, сырые, но мы уверены — могучее комьюнити Worms поможет разработчикам отшлифовать версию. В конце концов, мы ждали этого десятилетиями, подождем и еще пару месяцев. ■

## Будем ждать?

Ремейк одной из главных пошаговых стратегий на свете, обновленные двухмерные «Червячки».

Процент готовности:

80%



Жанр  
Симулятор солдата  
Издатель  
IDEA Games  
Разработчик  
Bohemia Interactive  
Studios  
Похожесть  
Серия Arma  
Серия Operation  
Flashpoint  
Call of Duty:  
Modern Warfare 2  
Мультиплеер  
Интернет  
Локальная сеть  
Дата выхода  
29 июня 2010  
Сайт игры  
Отсутствует

Михаил  
Хромов

# OPERATION ARMA ARROWHEAD

Dragon Rising? То-то же. Тогда как Arma 2, напротив, лишь набирает фанатскую базу (играм от Bohemia вообще лучше давать время «дозреть»). Специально для тех, кто облазил каждый закоулок Черно-руси, авторы готовят масштабное дополнение. Новые танки и пушки? Берите выше — в Operation Arrowhead будет новая страна.

## В роли солдата

Вернее, сразу две — Такистан и соседний Заргабад. Названия вымышленных государств подсказывают, что ареной для очередной международной потасовки стал Ближний Восток (Такистан — облагороженная копия Афганистана). Детали сюжета пока не разглашаются, но, судя по всему, мы боремся с последствиями военного переворота. Власть захватила радикально настроенная группировка, и США не оставалось ничего иного, кроме как ввести войска.

Прошлый год оказался богат на тактические шутеры. Обычно пустующий жанр порадовал сразу двумя громкими сиквелами — такими похожими и одновременно такими разными. На стороне Arma 2 колоссальный опыт и желание создать лучший в мире си-

мулятор солдата, зато у Operation Flashpoint: Dragon Rising в активе раскрученный бренд и поддержка крупного издателя.

Впрочем, интрига держалась недолго. Огромные карты, высочайший уровень свободы, десятки тщательно смоделированных ви-

дов оружия и техники, отличный мультиплеер... Arma 2 была хитом не для всех, но в сравнении с ней «официальное продолжение» OFP выглядело немногим лучше, чем очередная рэмбо-пострелушка.

История окончательно расставила все по местам. Где сейчас



Рядовые бойцы такистанской армии. Застрявший в одежде приклад не мешает им метко стрелять.



Подержанный «ленд-ровер», уазик, лесостепь — интересно, а «газели» в Такистане тоже есть?





В Operation Arrowhead управлять самолетом не сложнее, чем газонокосилкой.



Во время уличных боев нередко гибнут мирные жители.

В превью-версии разработчики продемонстрировали кусочек основной кампании. Как и в оригинальной Arma 2, миссия начинается с брифинга и изучения карты. Сторонники хунты сбили гражданский самолет и захватили пассажиров — троих сотрудников гуманитарной организации и фотожурналиста. Их держат в бараке старого горнодобывающего комплекса. Наша задача — уничтожить охрану, освободить пленников и в целости довести их до точки эвакуации.

Даже шапочного знакомства хватило, чтобы уловить дух игры. Разглядывая злодеев в бинокль, чувствуешь небывалый прилив сил и уверенности. Но проходит пара минут, и тщательно спланированная операция буквально на глазах разваливается на куски. Один из заложников мертв, остальные — неизвестно где, а в довершение всех бед выясняется, что комплекс заминирован и того и гляди взлетит на воздух.

Порой кажется, что Operation Arrowhead — не шутер вовсе, а самая настоящая RPG, заставляющая честно отыгрывать роль. Наткнувшись на «адскую машинку», мы можем спасти от смерти ее создателя — бородатого шалопаю, который, конечно же, «только выполнял свою работу». В порыве благодарности он скажет код для отключения бомб. Не углядели и бедняга погиб в

перестрелке? Общайте тело — возможно, он не поленился записать столь важную информацию.

Действующая параллельно с нами группа партизан усиливает ощущение того, что находишься в самом центре конфликта. В небесах нарезает круги «Апач», за холмом стрекочет пулемет, вертит пушкой подслеповатый танк. Адептов Call of Duty массовой не удивишь; отличие в том, что в Operation Arrowhead все происходит *реально*. Если ведомый AI союзник подстрелил террориста, значит, нам потом не придется с ним возиться. Надоел маячащий на горизонте броневик? Поднимите с земли «ничейный» гранатомет и превратите наглеца в груду искореженного железа.

### Территория свободы

В Operation Arrowhead, как и в Arma 2, целое больше суммы составляемых. Размах действительно потрясает. Одно дело читать о том, что размер виртуального мира опять превысил 200 квадратных километров, и совсем другое — колесить по бесконечной паутине дорог верхом на пыльном квадроцикле. Или обозревать окрестности из кабины A-10. Летчики наверняка обрадуются, узнав, что в игре появятся заслуженные американские «стрекозы»: AH-64 «Апач», MH-47 «Чинук», UH-1H «Ирокез» и «воробышек» AH/MH-6. К услугам

«рожденных ползать» — «Страйкеры», «Бредли», M113, выводок допотопных T-55 и T-34 (трудно поверить, что такистанцы до сих пор используют их), БТР-60... Ли-ха беда начало! Серьезные пацины однажды обзаведутся черным тонированным джипом, а любители экзотики едва ли останутся равнодушны к старенькой «шестерке», которую безвестный художник расписал арабской вязью.

Рулить техникой легко и приятно. У вертолетов есть режим зависания, посадить самолет тоже помогает автоматика; хороший джойстик, разумеется, лишним не будет, но управление мышью не вызывает неудобств. С танками и броневиками все еще проще — переключаемся на вид от третьего лица, и узкие улочки перестают быть проблемой. В строгом соответствии с современной модой, мы имеем возможность наблюдать конфликт глазами разных людей. Штурмуем вражеские укрепления в составе взвода морской пехоты, уничтожаем позицию «Градов» с воздуха, катаемся на танке — на однообразие жаловаться не придется.

Режим совместного прохождения обещает сделать игру интереснее. Куда веселее бороться со злом в кампании друзей, чем терпеть тупость компьютерных помощников и ползать по усыпанным шипами веткам текстового меню приказов. Разработчики упорно не желают менять данную деталь. Пока не привыкнешь, самые элементарные действия будут рождают озадаченное почесывание в области затылка. В горячке битвы редко остается время на возню с напарниками. Они неплохо стреляют, но основную часть работы нужно делать самому.

Главное, чтобы оружие не подвело. В одной из миссий нам перепала полуавтоматическая винтовка M110 с цифровым термальным прицелом — предел мечтаний любого солдата. Неважно, светит ли солнце или черные тучи погрузили мир во тьму, умная электроника подсветит «по-

павших в кадр» людей, до неприличия облегчая поиск целей. Это не просто красивый графический фильтр. В Operation Arrowhead каждый человек, животное и машина является источником тепла, которое улавливают инфракрасные датчики. Благодаря этому ночные боестолкновения обретают новую жизнь, ведь достаточно заглушить мотор — и огонек на экране постепенно погаснет.

С такими возможностями прямая дорога в мультиплеер. Скоро столица Заргабада приютит кемперов и адептов ближнего боя. Какой снайпер спокойно пройдет мимо минарета, с вершины которого весь город виден как на ладони? Десятки каменных зданий с окнами-бойницами будто созданы для засад; после затяжных перестрелок, когда приходится судорожно высматривать на горизонте крошечные фигурки, вдвойне приятно угостить кого-нибудь очередью от бедра. О том, чтобы процесс не приедался, позаботится встроенный редактор уровней. Открываем пустую карту, ставим специальный модуль, и, как по волшебству, в песках вырастает целый квартал.



Поклонники игры давно отметили 29 июня в своих ежедневниках — ближневосточный конфликт вполне может оказаться самым масштабным дополнением за всю историю военных симуляторов. Впрочем, Bohemia рассчитывает не только на них. Оформленная под Call of Duty Operation Arrowhead — отличный старт для тех, кто пропустил оригинал. ■



Вид с вершины минарета. На улицах ни души, но в финальной версии все будет по-другому.

### Будем ждать?

Непривычный хардкор в декорациях Call of Duty — Arma 2 отправляется на Ближний Восток.

Процент готовности: 90%

# НЕОНОВАЯ ТАКТИКА

## ТРИ ВЫДАЮЩИХСЯ ИНДИ-СТРАТЕГИИ

Илья Янович, Кирилл Волошин, Линар Феткулов

**О** том, как рождается мода в играх, можно написать серьезное социологическое исследование. Пару лет назад была популярна тема паркура, сегодня на повестке дня пресловутый Modern Warfare (помимо названия последней части Call of Duty, этот термин обозначает всю современную войну). В среде инди-игр тренды отслеживать еще проще. Последние два года в моде двухмерность, а также заигрывания с пространством и временем. Кто может предугадать, что вдруг станет популярным через год? Новые физические законы? Возврат в 3D? Судя по последним данным, у нас есть основания предполагать, что грядущий год в инди-играх пройдет под знаком... тактической стратегии.

Независимо друг от друга трое совершенно разных разработчиков вдруг анонсировали пугающе похожие проекты. И что это за игры! Новичок в нашей компании — Frozen Synapse; западная пресса уже окрестила его «возрожденным Laser Squad Nemesis». Следом идет Subversion — новый проект от авторитетнейшей Introversion Software, авторов Defcon и Darwinia. Ну и, наконец, Monaco, победитель минувшей IGF'2010.

Что объединяет эти три проекта? Во-первых, устройство. Все трое — тактические игры, где необходима слаженная работа команды. Концептуально Monaco можно спутать с Subversion (доходит до смешного: оба разработчика в качестве ориентира называют один и тот же фильм, «Одиннадцать друзей Оушена»). Во-вторых, они похожи внешне: Subversion по неосторожности можно спутать с Frozen Synapse — те же

неоновые тона и схематичные рисунки.

И, наконец, последняя причина говорить обо всех трех сразу. Трое авторов, работавших над материалом, не сговариваясь, произнесли одну и ту же фразу: «Это игры в чистом виде». Они бесцеремонно бросают вас в гущу событий, заставляют сразу обдумывать свои ходы. С них словно срезали верхний слой кожи, как с указательного пальца снайпера — для улучшения чувствительности. Лишние графические элементы не должны отвлекать от геймплея.

P.S. Напоследок, хотелось бы принести извинения за Monaco. В общей сложности к теме IGF'2010 мы обращались четыре раза. Дважды рассказывали о главных претендентах на победу, отдельно рассматривали потрясающие Vessel и Limbo. А на Monaco упорно не хотели обращать внимания. Как получилось, что победила именно она? Именно этот вопрос мы не постеснялись задать ее автору. Ответ был очень простой: «Понимаете, проходя демоверсию, судьи от души повеселились!»

Можно, конечно, справедливо возмутиться, что графика тут совсем уж схематичная, но, с другой стороны, мы легко запустили бета-версию на немоощном ноутбуке.

В Frozen Synapse очень помогает зум — чтобы рассчитывать свои ходы до миллиметра.

# FROZEN SYNAPSE



## FROZEN SYNAPSE

Издатель/Разработчик  
Mode 7 Games

Дата выхода  
Осень 2010

**F**rozen Synapse — из тех инди-игр, что проходят у нас по категории «было давно и неправда». В глубине души это клон старых X-COM (в особенности — Terror from the Deep). Ну или Laser Squad восемнадцатилетней давности. В последнем, напомним, на зеленом квадратике несколько пиксельных мужчин пошагово стреляли друг в друга цветными палками. А если копнуть еще глубже, то это, по сути, самый настоящий PBEM-проект, вроде шахмат по электронной почте. Frozen Synapse — игра в самом допотопном понимании этого слова, когда дизайнер создает не цельное произведение, а всего лишь набор правил.

А правила здесь следующие. На синюшном поле, где кое-как разбросаны стены и укрытия, расположены две команды: красные (враги) и зеленые (вы). За ход нужно задать траекторию движения каждому подконтрольному человечку (обычно их трое). Если кривая получается слишком длинной, путь делится на несколько ходов. В это время тем же самым занимается и ваш соперник. Когда пути проложены, и оба кликнули на кнопку «Конец хода», человечки устремляются в путь.

Но есть одна тонкость — все они вооружены: в наличии автоматы, пулеметы, дробовики, гранаты, снайперские винтовки и базуки. И рано или поздно разноцветные вояки, конечно, встретятся взглядами: кто первый заметил противника, тот и стреляет. В мультиплеере сервер обрабатывает ходы игроков и заботливо рассылает на их электронные адреса сообщения в духе «Уважаемый пользователь, Super-Terminator3000 произвел по Вам выстрел».

Больше во Frozen Synapse нет ничего. Но даже такая простая механика на деле порождает множество интересных ситуаций. Что-то планировать поначалу здесь проблематично: первые два хода обычно уходят на то, чтобы переместить солдатиков хоть куда-нибудь, и посмотреть, какие позиции занял враг. Дальше искусство состоит в том, чтобы предугадать, куда красные человечки могут побежать, попутно придумав, куда побежите вы.

Как бы хорошо вы не играли, рассчитать все на сто процентов едва ли выйдет — встречи тут случаются самые неожиданные: лоб в лоб, во время перебежки из двух параллельных укрытий, или, например, у низкой стены, через которую можно стрелять (солдатики умеют приседать).

На первых взгляд кажется, что выбор оружия не играет практически никакой роли, но когда вы распробуете механику, окажется, что на правильном подборе амуниции строится вся тактика. Снайперская винтовка убивает наверняка, но, целясь, юнит долго маячит на месте, вблизи его успеют расстрелять из дробовика. Пулемет, наоборот, стреляет быстро, но кучность оставляет желать лучшего — если врагу повезет, он пробежит мимо пуль. Из гранатомета и вовсе можно прошибать стены.

В сухом остатке получается, что Frozen Synapse — это такая конденсированная, дистиллированная тактика — чистая, как неоновый свет, которым отрисованы персонажи. Два клика — и вы уже в эпицентре битвы. Вся партия — одна сплошная кульминация.



Разработка Frozen Synapse, к сожалению, идет довольно медленно: студия Mode 7 Games — это всего-навсего три старательных британца, у которых совсем нет денег. Поэтому, если ностальгия вас замучила и ждать нет уже никаких сил, можете оформить предзаказ — попросят \$25, что немало для простой и абстрактной инди-игры, зато прямо сейчас разрешат скачать бета-версию. Код пока сырой, но если к концу года авторы не обленятся — можно рассчитывать на локальное возрождение пошаговой тактики имени X-COM. ■

## ЧТО ЭТО?

Абстрактная неоновая стратегия про старорежимные пошаговые бои

Каждая миссия будет проходить в реальных локациях Монте-Карло: заявлены знаменитое Казино, Океанографический музей, местная тюрьма и прочие достопримечательности.



## MONACO

Издатель  
Не объявлен

Разработчик  
Pocketwatch Games

**Н**е секрет, что инди, как правило, делают энтузиасты, готовые сутками напролет просиживать в одиночестве у компьютера. Именно таким образом Энди Шатз сделал две свои первые игры из серии **Wildlife Tycoon**. Видимо, одиночество в Сети порядком ему надоело, и свой следующий проект Энди превратил в идеальный повод для знакомства и увлекательного времяпрепровождения в шумной компании. А заодно подготовил настоящую шоковую терапию для тех наших читателей, которые до сих пор сохраняют пренебрежительное отношение к инди. Энди Шатз намерен не просто заставить нас играть в нечто, напоминающее хаотичное копшение пикселей. Он хочет, чтобы мы убедили в этом еще трех своих друзей. Добро пожаловать в **Monaco**!

Monaco — обладатель гран-при последнего IGF — ставит на приземленные человеческие страсти: вместо того, чтобы устраивать философские игры со временем и пространством, она предлагает красть, вскрывать сейфы и соблазнять охранников. Итак, есть четыре героя: хакер, вор, взломщик и симпатичная (должно быть) девушка. Мы обозреваем героев исключительно сверху. Их задача состоит в том, чтобы на каждом уровне как можно быстрее добраться до возжеленного сейфа с золотом, преодолев по пути сопротивление не только охранников и секьюрити-систем, но и сторожевых псов и даже некоторых гражданских лиц.

Понятно, что речь идет не о тотальном геноциде, а о тщательно продуманных скрытных операциях, в которых у каждого героя есть своя, строго определенная роль. «Например, хакер может взламывать системы безопасности, в то время как взломщик открывает сейф. А девушка прекрасно отвлекает охранников: и в это время вор может быстро проскочить позади них», — рассказывает в нашем интервью Энди Шатз.

Кроме того, у каждого из четверки героев будет одна уникальная способность и один предмет, который он сможет использовать ограниченное число раз. Например, единственная девушка в этой грязной компании способна не просто отвлечь охранника, но и соблазнить его, заставив идти за собой, как мышь за звуками волшебной флейты. А завернув за

Помимо финальной цели на каждом уровне разбросано золотишко и сейфы, которые прибрать к рукам не обязательно. Но это может помочь в выполнении главной задачи.



Дата выхода  
2010 год

угол, она может быстро брызнуть горе-ловеласу в лицо газовым баллончиком.

Нечто подобное мы видели в **Commandos** или старенькой **Heist**, но Monaco ставит, прежде всего, на динамику и кооперативное прохождение в компании с тремя живыми людьми. Кроме того, она избавлена от всего лишнего: есть только ваша гоп-компания, возжеленное золото и стоящие на пути препятствия. Игра разбита на миссии, и, по словам автора, на каждую из них уйдет от 2 до 45 минут, в зависимости от ваших умений и тщательности планирования. Результаты подробно обсчитываются, выдаются очки и рейтинг, и все это потом можно выложить в Сеть, чтобы утереть нос каким-нибудь новозеландским школьникам.

Помимо кооператива будет одиночный режим (здесь боты заменят трех остальных героев) и даже некий сюжет, подробности которого Энди пока не готов раскрыть. Более того, автор, вдохновленный успехом на IGF, планирует добавить т.н. «конкурентный режим» (competitive game mode), где вы будете досаждать своим друзьям, взяв на себя роль охранника.



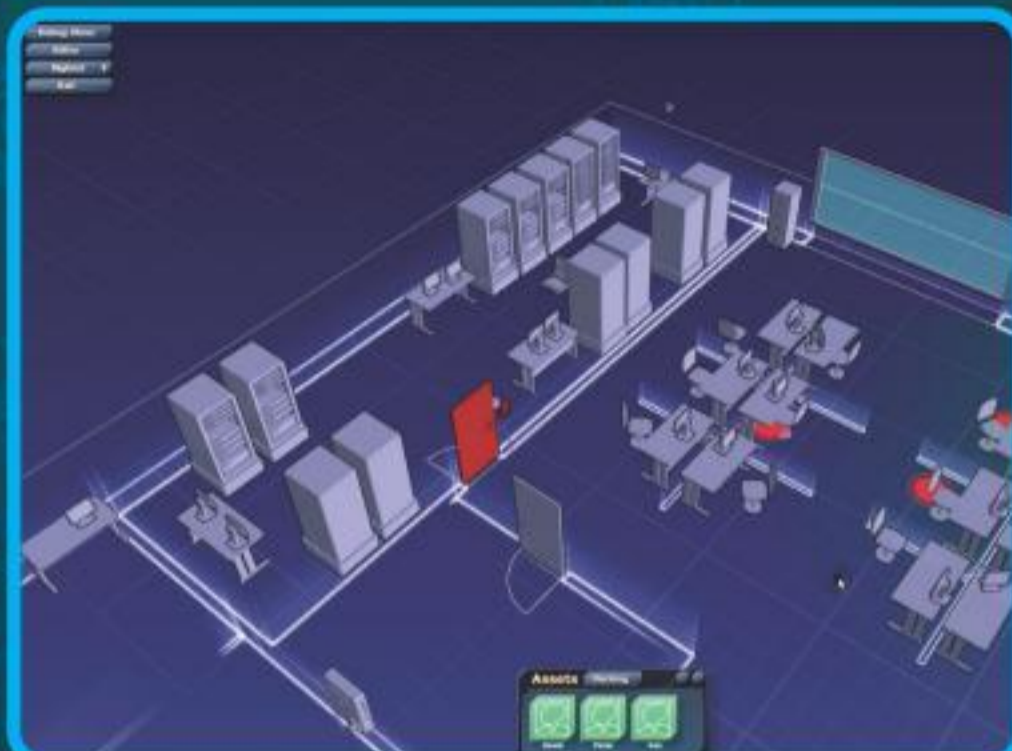
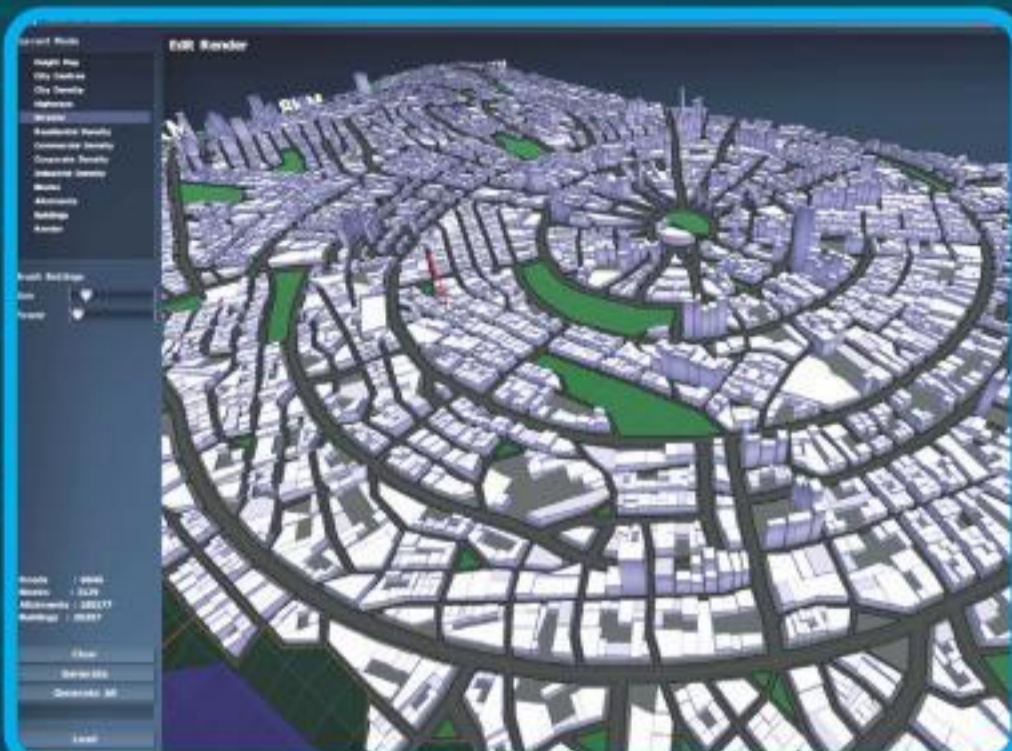
Единственное, что может отпугнуть от Monaco некоторых особенно чувствительных игроков — ее внешний вид, который мало отличается от древнего «Пакмена». То есть все, конечно, дико концептуально, ностальгическая восьмибитная стилизация, но ваша видеокарта, глядя на Monaco, скорее всего, скоростно скончается от долгого истеричного смеха. Понимая это, Энди сразу после IGF занялся обновлением визуального ряда. Во многом именно поэтому он пока не готов говорить о сроках релиза. Впрочем, если кооператив здесь действительно будет таким же увлекательным, каким он показался судьям IGF, то, уж поверьте, в пылу прятка с охранниками вы меньше всего будете обращать внимание на графику. ■

## ЧТО ЭТО?

Победитель последнего IGF — гремучий коктейль из первого GTA, Hitman, Commandos, Thief, Left 4 Dead и Pacman.

Неизвестно, какой саундтрек сочинят Introversion для Subversion, но на наш взгляд, идеальным вариантом видится минимал техно.

Этот город был нарисован за пару минут. И без какого-либо участия художника.



## SUBVERSION

Дата выхода

2011 год

Издатель  
Не объявлен

Разработчик  
Introversion Software

**S**ubversion — новая игра от Introversion Software, патриархов современного инди и главных проповедников безконтентного геймдизайна (в понимании идеолога студии Криса Дилея, сценарий, диалоги и прочая шелуха отвлекает людей от главного — геймплея). В Subversion нам придется заняться корпоративным шпионажем или даже саботажем.

Ниже мы расскажем о ее базовых правилах, но если вы прямо сейчас пролили кофе на эту страницу и не можете читать дальше — ничего страшного. Просто посмотрите на соседнюю страницу и прочитайте статью о Мопасо. Базовая механика двух этих игр неправдоподобно схожа!

В вашем распоряжении — отряд из нескольких «бойцов». Задача — проникнуть в помещение, выкрасть интересующую заказчика информацию, а потом незаметно покинуть объект. Здание кишит самыми современными средствами охраны, но и ваша команда не проста. Подрывник небольшим зарядом пластита может выбить дверь. Хакер взламывает системы видеонаблюдения. Мошенник заговаривает зубы охраннику, сбивая его с толка. Акробат проникает в самые труднодоступные секции уровней.

Споры о том, кто у кого украл идею, тут неуместны. В Мопасо быстрый темп и озорная атмосфера. А Subversion продолжает тему Uplink, параноидального симулятора хакера, который Introversion сделали в 2001 году. Там вы крали секретные сведения, меняли данные социальных страховок, воровали деньги через интернет. Всякое ограбление века в Uplink выглядело как изменение одной из характеристик в ветвистом древе меню, но игра от этого не становилась менее захватывающей. Subversion — это такой Uplink 2.0, где для того чтобы взломать компьютер, вам нужно сперва добраться до его системного блока.

Но и этим суть Subversion не исчерпывается. Проникнув в здание, вы наверняка захотите обезвредить системы видеонаблюдения. Как это сделать — решать игроку. Можно прицельно сбить раздражающую камеру. Можно обесточить все помещение. Можно найти центр управления охранными системами и просто отключить нужную программу.

Важнейшая задача разработчиков — дать игрокам свободу для импровизации. Специально для этих целей создается особая система AI. Скажем, если вы достанете пистолет, работники офиса в ужасе разбегутся, потому что почувствуют опасность. Точно так же они среагируют и на пожар. Introversion стремятся обучить искусственный интеллект самым важным рефлексам и выстроить на этом целую экосистему.

Наконец, главная гордость разработчиков — технология процедурной генерации городов. В своих блогах они долго и со вкусом рассуждают о технических подробностях своего изобретения. Не вдаваясь в детали, скажем, что важнейший элемент системы — счетчик высот. Постройка города начинается с разметки высоты его зданий: сперва задаются все небоскребы, потом рассчитываются дома поменьше, пространства между ними автоматически становятся дорогами, а самый низкий объект в центре карты принимается за реку. Так за пару минут программа выстраивает макет мегаполиса с нуля.



Взаимосвязанные системы защиты, чуткий AI противников, города, построенные с нуля — для чего все это нужно? Дело в том, что разработчики пытаются создать идеальный симулятор ограбления. Им не нужны заранее прописанные сценарии, они хотят смоделировать систему, которая сама будет производить на свет интересные ситуации. Там, где Introversion не доверяют себе, они доверяют своему детищу! По предварительным данным, нас ждет sandbox небывалого уровня, где экосистема задана не только поведением NPC, но также формой и устройством среды, в которой они существуют. То, что не получилось у шутеров, вполне может сработать в холодной, минималистичной стратегии. ■

## ЧТО ЭТО?

Симулятор ограбления от авторов Darwinia и Defcon. Начинен революционной системой создания уровней и сложной экосистемой.

## Во что поиграть



## В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

Главный релиз прошедшего месяца — это, конечно, **GTA: Episodes from Liberty City**. В рамках этой колонки мы воздержимся от дифирамбов этому, безусловно, прекрасному проекту — все, что мы думаем о нем, вы можете прочитать на шести последующих страницах. Тем более что даже в отрыве от GTA в этом месяце, мягко говоря, есть чем заняться.

Самой спорной игрой за отчетный период оказалась **Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction**. Когда-то консервативная серия стелс-экшенов (в свое время у нас даже существовала особая номинация «Сплинтерцелл года») внезапно сделала разворот на 180 градусов и обернулась военно-патриотическим боввиком. Сэм Фишер, главный специалист по пряткам под столом, окончательно растерял терпение и отправился ломать чужими челюстями дорожную сантехнику. У него, честное слово, неплохо получается, но в 2010 году мы предпочли бы увидеть его в прежнем амплу: стелс-жанр сейчас окончательно впал в кому, а вот экшенов с укрытиями вышло уже столько, что за ушами трещит. Поэтому видеть, как герой интеллектуального шпионского эпоса закидывает гранатами мафиози и выбивает дверь с ноги, — довольно странно.

С другой стороны, взгляните на **Split/Second**, которая никогда и не пыталась казаться серьезной и вдумчивой. Ее задача — вихрем протаскать вас по трассе, взорвать по пути все, что физически способно взрываться, а потом еще и приложить вас чем-нибудь тяжелым по затылку — чтобы из глаз посыпались игры, а на лице застыла блаженная улыбка. Ничего лишнего, только скорость, пиротехника и адреналин — квинтэссенция всего того, ради чего мы покупаем аркадные игры.

Схожий эффект производят и две очень необычных инди-игры. Во-первых, **The Misadventures of P.B. Winterbottom** — гениальный пазл про носатого мужчину, который посвятил свою жизнь воровству выпечки. При помощи хорошего вкуса и чувства юмора работники студии **The Odd Gentlemen** сумели превратить заурядный клон **Braid** в очень смешную, очень стильную, очень британскую игру, в которой нашлось место немому кино, фортепианной музыке, клонированию и пространственно-временным головоломкам. Ну а, во-вторых, есть **Beat Hazard**: совершенно неопишуемая музыкальная аркада, при помощи которой любой трек из вашей медиатеки (от Вагнера до «Тату» — лишь бы ритм был пободрее) превращается в генератор боли и разрушения, питающий орудия юркого космического корабля.

Весна завершилась крайне удачно. Так что если вы планировали выехать за город на шашлыки, съездить на пляж, сдать сессию или покормить уточек в парке — велика вероятность, что все эти увлекательные занятия придется отложить.

Георгий Курган, редактор

## LEFT 4 DEAD 2: THE PASSING

- Жанр: шутер ■ Издатель/разработчик: Valve Software
- Мультиплеер: интернет
- Системные требования: 3 (Core 2 Duo 2.4) ГГц, 1 (2) Гб, 128 (512) Мб видео



Когда в конце 2008 года вышел первый **Left 4 Dead**, всем казалось очевидным: вот сейчас Valve начнут массовый выпуск загружаемых дополнений — новые кампании, новое оружие, новые виды зомби-боссов... По своей структуре эта игра идеально подходила для регулярных инъекций контентом, но на реализацию такой очевидной идеи у разработчиков почему-то ушло полтора года и целый сиквел.

**Left 4 Dead 2: The Passing** ждали в первую очередь из-за того, что в нем Valve обещали «встречу на Эльбе» с героями первой части игры. И действительно: первое, что мы видим, загрузив **The Passing**, — это Зои (или Фрэнсиса), стоящую на парашюте разводного моста. Вскоре выяснится, что один из членов их группы скончался, прикрывая отход товарищей (эту сцену, кстати, обещают в красках показать в грядущем дополнении к оригинальному **Left 4 Dead**), а в финальной сцене дополнения старая команда будет прикрывать огнем новую, пока те будут таскать канистры с бензином (да, снова) к генератору, запускающему подъемный механизм моста.

Вместе с новой кампанией поставляется один вид холодного (клюшка для гольфа) и один вид огнестрельного оружия (пулемет M60), а также один новый вид «специальных» зомби: «павшие выжившие» — это те несчастные, кто пытался вырваться из зоны заражения, но не смог. Они всегда носят с собой что-нибудь полезное — аптечку, гранату, — но проворно убегают, как только игроки открывают по ним огонь.

Ну и, конечно, три новых уровня. Первый и последний серьезного интереса не представляют, а вот во втором мы спускаемся в канализацию, в конце которой предстоит жуткий марафонский забег по прямой, как кишка, трубе по колено в воде и трупах. Особенно неприятно оказаться посреди узкого прохода, в который с обеих сторон врывается толпа недружелюбных мертвяков.

Наконец, самое нестандартное нововведение — это новый игровой режим «Мутации», правила в котором меняются еженедельно. Например, разработчики могут предложить сыграть в гибриде **Survival** и **Versus Mode**. Или отобрать у игроков все оружие, а взамен раздать бензопилы с бесконечным запасом топлива. Всего — около двух десятков вариантов.

Судя по всему, **The Passing** — это далеко не последнее загружаемое дополнение к **Left 4 Dead 2**. Для первого раза получилось здорово. Valve задали сами себе высокую планку качества, и в следующий раз им придется выдумать что-нибудь эдакое. Лично мы надеемся, что в следующий раз они введут в игру зомби-культуристов-ниндзя. — Антон Ермагин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.5

# Grand Theft Auto

## Эпизоды из Liberty City

**Жанр**  
Экшен  
**Издатель**  
Rockstar

**Разработчик**  
Rockstar North  
**Издатель в России/локализатор**  
1С-СофтКлуб

**Похожесть**  
Серия GTA  
**Мультимедер**  
Интернет

**Сайт игры**  
[www.rockstargames.com/  
episodesfromlibertycity](http://www.rockstargames.com/episodesfromlibertycity)

**Александр Башкиров**

### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

**НЕОБХОДИМО:**  
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео  
**ЖЕЛАТЕЛЬНО:**  
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Всем известна теорема: как бы **Rockstar** ни изворачивались, как бы ни юлили и ни утверждали, что «наша новая игра выйдет только на платформе X и ни в коем случае — на платформе Y», рано или поздно их проекты добираются до всех современных платформ. В особенности это касается **GTA**. Все потому, что эта серия — она как Алла Пугачева, понятие «эксклюзив» к ней просто неприменимо, она — достоинство народа.

Так и **Episodes from Liberty City**: хотя изначально разработчики уверяли, что эти скачиваемые дополнения появятся исключительно на Xbox 360, на самом-то деле все понимали, что

на PS3 и PC они тоже выйдут, главное — запастись терпением. Так оно и получилось.

Несмотря на то, что место действия и герои остались прежними, каждый аддон — это, по сути, совершенно новая игра. В **Episodes from Liberty City** Rockstar отвечают на все вопросы, накопившиеся со времени релиза оригинальной игры, и проясняют мотивацию второстепенных, казалось бы, персонажей. Эффект получается довольно необычный — из обычной GTA-истории про приключения прекрасного бандита игра превращается в циничную криминальную комедию наподобие фильма **Snatch** Гая Ричи: в центре повес-

тования отнюдь не Нико Беллич, а маленький, но очень ценный мешочек с бриллиантами, за которым охотится группа личностей с сомнительным прошлым, но вполне четкой мотивацией. Героям **GTA** довольно сложно соперничать — все они убийцы, воры, мошенники, алкоголики и наркоманы. Но при этом у каждого из них есть своя персональная драма и одна общая трагедия: все они в силу разных обстоятельств оказались в Либерти-Сити, отвратительном мегаполисе, который не оставляет ни единого шанса никому, кто однажды попадает в его жернова.

К следующей **GTA**-игре место действия изменится — разработ-

чики уже недвусмысленно на это намекнули. Более того, сами разработчики сейчас занимаются совершенно другой игрой (речь, конечно, о вестерне **Red Dead Redemption**). Поэтому, пожалуйста, ни в коем случае не пропустите **Episodes from Liberty City** — другого шанса узнать, чем закончилась история с проклятыми бриллиантами, попросту не будет. **GTA** — это одно из самых важных медийных явлений нашего времени. К нему можно относиться по-разному, но совсем не знать о нем и не обсуждать его — решительно невозможно. Как, собственно, и Аллу Пугачеву.

**Георгий Курган**



# Grand Theft Auto IV

## The Lost and Damned

Если задуматься, то все прежние серии **Grand Theft Auto** были посвящены вертикальному движению человека в современном обществе. Нажать как можно больше денег — неважно, честным или криминальным путем. Больше квартир, домов и особняков. Больше дорогих костюмов и автомобилей. В GTA 4, где дело происходило в двухтысячных, особый упор делался на проблемах вхождения бедного иммигранта в американский образ жизни и обрастании социальными связями. Больше друзей в меню мобильного телефона, больше сообщений в электронной почте, больше ответов на сайтах знакомств...

ков, ни друзей (в привычном понимании этого слова), ни коллег по работе, в его мобильном телефоне — только члены мотоциклетного братства «Потерянные». Такие, как он, называют себя «однопроцентниками»: 99% байкеров — законопослушные граждане, в свободное время разъезжающие на мотоциклах, но наши герои не такие.

Недвижимости у Джонни нет — он спит на матрасе в одной из комнат клуба, под бочками с горючим. Он не одевается в бутиках: кожаную куртку с заклепками и эмблемой клуба не заменит ничто. Все, что есть у Джонни, — это мото-

цикл и его братья по банде. Вертикального движения в обществе в *The Lost and Damned* быть не может — только горизонтальное, в составе мотоциклетного конвоя, по маршруту «клуб — разборка» или «разборка — клуб». У Джонни нет даже настоящих врагов — только члены конкурирующей банды «Ангелы смерти». Поводы для конфликта бывают серьезные: наркотики, месть, угнанный мотоцикл... Но на самом деле достаточно того, что байкеры по ту сторону пустыря носят куртки с другими нашивками.

Оговоримся сразу: в том, что касается структуры, ни один из рассматриваемых аддонов не отличается от оригинальной GTA 4. Если задаться целью составить список нововведений в *The Lost and Damned* с точки зрения базовой механики и сопутствующего контента, то он полу-

чится коротким. Появилось несколько новых видов оружия (бильярдный кий, обрез для стрельбы поверх руля мотоцикла и барабанный гранатомет) и новые радиостанции (Vice City FM, Self-Actualization FM и RamJam FM, очень похожие на убранные из игры *The Vibe 98.8*, *The Journey* и *Tuff Gong Radio*). По *Liberty Rock Radio 97.8* играют расширенный байкерский репертуар: AC/DC, The Doors и Wanted Dead or Alive Бон Джови, зато на *Vladivostok FM* нет ни Русланы, ни «Сплина» с «Ленинградом», и все время ухаает какая-то данс-музыка.

Из других изменений — умение Джонни восстанавливать здоровье при езде в байкерском строю, возможность заказать по телефону новый мотоцикл в любую точку карты и намеренно ухудшенная модель управления

### Вид снизу

*The Lost and Damned* рассказывает про людей иного типа. Это не просто GTA 4 с другим персонажем на месте Нико Белича, это нечто большее, чем набор дополнительных миссий и несколько лишних мини-игр. Это взгляд на Либерти-Сити под другим углом — не из салона автомобиля, а из седла железного зверя с низкой посадкой, не из окна хорошей квартиры в престижном районе Алгонквина, а с парковочной стоянки для мотоциклов перед зданием обшарпанного клуба в рабочих кварталах.

Главный герой — уродливый, бритоголовый, покрытый шрамами байкер по имени Джонни Клебиц. У него нет ни родственни-



Научиться ездить внутри строя сложно, но эстетическое удовольствие — неопишное.





По количеству сцен со зверским насилием The Lost and Damned заткнет за пояс и оригинальную игру, и The Ballad of Gay Tony.



По скорострельности обрез, конечно, проигрывает любому дробовику, но как же весело из него палить!



Бар «Потерянных» — очень колоритное место. Обратите внимание на кассовый аппарат слева: свобода свободой, но бухгалтерию никто не отменял.

легковыми автомобилями (при улучшенном управлении мотоциклами). Конечно, никто не запрещает пользоваться такси, — но если вы заказываете извозчика в байкерском симуляторе, то вы, возможно, запустили эту игру в силу страшной ошибки. Ведь главная и единственная причина играть в The Lost and Damned — это возможность почувствовать себя настоящим разнузданным подонком верхом на мотоцикле.

Наверное, именно поэтому пункт назначения каждой второй сюжетной миссии располагается на противоположном конце карты — чтобы вы могли вдоволь насладиться прогулкой по городу в компании мотоголоворезов, под возмущенные выкрики полицейских и истошные вопли прохожих. В это трудно поверить, но при идентичном геймплее ощущения

от игры в оригинальную GTA 4 и в Lost and Damned разительно отличаются — прежде всего потому, что львиную долю времени игрок вынужден проводить в седле. На атмосферу работают даже введенные разработчиками ограничения: нет новых квартир и магазинов одежды? Катитесь к черту, кожаная куртка и родной клуб дорожке. Сложно управлять автомобилями? Да кому они нужны, ездите на них сам, вонючий конформист!

### Псих на мотоцикле

Тонкая настройка базовых составляющих игры помогает поддерживать байкерскую атмосферу, но основной тон, конечно, задают миссии. Задания получились проще и традиционнее, чем каскадерские выходыки The Ballad of Gay Tony, в них

меньше позерства, больше качественной стрельбы и затяжных погонь на мотоциклах. Не все миссии — чисто байкерские, есть, например, яркие эпизоды с угоном тюремного автобуса (где через специальную камеру можно любоваться происходящим внутри и наслаждаться воплями заключенных), засадой на мосту прямиком из «Крестного отца» и встречей наркокурьерши в Международном аэропорту Фрэнсиса (как известно, в Либерти-Сити с аэропортом связаны самые трудные и самоубийственные миссии). Пара заданий показывает произошедшие в GTA 4 события с нового ракурса и отвечает на давно волновавшие вас вопросы: «Как те бриллианты попали в мешки с мусором?» и «Кто похитил Романа Белича?».

Но самые интересные, волнующие и оригинальные события в The Lost and Damned не связаны с сюжетом большого GTA 4 и происходят в байкерском микрокосмосе. Президент «Потерянных» Билли Грэй вернулся из реабилитационной клиники и теперь всячески подставляет нашего героя. Внутри клуба кипит борьба за идеологию и власть (Клебиц — единственный в городе байкер-еврей, за что его очень не любит расист Брайан, главный прихвостень Билли), на лучшего друга Джима наехали продажные полицейские, а бывшая подруга и действующая наркоманка Эшли ввязалась в скверную историю с итальянской мафией...

Сюжет The Lost and Damned — это маленькая трагедия из жизни мужчин на мотоциклах, которая начинается дружескими объятиями, а заканчивается штурмом тюрьмы и поджогом. Как это обычно бывает в GTA, самые важные события происходят не в роликах, а прямо во время миссий (долгое выяснение отношений можно оборвать случайной пулей). Зато в роликах можно увидеть полную мужскую обнаженку (очень неожиданно и смешно) и сцену с перерезанием горла тупым канцелярским ножом.



Жизнь байкера до того непохожа на жизнь преуспевающего гангстера, что на их основе при должном старании можно было сделать отдельную игру. Вообще это довольно показательный момент: долгие годы мы старательно ныли о том, что в мире существует масса игр про мотоциклы, но почти нет проектов, посвященных байкерам и байкерской романтике (последний удачный пример — Full Throttle), а Rockstar сумели воссоздать жизнь этого непростого сообщества в рамках одного аддона. Возможно, кому-то эта модель покажется недостаточно достоверной, но почувствовать себя озлобленным на жизнь изгоем, у которого нет ничего, кроме самых близких друзей и мотоцикла, в The Lost and Damned можно сполна. ■

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

### ДОЖДАЛИСЬ?

GTA 4, лишенная всех материальных излишеств современного общества. Кроме того — лучшая игра про байкеров со времен Full Throttle.

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

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

### РЕЙТИНГ

**9.0**  
ВЕЛИКОЛЕПНО

# grand theft auto

## THE BALLAD OF GAY TONY



**The Ballad of Gay Tony** рассказывает куда менее интересную историю, чем **The Lost and Damned**. Этот аддон вполне можно назвать «дальнейшими похождениями Нико Белича», главный герой здесь — фактически Белич-лайт. Луис Фернандо Лопес — угонщик автомобилей и специалист по единоборствам, отсидевший два года и теперь работающий телохранителем и кризисным менеджером у Тони Принца (тот самый Тони-гей), стареющего владельца ночных клубов *Maisonette 9* и «Геркулес».

Отец Лопеса служил в морской пехоте (в квартире у героя висят его фотографии в камуфляжной форме) — вот вам и военный бэкграунд. Лопес — гетеросексуальный доминиканец, которого все принимают за гея-мексиканца (как серба Белича принимали то за русского, то за поляка). Отношения между Лопесом и Принцем очень похожи на взаимоотношения кузенов Беличей: у Тони за долги отбирают ночные клубы, а Лопес выполняет миссии для всех крупных и мелких проходивцев Либерти-Сити, которым задолжал его коллега.

### Прошлой ночью

Такого героя и такой сюжет мы уже много раз видели: до Белича были Карл Джонсон и Вик Вэнс из **GTA: San Andreas** и **GTA: Vice City**. Как и предшественники, Лопес пытается завязать с преступной жизнью, но стараниями друзей детства и партнеров по бизнесу попадает во все более скользкие

истории, скидывает людей с небоскребов, находит отрезанную голову в коробке из-под торта и участвует в купле-продаже осточертевших бриллиантов с «Утконоса».

Разница в том, что в этот раз мы начинаем не с рабочих низов, а сразу среди сливок общества. Луис изредка заходит проведать маму в родном Нортвуде, но большая часть событий происходит в деловом центре Алгонквина. Ночные клубы и шикарный пентхауз эксцентричного арабского бизнесмена, занимающегося строительством фаллических небоскребов, — сюжетные эпицентры игры. Жизнь Луиса, словно жизнь героев романов Брета Истона Эллиса, на 90% состоит из общения

с богатыми наркоманами и на 10% — из секса в общественных туалетах. В этой «Гламораме» золочены не только оружие и автомобили, но даже и боевые вертолеты, а в миссиях на кону не судьба байкерского клуба или пакета с героином, а как минимум хоккейной команды «Либерти-Сити Рэмпейдж».

Самая необычная часть игры посвящена подробностям управления ночным клубом — этого мы в GTA еще не видели. Переодеваемся в черный костюм, вешаем на ухо передатчик, вертим головой в поисках скандалистов и выкидываем расшалившихся пьяниц на улицу. Работа нудная, нелепая, но при этом подозри-

тельно реалистичная: если вам всегда было интересно, как работает людям, которые всю ночь с хмурым видом ходят по клубу и смотрят, как бы чего не вышло, TBoGT дает ясный ответ — работает им ужас как тяжело.

Чтобы не было совсем скучно, Луиса прямо из клуба посылают на спецмиссии по уходу за знаменитостями. Нужно отбить у папарацци известного рэпера, сгонять за сэндвичем для капризной модели, отвезти домой пьяную дочку миллиардера, спасти от поклонниц участников бойз-бэнда и прокатить на вертолете киноактера, боящегося высоты. В играх серии GTA всегда была одна-другая миссия, посвященная жизни бога-



Oh man, you think I'm done. You're not so fucking tough, Luis.

Тони-гей закатывает истерики по поводу и без: то приставляет к виску пистолет, то впадает в наркотический угар и начинает кататься по полу...



Дробовик с разрывными патронами способен оживить любую вечеринку!



В Episodes from Liberty City многие старые персонажи раскрываются по-новому: так, выяснилось, что Рэй Булгарин — страстный поклонник рок-музыки.



Одна из лучших машин в аддоне — пижонский Uranium ST, подарок шейха Юсуфа Амира.

тых и знаменитых, но в TBoGT из едкой социальной сатиры сделала отдельный игровой режим.

### Правила клуба

Отдельные миссии тоже связаны с ночными клубами — целая сюжетная линия посвящена разборкам со светским блогером, скрывающимся под псевдонимом The Celebinator (Луис и Тони сначала пишут ему гадости в комментариях, а потом сбрасывают с вертолета). А вот логичные реалистичные задания в The Ballad of Gay Tony почти не встречаются.

Обычная миссия из GTA 4 походила на эпизод смутно знакомого криминального фильма, в котором взрывалось в два раза больше автомобилей и убивали в четыре раза больше полицейских. В TBoGT главный герой взрывает подъемные краны и самолеты, гоняет броневик и эксперимен-

тальный вертолет, топит яхту и похищает вагон метро. В любой другой серии GTA такие задания открыли бы в самом конце, а здесь все взлетает на воздух настолько часто, что в какой-то момент начинаешь удивляться, почему в городе до сих пор не объявлено чрезвычайное положение по причине массовых терактов.

В течение одной миссии вам могут предложить сбить десяток полицейских вертолетов из дробовика с разрывными патронами и спрыгнуть с парашютом с самого высокого небоскреба Либерти-Сити. Парашютам в игре вообще уделено много внимания: помимо того, что регулярно приходится использовать их в миссиях, есть еще и триатлон (с применением лодок и тюнингованных автомобилей), который неизменно начинается с прыжка из стратосферы.

Впрочем, подобным парадом пиротехники сегодня едва ли мож-

но кого-то удивить: в 2009 году еще был смысл покупать TBoGT ради гигантских взрывов и парашютных прыжков. А сейчас Just Cause 2 легко выигрывает у GTA 4 по части бессмысленных спецэффектов и экстремальных развлечений высоко над городом — в JC2 под это дело специально заточены сюжет, движок и управление.

Что в остатке? Немного новой музыки, несколько новых видов оружия (наш выбор — бомбы-липучки с дистанционным управлением!), свежие мини-игры, а также система оценки прохождения миссий. После выполнения задания ваши показатели сравниваются с эталонными: оказывается, нужно было не просто пройти миссию, а убить при этом столько-то полицейских, совершить такое-то количество выстрелов в голову и не потерять при этом ни одного процента здоровья.

Если при выполнении задания вы использовали функцию рестарта или сели в такси, ваши результаты не засчитываются и не переносятся в онлайн-таблицу рекордов Rockstar Games Social Club. Но, честно говоря, мы не рекомендуем увлекаться всей этой возней с рейтингами (благо никто не заставляет вообще о них думать), она лишь еще сильнее отвлекает от тех вещей, что отличают современную GTA от игроподражателей: от интересных персонажей, от сатиры, от запоминающихся миссий (а если миссию приходится проходить по десять раз ради рейтинга, то запомниться она может разве что в пло-

хом смысле). Всего этого в TBoGT и так меньше, чем хотелось бы, а если еще и заниматься планомерным перепрохождением миссий ради рейтинга — в игре можно и вовсе разочароваться.



Не стоит думать, будто The Ballad of Gay Tony нам не понравилась: это по-прежнему яркая, шумная GTA-игра. Другое дело, что среди всех трех игр в новейшей истории серии эта, пожалуй, самая слабая. Главный герой The Ballad of Gay Tony скучен — точно за таких личностей мы играли в предыдущих частях. Сюжет рассказывает о капризах сверхбогатых индивидуумов — их при всем желании не примешь так близко к сердцу, как проблемы простых байкеров или отчаянные попытки Нико Беллича адаптироваться к западному капиталистическому строю.

Вас в самом деле волнует, сколько денег заработает Луис и сколькими женщинами он сумеет овладеть на танцплощадке? Все криминальные миссии в TBoGT позаимствованы из GTA 4 — мы заранее знаем, чем кончится дело с бриллиантами и история с похищением дочери Джованни Анцеллотти. Наконец, с парашютом в наше время лучше прыгать в Just Cause 2. Пара заданий заслуживает включения в золотой фонд GTA, но в целом мы согласны на игру про любого другого жителя Либерти-Сити — включая продавца хот-догов и парня, убитого на первых секундах TBoGT.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

### ДОЖДАЛИСЬ?

Ответ на вопрос «что получится, если убрать из GTA интересный сюжет и оставить только эффектные миссии?». На фоне Just Cause 2 игра смотрится столь же бледно, сколь сама JC2 убого смотрелась на фоне старенькой GTA: San Andreas.

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ ●●●●●●●●●● 70%

### ГЕЙМПЛЕЙ



### ГРАФИКА



### ЗВУК И МУЗЫКА



### ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ



### РЕЙТИНГ

7.5

ХОРОШО

НЕСМОТЯ НА ТО, ЧТО ПРИНЦИПАЛЬНЫХ ОТЛИЧИЙ МЕЖДУ ГЕЙМПЛЕЕМ ИЗ GTA 4 И EPISODES FROM LIBERTY CITY НЕТ, В КАЖДОМ АДДОНЕ МОЖНО НАЙТИ НЕСКОЛЬКО НОВЫХ СПОСОБОВ ПРОВЕСТИ ДОСУГ. НИЖЕ — ПО ТРИ ШТУКИ ИЗ КАЖДОГО.

## ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ В THE LOST AND DAMNED?

### 1. Защитить честь родного клуба

Этот род занятий напоминает войну за территории в San Andreas, с той разницей, что здесь никаких территорий нет, нужно просто встречаться с друзьями и ездить на «стрелки». Существует три типа подобных миссий, а всего их 50 — за выполнение каждых десяти на нашей базе появляется новый вид оружия.



### 2. Потусоваться с неформалами

Три новых мини-игры включают в себя армрестлинг, карты и воздушный хоккей. По накалу страстей однозначно выигрывает первый: во время партии во всемирно известной игре по перетягиванию рук нужно всего лишь как можно более яростно двигать мышью, но неподготовленные игроки в этом месте роняют капли вполне настоящего пота.

### 3. Провести время с друзьями

Одна из самых волнующих возможностей в The Lost and Damned — умение Джонни практически в любой момент времени позвать на помощь двух коллег по банде — те тут же примчатся и размажут по асфальту кого требуется. Имейте в виду: после каждой удачной стычки у выживших байкеров улучшаются боевые навыки.



## ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ В THE BALLAD OF GAY TONY?

### 1. Прыгнуть с парашютом

Как и война группировок, парашюты были уже в San Andreas, но в TBoGT бейсджампинг (т.е. парашютные прыжки с низкой высоты, обычно — со зданий, мостов, антенн) получил статус отдельной мини-игры. Можно десантироваться с небоскребов или вертолетов, в особых случаях требуют приземляться на движущийся автомобиль.



### 2. Записаться в бойцовский клуб

В специально отведенном помещении L.C. Cage Fighters в Нортвуде можно зарабатывать деньги, вышибая Луисом дух из противников или делая ставки на исход поединков других бойцов. Нормальным файтингом это, конечно, не назовешь (глюки с прицеливанием, нет блоков или захватов), зато можно отправиться на бой с ножом или бейсбольной битой.

### 3. Посмотреть телевизор

Наконец, если все дела уже сделаны, можно посмотреть одно из новых телешоу. По CNT крутят истерически смешное аниме Princess Robot Bubblegum (со скудно одетой героиней, извращенцем-наставником и, разумеется, сценой с изнасилованием щупальцами), а на Weazel можно увидеть бонусный эпизод сериала про реднеков-рейнджеров, в котором президентом земли оказывается пришелец с головой в форме пениса.



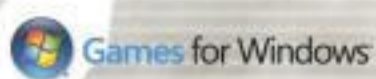
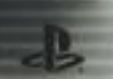
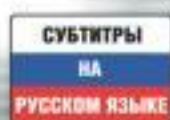
ВЫБОР –  
ТВОЁ ГЛАВНОЕ ОРУЖИЕ...

# АЛФНА ПРОТОСОЛ

ШПИОНСКАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

В ПРОДАЖЕ  
С 28 МАЯ

Реклама



www.sega.co.uk

WWW.ALPHAPROTOCOL.COM | WWW.SOFTCLUB.RU

©SEGA. Все права сохранены. SEGA, изображение SEGA и ALPHA PROTOCOL являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками SEGA Corporation. Разработано Obsidian Entertainment, Inc. Obsidian и изображение Obsidian Entertainment являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Obsidian Entertainment, Inc. Все права сохранены. "PS3" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, кнопка «Гусь» Windows Vista, Xbox, Xbox 360, и изображения Xbox являются собственностью группы компаний Майкрософт. "Games for Windows" и кнопка «Гусь» Windows Vista используются по лицензии компании Microsoft.

R&S Вердикт  
Дождались!

RS@IGROMANIA.RU

**Жанр**  
Шпионский экшен

**Издатель**  
Ubisoft

**Разработчик**  
Ubisoft Montreal

**Издатель  
в России/  
локализатор**  
GFI/Руссобит-М

**Похожесть**  
Robert Ludlum's the  
Bourne Conspiracy  
Stranglehold

**Мультиплеер**  
Интернет  
Локальная сеть

**Сайт игры**  
splintercell.us.ubi.com/  
conviction

**СИСТЕМНЫЕ  
ТРЕБОВАНИЯ**

**Необходимо:**  
Core 2 Duo 1,8 ГГц,  
1,5 Гб, 256 Мб

**Желательно:**  
Core 2 Quad 3,2 ГГц,  
2 Гб, 512 Мб



**TOM CLANCY'S  
SPLINTER CELL  
CONVICTION**

АЛЕКСАНДР ЧЕПЕЛЕВ

**В** 2007 году, на Ubidays, Ubisoft Montreal продемонстрировали публике новый образ Сэма Фишера — Сэм был жалок. Бородатый, со слипшимися волосами до плеч, в рваном пальто, он суетливо прятался в толпе, грубо отшвыривал спецназовца на барную стойку, опрокидывал столы и больше походил на героев рассказов Чарльза Буковски, чем на бывшего агента секретной спецслужбы.

Но затем разработчики почему-то пожалели Сэма. Подстригли, побрили, заменили лохмотья на модную водолазку и в результате превратили героя из спившегося битника в хмурого мужика с рыбьим взглядом. И знаете, жаль! Лучше бы он жарил на костре крыс и расталкивал прохожих — по крайней мере, это было бы интереснее, чем очередная история про спасение Америки.

**О дивный новый мир**

Conviction — естественное завершение того пути, по которому серия Tom Clancy's Splinter Cell развивалась в течение нескольких последних лет. То, что Сэм не вернется к прежней жизни, стало понятно еще в четвертой части, в которой агента обрили наголо, заперли в тюремную камеру и заставили работать на две стороны. Но мы не ожидали, что после такой шокотерапии бывшая звезда «Третьего эшелона» превратится в беспардонного наемника, у которого указательный палец нередко работает значительно быстрее головного мозга.

Осторожные прогулки в тени с прибором ночного видения и прятанье трупов — все это забыто. Нынешнему Сэму не до рефлексий — он выбивает двери ногой, расстреливает обал-

девших соперников в упор и чихать хотел на горы трупов под уличными фонарями. Наверное, таким образом разработчики собирались передать внутренний надрыв своего героя: Фишер пытается спасти чудом «воскресшую» дочь, какие уж тут прятки.

Итак, спустя два года после завершения событий Double Agent, с Сэмом (который, напомним, к тому времени ушел в отставку) связывается бывшая коллега по «Третьему эшелону» Анна Гримсдоттир и сообщает одну за другой сокрушительные новости. Сперва Сэм узнает,



Флешбек с дочкой — пожалуй, самая «человечная» сцена с участием Сэма Фишера в Conviction.



Трупы, горящий бензовоз, два бегущих автоматчика — это не Gears of War и даже не Kane & Lynch — так сегодня выглядит Splinter Cell.

кто убил его дочку. А спустя пятнадцать минут игрового времени — внимание! — что Сару и вовсе никто не убивал: бывшие работодатели придумали эту легенду, чтобы получить рычаг давления на своенравного Фишера. Узнать, кто и зачем его предал, найти дочь и заодно спасти Родину — эти благородные дела займут все шесть часов одиночной кампании.

На словах все звучит хорошо — в центре повествования наконец-то оказывается противоречивая личность Сэма Фишера, внутренний мир которого уже давно интересовал многих поклонников серии. Но на деле выяснилось, что следить за душевными терзаниями агента Фишера совершенно неинтересно: получив право голоса, он оказался таким же прямолинейным и предсказуемым солдафоном, что и раньше, разве что стал более жестоким — нимало не стесняясь, бьет женщин по физиономии и калечит людей при помощи электроплиты.

Все эти зверства происходят на фоне мутно-пафосного патристического боевика — любимого жанра Тома Клэнси. Над национальной безопасностью США опять нависла угроза, враги как будто сбежали из дешевых телесериалов 80-х, а закадровый

рассказчик, подливая масла в огонь, оперирует фразами типа «Для Сэма «Третий эшелон» был всегда воплощением истины». Неудивительно, что в этом мире отключение генераторов — главное занятие, а brutальный голливудский взрыв на заднем плане, по мнению сценаристов, настолько удачный ход, что его непременно нужно повторить как минимум раз десять.

Единственный прием, который разработчикам, безусловно, удался, — это разрекламированная на всех углах система контекстных подсказок. В ключевые моменты на любой подходящей поверхности — на здании, на полу, на стене, на развевающемся флаге — может всплыть огромная надпись вроде «Обезвредь Антона Кобина» или «Добудь взрывчатку». Мало того, во время очередного брифинга на ближайшей плоской поверхности может появиться сопутствующая информация — флэшбек или лицо очередного ключевого персонажа. Тем самым Ubisoft Montreal пытаются передать обрывки мыслей героя. Выглядит ужасно стильно, особенно если оставить за скобками тот факт, что надписи на стенках — это самый сильный драматический ход, на который хватило фантазии разработчиков. Кроме теку-



В прежней версии игры нам обещали толпы народу, в которых придется лавировать. Вот этот капустник в луна-парке — все, что от них в итоге осталось.

щей цели и мимолетных воспоминаний, других мыслей у Сэма, кажется, нет.

### Один режим, два в уме

Итак, трагический герой из Фишера не выходит, как ни старайся. В иное время, когда в игре был сложный, многовариантный стелс, на это можно было бы закрыть глаза. Теперь стелс — необязательный пункт программы, трогательный бонус для фанатов старой закладки. Конечно, можно спрятаться в тени, кинуть в угол камеру-липучку, включить на ней веселую мелодию, тем самым приманив врага, а затем взорвать его. Но самый эффективный способ — это расстрелять всех из-за укрытия.

За компрометирующее поведение агента больше не карают, поэтому можно смело отстреливаться из-за перевернутых столов, нахально выскакивать на спецназовцев из-за угла или закидывать их гранатами. Ну а если вы все-таки решите спрятаться и вас обнаружат — не страшно: в любой момент можно откатиться в темный угол или спрятаться за стенкой. На месте, где нас последний раз видели, высветится призрачный силуэт, и противники первым делом поспешат именно туда. А мы тем временем сможем напасть на них с новой позиции.

Или подобраться к растерянному врагу и быстрым движением свернуть тому шею. Мало того — после удачного сеанса рукоприкладства становится доступным специальный режим, в котором можно отметить и застрелить нескольких противников одновременно.

Иногда в Сэме просыпается садистская нотка, и он начинает допрашивать: размазывает бандитские рожи об писсуар, долбит неверные головы об искрящийся телевизор, а в конце ставит на колени и добивает мастерским ударом ногой по горлу. Наверное, разработчики считают, что скопировать сцены из *The Punisher* — это отличный способ подчеркнуть новый, жесткий образ Сэма, озлобленного на весь мир наемника, который не остановится ни перед чем, чтобы спасти родную кровинушку. У нас в головах, правда, сложилась другая картина: из жестокого, но по-своему благородного солдата из предыдущих частей Сэм Фишер то и дело превращается в конченую сволочь и изверга. Не исключено, что в средней школе он душил котят и окунал первоклассников головой в унитаз.

### Без друзей меня чуть-чуть

А между прочим, уж кого-кого, а наших противников из



Пугающее количество разговоров в игре заканчивается примерно вот так.



За самые разные действия нам начисляют бонусные очки, которые нужно тратить на апгрейд оружия.

# По волнам памяти

Игра в Conviction — своего рода шок-терапия для поклонников серии. Чтобы вы могли оценить контраст, мы приводим примеры того, как Сэм выпутывался из трудных ситуаций в первой части игры и того, как он это делает сегодня.



Раньше Сэм взламывал двери отмычкой.



Теперь — ногой, а лучше — чьей-то головой.



В былые дни каждый труп приходилось прятать в тени.



Теперь их можно оставлять где угодно. Придут собаки — доедят.



Раньше для выслеживания соперника мы становились в элегантный шпагат...



Сегодня — обрушиваемся на них, с потолка, словно Бэтмен в Arkham Asylum.

Conviction можно было бы и пожалеть: они не просто непонятливые, они близорукие и едва ли представляют реальную угрозу. Если кинуть им под ноги обычную гранату — закричат и вяло разбегутся. Если швырнуть взрывчатку с дистанционным управлением (которая к тому же светится красным и оставляет в воздухе дымовой шлейф) — во-

обще не заметят. Точно так же они не замечают и камеру-липу. И так на всех уровнях сложности.

Поэтому порой «операция» выглядит так: выглядываем из-за двери, замечаем в комнате отряд спецназовцев, увлеченных светской беседой о модном порнофильме. Кидаем взрывчатку на стол рядом с ними, взрываем. Джентльмены па-

дают замертво — кажется, они даже не заметили, как все произошло. Тут же в дверь неуклюже вваливается второй отряд, получает гранату — и тоже погибает в полном составе, едва успев обругать нас дежурным «факом». Если кто-то остался жив — не стесняйтесь, добейте его из дробовика.

В итоге Conviction превращается в боевик — зверский, взры-

воопасный, но в то же время довольно стандартный. Условия игры практически никак не меняются от стартовых до финальных титров: Фишер весело бежит, стреляет, сворачивает шеи, допрашивает и снова бежит. Для шести-семи часов геймплея — вполне достаточно, но это, мягко говоря, не тот Splinter Cell, который мы привыкли видеть. Одна-





R&S Вердикт  
Дождались!

RS@IGROMANIA.RU

**Жанр**  
Семевой шутер  
**Издатель**  
Paradox Interactive  
**Разработчик**  
Fatshark  
**Похожесть**  
Team Fortress 2  
Global Agenda  
Day of Defeat  
**Мультимплеер**  
Интернет  
**Сайт игры**  
www.leadandgold.com

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**  
**Необходимо:**  
Core 2 Duo 2,4 ГГц,  
1,5 Гб, 512 Мб видео  
**Желательно:**  
Core 2 Quad 2 ГГц, 3 Гб,  
1 Гб видео

# LEAD AND GOLD

Артем Колодятов

Городок Лид (пишется как Lead — в зависимости от произношения это слово можно перевести с английского и как «лидерство», и как «свинец») в графстве Лоуренс, штат Южная Дакота, знаменит тем, что был основан в 1876 году после открытия Хоумстейка, крупнейшей золотодобывающей шахты во всей Северной Америке. Известно, что в 1910 году население города составляло 8382 человека. К 2000 году оно сократилось до 3027 человек. Причин может быть несколько: урбанизация, постепенное истощение ресурсов Хоумстейка (шахта была окончательно закрыта в 2008 году), но онлайн-командный шутер **Lead and Gold: Gangs of the Wild West** предлагает, пожалуй, самое простое объяснение: видимо, жители Лиды просто-напросто перестреляли друг друга. Из-за золота. Ну и просто так, от скуки.

## Ковбои и ковбои

Дикий Запад по версии студии **Fatshark** решительно не прощает индивидуалистов. Кой-от-одиночка тут, как правило, долго не живет и большую часть игрового времени отсчитывает

секунды до нового респауна. Единственный способ выжить — разбойничать в составе небольшой банды.

Как и любой приличный командный шутер, **Lead and Gold** всеми правдами и неправдами подталкивает игрока к взаимодействию с товарищами. Так, каждый из четырех представленных в **GotWW** классов обладает крайне узкой специализацией. Хрупкая девушка **Trapper** —

типичный снайпер: на дальних дистанциях наносит просто чудовищный урон, однако практически беспомощна при более близком общении. Напротив, коренастый детина **Blaster** может уложить кого угодно одним выстрелом из дробовика, но для этого ему нужно подобраться к жертве. **Gunslinger** лучше всего проявляет себя лишь на средних дистанциях, а **Deputy** прикрывает команду огнем карабина и замечает врагов издалека.

Еще один хороший стимул бегать по картам **Gangs of the Wild West** в компании тяжелооруженных друзей — так называемая синергия. У каждого класса есть своя «аура», которая ускоряет регенерацию здоровья стоящих рядом соратников, а заодно дает им какой-нибудь бонус к характеристикам. Ударная группа из четырех человек сминает любого отбившегося от коллектива противника как бронепоезд — зазевавшуюся черепаху.

Мало того, **Lead and Gold** делает все возможное, чтобы как



Для игры с рейтингом «от 16 лет» в **Lead and Gold** слишком несерьезные, бутафорские брызги крови.



Во время прицельной стрельбы фигура персонажа загромождает солидный кусок экрана.

можно дольше не различать вас с понравившейся компанией. Если во время рейда на очередную контрольную точку вы, как выразались в S.T.A.L.K.E.R., «словили маслину», то умираете не сразу. Некоторое время после ранения вы будете лежать на земле, истекать кровью, отстреливаться от врагов из пистолета и звать на помощь — совсем как в Left 4 Dead. Оживить вас сможет произвольный союзник, нажатием одной кнопки. В случае же если ваше тело восстановлению не подлежит, в Lead and Gold предусмотрена переносная респаун-установка. Любой игрок может водрузить себе на спину специальный флажок, превратившись в ходячую точку возрождения для всей команды. Очень удобно.

### Немое кино

В Fatshark очень старались подтолкнуть игроков к работе внутри коллектива, это правда. Но в то же самое время разработчики почему-то забыли о самых очевидных вещах, которые в любом командном шутере давно стали нормой. Во-первых и в главных — здесь нет встроенного голосового чата. Даже больше: меню быстрых приказов тоже отсутствует. Возникает логичный вопрос: как, скажите на милость, можно координировать действия группы в динамичном сетевом шутере, если единственный «родной» способ свя-



Женщины в Lead and Gold коня на скаку остановят, точнее, могли бы остановить — лошадей в игре нет вовсе.

зи — неуклюжий текстовый чат? Любой поход на вражескую базу без возможности общения внутри группы может послужить живой иллюстрацией к басне Ивана Андреевича Крылова «Лебедь, щука и рак» (или к любому американскому хоррору для тинейджеров): каждый ходит сам по себе и в итоге все умирают поодиночке. Приходится изворачиваться и использовать сторонние программы типа TeamSpeak или Ventrilo. Но, само собой, такой способ хорош, только если играешь с друзьями, а тем, у кого друзей нет, как и тем, кто

просто решил поиграть в новую мультиплеерную игру, остается лишь страдать.

Во-вторых, в комплекте Gangs of the Wild West идет кастрированный обучающий режим, который толком не раскрывает игровую механику. Вас научат прицеливанию, бегу, прыжкам, использованию способностей, перетаскиванию предметов и прочей ясельной ерунде — это пожалуйста. Однако никто не объяснит вам, как взаимодействовать с командой и как важны общие усилия для победы. В результате на сегодняшний день

больше половины населения серверов Lead and Gold попросту не знают, как в нее по идее нужно играть. Эти господа думают, что попали в Unreal Tournament на Диком Западе: они сломя голову носятся по картам, скачут по крышам зданий, много и беспорядочно стреляют и ни при каких обстоятельствах не снисходят до взаимовыручки. Автор этих строк, будучи подстреленным вражеским снайпером, тщетно ожидал спасения от одного из таких отчаянных парней, но тот, попрыгав немного рядом, убежал за флагами (и был тут же рас-

## Лица эпохи

Если приглядеться, то станет ясно, что героев Lead and Gold и первой Left 4 Dead как будто делали с использованием одного и того же шаблона по созданию интернациональной команды персонажей. Итак, согласно этой инструкции, организованная группа царков обязательно должна включать в себя:



белого неформала...



щеголеватого  
чернокожего...



боевого  
шелудивого деда...



женщину.



R&S Вердикт  
Дождались!



# SAM & MAX

# THE DEVIL'S PLAYHOUSE

Жанр  
Квест

Издатель/разработчик  
Telltale Games

Похожесть  
Tales of Monkey Island  
Sam & Max: Hit the Road

Мультиплеер  
Отсутствует

Сайт игры  
[www.telltalegames.com/samandmax/thedevilsplayhouse](http://www.telltalegames.com/samandmax/thedevilsplayhouse)

СИСТЕМНЫЕ  
ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо:  
1,2 ГГц, 512 Мб,  
128 Мб видео  
Желательно:  
2,2 ГГц, 1 Гб,  
256 Мб видео

Кирилл Волошин

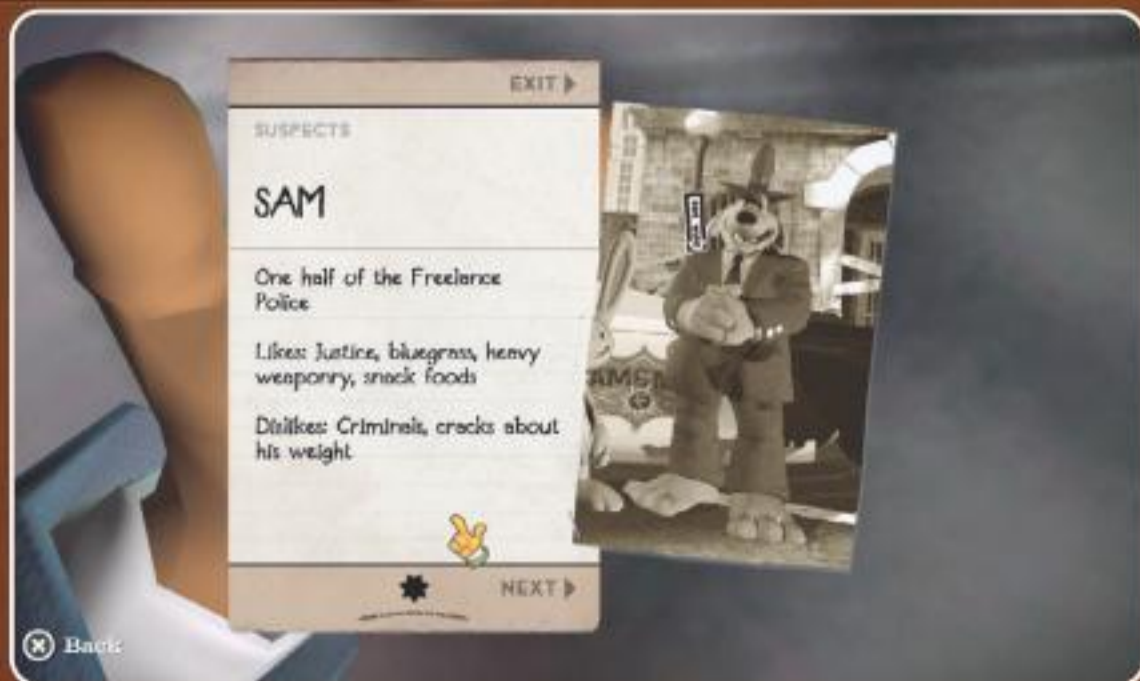
Мы, конечно, по ним скучали, но, признаться честно, на новую встречу с псом в фетровой шляпе и его лучшим другом, сальным зубастым кроликом, не особенно рассчитывали. За два года, прошедшие после выхода второго сезона **Sam & Max**, Telltale Games успели запустить еще несколько интерактивных ситкомов, один из которых — грандиозный «камбэк» Гайбраша Трипвуда в рамках **Tales of Monkey Island** — стал самым успешным

в их истории. Поэтому логичнее было бы ожидать новых пиратских приключений или даже переноса в сериальный формат других «золотых» квестов **LucasArts**.

К тому же казалось, что похождения Сэма и Макса исчерпали себя еще на середине второго сезона. Когда в 2006 году герои культового **LucasArts**-квеста **Sam & Max: Hit the Road** вернулись на наши голубые экраны в виде интерактивного ситкома, все были искренне счастливы.

Но чувствовалось, что ситком этот получается очень неровным — феерически смешные фантазерские истории тут соседствовали с набором средних анекдотов. И дальше все пошло под гору: даже лучшие моменты второго сезона были хуже практически любого эпизода из первого. В итоге круговорот одних и тех же тем, персонажей и локаций, самоцитирование и самокопирование достигли такой концентрации, что Олег Ставицкий вынужден был написать следующе:

«Игра требует серьезного пересмотра: нужно перебирать структуру, внутреннее устройство, подход к составлению головоломок». Одним словом, еще одного самоповтора никто бы уже не понял. И если уж Telltale Games все-таки решилась зайти в одну и ту же реку трижды, то логично было бы предположить, что у них были на то веские причины. Быть может, американцы все же прислушались к мнению публики и действительно серьезно пересмотрели внутреннее



Игра стала чуть удобнее: появился журнал, где описываются все текущие задачи, а героями можно управлять при помощи WASD-раскладки.



Новое круговое меню диалогов невольно наводит на мысль, что авторам очень понравился **Mass Effect**.

## Тупая обезьяна

Эту фотографию, датированную 2000 годом, прислал в офис шерифа города Сарасота (штат Флорида) анонимный доброжелатель. На сегодняшний день это — самое отчетливое изображение вонючей обезьяны.



Немногие знают, но на самом деле у космической гориллы с труднопроизносимым именем генерал Скун-ка'пе (Skunk-ka'pe) есть прототип в реальной жизни. Skunk ape (дословно — «вонючая обезьяна») — это полумифический высший примат, получивший свое название из-за ярко выраженного неприятного запаха, которым якобы сопровождается его появление. очевидцы рассказывают, что этот аромат напоминает смесь запаха скунса, тухлых яиц и коровьего навоза. Другие физиологические параметры вполне соответствуют его ближайшему родственнику, снежному человеку: рост — свыше двух метров, вес — за сто килограммов.

Предположительный ареал обитания этого милейшего существа — юго-восточные штаты США: Оклахома, Северная Каро-

лина, Арканзас, а также Флорида. Если окажетесь в последнем, обязательно загляните к видному исследователю вонючей обезьяны Дэвиду Шили — он содержит сувенирный магазин, посвященный объекту его исследования. Обладают ли товары из этой лавки упомянутым выше запахом, не сообщается.

устройство сериала? Ответ будет вполне в духе Сэма и Макса — и да, и нет.

### Ветер перемен

Принципиально структура сериала не изменилась. Судя по первому эпизоду, нас ждут все те же коротенькие, максимум на 3 часа приключения, в которых на первом месте не загадки, а диалоги, юмор, колоритные персонажи и провокационные комментарии гиперактивного кроли-

ка. Зато изменилась подача сюжета. Первый эпизод посвящен нападению на родной город Сэма и Макса огромной гориллы на космическом корабле. Как выяснилось, это был беглый преступник галактического масштаба, генерал Скун-ка'пе: он сбежал из межпланетной тюрьмы (та самая The Penal Zone) и прилетел на Землю в поисках Важных Артефактов. Корабль генерала приземлился, естественно, прямо напротив офиса наших «вольных полицейских», и имен-

но им предстоит попасть на его борт и отправить разбушевавшуюся гориллу обратно в места не столь отдаленные.

Так вот, эта история подается в стилистике модного кинофильма. Во-первых, сценаристы играют со временем: сначала показывают финальную сцену, а потом отматывают время назад, и мы видим, как все к этому шло. Во-вторых, появился рассказчик — ироничный и болтливый. И это не просто закадровый голос в духе Ефима Копеляна или

безымянного дядьки из **The Bard's Tale**, а вполне осязаемый персонаж, расфранченный мужичок в костюме. Он периодически появляется на экране, что рассказывает, интригует, анонсирует, напрямую обращается к зрителям. Благодаря ему сюжет воспринимается цельнее, собраннее и не распадается на набор скетчей, как это бывало раньше.

Есть перемены и в игровом процессе, и связаны они с уникальными способностями Макса.



С помощью списанной в утиль техники из банды С.О.Р.С. мы теперь можем комбинировать некоторые предметы из инвентаря.



Музыка и озвучка по-прежнему хороши: солнечный джаз, спокойный голос Сэма и диссонансирующий с ним резкий тембр Макса — все на месте.



Нет, речь не об умении семиэтажно ругаться и выставлять напоказ свое агрессивное либидо, это Макс и так умеет. Впервые нам дали возможность управлять этим славным малым, переключаясь на него в любой момент по одному клику. В эти мгновения мы переносимся прямо в воспаленный мозг полубезумного кролика и обнаруживаем там радиальное меню с паранормальными умениями, которым Макс обучается по ходу прохождения. В первом эпизоде открыты лишь три из них (в следующих будут добавляться новые), но и этого хватает, чтобы взглянуть на привычную игру в ином свете. Во-первых, Макс может телепортироваться к любому телефону, номер которого он знает. Причем вместе с ним туда переносится и тот, кто дотрагивается в этот момент до растворяющегося в воздухе кролика. Во-вторых, он может видеть ближайшее будущее — к примеру, узнать, чем закончится очередная сложная

ситуация или что случится через пять минут с мирно обедающим гражданином. Наконец, Макс умеет превращаться в различные предметы. Например, в базуку (восторг кролика трудно описать литературным языком!) или в горшок с цветком, за которым Сэм может спрятаться.

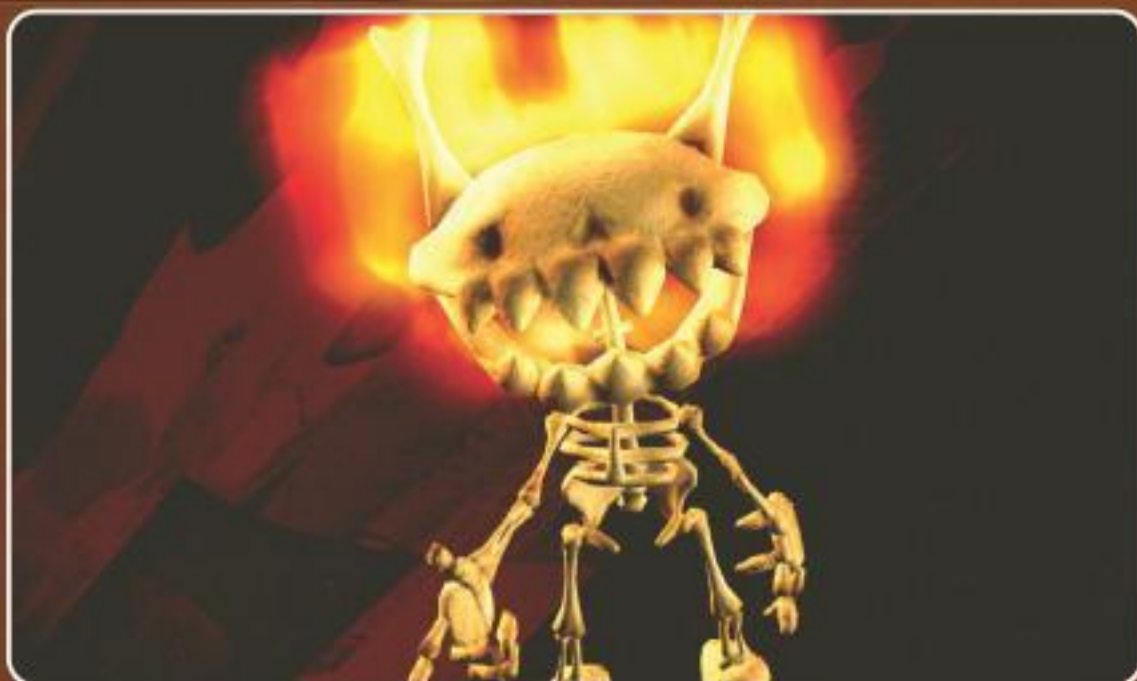
### Штиль старых проблем

Но беда в том, что за всем этим авторы маскируют старые болячки. Повествование по-прежнему строится вокруг одних и тех же локаций и персонажей. Мы все так же спускаемся в канализацию под офисом Сэма и Макса, грустно смотрим на трещину в асфальте, посещаем соседнюю забегаловку и читаем газеты в аппаратах с плохими и хорошими новостями. Персонажи — тоже в основном знакомые все лица: девушка-голем Стинки и ее неадекватный дедушка со своими рецептами (опять!), спецгент в чер-

ном Супербоул, человек-мышь Гарри, частный детектив Флинт Пэйпер и другие. Понятно, что жанр ситкома предполагает более или менее фиксированный набор героев. И мы были бы только рады снова увидеться с некоторыми из них: например, с Боско (продавец всякой всячины, который был одержим теорией всемирного заговора и постоянно менял национальность!) и девушкой Сибил (соседка Сэма и Макса, как перчатки меняла профессии и была даже «Мисс Канадой»). Но Боско, кажется, окончательно сгинул, Сибил находится в творческом отпуске, а адекватной замены им пока не нашлось. Потому что все вышеперечисленные товарищи — персонажи забавные, но они и наполовину не так хороши, как ключевые герои из первого сезона. Хорошо хоть, в The Penal Zone можно общаться с одушевленным набором списанной техники, известным как С.О.П.С.: без этой банды говоря-

щих телефонов и аркадных автоматов было бы совсем грустно.

В предыдущих сезонах авторам не всегда, но все же удалось нас удивить: они выводили на сцену ожившую статую Авраама Линкольна, философствующего робота, неадекватного Санта-Клауса, они отправляли нас на Северный полюс, на Луну, на остров Пасхи и даже в виртуальную реальность... А сейчас? Очередной космический злодей да борт его межпланетной посудины — что может быть банальнее? По части интриги и фантазии сюжет проигрывает практически всем предыдущим эпизодам. Здесь нет ни тонких издевательств над жанрами, как в **Night of the Raving Dead**, ни политической сатиры, как в **Abe Lincoln Must Die!**, ни постмодернистской пародии на современный медиаформат, как в **Situation: Comedy**, а есть лишь цельная, но неизобретательная история о спасении города от сиреневой космической гориллы.



Не все телепортации одинаково полезны!



The villain has made his move. The players are yours to command. Only YOU can return General Skunk-ka'ge to...

Когда на экране появляется рассказчик, картинка начинает напоминать комиксы Фрэнка Миллера.





R&S Вердикт  
Дождались!

RS@IGROMANIA.RU

Жанр  
Экшен-гонка

Издатель  
Disney Interactive Studios

Разработчик  
Black Rock Studio

Похожесть  
Burnout 3: Takedown  
Call of Duty: Modern Warfare 2

Мультиплеер  
Интернет  
Локальная сеть

Сайт игры  
[www.splitsecondvideogame.com](http://www.splitsecondvideogame.com)

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ  
НЕОБХОДИМО:  
3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
Core 2 Duo 2ГГц, 2 Гб, 512 Гб видео

Игорь Асанов  
kalipa™  
rock & brakes

ВЫБОР  
РЕДАКЦИИ

# SPLIT SECOND

Игорь Асанов

Если вы играете в компьютерные игры еще с начала 90-х, то наверняка замечали два парадоксальных и взаимосключающих тренда в их развитии. С одной стороны, нынешние игры становятся все проще — для управления тактическим шутером теперь хватает обычного консольного геймпада, а квесты больше не требуют держать под рукой блокнот для записи паролей и решения головоломок.

Но, снижая порог вхождения, игры требуют все больше и больше нашего внимания. Для того чтобы начать играть в первый Doom, было достаточно выбрать уровень сложности, и вуаля — через минуту у вас в руке уже

был шотган, а еще через пять вы в голос комментировали все происходящее, по матери называя каждого какодемона, не вовремя выплывшего у вас из-за спины.

И все! Никаких ненужных туториалов, минимум впустую загружающей мозг информации (действительно хороших сюжетов в играх так и не прибавилось) и длиннющих кат-сцен. Автогонки это касается в такой же степени: полчаса провозиться с настройками, покупкой и раскраской машины, прежде чем выбраться на трассу, — это норма для любой из них.

Все это брюзжание можно было бы списать на обычное пресыщение и усталость от игр, если бы не вовремя подоспевшая по-

мощь в лице Split/Second. Только играя в эту игру, лучше всего чувствуешь, что уж с моим-то интересом к играм как раз все в полном порядке. Просто не все в порядке с самими играми.

## Чтобы понять, надо гонять

Ощущения от игры в Split/Second после любой другой аркадной гонки можно сравнить только с бодрящим кофе по утрам. Black Rock Studios, которые уже однажды проделали нечто невероятное, заставив всех с бешеным интересом играть в тогонки (см. Pure), на этот раз, кажется, нащупали абсолютный идеал. И дело даже не в том, что у их игры лучшая графика, боль-

ше всех машин или лучший саундтрек, — вовсе нет. Просто они вовремя поняли, что современным играм не хватает обычного фана, который многие разработчики размазывают тонким слоем по всей дистанции прохождения, заставляя в итоге бросать игру на середине и не возвращаться к ней уже никогда.

Split/Second больше похож на аркады начала 90-х, которые не тратили ваше время на интродукцию очередной новой игровой особенности, а раскрывали все свои карты буквально в первые же пять минут. Так и здесь — Split/Second сознательно минимализирует все, что не относится к самим гонкам: здесь не нужно покупать машины, настраивать



Кроме свалившегося непонятно откуда карьерного самосвала, на трассах также могут обнаружиться самолеты и даже авианосец.



Модель повреждения в Split/Second оказалась не хуже Burnout: Paradise, но состояния у нее ровно два — либо машина едет, либо ее можно пускать в переплавку.

внешность персонажа или не дай бог заключать контракты со спонсорами. Все это мишура, которая у других обычно только отвлекает от главного и нужна лишь для того, чтобы скрыть недостатки геймплея или постоянно повторяющиеся трассы. У Split/Second с этим нет абсолютно никаких проблем, поэтому и скрывать ему нечего.

Даже во время гонки игра продолжает живо напоминать об аркадных 90-х — камера жестко подвешена за машиной и повторяет за ней каждый поворот корпуса, каждый юз или отклонение от курса, создавая ощущение невероятной скорости и остроты поведения машин. Это уже потом, когда наш пестрый суперкар внезапно расплющит откуда ни возьмись упавшая водокачка, начинаешь понимать, что Split/Second представляет из себя нечто большее, чем просто скоростные гонки по кругу.

Но на первых кругах просто планомерно запускаешь машину в занос и наслаждаешься управлением, звуком мотора, дизайном трасс — и вообще чувствуешь себя новичком, только-только вырвавшимся из-под опеки инструктора. Подобное ощущение свиста ветра за ушами вызывал, помнится, только **Burnout 3: Takedown**, но в Split/Second ско-

ростное лавирование между соперниками и аварии в slo-mo — это только вешалка в театре. Самое интересное начнется, когда вы заполните цветную шкалу позади своей машины (лучшими способами остаются дрифт и езда в воздушном мешке впереди идущего соперника). Тогда над машинами соперников появляются специальные иконки, активировав которые (весь процесс управляется одной-единственной кнопкой на геймпаде или клавиатуре) можно устроить им настоящий ад из взрывающихся водокачек, съезжающих со ступеней кораблей и падающих на дорогу самолетов.

Каждый метр трассы буквально начинен взрывчаткой, которая не только придает каждой гонке вид пожара на фабрике фейерверков, но и постоянно меняет конфигурацию трассы. Взорванный мост может навсегда перекрыть основной путь, но наверняка откроет альтернативный, и от того, как быстро вы будете приспосабливаться к таким резким изменениям рельефа, и зависит ваш успех.

### Динамо-машина

Неприятная правда состоит в том, что в отличие от построен-

ной по законам физики **FlatOut** Split/Second не потребует от нас с вами ничего, что бы превышало возможности средней тренированной обезьяны. Это целиком постановочная, рельсовая игра, которая больше напоминает **Call of Duty: Modern Warfare 2** на колесах. Но в отличие от той же FlatOut, где хороший гонщик мог проехать всю дистанцию вообще без аварий или, наоборот, случайно застрять в заборе, Split/Second хороша именно своей постановочностью.

Здесь просто никогда не бывает скучно. Даже когда, несколько раз приехав в хвосте гонки, начинаешь запоминать все опасные точки и инстинктивно держаться от них подальше (соперники тоже могут детонировать заминированные объекты и с радостью делают это, когда вы выбиваетесь в лидерство), напряжение ни на секунду не спадает. От взрывов машину отшвыривает волной, словно фанеру, поэтому процесс удержания ее на дороге начинает напоминать смертельные танцы на льду. Чуть левее — обрыв, чуть правее — припаркованный автобус, а впереди довершает свой пируэт огромный экскаваторный ковш, собирающий машины с

трассы наподобие кома мусора в **Katamari**.

Но и это еще не все. Очень быстро игра выкатывает на сцену новые режимы гонок, в одном из которых нужно уворачиваться от выпускаемых с воздуха ракет, в другом — от взрывоопасных бочек, щедро разбрасываемых впереди идущим грузовиком, а в следующей гонке — расшвыривать соперников, словно тараном.



Может показаться, что, как и любой другой постановочный аттракцион, Split/Second — сугубо одноразовое развлечение. Но в него хочется играть еще и еще. Здесь нет абсолютно ничего, что бы хоть сколько-нибудь раздражало (если не считать долбящего по ушам электронного саундтрека) или было сделано спустя рукава. В свое время многие отвернулись от **Burnout: Paradise** только из-за того, что он разменял плотность и постановку на свободный город с полупустыми улицами. Это было по-своему интересно и не сделало игру хуже, но когда на ее место пришел линейный и стремительный Split/Second — звание лучшей аркадной гонки придется уступить ему. Прости, Burnout. ■

• Реиграбельность ✓

Классный сюжет ✗

Оригинальность ✓

Легко освоить ✓

Оправданность ожиданий: 100%

### Дождались?

Лучшая аркадная гонка наших дней, которая местами просто не влезает в рамки гоночного жанра, и поэтому рекомендуется всем без разбора.

Геймплей

★★★★★★★★★★

Графика

★★★★★★★★★★

Звук и музыка

★★★★★★★★★★

Интерфейс

и управление

★★★★★★★★★★

9  
8  
8  
9

### Рейтинг

9,0

«Великолепно»



# THE MISADVENTURES OF P.B. WINTERBOTTOM

Жанр  
Пазл

Издатели  
2K Play

Разработчик  
The Odd Gentlemen

Похожесть  
Braid

Мультиплеер  
Отсутствует

Сайт игры  
winterbottomgame.com

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо:  
2,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео  
Желательно:  
3,5 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Александр Чепелев, Георгий Курган

**З**накомьтесь — П.Б. Винтерботтом. Британец. Владелец пышных подкрученных усов и носа, настолько огромного, что мог бы понюхать Луну. Всегда безупречно одет, истинный джентльмен. По профессии — вор. Причем крадет не все подряд, а исключительно выпечку.

Его мечта — съесть все пироги, от Малайзии до Марса. Однажды утром он проснулся, учуяв запах пирога, настолько восхитительный, что усатый вориха мигом позабыл обо всем на свете. Сладость оказалась с характером: пирог ускользал от Винтерботтома и в итоге привел его к временному порталу, в который героя скорострительно затянуло. Очнувшись, П.Б. обнаружил, что попал в прошлое, а кроме того — научился клонировать сам себя.

С этого момента начинается эпическая

погоня за пространственно-временной выпечкой, во время которой Винтерботтом несколько раз переместится в прошлое, настоящее и будущее и окончательно расшатает нервы жителям родного города, которые и без того злы на него за пропажу эклеров и тартелеток.

### Джентльмен удачи

Ощущение от первого знакомства с The Misadventures of P.B. Winterbottom трудно передать словами: на эту игру нужно смотреть самому, нужно слышать ее и видеть удивительные ужимки главного героя. Это одновременно и немое кино, и поэма (сюжет в основном подается в стихах), и интерактивное посвящение Роальду Далю, Чарльзу Диккенсу и Тиму Бертону. Черно-белая картинка, город на заднем плане — одновременно уютный и мрачный, как чердак.

Играет фортепьяно, флейта, духовые инструменты. Центральный персонаж — шарообразный мужчина с огромным носом и в высоченном цилиндре. А главная цель, ключевые объекты на каждом уровне — это пироги. Кажется, с черникой.

Но прежде всего The Misadventures of P.B. Winterbottom — это пазл. Базовая механика вчистую скопирована из главы Time and Decision в **Braid**. Герой решает задачи, создавая двойников, которые повторяют все его действия и движения. Нажимаем кнопку — включается запись, отпускаем — на экране появляется клон, который в точности воспроизведет записанное. Кроме того, из двойников можно составить живую лестницу, чтобы потом взобраться по их головам наверх. Или стукнуть клона зонтиком, заставив того отлететь на несколько метров (поможет добраться до трудно-

доступных мест и пирогов!). Или раскрыть зонтик в воздухе и мягко спикировать вниз. Собственно, это все.

### Атака клонов

Время на выполнение каждого задания обычно ограничено десятью-пятнадцатью секундами. Клоны тоже не бесконечны: в первых двух мирах редко дают больше одного, зато потом счет копий идет на десятки. При этом на каждом уровне есть препятствия — возникающие из ниоткуда стены, огненные ямы, исчезающие платформы... Пироги тоже ведут себя не очень-то вежливо: зачастую требуется собрать их в определенном порядке, а к третьей главе появится новый коварный вид выпечки, которую может подобрать только клон. Ну а в пятом мире объявятся красные клоны-злодеи, к ко-



We're back... mind the numbers, you Buttut.

Башня с часами, в которой происходит действие первой главы игры, отчего-то напоминает заставку фильма «Чарли и шоколадная фабрика».



Press L-Ctrl after the portal is activated to end recording early.

Клоны идут в расход с пугающей частотой: на этой картинке, например, Винтерботтом строит из них мост через реку.



00:00:60 x 000

С непривычки игру можно принять за платформер — это, мягко говоря, далеко от истины.



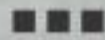
You're going to have to work together, Crudstaches!

Образ пирога-злодея преследует П.Б. на протяжении всей игры, да еще и ехидно улыбается.

торым ни в коем случае нельзя прикасаться: условия игры драматически меняются раз в десять уровней.

Каждая задача в Winterbottom — это отдельная история, действие которой происходит на одном-единственном экране. Как можно понять из сказанного выше, пазлы попадают крайне сложные — над некоторыми из них нам приходилось медитировать по тридцать минут реального времени. Бесплезно приводить примеры, описание получилось бы слишком громоздким. Но имейте в виду, что типичная последовательность действий для решения выглядит так: мы заставляем первого клона дернуть рычаг, а через пять секунд прыгнуть на кнопку. Вторым клоном отфутболиваем себя под потолок. Там пикируем на открывающую платформу, создаем нового клона и в ту же секунду отмашь бьем его зонтиком. Тот описывает в воздухе правильный полукруг, собирая по

пути оставшиеся пироги. Если успели — переходим на следующий уровень. Замешкались — начинаем заново.



Как это нередко случается, секрет успеха The Misadventures of P.B. Winterbottom не в графике, не в музыке и не в геймплее, а в том, что эта игра прекрасна во всем сразу. На нее приятно смотреть, ее приятно слушать, в нее, в конце концов, приятно играть. И если поначалу у нас в головах все еще ворочалась неприятная мысль о том, что механика подчистую слизана с одного из уровней Braid, то через полчаса мы решительно отмели эту мысль. Подумаешь! Зато здесь есть черно-белые усаые джентльмены, которые карабкаются друг другу на головы, пинают товарищей зонтиками и охотятся за пирогами под аккомпанемент фортепьяно и тубы. И весь этот артбардак мы устраиваем своими руками — тут уж не до мыслей о вторичности механики. ■

### Без «маянезика»

Спокойно наблюдать за тем, как Винтерботтом гоняется по крышам за пирогами, исключительно сложно. Поэтому, если хотите получить от The Misadventures of P.B. Winterbottom максимальное удовольствие, а не язву желудка, мы рекомендуем испечь настоящий английский пирог «Бэйквелл».



#### Тесто:

300 г муки  
125 г несоленого масла  
30 г сахара  
1+1 яйцо  
1-2 столовые ложки молока

#### Начинка:

225 г масла  
225 г сахара  
225 г мелко молотого миндаля  
3 яйца  
цедра 1 лимона  
50 г муки  
банка вишневого джема (270-340 г)  
миндаль (молотый или лепестки) для посыпки

1. Размягченное масло перемешайте с сахаром, добавьте яйцо, всыпьте муку и быстро замесите тесто. Если оно будет рассыпаться, добавьте 1-2 ложки молока.
2. Раскатайте тесто на посыпанной мукой поверхности, выложите в форму и поставьте в холодильник на час.
3. Нагрейте духовку до 200 градусов.
4. Подтяните края теста — так, чтобы была покрыта вся форма для пирога. Наколите дно вилкой. Отрежьте кусок бума-

- ги для выпечки и хорошенько сомните руками. Положите бумагу на тесто и насыпьте сверху керамические шарики для выпечки. Выпекайте 15-20 минут.
5. Снимите бумагу с наполнителем. Оставшееся яйцо сбейте, смажьте им тесто. Поставьте изделие в печь еще на 5 минут. Вытащите, снизьте температуру духовки до 180 градусов.
- Пока основа печется, сделайте начинку.
6. Взбейте размягченное масло и сахар до образования пышного крема.
7. Смешайте масло-сахарную массу с молотым миндалем, добавьте по очереди три яйца, каждый раз хорошенько взбивая.
8. Добавьте муку, смешанную с лимонной цедрой.
9. Готовую основу смажьте джемом. Между джемом и краем формы должно остаться не менее 2,5 см.
10. Сверху выложите ложкой начинку и аккуратно распределите, стараясь не перемешивать ее с джемом. Посыпьте начинку миндалем.
11. Поставьте пирог в духовку и печите примерно 20 минут или до красивого золотисто-коричневого цвета.

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

### Дождались?

Хардкорный черно-белый пазл о том, как мужчина в цилиндре гоняется за пространственно-временным пирогом.

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

8  
10  
10  
9

### Рейтинг

8,5

«Отлично»

Оправданность ожиданий: 70%



# THE WHISPERED WORLD

Жанр  
Квест  
Издатель  
Deep Silver  
Разработчик  
Daedalic Entertainment  
Похожесть  
Серия King's Quest  
Torin's Passage  
Мультиплеер  
Отсутствует  
Сайт игры  
[www.the-whispered-world.de](http://www.the-whispered-world.de)

**СИСТЕМНЫЕ  
ТРЕБОВАНИЯ**  
НЕОБХОДИМО:  
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео  
ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
3,2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Кирилл Волошин

**The Whispered World** — это прежде всего волшебное сказочное приключение, уже потом — квест. Приключение, которому трудно найти современные аналоги. Тут нужно вспоминать старые приключения от **Sierra** — серию **King's Quest**, **Torin's Passage**, **Quest for Glory**. А еще — **Longest Journey**, культовый фильм «Бесконечная история» и работы Хаяо Миядзаки.

Но если для вас все это не более чем набор звуков и букв, то попытайтесь вспомнить свои фантазии из детства. Как, набравшись впечатлений за день, лежали ночью под одеялом и уносились в свой собственный сказочный мир, где ваших подвигов заждались красавица-принцесса, где надоедливый соседский мальчишка или вредная воспитательница превращались

в коварных злодеев, а любимая плюшевая игрушка оживала и становилась верным помощником и другом...

## Последняя фантазия

Маленький Сэдвик, главный герой **The Whispered World**, как раз из таких мечтателей. Он живет в волшебном мире, где у него все идет наперекосяк. Сэдвик мечтал играть в театре и сочинять стихи, но вместо этого вынужден работать клоуном в бродячем цирке вместе с братом и дедушкой. Ему хочется счастливой жизни, в которой есть мама, солнце и принцесса, но мама умерла, и каждую ночь Сэдвику снятся кошмары. Он стремится спасти волшебный мир, но пророчество гласит, что ему предстоит его уничтожить.

Тем не менее, узнав о грозящей королевству опасности, Сэдвик решил обмануть судьбу и попытаться остановить надвигающуюся катастрофу. Единственный, кто будет ему помогать, — славный ручной червяк-переросток по имени Спот, который по просьбе Сэдвика меняет форму: он может быть тяжелым и круглым или, наоборот, тонким и длинным, как лист бумаги; он может распаться на пять маленьких шариков и даже превращаться в огнедышащую гусеницу.

Вообще-то авторы рассказывают очень многогранную взрослую историю. Шепчущий мир нарисован меланхолическими осенними красками. Тихо переливается фортепиано, падают желтые листья, маленький клоун открывает ящик стола и со вздо-

хом произносит: «Пусто — как и все, что связано со мной!» Следующая картина: Сэдвик бредет по залитой лунным светом тропинке, и его маленькую фигурку словно придавливают к земле тяжелые свинцовые тучи.

Вся игра полна скрытых и явных метафор — о столкновении реальности и мечты, о силе и одновременно опасности фантазий. При этом главная мысль истории заключается отнюдь не в борьбе добра и зла. В центре внимания — противостояние: с одной стороны, движения вперед, бодрствования, жажды познания и полной стагнации, сна, нежелания ничего делать — с другой. Маленький грустный клоун, по мнению окружающих, часто совершает ошибки и делает все не так, но он не оставляет попыток, движется к цели.



Начало четвертой главы целиком построено на управлении Спотом: ловко жонглируя его формами, мы заставляем червяка скакать по крышам и даже летать на воздушном шаре.

В 2009 году **The Whispered World** получил рекордное число номинаций на **German Game Developer Award**, а студия **Daedalic Entertainment** в итоге была признана разработчиком года.



**Жанр**  
Tower defense  
**Издатель/разработчик**  
Cadenza Interactive

**Похожесть**  
Defense Grid  
Plants vs. Zombies

**Мультиплеер**  
Интернет

**Сайт игры**  
[www.cadenzainteractive.com/SolSurvivor](http://www.cadenzainteractive.com/SolSurvivor)

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**

**Необходимо:**  
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео  
**Желательно:**  
2,2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

S O L

S U R V I V O R

DEFEND • SUPPORT • SURVIVE

Артем Комолятов



Среди новичков, пробуящих себя в жанре RTS, есть особый тип людей — «мамонт-рашу» или безостановочному потоку дешевых юнитов они предпочитают тактику параноидальной черепахи: в три-четыре слоя застраивают подступы к базе всевозможными турелями, пушками, бункерами так, чтобы волны войск оппонента раз за разом разбивались о глухую оборону.

Сами же тем временем без всякой спешки клепают внутри «панциря» огромную армию топовых юнитов, с помощью которых потом зачищают всю карту. Именно для таких людей и существует специальный стратегический поджанр — tower defense, где, кроме планомерного наращивания укреплений, собственно, делать ничего и не нужно.

**Трафарет**

Специфика tower defense такова, что изменить что-либо в базовой механике практически невозможно, — это все равно что пытаться поломать основы

тетриса или вывести новый вид животных, скрещивая жирафа с топиамбуром. В результате большинство «тэдшек» бывает затруднительно отличить друг от друга — 80% из них предлагают одними и теми же средствами (читай — лазерами и пулеметами) защищать какую-нибудь удаленную космическую колонию от посягательств мерзких инопланетян.

Конечно, время от времени появляются по-настоящему неординарные проекты вроде **Plants vs. Zombies**, где мы обороняем загородный домик от зомби-аквалангистов (плывущих верхом на зомби-дельфинах!) при помощи овощных культур и грибов. Или вот **Defense Grid: The Awakening**, в котором на роль «голоса за кадром» пригласили британского актера Малькольма Макдауэлла, озвучившего продвинутый искусственный интеллект со встроенным английским юмором.

В этом плане **Sol Survivor** выступает в роли самого упертого ботаника-зубрилы, который заучил наизусть талмуд «Как сделать заурядную tower





На поле боя силы инопланетян доставляются вот на таких челноках.



У каждого офицера в игре прописана краткая биография. Знакомьтесь, это Виктор Юрьевич, ученый без моральных принципов и любитель уничтожать врагов как можно медленнее и мучительнее.

defense». Поначалу кажется, что проекту решительно нечем привлечь внимание игрока — Sol Survivor будто собран по строгой инструкции, как навесной шкаф из IKEA. Да, опять космические колонии. Да, опять лазеры и пулеметы. Да, опять мерзкие инопланетяне, на этот раз — в виде какой-то дикой и маловменяемой помеси из вертолетов, биомеханоидов, червей и тараканов. Выглядит, честно говоря, не очень красиво.

Игровая механика тоже прилежно списана с пыльных страниц учебника. Есть пункт А — зона высадки противника. Есть пункт Б — точка, куда пришельцы из пункта А ни в коем случае не должны добраться. На отрезке А — Б требуется грамотно расставить оборонительные сооружения, чтобы не дать врагам сожрать бедных колонистов.

Ресурсов два типа: на постройку башен расходуется «масса» (начисляется за уничтожение интервентов), а для применения спецприемов (вроде замедляющей бомбы или газового

облака) нужна энергия, которая генерируется со временем. Прощай, галочка в графе «оригинальность»!

### Кадровый вопрос

Впрочем, первое впечатление от проекта **Cadenza Interactive** обманчиво, и уже к третьей-четвертой миссии станут очевидны сильные стороны Sol Survivor. В игре появляется какая-никакая атмосфера (пусть и выстроенная с помощью дешевых приемов): например, в брифингах нам рассказывают об истории каждой колонии и дают понять, почему так важно защитить именно этот конкретный участок обороны. После успешного прохождения этапа мы получаем письмо из штаба, причем каждый командир по-своему реагирует на наши достижения (от банального «Отличная работа, солдат! Получи медаль!» до «Как, ты еще жив?! Странно...»). Согласитесь, мелочи, но приятные.

Местная кампания долго запрягает, зато потом быстро

едет. Если начальные главы можно проходить чуть ли не пяткой, то ближе к середине кампании скорость и сложность возрастает в геометрической прогрессии. Начнет проявляться тот труднообъяснимый эффект, по которому можно без труда отличить качественно сделанную (пусть и не оригинальную) tower defense игру.

В минуту принимается примерно сто решений (и это притом что против вас играет даже не оголтелый азиатский старшекласник, а копеечный скрипт при поддержке двух миллионов пикселей), льющим со лба потом можно орошать засушливые регионы на Ближнем Востоке, а неожиданный прорыв обороны заставляет разразиться таким воплем, что соседи начинают всерьез опасаться, что на дом напала стая бабуинов.

Игрок же в этот момент изолирован от всех внешних раздражителей и думает только о том, как бы повыгоднее пристроить очередную мортиру. В такие минуты приходит мысль, что Sol

Survivor, хоть и не привносит в жанр ничего нового, все равно остается довольно увлекательной игрой.

### Всего лишь увлекательная игра

Всего лишь «довольно увлекательной игрой» ей, правда, суждено оставаться недолго. После полной зачистки первой планеты вам в распоряжение выдадут двух офицеров, благодаря которым в Sol Survivor что-то щелкает и игра переворачивается с ног на голову. Теперь перед началом любой миссии мы выбираем подчиненного, которого возьмем с собой.

В зависимости от назначенного офицера (всего их десять, новые открываются по мере прохождения) вы отправляетесь на задание с определенным набором техники и дополнительных способностей. Каждый такой пресет (а это, увы, именно пресет — самому выбирать виды войск нельзя) заточен под определенную тактику боя: например, один офицер делает ставку



Огнеметы хороши против органических противников, однако защищенные силовыми полями мехи едва ли почуют пламя.



Выглядит Sol Survivor слабенько, так что, если вам нужна эффектная tower defense, обратитесь хотя бы к Defense Grid.



Пламя, дробь, пули, жарящий откуда-то с небес лазер... Должно быть, в такие моменты пришельцы не раз задумывались, а так ли им вообще нужно уничтожать человечество?



Лазеры хороши против больших и толстых противников, для истребления групп мелких слизней лучше использовать что-то массовое.

на оружие массового поражения, другой уделяет больше внимания разрушительной поддержке с воздуха, а третий своим присутствием улучшает характеристики турелей.

С балансом все в порядке. Каждый офицер по-своему универсален, и при желании можно пройти всю кампанию по одному-единственному шаблону. Но это — очень странное желание, ведь вся прелесть Sol Survivor — в возможности экспериментировать и кардинально менять свою стратегию двумя кликами мыши.

#### Ближе к людям

Однако главная причина, по которой стоит обратить на Sol Survivor самое пристальное внимание, — это мультиплеер. Хотя жанр tower defense на ранней стадии развития существовал преимущественно в виде небольших сетевых карт для StarCraft и Warcraft 3, в современных TD-проектах возможность отстраивать защиту совместно сегодня почти не встречается. Cadenza Interactive попробовали вернуть жанр к истокам, и у них, кажется, получилось.

Именно в мультиплеере Sol Survivor раскрывает весь заложенный в нее потенциал. Взять хотя бы ту же идею с офицерами. В режиме Cooperative, как нетрудно догадаться, игрокам приходится объединять силы для противостояния массовым нашествиям пришельцев. Вскоре выясняется, что способности персонажей можно комбинировать.

Один игрок может снять щиты противника электромагнитным ударом, а второй — тут же сбросить на изрядно ослабленную толпу ядерную бомбу. Или, заметив, что напарник начал штамповать дальнобойные мортиры, пытаться всеми силами замедлить толпу монстров, чтобы эти мощные, но медленные орудия успевали нанести наибольший урон. Или, если союзник разместил близко друг к другу очень мощные и неоднократно прокачанные пушки, следует чаще использовать на этом участке карты «баффы».

Примеры вроде этих можно приводить еще долго: десять офицеров на двух игроков дают сотню возможных комбинаций, а уж сколько существует различных схем взаимодействия между ними — попробуйте под-

считать сами. Не исключено, что на экране вашего карманного калькулятора не останется места для цифр.

Простым кооперативом список сетевых режимов игры не ограничивается. Так, в Duo Campaign существует четкое разделение обязанностей: первый игрок занимается исключительно возведением оборонительных сооружений, а второй отвечает за использование дополнительных способностей. Наконец, мальчишам-плохишам прямая дорога в режим Wars. Здесь вы не только обустроите защиту своего пункта, но и регулярно посылаете на вражескую колонию волны собственных «крипов».

Состав очередной партии смертников тоже приходится подбирать вручную, исходя из данных о состоянии обороны противника: если у того нет детекторов, то резонно будет завалить его невидимыми юнитами, а слабая ПВО дает хорошие шансы на прорыв роя летающих жуков. Впрочем, не забывайте, что вы не один такой злой гений, следите за собственными укреплениями и старайтесь сделать оборону как можно более универсальной.



Sol Survivor — определенно не та игра, в которую влюбляешься с первого взгляда. Неоригинальный сеттинг, заезженные идеи и черепашья скорость происходящего волей-неволей заставляют игрока с тоской смотреть на кнопку Exit уже через десять минут после знакомства.

В этом месте очень важно остановиться, стиснуть кулаки и челюсти и дать проекту Cadenza шанс. Совсем скоро «зауряднейшая» tower defense порадует первым письмом из штаба, в котором завистливое начальство спишет ваш успех в миссии на великую милость фортуны. Затем игра вывалит на вашу голову какие-то совсем неприличные орды противников (пожалуйста, остерегайтесь тахикардии и тахипноэ!). Еще чуть позже — предложит пройти одно и то же задание несколькими способами. Ну а когда вы доберетесь до мультиплеера — будет уже поздно, очнетесь в лучшем случае часов через пять. Последний шанс «соскочить» с этой игры вы упустили еще тогда, на десятой минуте. ■

Реиграбельность



Дождались?

Классный сюжет



Оригинальность



Легко освоить



Оправданность ожиданий: 80%

Геймплей



8

Графика



5

Звук и музыка



7

Интерфейс и управление



7

Рейтинг

7,5

«Хорошо»

# CRACKDOWN 2

Реклама

Кому достанется Пасифик-Сити – террористам и мутантам или суперкопам? Решать тебе и твоим друзьям! Crackdown® 2 – уникальный мультиплеерный экшен, новое слово в мире видеоигр. Тебя ждут новые сражения и кампании для совместного прохождения на 4-х игроков!

Смотри эксклюзивное видео на [xbox.com/crackdown2](http://xbox.com/crackdown2)

18  
www.pegi.info

Jump in.

XBOX 360.



**Жанр**

Музыкальный шутер

**Издатель/разработчик**

Cold Beat Games

**Похожесть**

Audiosurf  
Geometry Wars: Retro Evolved

**Мультиплеер**

Отсутствует

**Сайт игры**

www.coldbeamgames.com

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**

**Необходимо:**

2 ГГц, 512 Мб, 256 Мб видео

**Желательно:**

Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб, 1 Гб видео

АНТОН ЕРМЯГИН

Для начала — несколько общеизвестных фактов об опере Н. А. Римского-Корсакова «Сказка о царе Салтане». Эта знаменитая опера была написана по одноименной сказке Пушкина. Она была приурочена к столетию со дня рождения поэта, премьера состоялась в 1900 году на сцене московской частной оперы — Товарищества Солодовниковского театра. В роли художника-постановщика выступал выдающийся русский живописец Михаил Врубель, а дирижировал Михаил Ипполитов-Иванов, ученик Римского-Корсакова, сумевший, по мнению искусствоведов, раскрыть замеча-

тельные изобразительные находки и поэтическую прелесть оркестровых эпизодов музыки своего учителя. А теперь — один малоизвестный факт: знаменитая композиция «Полет шмеля», под которую царевич Гвидон догоняет корабль своего отца, служит отличной основой для музыкального шутера **Beat Hazard**, игры, в которой каждая нота — смертельное оружие.

**Ля-ля-фа**

Ближайший идеологический родственник **Beat Hazard** — музыкальная аркада **Audiosurf**. Вы выбираете произвольный музы-

кальный трек на вашем жестком диске, игра анализирует его при помощи каких-то хитрых внутренних механизмов и меняет происходящее на экране в соответствии с особенностями музыкальной композиции.

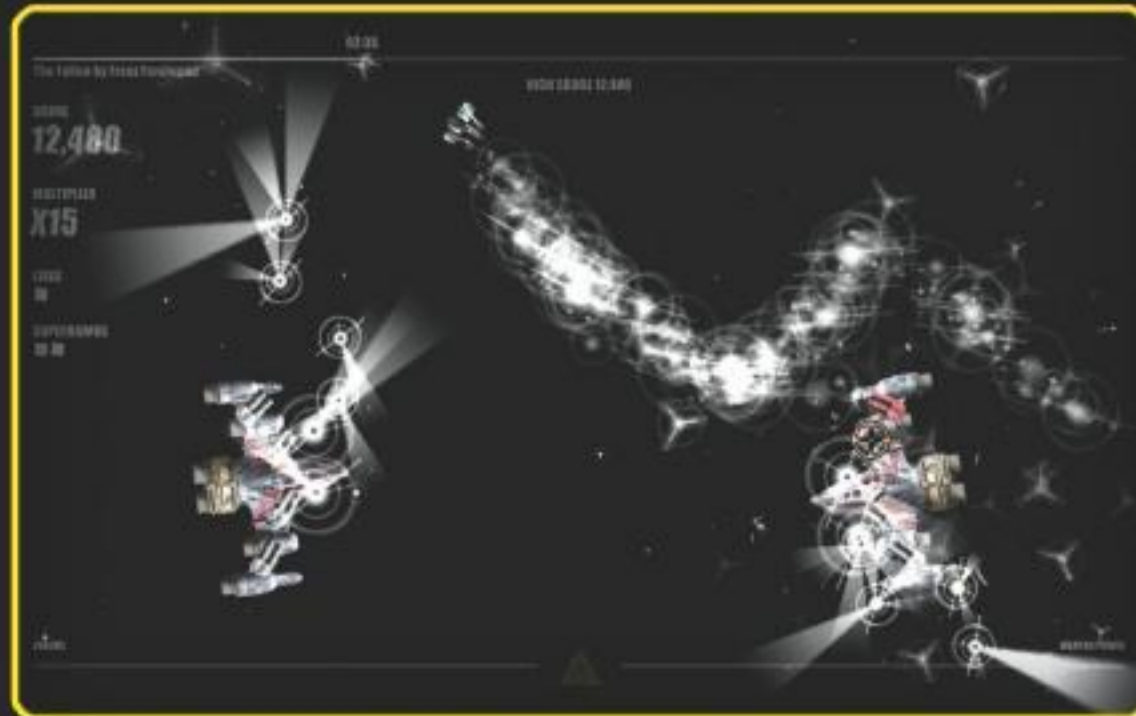
Вот только, в отличие от игры **Invisible Handbar**, **Beat Hazard** — не гонка, а шутер, больше всего похожий на **Geometry Wars: Retro Evolved** или даже на аркаду **Asteroids** 1979 года рождения. По замкнутой игровой арене перемещается кораблик, маневренный, но очень хрупкий. Космос полон ужасов: вокруг с сумасшедшей скоростью летают астероиды и

агрессивно настроенные истребители противника, столкновение с которыми смертельно. Из поверженных врагов выпадают бонусы, а периодически на экран, под оглушительный рев сирены, выползает босс (их в игре существует два вида — большие и очень большие) — тяжеловооруженный крейсер, который тоже нужно срочно расстрелять. Главная задача — дожить до конца раунда.

Интенсивность происходящего на экране напрямую зависит от того, какую композицию вы выбрали в качестве саундтрека. Музыка влияет на все — силу оружия, количество и на-



Босса мало расстрелять, сначала нужно снести ему крылья и бортовые орудия.



Изначально громкость композиции занижена, а цветов на экране практически нет. Чтобы мелодия разыгралась в полную силу, нужно собирать бонусы.

игромания | июнь 2010

# Не стреляйте в пианиста

По умолчанию для Beat Hazard подходит практически любая мелодия, лишь бы побыстрее. Однако на деле для этой игры подходит далеко не каждый трек. Ниже мы публикуем три песни, играть под которые было особенно приятно, а также три композиции, которые не оправдали наших надежд.



### Bulls on Parade

В этой песне группы Rage Against the Machine содержится протест против военно-промышленного комплекса США. Даже в отрыве от провокационного текста протест удался на славу: по крайней мере в Beat Hazard экран выглядит не менее внушительно, чем фейерверк на 9 Мая.



### Полет валькирий

Мелодия «Полет валькирий» из оперы «Валькирия» Рихарда Вагнера, казалось, идеально подходит для Beat Hazard. Однако не сложилось: примерно половину трека приходится вяло отстреливаться от астероидов.



### Smooth Criminal

Майкл Джексон воспринимается Beat Hazard на ура — мы загружали в игру They Don't Care About Us, Black or White, Thriller — и каждая потрясала нас до глубины души. Но в Smooth Criminal игра устраивает натуральное световое шоу. Учтите — с непривычки могут болеть глаза.



### Ob-La-Di, Ob-La-Da

Сообщается, что Джон Леннон открыто презирал эту песню Пола Маккартни с «Белого альбома» The Beatles, называя ее «старушечьим дерьмом». Мы удержимся от таких громких заявлений, но факт — в Beat Hazard Ob-La-Di, Ob-La-Da выглядит донельзя вяло.



### Вокализ Эдуарда Хилия

Не нуждающийся в представлении вокализ «Я очень рад, ведь я, наконец, возвращаюсь домой...» изначально вызывал у нас сомнения — песня относительно спокойная, с такими игра ведет себя непредсказуемо. Однако могучий баритон Эдуарда Хилия (фото — с сайта kremlin.ru) выдержал даже испытание Beat Hazard.



### Viva Las Vegas

Кавер группы The Dead Kennedys на песню Элвиса Пресли Viva Las Vegas отлично звучал в фильме «Страх и ненависть в Лас-Вегасе» Терри Гиллиама, но для наших целей почему-то совершенно не подходит — даже в пиковые моменты мощности оружия бывает недостаточно.



зойливость противников, спецэффекты... Попробуйте загрузить в Beat Hazard песню *Wish You Were Here* группы Pink Floyd, и, скорее всего, разочаруетесь: из корабельных пушек будут вылетать невзрачные серые точки, которые не смогут повредить даже крупный астероид, не говоря уже о боевых кораблях.

Но стоит включить мелодию позже, и на экране начнется шоу почище любых «поющих фонтанов»: наш звездолет примется стрелять разноцветными лучами ярости и какими-то огненными плетями, которые обрывают любой объект на экране в крошку за считанные секунды. Космос вспыхивает тысячами разноцветных искр (гаснущих и загорающихся вновь в такт музыке), все вокруг мерцает, переливается и мелькает с бешеной скоростью — предупреждающее

сообщение о возможных припадках на титульном экране игры быстро перестает казаться надуманным. Вместе с этим каждый ваш маневр, каждое движение странным образом вписывается в общий ритм происходящего. Любую ноту чувствуешь буквально пальцами, в пиковые моменты создается ощущение, что это не музыка управляет игрой, а сам игрок управляет музыкой.

### Музыкальный взрыв

Надо признать — достичь такого эффекта Beat Hazard удаётся не всегда. Как и Audiosurf, она заточена под определенный тип музыки. Лучше всего игра работает с электроникой и быстрыми гитарными композициями. Фортепианные мелодии она переваривает через раз, медленную му-

зыку не воспринимает практически ни в каком виде. Кроме того, случаются предельно нелепые ситуации, когда во время спокойной части композиции вдруг заявляется авиакрыло истребителей или, наоборот, на пике вашей огневой мощи экран неожиданно пустеет, — в игре, уровни которой основаны на музыке, такого вроде бы случаться не должно.

Наконец, Beat Hazard слишком быстро приедается — авторы даже не пытаются хоть как-то мотивировать игрока. Конечно, есть система званий, которые мы получаем за набранные во время треков очки. Есть ачивменты, причем зачастую довольно хитрые (смогли бы вы не стрелять на протяжении минуты под шквальным огнем противника?). Но при этом кампании, даже самой завалющейся, не предусмотрено, боссов всего два типа, а повадки ря-

довых врагов можно в деталях изучить в первых же двух раундах. По этим причинам среднее время, за которое игра успеет надоесть, — полтора-два вечера.



И все-таки в свои лучшие моменты Beat Hazard восхитительна: когда мелодия набирает обороты, космос, еще недавно холодный и неприветливый, взрывается десятками цветов, пульсирует и подмигивает. Внешний мир очень быстро растворяется в этом светомузыкальном аду, а после того, как все заканчивается, в голове остается только один настойчивый вопрос: как получается, что кустарная игра стоимостью десять долларов может вызывать более сильные эмоции, чем многомиллионный **Modern Warfare 2**? ■

Рейграбельность



Дождались?

Классный сюжет



Музыкальный шутер, в котором даже песня «Мальчик-гей» группы «Тату» может превратиться в оружие массового уничтожения. Ярко, шумно, но довольно быстро приедается.

Оригинальность



Легко освоить



Оправданность ожиданий: 80%

Геймплей



8

Графика



8

Звук и музыка



10

Интерфейс и управление



8

Рейтинг

8,0

«Отлично»



Кирилл Волошин

Жанр  
Квест  
Издатель  
Alawar Entertainment  
Разработчик  
mif2000  
Похожесть  
Samorost  
Machinarium  
American McGee's Grimm  
Мультиплеер  
Отсутствует  
Сайт игры  
[gameletgame.blogspot.com](http://gameletgame.blogspot.com)  
Системные требования  
НЕОБХОДИМО:  
600 МГц, 64 Мб, 16 Мб видео  
ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
1,5 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео

# Гамлет

Для тех, кто не читал наше превью в апрельском номере, напоминаем, что полное название рецензируемой на этих страницах игры — «Гамлет, или Последняя игра без MMORPG-элементов, шейдеров и рекламы». Всего перечисленного здесь действительно нет, но самое любопытное, что самого принца датского тут тоже нет. То есть Гамлет — рослый блондин с голливудской улыбкой и мечом наголо — действительно мелькает в первых кадрах заставки, но уже через несколько секунд ему на голову приземляется летающая тарелка.

Из нее выходит человек будущего — щуплый, ссутуленный и с вкрученной в череп лампочкой. Вот это и есть новый Гамлет.

Ернический квест «Гамлет» Дениса Галанина выпустило видное казуальное издательство страны — Alawar Entertainment. На фоне основного алаваровского ассортимента игра Галанина, конечно, выглядит белой вороной. Это не «поиск предметов», не «шарики», не «стрелялки» и не «бегалки» (именно такие категории продуктов предлагает официальный сайт издателя), а игра, в заголовке ко-

торой вполне могла бы стоять приписка American McGee's.

Итак, наш главный герой прилетел из будущего и случайно отдал Гамлету мозг. Чтобы не нарушился естественный порядок вещей (если вы до сих пор считаете, что Гамлет — персонаж сугубо вымышленный, обратитесь к врезке на соседней странице), он вынужден подменить принца. Но вместо того чтобы рефлексировать, разговаривать с черепом и сотрясать метафизическую пустоту риторическими вопросами, наш герой решает быть практичнее. Он спасает Офелию от Клавдия,

играющего на электрогитаре, убивает Розенкранца и Гильденстерна с помощью огромного осьминога, уворачивается от гранат Полония и будит какого-то деда, чтобы тот поймал на удочку пингвина. Шекспировская трагедия превратилась в хулиганскую пародию, а ее герои — в «боссов», которых нужно победить каким-нибудь особым хитрым способом.

Впрочем, никаких драк. Игра работает на механике «Самороста»: двигать героя по экрану не нужно, а чтобы решить задачу, достаточно нажимать на активные точки на



«...коварный сук сломался, и травы и она сама упали в рыдающий поток. Ее одежды, раскинувшись, несли её, как нимфу; она меж тем обрывки песен пела, как если бы не чуяла беды...»



У каждого «босса» есть полоска жизни: не успели совершить все требуемые манипуляции за отведенное время — здоровье противника восстановится.

экране. Нажали на тучку — пошел дождь, ткнули осьминогу в глаз — он начал тереть его щупальцем, кликнули на птичке — и она перелетела с ветки. Пазлы получились очень разными. Для решения некоторых достаточно бытовой логики: например, чтобы добраться до люка, можно вырастить под ним побеги плюща, для чего, в свою очередь, нужно раздобыть соответствующие семена и полить их водой. Другие задачи вписываются в традиции жанра с большим трудом: автор заставляет обстреливать мысли героя из пушек, десять раз звонить в дверной звонок, чтобы разбудить спящего пенсионера, а также материализовывать краба, который обитает лишь в воображении Гамлета. И тихонько смеется в кулак, глядя на то, как мы полчаса подбираем код к двери, над которой висит ясное указание: «Enter password».

Но пазлов как таковых не то чтобы много — мини-игр значительно больше. Мы ищем в толпе еле заметную фигурку Гамлета, прокладываем по памяти путь через лесную чащу, быстро кликаем на всплывающих нотах, чтобы сбить с ритма Клавдия-гитариста, находим упрятанные в интерьер геометрические фигуры — кажется, издатель чересчур активно вмешивался в работу над игрой... Большинство таких задач проходятся на раз, но некоторые искусственно переусложнены. Автор явно перебрал с мини-играми на реакцию: их заметно больше, чем остальных, и каждый раз попасть по маленьким предметам, на секунду появляющимся на экране, бывает весьма затруднительно.



Еще каких-то два года назад словосочетание «русский юмористический квест» вызывало ассоциации с какими-то тошнотворными проектами-мутантами, в которых шутили в основном про водку, сиськи и Ельцина. Теперь эту теорему явно пора пересмотреть: «Гамлет» — это квест. Юмористический.

## Кто вы, мистер Гамлет?

Четыре малоизвестных факта о Гамлете



В основе «Трагической истории о Гамлете, принце Датском» лежит, как полагают историки, сага о мести принца Амлета, записанная датским летописцем Саксоном Грамматиком в начале XIII века. Фабула легенды была повторена Шекспиром практически в точности, разве что в оригинале было меньше меланхолических монологов и больше практики: так, чтобы притвориться сумасшедшим, Амлет (Гамлет)

бегает по улицам, обмазавшись грязью, а Фенгон (Клавдий) не травит Горвендила (отца Гамлета), а прилюдно убивает его.

В фильмах и спектаклях Гамлета обычно изображают стройным молодым человеком, хотя Гертруда, королева датская и мать Гамлета, была другого мнения о своем сыне. В финале трагедии она произносит: «Он тучен и одышлив. Вот, Гамлет, мой платок; лоб оботри» (перевод М. Лозинского). Конечно, некоторые литературоведы полагают, что имелся в виду пылкий темперамент Гамлета, но большинство сходится во мнении, что принц был элементарно толст.



«Гамлета» экранизировали несколько десятков раз. Помимо наиболее известных одноименных картин стоит отметить турецкую ленту «Женский Гамлет» (1976), а также финский кинофильм «Гамлет идет в бизнес» (Hamlet liikemaailmassa, 1987) режиссера Аки Каурисмяки. Последний представляет собой нуар-драму, в которой роль Дании играет судостроительный концерн, а одного из героев убивают при помощи музыкального автомата.



Владимир Семенович Высоцкий, игравший Гамлета в московском Театре на Таганке, так описывал своего героя в стихотворении «Мой Гамлет»:  
А мой подъем пред смертью — есть провал.  
Офелия! Я тленья не приемлю.  
Но я себя убийством уравнивал  
С тем, с кем я лег в одну и ту же землю.  
Я Гамлет, я насилье презирал,  
Я наплевал на датскую корону, —  
Но в их глазах — за трон я глотку рвал  
И убивал соперника по трону.

Сделанный в России. При этом он не вызывает ни отторжения, ни недоумения, ни отвращения, а все чаще — улыбку. Однако, если Денис Галанин всерьез вознамерился вернуть отечест-

венным квестам доброе имя, ему стоит задуматься над тем, чтобы в следующей его игре было чуть больше собственно квеста и чуть меньше аркадных мини-игр, которые зачастую скорее отвлекают, чем развлекают. Примеры пазлов можно под-

смотреть хотя бы у того же Якуба Дворски. Ну а тему для нового проекта искать долго не придется: судя по всему, следующей игрой Дениса станет адаптация «Ромео и Джульетты». ■

Реиграбельность ❌  
Классный сюжет ❌  
Оригинальность ⚡  
Легко освоить ⚡

Оправданность ожиданий 70%

### Дождались

Выразительный и смешной квест по мотивам «Гамлета» — лучший признак того, что пора прекращать употреблять сочетание «русский квест» в качестве ругательства. Если в следующей игре будет больше пазлов и меньше мини-игр — будет совсем здорово.

### Геймплей:

7

### Графика:

8

### Звук и музыка:

8

### Интерфейс и управление:

7

### Рейтинг

7,5

Хорошо

**Жанр**  
Сборник аркад

**Издатель**  
DHM Interactive

**Разработчик**  
SNK Playmore

**Похожесть**  
Contra

**Мультиплеер**  
Хот-сит

**Сайт игры**  
[www.dhm-interactive.com/metal-slug-collection-pc-article5.html](http://www.dhm-interactive.com/metal-slug-collection-pc-article5.html)

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**  
Необходимо:  
2 ГГц, 256 Мб,  
64 Мб видео

Желательно:  
3 ГГц, 1 Гб,  
128 Мб видео

Илья Янович

# METAL SLUG COLLECTION PC

**В** компании SNK Playmore работают какие-то странные люди. Придумав в середине 90-х Metal Slug, аркаду со звериным темпераментом, отличной графикой и чувством юмора, они сперва принялись штамповать бесконечные сиквелы, а в последние годы занимаются тем, что переиздают их под разными названиями, в разной комплектации и на произвольных, кажется, платформах. В результате получается печальная история: вместо того чтобы как-то развивать франчайз, авторы раз за разом пытаются впарить нам игры, с которыми все желающие давно ознакомились на консолях, на игровых автоматах, мобильных телефонах или на эмуляторах

(создатели которых работают не в пример оперативнее и качественнее, чем SNK). Metal Slug Collection PC — как раз такая попытка, причем совершенно беспомощная.

## Атака клонов

Если вы вдруг никогда не сталкивались с этой серией (что практически невозможно по описанным выше причинам), то ознакомьтесь, пожалуйста, с краткой вводной. Metal Slug — язвительный клон Contra родом с игровых автоматов, в котором специальный отряд карикатурных борцов со злом противостоит могучему генералу, желающему захватить мир (при помощи армии,

террористов, инопланетян, зомби, йети и гигантских крабов). Как и в любом нормальном двухмерном шутере, здесь отовсюду прут враги, сбрасывают бомбы вертолеты, нападают роботы, а огромные башни стреляют лазерами. Есть к тому же постоянные намеки на нацистов и огромный цеппелин в качестве босса.

Если продолжать сравнения с Contra, то нельзя не отметить, что здесь к игроку относятся куда как снисходительней. Жизней довольно много, при этом враги не убивают героя, просто прикоснувшись к нему, — для этого им нужно нанести удар, а за это время вы уже успеете прирезать их ножом. Бонусное оружие (автоматы, пулеметы,

огнеметы и прочий набор юного спасителя человечества) выдают смешные бородатые старики, которые играют здесь роль жертв военного террора. Кроме того, на уровнях можно найти технику: от шагающих роботов до ездовых ящеров и верблюдов. Визитная карточка серии — юркие мини-танки, которые умеют прыгать и прижиматься к земле, но взрываются буквально от трех попаданий.

Все вышесказанное в равной степени относится к любой части Metal Slug, но... в сборник по каким-то непонятным причинам попали не все игры. Collection PC включает первые шесть частей плюс Metal Slug X, при этом чуть ли не самые любопытные серии остались за



В Metal Slug нашлось место практически всему, что вы рисовали в детстве в тетрадках в клеточку.

От серии к серии незначительно меняется набор доступных персонажей, но различаются они только внешним видом.



# Мимо кассы

Какие игры из серии Metal Slug вы пропустите, если купите Collection PC

бортом (см. следующую страницу), не говоря о том, что Metal Slug 1-3 ранее уже выходили на PC.

Но самое плохое — качество порта находится на каком-то издевательски низком уровне. Настроек графики нет, все части идут в родном (довольно низком) разрешении, анимацию и звук тоже оставили какими есть. С геймпадами у Collection PC сложные отношения: официальный сайт сообщает только о поддержке контроллера от Xbox 360, нашу тестовую модель от Genius игра презрительно отвергла. Даже если вы согласны мучиться на клавиатуре, вам не позволят поменять стандартную раскладку, которая, кажется, повторяет расположение кнопок на игровом автомате, — крайне неудобно. Непонятно, что авторы собирались предложить фанатам, привыкшим играть на эмуляторах, где и сглаживание можно включить, и любой геймпад с ходу опознается.



И еще одна любопытная деталь. Точно такой же Metal Slug-набор уже выходил несколько лет назад на PS2, PSP и Wii, причем с кое-какими бонусными материалами вроде арт-галерей. И еще тогда стало понятно, что Metal Slug принадлежит к тому типу игр, которые опасно выпускать в виде сборников и антологий: все части невероятно схожи между собой, различить их могут только специально выдрессированные специалисты. С 1996 года там практически не менялись графика и анимация, годами используются одни и те же враги, боссы, оружие, даже целые уровни — в каждой части, например, в том или ином виде присутствует арабская деревушка. Чем объяснить подобную наглость и лень, мы, право, даже и не знаем. Единственная версия звучит так: из SNK Playmore уже давно уволили всех сотрудников, и теперь вместо них работают ламантины, которые собирают «новые» игры из готовых блоков. Тогда все, конечно, становится на свои места. ■



## Metal Slug 3D

В 2004 году в головы сотрудникам SNK пришла идея, которая рано или поздно приходила любым авторам знаменитых двухмерных игр: «Давайте сделаем все то же самое, но в 3D!». Получилось скучно и некрасиво: в третьем измерении герои стали походить на пластиковых пупсов, да и движок к 2006 году успел заметно одряхлеть. На волне всеобщего увлечения продвинутой графикой консолей нового поколения Metal Slug 3D на PS2 ожидаемо оказалась за бортом.



## Metal Slug 7

Самая последняя игра серии, которая, однако, мало чем отличается от самой первой. Наибольший интерес игра представляла на Nintendo DS (в природе также существует PSP-версия): на сенсорном экране была интерактивная карта, где отмечались все заключенные-бородачи и спрятанные бонусы. А вот версии для карманной консоли Sony как-то не повезло: она опоздала на несколько месяцев (английская версия — вообще на два года), да и никаких манипуляций со стилусом там, конечно, не было.



## Metal Slug Mobile

Самое большое, на наш взгляд, упущение ПК-коллекции — здесь нет диковатых мобильных версий Metal Slug с совершенно фантастическими пропорциями (в больших версиях они тоже не особо соблюдаются, но там хотя бы не бывает так, чтобы герой был больше вертолета). Среди мобильных версий Metal Slug обнаружилась даже тактическая стратегия (вышла только в Японии), а также две схожие по исполнению версии для малоизвестной платформы Neo-Geo Pocket Color.



## Metal Slug Advance

Эта часть, которая, как следует из подзаголовка, вышла на Game Boy Advance (2004) и озаменовалась двумя смелыми по меркам серии нововведениями. Первое и главное — упразднили смерть от первого касания, заменив обычным лайфбаром. Второе и весьма спорное — здесь вас заставляли искать ключи, спрятанные повсюду; можно было получить их в качестве бонуса, отвоевать у босса или случайно «отстрелить» от элементов уровня.

Рейграбельность



Классный сюжет



Оригинальность



Легко освоить



Оправданность ожиданий: 20%

### Дождались?

Бессовестная попытка продать вам недоколлекцию старого программного кода. Самым надежным способом получить удовольствие от Metal Slug по-прежнему остаются эмуляторы или консоли.

Геймплей



Графика



Звук и музыка



Интерфейс и управление



7

3

4

1

Рейтинг

4,5

«Плохо»

# BORDERLANDS

## DOUBLE GAME ADD-ON PACK

**Borderlands** в одном очень похож на **Fallout 3**: разработчики не ленились делать для него действительно хорошие загружаемые дополнения. Но **Gearbox Software** оказалась нетерпеливее. Вместо того чтобы доделать все запланированные аддоны и потом выпустить золотое издание игры, они решили продавать DLC на дисках парами. Так на свет появился **Borderlands: Double Game Add-On Pack**, куда входят два первых дополнения: **The Zombie Island of Dr. Ned** и **Mad Moxxi's Underdome Riot**.

Рассказ про доктора Неда нещадно эксплуатирует популярную тему живых мертвецов, но делает это с присущим **Borderlands** юмором и стилем. Попасть на остров (наперед скажем, что действие остальных DLC также разворачивается в отдельных локациях) можно через транспортную сеть Пандоры, и первое, что вы увидите вместо пыльных пустошей, — мрачный лес, ветки-крючья, закрывающие небо, болото и зловещие домики на сваях. Где-то раз в десять секунд откуда-то доносится звук погребального колокола. В небо бьет столб дьявольской энергии. На ого-

родах растут исключительно гигантские тыквы. На фоне полной луны возвышается заброшенный госпиталь, а по кладбищу бродят его бывшие пациенты.

Вам еще не страшно? Ну и правильно, потому что на острове на самом деле жутко весело. И даже толпы мертвяков, наседающих со всех сторон, не очень-то напрягают. Пока не подберутся поближе. Тут очень пригодится совет автоматической системы оповещения ближайшего города: «Ни в коем случае не вступайте в оральный контакт с живыми мертвецами».

Кашу, как нетрудно догадаться, заварил сам доктор Нед, который настолько суров, что носит усы поверх хирургической маски, и даже финальные титры не смогут его остановить. Но прежде чем добраться до него, придется потратить как минимум шесть часов на исследование пяти зловещих локаций. Если внимательно смотреть по сторонам, вы непременно обзаведетесь новым инопланетным ружьем, а скормив одному старому знакомому (подсказка: без ноги, слепой, мертвый) полтысячи прогнивших мозгов — получите в

награду содержимое его желудка, среди которого можно найти очень много интересного. Финальная битва по законам жанра пройдет в пещере с костями, по колено в огромном кровавом озере. Со страниц журнала мы не можем передать вам зловещий смех, но вы, пожалуйста, вообразите его сами для полноты картины.

Второе дополнение, увы, по всем статьям проигрывает первому, потому как в нем нет почти ничего из того, что делает **Borderlands** отличной игрой. Ни новой истории, ни юмора, ни прокачки, даже лут выдают в час по чайной ложке. **Moxxi's Underdome Riot** предназначен прежде всего тем, кто уже достиг максимального 50-го уровня и предпочитает играть с друзьями. Вам выдаются три арены, на которых надо продержаться сначала по пять, а потом по двадцать раундов против превосходящих сил противника. Мокси, хозяйка арены, постоянно меняет правила, но это не особо помогает: надоедает быстро даже в кооперативе. Стимулом к прохождению служат лишь два очка способностей, которые для персонажа 50-го уровня на вес золота.



Обратите, пожалуйста, внимание на счетчик количества «мозго-о-о-о-о-о-о-ов» в правой части экрана.



С такой красоткой можно было бы сочинить и что-нибудь поинтереснее трех арен с монстрами.

- Издатель  
2K Games
- Разработчик  
Gearbox Software
- Издатель в России/локализатор  
1С
- Похожесть
  - Hellgate: London
  - Fallout 3
- Мультиплеер
  - Локальная сеть
  - Интернет
- Сайт игры  
[www.borderlandsthegame.com](http://www.borderlandsthegame.com)

### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

**НЕОБХОДИМО:**  
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео  
**ЖЕЛАТЕЛЬНО:**  
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 2 Гб,  
512 Мб видео



Честно говоря, мы бы предпочли, чтобы на месте **Moxxi's Underdome Riot** был шикарный аддон **The Secret Armory of General Knox** (третий и пока последний по счету). Но у разработчиков на него, видимо, другие планы. Возможно, он войдет в следующий сборник дополнений. А вот ответ на вопрос, брать или не брать **Borderlands: Double Game Add-On Pack**, зависит от того, нужна ли вам арена Мокси. Если не нужна, то проще купить по каналам цифрового распространения только **The Zombie Island of Dr. Ned** (\$10 в Steam). Повеселитесь от души.

Просим также учесть, что финальная оценка отражает среднеарифметическую ценность обоих дополнений. Фаворитом в наборе выступает, конечно же, история про доктора Неда. ■

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

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

### ДОЖДАЛИСЬ?

Комплект аддонов для **Borderlands** почему-то включает в себя только два из трех вышедших дополнений: одно отличное, а другое — посредственное. Если вам жизненно необходимы оба, берите смело, в противном случае гораздо проще будет купить **The Zombie Island of Dr. Ned** отдельно.

### ГЕЙМПЛЕЙ

- ★★★★★ 8.0
- ★★★★★ 8.0
- ★★★★★ 9.0
- ★★★★★ 8.0

### РЕЙТИНГ

# 7,5

ХОРОШО

# SPECTRE

В прошлом году мы назвали **Braid** самой пронзительной и взрослой игрой в мире: главный герой, управляя временем, собирал пазл из собственных воспоминаний и ошибок, совершенных в прошлом. Так вот, сегодня **Spectre** может легко поспорить с **Braid** за это звание. Потому что вся эта небольшая игра, финалист IGF 2010, представляет собой меланхоличную прогулку по лабиринтам памяти одного очень пожилого человека.

Главный герой **Spectre** — 73-летний старик по имени Джозеф Виллер. Он уже умер и после смерти попал в некое странное место. Опершись на трость, Джозеф стоит посреди заснеженной степи, над которой застыла ночь, и смотрит на падающий снег. «Что ты видишь?» — спрашивает его незнакомый женский голос. «Я вижу мгновения своей жизни», — отвечает Джозеф. Незнакомка предлагает сложить их в единую историю, и Джозеф начинает вспоминать.

Сначала старик с нашей помощью выбирает возраст, в который хотел бы отправиться: в 6 лет, в 8, 12, 17, 44 года или в нынешние 73. Дальше начинается платформер: прыгая по домам, подоконникам и крышам, герою нужно дотронуться до висящих в воздухе сфер —

светлых или темных, которые олицетворяют, соответственно, светлые или темные воспоминания. Первый в жизни снегопад, детский страх перед темнотой за окном, первая игрушка, первая и последняя встреча с любимой девушкой, первое в жизни похмелье, первый день на работе, попытки начать жизнь сначала после сорока, первая купленная кукла для дочки, смерть матери, наставления отца — Джозеф вспоминает все. И эти обрывки памяти постепенно складываются в связные сюжетные линии: так мы прослеживаем отношения героя с девушкой, единственной любовью всей жизни, или с людьми, которые в детстве дразнили Джозефа, а потом стали его лучшими друзьями.

Выбор возраста — вещь на самом деле формальная. Потому что, начав воспоминания в облике 44-летнего мужчины в очках и с портфелем, можно начать двигаться влево и попасть в молодость Джозефа. И наоборот: двигаясь вправо, вы увидите, как мужчина среднего возраста превращается в 73-летнего старика. Внешность Джозефа тоже меняется: на одном экране он еще совсем подросток, а уже на следующем — уставший ссутуленный мужчина.

Но поймать воспоминание мало. Чтобы оно получило свое логическое завершение, нужно пройти одну из мини-игр. Вариантов немного: мы летим по небу, собирая звезды, или, наоборот, падаем в темноту, лавируя между черными сферами, пытаемся сфокусировать расплывшееся изображение, прыгаем по уступам вниз, чтобы избежать надвигающейся сверху темноты, или, быстро нажимая на «пробел», «подкладываем» землю под ноги идущего вперед Джозефа. Какие жизненные ситуации символизируют эти эпизоды, объяснять, наверное, не нужно.

Если вы успешно прошли мини-игру, то воспоминание закончится принятием осознанного решения. Например, Джозеф решится заговорить с девушкой или заставит себя вылезти из-под одеяла, чтобы посмотреть, что же скрывает темнота за окном. И наоборот, если вы завалили мини-игру, то он так и останется молча смотреть на любимую или дрожать под одеялом. Чем больше вы выигрываете, тем больше появляется светлых сфер, которые позволяют Джозефу продолжить воспоминания и найти ответ на вопрос, чего же он добился за свою длинную жизнь.

- Издатель/разработчик  
Vaguely Spectacular
- Похожесть  
Braid
- Мультиплеер  
Отсутствует
- Сайт игры  
www.spectregame.com

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:  
1,2 ГГц, 512 Мб, 64Мб видео  
ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
2,2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео



На самом деле **Spectre** сложно назвать игрой, это скорее сеанс психотерапии. Потому что с описанными в игре ситуациями в том или ином виде сталкивается практически любой человек. Это все равно что смотреть фильм «Прошлое» Эктора Бабенко, где совершенно незнакомые вам люди разыгрывают по ту сторону экрана сцены из вашей собственной жизни. Поэтому, чтобы понять эту игру, желательно иметь хотя бы минимальный жизненный опыт — тогда события **Spectre** можно будет примерить на себя и, возможно, даже сделать какие-то выводы. В противном случае этот проект может показаться вам скучной аркадой про пенсионера.

P.S. Вообще-то **Spectre** вышла еще в 2009-м, но некоторое время назад разработчики выпустили масштабное обновление. Как и раньше, игра совершенно бесплатно доступна на официальном сайте. ■



У **Spectre** 50 разных концовок, и все они зависят от множества факторов: какие воспоминания вы активировали, какие мини-игры выиграли, а какие проиграли.



Сложность и условия задач могут меняться с возрастом. Например, земля под ногами 73-летнего старика появляется из пустоты куда медленнее.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Интерактивная притча в жанре «по волнам моей памяти». Взрослым людям может помочь переосмыслить свой жизненный опыт и, возможно, узнать в герое игры себя. Тем, кто моложе двадцати, игра может показаться слишком примитивной и скучной.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

# PLAIN SIGHT

Чудесный британский автор Дуглас Адамс (см. хотя бы его *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*) однажды придумал для своих романов Марвина — робота, страдающего от скуки, депрессии, ненавидящего жизнь и вселенную. Неизвестно, чем вдохновлялись создатели **Plain Sight** (тоже британцы), но персонажи их игры — милые роботы с катанам в руках — похоже, являются прямыми потомками адамсовского героя. Побеждать тоску с депрессией в ходе эволюции они научились — знай себе прыгай да маши клинком во все стороны, когда тут скучать? А вот неприязнь к окружающему миру осталась, посему смысл жизни каждого местного робота — покончить с собой. Главное при этом — прихватить на тот свет как можно больше народа.

## Кремниевая депрессия

Plain Sight — это ода кремниевому суициду, умело выдающая себя за многопользовательский экшен. Структурно игра мало отличается от класси-

ческих представителей жанра: есть уровень, на уровне есть другие игроки, других игроков нужно убивать. Секрет — в деталях. Убийство противника лишь приносит вам определенное число очков, на место в общем зачете никак не влияющих. Накапливая очки, персонаж меняется в цвете и немного подрастает, так что узнать наиболее успешного бойца легко — это, как правило, богатырских размеров робот, из щелей на корпусе которого бьет алое сияние.

Набравшему достаточное количество очков разрешается сыграть в веселую игру «сам себе атомная бомба» — в такие моменты надо постараться зацепить взрывом как можно больше противников. Затем перерыв на покупку апгрейдов — и снова в бой. Лучший самоубийца по итогам раунда и считается победителем.

## Пол становится потолком

Вторая интересная деталь — здешние уровни, бросающие вызов вашему вести-

булярному аппарату. Дело в том, что такого понятия, как «пол», в мире Plain Sight не существует, передвигаться можно по любой поверхности, вне зависимости от ее расположения. Обычный уровень выглядит здесь примерно так: в пространстве висит огромная психоделическая конструкция (например, раскрытый часовой механизм), по которой во всех плоскостях снуют разных размеров цветные роботы.

Поначалу здесь действительно сложно ориентироваться, и когда начинается первый раунд, а вокруг вас — плавающие в невесомости осколки огромного робота, то очень хочется экстренно найти укромное местечко, чтобы хоть как-то оценить обстановку. К сожалению, слова «спрятаться» Plain Sight не принимает в принципе: находящиеся в постоянном движении игроки (ведь нужно убивать, чтобы расти и взрываться) вкуче с отсутствием препятствий вовлекают вас в безостановочный бой.

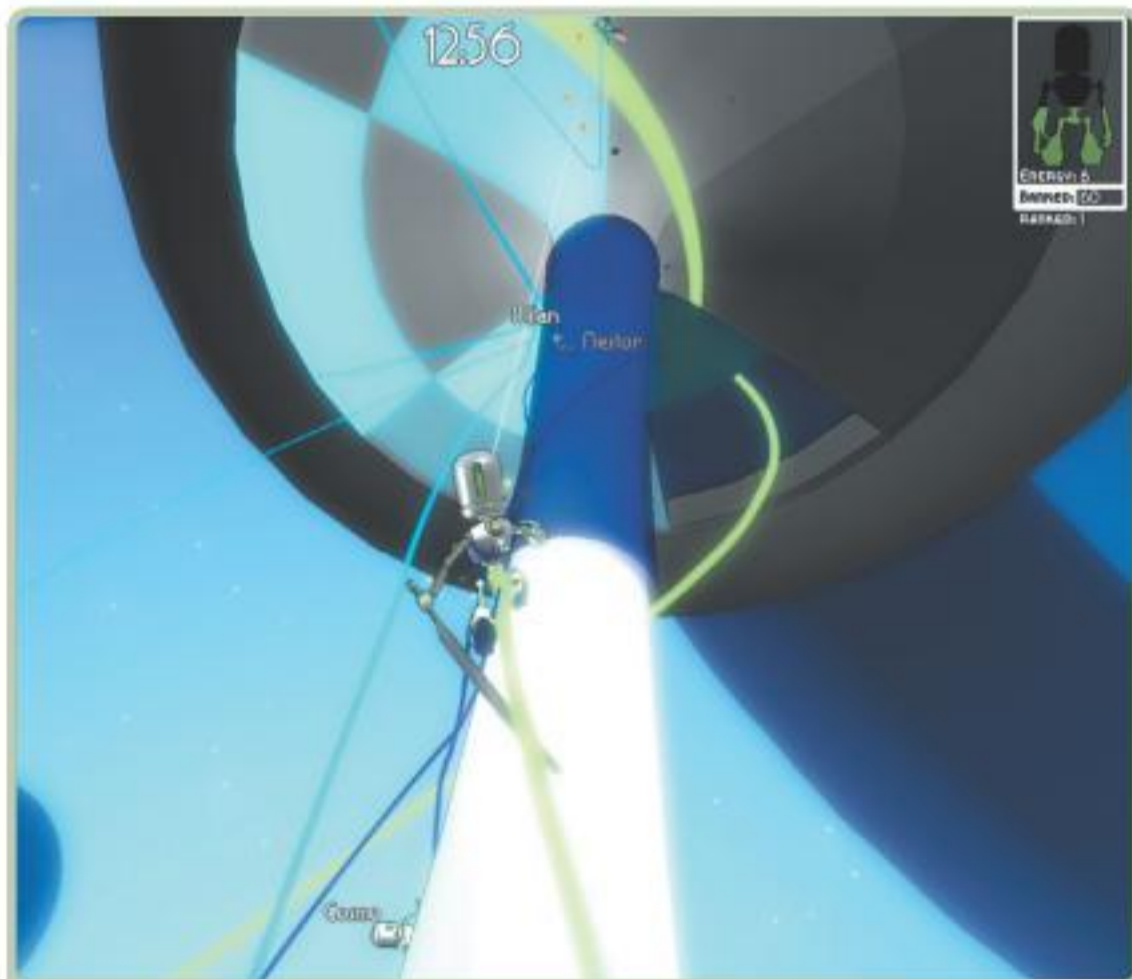
- Издатель/разработчик  
Beatnik Games
- Похожесть  
Сория Unreal Tournament
- Мультиплеер  
Интернет
- Сайт игры  
www.plainsightgame.com

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

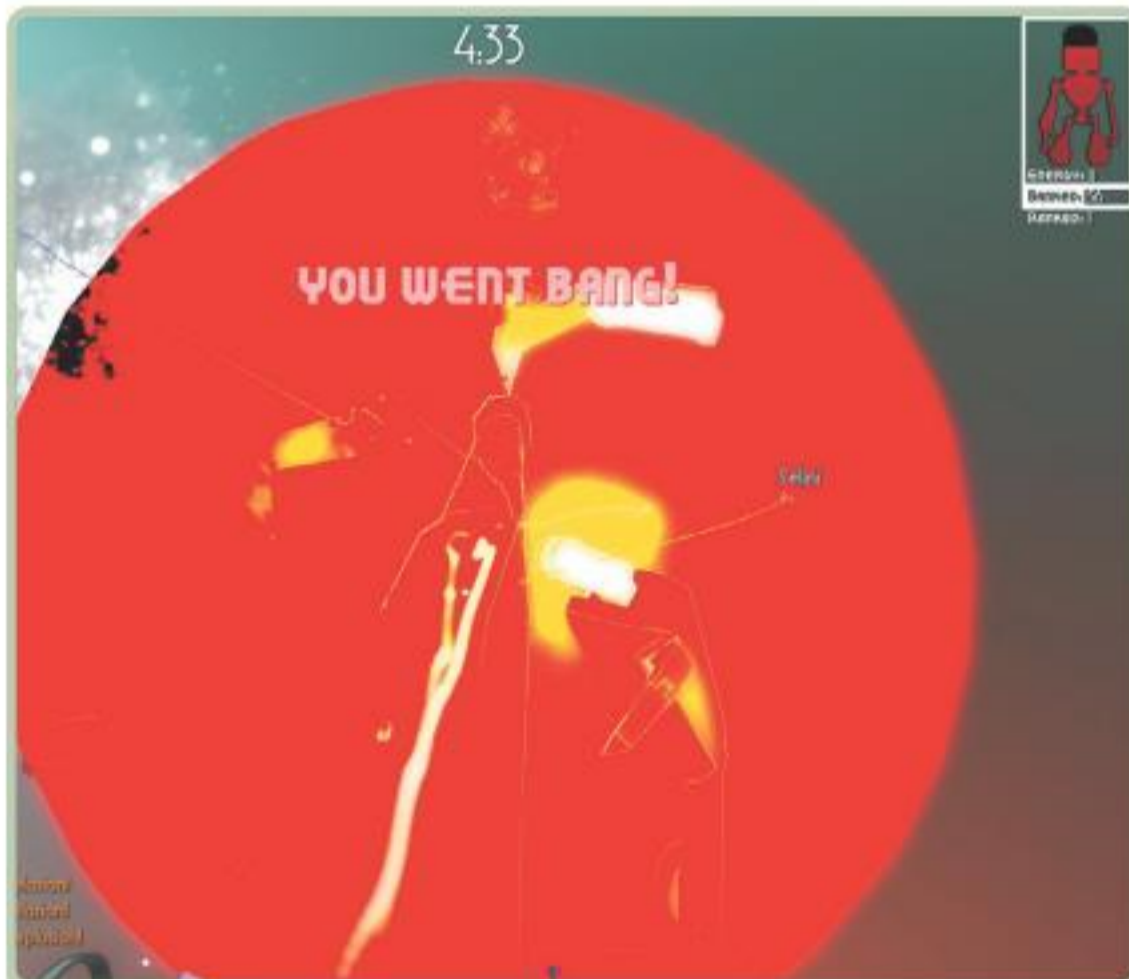
НЕОБХОДИМО:  
1,4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео  
ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Поначалу играть в Plain Sight (после современных мультиплеерных колоссов) довольно тяжело: здесь нет ничего, за что принято ценить многопользовательские развлечения. Вместо того чтобы следовать канонам и добавить в игру хитроумную систему прокачки, сотню-другую ачивментов и множество створов, **Beatnik Games** просто уравнили в правах все плоскости, выдали игрокам катаны и выбросили их на уровни со сложной архитектурой.

Здешний безостановочный экшен, может, и не самое интересное в мире действо, но если вы устали от борьбы за ранги в **Modern Warfare 2** — Plain Sight может показаться настоящей отдушиной. В конце концов, в какой еще игре можно встретить смерть, стоя вниз головой на изгибе огромной магнитной ленты? ■



Вертикальные забеги и последующие бои вниз головой для Plain Sight — обычное дело.



«Саморазрушение — вот что действительно важно» — говорил герой «Бойцовского клуба». И Beatnik Games с ним полностью согласны.

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

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

### ДОЖДАЛИСЬ?

Многопользовательский экшен, главное оружие в котором — смертоносный акт суицида.

### ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 7.0

### ГРАФИКА

★★★★★★ 7.0

### ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

### ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

## РЕЙТИНГ

# 7,0

ХОРОШО

# THE SCOURGE PROJECT

## EPISODES 1-2

А как все замечательно началось. Кооперативный шутер в стиле **Gears of War** на движке Unreal Engine 3, одиночное и совместное прохождение кампании, мультиплеер, четыре героя с уникальными способностями, прокачкой параметров и персональными воспоминаниями, образующими чуть ли не отдельные сюжетные линии, возможность предать напарника... В 2007 году обещания испанской **Tragnarion Studios** сладким елеем текли в наши уши со страниц пресс-релиза. Самое интересное, что большинство из них авторы выполнили. Но каменный цветок у испанцев все равно не вышел.

В **The Scourge Project** все вроде бы на месте. Есть четыре харизматичных бойца из отряда Echo Squad, у каждого из них были свои причины согласиться на рискованную вылазку в штаб-квартиру могущественной корпорации Nogari, чтобы вызволить агента под прикрытием. Один хочет обелить свое имя, другой на дух не переносит корпорацию, третий должен отомстить за сестру, а миловидная девушка Эмп ни дня не может прожить без острых ощущений.

Герои активно используют арсенал, сигают за укрытия и палят

оттуда, почти как персонажи **Gears of War**, лечат друг друга, как в **Clive Barker's Jericho** (если вовремя не реанимировать товарища — конец игры!), и щеголяют шикарными костюмами, навевающими воспоминания о **Crysis**. А еще используют две спецспособности, на которые тратится амброзия, местный аналог маны: волшебный щит и удар волной, сносящий все на своем пути.

Каждое успешное действие бойца оценивается очками опыта, которые идут в копилку одной из четырех характеристик: например, отстрел врагов повышает мастерство владения оружием, а умелое использование взрывчатки и укрытий поднимает уровень навыка Assault.

Казалось бы, во все это вполне можно играть. Но вот тут-то и начинаются проблемы. Три десятка миссий, складывающихся в первые два эпизода **The Scourge Project**, — это набор сюжетно-дизайнерских штампов. Душные коридоры футуристических станций, пробежки от одного пульта, на котором что-то нужно нажать или взломать, чтобы открыть очередную дверь, до следующего, убитая в самом начале игры интрига, зеленая инопланетная биомасса, свисающая с потолков, сражения с огромными паука-

ми и, конечно же, обязательная страховолюдная «матка», стоящая за всем этим, — что из этого мы еще не видели?

Разработчикам отчаянно не хватает режиссуры и чувства вкуса, чтобы эффектно рассказать предельно банальную историю. Какое-то оживление вносят лишь воспоминания, которые изредка посещают наших героев. У каждого персонажа они свои, и зачастую флэшбеки позволяют посмотреть на события с разных точек зрения — более того, в некоторых случаях бойцы разговаривают сами с собой дурными голосами и всю дорогу борются с искушением выстрелить товарищу в затылок. Это действительно интересный ход, но даже его авторы не докрутили до конца: в первых двух эпизодах воспоминания не оказывают ровным счетом никакого влияния на сюжет. Возникает логичный вопрос — зачем нужна вся эта бутафория?

С игровой механикой дела обстоят еще сложнее. Слабый AI у врагов и союзников еще как-то можно пережить, но вот мириться с нежеланием героев быстро перекачываться между укрытиями не получается. К тому же почти незаметно различия между бойцами (они ис-

- Жанр
- Шутер
- Издатель
- Bitbox S.L.
- Разработчик
- Tragnarion Studios
- Похожесть
- Gears of War
- Clive Barker's Jericho
- Мультиплеер
- Интернет
- Сайт игры
- [www.thescourgeproject.com](http://www.thescourgeproject.com)

### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:  
1,8 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео  
ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
2,5 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

пользуют одинаковое оружие и одинаковые способности), а какая-то польза от повышения характеристик проявляется лишь на высшем уровне сложности. Мультиплеер и вовсе вгоняет в уныние: морально устаревший GameSpy, невнятная система достижений и рангов, четыре стандартных режима и всего три карты — в результате народу в онлайн не набирается даже на один полноценный матч, ждать приходится по двадцать-тридцать минут.



Единственное, в чем преуспели разработчики, — кооперативный режим. Сражаться бок о бок с живыми людьми, а не туповатыми ботами довольно интересно. И нам очень бы хотелось, чтобы авторы сделали правильные выводы и в следующих эпизодах подтянули до вменяемого уровня все слабые элементы игры. ■



Справедливости ради надо признать, что в сражениях с некоторыми боссами есть и динамика, и особая тактика, а местами — и фантазия.



Помимо обычных стволов, можно использовать их модифицированные варианты с разными режимами стрельбы. Кроме того, мы можем отдавать напарникам простенькие приказы в духе «атаковать ту цель».

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Испанский клон **Gears of War** с парой интересных идей и симпатичными моделями, который авторы пока так и не довели до ума.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

6.0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

# ALCHEMIA

## ТАЙНЫ ЗАТЕРЯННОГО ГОРОДА

Об *Alchemia* мы писали еще в прошлом году в рецензии на *Machinarium*. Уже тогда этот милый минималистский квест в традициях «Самороста» был бесплатно доступен на официальном сайте разработчиков и очаровывал всех, кто его видел. Авторы удивительно точно скопировали дух ранних работ Якуба Дворски: мягкая гитарная музыка, трогательное внимание к мелким деталям, нетривиальные головоломки, небольшая продолжительность (всю игру можно было пройти максимум за полчаса). Вскоре игру заметили предприимчивые господа из *Snowball Studios* и недавно выпустили на дисках специальное расширенное издание «*Alchemia: Тайна затерянного города*», которое, помимо русской локализации, включает несколько дополнительных уровней.

Фабула очень похожа на завязку второго «Самороста»: одной прекрасной ночью кусок мяса, который главный герой жарил на костре, похитил какой-то хищный механический тукан. Нослик (в оригинале его звали просто little hero) не растерялся, метким броском топора подбил механоида и, когда тот, задымив, рухнул где-то неподалеку, поспешил на место катастрофы. Над грудой обломков он встретил полупрозрачную душу несчастного су-

щества, которая попросила найти ей новое тело, и Нослик, позабыв все обиды, тут же согласился помочь. Для этого ему нужно спуститься в пещеру, в которой обнаруживается целый подземный город.

По сравнению с «Саморостом» здесь меньше сюрреализма и висящих в воздухе конструкций неизвестного назначения. В этом смысле *Alchemia* похожа скорее на *Machinarium*: странные механизмы, паровые машины, многоэтажные здания. В задачах, которые встречается на своем пути Нослик, тоже меньше абстракции, обычно для их решения достаточно бытовой логики. Мы управляем подъемным краном и трактором, выманиваем злую собаку при помощи сосиски, прижимаем педаль газа кирпичом и т.д. Поэтому при идентичной игровой механике (самостоятельно передвигаться между локациями нельзя, достаточно кликать мышкой на активных точках и решать головоломки) *Alchemia* все-таки больше, чем «Саморост», похожа на классический квест. Есть даже вполне традиционный инвентарь, хотя за всю игру им приходится пользоваться от силы 3-4 раза.

При этом проект *Springtail Studio* все-таки посложнее, чем первые работы Якуба Дворски. На страже практически любой двери

или замка в *Alchemia* обязательно стоит какой-нибудь хитроустроенный пазл, заставляющий вас подбирать различные символы и коды или, например, крутить стрелки по циферблату часов. Но и здесь разработчики стараются не докучать и украшают каждую головоломку виньетками в стиле Дворски: прямо на циферблате играют лютнисты, а внутри очередного механизма может обнаружиться кошка, которая будет моргать грустными глазами и протирать лапкой запотевшее стекло — так, для красоты.

Пять новых уровней, появившихся в расширенном издании, посвящены совсем другой истории. Выйдя из пещеры, Нослик со своим новым механическим другом заметили разгорающийся неподалеку пожар, и теперь им предстоит найти способ потушить его. Уровни получились насыщенными: мы посещаем музей, планетарий, подземную лабораторию, встречаем тролля. А манипуляции с инвентарем и активными точками окончательно ушли на второй план, уступив место новым головоломкам.



Формальных поводов покупать *Alchemia* сегодня не так уж и много: на общее время прохож-

Издатель/разработчик

Springtail Studio

Издатель в России/локализатор

1С-СофтКлуб/Snowball Studios

Похожесть

■ Samorost

■ Machinarium

Мультиплеер

Отсутствует

Сайт игры

www.alchemiagame.com

### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

600 МГц, 64 Мб, 16 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

1,2 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео

дения четыре новых уровня радикально не повлияли, без русского перевода при желании можно обойтись (разве что, если застрянете, сможете прочитать исчерпывающую подсказку), а саундтрек, доступный на диске, и вовсе вроде бы сущая мелочь. Но на самом деле мы все-таки очень советуем ознакомиться с этой игрой, пусть даже с бесплатной версией: у *Springtail* получилось то, что всегда отлично удавалось Якубу Дворски — сделать игру-сказку, в которую играешь не из-за сюжета и пазлов, а из-за того, что по локациям летают смешные механические бронепчелы, с деревьев падают яблоки, главный герой умиительно семенит по экрану и вообще все вокруг выглядит настолько уютно и симпатично, что срочно хочется раздобыть где-нибудь камин и кресло-качалку. Взгляните на *Alchemia* хотя бы раз — и выложенный на диске саундтрек уже не будет казаться вам таким уж пустяшным довеском. ■



Благодаря витиеватым головоломкам на дополнительные уровни у вас уйдет столько же времени, сколько и на основную игру... Впрочем, даже теперь на всю игру едва ли уйдет больше часа.



Как и положено идейному наследнику *Samorost*, обаяние *Alchemia* проявляется в динамике: на статичной картинке никак не разглядеть десятков анимированных элементов, которые есть на каждом экране.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Расширенная редакция бесплатного флэш-квеста, выполненного в традициях *Samorost* Якуба Дворски: с пятью новыми уровнями, девятью локациями и ценником.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

все, что нужно знать об играх на ближайшие две недели

ИГРОМАНИЯ

18—31 мая

PC • Xbox 360 • PS3 • Wii • PSP • DS • iPhone

№11 (26)  
2010

# ЛАЙТ

CALL OF DUTY  
BLACK OPS  
GHOST RECON  
FUTURE SOLDIER

OKAMURA  
VANQUISH  
SKATE 3

MONSTER  
HUNTER

10  
НЕГЕРОИЧЕСКИХ  
ГЕРОЕВ

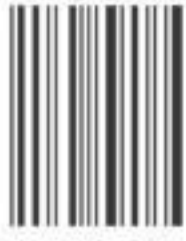
ХСОМ



www.igromania.ru 10019>



9 772073 862021



DVD С  
«ВИДЕОМАНИЕЙ»  
В КАЖДОМ НОМЕРЕ!

ПРОДАЖЕ С 18 МАЯ ● В ПРОДАЖЕ С 18 МАЯ ● В ПРОДАЖЕ С 18 МАЯ ● В ПРОДАЖЕ С 18 МАЯ

# ИГРА МЕСЯЦА



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 «Игромании» ([www.igromania.ru](http://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 апреля 2009 г. по апрель 2010 г. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила). Итоги текущего голосования будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

**Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта [www.igromania.ru](http://www.igromania.ru). Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».**

Самые популярные игры со 2 апреля по 30 апреля 2010 г.

A	B	C	D
1		Assassin's Creed 2	15 %
2	▲1	Battlefield: Bad Company 2	8 %
3	▼1	Mass Effect 2	7 %
4		Call of Duty: Modern Warfare 2	7 %
5	NEW	Метро 2033	6 %
6	▼1	S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти	6 %
7	▼1	Dragon Age: Origins	3 %
8	NEW	Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City	3 %
9	▼1	Batman: Arkham Asylum	3 %
10	NEW	Just Cause 2	3 %
11	▼4	BioShock 2	2 %
12	▼3	Left 4 Dead 2	2 %
13	▼2	Star Wars: The Force Unleashed — Ultimate Sith Edition	2 %
14	NEW	Dragon Age: Origins — Awakening	2 %
15	▼5	Aliens vs. Predator	2 %
16	▼4	Colin McRae DiRT 2	1 %
17	▼2	Borderlands	1 %
18	▼4	Pro Evolution Soccer 2010	1 %
19	▼6	Resident Evil 5	1 %
20	NEW	Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising	1 %
21	▼4	FIFA 10	1 %
22	▲1	ArmA 2	1 %
23	▲2	Aion	1 %
24	▼5	Need for Speed: Shift	1 %
25	▼4	Call of Juarez: Bound in Blood	1 %
26	▼6	Risen	1 %
27	▲1	The Sims 3	1 %
28	▼12	Napoleon: Total War	1 %
29	▼11	Disciples 3: Ренессанс	1 %
30	▼6	The Saboteur	1 %

По состоянию на 30 апреля в голосовании приняло участие 59 630 человек.

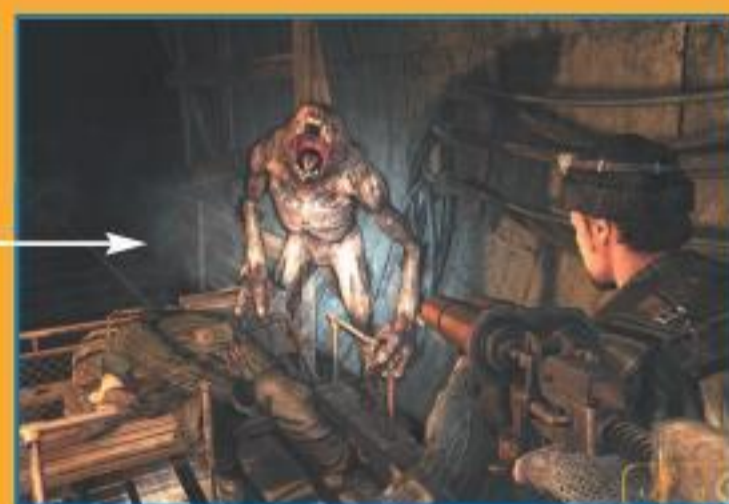
Обозначения по колонкам:

- A. Текущая позиция игры в этом месяце.
- B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).
- C. Название игры.
- D. Процент голосов, который получила игра, от общего числа голосов по всем позициям.

## ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ



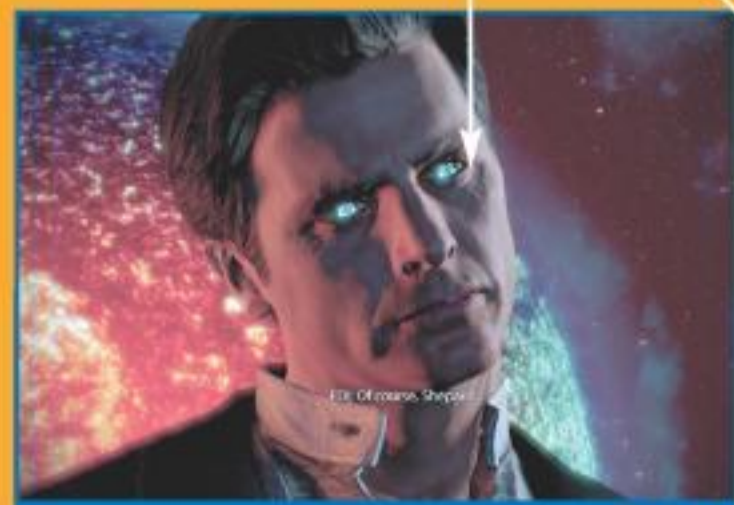
Assassin's Creed 2 **15%**



Метро 2033 **6%**



Battlefield: Bad Company 2 **8%**



Mass Effect 2 **7%**



Call of Duty: Modern Warfare 2 **7%**



# «ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

## Двенадцать игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

### Call of Duty: Modern Warfare 2



Рейтинг  
«Мани» **9,0**

Полная рецензия  
в «Игромании»  
№12/2009

«Трансформеры 2» от компьютерных игр: большой, громкий, вызывающе глупый, грандиозный шутер, от которого совершенно невозможно оторваться.

Голливуд \* Infinity Ward \* Activision \* 1С

### Метро 2033



Рейтинг  
«Мани» **8,0**

Полная рецензия  
в «Игромании»  
№3/2010

Шутер про метро, который беззащитно заимствует идеи из культовых игр последнего десятилетия, но делает это настолько ловко, что даже ругаться не хочется.

Шутер \* 4A Games \* THQ \* Акелла

### Машинариум



Рейтинг  
«Мани» **9,0**

Полная рецензия  
в «Игромании»  
№12/2009

Очаровательная интерактивная сказка о том, как тяжело быть маленьким роботом в большом металлическом городе.

Квест \* Amanita Design \* 1С

### Mass Effect 2



Рейтинг  
«Мани» **9,0**

Полная рецензия  
в «Игромании»  
№2/2010

Самая масштабная, зрелищная и профессионально поставленная научно-фантастическая ролевая игра в Солнечной системе.

Ролевая игра \* BioWare \* Electronic Arts \* 1С

### Warhammer 40K: Dawn of War 2 — Chaos Rising



Рейтинг  
«Мани» **9,0**

Полная рецензия  
в «Игромании»  
№5/2010

Первое дополнение к Dawn of War 2 привносит в игру первоклассную кампанию, моральные дилеммы и стаи веселых рогатых чертей, повиновающихся главному герою. Восхитительно!

Стратегия \* Relic Entertainment \* THQ \* Акелла

### Assassin's Creed 2



Рейтинг  
«Мани» **8,5**

Полная рецензия  
в «Игромании»  
№3/2010

Избавившись от дурацких условностей первой части, Assassin's Creed на глазах превратился в лучший симулятор убийцы со времен Hitman.

Экшен \* Ubisoft \* Акелла

### Batman: Arkham Asylum



Рейтинг  
«Мани» **9,0**

Полная рецензия  
в «Игромании»  
№10/2009

Самая лучшая игра про Бэтмена, которую можно прописывать даже тем, кто ненавидит комиксы. Лучше воссоздавать атмосферу утонченного безумия получалось только в экранизациях Тима Бертона.

Симулятор Бэтмена \* Rocksteady Studios \* Eidos Interactive \* Новый гуск

### The Settlers 7: Paths to a Kingdom



Рейтинг  
«Мани» **8,5**

Полная рецензия  
в «Игромании»  
№5/2010

Paths to a Kingdom объединила глубину второй части The Settlers с доступностью шестой. Новых идей по-прежнему мало, но лучше в рамках заданной механики просто не сделать. Settlers 7 сейчас — самая интересная и продуманная экономико-градостроительная стратегия.

Стратегия \* Blue Byte Software \* Ubisoft \* Новый гуск

### Left 4 Dead 2



Рейтинг  
«Мани» **9,0**

Полная рецензия  
в «Игромании»  
№1/2010

Лучший кооперативный шутер на сегодняшний день. С зомби и бензопилой типа «Дружба».

Кооперативный шутер \* Valve Software \* Electronic Arts \* Акелла

### Colin McRae DiRT 2



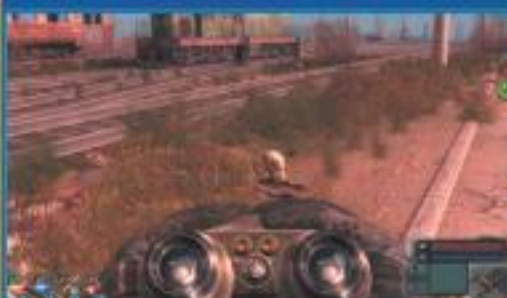
Рейтинг  
«Мани» **8,0**

Полная рецензия  
в «Игромании»  
№2/2010

Невероятно красивый раллийный симулятор. Чуть более аркадный, чем хотелось бы.

Автосимулятор \* Codemasters Racing Studio \* Codemasters

### S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти



Рейтинг  
«Мани» **8,5**

Полная рецензия  
в «Игромании»  
№11/2009

«Зов Припяти» — это все тот же S.T.A.L.K.E.R., но с внятыми квестами и без технических шероховатостей. Как оказалось, этого вполне достаточно.

Экшен \* GSC Game World \* GSC World Publishing

### VVVVVV



Рейтинг  
«Мани» **9,0**

Полная рецензия  
в «Игромании»  
№3/2010

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.

Ретроплатформер \* distractionware



# ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

## Задай вопрос «Игромании»!

Ведущий рубрики:  
Александр Башкиров

Задать нам вопрос можно письмом на [games@igromania.ru](mailto:games@igromania.ru) или смс-кой на номер 1121. Сначала вводите слово #games и только потом — текст самого сообщения. Стоимость одного сообщения — около трех рублей.



Несмотря на то, что все карты для коллекционных карточных игр выглядят примерно одинаково, именно карты для MTG вошли в массовую культуру и стали предметом всяческих обидных пародий.

Какие популярные карточные игры существуют сейчас, помимо Magic: The Gathering и моего любимого «Манчкина»?

Многие карточные игры, крайне популярные на Западе, у нас совершенно неизвестны. Взять хотя бы «Уно» — коммерческий вариант американской игры Crazy Eights (в России известной как «Сто одно»), изобретенный в 1971-м венгерским парикмахером Мерлом Роббинсом и с тех пор несущей стабильный доход компании **Mattel** как в традиционном, так и в онлайн-варианте...

С Magic: The Gathering в 1993 году началось ультимативное гик-развлечение — коллекционные карточные игры, где каждый игрок играет своей тщательно подобранной колодой, а вся коммерческая выгода извлекается из продажи бустеров с дополнительными картами. С тех пор вышло множество клонов MTG — и настольных, наподобие The Spoils, и полностью или частично виртуализированных, вроде **The Eye of Judgment** для PS3. Другие коллекционные карточные игры создавались по мотивам видеоигр (Pokemon Trading Card Game), фильмов, книг, телесериалов и японских комиксов. Тут и Illuminati: New World Order Стива «Манчкина» Джексона, и настольный карточный Гарри Поттер, и Star Wars Customizable Card Game, и, главное, Yu-Gi-Oh! Trading Card Game — самая популярная коллекционная карточная игра всех времен по версии Книги рекордов Гиннеса (23 млрд проданных карт).

Yu-Gi-Oh! была сделана в 1999-м по мотивам одноименной манги и японского мультсериала, герои которых резались в вымышленную игру Duel Monsters, подозрительно напоминающую MTG. Самое смешное, что после ее успеха в 2005 году появилась игра Duel Masters по мотивам официального аниме по MTG, спонсированного издателем Wizards of the Coast.

Высшая форма извращения — конструкционные карточные игры вроде Pirates Constructible Strategy Game, где нужно не только играть в карты, но и строить модели из пластиковых деталек. Отдельный класс игр использует те же карты с иллюстрациями и набранными мелким шрифтом правилами, что и большие карточные коллекционные, но при этом сами игры рассчитаны на более casualную аудиторию (за счет размеров колоды, бустеров и упрощенных правил). К нему можно отнести очень популярную датскую Chaotic, NetRunner создателя MTG Ричарда Гарфилда и серию игр Fluxx с постоянно меняющимися правилами (оригинальный Fluxx, марсианский Fluxx, Fluxx по «Монти Пайтону», зомби-Fluxx, экологический и семейный Fluxx), ну а лучшим представителем является, конечно же, Munchkin Джексона со всеми его вариантами. Наконец, существуют блиц-игры наподобие Guillotine или Nuclear War, рассчитанные на скоростную разминку перед настоящими настольными играми.

В игровой прессе мне часто встречается понятие **Spiritual Game Successor**. Объясните, что оно означает?

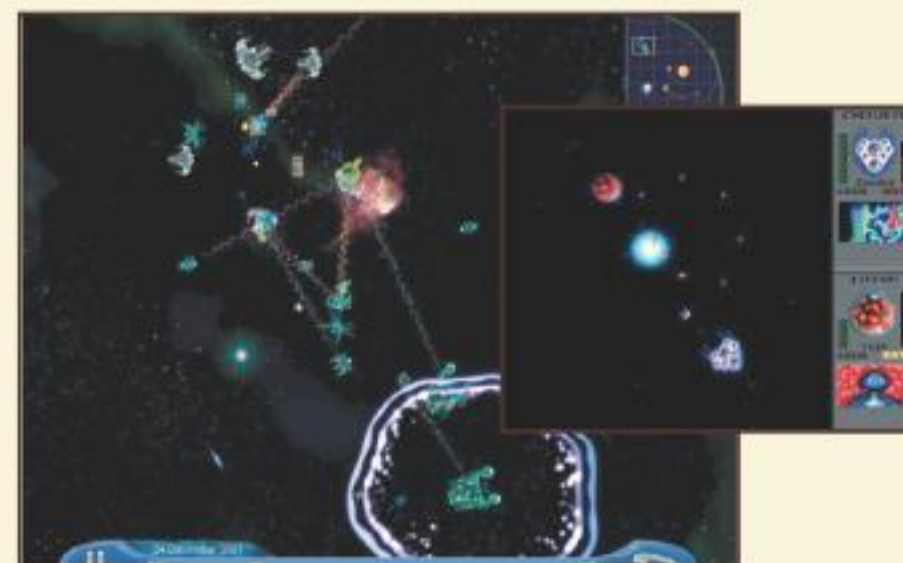
Словами spiritual successor англоязычные гики и обозреватели обозначают самый обыкновенный неофициальный сиквел. Это игра, в которой по техническим причинам нельзя применить сюжет, мир и героев из полюбившегося многим шедевра, но зато охотно используются узнаваемый стиль, дизайн, игровые находки и прочие неохраняемые законами об авторском праве вещи.

Как правило, неофициальный сиквел разрабатывают те же авторы, что и оригинал. Это ядро несправедливо уволенной издателем команды; люди, потерявшие права на собственный сериал после гибели родной компании; разработчики, безуспешно пытающиеся вер-

нуть себе авторские права, утерянные в ходе бесконечных покупок, перепродаж и слияний...

**BioShock** появился на свет только потому, что права на все творчество Origin Systems принадлежат **Electronic Arts**, а разработчикам очень хотелось сделать сиквел **System Shock 2**. Сходная история получилась с издателем **Codemasters** и сиквелом **Operation Flashpoint**, превратившимся в **Armed Assault**. Бывает, впрочем, что неофициальный сиквел игры разрабатывают совершенно посторонние люди — взять хотя бы **Star Control 2** и «Космических рейнджеров» или **Carrier Command** и **Hostile Waters**.

Самое трудное в этом деле — выбрать название, которое бы ни в коей мере не совпадало с названием оригинальной игры, но в то же время намекало бы на него. На правила игры копирайты не распространяются (вот почему существует столько беспардонных клонов Tetris), но само название — зарегистрированная торговая марка.



Самые известные «духовные наследники»: **BioShock**, **ArmA: Armed Assault**, «Космические рейнджеры».



Бывают случаи, когда дизайнеры честно пытаются сделать совершенно новую игру, но стиль у них настолько выработанный и устоявшийся, что получается честный сиквел во всем, кроме названия. Тут можно вспомнить **Warcraft** и **StarCraft**, **Marathon** и **Halo**, **Civilization** и **Sid Meier's Alpha Centauri**, **Far Cry** и **Crysis**, **Radiant Silvergun** и **Ikaruga**. Иногда меняется лицензия, по которой делается игра, а все игровые элементы остаются в неприкосновенности: **The Incredible Hulk: Ultimate Destruction** и **Prototype**, **GoldenEye 007** и **Perfect Dark**, **Star Wars: Knights of the Old Republic** и **Mass Effect**.

Еще в неофициальные сиквелы можно записать игры, получившиеся в результате сложных кровосмесительных отношений между параллельно развивающимися франчайзами. **God Hand**, **Mad World** и **No More Heroes** сделаны бывшими разработчиками **Capcom**, обладающими очень похожим творческим стилем, но работающими в разных конторах. А авторы серии плоских RPG **Princess Crown**, **Odin Sphere** и **Muramasa: The Demon Blade** умудрились три раза продать доверчивым пользователям одну и ту же игру в разном сеттинге. В серии **Final Fantasy** под видом единого франчайза скрываются совершенно разные игры, в то время как игры создателя серии Хиронобу Сакагучи, несмотря на разные названия, все как одна похожи на **Final Fantasy IX**.

**Расскажите, пожалуйста, что значит слово posse, то и дело встречающееся в вестернах и вестерн-играх?**

Термин произошел от латинского posse comitatus («сила округа») — в Великобритании и США так называлось право шерифа или любого другого офицера службы правопорядка созывать отряд из физически годных мужчин для поддержания закона и погони за преступником или преступниками. Понятие родилось в 1645 году, было признано английским законодательством в 1887-м, в США действует и по сей день как полицейский вариант народного ополчения. Неучастие в погоне за преступником карается штрафом.



Сборище охотников за преступниками: романтизация и реальность.

В мультиплеере **Red Dead Redemption** впервые в истории видеоигр можно будет сбиваться в официальные posses по 8 человек. Собранные отряды будут заниматься своими непосредственными обязанностями: коллективно охотиться за бандитами и участвовать в командном дефматче. В словаре Merriam-Webster есть и другие значения термина: «большая группа с общими интересами», «группа людей, собранная для поиска пропавшего ребенка» и, наконец, «неофициальное сопровождение знаменитости».

**Чем объясняется феноменальная популярность франчайза Monster Hunter в Японии?**



В условиях специфического Wii-мультиплеера **Monster Hunter Tri** только выигрывает от маленького (4 человека) размера партии.

Пара слов о самом франчайзе: начался с игры **Monster Hunter** для PlayStation 2 в 2004 году, сейчас портирован на PC в виде азиатской онлайн-ролевой игры, но истинную популярность обрел на PSP в виде **Monster Hunter Freedom** и сиквелов. Игра представляет собой миниатюрную MMORPG, в которой выделено единственное занятие — охота на монстров. Настоящая онлайн-ролевая игра для PSP, пусть и небольшая! Этим и объясняется ее популярность. В игровом мире могут одновременно находиться всего 4 человека, но на портативных консолях больше партию и не соберешь (за пределами Японии онлайн-мультиплеер вообще не поддерживается — и надо играть, сойдясь в одной комнате с другими владельцами PSP).

В **Monster Hunter Tri** на Wii добавлены подводные монстры и окружения, и это самая продаваемая игра для этой платформы, не разработанная лично **Nintendo**. От настоящих MMORPG **Monster Hunter** отличается тем, что вся броня и оружие там создаются из рогов, чешуи и костей поверженных чудовищ (хотя крафтинг имеется — рудное дело, рыбалка, коллекционирование насекомых), а в квестах могут поручить не только убить монстра или собрать определенное количество рогов, но и захватить чудовище живьем с применением ослепляющих бомб и усыпляющих дротиков.

Интересно, что оригинальная версия **Monster Hunter** на год опередила **Shadow of the Colossus** (однопользовательскую игру со сходными идеалами), но в МН гигантские чудовища еще и способны драться между собой на фоне извергающегося вулкана. На Западе игра затерялась на фоне настоящих ролевых игр с рейдами по 20 и более человек, но PSP-версии неплохо разошлись среди американских школьников (у каждого есть PSP и масса свободного времени, проводимого среди друзей на расстоянии вытянутого вайфая).

**Появились первые скриншоты и ролик приквела Deus Ex — Deus Ex: Human Revolution. Почему игра так странно выглядит?**

За десять лет, прошедшие со дня выхода **Deus Ex**, изменилась технологическая картина реального мира. Представления о кибернетическом обществе будущего, сформированные в конце девяностых, сейчас кажутся устаревшими, наивными и примитивными. Другими словами: 2030-е годы, придуманные в 2010-м, обязаны выглядеть иначе, чем 2050-е, придуманные в 2000-м.

С одной стороны, изображенное в игре будущее ближе к нашему (раз это приквел) и видится разработчикам куда яснее. С другой — любое фантастическое будущее есть проекция настоящего. Читая лекцию по визуальному оформлению **Deus Ex: Human Revolution** на GDC 2010, арт-директор игры Джонатан Жак-Беллетет назвал этот стиль киберренессансом. Конечно, заранее обчитанный ролик делали специалисты по визуальным эффектам из **Square Enix**, и еще неизвестно, как все это будет выглядеть в реальном 3D... Но ход мысли дизайнеров понятен: ренессанс как основа трансгуманизма и киберпанка, Рембрант, Леонардо да Винчи, эпоха Возрождения, от первых серьезных исследований анатомии человека к апгрейдам-аугментациям. «На современных технологиях мы вполне могли бы сделать живой трехмерный **Blade Runner**, — говорит Жак-Беллетет, — но ведь это уже миллион раз было...» Так что решено было делать не киберпанк, а киберренессанс.

Элементы современного общества переплетены с элементами киберпанковской дистопии. Люди в мире **Human Revolution** должны носить нормальную одежду, а не только огромные зеркальные очки и кожаные плащи на голое тело... хотя определенные маргинальные элементы вполне могут одеться по футуристическим представлениям восьмидесятых годов прошлого века! Аугментации планируется делать скрытые, максимально неочевидные: большинство обитателей этого мира не стремится походить на недоделанных киборгов. На дворе золотой век кибернетического просвещения и великих генетических открытий. Коллапс экономики и глобальное землетрясение в таймлайне **Deus Ex** случилось в начале 2030-х годов, и действие **Human Revolution** происходит как раз накануне: «Это еще не конец света... но его уж видно!»



В отличие от создателей киберпанка, разработчики **Eidos Montreal** не фантазируют, а пытаются честно предсказать развитие технологий на двадцать лет вперед

В фильме *Doom* был момент, когда происходящее изображено глазами героя, как в шутерах от первого лица. А использовались ли подобные элементы в других кинокартинах? — **Александр Гордилов**

В кино съемка происходящего с точки зрения главного героя называется «субъективной камерой» (также сюда относят съемку камерой, физически присутствующей в мире фильма, как в «Монстро» или в «Ведьме из Блэр»).

Прием использовался в детективах, фильмах ужасов, а также является предметом целого жанра порнографии. В «Докторе Джекиле и мистере Хайде» (1931) Рубена Мамуляна весь пролог снят с точки зрения Джекила, собирающегося на лекцию, а в «Черной полосе» (1947) Дэлмера Дэвиса мы треть фильма наблюдаем за событиями глазами сбежавшего из Сан-Квентина преступника (до тех пор, пока он не делает пластическую операцию и не становится Хэмфри Богартом). Экспериментальный детектив «Леди в озере» (тоже 1947-й) Роберта Монтомери целиком снят от первого лица — лицо героя мы видим только тогда, когда он смотрится в зеркало. Вся затея очень напоминает в меру занудный FMV-квест девяностых (только почему-то черно-белый).

В фильмах ужасов тенденция показывать происходящее из глаз убийцы началась картиной «Черное Рождество» (1974) Боба Кларка (хотя элементы можно найти еще в фильмах «Психоз» и «Подглядывающий Том») и стала общим местом после «Хеллоуина» (1978) Джона Карпентера (в итальянских фильмах ужасов вид от первого лица гениально использовали Марио Бава и Дарио Ардженто, а в американских триллерах — Брайан Де Пальма). Из-за зажатых в руках убийц острых предметов и их частого использования по отношению ко всем встреченным живым существам фрагмент любого хоррора можно перепутать с RPG от первого лица.

Одна из серий культового сериала «МЭШ» целиком снята с точки зрения пациента военно-полевого госпиталя — он ранен в горло, не может общаться с лечащими его героями сериала и только в финале оказывается способным прохрипеть им «спасибо» (не напоминает ли он вам подчеркнута немых героев военных FPS?). Идея была ненавязчиво позаимствована сериалом «Доктор Хаус» и фильмом «Скафандр и бабочка».



Все элементы плохого FMV-квеста в фильме «Леди в озере» присутствуют: неестественно глядящие в камеру девушки, неестественно глядящие в камеру полицейские и с отвращением смотрящийся в зеркало главный герой.

В каких играх, помимо серий GTA, Fallout, Elder Scrolls и MMORPG, есть возможность красиво одеть своего персонажа? А то уже, знаете, надоело выбирать между похожими доспехами в Mass Effect и похожими мантиями в фэнтези... По-моему, из неролевых игр только в San Andreas было большое разнообразие одежды. А ведь иногда так хочется увидеть стильные шмотки на любимом персонаже! — **Максим Коловратов**



Никто не умел одеваться так, как Мэнни Калавера (смокинг, как у Хэмфри Богарта, и небрежно дымящаяся сигарета в костлявой руке)... А вот у Фрэнка Уэста из *Dead Rising* — самые нелепые облачения в истории видеоигр.

Действие зомби-игры *Dead Rising* на Xbox 360 происходит в гигантском молле: пошарив по отделам, героя там можно приодеть самым неожиданным образом. Можно как Рэмбо, или как профессионального рестлера, или как Мегамена, или как велосипедиста, или как заключенного, или как полицейского, не говоря уж об обычных брюках, рубашках, футболках, шортах, кепках и солнцезащитных очках (новая одежда в игру добавлялась скачиваемыми бонус-паками).

В *Bully* можно переодеваться в одежду из взломанных школьных шкафчиков (в том числе и в полный ниндзя-костюм). Игры серий *Rock Band* и *Guitar Hero* практически целиком посвящены открытию новых сценических костюмов для вашей рок-группы (как и поздние игры серии *Dance Dance Revolution*, где танцора можно облачить в скафандр или боевой экзоскелет). *Uru: Ages Beyond Myst* — единственный квест, в котором можно было искать и примерять на себя различные предметы одежды. В любой уважающей себя серии файтингов есть магазин для покупки новых костюмов и предметов вроде деревянной фляжки, нефритовых четок и конусообразной шапочки (непременные атрибуты Шун Ди из *Virtua Fighter 5*). Главная цель серии *Dead or Alive* — достижение наиболее откровенных купальников для дерущихся (или играющих в пляжный волейбол) героинь.

Вообще, по результатам всяческих опросов, из героев компьютерных игр лучше всего одеваются Мэнни Калавера из *Grim Fandango* (хоть в деловом костюме, хоть в

балахоне Смерти), Сорок Седьмой из серии *Hitman* (которому идет все) и Шева Аломар из *Resident Evil 5* (ну какие тут могут быть вопросы!), а хуже всего — Лара Крофт, Джилл Валентайн и Ларри Лаффер.

Я очень люблю игру *Haunting Ground*, выпущенную Capcom на PS2 в 2005 году. Скажите, пожалуйста, нет ли похожих игр на других платформах? — **Вадим Климчук**



*Clock Tower 3* и *Haunting Ground* — как раз из духовных сиквелов.

*Haunting Ground* можно считать неофициальной пятой частью франчайза *Clock Tower*. Игрой занимались разработчики *Clock Tower 3* — которой на самом деле предшествуют *Clock Tower: Ghost Head* (1998), *Clock Tower 2* (1996) и *Clock Tower: The First Fear* (1995) для SNES, так и не вышедшая за пределы Японии.

Мало того, что СТЗ очень похожа на *Haunting Ground* визуально (на PS2 друг на друга похожи все игры жанра survival horror), сама концепция хрупкой беззащитной героини, которая должна блуждать по мрачному замку (или особняку) и прятаться от врагов, используется в *Clock Tower* еще с первой части, вдохновленной фильмом «Феномен» Дарио Ардженто. Как и идея с расстройством психики героини — режим паники включался всякий раз, как на девушку набрасывался маньяк с гигантскими ножницами.

Поскольку сиквела *Haunting Ground* мы с вами, скорее всего, не дождемся (Capcom осталась очень недовольна продажами игры), советую приобрести к оригинальной серии.

Мне жутко нравится кольцо Кейна из *Command & Conquer*, вот только не знаю, где его можно заказать. Подскажите, где его можно купить?

Это все-таки не кольцо, а перстень (из-за наличия вделанного в кольцо треугольного камня с символикой братства НОД). Медный перстень с серебряным покрытием продает-



Все известные разновидности перстня Кейна.

ся на сайте [www.dorela.com](http://www.dorela.com) за 45 долларов, на eBay на заказ делают перстни Кейна под ваши спецификации — хотя в связи с особенностями работы «Почты России» заказать сейчас что-то с eBay к нам нереально.

В русских интернетах продаются серебряные перстни Кейна с онлайн-турниров по **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**. В мире их всего 201, в России — 11, серебро 925 пробы, «Также в придачу фирменная бандана братства НОД. Предложения в личку!». Перстни попроще разыгрывались между покупателями русского коллекционного издания **Tiberium Wars** в 2007-м и тоже встречаются в онлайн-продаже.

**Здравствуй, обожаю игры жанра «симулятор жизни». Не могли бы вы рассказать о современном состоянии этого жанра в целом и игры Second Life в частности? — Максим Куксов**

Как симулятор жизни **Second Life** утратила всякую актуальность в 2007 году, когда лопнула

экономика виртуальной недвижимости, из SL ушел главный программист Кори Ондрейка, а средства массовой информации перестали регулярно писать колонки про гигантские летающие члены, пугающие виртуальных знаменитостей.

Уяснив, что эффективную рекламу в SL не сделаешь, серьезные компании утратили интерес, и сейчас в Second Life можно застать разве что унылые ролевые игры без правил в неубедительных стимпанковских и киберпанковских декорациях. В принципе, именно в такое ролевое болото обязан выродиться любой из описанных фантастами и показанных в фильмах виртуальных миров лет через 5-7 развития, за возможным исключением «Матрицы». Конкуренты — шведская **Entropia Universe** (та самая, в которой в этом году за 330 тыс. долларов умудрились продать виртуальную космическую станцию), американская **Onverse**, подростковая **SmallWorlds** — повторяют творческий путь Second Life с разной скоростью.



Как только слова «пенис-атака» перестают вызывать у пользователей истерический смех, с виртуальной жизнью можно завязывать.

**Как вы думаете, выживет ли сериал Resident Evil после ухода Синдзи Миками? И чем еще занимается создатель серии? — SMS с номера 7 (912) \*\*\* 93 38**

Выживет, но развиваться уже не будет. Созданный без участия Синдзи Миками **RE5** — точная копия **RE4** без единой самостоятельной творческой находки. Ну а **RE3** и **RE2**, за разработкой которых он надзирал издали, — бездушные клоны великой первой части...

На совести Миками — оригинальный Resident Evil, потом, после основания **Capcom Production Studio 4** в 1999-м, оригинальный **Devil May Cry**, **RE4**, **Viewtiful Joe** и **Killer7**, уход в **Clover Studio** и создание **God Hand** (Миками считает, что во время разработки этой игры ему дали «излишнюю творческую свободу»), гибель Clover в 2007-м, уход в **Platinum Games** и недавно объявленный мегаэкшен **Vanquish**. Параллельно с разработкой **Vanquish** Миками собирается переезжать из Осаки в Токио и открывать там собственную студию **Tango** — вербовка новых сотрудников происходит на известном флэш-сайте [www.mikami-project.com](http://www.mikami-project.com) и оформлена в виде мини-игры про харакири. Посмотрев «Аватара», Миками мечтает сделать игру ужасов в стереоизображении.



Созданный Миками сайт для вербовки сотрудников — возможно, напоминание о том, что когда-то автор обещал сделать себе харакири, если Resident Evil 4 выйдет где-то, помимо GameCube.

## Правила написания писем в «Горячую линию: игры»



### Как и куда отправлять вопросы

- По электронной почте, прислав письмо на ящик [games@igromania.ru](mailto: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 заковыристое 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

## Рабы XXI века

Грустите, потому что родители не дают денег на новый плеер? Значит, вам повезло намного больше, чем тем, кто эти плееры собирает. Американский комитет труда обвинил крупнейшего китайского контрактного сборщика **KYE Factory** в эксплуатации — работниками фабрик, собирающих продукцию для **HP**, **Best Buy**, **Samsung**, **Foxconn**, **ASUS** и **Microsoft**, становятся подростки в возрасте 16-17 лет. Работодатели платят сотрудникам 52 цента в час, при этом рабочий день может длиться до 17 часов без перерывов — даже на туалет. Работники спят в пристройках около заводов, в одной комнате одновременно могут ночевать по 15 человек.

Адепты демократии, конечно же, возмутились происходящим — **Microsoft**, чьи мышки собирает **KYE Factory**, даже начала расследование и сделала несколько громких официальных заявлений. Несмотря на это, объем производства, думаем, будет только расти и ситуация вряд ли изменится — в Китае нет законов, запрещающих подобную эксплуатацию.

Заводы **KYE Factory**, быть может, и доводят рабочих до изнеможения, но это еще не самое страшное. Недавно группы активистов приглядели за **Samsung Electronics**: с 1998 по 2010 год у 22 сотрудников компании диагностировали онкологические заболевания. По одной из версий, причиной этих заболеваний могли стать токсичные вещества, выделяющиеся при производстве чипов памяти. Дело тянется с января, корейский гигант уверяет, что используемые на фабриках материалы не могут стать причиной столь страшных заболеваний, и приглашает журналистов в этом убедиться.



## Теорема Ферми

Как вы знаете, компании **NVIDIA** пришлось отключить несколько потоковых процессоров графического чипа **GF100 (Fermi)**, чтобы улучшить выход рабочих экземпляров на заводах **TSMC**: флагманская модель **GeForce GTX 480** задействует 480 потоковых процессоров вместо максимально возможных 512. Но в последнее время многие говорят о том, что даже этот ход не помог **NVIDIA** наладить производство — чипов все еще сильно не хватает.

Напомним, проблемы связаны с тем, что тайваньский завод **TSMC** — производственный партнер **NVIDIA** — так и не смог до конца отладить 40-нанометровый техпроцесс. В особенности это касается производства сложных чипов вроде **Fermi**. Если верить отчету аналитического агентства **Needham and Company**, выход годных чипов **GF100** на заводах **TSMC** составляет всего 20-30% от общего числа — остальные 70-80% отправляются в помойное ведро. За первые две недели продаж **NVIDIA** смогла собрать всего порядка 10 000 видеокарт — в то время как **AMD** за полгода, прошедшие с анонса **ATI Radeon HD 5xxx**, продала больше шести миллионов плат. При столь высоком уровне брака один процессор обходится **NVIDIA** по цене пяти — возможно, этим объясняется дороговизна видеокарт **GeForce GTX 470/480**.

Сейчас **NVIDIA** успокаивает общественность — разработчик уверяет, что никаких проблем с производством **Fermi** нет, ситуация находится под контролем и все идет по плану. Более того, где-то в будущем возможен выход максимально производительной версии со всеми 512 потоковыми процессорами (**GeForce GTX 490?**).

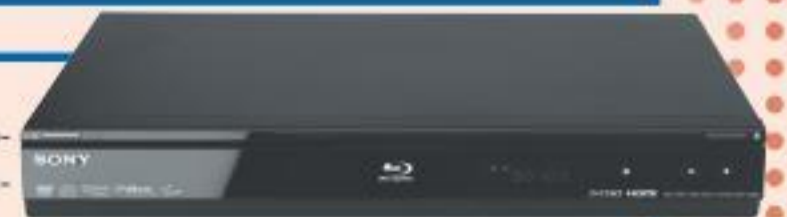


## Двойной синий луч

Организация **Blu-ray Disc Association** наконец-то приняла новый стандарт **BDXL**, который позволит увеличить емкость дисков до 100 Гб (записываемые и перезаписываемые) и даже 128 Гб (записываемые однократно). Секретное оружие нового стандарта — дополнительные слои для хранения данных, теперь их четыре вместо двух. Как это всегда и бывает в нашем беспощадном мире, новые диски потеряют совместимость с существующими плеерами и приводами с поддержкой формата **Blu-ray**, и счастливые владельцы проигрывателей нынешнего поколения не смогут воспроизвести очередной блокбастер с дисков **BDXL**. С дисками старого поколения новые приводы будут совместимы.

Расширенный стандарт пригодится корпоративным пользователям — многие компании давно пытаются найти адекватный носитель для хранения архивных данных. Возможность уместить 100-128 Гб на один-единственный диск, надо полагать, сильно облегчит задачу.

Отметим, и **Blu-ray Disc Association**, и крупнейшие киностудии по-прежнему считают, что присутствующих на рынке дисков **Blu-ray** емкостью 25 и 50 Гб хватит еще надолго — на них и так можно записывать видео исчерпывающего качества.



## Эффективная стена

В модернизированном Центральном диспетчерском управлении ГУП «МОСГАЗ» создано продвинутое видеополотно, управляемое многопроцессорной вычислительной системой **NVIDIA Quadro Plex**.

Полотно обеспечивает комплексное отслеживание ситуации в режиме реального времени: 11,6 квадратных метров видеостены, составленной из 24 дисплеев, позволяют одновременно сопоставлять параметры и режимы работы газотранспортной системы, фиксировать перемещение аварийных подразделений по дорогам столицы, оперативно получать текстовую информацию по заданным параметрам и многое другое.

Новая система позволяет снизить влияние человеческого фактора на скорость реагирования в экстремальных ситуациях. Раньше на постановку задачи и проведение оперативных переговоров уходило в среднем 30-40 минут. Сегодня аварийное подразделение покидает территорию предприятия в течение 5 минут — уже зная свою задачу. Вот так современные технологии помогают городским службам.



## Шах и мат

Результаты работы компании **Western Digital** в третьем квартале фискального 2010 года, который закончился для WD 2 апреля, наверное, очень обрадовали управляющий состав, инвесторов и акционеров. По данным отчета WD, компания вышла на первое место на рынке винчестеров, став крупнейшим производителем HDD в мире. Компания продала 51,1 миллиона накопителей — это на 800 тысяч устройств больше, чем у прежнего лидера, **Seagate**. Разрыв получается не таким уж катастрофическим — сложно сказать, удастся ли WD удержать лидерские позиции, но процентный рост прибыли и поставок винчестеров внушает уважение. Для сравнения: за аналогичный период в прошлом году Western Digital успела продать 31,6 миллиона накопителей, а акции компании стоили \$0,22 за штуку (сейчас — \$1,71).

Президент WD Джон Койн считает, что продажи механических накопителей продолжают расти и в 2010 году — компания не растерялась и справилась с возрастающим спросом.



## Андроид в космосе

Агентство **NASA** собирается лишить космонавтов удовольствия выходить в открытый космос во время пребывания на Международной космической станции: ученые NASA и General Motors совместно разработали робота



**Robonaut 2**, которого собираются отправить на орбиту уже в этом сентябре. Robonaut 2 состоит из торса с головой и двумя руками и может выполнять те же действия, что и человек: работать с различными инструментами, поднимать тяжести.

Сейчас главная задача разработчиков — протестировать гуманоида при отсутствии гравитации и под воздействием различных излучений. Выходить за пределы космической станции Robonaut 2 пока не может — конструкция не готова к работе при экстремальных температурах. Но когда-нибудь подобные роботы будут помогать людям, работая в зонах с повышенной опасностью: чинить внешние компоненты космической станции, тушить пожары и так далее. И, кажется, мы уже знаем, кто избавится от астронавтов, когда восставший искусственный интеллект захватит Землю.

## Новости одной строкой

- Сложно поверить, однако **Sony** официально выпускала 3,5-дюймовые дискеты для внутреннего японского рынка вплоть до середины апреля 2010 года! Наконец компания решила «двигаться дальше» и окончательно остановила производство дискет. Формат официально признан мертвым.
- **Sony** созрела до того, чтобы усовершенствовать элементную базу приставки PlayStation 3: 65-нанометровый графический чип **NVIDIA RSX** был заменен куда более экономичным и менее дорогим 40-нанометровым. Хочется верить, что оптимизация позволит Sony снизить конечную стоимость устройства в будущем.
- Вечные сплетники с сайта **Apple Insider** узнали, что представители **AMD** побывали с дружественным визитом в штаб-квартире **Apple**. Если верить слухам, главной темой встречи стало использование процессоров AMD в некоторых будущих продуктах «яблочного» разработчика. Стороны, конечно, воздерживаются от комментариев.
- **ASMedia**, дочерняя компания **ASUSTeK**, к концу года планирует занять треть рынка контроллеров USB 3.0, на котором пока господствует **NEC**. Массовое производство ASMedia начнет в июне 2010 года.

## Сбиться со счета

Четырехъядерными процессорами сейчас уже никого не удивишь, но... как вам 48-ядерный? **Intel** собирается начать поставки экспериментального 48-ядерного чипа: ограниченная партия появится в исследовательских организациях уже летом этого года. Невероятный процессор задействует 24 блока по два вычислительных ядра, работающих на частотах, сравнимых с частотами **Intel Atom** (1,66-1,83 ГГц).

Кроме того, процессор будет оснащен четырьмя отдельными контроллерами оперативной памяти DDR3 (по контроллеру на 12 ядер). Экспериментальный чип сможет работать со всеми 48 ядрами одновременно, гибко управлять частотой блоков и подаваемым напряжением. Энергопотребление при этом не должно превысить 125 Вт (современные топовые видеокарты, для сравнения, едят в два с половиной раза больше!). Каждое мини-ядро будет работать с собственной операционной системой и стеком программ, блоки смогут общаться друг с другом через сверхскоростную внутреннюю шину. Информация о мощности мини-ядер не раскрывается, но можно предположить, что сверхвысокой производительности здесь не будет.

Наибольший интерес 48-ядерный вычислительный монстр представляет для ученых и разработчиков программ для облачных вычислений, в домашних компьютерах такие чипы в ближайшие несколько лет не появятся.



## Троль троллю рознь

Маленькая, но очень нескромная фирма **WiLAN** подала в суд на несколько крупнейших компаний, обвинив их в нарушении патента на **Bluetooth**.

WiLAN занимается покупкой патентов на различные технологии и в дальнейшем перепродает их тем, кто эти технологии собирается использовать. Предприимчивые стартаперы уже успели перепродать патенты 220 различным компаниям по всему миру. И тут кто-то из WiLAN заметил, что крупнейшие производители техники нагло нарушают один из ее патентов — №5 515 369, касающийся методики разделения радиочастот при использовании протокола Bluetooth.

Недолго думая, WiLAN подала в суд на Acer, Apple, Atheros Communications, Belkin International, Broadcom, Dell, D-Link, Gateway, Hewlett-Packard, Intel, Lenovo, LG Electronics, Marvell Semiconductor, Motorola, Personal Communications Devices, Sony, Texas Instruments, Toshiba и UTStarcom — иными словами, на всех крупнейших игроков.

Что-то подсказывает нам, что WiLAN — скандальный патентный тролль — вскоре откажется от всех претензий и надолго исчезнет из новостных лент.



# Крупнее Быстрее Голоднее



РЕКЛАМА

## WD VelociRaptor®

Самый скоростной в мире SATA накопитель.

10,000 об/мин • 600 ГБ • SATA 6Гб/сек

Новейшие накопители WD VelociRaptor со скоростью вращения 10,000 об/мин работают на 15% быстрее, чем заслужившие немало наград модели предыдущего поколения. Максимальная ёмкость теперь составляет невероятные 600 ГБ, а время наработки WD VelociRaptor на отказ является рекордом для SATA накопителей большой емкости.

Пусть этот монстр поселится у вас в компьютере и станет надежным защитником ваших данных.

Подробности о WD VelociRaptor ищите на [www.wdvelociraptor.com](http://www.wdvelociraptor.com)

Участвуйте в конкурсе на сайте [www.igromania.ru](http://www.igromania.ru)

Western Digital, WD, WD VelociRaptor и логотип WD — зарегистрированные в США и других странах товарные знаки, а IcePack, NoTouch и RAFF — товарные знаки компании Western Digital Technologies, Inc. Все прочие упомянутые товарные знаки являются собственностью их владельцев. При указании скорости передачи данных один гигабит в секунду (Гб/с) = один миллиард бит в секунду.

При указании емкости средств хранения данных один мегабайт (МБ) = один миллион байт, а один гигабайт (ГБ) = один миллиард байт. Общая полезная емкость накопителя зависит от используемой операционной системы.







WD  
VelocIRaptor®



# ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов  
Дмитрий Колганов

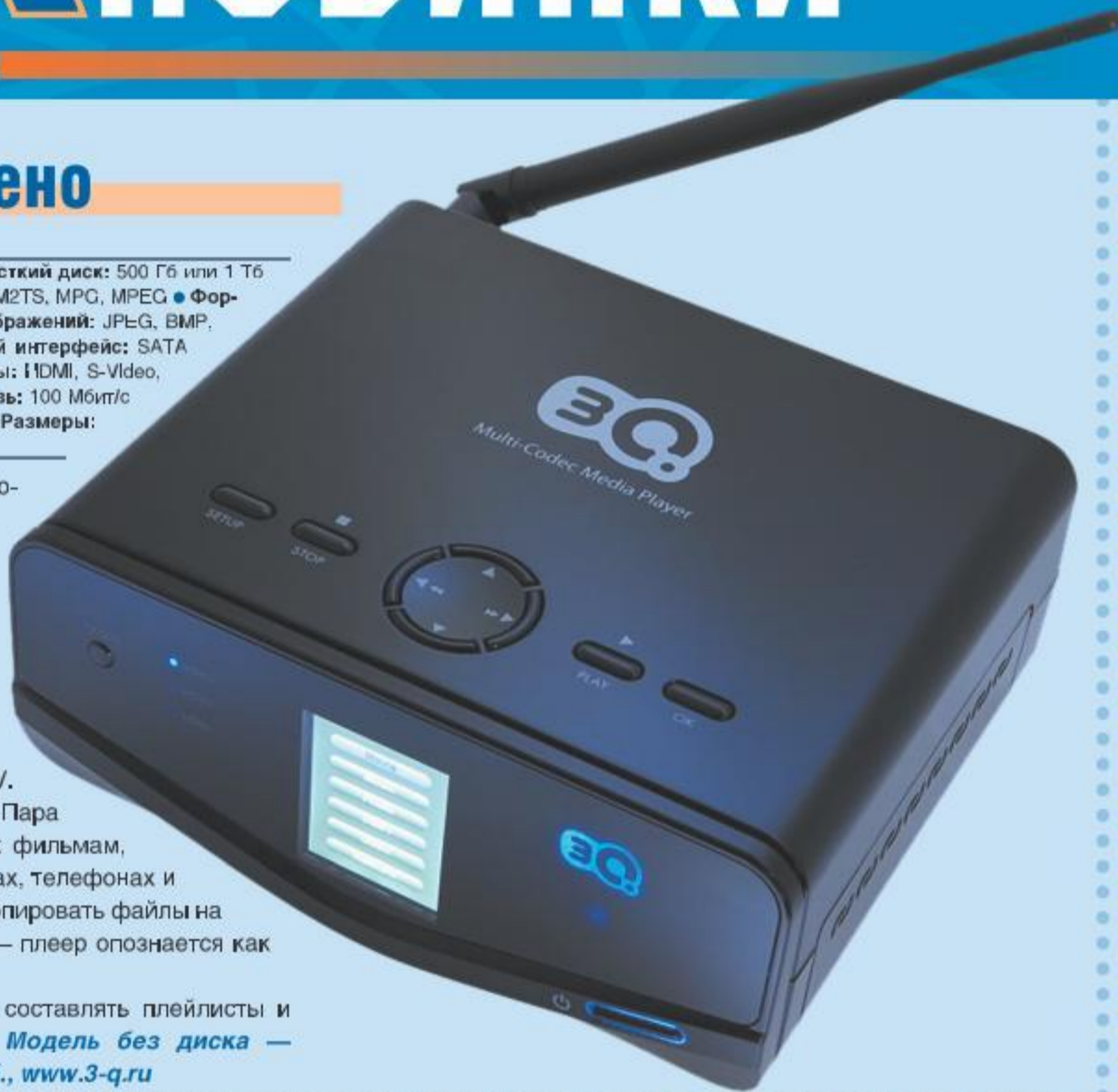
## Передаточное звено

Технические характеристики 3Q Q-box F340HW ● Жесткий диск: 500 Гб или 1 Тб  
● Форматы видео: TP, TRP TS, DVD, MKV, AVI, MP4, DIVX, M2TS, MPG, MPEG ● Форматы аудио: MP3, OGG, WMA, AC3, DTS ● Форматы изображений: JPEG, BMP, PNG ● Субтитры: SMI, SUB, SRT, SAA, TXT ● Внутренний интерфейс: SATA (жесткие диски FAT32/NTFS до 1 Тб) ● Основные разъемы: HDMI, S-Video, компонентный видео, композитный видео, 2x USB 2.0 ● Связь: 100 Мбит/с Ethernet, Wi-Fi 802.11b/g ● Дисплей: 2 дюйма, ЖК ● Размеры: 18x16,4x7 см

С ростом популярности цифровой дистрибуции все чаще возникает вопрос — на чем смотреть терабайты накаченных фильмов? Вариантов два: компьютерный монитор или широкоформатный телевизор. На телевизоре, конечно, удобнее — тем более что для вывода картинки с винчестера на большой экран нужен только медиаплеер.

Новинка **3Q-box F340HW** поддерживает все популярные кодеки и контейнеры, включая MKV. Объем встроенного диска — 500 Гб или 1 Тб. Пара USB-портов обеспечивает мгновенный доступ к фильмам, фотографиям и музыкальным трекам на флэшках, телефонах и других внешних носителях. Кроме того, можно копировать файлы на F340HW по проводной или беспроводной сети — плеер опознается как сетевой диск.

Благодаря двухдюймовому дисплею можно составлять плейлисты и слушать музыку, не включая телевизор. ● **Модель без диска — 5940 руб., 500 Гб — 7860 руб., 1 Тб — 9000 руб., [www.3-q.ru](http://www.3-q.ru)**



## Кулер Яся

Технические характеристики Scythe Yasya ● Материалы: алюминий и медь  
● Процессорные разъемы: AMD Socket 754/939/940/AM2/AM2+/AM3 и Intel Socket 775/1156/1366 ● Размеры вентилятора: 120x120x25 мм ● Скорость вращения: 470-1900 об/мин ● Воздушный поток: до 187 м³/ч (до 110,31 CFM) ● Уровень шума: 7,05-37 дБА ● Размеры: 10,85x15,9x13 см ● Вес: 848 г

Современные процессоры комплектуются неплохими системами охлаждения, но для смелых экспериментов с рабочими частотами лучше использовать продвинутые кулеры. Например, **Scythe Yasya**. Эта бандура с шестью U-образными тепловыми трубками, никелированным медным основанием и массивным радиатором совместима со всеми распространенными процессорными гнездами, в том числе Socket AM3 и Socket 1366.

Ребра радиатора имеют вырез в виде трезубца, что позволяет увеличить теплоотдачу. Вентилятор отличается комбинированной системой управления скоростью вращения: она автоматически изменяется в зависимости от температуры, но при желании можно вручную задать рабочий диапазон — 470-1370 или 740-1900 об/мин. В первом случае уровень шума варьируется от 7 до 27,3 дБА, во втором верхний предел достигает 37 дБА. Поток нагнетаемого воздуха составляет 39-130 или 63-187 м³/ч в зависимости от выбранного режима. Это порядочно: в прошлом номере в статье «Железный феликс» мы выяснили, что для хорошей вентиляции корпуса Middle Tower достаточно и кулера, который гоняет до 120 м³/ч. Иными словами, с Scythe Yasya экстремальный разгон можно начинать даже жарким летом. ● **1700 руб., [www.scythe-eu.com](http://www.scythe-eu.com)**



## Мишка-шпион

**Технические характеристики SVEN CU 4.1**  
 ● Сенсор: 1/4-дюймовый CMOS ● Запись видео: 640x480 пикселей, до 30 кадров/с ● Разрешение фото: 1600x1200 пикселей ● Глубина цвета: 24 бит ● Угол обзора: 62 градуса ● Дополнительно: встроенный микрофон, 10x цифровой зум ● Интерфейс: USB 2.0 ● Длина кабеля: 1,5 м

Линейка веб-камер **SVEN** пополнилась моделью **CU 4.1**. На первый взгляд — обычный плюшевый мишка. Присмотревшись, замечаем необычный нос: вместо пластиковой пуговицы здесь полноценный объектив. При помощи такой «игрушки» можно легко организовать скрытое видеонаблюдение за комнатой подруги или младшего брата. Главное — незаметно протянуть шнур к компьютеру или ноутбуку.

В основе камеры лежит 1/4-дюймовый сенсор типа CMOS. Производитель отмечает фиксированный фокус, аппаратное сжатие видеопотока и возможность ручного управления экспозицией, цветовой насыщенностью и контрастностью. По возможностям пушистая **SVEN CU 4.1** не уступает своим пластиковым конкурентам: видео пишется с разрешением 640x480 на скорости 30 кадров/с — для общения через Skype более чем достаточно. При желании можно сохранить видеоролик на жесткий диск или сделать фото для «Одноклассников» — размер изображения составит 1600x1200. ● **700 руб.**, [www.sven.ru](http://www.sven.ru)



## Неслыханная щедрость

**Технические характеристики ASUS VH198D** ● Матрица: TN, LED-подсветка ● Диагональ: 19 дюймов ● Оптимальное разрешение: 1440x900 пикселей (16:10) ● Время отклика: 5 мс ● Яркость: 250 кд/м<sup>2</sup> ● Динамическая контрастность: 10 000 000:1 ● Шаг пикселя: 0,2835 мм ● Углы обзора: 170/160 градусов (по горизонтали/вертикали) ● Интерфейсы: VGA (D-sub) ● Энергопотребление: 25 Вт в рабочем режиме, 0,5 Вт в режиме ожидания ● Размеры: 44,5x38,7x20,5 см ● Вес: 4,2 кг

Производители мониторов постепенно переходят на светодиодную подсветку, чтобы избавиться от лишних сантиметров в толщине корпуса и улучшить качество картинки. **ASUS** продвинулась в этом направлении дальше других, предложив широкоформатный LED-монитор **VH198D** по распродажной цене.

Штатное разрешение — 1440x900, время отклика — 5 мс. Монитор вполне подходит для офиса, но использовать такой дисплей только для работы с таблицами и текстовыми документами просто глупо. Фотографии, ролики **YouTube** и полнометражные фильмы смотрятся на экране очень хорошо благодаря системе автоматической регулировки яркости. Светодиодная подсветка позволяет отображать черный цвет такой глубины, которая и не снилась моделям с электролюминесцентными лампами. К тому же светодиоды потребляют меньше энергии (о LED-подсветке, кстати, у нас в этом номере есть целая статья «Как рыба об LED»).

Честно предупреждаем о недостатках: высота подставки не регулируется и качество картинки довольно сильно зависит от угла зрения по вертикали. А вот с обзором по горизонтали полный порядок — можно комфортно смотреть кино большой компанией. ● **6000 руб.**, [ru.asus.com](http://ru.asus.com)



## Плата из будущего

**Технические характеристики Biostar TA890FXE** ● Поддерживаемые процессоры: AMD Phenom II, Athlon II ● Чипсет: AMD 890FX + SB850 ● Оперативная память: 4x DDR3-800/1066/1333/1600/1800 ● Аудио: 7.1, HDA ● Сетевой адаптер: 1 Гбит/с ● Слоты расширения: 2x PCI, 4x PCIe x16 ● Задняя панель: 2x PS/2, 6x USB 2.0, eSATA, FireWire, аудио, LAN ● Дисковый массив: IDE, 5x SATA 3

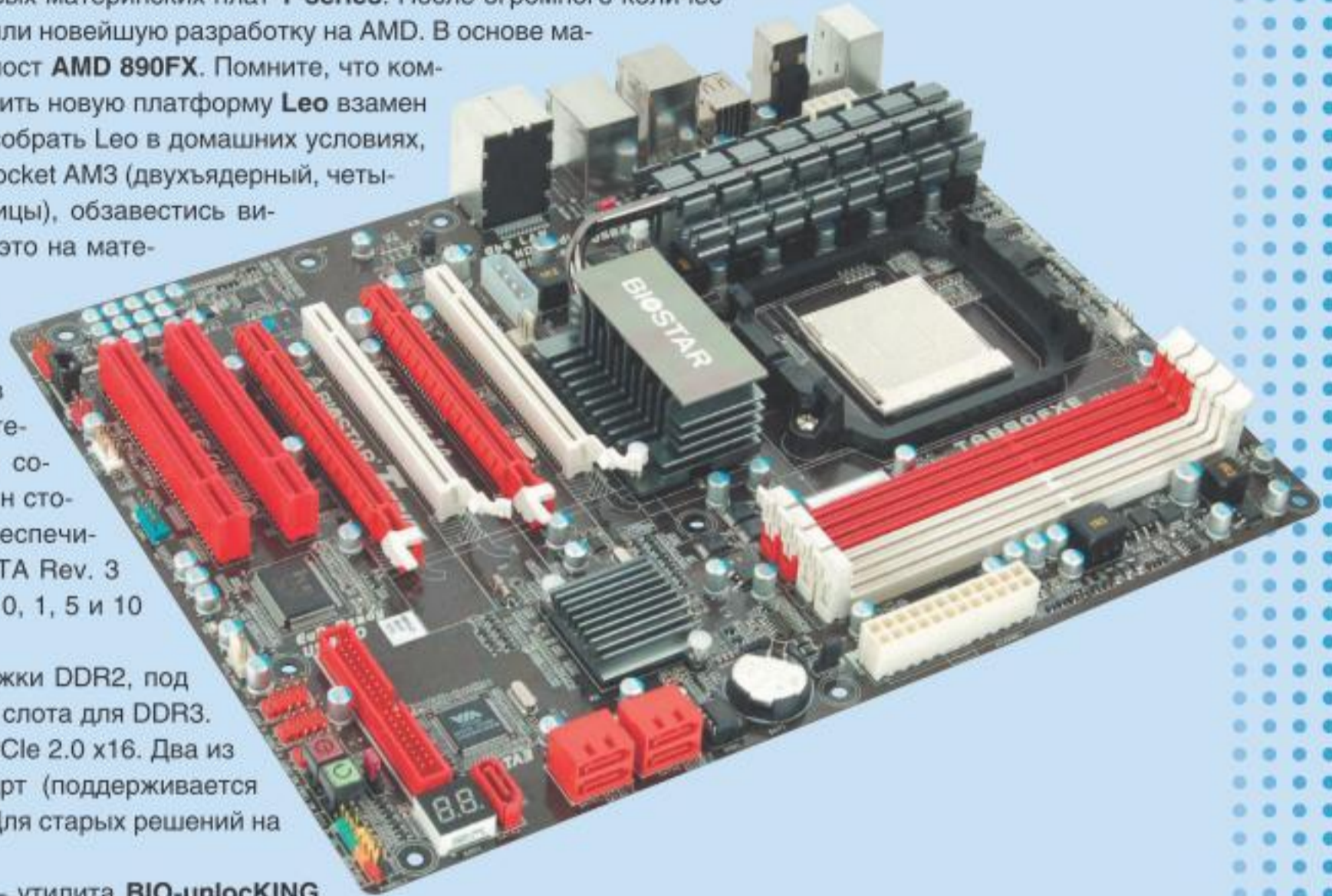
Компания **Biostar** пополнила линейку игровых материнских плат **T-series**. После огромного количества чипсетов от **Intel** нам наконец-то представили новейшую разработку на **AMD**. В основе материнской платы **TA890FXE** лежит северный мост **AMD 890FX**. Помните, что компания **AMD** совсем скоро собирается представить новую платформу **Leo** взамен стремительно устаревающей **Dragon**? Чтобы собрать **Leo** в домашних условиях, надо купить любой процессор **Phenom II** под **Socket AM3** (двухъядерный, четырехъядерный или шестиядерный — без разницы), обзавестись видеокартой **Radeon HD 5xx0** и установить все это на материнскую плату типа **Biostar TA890FXE**.

Материнская плата полностью отвечает стандартам топовых решений. Первое, что бросается в глаза, — внушительных размеров система охлаждения. Над шестифазной системой питания стоят два здоровых радиатора, соединенных теплопроводной трубкой. Еще один стоит над южным мостом **SB850** — он, кстати, обеспечивает **Biostar TA890FXE** поддержку портов **SATA Rev. 3** с возможностью организации **RAID-массивов 0, 1, 5 и 10** уровней.

Северный мост **AMD 890FX** лишен поддержки **DDR2**, под оперативную память **Biostar** поставила четыре слота для **DDR3**. Кроме того, плата оснащена сразу четырьмя **PCIe 2.0 x16**. Два из них предлагается использовать для видеокарт (поддерживается **CrossFireX**), еще пару — на свое усмотрение. Для старых решений на материнке есть парочка **PCI**.

А самое интересное в **Biostar TA890FXE** — утилита **BIO-unlockING**.

Как известно, **AMD** делает свои двухъядерные процессоры из тех четырехъядерных, что не прошли проверку качества. При удачном стечении обстоятельств заблокированные ядра можно запустить и получить двойной прирост производительности. **BIO-unlockING** как раз должна с этим помочь. ● 4200 руб., [www.biostar.com.tw](http://www.biostar.com.tw)



## Фонарик-зарядник с динамо-генератором

**Технические характеристики MOSeCO ES905** ● Источник питания: аккумуляторы AA/AAA ● Поддерживаемые устройства: iPod, iPhone; MP3-плееры и цифровые фотоаппараты; телефоны и смартфоны Nokia, Sony Ericsson, Samsung, LG, BlackBerry, Motorola RAZR ● Ток зарядки сменных перезаряжаемых батарей, макс.: от солнечных панелей при благоприятных погодных условиях — 80 мАч, от динамо-генератора — 280 мАч, от порта mini-USB — 280 мАч ● Выходное напряжение и ток: 1,5-6 В (0-300 мАч) ● Фонарь: три светодиода повышенной яркости ● Дополнительно: термометр, часы, будильник, индикатор заряда сменных батарей ● Размеры: 17x6x5,4 см

Телефон, навигатор и медиаплеер работают без подзарядки не больше суток, а вам предстоит недельное путешествие по горячим пустыням? Не беда. Зарядное устройство на солнечных элементах **MOSeCO ES905** даже вдали от розетки обеспечит портативную технику питанием — в комплект поставки входит набор переходников для телефонов, смартфонов, плееров, фотоаппаратов и других устройств самых популярных производителей.

Если солнце зайдет за тучи, оживить аккумулятор поможет мощная динамо-машина — достаточно будет лишь покрутить соответствующую рукоятку. А дома батареи **MOSeCO ES905** вполне можно подзарядать от компьютера по кабелю **USB-mini-USB**. Также **MOSeCO ES905** оснащен светодиодным фонариком, термометром, цифровыми часами с будильником и ЖК-дисплеем с индикатором заряда сменных батарей.

● 2450 руб.,  
[www.eco.mos-world.ru](http://www.eco.mos-world.ru)



Журнал «Игромания» совместно с компаниями **ASUS** и **Intel** проводит конкурс

# Что вы знаете об ASUS?



**ASUS**<sup>®</sup>

Inspiring Innovation • Persistent Perfection



Быстрее.  
Умнее.

Всем известно, что компания **ASUS** является нашим давним другом и партнёром. И о нас вы, конечно, знаете всё или почти всё. А что вы знаете об **ASUS**? На самом деле у компании богатая и безумно интересная история, но ещё более интересными являются их инновации и достижения в мире высоких технологий. Знали ли вы о

том, что ноутбуки **ASUS** побывали не только на Земле, но и в космосе? А то, что они были лучшими электронными штурманами на офф-роад ралли? Теперь вы можете узнать это и многое другое, отвечая на вопросы теста. А помимо новых интересных знаний вы можете получить и вкусный приз, предоставленный компанией **ASUS**!

## Условия конкурса

В вашем распоряжении 8 вопросов, на которые дано несколько вариантов ответов. Необходимо выбрать один ответ на каждый вопрос. При этом вы можете пользоваться любыми подсказками. Компания **ASUS** предоставляет вам одну из них: вы можете зайти на сайт <http://ru.ASUS.com/> и найти интересующие вас сведения. Самому мудрому, знающему и быстрому читателю достанется приз: материнская плата **P7H57D-V Evo** и набор сувениров от **ASUS**! Ответы принимаются по адресу [asus\\_contest@igromania.ru](mailto:asus_contest@igromania.ru) до 30 июня. Не забудьте указать ФИО и ваши контактные данные.



Итак, начинаем!

1. Каким мифическим животным вдохновились создатели **ASUS** при создании бренда?

- Единорог
- Грифон
- Сирена
- Феникс
- Пегас

2. В чём особенность ноутбуков **ASUS**, использовавшихся на орбитальной станции «МИР»?

- Ударостойкость
- Терморегуляция
- Автономность
- Гидроизоляция

3. Какая гора была преодолена командой альпинистов под руководством капитана Ванг Йонгфонга с помощью ноутбуков **ASUS**?

- Эльбрус
- Эверест
- Ямантау
- Кула-Кангари

4. Как работает технология **Express Gate**?

- Обеспечивает мгновенный доступ к сети Интернет
- Обеспечивает высокую безопасность
- Снижает общее энергопотребление
- Обеспечивает контроль над процессами и приложениями

5. Какой из нижеперечисленных ноутбуков является самым лёгким?

- Eee PC 701
- UL20A
- UX30
- F7Sr
- F9E

6. Как расшифровывается название нетбуков серии «Eee»?

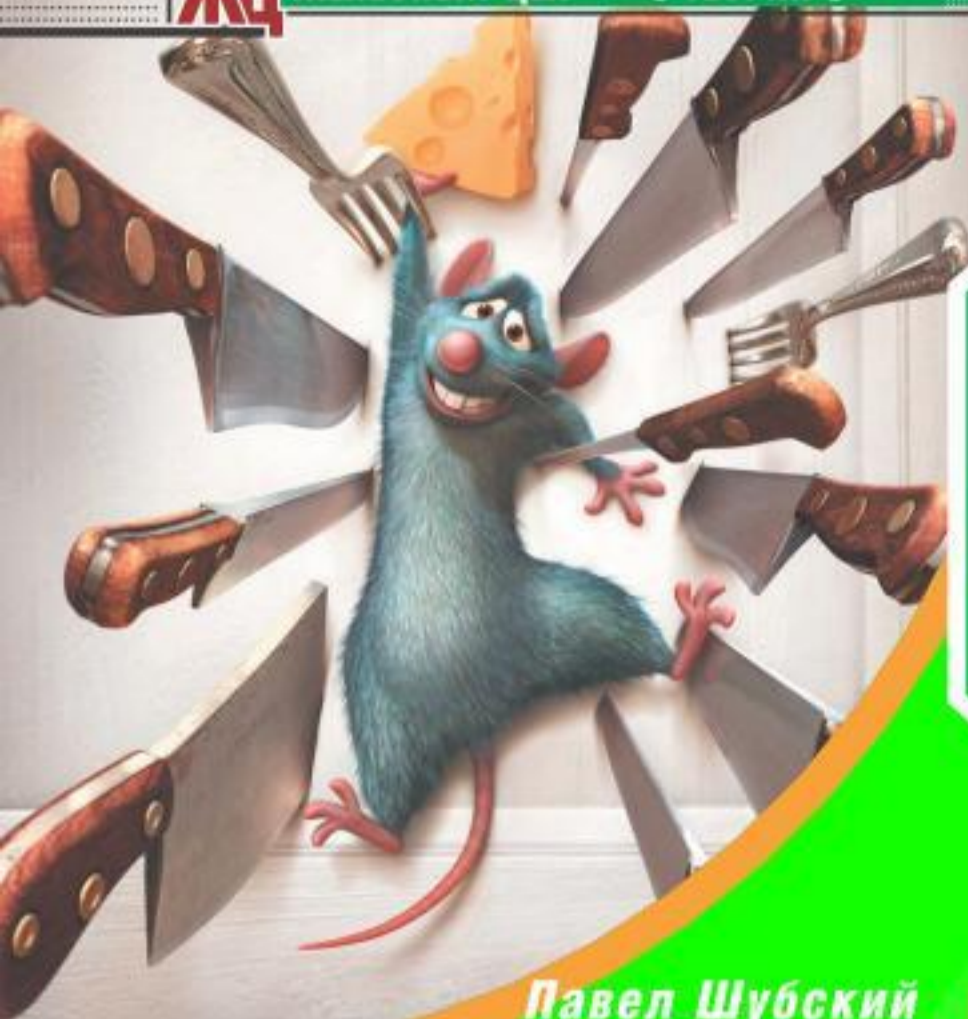
- «легко учиться, легко играть, легко работать»
- «естественность, простота, лёгкость»
- «эстетика естественной эргономики»
- «простота в обращении, лёгкость жизни»

7. Какая из видеокарт **ASUS** способна увеличить скорость на 38%?

- EAH5970/G/2DIS/2GD5/A
- EAH5870/2DIS/1GD5
- EAH5750 FORMULA/2DI/1GD5
- ENG220/DI/1GD2(LP)

8. Какая материнская плата **ASUS** оснащена портами USB 3.0?

- AMD AM3
- P7H57D-M EVO
- Rampage II Extreme
- Intel Socket 775



# ОХОТА НА ГРЫЗУНОВ

Самые странные и необычные мышки в мире

Павел Шубский

Представленная в 1964 году компьютерная мышка прошла длинный эволюционный путь от странного и малопригодного деревянного бруска до высокотехнологичного, незаменимого в современной жизни манипулятора. Сначала устройство использовало большие пластиковые колеса для отслеживания перемещений по горизонтали и вертикали. Чуть позже появилась механическая мышка — с шариком. Сейчас положение курсора отслеживают продвинутые оптические сенсоры с лазерной подсветкой, некоторые мышки адекватно работают даже на полностью прозрачных поверхностях.

Как выглядит современная мышка, представляют все: это небольшое продолговатое устройство с двумя кнопками и колесиком для вер-

тикальной прокрутки страниц. Но сейчас инженеры и дизайнеры пытаются усовершенствовать мышь, уйти от традиционной формы, привнести дополнительную функциональность. Все делают это по-разному. Кто-то устанавливает дополнительные кнопки, превращая мышь в подобие штурвала космического корабля. Кто-то изменяет форму корпуса до неузнаваемости. Кто-то совмещает грызуна с другими устройствами. Кто-то и вовсе избавляется от корпуса, предлагая пользователю управлять системой так, как Том Круз в фильме «Особое мнение».

В прошлом номере мы писали о необычных клавиатурах, а для этого подобрали несколько концепций необычных мышек — кто знает, может быть, скоро одна из них станет индустриальным стандартом.

## USB Mouse with Infrared Heater



Зимы становятся все суровее и суровее — глобальное изменение климата дает о себе знать. Стоит пробыть на улице совсем недолго, как пальцы замерзают и отказываются работать даже дома, в тепле. Что же делать несчастному блогеру, у которого в голове созрел самый искрометный пост за все время ведения электронного журнала? Медлить нельзя, мысль может улетучиться в любой момент! На помощь придет мышка **USB Mouse with Infrared Heater** со встроенным обогревателем. Устройство быстро нагревается до 40-45 градусов Цельсия — этого будет достаточно, чтобы прийти в себя. Функцию нагрева можно отключить, как только пальцы оттают. Мышка справится с обогревом куда лучше, чем чашка дымящегося кофе: не так горячо, нет шансов испачкать все вокруг. Правда, руки придется греть поочередно.

Сама по себе мышка, конечно, вряд ли обрадует любителей изысканного дизайна — **USB Mouse with Infrared Heater** ничем не отличается от других грызунов: две основные кнопки, колесико вертикальной прокрутки. Всем, кому жалко \$23 на чудо промышленного дизайна, рекомендуем засовывать руки под струю горячей воды.

## Canon LS-100TKM

Canon известна обширными линейками принтеров, цифровых зеркальных фотокамер, видеокамер. Но оказалось, что компания не стесняется отклониться от основного курса и представить что-нибудь эдакое, из ряда вон. К примеру, вот такую гибридную мышку **Canon LS-100TKM**. Устройство совмещает функции привычного манипулято-

ра, калькулятора с монохромным дисплеем на 12 кнопок и цифрового блока, который обычно располагается справа на клавиатуре.

Мышка-трансформер раскрывается примерно так же, как сотовый телефон-раскладушка, и демонстрирует полноценный калькулятор. Что немаловажно, управлять компьютером можно и при откинутой крышке — кнопки и ролик прокрутки расположены на одном уровне



с цифровым блоком. Однако нет бочки меда без ложки дегтя — раскроем один страшный секрет: в любой современной операционной системе есть встроенный калькулятор. Только никому не говорите!

## Toe Mouse



Следующая мышка из нашего хит-парада понравится всем лежебокам и лентяям — **Toe Mouse** позволяет управлять компьютером при помощи... ноги. Да-да, вы все поняли правильно: мышку нужно зажимать между большим и «указательным» пальцами ноги на манер тапочек-вьетнамок и катать по полу где-то под столом. Кнопки нажимаются тоже пальцами ноги — кажется, это не слишком удобно, но почему бы сначала не попробовать? Соединение с компьютером происходит по беспроводному каналу. Сначала мы тоже думали, что Toe Mouse — это форменное безумие, очередной сумасшедший концепт молодого дизайнера, никому не нужная инновация. Однако пошевелив большим пальцем — и устройство больше не покажется таким уж безнадежным.

Но шутки в сторону. На самом деле Toe Mouse предназначена для людей с ограниченными способностями — тех, кто не в состоянии управлять обычной компьютерной мышью. Надо полагать, такие люди оценят устройство по достоинству. Жаль, но японцы из студии **Yanko Design** пока не собираются представлять мышшь официально.

### Zalman ZM-FG1000 FPSGUN Gaming Mouse



В этом обзоре мы намеренно обходим стороной разнообразные игровые мышки — геймерские грызуны редко могут удивить чем-то, кроме десятка настраиваемых профилей, нескольких дополнительных кнопок да сенсора с запредельной скоростью сканирования поверхности. К счастью, бывают и исключения — например, **Zalman ZM-FG1000 FPSGUN Gaming Mouse**. Выполненное в форме перевернутого пистолета устройство обещает улучшить точность стрельбы и сделать даже заурядного игрока профессиональным киберспортсменом.

Разработчики хорошо продумали эргономику мышки — здесь есть и колесико, и кнопка-курок, и регуляторы чувствительности сенсора (100-2000 dpi, колесо прокрутки светится разными цветами в зависимости от выбранной чувствительности). Говорят, пользоваться ZM-FG1000 FPSGUN вполне удобно, но сначала придется привыкнуть к очень необычной конструкции — хотя если мышка передает ощущения от стрельбы из настоящего пистолета, то оно того стоит. Zalman ZM-FG1000 FPSGUN Gaming Mouse станет вашей за \$70. Конечно, если ее удастся найти в продаже.

### OpenOfficeMouse



Встречайте мышку прямиком из инопланетного мира, где живут человекоподобные существа с восемнадцатью тонкими пальцами на

каждой руке. Бурные овации, свист, крики — на сцену выходит **OpenOfficeMouse**. К слову, создатели бесплатного пакета офисных приложений *OpenOffice.org* моментально открестились от устройства — мол, я не я, все совпадения случайны, во всем виноват некий дизайнер под псевдонимом Mr. Beale.

Каждую из 18 кнопок можно запрограммировать по собственному желанию, назначив на нее любое действие. Кроме того, здесь есть поддержка 63 конфигураций для разных программ (OpenOffice.org 3.1, Adobe Photoshop, The GNU Image Manipulation Program) и даже игр — данные сохраняются в 512 Кб встроенной памяти. Особо подчеркивается, что инопланетный грызун дружит с **Call of Duty** и **World of Warcraft** — так разработчик красиво сдал свои игровые пристрастия. Помимо безграничной любви к играм, у автора OpenOfficeMouse, должно быть, очень хорошая память — иначе запомнить настройки каждой кнопки будет проблематично, подписей ведь нет.

### WOWPEN

Иногда разработчики задумываются о здоровье тех, кто часто сидит за компьютером — как вы знаете из нашей статьи про клавиатуры, это чревато серьезными заболеваниями суставов. Результатом такой заботы становятся мышки очень странной конструкции. Например, **WOWPEN** больше напоминает пылесос, которым Фрекен Бок отбивалась от назойливого Карлсона.

Но на самом деле это удобное устройство — чтобы понять концепцию, нужно буквально думать немного в другой плоскости. Представьте, как вы держите ручку, и сразу поймете, как взяться за эту мышку. Вся соль в положении кисти по отношению к запястью — рука не должна изгибаться или выворачиваться. В дополнение корпус «пылесоса» покрыт серебряными микрочастицами для уничтожения бактерий. Мышка-терапевт давно продается за 4490 рублей.

### Sole Mio

Лень бегать в магазин за очередной парой **Duracell**? Надоело тратить деньги на батарейки для питания мышки? Голландским исследователям также лень и тоже надоело — вот они и придумали беспроводную мышку **Sole Mio** со встроенным «солнечным» аккумулятором. Компьютерные мышки потребляют не очень много энергии, так что пары часов на подоконнике в погожий денек должно хватить для непрерывной работы грызуна в течение всего следующего дня. А тем, кто сидит далеко от окна, остается заряжать мышку во время перекура или обеденного перерыва.

Sole Mio выглядит крайне необычно: пластиковый корпус прозрачный, а солнечные аккумуляторы стоят прямо под верхней панелью. Мышка успешно тестируется в Нидерландах — разработчики даже собираются привлечь к работе министра по жилищному строительству, территориальному планированию и окружающей среде.



## Hillcrest Labs Loop Pointer



Счастливые владельцы компьютеров-медиацентров, которые выводят изображение на большой домашний телевизор, сталкиваются с одной неприятной проблемой — управляться с мышкой на диване очень неудобно. А передвигать курсор приходится часто — бывает же, нужно выбрать фильм из коллекции или просмотреть пару страниц в интернете. На помощь страждущим приходит круглая мышка-браслет **Hillcrest Labs Loop Pointer**. Устройство соединяется с компьютером по беспроводному каналу, работает от двух батареек AA. Положение курсора определяет встроенный в мышку гироскоп — для перемещения стрелки достаточно наклонить Loop Pointer в выбранном направлении. Мышка уверенно ловит сигнал на расстоянии до трех метров и умеет блокировать курсор — эта функция очень пригодится на презентациях, ведь все любят активно жестикулировать во время повествования!

Мышка поддерживает управление самыми разными устройствами — от обычных Windows-компьютеров до **Apple MacBook** и даже **PlayStation 3**. Цена вопроса — \$100.

## Heart-Shaped Mouse



День святого Валентина давно прошел, но влюбленные-то остались! Если вы чувствуете острую нужду подарить что-нибудь своей второй половинке, но никак не можете выбрать правильного плюшевого медведя в магазине, не отчаивайтесь. Любители нажиться на теплых чувствах придумали все за вас. Например, мышка **Heart-Shaped Mouse** так и просится на стол какой-нибудь милой девушки.

Простенькое устройство в форме сердца с двумя кнопками и колесом прокрутки — очень хороший способ напомнить о себе. При подключении к компьютеру корпус мышки подсвечивается мягким красным светом, нажатие на колесо прокрутки активирует встроенный динамик — он воспроизводит фразу «I love you». Главное, чтобы характерная интонация не вызвала ассоциаций с дешевыми китайскими игрушками — они говорят то же самое таким же голосом и продаются на замызганных базарах. Не дело!

## Mad Catz Cyborg R.A.T. 7



Еще одна игровая мышка **Mad Catz Cyborg R.A.T. 7** почему-то напоминает оружие добрых трансформеров из одноименного фильма — слишком уж необычный дизайн грызуна притягивает взгляд и никак не выходит у нас из головы.

Главная особенность устройства — исчерпывающие возможности кастомизации. Корпус R.A.T. можно настроить по ширине и длине под руку любого размера, выбрать наиболее удобный вес. Металлический каркас вселяет надежду на долговечность конструкции — это особенно актуально для нервных геймеров. Устройство оснащено лазерным сенсором с изменяемым разрешением вплоть до 5600 dpi, дополнительные кнопки можно запрограммировать по собственному желанию. Модель с номером «7» в названии питается от интерфейса USB и стоит \$100. Любителям беспроводной периферии придется доплатить \$30 за модификацию **R.A.T. 9**. Устройство поставляется в комплекте с базовой станцией, где можно подзаряжать севшие аккумуляторы, чтобы менять их на лету.

## Elecom Scope Node Wireless Mouse



Цифровая реальность вносит свои коррективы в быт жителей этой несчастной планеты. Не ровен час, придет время, когда авторизация в интернете будет производиться по подписи — тогда компьютерный анализ не даст соврать и легко отсеет нарушителя. Остается лишь найти гаджет, который позволит легко и просто ввести собственную подпись так, чтобы она не выглядела как странная неровная закорючка.

Можно использовать планшет или световое перо, но зачем покупать ненужное устройство, если в продаже уже появилась мышка **Elecom Scope Node Wireless Mouse**? Грызун с рублеными формами выглядит очень футуристично, но это не главное его достоинство. У этой мышки есть выступ для большого пальца, прямо под которым расположен лазерный сенсор, — утверждается, что такая компоновка сильно упрощает рукописный ввод. Надо полагать, дизайнеры-иллюстраторы устройство оценят. Единственный минус Elecom Scope Node Wireless Mouse — цена на уровне \$130.



## Newton Peripherals MoGo Media Mouse X54

Многие владельцы ноутбуков не могут привыкнуть к встроенным тачпадам и покупают компактные беспроводные мышки — небольшие устройства



с миниатюрными USB-приемниками. Однако всем этим грызунам вряд ли удастся сравниться с **MoGo Media Mouse X54**. Мышка заряжается и хранится внутри разъема ExpressCard (есть версия для PCMCIA), соединяется с компьютером через интерфейс Bluetooth. Так как большинство современных ноутбуков оснащено контроллерами Bluetooth, устройство обходится без приемника. При этом вам не придется думать о транспортировке — порт ExpressCard вмещает «мышку» целиком.

MoGo Media Mouse X54 оснащена всем необходимым: здесь есть левая и правая кнопки, сенсорная панель вместо колеса прокрутки и пара дополнительных кнопок для управления мультимедиа. Кроме того, MoGo Media Mouse X54 умеет работать в роли беспроводного пульта — есть поддержка iTunes, YouTube, Windows Media Player. Устройство уверенно отправляет команды с расстояния до 9 метров.

## Power Positioning G4 Slim Mouse



Концепция «самый компактный, самый тонкий, самый легкий» в наше мобильное время пользуется особой популярностью. И вот вам подтверждение, еще одна сверхкомпактная мышка для ноутбуков — **G4 Slim Mouse** производства **Power Positioning**. Корпус G4 Slim состоит из трех блоков на шарнирах: для транспортировки устройство складывается и становится в три раза меньше, а соединительный USB-кабель сворачивается на манер старых советских удлинителей. В закрытом состоянии мышка помещается в отсеке PCMCIA. Жаль, что такой разъем в ноутбуках встречается все реже — в тонких устройствах для него попросту нет места. G4 Slim Mouse оснащена двумя основными кнопками и сенсорной панелью для вертикальной прокрутки.

G4 Slim продается в комплекте с ковриком и кожаным чехлом за \$50 — чего только не сделаешь ради того, чтобы не носить ноутбучную мышку в кармане пиджака.

## logear Phaser 3-in-1 Anti-Bacterial Mouse



Компания **logear** решила позаботиться о здоровье тех, кто часто работает за компьютером в общественных местах, и выпустила **Phaser 3-in-1 Anti-Bacterial Mouse**, покрытую диоксидом титана и наночастицами серебра. Они уничтожают различные бактерии, скапливающиеся на мышке (как известно, компьютерная периферия имеет свойство притягивать микробов как магнит).

Phaser 3-in-1 Anti-Bacterial Mouse соединяется с компьютером по беспроводному каналу и работает на расстоянии до 9 метров от приемника-кредла. Элементы управления включают две стандартные кнопки и небольшой трекбол — на случай, если владелец решит провести презентацию, оторвав Phaser 3-in-1 Anti-Bacterial Mouse от поверхности стола. Собственно, для этого и нужна выемка под кнопками: мышку удобно держать в руке — как пульт управления. Устройство продается за \$60. Хочется верить, что меры logear действительно помогают. Иначе придется вернуться к старому доброму мылу.

## Intelligent Design Titanium ID Mouse

Мышка **Intelligent Design Titanium ID Mouse** не может привлечь внимание дополнительными функциями



ми, однако стоит \$1200. Откуда взялась такая цена? Все просто: ID Mouse сделана из очень дорогих материалов и собрана вручную. Корпус устройства отлит из первоклассного титана, колесо прокрутки выполнено из неодима. Говорят, неодим — металл с золотистым оттенком — при нагревании быстро окисляется на воздухе. Хочется верить, что инженеры Intelligent Design решили эту проблему и колесико тысячедолларовой мышки не превратится в ржавый артефакт за неделю использования.

Элитный грызун соединяется с компьютером через Bluetooth без помощи приемника. Устройство должно понравиться любителям всего самого дорогого — остальные просто не смогут позволить себе такой аксессуар.

## Deanmark AirMouse



Взгляните на **Deanmark AirMouse** — кажется, некоторые разработчики пересмотрели фантастических фильмов. Эта «мышка» надевается на руку, прямо как в кино про будущее. Для управления курсором не нужен коврик, да и поверхность стола, в общем, необязательна. Встроенный в «перчатку» лазерный сенсор отвечает за перемещение курсора, надетые на указательный и средний пальцы датчики — за правый и левый клики. Устройство автоматически определяет положение руки и отключается, когда вы начинаете печатать.

AirMouse не нагружает суставы, как классические грызуны, не приводит к возникновению синдрома запястного канала. Счастливый владелец сможет выбрать понравившуюся расцветку и материал ткани — элементы «мышки» легко отсоединяются. Говорят, встроенного аккумулятора хватает на неделю работы; в магазинах «мышка» должна появиться к концу года. Не знаем, как вы, а мы уже загорелись желанием проверить устройство в действии.

## ASUS Vito W1

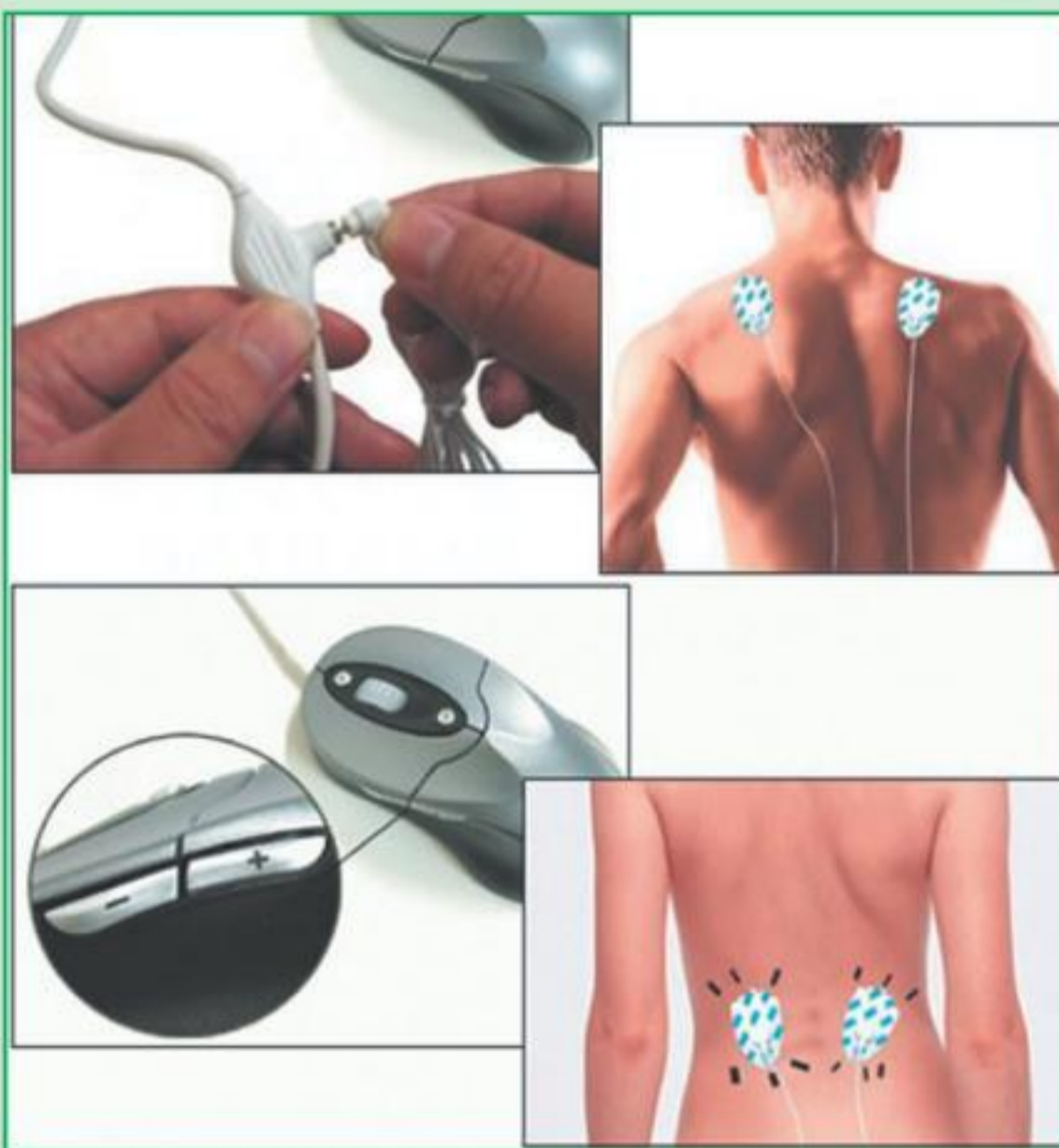


Часы со встроенным датчиком сердечного ритма давно не вызывают удивления, а вот мышки... Компания **ASUS** решила удивить толпу и заодно угодить тем, кто думает о своем физическом тонусе во время работы за компьютером. Если вы

вдруг привыкли следить за сердечным ритмом, то мышка **ASUS Vito W1** создана как будто по вашему заказу. Устройство измеряет скорость сердцебиения и может вовремя отвлечь вас от напряженных блужданий по коридорам космической станции в **Dead Space**. В комплекте с мышкой поставляется простенькое программное обеспечение, которое запишет ваши сердечные показатели для следующих поколений.

В остальном **ASUS Vito W1** — обыкновенная беспроводная мышка в привычном корпусе с двумя кнопками, роликом прокрутки и лазерным сенсором с разрешением 1200 dpi. Пару дополнительных кнопок можно запрограммировать по собственному желанию. Например, на вызов скорой помощи — на тот случай, если виртуальное сражение с участием чудовищ и лазерного резака выдалось ну очень жестоким.

## Thanko EMS Muscle Mouse

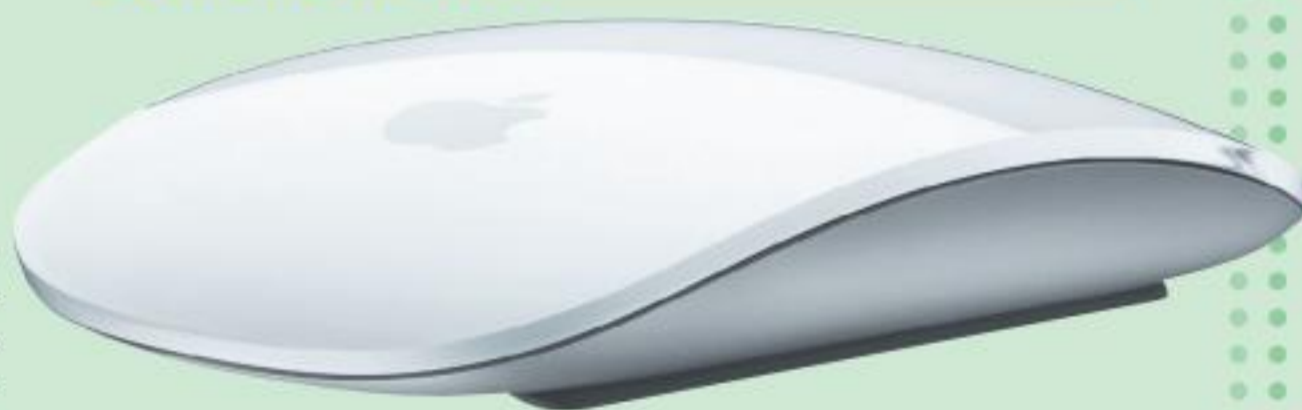


Нет, вы не угадали, сумасшедшие гибридные мышки в закромах злых гениев еще не закончились. Посмотрите на **EMS Muscle Mouse**, мышку и массажер. Конечно, само по себе устройство разминать мышцы не в состоянии — за это отвечают специальные проводные накладки из комплекта поставки. Массажные элементы крепятся туда, где болит, а затем подключаются проводом к USB-кабелю мышки и питаются от компьютера. Собственно, вот и все — персональный массажер готов к работе.

Комплектная мышка — типичный оптический манипулятор с разрешением сенсора 800 dpi. Единственное найденное нами отличие — на корпусе есть кнопки регулирования мощности массажных импульсов: силу воздействия можно варьировать, есть двадцать градаций и три режима работы.

Говорят, правда, что электронные стимуляторы помогают далеко не всем — почему бы не отойти от компьютера на двадцать минут и не сделать разминку? Комплект для самых ленивых лентяев можно найти в магазинах диковинных гибридов, он станет вашим за \$60.

## Apple Magic Mouse



Кто бы мог подумать, что оплот мейнстрима и непререкаемый трендсеттер компания **Apple** представит мышку, которая идеально впишется в топ самых необычных устройств и сумасшедших гаджетов?

**Magic Mouse** успешно заняла свое место на рынке — место первой в мире мышки с мультитач-поверхностью. Устройство предназначено для компьютеров Apple с поддержкой управления жестами. Чувствительная к нажатиям область занимает всю верхнюю поверхность мышки, большая ее часть может быть кнопкой. Одним пальцем вы прокручиваете содержание в любом направлении, двумя — листаете веб-страницы и фотографии.

Как вы знаете из нашего обзора в мартовском номере, мышь умна и не путает пролистывание с прокруткой, а если ваша рука просто лежит на ней — понимает, что никаких действий выполнять не нужно. Потрясающе инновационное устройство идет в комплекте с компьютерами Apple iMac и продается отдельно за 3500-4000 рублей. ■



# Первая видеокарта серии GTX 400, поддерживающая изменение напряжения на графическом процессоре

При разгоне видеокарты с утилитой Afterburner,  
возможен прирост производительности до **15%↑**



## N480GTX-M2D15

- ★ 40нм графический процессор GeForce GTX 480
- ★ 1536Мб/384бит GDDR5
- ★ Поддержка DirectX 11/ CUDA / PhysX / 3DVision Surround
- ★ Поддержка повышения напряжения на GPU
- ★ Высококачественные компоненты класса "Military"



## N470GTX-M2D12

- ★ 40нм графический процессор GeForce GTX 470
- ★ 1280Мб/320бит GDDR5
- ★ Поддержка DirectX 11/ CUDA / PhysX / 3DVision Surround
- ★ Поддержка повышения напряжения на GPU
- ★ Высококачественные компоненты класса "Military"

# БОЛЬШОЙ БЖУШ

Сага о поддельных компьютерных комплектующих

Павел Шубский

В мире всегда находятся те, кто хочет подзаработать денег на чужом благополучии: общество диктует свои условия существования, заставляя людей искать выгоду и получать ее любым путем. В результате улицы современных мегаполисов заполнили подделки — доморощенные мастера продают поддельные часы Rolex прямо на привокзальных площадях, прилавки мелких магазинов пестрят криво склеенными кедами Adidas, в любой подворотне найдутся желающие продать DVD-плеер Toshiba «с начинкой от Sony».

Рынок высоких технологий страдает от поддельной продукции ничуть не меньше, чем производители одежды и часов. Казалось бы, воспроизвести устройство, на разработку которого были потрачены многие миллионы долларов, — это вам не кроссовки в подвале склеить. Но любителям легкой наживы все под силу, и способ обмануть покупателя находится всегда. Откуда берутся поддельные компьютерные комплектующие и как не попасться на удочку?

## Карифана, дешива!

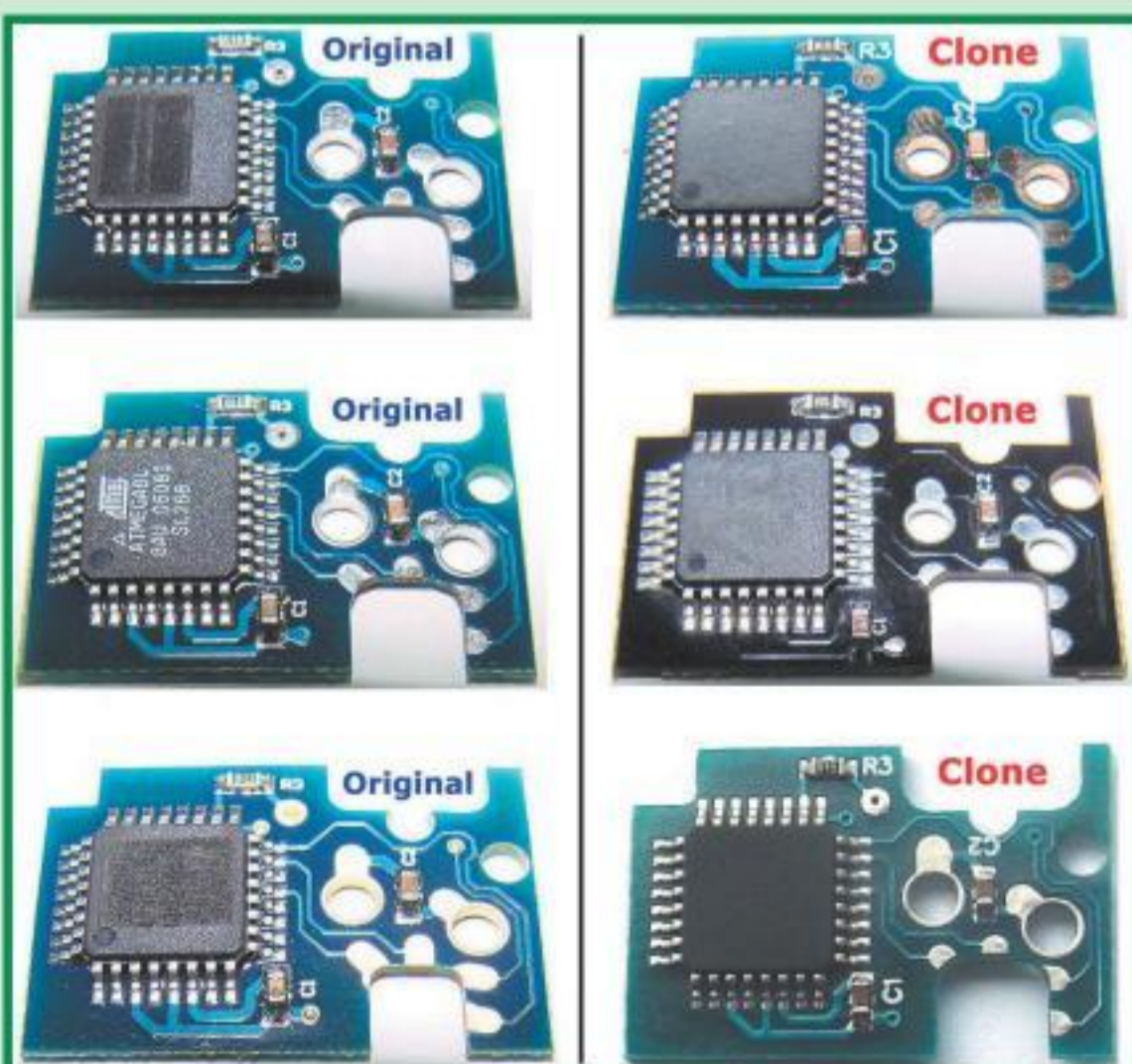
Страны третьего мира считаются наиболее благоприятными для любого производства — рабочая сила здесь стоит сущие копейки (да что там, многие готовы работать даже за еду и крышу над головой), правительство не перебарщивает с налогами. Немудрено, что разработчики всех мастей предпочитают собирать свою технику в Китае, Малайзии, Индии и других странах с традиционно низким уровнем жизни.

Однако, строя заводы и фабрики на территории других государств, производители не думали, что открывают самый настоящий ящик Пандоры. Задумайтесь, ведь эта самая дешевая рабочая сила получает в свои ловкие загибающиеся ручки уже готовые макеты и производственные схемы самых новых устройств, стоимость которых — многие миллионы. Как бы ни старались компании усиливать контроль и охрану своих цехов, всегда найдутся предприимчивые индивидуумы, которых не остановит ни магнитная дверь, ни

контрольно-пропускной пункт. Тем более что интеллектуальная собственность нематериальна и украсть идею куда проще, чем прототип. Стоит ли удивляться, что уволенный с очередной фабрики рабочий приходит в свою каморку и начинает самостоятельно изготавливать то, над чем недавно трудился на славу корпорации.

А теперь представьте, что подобные фабрики функционируют в том же Китае на протяжении десятилетий. Сколько доморощенных предпринимателей вышло из-под их крыш за это время? На улицах даже самых крупных китайских городов можно найти лавочку, где вам предложат по бросовым ценам не только USB-флешки на любой вкус, но и полный ассортимент периферии и даже более сложные устройства. Услужливый продавец сделает вид, что не понимает языка, на котором вы говорите, любезно продаст выбранный девайс и уткнется в свой телевизор.

Уже дома, распечатав «флэшку Kingston», вы обнаружите, что ее корпус выполнен из



Поддельные микрочипы в элементах плат сможет разглядеть только самый натренированный глаз: они фактически ничем не отличаются от оригиналов.



Подделать центральный процессор невозможно, а вот изменить наклейку слабенького кристалла на наклейку с более мощной модели и продать за большие деньги — легко!

**哈佛通信**  
HAFF-COMM

**BlockBerry**

奥巴马的黑莓  
我的BlockBerry旋风9500

3.2"纯平触摸  
互联网智能手机  
**旋风9500**

WiFi GPS Bluetooth Windows Mobile

Не так давно в Китае появились очень смешные рекламные плакаты — президент США Барак Обама рекламирует некий телефон BlockBerry под управлением Windows Mobile.

дешевого пластика и вот-вот развалится, а компьютер почему-то определяет вовсе не тот объем памяти, что указан на упаковке. Как показывает практика, обмануть покупателя совсем несложно — с ходу отличить подделанную флэшку от настоящей иногда не сможет даже технически грамотный человек. Этим и пользуются доморощенные производители. Кстати, вернуть устройство назад, скорее всего, не выйдет — продавец будет отнекиваться до последнего.

Желаете купить пару планок оперативной памяти? Легко. На любом компьютерном базаре, где электроника буквально валяется на полках горами, можно найти полный ассортимент моделей OCZ, Transcend, Hynix и других известных производителей. Продукция может выглядеть очень прилично — упаковка, наклейки. Сами планки будут закрыты алюминиевыми радиаторами, так что увидеть маркировку на чипах памяти вряд ли удастся. Единственное, что может выдать поддельные планки, — отсутствие голографических наклеек, закругленных элементов упаковки, гравировок на металлических частях — все они служат для первичной идентификации подделок. Нормальные производители заказывают очень крупные партии и могут потратиться на дополнительные сложные элементы в конструкции, тогда как кустарным сборщикам такие фокусы влетают в копеечку и снижают прибыль.

В целом появление подобного бизнеса на территории страны-изготовителя вполне логично — люди делают деньги на тех, кто хочет получить высокотехнологичный продукт за дешево. Пару лет назад на одном из форумов ресурса Tom's Hardware появилась новая те-

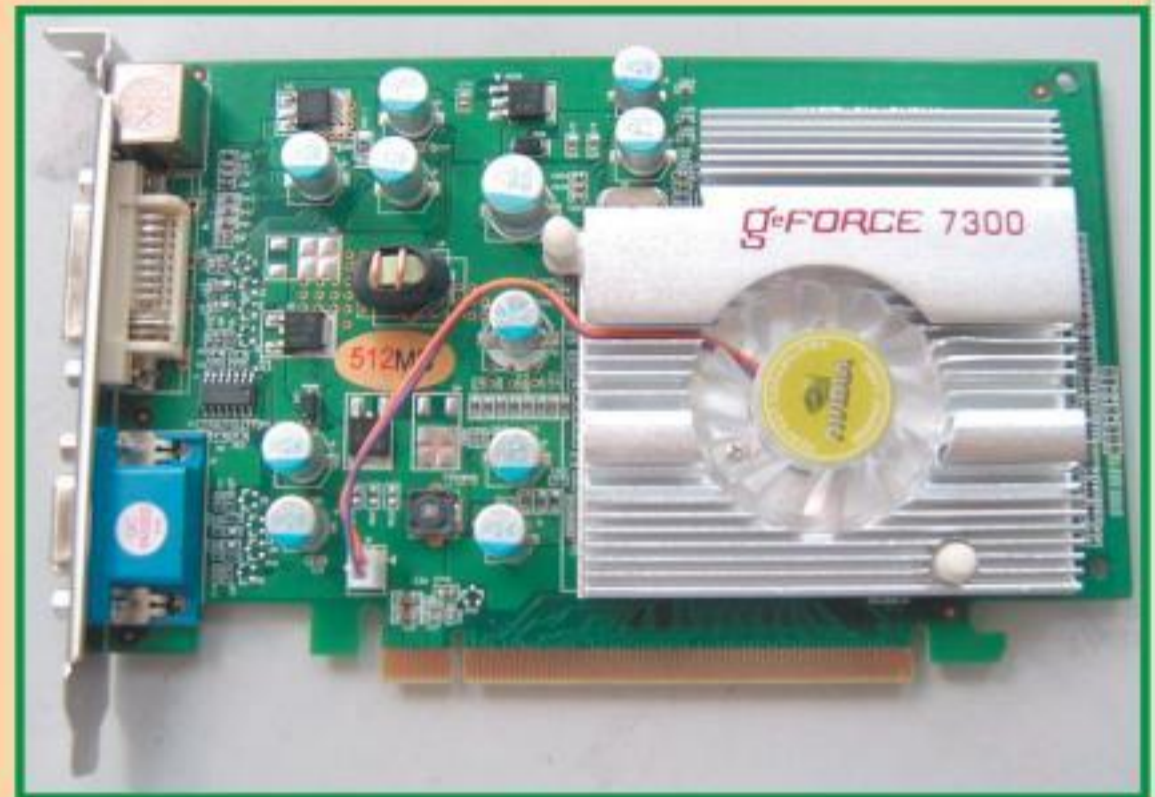
ма — житель Великобритании приехал в командировку в Китай и спрашивал, можно ли там приобрести настоящую видеокарту, потратив небольшое количество денег. Англызычные жители Китая объяснили, что качественный продукт можно найти только у официальных перепродавцов, при этом стоит он будет не дешевле, чем в любой другой части мира. Форумчанин настаивал на своем, рас-

сказывая, что дешевые видеокарты ASUS, MSI, Gigabyte в местечковых магазинах выглядят очень респектабельно — упаковка неотличима от фотографий на официальном сайте производителя.

Тогда-то более опытные посетители ресурса и объяснили, что в этой симпатичной коробке может скрываться что угодно. Желание китайских мастеров навариться на

### Каждому по способностям

Нелишне вспомнить так называемые безымянные видеокарты, которые захватили рынок графических ускорителей на заре 2000-х. Подделками их не назовешь — небольшие производители закупали графические чипы NVIDIA, ATI и других компаний на общих основаниях. К сожалению, местечковые производители экономили на всем, готовые продукты получались слишком некачественными — устаревшие контроллеры и медленные чипы памяти делали свое дело. Продукция попаме-компаний стоила в разы дешевле аналогов ASUS, MSI, Leadtek, Gainward, но не могла даже приблизиться к ним по качеству исполнения. К счастью, сегодня подобные подделки, если они и остались, уже не выходят с внутренних рынков — ни один здравомыслящий перепродавец не станет покупать видеокарту неизвестного бренда в бумажной обертке.



**ПОДДЕЛКА**

**ОРИГИНАЛ**

SanDisk **ultra** II 2.0GB

Action Photography. Professional Results. 动态摄影. 专业效果.

SanDisk **ultra** II 2.0GB

Action Photography. Professional Results. 动态摄影. 专业效果.

Чтобы защититься от доморощенных сборщиков, компания SanDisk придумала голографические наклейки. Если их нет — перед вами подделка.

## Папа, мой плеер взорвался!

Низкокачественная сборка и непроверенные материалы — основные враги компьютерных комплектующих. Как обычно ведет себя железо, собранное в подворотне за углом?

■ USB-флэшки, карты памяти — чаще всего доморощенные сборщики закупают недорогие медленные чипы памяти, устаревшие контроллеры, уже бывшие в использовании компоненты. Такие флэшки могут работать очень медленно, не определяться в компьютере, быстро ломаться.

■ Аккумуляторы — с элементами питания сомнительного качества лучше не шутить: при создании аккумуляторов используются потенциально взрывоопасные материалы, а любое попусшение во время производства может привести к перегреву и даже взрыву источника во время использования.

■ Оперативная память — чтобы сэкономить на производстве, создатели подделок закупают компоненты, которые не прошли контроль качества на заводе изготовителя или уже были использованы ранее. Компьютер с такой памятью может просто не запуститься, а если он и запустится, то такая память может вызвать целый букет ошибок во время работы.



■ Видеокарты — в красочной коробке совершенно точно окажется не то, что вы ожидаете. В лучшем случае это будет менее мощная видеокарта с переклеенными стикерами. В худшем — на ней будут использованы низкокачественные компоненты питания, которые выйдут из строя в любой момент.

Список можно продолжать...

пустом месте доходит до абсурдного: они берут младшую видеокарту новой линейки, крепят к ней кулер от более мощной модели и продают под видом hi-end. Как вариант, покупателю может достаться полностью нерабочий экземпляр — из тех, что не прошли проверку на заводе производителя (каким образом он попал на базар — для всех загадка). Такую видеокарту можно будет хотя бы попробовать сдать в тот же день. Хуже, когда купленная задешево плата начнет выдавать артефакты через пару месяцев использования — конечно, графический чип подделать невозможно, а вот заменить чипы памяти более дешевыми и искусственно увеличить их частоту уже не так сложно.

Да что и говорить о барахолках где-то за границей, если сейчас на любом московском радиорынке есть неприглядные ларьки, где можно купить все что душе угодно — причем делают это «что угодно» при вас. Хотите купить флэшку? Выберите корпус, объем и производителя, и за пять минут китайский мастер электронных дел спаяет вам готовое изделие. Хотите пару сотен флэшек? Пожалуйста, приходите завтра после обеда. Но деньги вперед. Такие ларьки закрывают ежедневно, но количество фальшивых флэшек, принимаемых в сервисных центрах каждый день, не просто не уменьшается, а продолжает расти. И если раньше их приносили в основном люди, отоваривающиеся техникой в весьма сомнительных местах, то теперь с подделка-

ми приходят и клиенты крупных торговых сетей. А ведь где бы ни была куплена паленая железка, ни о какой замене или гарантийном ремонте сломанного устройства речи нет.

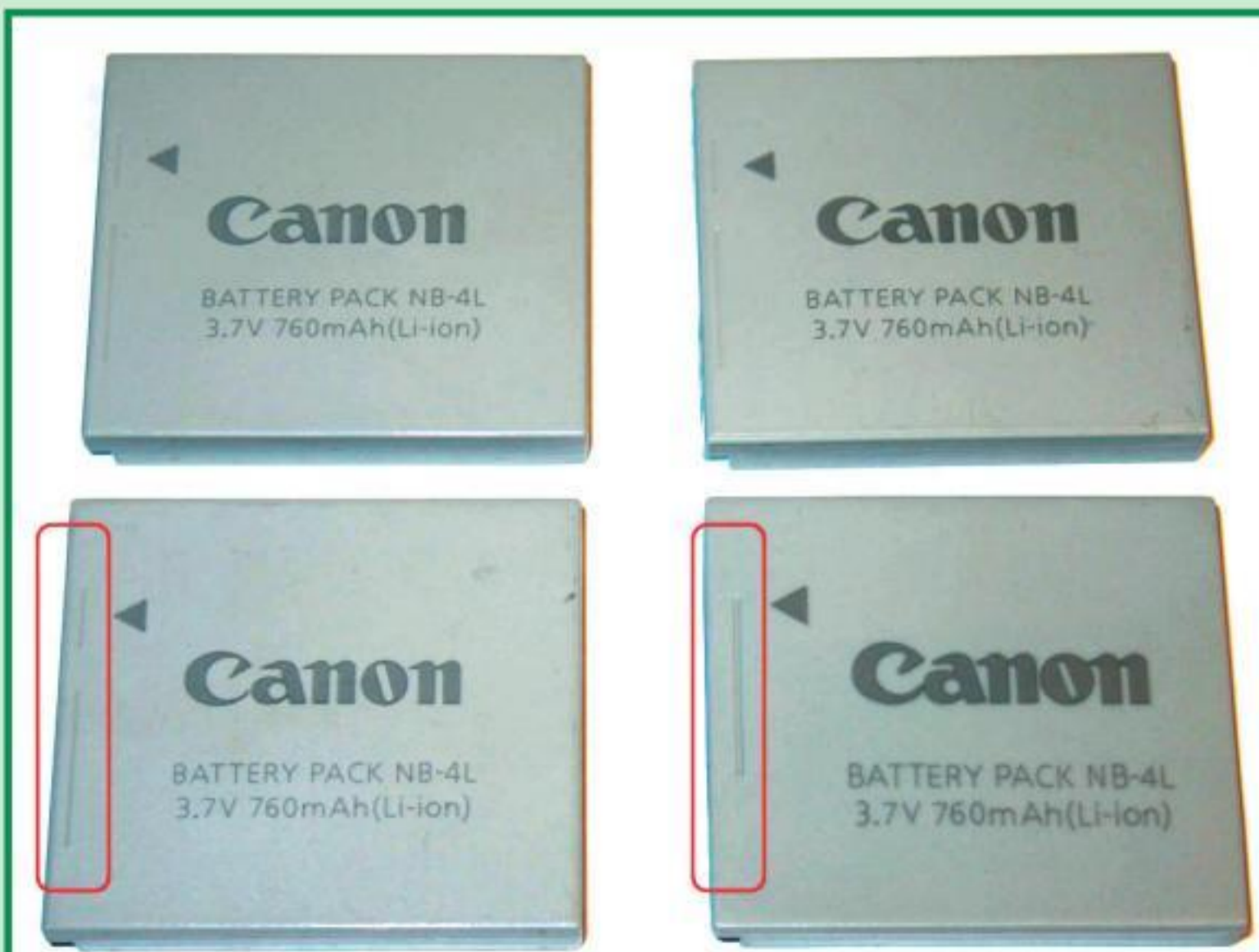
В общем, от покупки комплектующих на сомнительных базарах «барахольного» типа лучше воздержаться. Настоящих компонентов здесь попросту нет. Запомните, если какое-либо устройство продается за сказочно низкую цену, то это подделка — в официальных салонах, где бы они ни находились, цена не будет сильно отличаться от средней европейской или российской.

## Свидание вслепую

Нередко подделки просачиваются за пределы внутренних рынков, но вычислить поддельную технику вне аутентичных китайских барахолок намного сложнее. Главным посредником в распространении паленой техники стал глобальный интернет-аукцион eBay. По неписаным правилам продавец и покупатель товара через Сеть должны доверять друг другу — продавец обязан выложить всю правду о своем товаре, покупатель обязан перевести деньги в срок.

К сожалению, нарушается этот уговор очень легко. На eBay велика вероятность нарваться на поддельную электронику прямоком из китайского подвала — в интернете можно найти сотню жалоб о поддельных флэшках и винчестерах, полученных доверчивыми заказчиками уже после оплаты товара. Как бы ни старалась служба безопасности аукциона удалять пиратские аккаунты, никто не мешает перепродавцам тут же зарегистрироваться под другим именем.

Излюбленная практика нечестивых eBay-бизнесменов — продать отремонтированный товар под видом и по цене нового. Возьмем, к примеру, жесткие диски. После ремонта в официальных сервис-центрах на них наклеивается новая этикетка с дополнительными указаниями о том, что устройство было отремонтировано. Все, что остается сделать продавцу, это отклеить старую наклейку, распечатать новую на принтере и прилепить на корпус устройства.



Здесь лежат три настоящих аккумулятора и один поддельный. Отличить их можно только по длинной полоске слева — на оригинальных аккумуляторах их две. Видимо, это как-то связано с производством корпуса на заводе.

Очень часто обманщик не хочет тратить силы и время на повторение оригинального стикера с закругленными краями, ведь сделать это не так просто, как кажется, и на жесткий диск лепится обычный прямоугольный кусок бумаги с плохо пропечатанными символами.

Летом прошлого года специальные органы прикрыли шайку eBay-торговцев, которые успели продать около 3000 поддельных карт памяти SD под маркой **Transcend**. Флэшки неплохо выглядели и даже определялись компьютерами покупателей, однако вместо ожидаемого объема 16/32 Гб выдавали совсем другие цифры. По неподтвержденным данным, мошенники успели продать флэшек на \$60 000. Немудрено, что бизнес процветает — деньги для одного-двух человек немаленькие.

Нередко продавцами в интернет-аукционах становятся и сами производители подделок — благодаря интернету им больше не нужно сидеть в душном магазинчике и с честным выражением лица смотреть клиенту в глаза. Как защититься от таких мошенников? Только лишь смотреть на местоположение продавца и читать отзывы других покупателей, которым уже «посчастливилось» пользоваться его услугами раньше.

### Корпоративное коварство

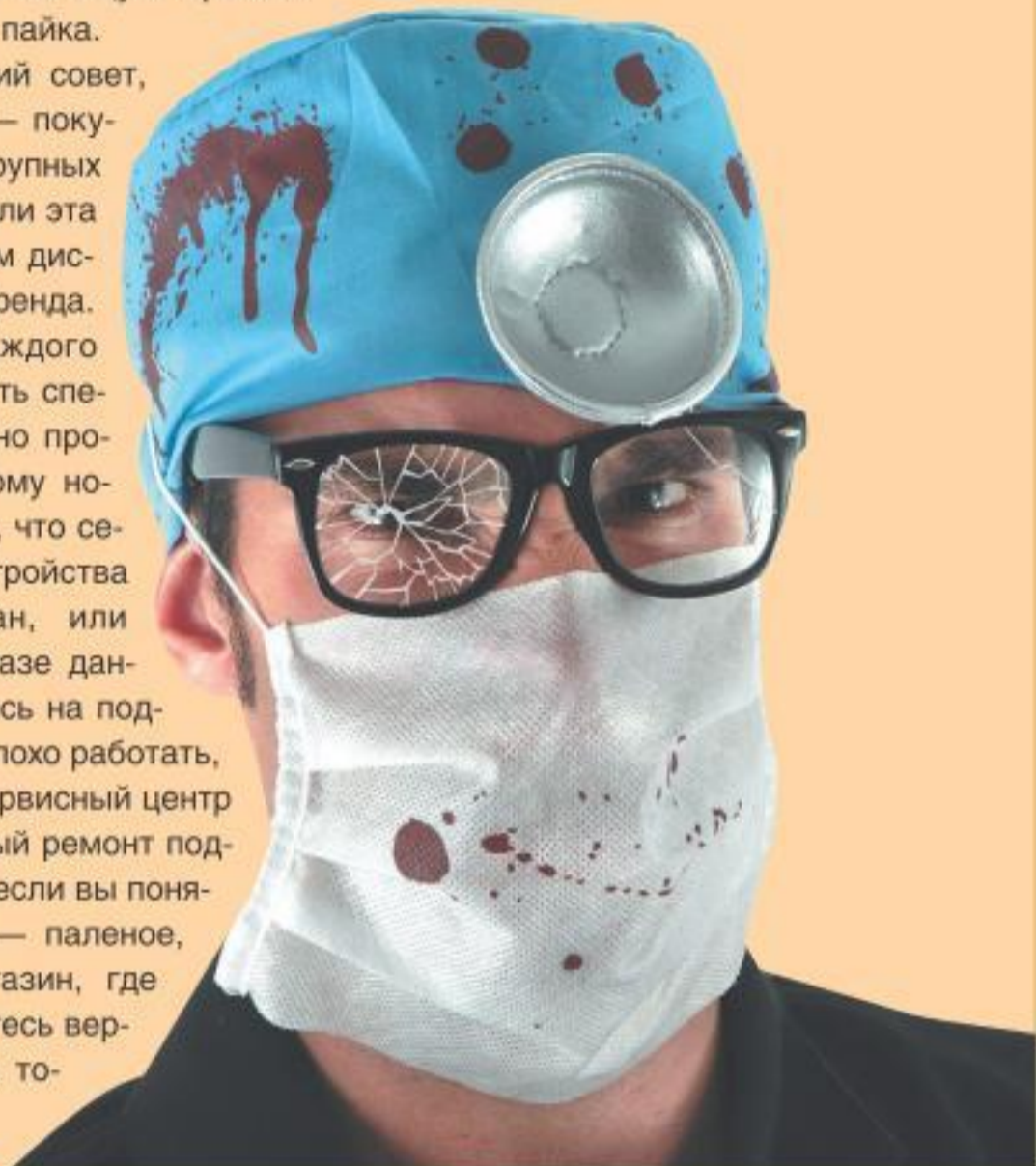
Куда хуже, когда поддельный товар попадает на полки крупных магазинов и даже торговых сетей. Многие англичане до сих пор не могут забыть историю восьмилетней давности, когда ретейлеры **Rombyte** и **First Choice Components** были замечены в продаже низкокачественных модулей памяти под маркой **Hynix**. Корейский производитель узнал о поддельных чипах, когда пользователи начали обращаться в сервисные центры с просьбой заменить проблемные модули.

После непродолжительных разбирательств выяснилось, что в продаваемых мо-

## Первичный осмотр

К сожалению, нельзя дать стопроцентно работающие советы, как отличить поддельное устройство от настоящего. У каждого производителя своя собственная система защиты, а то и несколько — как у **Kingston**, которая использует сразу 20 степеней защиты. На наш взгляд, в первую очередь нужно обращать внимание на упаковку: если она плохого качества, с плохо пропечатанным текстом и символами, то вы, скорее всего, держите в руках контрафакт. Второй признак — хлипкие на ощупь крепления, неаккуратная сборка и пайка.

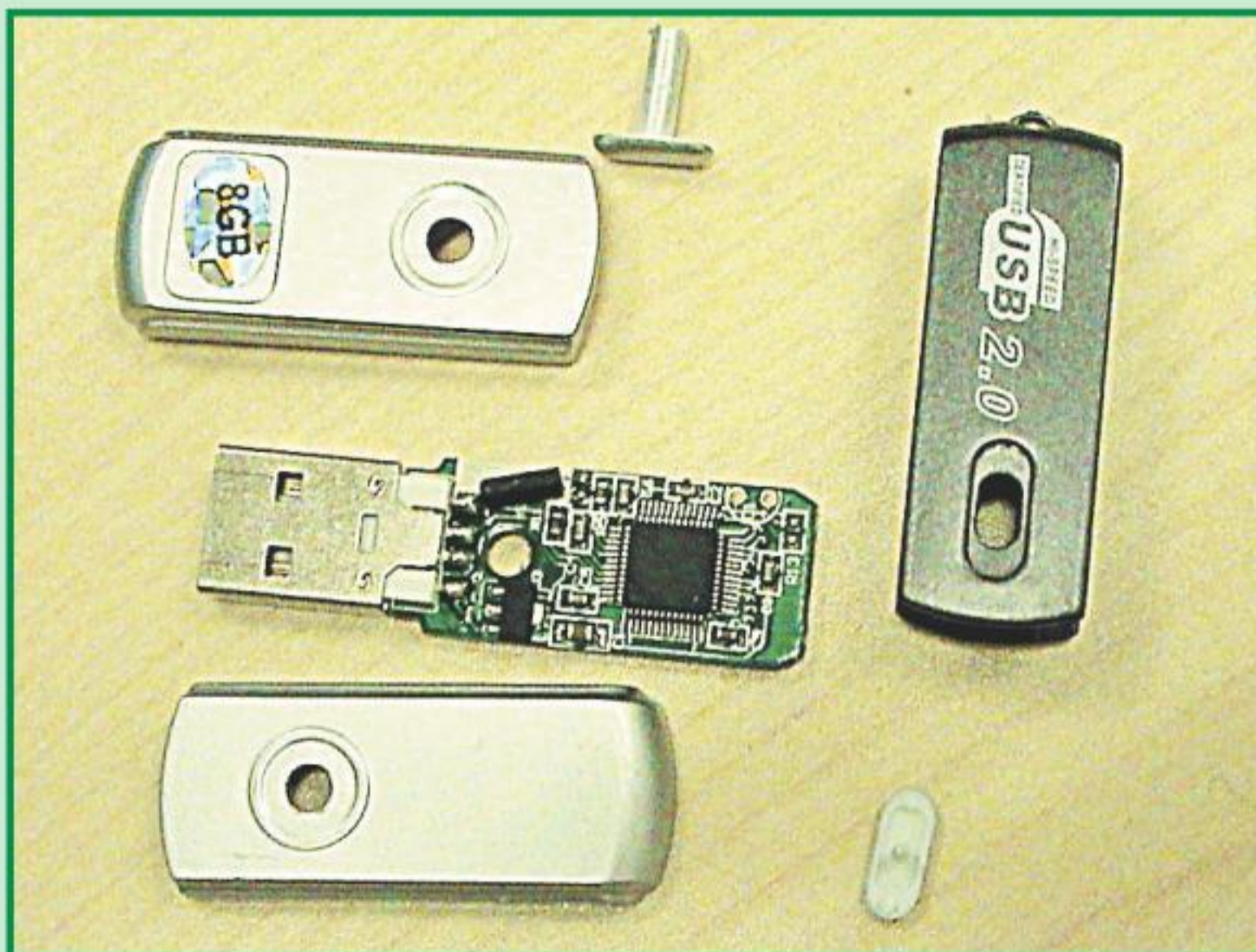
Наверное, самый лучший совет, который мы можем дать, — покупайте технику только в крупных торговых сетях. Хорошо, если эта сеть является официальным дистрибьютором выбранного бренда. Кроме того, на сайте каждого крупного производителя есть специальный раздел, где можно проверить технику по серийному номеру: если система выдаст, что серийный номер вашего устройства уже был зарегистрирован, или вообще не найдет его в базе данных — значит, вы наткнулись на подделку. Она даже может неплохо работать, но в случае чего ни один сервисный центр не возьмется за гарантийный ремонт поддельного товара. Поэтому, если вы поняли, что ваше устройство — паленое, сразу обращайтесь в магазин, где оно было куплено, и пытайтесь вернуть деньги или обменять товар.



дулях памяти использовались низкокачественные текстолиты. Европейское подразделение Hynix решило не обращаться в суд, но попросило продавцов изъять поддельный товар с витрин, уничтожить его и никогда больше не заниматься такими вещами. Надо полагать, Rombyte и First Choice Components согласились без лишних уговоров.

Попытки крупных компаний остановить распространение поддельного железа очень часто заканчиваются ничем — нелегальная «черная» продукция все равно просачивается в магазины. Небольшие китайские компании стремятся подзаработать денег на известных брендах, любым способом обманывают дистрибьюторов и подсовывают им поддельный товар. Точного ответа на вопрос, почему крупные поставщики допускают проникновение неоригинальной продукции в канал сбыта, никто дать не сможет. Нам видится вполне обычная ситуация — у дистрибьютора висит заказ на крупную партию комплектующих, однако добыть все в срок ну никак не получается — к примеру, производитель по каким-то причинам не может предоставить нужное количество планок памяти. Делать нечего, приходится искать недостающее у менее крупных поставщиков на территории страны. В особо сжатые сроки времени на проверку добытых с трудом комплектующих не остается — железо попадает на витрину, что называется, с вокзала. И вот — вуаля! — стараниями менеджеров по логистике, которые, конечно, хотели только как лучше, подделки начинают свое разрушающее шествие по мировым магазинам!

Ситуации с продажей поддельной продукции в крупных торговых сетях встречаются довольно часто. К примеру, в 2005 году производитель жестких дисков **Maxtor** (теперь вошел в состав **Seagate**) начал получать отчеты о «левых» моделях из линейки **MaXLine II** в японской рознице. Винчестеры емкостью 320 Гб выглядели совершенно идентично оригинальным, распознать их удалось лишь по неверной маркировке: пираты были недостаточно внимательны и допустили ошибку в



**Разберите флэшку, поддев половинки пластикового корпуса ногтем, и дальше оцените качество пайки: если память прилипана криво, а металл застыл по всей плате — значит, что-то не так.**



**USB-брелки без опознавательных знаков с непонятными голографическими наклейками с указанием объема не обманут даже несмышленного покупателя.**



**На любом китайском базаре можно найти одну из таких вот видеокарт — MSI GeForce. И ладно, что настоящая компания называется HIS. Какие чудеса скрываются под пластиковым кулером — решительно непонятно!**

обозначении модельного ряда, написав MaxLine II с маленькой буквой «X» вместо большой. Кроме того, пираты почему-то не учли, что Maxtor продает в рознице только диски объемом 250 и 300 Гб, но не 320 Гб. Выяснить, каким образом подделки попали в магазины, производителю так и не удалось. К счастью, пиратские MaxLine II не выбрались за пределы рынка Японии.

В апреле 2008 года пресс-релиз о поддельных материнских платах выпустила тайваньская компания DFI — в индонезийских розничных сетях появились материнские платы DFI MCP78V и MCP68PV. Что характерно, сама DFI таких моделей никогда не выпускала. Поддельные материнки выпускались китайским производителем J&W и оседали в магазинах местного дистрибьютора TIGA. Успевшие приобрести нелегальные экземпляры жаловались на нестабильную работу систем, отсутствие некоторых функций, частые поломки и т.д. Это и неудивительно, ведь в конструкции поддельных плат использовались самые дешевые микросхемы, конденсаторы, система питания. DFI предупредила клиентов и партнеров, чтобы те не допускали появления поддельных плат в продаже.

Иногда на известном имени хотят подзаработать не только жители развивающихся стран. Весьма показательной стала история калифорнийского бизнесмена Тони Мина Нгуена, который, по данным подразделения ФБР по компьютерным преступлениям, закупал огромные партии устаревших компонентов Compaq и заставлял работников переклеивать стикеры с них на низкокачественные модули памяти, а потом продавал эти модули как оригинальные продукты Compaq.

Международная компания начала бить тревогу, когда люди стали обращаться в сервисные центры с жалобами на отказ подсистемы памяти. ФБР подсчитала, что всего за год работы под руководством Нгуена было подделано чипов на \$5-7 млн. Суд присяжных вынес виновному тяжелый приговор — 20 лет лишения свободы в федеральной тюрьме.

Зачем люди, живущие в правовом государстве и понимающие, что их нелегальный бизнес не может существовать долго, все же занимаются подделыванием техники? На наш взгляд, помимо самого очевидного фактора — желания заработать — могут присутствовать и другие. Дело в том, что поддельная продукция сильно бьет по репутации име-

нитого производителя, чью маркировку лепят доморощенные сборщики. Далеко не все побегут в сервисный центр выяснять обстоятельства, многие просто выкинут отказавшую флешку с мыслью «никогда больше не куплю продукцию этой компании». Согласитесь, не все будут тратить недели на поездки и переговоры с сервисным центром, чтобы вернуть 400 рублей... Производитель, в свою очередь, потеряет клиента. Кому это может быть выгодно? Можете домыслить самостоятельно...

### Совершенно секретно

В прошлом году тревогу начали бить спецслужбы Соединенных Штатов Америки — вернейшие защитники копирайта и блюстители порядка внезапно выяснили, что в их драгоценных офисах установлены тысячи экземпляров поддельной техники. По данным некоторых официальных источников, как минимум один из десяти продающихся на рынке компьютерных компонентов — поддельный. Значит ли это, что производители техники и дистрибьюторы настолько плохо справляются со своей работой?

Наибольшие опасения властей вызывают поддельные интернет-роутеры и другое комму-



**Так выглядят крупные розничные компьютерные супермаркеты в Китае. Повсюду висят логотипы компаний-производителей — первый пункт контроля подделок пройден. Осталось взглянуть на цены и упаковки.**



**Не надейтесь, что в этой лавочке удастся найти хоть одну настоящую вещь — не исключено, что на полках рядом с винтиками и болтиками будут лежать видеокарты и винчестеры.**



## Что не так у них внутри

Иногда производители отчаиваются отловить все поддельные устройства до того, как они попали в магазины. Понимая проблему, компании предлагают покупателям уже дома определить, какую железку они купили. Например, производитель ресиверов Dreambox советует снять крышку устройства и посмотреть, аккуратно ли сделана плата и из каких комплектующих она состоит.

**Есть гравировка**

**Элементы черные**

**Разные элементы разной высоты**

**Нет гравировки**

**Элементы разных цветов — желтого, сероватого, голубоватого**

**Почти все элементы одинаковой высоты**

**Конденсаторы высокие и аккуратные**

**Прорезь в детали**

**Название модели длинное, буквы хорошо читаются**

**Конденсаторы разные по длине и высоте**

**Прорези нет (делать ее — значит увеличивать срок производства)**

**Маркировка сделана для галочки**

никационное оборудование производства фирмы Cisco. Устройства этой компании используются повсеместно, но стоит ли полагаться на качество китайской кустарной сборки? Ведь поддельная техника не только часто ломается, но и может содержать всевозможные «закладки», которые позволят злоумышленникам зайти в правительственные сети и получить любую засекреченную информацию. Что самое неприятное, не поможет даже изменение прошивки, ведь проблема-то не в программном, а в аппаратном обеспечении. И обнаружить предусмотренные «задние двери» в устройствах не всегда удастся и специалистам.

Борьба ФБР с поддельным аппаратным обеспечением Cisco становится все ожесточеннее — в июне 2008 года правительственные органы задержали 420 000 поддельных интегральных микросхем и других сетевых компонентов на сумму \$3,5 млн, а на конец 2008 года было задержано техники уже на \$4,7 млн. Многие из арестованного предназначались для автомобилей, самолетов, медицинских и телекоммуникационных организаций. Только представьте, что их работа могла, теоретически, быть прекращена нажатием всего одной кнопки.

Деловое издание BusinessWeek решило запугать американскую общественность

еще больше и опубликовало монструозный материал о поддельных китайских микросхемах в технике, используемой вооруженными силами США. Журналисты нашли множество доказательств того, что Пентагон заказывает дешевые микрочипы через мелких посредников. Те недолго думая ищут заказанные запчасти в Google, выходят на сомнительных китайских поставщиков и привозят устаревшие перемаркированные микросхемы, поступающие прямоком с разборов из города Гуию (прочитать об этой свалке электронных отходов, куда ежегодно ввозится около миллиона тонн отработавшей техники, можно в статье «Зеленый лагерь» в «Игромании» №9/2009). Счастливые продавцы получают свои левые комплектующие, а военные, не подозревая подвоха, используют низкокачественные микросхемы в танках, взлетных компьютерах самолетов и системах наведения ракет.



Как бы ни старались производители усиливать системы охраны, как бы ни пытались службы безопасности и правительство ограничить распространение поддельной техники, хитрые нарушители закона не останавливаются ни перед чем. И через 10, и через 50 лет на любой привокзальной площади все так же можно будет купить поддельный Rolex, в подворотне — DVD-плеер Toshiba с «начинкой от Sony», а в городе Суйфэньхэ у улыбочивого китайца — «оригинальный телефон Apple» всего за 350 юаней, ведь пока на контрафактную продукцию есть спрос, найдутся и желающие ее производить. ■



**Попробуйте определить, какая из планок оперативной памяти Hynix была произведена без участия самого производителя? Поддельную нижнюю планку выдает лишь некачественная пайка элементов.**



# ЗЕЛЕННЫЕ ПРОТИВ КРАСНЫХ

Тестирование нового поколения видеокарт NVIDIA

Дмитрий Колганов

Выпустив в сентябре 2009-го **Radeon HD 5870**, AMD начала новую главу в истории видеокарт. Тогда мы признали HD 5870 самой быстрой в мире, отдали ей медаль «Выбор редакции» и затаили дыхание в ожидании новых **GeForce**. Ждать пришлось долго: пока NVIDIA обнародовала скудные сведения о следующем поколении своих плат, AMD успела выпустить двойную **Radeon HD 5970** и прочно обосноваться в нижнем и среднем ценовом сегментах.

Первые образцы NVIDIA GeForce GTX 4x0 появились в нашей тестовой лаборатории в апреле — и сейчас мы готовы подробно рассказать, чем закончился бой **GeForce GTX 480** с **Radeon HD 5870** и **HD 5970**.

## Архитектура процессора

Новые чипы NVIDIA устроены непросто. Недальновидные люди скажут, что NVIDIA просто взяла GPU **GeForce GTX 285**, впинула в него три миллиарда транзисторов, в два раза увеличила число процессорных ядер и получила **GF100** — процессор для **GeForce GTX 4x0**. На самом деле все куда сложнее. Да, сегодняшнее появление GF100

не сравнить с приходом **G80** в 2006-м — революции не произошло, в основе GF100 лежит все та же архитектура потоковых процессоров, — но по сравнению с GT200 изменили очень много. Забегая вперед, скажем, что хотя Fermi и продвигался как суперпроцессор для работы с любыми вычислениями и поддержкой C++, про игроков NVIDIA тоже не забыла.

Начнем с того, что в GF100 иначе сконструированы ядра. Процессор GF100 разделен на четыре больших кластера под названием Graphics Processing Clusters. На каждый из них приходится по четыре блока SM (Streaming Multiprocessors, потоковые мультипроцессоры), на которые выделено по 32 CUDA-ядра — теперь так называют потоковые процессоры. В общей сложности на один GF100 приходится 512 CUDA-ядер против 240 на GT200. Чтобы избежать перегрева, на GF100 частоты CUDA-ядер снижены с 1476 до 1401 МГц.

Каждое из CUDA-ядер способно выполнять логические операции, операции с целыми числами и числами одинарной и двойной точности. Скорость обработки чисел двой-

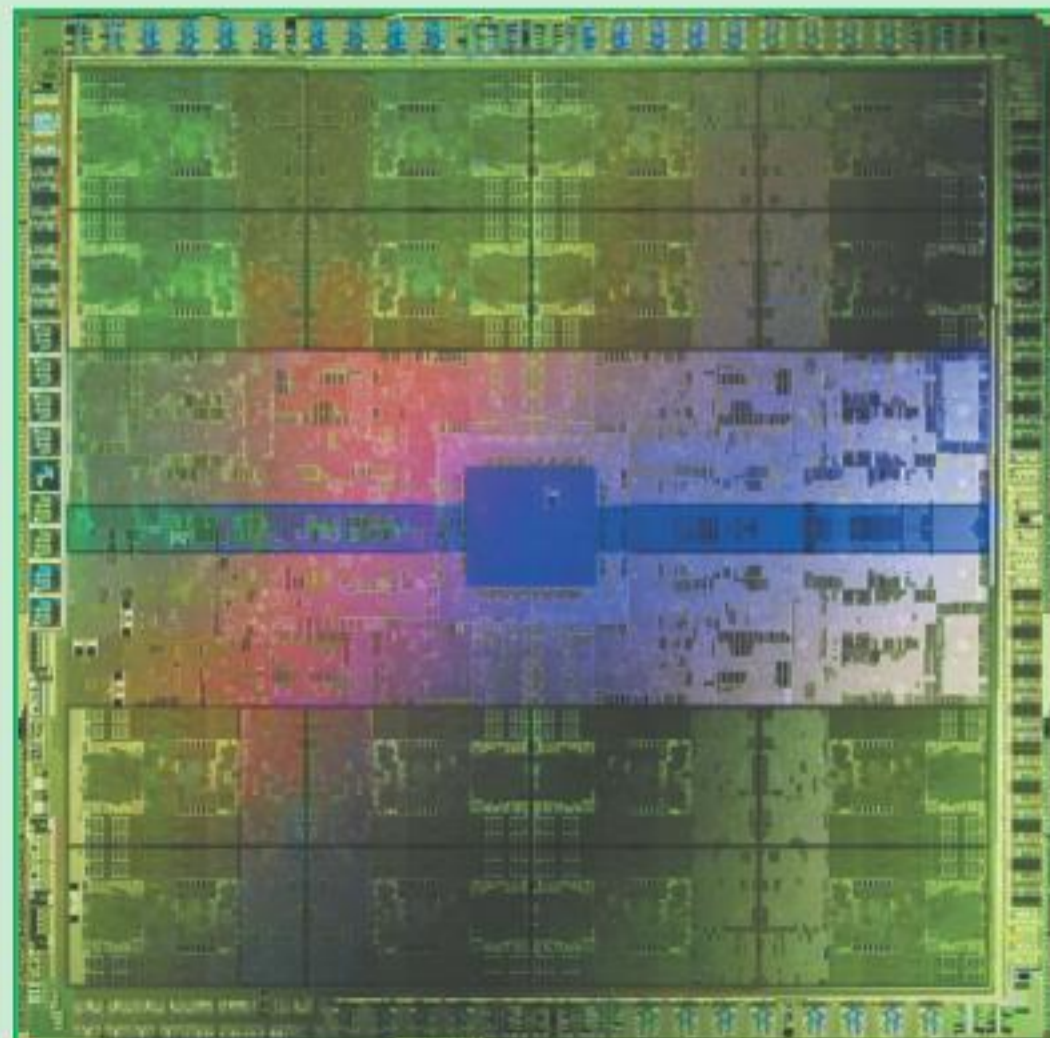
ной точности значительно выросла по сравнению с предыдущей архитектурой, GT200. Играм это не особо нужно, но благодаря этому графические процессоры NVIDIA приблизились по возможностям к центральным процессорам.

Помимо CUDA-ядер, в состав SM-блока входят еще четыре компонента:

- ядра загрузки/выгрузки, на них рассчитываются адреса хранения нужной информации;



- четыре блока SFU (Special Function Units, исполнительные модули специальных функций), которые выполняют сложные математические операции: нахождение синуса, косинуса, извлечение корня;

- блоки текстурирования. В GT200 на три SM-набора приходилось восемь текстурных блоков, которые делились между SM-наборами по мере надобности. В GF100 каждый SM-набор получил четыре собственных текстурных блока. В целом блоков текстурирования стало меньше (64 на GF100 против 80 на GT200), но работают они гораздо эффективнее благодаря серьезной оптимизации архитектуры.



Как видно на схеме, на один GF100 приходится 512 потоковых процессоров — 4 кластера по 4 потоковых мультипроцессора с 32 CUDA-ядрами на каждом (на старших чипах GT200 было по 240 потоковых процессоров).

## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

	Sapphire Radeon HD 5970	PowerColor Radeon HD 5870	GeForce GTX 480
			
Ядро	Hemlock	Cypress	GF100
Количество транзисторов	4,3 млрд	2,15 млрд	3 млрд
Техпроцесс	40-нм	40-нм	40-нм
Количество потоковых процессоров	2x 1600	1600	480
Частота графического ядра	725 МГц	850 МГц	700 МГц
Частота потоковых процессоров	725 МГц	850 МГц	1401 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 2 Гб	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 1536 Мб
Частота памяти	4000 МГц	4800 МГц	3696 МГц
Шина данных	256 бит	256 бит	384 бита
Количество текстурных блоков	2x 80	80	60
Количество блоков растеризации	2x 32	32	48
Интерфейс	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16
Цена на май 2010 года	от 23 000 руб.	от 12 000 руб.	от 20 500 руб.

■ самое главное — движок **PolyMorph engine**. Это целый блок для расчета тесселяции, главной гордости **DirectX 11** (о том, что такое тесселяция, подробно рассказано в статье «AMD бьет первой» в «Игромании» №12/2009). PolyMorph engine работает параллельно с остальными системами, что серьезно ускоряет обработку графики. К примеру, PolyMorph engine получает порцию информации, обрабатывает ее и отправляет результат обратно на SM-блоки. В то время пока SM-блоки накладывают шейдеры на новые полигоны, PolyMorph engine уже обрабатывает следующий блок данных.

### Архитектура подсистемы памяти

Глобальные изменения претерпела архитектура кэш-памяти видеокарт. По традиции на каждом процессоре присутствует память для обмена данными между потоками вычислений, но есть и кэш первого уровня (L1-кэш) для ускорения обращений к глобальной памяти. Обе эти памяти делят между собой один блок статической памяти на кристалле (SRAM). Когда считается графика, L1-кэш особо не нужен (все вычисления стандартны), ему выдается всего 16 Кб. Оставшиеся 48 Кб

идут под общую память, которая используется, например, для хранения геометрических данных при тесселяции. Когда же начинаются расчеты общего назначения, то все меняется с точностью до наоборот.

Еще сильнее модифицирована кэш-память второго уровня. Для ускорения работы GPGPU инженеры NVIDIA унифицировали L2-кэш, который теперь используется как при стандартном текстурировании, так и при операциях чтения/записи.

Количество блоков растеризации увеличено в полтора раза — с 32 у GT200 до 48 у GF100. Увеличилась также эффективность обработки пикселей при использовании сглаживания (антиалиасинга); добавились новые режимы сглаживания, позволяющие использовать до 32 сэмплов на пиксель. Кроме того, в блоках растеризации подключили продвинутые режимы TMAA (Transparency Multi-sample Anti-Aliasing, сглаживание полупрозрачных текстур), благодаря чему оконные стекла, витрины, изгороди, стеклянные и пластиковые стаканы, столики и тому подобные объекты будут выглядеть гораздо реалистичнее.

### Как это работает

Принцип работы GF100 следующий. От центрального процессора через особый интерфейс (Host Interface) приходит команда на расчет. Специальный блок вытаскивает нужные данные из основной памяти (1536 Мб GDDR5) и копирует их в буфер кадров, доступ к которому обеспечивают шесть контроллеров памяти по интерфейсу шириной 384 бита.

При обработке как графических, так и вычислительных задач (например, PhysX) важно обеспечить равномерную загрузку всех потоковых мультипроцессоров (SM) в чипе. За это отвечает двухуровневый планировщик потоков GigaThread engine: он формирует пакеты из 32 задач, распределяя их между потоковыми мультипроцессорами таким образом, чтобы нагрузка была максимально равномерной. На один SM-блок приходится по два



В текстолите GeForce GTX 480 сделано специальное отверстие под кулером (такое же, как и на двойной GeForce GTX 295), чтобы карта набирала как можно больше воздуха.

таких пакета, которые потом отсылаются на расчет в CUDA-ядра или SFU.

Благодаря такой системе процессор не тратит время на сборки и сортировку потоков, ведь они приходят уже готовыми пакетами. К примеру, когда нужно обсчитать и PhysX, и графику, то необходимо быстро переключаться между этими двумя режимами. GigaThread engine позволяет переключаться с задержкой не больше 20 мкс, что почти в десять раз быстрее, чем на предыдущих архитектурах.

### На заметку

Впервые за многие годы мы тестируем видеокарты NVIDIA с оглядкой на возможности флагманов AMD. И тут, надо сказать,

СИНТЕТИЧЕСКИЕ ТЕСТЫ			
3DMARK VANTAGE			
	GPU	CPU	Overall
Sapphire Radeon HD 5970	21 848	17 347	20 517
PowerColor Radeon HD 5870	17 402	17 326	17 383
GeForce GTX 480	16 526	47 711	19 796
UNIGINE HEAVEN BENCHMARK 2.0			
	FPS	Overall	
Sapphire Radeon HD 5970	19,4	490	
PowerColor Radeon HD 5870	11,4	288	
GeForce GTX 480	24,6	619	
MICROSOFT DIRECTX 11 SDK			
	Detail Tessellation	PN Triangles	SubD11
Sapphire Radeon HD 5970	246	47	8,54
PowerColor Radeon HD 5870	218	32	11
GeForce GTX 480	888	275	79,167



паритет. У NVIDIA на руках такие козыри, как 3D Vision и доработанный PhysX, который научили экономить ресурсы графики и красиво прорисовывать воду (в одной из демонстраций обрабатывается до 120 000 частиц!). У AMD в запасе технология ATI Eyefinity, обеспечивающая работу на шести мониторах, и полная поддержка защищенных Blu-ray.

У NVIDIA есть технологии, похожие на Eyefinity. Уже давно существуют системы Quadro Plex, поддерживающие до восьми дисплеев, но они явно ориентированы не на массовую аудиторию, так как стоят сотни тысяч рублей. Более доступная технология — NVIDIA Surround — анонсирована в начале года: она позволяет подключить к компьютеру три монитора, но работает не с одной видеокартой, как Eyefinity, а с SLI-связкой.

С поддержкой Full HD на первый взгляд все в порядке. Еще на GeForce GT 220 установили новый движок ускорения декодирования VP4, который не только на отлично справляется с MPEG-1/2, H.264 и VC-1, но еще и поддерживает MPEG-4 ASP. Также видеокарты NVIDIA научились выводить звук через HDMI, чего раньше не наблюдалось. Но с проигрыванием некоторых лицензионных фильмов с закодированными дорожками все еще остались проблемы: платы NVIDIA, в отличие от карт AMD, не могут вывести звук на ресивер.

### Устройство GeForce GTX 480

Видеокарты для первых тестов к нам приехали напрямую из NVIDIA, поэтому в этой статье мы рассказываем об эталонном образце со стандартной системой охлаждения.

GTX 480 на пару сантиметров короче Radeon HD 5870 (в Middle Tower влезают обе платы). Тут стоит необычная система охлаждения: вентилятор на заднем конце платы забирает холодный воздух из корпуса, прогоняет его по всей площади карты и выталкивает наружу через вентиляционное отверстие. Чтобы карта набирала как можно больше воздуха, в текстолите сделали сквозное отверстие под кулером, как на двойной GeForce GTX 295. Кожух турбины наполовину состоит из алюминиевого радиатора, охлаждающего сам процессор, GF100. На кристалл заходят пять теплопроводных трубок (четыре из которых даже

В отличие от Radeon HD 5870, на GTX 480 теплый воздух выдувается через полный отсек панели ввода/вывода, поэтому тут умещается всего два DVI и один mini-HDMI.

выступают за пределы карточки), через них тепло отводится на два отдельных радиатора.

В отличие от Radeon HD 5870, на GTX 480 теплый воздух выдувается через полный отсек панели ввода/вывода, поэтому места для различных выходов остается мало. На референсной карте разместили всего два DVI и непривычный mini-HDMI, в то время как AMD к двум DVI добавляет DisplayPort и полноформатный HDMI.

В остальном все достаточно стандартно. На правой стороне карточки расположены два контакта для соединения в SLI или 3-way SLI, две розетки для питания. Тепловой пакет порядочный — до 250 Вт против 188 Вт у Radeon HD 5870. Для питания GTX 480 требуется сразу две вилки — на 6-pin и 8-pin. Такие же требования, к слову, предъявляет двойная Radeon HD 5970.

А теперь немного о грустном — о технических характеристиках GTX 480. GF100 — самый большой и сложный графический процессор в мире, он очень сильно греется и потребляет немало энергии, поэтому NVIDIA пришлось немного его урезать. На старших GeForce GTX 480 недостает SM-блока — на нашей карте не 512, а 480 ядер CUDA. Остальные характеристики не пострадали.

### Будет горячо

Для тестирования новой видеокарты мы собрали стенд на основе Intel Core i7-920. Процессор был установлен на материнскую плату MSI X58 Platinum, оснащенную тремя планками памяти Kingston HyperX DDR3-1666 по 2 Гб каждая. Управлялась система под Windows 7 Ultimate 64-bit. Бета-версии драйверов нам предоставила сама NVIDIA.

С новой карточкой NVIDIA соперничали два флагмана AMD — PowerColor Radeon HD 5870 и Sapphire Radeon HD 5970. Сравнить их технические характеристики с GeForce GTX 480 мы не будем, строение конкурирующих видеокарт слишком разное. Говорить, например, о том, что 480 CUDA-ядер — это в три с лишним раза меньше, чем 1600 потоковых процессоров AMD Cypress, неправильно.

Если вам хочется прямого сравнения, изучите таблицы с техническими характеристиками — мы же переходим к тестированию.

### Результаты тестов

Специально для этих тестов мы обновили наш стандартный набор бенчмарков, добавив

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ			
	Sapphire Radeon HD 5970	Power Color Radeon HD 5870	GeForce GTX 480
<b>CRYSIS 1.2.1 (DX10)</b>			
VeryHigh, 1680x1050, AA 8x, AF 16x	47,23	33,77	34,7
VeryHigh, 1920x1080, AA 8x, AF 16x	42,34	31,23	36,24
VeryHigh, 1680x1050, AA 16x, AF 16x	45,25	18,19	34,54
VeryHigh, 1920x1080, AA 16x, AF 16x	40,29	15,3	35,4
VeryHigh, 1680x1050, 3D Vision	—	—	17,58
<b>RESIDENT EVIL 5 (DX10)</b>			
1680x1050, AA 8x, AF 16x	112,7	105,8	105,2
1920x1080, AA 8x, AF 16x	106,7	99,4	106
1680x1050, AA 16x, AF 16x	109,8	108,5	106
1920x1080, AA 16x, AF 16x	105,7	104,5	103,7
1680x1050, 3D Vision	—	—	38,9
<b>DEVIL MAY CRY 4 (SC2, DX9)</b>			
SuperHigh, 1680x1050, AA 8x, AF 16x	—	—	147,5
SuperHigh, 1920x1080, AA 8x, AF 16x	218,69	131,48	138,17
SuperHigh, 1680x1050, AA 16x, AF 16x	—	—	148,72
SuperHigh, 1920x1080, AA 16x, AF 16x	211,76	163,17	136,72
SuperHigh, 1680x1050, 3D Vision	—	—	50
<b>МЕТРО 2033 (DX11)</b>			
VeryHigh, 1680x1050, AA 8x, AF 16x	40,079	24,968	30,418
VeryHigh, 1920x1080, AA 8x, AF 16x	32,12	22,906	28,405
VeryHigh, 1680x1050, AA 16x, AF 16x	36,479	22,949	32,881
VeryHigh, 1920x1080, AA 16x, AF 16x	31,754	22,788	27,853
VeryHigh, 1680x1050, 3D Vision	—	—	20,576

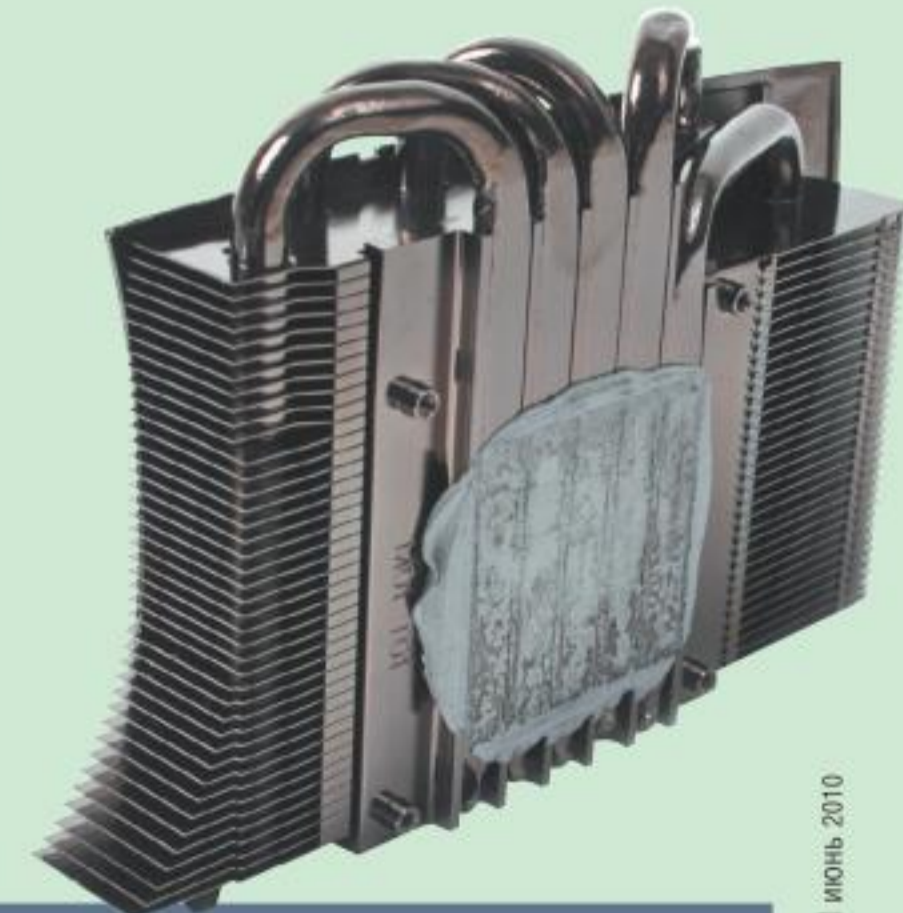
к 3DMark Vantage, Devil May Cry 4, Resident Evil 5 и Crysis ряд тестов с поддержкой DirectX 11. Мы прогнали пару сцен Microsoft DirectX 11 SDK, подключили бенчмарк Unigine Heaven Benchmark 2.0, активно использующий все преимущества DirectX 11, и установили «Метро 2033» — красивую игру, которая поддерживает DX11 и очень уважает мощные компьютеры.

С настройками графики, естественно, мы тоже не мелочились. Все игры работали на максимуме возможностей: Crysis просчитывался с настройками VeryHigh, Devil May Cry 4 — с SuperHigh. При минимальном разрешении 1680x1050 анизотропная фильтрация была сразу выставлена на 16x, а антиалиасинг на 8x. Мало того, мы даже провели тесты с AA 16x — правда, из-за разных способов расчета и количества используемых сэмплов у AMD и NVIDIA эти режимы лучше не сравнивать в лоб: картинка и нагрузки слишком разные.

Сначала мы запустили 3DMark Vantage. GeForce GTX 480 ему понравилась, в особенности поддержкой PhysX, и в общем зачете карта NVIDIA сильно обогнала Radeon HD 5870,

но уступила Radeon HD 5970. По результатам графики 1600 потоковых процессоров на Cypress оказались эффективнее, и в столбце «GPU» у AMD появился отрыв минимум в 1000 единиц. Unigine Heaven Benchmark 2.0 по достоинству оценил движки PolyMorph engine, отвечающие за тесселяцию, и GeForce GTX 480 показала двукратное преимущество над Radeon HD 5870. То же можно сказать и про Microsoft DirectX 11 SDK: здесь GeForce GTX 480 ведет с сумасшедшим, более чем трехкратным преимуществом.

В первой же игре, Crysis, видеокарты AMD и NVIDIA буквально вцепились друг другу в горло. Там, где HD 5870 показывала 33,77 кадра в секунду, GTX 480 при поддержке 1,5 Гб видеопамяти и всей мощи ядер CUDA добавляла всего один кадр. Разрыв в 4-5 кадров появлялся только на высоких разрешениях.



Тепло от графического процессора отводят пять теплопроводных трубок, четыре из которых даже выступают за пределы карточки.



**Новое поколение NVIDIA начинает отрываться от карт AMD в новых же играх: там, где всю используют возможности DirectX 11 и антиалиасинг выкручен на 16x, GeForce GTX 480 — король.**

ях, но даже это мизерное преимущество можно списывать на погрешность измерений.

Следующей на очереди была Resident Evil 5. Тут история повторилась: проиграв в низком разрешении 0,6 кадра, GTX 480 оторвалась сразу на 7 в более высоком. С Devil May Cry 4 у нас возникли технические сложности. В режиме DX10 тест не смог определить некоторые разрешения экрана, поэтому нам пришлось работать с версией DX9, а с карточками от AMD и вовсе ограничить себя разрешением 1920x1080 — режим 1680x1050 не определился. В итоге разница между GF100 и Cypress опять оказалась на уровне 7 fps.

Всухую GTX 480 победила HD 5870 только в «Метро 2033». В этой игре Radeon HD 5870 не смогла подняться выше 22 fps, в то время как GeForce GTX 480 со своим PolyMorph engine взяла высоту в 30 fps, превзойдя конкурента почти на 30%. Напоследок все игры у нас прошли проверку в режиме NVIDIA 3D Vision. К сожалению, мощности одной видеокарты для стереокартинки все еще не хватает — и тем, кто хочет играть в 3D с максимальными настройками, лучше подумать о SLI из двух GTX 480 (на соседней странице, кстати, мы тестируем Meijin Extreme SLI GTX 480).

После всех тестов мы провели отдельную проверку встроенных DX11 SDK-бенчмарков — все тесты, в которых используется тесселяция, на GTX 480 работали как минимум в два раза быстрее. Это значит, что с новыми технологиями платы NVIDIA справляются куда лучше, чем платы AMD, и вполне возможно, что в будущем в играх с DX11 «зеленые» видеокарты значительно оторвутся от «красных».

Конечно, тест вышел бы неполным, если бы мы не поставили на стенд двойную Radeon HD 5970. Она мигом сняла все вопросы о лидерстве: два чипа Cypress обогнали GF100 во всех тестах. Разгромного счета не получилось (к сожалению, в дело вмешался процессор Core i7-920, в который уперлась производительность системы), но дополнительные 80 fps в Devil May Cry 4, стабильный прирост в 13 fps в Crysis и убедительные 40 кадров в «Метро 2033» говорят сами за себя.

### Итоги сравнения

Новое поколение видеокарт NVIDIA оставило смешанные впечатления. Поддержка DirectX 11 у них организована куда лучше и эффективнее, чем у AMD. Все тесты с подключенной тесселяцией платы NVIDIA заканчивают с преимуществом в 30% и выше. Со старыми играми такого превосходства не получилось. В режиме DX9 и DX10 разрыв слишком маленький: разницу в 5-6 fps считать огромной как-то смешно.

В итоге сейчас преимущество у NVIDIA есть, но незначительное, мы ждали большего. У нас сложилось впечатление, что инженеры компании слишком много внимания уделили расчетам общего назначения. Только посмотрите на устройство графического процессора — перед нами же практически замена центральному кристаллу компьютера! Та же организация работы с памятью, перезаписываемый L2-кэш, большой L1-кэш, ускорение обработки чисел двойной точности — если бы NVIDIA захотела увеличить количество кадров в секунду, разрыв в тестах был бы более впечатляющим, но акценты смещены. Еще стоит вспомнить, что старшие

GTX 480 не получили полной версии Fermi. Конечно, отрезанный блок SM — всего лишь 1/16 часть, оставшиеся 480 потоковых процессоров — это тоже очень много, но все равно неприятно.

Наконец, цена. NVIDIA рекомендует продавать GeForce GTX 480 за 18 999 рублей, однако в апреле мы видели ее за 20 500 рублей, и цена вряд ли быстро упадет ниже 20 000 рублей. Та же история была и с картами AMD, но за полгода продаж в России цена на Radeon HD 5870 упала с 18 000 до 12 000 рублей. Это на 8000 рублей дешевле GTX 480, притом что в игровых тестах HD 5870 отстает от силы на 5-6 кадров в секунду. А между тем снижаются цены на двойную Radeon HD 5970 — зимой она стоила порядка 28 000 рублей, сегодня ее отдают уже за 23 000 рублей.

Напоследок заметим лишь, что плата такого уровня покупается явно не на полгода — и NVIDIA утверждает, что видеокарты нового поколения выпускались именно с расчетом на будущее.



Нет сомнений, что GF100 — самый быстрый графический процессор на планете. Да, GeForce GTX 480 объективно слабее Radeon HD 5970, но пока не так много игр могут загрузить что одну, что другую карту на полную мощность, поэтому при выборе новой платы лучше подумать о дополнительном функционале. Если вы хотите получить PhysX и 3D Vision и ждете чуда от игр с DirectX 11, то предпочтительнее взять GeForce GTX 480. Если требуется сэкономить и точно так же играть с любыми настройками и разрешениями сегодня, то лучше купить Radeon HD 5870. ■



**Вы наверняка помните стон, поднявшийся после выхода Crysis: мол, игры стали требовать от железа невозможного. Интересно посмотреть, как GTX 480 справится с Crysis 2.**

# ЭКСТРЕМАЛЬНЫЕ ЭГОНКИ

## Тестирование компьютера Meijin Extreme SLI GTX 480

Дмитрий Колганов

**Технические характеристики** ● **Процессор:** Intel Core i7-975 Extreme Edition (Socket 1366, 3,33 ГГц, L3-кэш 8 Мб) ● **Материнская плата:** ASUS P6T Deluxe V2 (ATX, Intel X58, Socket 1366, DDR3-2000 до 24 Гб, 3x PCIe 2.0 x16 (x16-x16-x1 или x16-x8-x8), 1x PCIe x4, 2x PCI, FDD, IDE, 6x SATA, 1x eSATA, RAID, 8x USB, FireWire, GbLAN, звук) ● **Память:** 6x 2 Гб DDR3-1333 Kingston KVR1333D3N9/2G CL9 ● **Видеокарты:** 2x NVIDIA GeForce GTX 480 (1536 Мб, PCIe 2.0 x16) ● **Жесткие диски:** 2x Western Digital WD2002FYPS 2 T6 (SATA 2, 7200 об/мин, 64 Мб), Intel X25-V (SATA 2, SSD) ● **Оптический привод:** LG BH08-LS20 Black (DVD±R/RW, BD-R, DL) ● **Блок питания:** Chieftec CFT-1200G-DF (1200 Вт) ● **Корпус:** SilverStone Fortress FT02B-W (ATX, 2x USB, аудио) ● **Дополнительно:** Agnitum Outpost Security Suite Pro, Windows 7 Ultimate 64-bit, кардридер ● **Цена на май 2010 года:** 202 700 рублей

Когда мы знакомились с новыми видеокартами NVIDIA, найти их в российских магазинах было нереально — оставалось лишь заказывать платы за границей и ждать посылки. Единственной, кто готов был поставлять систему на базе GeForce GTX 480, была компания Meijin. Мы протестировали мощнейший игровой компьютер Meijin Extreme SLI GTX 480 сразу с двумя GeForce GTX 480, работающими в режиме SLI, и определили, насколько быстры GF100 в тандеме.

### Сверкающие латы

Компьютер на базе новых GeForce GTX 480 выглядит именно так, как и должен: солидно и необычно. Для него Meijin выбрала новейший корпус SilverStone Fortress FT02B-W. В высоту он не больше простого Middle Tower, но при этом какой-то нереально длинный — как будто Full Tower положили набок. Как оказалось, производитель развернул материнскую плату на 90 градусов — когда мы начали подключать компьютер, то на задней стороне не обнаружили ни одного разъема, все они оказались сверху. При этом мы даже не сразу поняли, как к ним вообще подобраться: все выходы глубоко утоплены в корпус и забраны мелкой решеткой, которая крепится на съемной крышке. Чтобы подключить проводку, необходимо снять крышку, разместить провода и снова все закрыть. Получается аккуратно.

Еще одно достоинство SilverStone Fortress FT02B-W — система охлаждения. Сняв боковую крышку, мы обнаружили, что все днище занимают три 180-мм кулера с низкой скоростью вращения. Их дополняют еще две 120-мм вертушки, расположенные на задней и верхней крышках. Работает все настолько тихо, что после нажатия кнопки включения даже не сразу понимаешь, что компьютер уже запустился.

### Сталкер

Начинка корпуса — мечта любого игрока. В основе лежит не самая новая, но крайне мощная материнская плата ASUS P6T Deluxe V2. Она поддерживает SLI в режиме x16+x16, работает с семью жесткими дисками, позволяет устанавливать до 24 Гб оперативной памяти и поддерживает самые быстрые процессоры Intel под Socket 1366. Meijin использовала ее возможности по полной программе. Для начала сюда установили топовый процессор Intel Core i7-975 Extreme Edition. Это четырехъядерный кристалл с внушительной частотой 3,33 ГГц и 8 Мб кэш-памяти L3. Он поддерживает все фирменные технологии вроде Hyper-threading и Turbo Boost. На его охлаждение работает здоровый кулер Titan Fenrir TTC-NK85TZ(RB) с зеркальными лопастями вентиляторов. В поддержку процессора стоит шесть планок DDR3 Kingston KVR1333D3N9/2G CL9 по 2 Гб каждая. Ну и, конечно, самое главное — Meijin поставила сразу две GeForce GTX 480, а это шесть миллиардов транзисторов и 960 CUDA-ядер в одном компьютере.

Для хранения данных организован RAID-массив из двух жестких дисков Western Digital WD2002FYPS по 2 Тб каждый, для операционной системы Windows 7 Ultimate 64-bit выделен отдельный SSD-накопитель объемом 40 Гб. Питается все это от 1200 Вт блока Chieftec CFT-1200G-DF.

Отдельно надо сказать о сборке системы. Мы уже привыкли, что Meijin трепетно относится к проводкам в корпусе и старается расположить их как можно лучше. С SilverStone Fortress FT02B-W это у них получилось как никогда хорошо. Все кабели провели за материнской платой так, что в основном отсеке не осталось ни одного, даже самого маленького проводка.



Синтетические тесты			
PCMark05			
CPU	Memory	HDD	Overall
11 314	10 791	18 494	14 612
3DMark Vantage			
GPU	CPU	Overall	
27 984	21 331	25 960	
Unigine Heaven Benchmark 2.0			
FPS	Overall		
35,6	896		

Игровые тесты		
Crysis 1.2.1 (DX10)		
	1680x1050	1920x1080
VeryHigh, AF 16x, AA 8x	50,86	43,99
VeryHigh, AF 16x, AA 16x	68,32	39,99
Devil May Cry 4 (DX10)		
SuperHigh, AF 16x, AA 8x	280,14	232,09
SuperHigh, AF 16x, AA 16x	271,67	225,45
Resident Evil 5 (DX10)		
AF 16x, AA 8x	118,9	122,6
AF 16x, AA 16x	121,1	119,3
Метро 2033 (DX11)		
AF 16x, AA 8x	60,041	46,212
AF 16x, AA 16x	54,381	43,165

### Ураган

Говорить о том, что Meijin Extreme SLI GTX 480 быстрый, как-то даже и несерьезно. Лучше посмотрите на результаты тестов: компьютер с легкостью справляется с такими режимами, в которых карты прошлого поколения сдавались при первом же запуске. Чего стоит один Crysis с настройками VeryHigh, разрешением 1920x1080 и включенными AF 16x и AA 16x. Если год назад мы на таких режимах получали по 5-8 fps, то тут Meijin Extreme SLI GTX 480 рисует 40 кадров в секунду. Даже «Метро 2033» с включенным на полную DirectX 11 выдает 43 fps — при таких условиях 118-122 fps в Resident Evil 5 и 225-280 fps в Devil May Cry 4 можно даже не упоминать.

Как и следовало ожидать, две GeForce GTX 480 при поддержке топового процессора Intel обеспечивают такой приличный запас мощности, что можно не отказывать себе в удовольствии пройти «Метро 2033» на максимальных настройках или без тормозов поиграть в 3D-режиме. Заплатить за баснословную производительность придется немало — 202 700 рублей.

P.S. Благодарим компании Meijin и NVIDIA за предоставленный тестовый компьютер.



# ДВОЙНОЙ СТАНДАРТ

Тестирование материнской платы ASUS P7H57D-V EVO

Иван Нечесов

**Технические характеристики** ● **Чипсет:** Intel H57 Express ● **Поддерживаемые процессоры:** Intel Core i3/i5/i7, Pentium G6xx0 (Lynnfield, Clarkdale) в исполнении Socket 1156 ● **Оперативная память:** 4x DDR3-1066/1333/1600/2133 МГц до 16 Гб ● **Графические разъемы:** 2x PCIe x16 (один x16 или x8+x8) ● **Слоты расширения:** 3x PCIe x1, 2x PCI ● **Дисковая подсистема:** 6x SATA 2, 2x SATA Rev. 3, IDE ● **Задняя панель:** PS/2 (клавиатура/мышь), 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, eSATA, FireWire, S/PDIF-out, VGA, DVI, HDMI, LAN, аудио ● **Аудиокодек:** 7.1, HDA (Realtek ALC889) ● **Сеть:** Gigabit Ethernet (Realtek RTL8112L) ● **Формфактор:** ATX ● **Размеры:** 30,5x24,4 мм ● **Цена на май 2010 года:** 6500 рублей

Одновременно с выпуском первых процессоров Intel Clarkdale на рынке появилось множество материнских плат на новых чипсетах Intel. Особенно интересной нам показалась ASUS P7H57D-V EVO на старшем Intel H57 Express — плата с отличной разводкой и уникальной возможностью создавать полноценные тандемы из видеокарт в режимах SLI или CrossFireX. Мы проверили, на что она способна в тестах.

## Правила сложения

Чипсет Intel H57 рассчитан на работу с интегрированной графической подсистемой процессоров Clarkdale, поэтому для дискретного видео предусмотрено всего восемь линий PCIe. Одной видеокарте этого хватит, а двум — точно нет. Почему тогда на ASUS P7H57D-V EVO распаяно два слота PCIe x16? Неужели реализована заведомо нежизнеспособная схема PCIe x4 плюс PCIe x4? А вот и нет: оказывается, режимы NVIDIA SLI и ATI CrossFireX доступны лишь при работе с процессорами Lynnfield, у которых имеется собственный контролер PCIe на 16 линий.

Другими словами, ASUS предлагает две возможные конфигурации: с Clarkdale задействуется интегрированное видео и одна дискретная видеокарта (по необходимости), а с Lynnfield появляется возможность установки видеокарт в SLI и CrossFireX. Кстати, благодаря удачной разводке PCIe и PCI даже две видеокарты с двухслотовыми системами охлаждения не блокируют доступ к разъемам PCI/PCIe x1.

По количеству портов на задней панели новинка даст фору многим моделям стоимостью от 10 000 рублей: тут есть и USB 3.0, и eSATA, и FireWire.

## Простор для экспериментов

В P7H57D-V EVO используется система диагностики неисправностей под названием ASUS Q-LED: рядом с процессором, модуля-

PCMARK05				
	Overall	CPU	Memory	HDD
Core i5-670 (3,46 ГГц)	8944	9043	5934	5253
Core i5-670 (4,55 ГГц)	10 023	11 945	7322	4324
Core i5-670 (встроенное GPU)	6527	9372	6081	5064
Core i7-920 (2,66 ГГц)	8613	8383	5964	5216
Core i7-920 (3,79 ГГц)	10 643	11 560	7238	4853

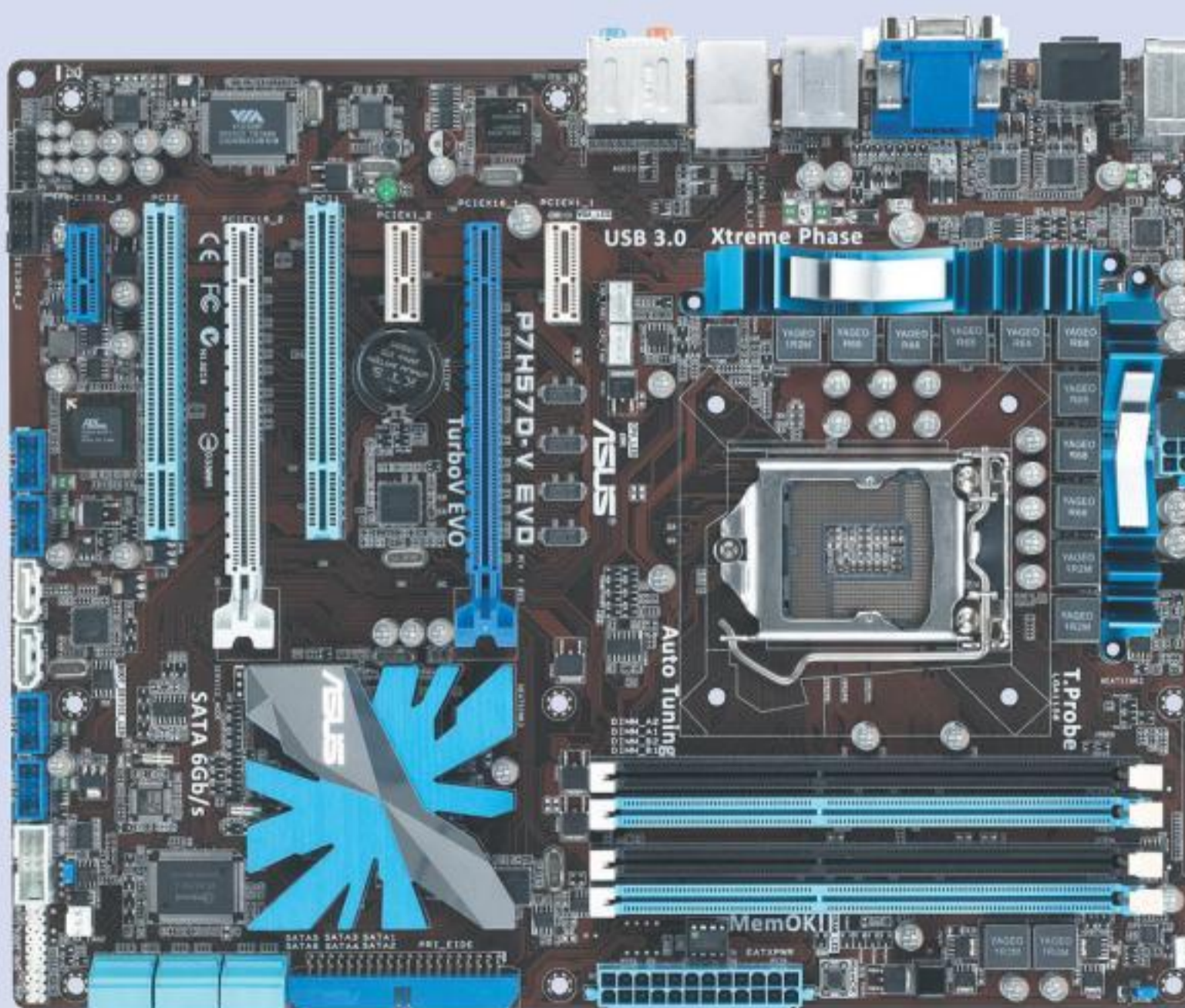
3DMARK VANTAGE			
	Overall	GPU	CPU
Core i5-670 (3,46 ГГц)	15 709	19 305	10 077
Core i5-670 (4,55 ГГц)	17 603	20 019	12 925
Core i5-670 (встроенное GPU)	481	366	9680
Core i7-920 (2,66 ГГц)	18 853	19 475	17 205
Core i7-920 (3,79 ГГц)	19 948	19 421	21 716

CINEBENCH R10 (64 BIT)			
	x1	xN	Multi
Core i5-670 (3,46 ГГц)	4625	10 830	2,34x
Core i5-670 (4,55 ГГц)	6237	14 146	2,27x
Core i5-670 (встроенное GPU)	4818	11 208	2,33x
Core i7-920 (2,66 ГГц)	3961	16 008	4,04x
Core i7-920 (3,79 ГГц)	5310	20 430	3,85x

ми памяти и графическими слотами расположены светодиоды, которые загораются при поломке, неверных настройках или непра-

вильной установке соответствующих компонентов. Если вдруг компьютер перестанет загружаться, вы сможете быстро определить,





на чем именно он застопорился. Такая система намного удобнее традиционных POST-индикаторов — вам не придется копаться в инструкции для расшифровки кода ошибки.

Через BIOS можно менять частоту системной шины и множитель процессора, регулировать частоту интегрированного видеоядра, управлять таймингами памяти, а также повышать и понижать напряжение на всех основных узлах. Почти все настройки продублированы в фирменных утилитах **ASUS: TurboV** помогает разогнать систему прямо из-под **Windows**, **Fan Xpert** позволяет регулировать скорость вращения вентиляторов, **AI Suite** выводит сведения о температуре процессора, платы и памяти.

### Проверка боем

Мы тестировали материнскую плату в комплекте с топовой видеокартой **Sapphire Radeon HD 5970** и недешевым процессором **Intel Core i5-670**. Он оснащен встроенным графическим ядром, поэтому на плате сразу заработали порты HDMI, DVI и VGA.

Множитель Core i5-670 оказался заблокирован на 26х — разгон осуществлялся изменением значений BCLK. С первой же попытки удалось взять планку в 4,5 ГГц: в таком режиме процессор прошел все тесты и разогрелся со стандартных для него 56 до 68 градусов Цельсия.

Дальнейшие эксперименты позволили покорить частоту 4,85 ГГц, однако на ней система оказалась нестабильна. Мы умили аппетиты и остановились на 4,55 ГГц — на более высоких частотах комплектная система охлаждения с нагрузкой не справилась, температура кристалла поднималась выше 70 градусов, и компьютер начал подвисать.

За все время тестов не произошло ничего экстраординарного: плата нормально включалась, выключалась, тесты легко управлялись через BIOS — одним словом, все работало без проблем. По итогам можно сказать, что **ASUS P7H57D-V EVO** полностью раскрывает потенциал процессора: результаты большинства тест-

CRYSIS 1.2.1				
	1680x1050, AF 16x, AA 4x	1680x1050, AF 16x, AA 8x	1920x1080, AF 16x, AA 4x	1920x1080, AF 16x, AA 8x
Core i5-670 (3,46 ГГц)	56,22	57,74	63	54,34
Core i7-920 (2,66 ГГц)	<b>60,01</b>	<b>59,79</b>	55,63	<b>55,41</b>
Core i5-670 (4,55 ГГц)	64,78	69	58,27	59,38
Core i7-920 (3,79 ГГц)	<b>69,49</b>	<b>71,13</b>	<b>63,31</b>	<b>66,85</b>
DEVIL MAY CRY 4 (SCENE 2)				
	1680x1050, AF 16x, AA 4x	1680x1050, AF 16x, AA 8x	1920x1080, AF 16x, AA 4x	1920x1080, AF 16x, AA 8x
Core i5-670 (3,46 ГГц)	190,38	140,45	175,16	125,2
Core i7-920 (2,66 ГГц)	<b>223,75</b>	<b>224,67</b>	<b>220,09</b>	<b>195,15</b>
Core i5-670 (4,55 ГГц)	185,49	145,2	129,57	128,25
Core i7-920 (3,79 ГГц)	<b>226,35</b>	<b>213,34</b>	<b>207,37</b>	<b>198,79</b>
RESIDENT EVIL 5				
	1680x1050, AF 16x, AA 4x	1680x1050, AF 16x, AA 8x	1920x1080, AF 16x, AA 4x	1920x1080, AF 16x, AA 8x
Core i5-670 (3,46 ГГц)	83,3	85,2	84,8	<b>85,1</b>
Core i5-670 (4,55 ГГц)	<b>106,4</b>	<b>90,3</b>	<b>105,3</b>	79,3
Core i7-920 (2,66 ГГц)	92,7	92,3	92	81,5
Core i7-920 (3,79 ГГц)	<b>103,3</b>	<b>103,4</b>	<b>101,4</b>	<b>101,2</b>

CINEBENCH R10 (64 BIT)		
	WinRAR (файл 100 Мб)	SuperPi 1.5
Core i5-670 (3,46 ГГц)	0:57 секунд	12:34 секунды
Core i5-670 (4,55 ГГц)	0:57 секунд	<b>9:344 секунды</b>
Core i5-670 (встроенное GPU)	1:04 секунды	11:559 секунд
Core i7-920 (2,66 ГГц)	0:41 секунда	14:781 секунда
Core i7-920 (3,79 ГГц)	<b>0:21 секунда</b>	10:683 секунды

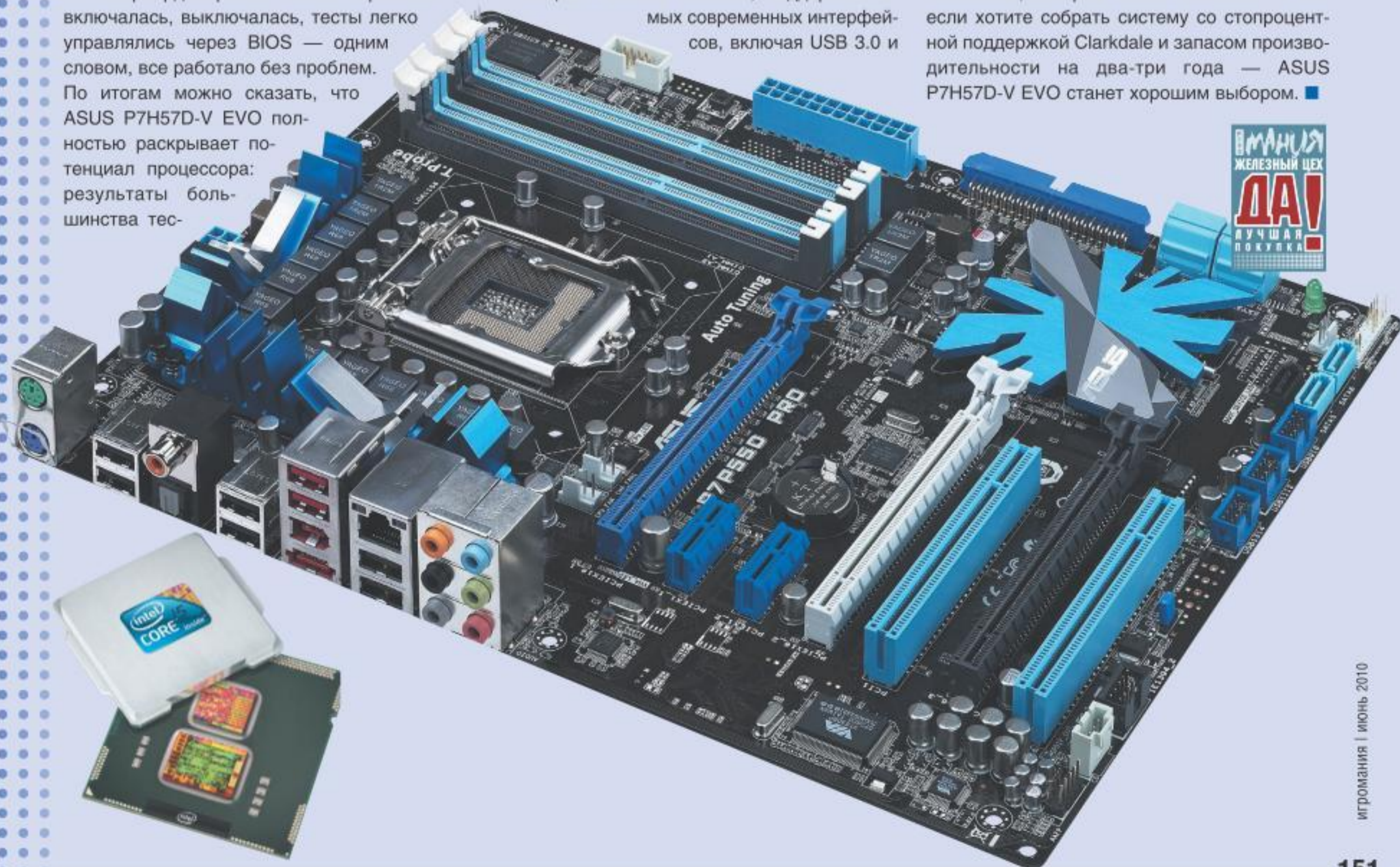
тов разогнанного Core i5-670 сопоставимы с результатами старшего — правда, неразогнанного — Core i7-920.

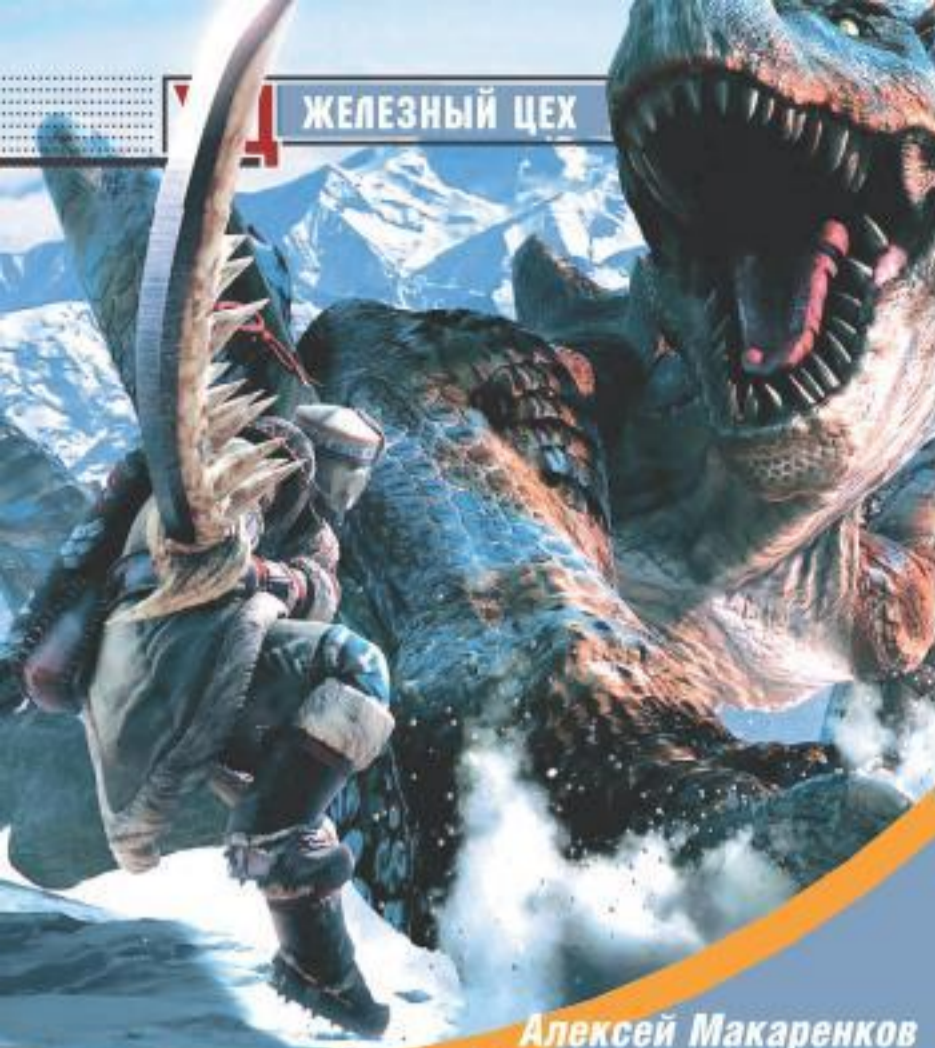


ASUS удалась образцовая плата для процессоров Clarkdale: продуманная разводка, мощная система питания, поддержка самых современных интерфейсов, включая USB 3.0 и

SATA Rev. 3, — все это оправдывает сравнительно высокую цену. Плюс — возможность использования тандемов SLI/CrossFireX при работе с процессорами на ядре Lynnfield.

Покупать ее или нет? Если вам нужен недорогой офисный компьютер, лучше присмотритесь к материнским платам прошлого поколения, которые стоят поменьше. А вот если хотите собрать систему со стопроцентной поддержкой Clarkdale и запасом производительности на два-три года — **ASUS P7H57D-V EVO** станет хорошим выбором. ■





Алексей Макаренко  
Светлана Померанцева

# МЫШИНЫЙ МОХОТНИК

Тестирование игровой мыши Oklick Hunter

**Технические характеристики** ● Сенсор: лазерный Avago, 90-5040 dpi ● Частота опроса: 1000 Гц ● Скорость перемещения: 150 дюймов в секунду (3,81 м/с) ● Количество кнопок: 2 основных, 2 боковых, четырехпозиционное колесо прокрутки, 1 кнопка для смены режимов, 1 кнопка фиксации подъема мыши, 1 качелька регулировки чувствительности ● Интерфейс: USB 2.0 ● Дополнительно: набор из 3 грузиков, 2 съемные боковые наклейки, комплектное ПО для записи макросов ● Цена: 1750 руб.

Давно прошли времена, когда игровые мыши можно было пересчитать по пальцам одной руки. Сейчас только совсем уж ленивая компания не выпускает грызунов для геймеров. Некоторые мышки затачиваются под конкретные жанры — так появляются стратегические, шутерные и даже MMORPG-ориентированные манипуляторы. Чтобы выделиться на фоне всего этого разнообразия, необходимо придумывать какие-то необычные ходы, выпускать не просто качественные, но еще и дающие конкретные игровые преимущества мыши.

**Oklick Hunter** с ходу привлекает возможностью менять боковую панель (не кожух мыши целиком, а именно боковинку), такой опции сегодня нет ни у одной серийной

мышки. Мы, конечно, тут же заполучили грызуна на тесты и проверили, как у него обстоят дела с игровыми функциями. Две недели сразу несколько сотрудников нашей редакции гоняли Hunter в играх различных жанров (основной акцент делался на шутеры, стратегии и MMORPG) — и вот к каким выводам пришли.

## Выгни спинку

Сама мышка довольно необычной формы. Центр масс у нее расположен почти посередине корпуса, прямо внутри выступающей спинки. Хватом Hunter несколько отличается от других игровых манипуляторов. Большинство мышек как бы поддерживают своей спинкой запястье — кисть и пальцы при этом наклонены немного вниз. При работе с Hunter запястье почти лежит на столе, а мышь фиксируется у основания пальцев. За счет этого заметно удобнее выполнять широкие размашистые движения, но чуть сложнее точно прицеливаться.

Сразу выявилась интересная закономерность. Hunter словно создавалась для людей со средним размером кисти. Маленькая рука из-за высокой спинки мыши оказывается слишком приподнята над столом: запястье через некоторое время устает и немного затекает. А людям с большими ладонями и пальцами неудобно нажимать боковые кнопки, потому что они узкие и смещены к верхней части мышки. Прямо под этими кнопками расположен пластиковый выступ — очевидно, предполагалось, что он должен ограничивать движения пальца и не давать нажимать на кнопки случайно. Но есть одна неприятность. Если у вас широкая подушечка большого пальца, вы можете просто не почувствовать разницы между кнопками и выступом. Все наши тестеры с большими руками упорно пытались нажимать сам выступ, а не кнопки над ним. А вот те, у кого ладони поменьше, с такой проблемой не столкнулись ни разу.

Другая проблема для большеруких геймеров — выступ в передней части мышки, на ко-

тором расположен индикатор уровня чувствительности. Игроки с большими руками постоянно утыкались в него большим пальцем, что мешало четко фиксировать мышь в ладони. Еще сложнее им было изменять чувствительность. Маленькая качелька расположена на левом торце мыши и сильно смещена вниз, а ход ее довольно тугой. Если у вас небольшая рука, то дотянуться до переключателя и сдвинуть его вперед или назад еще можно (хотя тоже не очень удобно), а вот обладателям больших рук такая эквилибристика в разгар боя дается уже с трудом: палец приходится выгибать под совершенно невероятным углом.

## Открыть кингстоны

На правом торце мыши расположена та самая сменная панелька из софтвер-пластика. Можно поставить обычную гладкую, а можно — с длинным параллельным выступом. Что это дает? Выступ попадает точно между мизинцем и безымянным пальцем и четко фиксирует мышь в руке, особенно при движении влево. Казалось бы, мелочь. Но мы специально играли по 2-3 часа подряд в **Call of Duty: Modern Warfare 2** с разными панелька-



## Анатомия охотника

Колесико прокрутки очень удобное: широкое и с четким прощелкиванием. А главное — палец совершенно не устает смещать его вправо-влево.

Спинка мыши глянцевая, но не маркая. Единственный недостаток — если рука у вас сильно потеет, то пластик быстро становится влажным и скользким.

Индикатор чувствительности мыши. Если у вас широкая ладонь, то большой палец будет упираться в этот выступ.

Боковые кнопки очень узкие, а прямо под ними расположен пластиковый выступ, который во время игры легко спутать с самими кнопками.

Тугая качелька переключения чувствительности мыши.



ми: уже через полчаса чувствуется, что при насадке с выступом кисть устает меньше, не приходится совершать мелкие «доруливающие» движения пальцами.

Насадки вставляются в корпус без всякого люфта, никаких зазоров и перепадов высоты нет. Здесь же, прямо под боковой съемной панелью, расположен выдвижной отсек с грузиками. Впрочем, сама мышь довольно тяжелая и вряд ли кому-то придется загружать ее полностью. Особенно если учесть, что пользоваться Hunter будут в основном люди с небольшими ладонями.

### Блеск и нищета

Теперь что касается верхней части мыши. И спинка, и кнопки выполнены из глянцевого и при этом не очень маркого пластика. Выглядит красиво, но есть одна проблема. Если кисть у вас сильно потеет, то пластик довольно быстро становится мокрым и скользким. Мышь от этого не то чтобы хуже фиксируется в руке, но тактильные ощущения не самые приятные. Все-таки хотелось бы видеть спин-

ку из софттача или матового ребристого пластика.

Колесико прокрутки широкое и очень удобное. Hunter, пожалуй, первая мышь на нашей памяти, у которой в играх можно без всяких проблем использовать дополнительные боковые положения колесика. Клики влево-вправо можно делать без всякого смещения пальца, не прилагая никаких усилий, лишь чуть-чуть поводя им в сторону. Единственное нарекание — у колеса нет режима свободного вращения, без прощелкиваний. Впрочем, это уже придирка, такая опция встречается в игровых мышах крайне редко.

Основные кнопки кликаются четко, без всякого труда. Если у вас уже был опыт общения с высококлассными игровыми мышами, то для сравнения: сила прокликивания у Hunter примерно на уровне **Logitech G9**, то есть кнопки ходят туже, чем у грызунов семейства **Razer**, но мягче, чем у **Cooler Master Storm Sentinel Advance** и мышей серии **Microsoft SideWinder**.

### Тонкости макроскопирования

Как и любая нормальная игровая мышь, Oklick Hunter поставляется вместе со специальной утилитой для детальной настройки. Здесь можно не только пере назначить клавиши, но и повесить на каждую кнопку свой макрос. Запись осуществляется по простейшему алгоритму. Щелкаете «Старт», задаете последовательность действий, которая может включать и нажатия клавиш на клавиатуре, останавливаете запись. Макрос готов.

При необходимости последовательность действий можно зациклить: макрос будет прокручиваться, пока вы удерживаете кнопку мыши нажатой. Если при записи макроса вы допустили какую-то ошибку, то всегда можно отредактировать микропрограмму без перезаписи, просто добавляя команды в уже существующую последовательность. Мышка поддерживает до семи программных режимов, каждый со своим набором макросов. Режимы переключаются специальной кнопкой на спинке мыши. А чтобы вы точно знали, какой режим выбран, одновременно изменяет свой цвет подсветка.

Значение dpi можно настроить в соседнем окне, причем чувствительность по оси X и Y разрешается изменять отдельно, достаточно выключить специальную пиктограмму.



У Oklick получилась необычная и неоднозначная игровая мышь. При всем богатстве настроек и качестве исполнения, Hunter лучше всего подойдет людям со средним размером руки, которые часто играют в шутеры, где жесткий хват мыши наиболее важен.

Обладателям лапиц Гаргантюа мы по-прежнему советуем обратить свое внимание на семейства Razer и Microsoft SideWinder; тем, у кого ладонь очень маленькая, лучше протестировать Logitech G9. ■





# УПРАВЛЯЙ МИНИ

## Тестирование нетбука HP Mini 210

Илья Рубцов

**Технические характеристики HP Mini 210** ● Процессор: Intel Atom N450 1,66 ГГц, L2-кэш 512 Кб ● Чипсет: Intel NM10 Express ● Оперативная память: 2x 1 Гб DDR2-677 МГц ● Видеокарта: Intel GMA 3150, до 256 Мб ● Экран: 10,1 дюйма (1024x600) ● Жесткий диск: 250 Гб, SATA, 7200 об/мин ● Оптический привод: Нет ● Звук: High Definition, два динамика ● Связь: Wi-Fi 802.11b/g, Bluetooth, LAN 10/100 ● Основные разъемы: 3x USB 2.0, кардридер, VGA, комбинированный выход на наушники, вход для микрофона ● Питание: Трех- или шестиячеечный литиево-ионный аккумулятор ● Дополнительно: веб-камера 0,3 Мп, тачпад HP Clickpad с поддержкой технологии мультитач и кнопкой выключения ● Размеры: 26,8x17,8x2,83 см ● Вес: 1,22 кг

Медленно, но верно производители нетбуков осваивают платформу **Intel Pine Trail**. Среди первопроходцев и компания **Hewlett-Packard** — ей придется хорошо постараться, чтобы не сдать свои позиции конкурентам вроде **Acer**, **ASUS**, **Lenovo**, **MSI** и **Samsung**, которым в сфере нетбуков везет больше. Из «новомодных» устройств у HP уже есть **Mini 5102** — довольно дорогой и солидный нетбук, который совсем не тянет на роль народного мини-компьютера. **HP Mini 210** везет куда больше.

### Платформа Pine Trail

Внутри у HP Mini 210 новая платформа **Intel Pine Trail**: процессор **Atom N450** с тактовой частотой 1,66 ГГц, чипсет **NM10**, видеосистема **GMA 3150**. Pine Trail не дает никакого прироста производительности, но может похвастаться пониженным энергопотреблением. Кроме того, HP решила не сковывать себя стереотипами и традициями нетбукостроения и оснастила Mini 210 сразу двумя гигабайтами памяти и винчестером на 250 Гб.

Из коммуникационных модулей в нетбуке установлены Wi-Fi 802.11b/g и Bluetooth. Под аккумулятором нашлось место для SIM-карты, но это жестокая обманка — 3G-модема в устройстве нет.

### Блестит, сверкает, но не радуется

HP Mini 210 — нетбук для дома и домашнего офиса, а значит, покупать его будут не компании, заботящиеся о производительности труда своих работников, а обычные люди, которые поедут в магазин и понесут на кассу то, за что зацепится глаз. Так что тут у HP просто не было выбора: глянцевый экран, только глянцевый — однако покупатель, который повелся на красивый блеск, скоро взвоет от бликов и от того, что в экране постоянно отражается его физиономия.

Не оставляет ощущение, что дизайн HP Mini 210 придумывали ради самого дизайна: нетбук чертовски привлекательный, но в ущерб функциональности. Например, индикатор работы жесткого диска вынесен на боковую грань — и, чтобы проверить, повисла система или же просто задумалась, придется наклоняться. Два USB-порта на правой грани расположены так близко друг к другу, что крупная флэшка или WiMAX-адаптер наверняка заблокируют оба разъема (правда, это проблема многих нетбуков и ноутбуков).

В отличие от большинства портативных компьютеров, у которых на днище вынесены вентиляционные решетки и крышки отсеков памяти или винчестера, HP Mini 210 снизу абсолютно гладкий — в случае чего нижняя крышка снимается целиком. Стандартная версия HP Mini 210 комплектуется трехъячеечной батареей, но можно докупить шестиячеечную (именно

такой нетбук был у нас). Шестиячеечная батарея в два раза больше комплектной и по странной задумке дизайнера направлена не вдоль корпуса, как обычно, а под углом вниз — видимо, предполагалось, что она будет работать как подставка. Получилось как всегда: когда нетбук стоит на коленях, его неудобно держать, когда на столе — неудобно печатать, устают запястья. А так как угол открытия крышки невелик (120 градусов), найти комфортное для работы положение почти невозможно.

Из шестиячеечного аккумулятора нам удалось выжать максимум 9 часов работы без подзарядки. Неплохо, но и режим был максимально щадящим: без связи, подсветка на минимуме, открыт текстовый документ — назовем это режимом чтения под одеялом. При сильной же нагрузке силы нетбука иссякают примерно через пять часов. Не рекорд, на весь день не хватит, но результат сравним с показателями конкурентов.



## Островки стабильности

HP Mini 210 не отстает от моды на чиклет-клавиатуры. Между клавишами предусмотрено расстояние в два миллиметра, отклонений от стандартной раскладки нет. Ctrl и Fn на своих законных местах, шифты, «Ввод» и пробел не обрезаны. Странноватый вид принял курсорный блок, но к этому можно привыкнуть.

С верхним рядом клавиш HP поступила оригинально. Обычно там сидят классические F1-F12, которые при парном нажатии с Fn превращаются во что-нибудь мультимедийное вроде кнопок управления громкостью звука. В HP Mini 210 все сделано наоборот: мультимедийные функции работают по умолчанию, а F-клавиши активируются по нажатию вместе с Fn. Интересно, многие ли пользователи теперь доберутся до великого знания, которое выдается за нажатие на клавишу F1?

Правая и левая кнопки «мыши» сделаны сенсорными и превращены в часть тачпада, за счет чего его площадь увеличилась примерно на треть. Нетбук работает под **Windows 7 Starter Edition**, но HP реализовала поддержку технологии мультитач — в том числе пролистывание двумя пальцами и масштабирование «щипающими» движениями.

## В интернет на раз, два, три

Часто бывает, что совсем новенький компьютер (будь то десктоп, ноутбук или нетбук), ни разу пасьянс не запускавший, еле шевелится. И виной тому не вирусы, не дыры в озоновом слое, а производитель, заботливо набивший компьютер бесполезными резидентными программами под завязку. Так вот, все это — не про HP Mini 210. После включения нетбука о своем существовании будет периодически напоминать лишь одна программа — **HP Cloud Drive**. Это клиент облачного хранилища данных, подобного, например, популярному **Dropbox.com**, доступ к которому есть и с компьютера, и со смартфона, и с ноутбука. Указываем, какие папки нужно синхронизировать, и все их содержимое тут же отправляется в Сеть, а затем на другие ваши компьютеры, на которые установлен HP Cloud Drive. Этот сервис платный, но у покупателя HP Mini 210 есть месяц, чтобы распробовать. Если нужно синхронизировать данные на нескольких компьютерах, то можно обойтись и без интернета — этим занимается программа **HP QuickSync**. Потребуется только объединить все устройства в сеть и нажать кнопку «Синхронизировать».

Также HP Mini 210 оснащен крохотной операционной системой **HP QuickWeb**, которая загружается буквально за несколько секунд и сразу же готова к работе: здесь есть браузер, Skype, ICQ-клиент, музыкальный плеер и просмотрщик фотографий. Word и Excel ей не запустить, но чаще всего от нетбука ничего, кроме интернет-функций, и не требуется.



В активе у HP Mini 210 есть эффектный дизайн и современная платформа: в этом он пусть и немного, но превосходит конкурентов. К ближнему экрану и не самой лучшей эргономике привыкнуть можно, так что хорошие продажи HP Mini 210 обеспечены. ■

*Материал подготовлен экспертами tobi.ru специально для журнала «Игромания».*

## Модная коллекция

### HP Mini-Note 2140

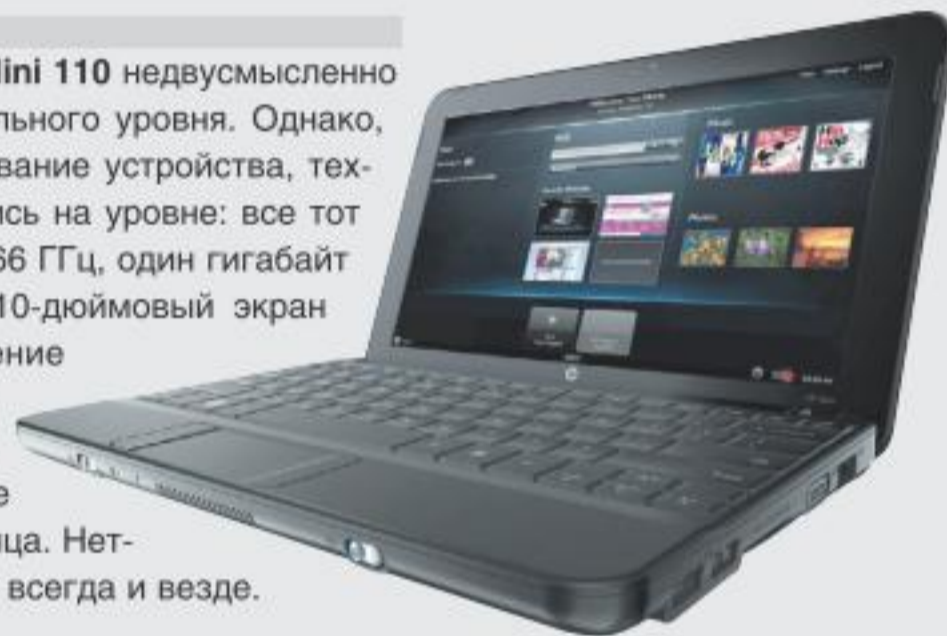
Mini 210 — не первый опыт Hewlett-Packard в нетбукостроении. Началось все два года назад с модели **Mini-Note 2133**, которая фактически была ответом **ASUS Eee PC**, тому самому первому нетбуку, за которым выстраивались очереди в магазинах. Но сегодня Mini-Note 2133 уже откровенно устарел, поэтому сейчас лучше говорить о его преемнике — **Mini-Note 2140**. Это аккуратный нетбук со стандартными габаритами и весом, но обладающий неповторимой и узнаваемой внешностью. Есть в нем даже что-то от **Apple**.

Начинка самая обычная: **Intel Atom N270** 1,66 ГГц, 1 Гб оперативной памяти, жесткий диск на 160 Гб, 10-дюймовый глянцевый экран. Жертвой битвы за компактность пал тачпад: кнопки расположены не под сенсорной панелью, а по бокам.



### HP Mini 110

Цифры в названии нетбука **Mini 110** недвусмысленно намекают, что это модель начального уровня. Однако, несмотря на такое позиционирование устройства, технические характеристики остались на уровне: все тот же процессор **Intel Atom N270** 1,66 ГГц, один гигабайт памяти, винчестер на 160 Гб. 10-дюймовый экран имеет непривычное разрешение 1024x600 точек, зато его покрытие — матовое, и, присев поработать за Mini 110 в парке, вы не ослепнете от бликов яркого солнца. Нетбук можно смело носить с собой всегда и везде.



### HP Mini 311

Модель **HP Mini 311** интересна тем, что это один из немногочисленных нетбуков на платформе **NVIDIA Ion**. Все уже привыкли к тому, что нетбук — это маленький легкий дешевый ноутбук, который совершенно не подходит для игр или просмотра Full HD-видео. Mini 311 доказывает обратное: он спокойно воспроизводит и видео в разрешении 1920x1080, и современные трехмерные игры с нормальными настройками и разрешением 1280x720. Также нетбук можно подключать к телевизору не по какому-нибудь там аналоговому интерфейсу VGA, а цифровым кабелем HDMI, дабы не потерять ни капельки высокой четкости. Другими характеристиками HP Mini 311 не выделяется: процессор **Intel Atom N270** 1,66 ГГц, 1 Гб памяти, винчестер на 160 Гб.



### HP Mini 5102

Собрат Mini 210 как по платформе **Pine Trail**, так и по процессору **Intel Atom N450**. Эта модель предназначена для корпоративных клиентов, обычный покупатель вряд ли обратит на нее внимание: с точки зрения дизайнера продукт не интересен, а цена в тысячу долларов и вовсе заставляет о нем забыть. Если же вам на работе собираются предоставить этот нетбук, то готовьтесь получить в свое распоряжение устройство весом 1,2 килограмма в металлическом корпусе, с 10,1-дюймовым экраном (1024x600), гигабайтом памяти, винчестером на 160 Гб, модулями Wi-Fi 802.11a/b/g/n и Bluetooth. Экран, кстати, почему-то глянцевый — хотя обычно у бизнес-моделей на первом месте стоит удобство, а не эффектная внешность.





Михаил Карасев

# КАК РЫБА КОБ LED

Тестирование мониторов со светодиодной подсветкой

Главные тренды этого года — устройства с USB 3.0, очки с 3D и мониторы со светодиодной подсветкой. Производители каждую неделю анонсируют «сверхтонкие модели ЖК-телевизоров и мониторов с LED-подсветкой, которая позволяет локально регулировать яркость, обеспечивает более чистые, сочные оттенки черного и невероятно точное воспроизведение цветов». В мае в магазинах было больше семидесяти мониторов с LED-подсветкой, стоили они от 4300 до 110 000 рублей. Мы протестировали мониторы трех разных компаний — **Samsung SyncMaster XL2370, Acer S243HLbmi и BenQ V2410 Eco** — и попытались определить, насколько LED-подсветка лучше, чем обычная электролюминесцентная, и лучше ли вообще.

## Что такое LED-подсветка

Монитор на жидких кристаллах представляет собой цифровое устройство, состоящее из четырех основных компонентов: электронных микросхем, матрицы пикселей, подсветки матрицы и верхнего защитного слоя. Изображение генерирует матрица пикселей, но сама по себе она не излучает свет, и чтобы что-то увидеть на ЖК-мониторе, надо либо посветить на него в упор спереди, либо подсветить его сзади. Поэтому производители используют в современных ЖК-дисплеях разного рода подсветку. Она бывает двух основных типов: электролюминесцентная (лампа с горячим или холодным катодом) и светодиодная (LED — light-emitting diode, светоизлучающий диод).

Электролюминесцентные лампы — это всем известные газовые лампы типа тех, что висят в офисах и магазинах. В ЖК-дисплеях, естественно, используют лампы миниатюрнее и немного другого устройства, но принцип работы у них тот же. Вы не раз видели мониторы с электролюминесцентной подсветкой: вначале идет защитное стекло или пластик, потом матрица, за ней по краям стоят люминесцентные лампы и светорассеивающий фильтр, который доставляет свет по всей поверхности экрана.

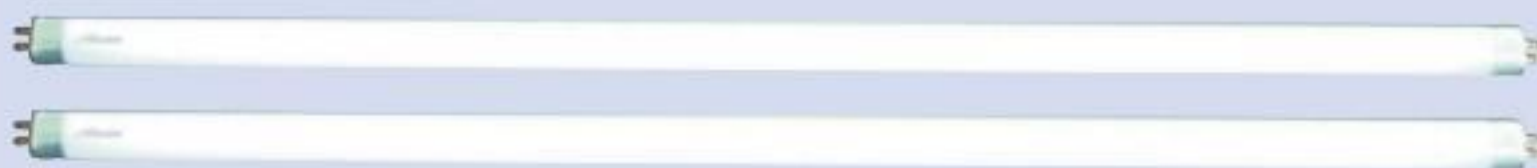
В мониторах со светодиодной подсветкой вместо электролюминесцентных ламп используются светодиоды. Прелесть светодиодов в том, что по размеру они существенно меньше ламп и потребляют примерно в два раза меньше электричества. Кроме того, светодиоды можно устанавливать не только по краям матрицы, но и по всей ее поверхности — отсюда и растут ноги у утверждения, что LED-технология улучшает цветопередачу и само качество подсветки.

LED-подсветка бывает двух типов — белая и цветная.

Белая подсветка на самом деле не белая, а синяя, просто для получения белого цвета поверх светодиодов устанавливают желтый фильтр. «Белая» подсветка состоит из светодиодов одного типа и цвета, их устанавливают как по краям матрицы, так и по всей ее поверхности. Цветная же подсветка состоит из диодных ячеек трех цветов (красного, зеленого и синего) и помещается по всей площади матрицы.

«Белая» подсветка проще и значительно дешевле цветной, поэтому в бюджетных моделях мониторов используется именно она. Более того, в основном «белая» подсветка ставится по краям, как и люминесцентные лампы, а не по всей поверхности монитора (опять же из-за экономии). Соответственно, она не дает преимуществ в цветопередаче и может дать, а может и не дать преимущество в равномерности подсветки — все зависит от конкретной модели монитора. Цветная же подсветка должна дать преимущество как в качестве цветопередачи, так и в равномерности подсветки. Оба типа подсветки однозначно потребляют меньше энергии и позволяют выпускать очень тонкие ЖК-панели.

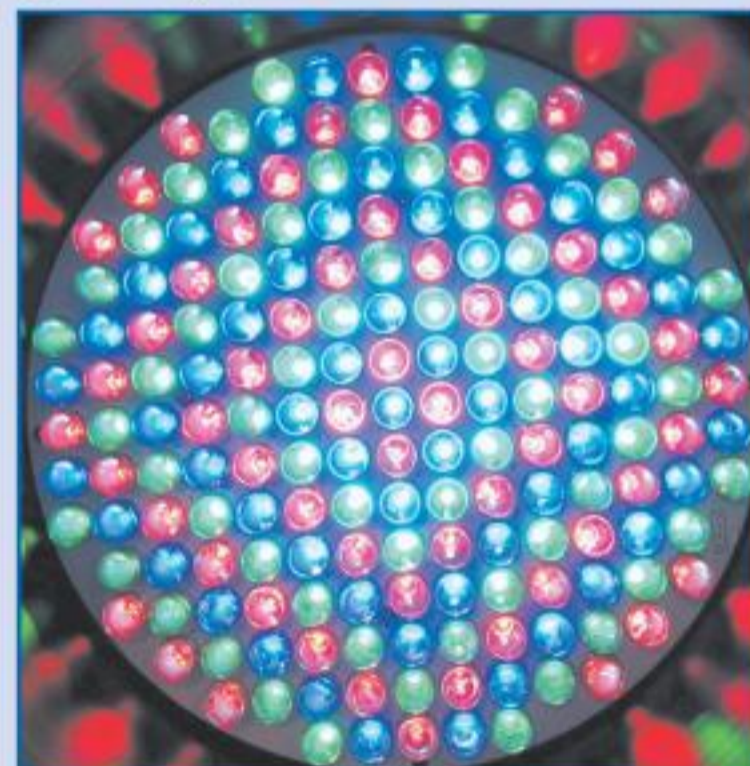
Теперь посмотрим, как это выглядит на практике.



Обычная электролюминесцентная лампа, известная также как лампа дневного света. Используется не только для освещения офисов и магазинов, но и для подсветки ЖК-матриц.

## Наши подопытные

Мы подобрали три приблизительно одинаковых по характеристикам монитора с LED-подсветкой; в то же время они разные по цене и вышли с заводов разных компаний-производителей. Это Samsung SyncMaster XL2370, Acer S243HLbmi и BenQ V2410 Eco (очень хотелось взять четвертый монитор, похожий по характеристикам на тестовые, только без LED-подсветки, но в ассортименте компаний нужной модели не нашлось). Производители не указывают, какой тип подсветки используется в этих мониторах, но у нас есть основания полагать, что это «белая» подсветка, расположенная по краям матрицы.



Экономичные миниатюрные светодиоды становятся очень популярны: сейчас выпускаются не только LED-лампы, но LED-фонарики, LED-гирлянды, а теперь еще и мониторы с LED-подсветкой.

У Acer и BenQ диагональ 24 дюйма, у Samsung — 23 дюйма. Все три панели используют ЖК-матрицы типа TN, что сразу выводит их из профессионального сектора в домашний — ждать от TN-матриц чудес цветопередачи не стоит. Все трое поддерживают киношное Full HD-разрешение (1920x1080), имеют соотношение сторон 16:9 и входы HDMI. Напрашивается вывод, что эти мониторы можно использовать для мультимедийного центра или домашнего кинотеатра (стандартное компьютерное разрешение 1920x1200 при соотношении сторон 16:10 не позволяет смотреть кино без черных полей, а разрешение 1920x1080 — пожалуйста). Наконец-то производители поняли, что требуется покупателям!

Все три панели очень тонкие, меньше двух сантиметров толщиной — вот и первый плюс использования LED. За вторым плюсом тоже далеко ходить не надо — это малое энергопотребление. Самые прожорливые из наших мониторов, Samsung и BenQ, потребляют по 28 Вт в рабочем режиме; мониторы на люминесцентной подсветке с диагональю 24 дюйма требуют от 50 до 90 Вт. Чувствуете разницу? Можно смело назвать свой LED-монитор «зеленым» и гордиться тем, что вы тоже хоть как-то думаете о своей планете.

Samsung и Acer для уменьшения толщины панели пришлось вынести блок питания из корпуса монитора наружу, и если обычные мониторы запитываются стандартным кабелем, то у этой парочки свои разъемы и внешний блок питания.

## Samsung SyncMaster XL2370

**Технические характеристики** ● Экран: 23 дюйма (TFT TN), LED-подсветка ● **Оптимальное разрешение:** 1920x1080@60Гц ● **Время отклика:** 2 мс (GtG) ● **Яркость:** 250 кд/м<sup>2</sup> ● **Статическая контрастность:** 1000:1 ● **Динамическая контрастность:** 5 000 000:1 ● **Количество цветов:** 16,7 млн ● **Шаг пикселя:** 0,2655 мм ● **Углы обзора:** 170/160 градусов (по горизонтали/вертикали) ● **Интерфейсы:** DVI-I (HDCP), HDMI ● **Энергопотребление:** 28 Вт в рабочем режиме, 1,3 Вт в спящем ● **Размеры:** 57,1x42,3x19 см ● **Вес:** 3,6 кг ● **Цена:** 14 500 рублей

Внешне XL2370 очень хорош, как, впрочем, и все последние новинки Samsung. Это монитор с прозрачной рамкой обтекаемой формы из глянцевого черного пластика, переходящего к краю в темно-зеленый. Элегантная овальная подставка черного цвета соединена с панелью прозрачной с синим отливом ножкой. Выглядит богато и гламурно. Такой дизайн больше нравится слабой половине человечества, однако и сильной придется по вкусу. К сожалению, конструкция не очень практична: во-первых, при хорошем освещении черный пластик отражает все, что есть вокруг, во-вторых — на нем прекрасно видны пыль и отпечатки пальцев. Протирать этот монитор придется значительно чаще, чем обычные модели, но оно того стоит.

Дисплей XL2370 регулируется только вперед-назад, да и то с большим усилием — признаться, мы боялись его сломать, когда пытались хоть как-то подстроить под себя. Это можно причислить к недостаткам (хотелось бы иметь хоть какую-то возможность регулировки!), но в принципе конструкция монитора достаточно стандартна и в большинстве случаев у вас не будет особых проблем с его размещением.

## Типы ЖК-матриц

ЖК-матрицы бывают трех типов — TN, \*VA и \*IPS.

TN-матрицы имеют плохие углы обзора, слабую яркость и не очень высокий контраст, малый цветовой охват, но при этом самое малое время отклика. Стоят они недорого, поэтому устанавливаются в основном в мониторы, предназначенные для домашнего использования, тем более что малое время отклика делает их идеальными для игр.

\*VA-матрицы бывают двух основных типов: MVA и PVA. Имеют хорошие углы обзора, высокую яркость и контраст, достаточный цветовой охват, среднее время отклика. \*VA значительно дороже TN и поэтому чаще все-таки используются в профессиональных мониторах.



\*IPS-матрицы обладают максимальными углами обзора, имеют стабильную яркость, высокий контраст, один из лучших цветовых охватов, но большое время отклика. Плюс ко всему \*IPS-матрицы очень дороги, поэтому используются в основном художниками, фотографами и дизайнерами, которым правильная цветопередача важнее всего.

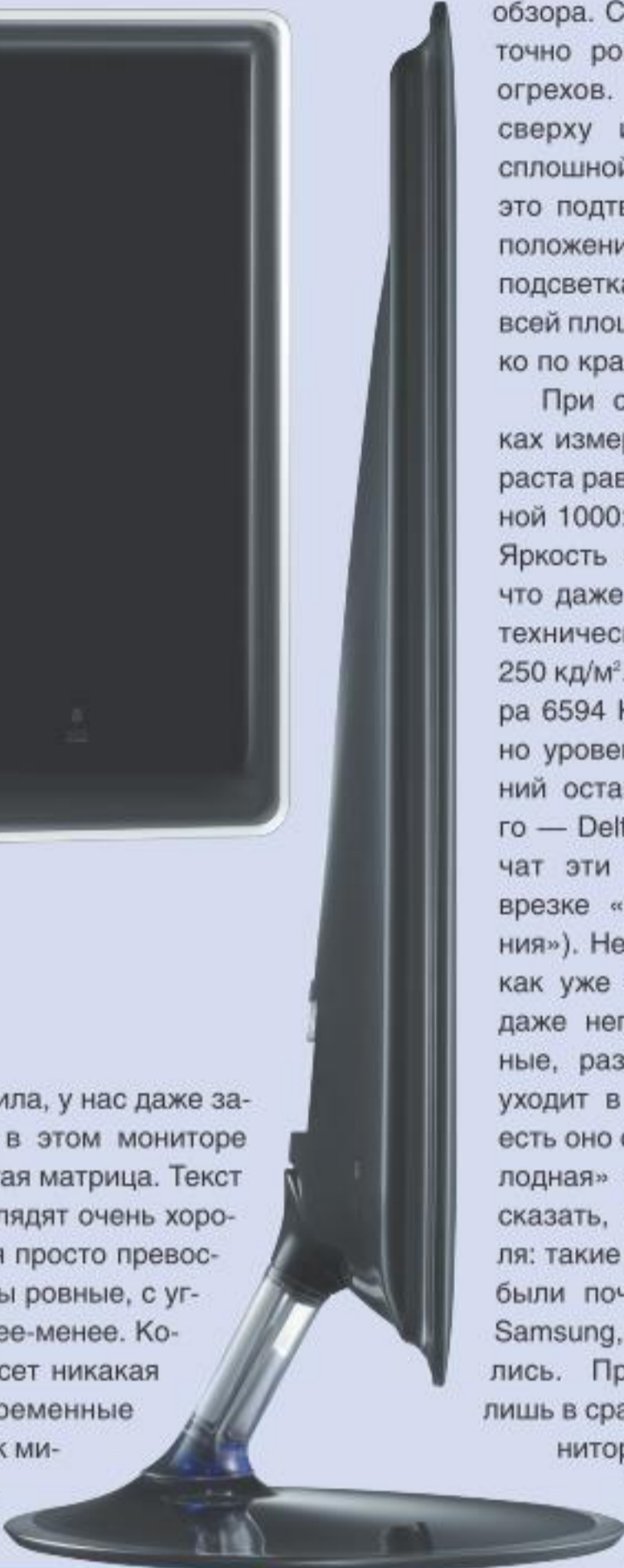
Кнопки управления — сенсорные, расположены на рамке справа внизу. Загораются они белым светом — на черном фоне смотрится классно. Яркость свечения можно регулировать и, что особенно приятно, даже отключить его совсем, тогда кнопки будут загораться по касанию (постоянно горит только кнопка-индикатор питания). Такую заботу о пользователе встретишь нечасто.

Меню достаточно простое и информативное, разумеется, на русском языке. Хорошо организовано, перемещение не вызывает проблем. Все функции находятся там, где они должны быть. Помимо стандартных настроек яркости, контрастности и т.п., здесь есть настройки фирменных технологий Samsung — **MagicBright** (набор из семи предустановок яркости и контраста) и **MagicColor** (система для улучшения цветопередачи и расширения цветового охвата). А самое интересное, что на диске, идущем в комплекте с монитором, есть программа **MagicTune**, которая позволяет управлять настройками из операционной

системы, не пользуясь физическими кнопками. Этого мы совсем не ожидали, и даже расстроились, что тыкали пальцами в монитор, а не сразу поставили программу. Кроме того, в MagicTune заложены дополнительные возможности — например, программа помогает настроить и откалибровать экран без калибратора. В общем, меню и управление порадовали как никогда.

Варианта подключения всего два — DVI-I и HDMI. Воспользоваться можно любым. По крайней мере, у нас не возникло никаких проблем с обоими интерфейсами, и большой разницы между ними мы не увидели. Особенно порадовало то, что производитель наконец-то догадался расположить разъемы не вертикально, что очень неудобно, а горизонтально — теперь, чтобы воткнуть шнур в монитор, вам не надо его ни наклонять, ни крутить. Мы давно об этом мечтали (кстати, Acer тоже расположила разъемы горизонтально, и мы надеемся, что это станет индустриальным стандартом).





Странно, что в комплекте оказался весьма редкий кабель DVI-D-sub. Зачем он нужен — непонятно, так как на мониторе выхода D-sub нет, видеокарты с ним тоже встречаются редко, и то в самом низком ценовом диапазоне. Так что придется либо купить другой кабель, либо воспользоваться переходником, что всегда ухудшает качество изображения.

Картинка приятно удивила, у нас даже закралось подозрение, что в этом мониторе стоит не TN, а более дорогая матрица. Текст и интерфейс Windows выглядят очень хорошо, кино и игры смотрятся просто превосходно. Цветовые градиенты ровные, с углами обзора тоже все более-менее. Конечно, TN-матрицу не спасет никакая LED-подсветка, но современные производители уже свели к минимуму искажения, связанные с плохими углами

обзора. Сама подсветка достаточно ровная, хотя и не без огрехов. Заметны засветы сверху и снизу экрана на сплошной черной заливке — это подтверждает наше предположение, что светодиодная подсветка используется не по всей площади матрицы, а только по краям.

При стандартных настройках измеренный уровень контраста равен 940:1 при заявленной 1000:1, что очень неплохо. Яркость составила 298 кд/м<sup>2</sup>, что даже больше указанных в технических характеристиках 250 кд/м<sup>2</sup>. Цветовая температура 6594 К — близко к идеалу, но уровень цветовых отклонений оставляет желать лучшего — DeltaE=8 (о том, что значат эти цифры, читайте на врезке «Методика тестирования»). Несмотря на это, цвета, как уже было сказано, очень даже неплохие, яркие и сочные, разве что изображение уходит в холодную гамму (то есть оно синее, чем надо). «Холодная» картинка — это, так сказать, почерк производителя: такие цветовые отклонения были почти на всех моделях Samsung, которые нам попадались. Правда, это заметно лишь в сравнении с другими мониторами и только наметанному глазу.

Фирменные технологии MagicBright

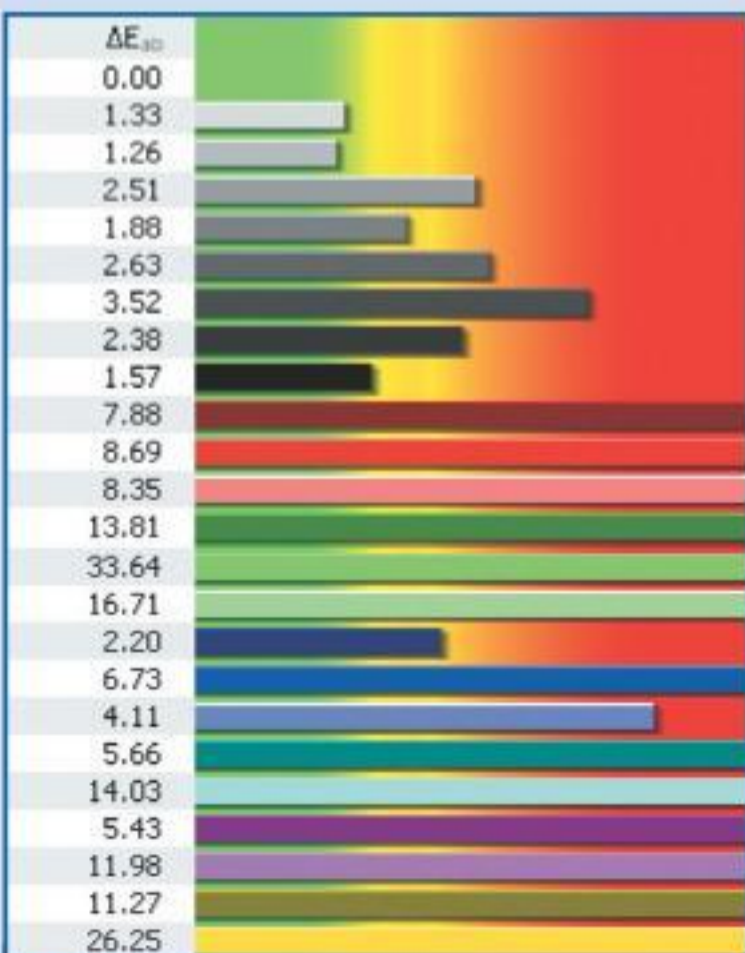
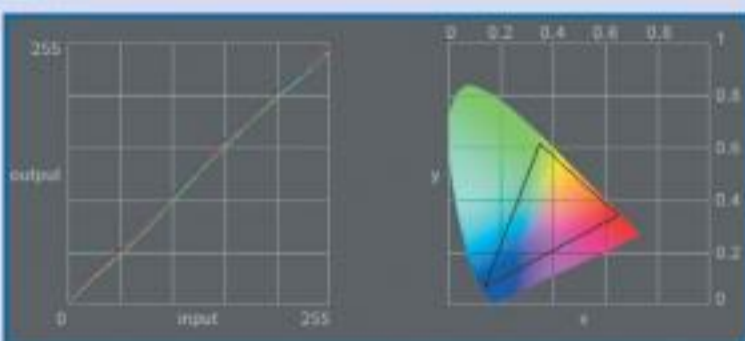
и MagicColor призваны улучшать изображение под конкретную задачу: для чтения текста тут один профиль, для игры — другой, для кино — третий. Их тестирование мы оставляем вам, так как считаем, что настройки должны быть едиными для всех задач. Немного остановимся только на MagicColor. В монитор встроен специальный чип MagicColor engine, который «рассчитывает оптимальные уровни для красной, зеленой и синей составляющих видеосигнала и подстраивает их так, чтобы получаемое изображение выглядело более натуральным». Мы откалибровали монитор со включенной и выключенной системой MagicColor. Она действительно немного увеличивает цветовой охват и улучшает картинку — хотя, возможно, это субъективно.

После калибровки мы получили следующие результаты: яркость — 120 кд/м<sup>2</sup>, контраст — 938:1, DeltaE=3,16 — неплохие показатели. С учетом общего качества картинки этот монитор можно смело рекомендовать даже начинающим фотографам, дизайнерам и художникам. Полностью избавиться от холодного оттенка нам не удалось даже после калибровки, но, еще раз повторимся, синева видна только при сравнении с другими мониторами.

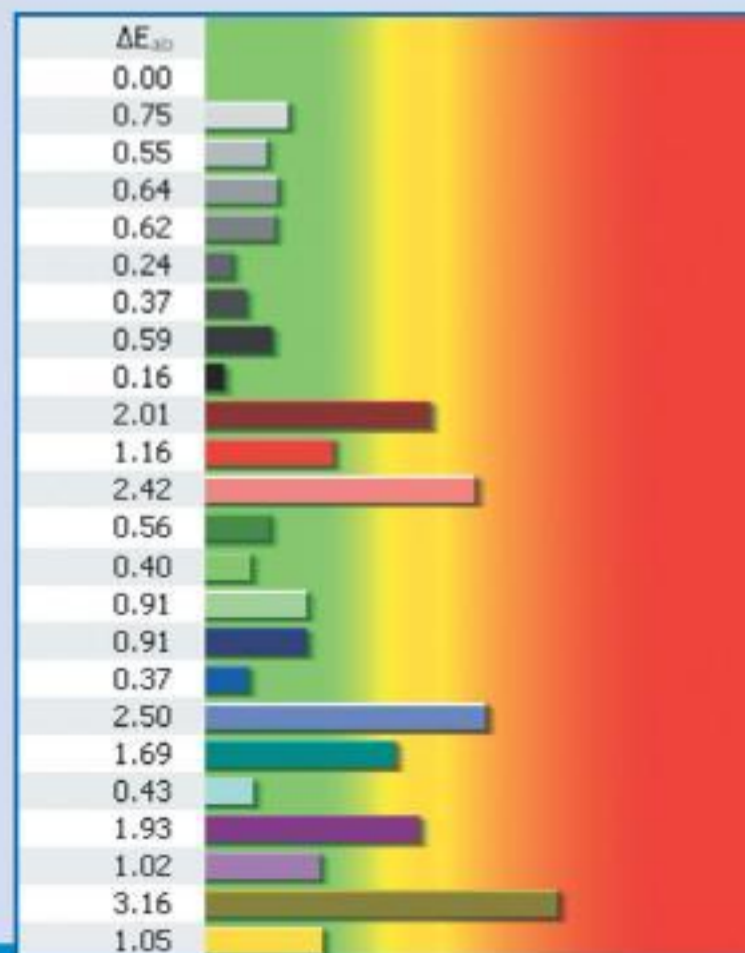
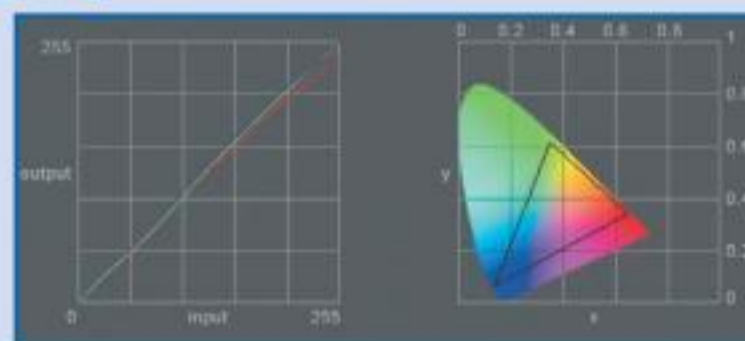
В целом Samsung SyncMaster XL2370 — очень хорошая модель универсального монитора для дома и офиса.

### Измерения, калибровка и наша субъективная оценка Samsung SyncMaster XL2370

#### С настройками по умолчанию



#### После калибровки



Графики измерения DeltaE для Samsung SyncMaster XL2370.



## Методика тестирования

Во время теста все мониторы подсоединяются к одному и тому же компьютеру — как по цифровому подключению, так и по аналоговому. Каждый монитор тестируется отдельно несколько дней — мы играем на нем, смотрим фильмы и работаем с программами.

Измерения и калибровка проводятся профессиональным калибратором **Pantone X-Rite Eye-One Display 2** при помощи утилиты **basICColor display 4.0** и программного обеспечения из комплекта поставки калибратора. Калибратор — это сложное электронно-аналоговое устройство, оборудованное высокоточными датчиками. Он делает измерения на поверхности экрана и передает полученные данные на компьютер.

Оценка качества цветопередачи производится при помощи параметра DeltaE. DeltaE — это математическая величина, которая показывает разницу между идеальным цветом и сравниваемым.

Мы измеряем основные оттенки, сравниваем каждый из них с идеальным значением, а затем усредняем полученные результаты. Считается, что монитор показывает цвета правильно, если значение DeltaE находится в диапазоне от 1 до 3. DeltaE меньше 1 указывает на близкую к идеальной цветопередачу — мониторы с  $\Delta E \leq 1$  подходят профессиональным фотографам и дизайнерам.

Процесс калибровки выглядит следующим образом:

- монитор включается и прогревается в течение 30 минут, чтобы получить наиболее точные результаты;
- отключаются все программные помощники, динамические регулировки яркости, контрастности, различные утилиты оптимизации цвета и изображения;
- в меню монитора выставляется цветовая температура 6500 К («теплый» режим);

- калибратор закрепляется по центру экрана, запускается программа, которая по очереди выводит на экран различные цвета, анализирует данные и предлагает изменить настройки так, чтобы они стали ближе к идеальным;

- настройки монитора долго и упорно правятся до получения приемлемых результатов;

- создается профиль, который автоматически становится для операционной системы цветовой настройкой по умолчанию.

Теперь остается выставить готовый профиль в программах, и — вуаля! — монитор откалиброван.

После калибровки мониторы попарно подключаются к одному компьютеру и сравниваются между собой.



## Acer S243HLbmii

**Технические характеристики** ● Экран: 24 дюйма (TN+Film), LED-подсветка ● **Оптимальное разрешение:** 1920x1080@60Гц ● **Время отклика:** 2 мс ● **Яркость:** 250 кд/м<sup>2</sup> ● **Статическая контрастность:** 1000:1 ● **Динамическая контрастность:** 8 000 000:1 ● **Количество цветов:** 16,7 млн ● **Шаг пикселя:** 0,277 мм ● **Углы обзора:** 170/160 градусов (по горизонтали/вертикали) ● **Интерфейсы:** VGA (D-sub), 2x HDMI (HDCP) ● **Энергопотребление:** 17,15 Вт в рабочем режиме, 0,55 Вт в спящем ● **Дополнительно:** встроенные колонки ● **Размеры:** 56,9x42,5x19,2 см ● **Вес:** 3,6 кг ● **Цена:** 12 100 рублей

Acer S243HLbmii, без сомнения, самый необычный по дизайну монитор, виденный нами за последнее время. Высокотехнологичный, футуристический, только с киноэкрана — называйте как хотите. Описать его очень сложно: тонкая ЖК-панель в рамке из черного матового пластика стоит на серебристой пластиковой ножке, которая под углом соединяется с алюминиевой подставкой, уходящей под сам монитор. Посмотрите лучше фотографии — Acer S243HLbmii выглядит очень круто, его хочется иметь дома просто как необычный элемент интерьера. Алюминиевая подставка, кстати, весит значительно больше самого монитора,



### Измерения, калибровка и наша субъективная оценка Acer S243HLbmi

Конечно, нам было очень интересно, насколько хорош в деле монитор с таким прекрасным дизайном. И Acer S243HLbmi не подвел: изображение детальное, яркое, быть может, чуть менее сочное, чем у Samsung, но очень качественное, особенно в кино и играх. Тексты и интерфейсы программ тоже выглядят хорошо, хотя в сравнении с Samsung Acer немного проигрывает в качестве отображения текста и графики.

Стоит только развернуть полноцветную картинку на целый экран, как тут же забываешь про проблемы с текстом. Изображение теплое, приятное глазу и, если вы понимаете, о чем мы, правильное.

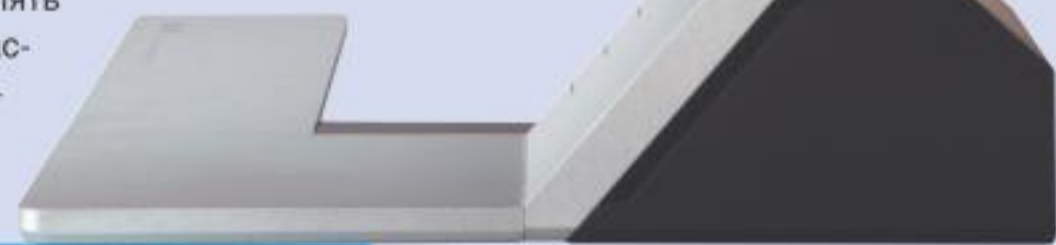
У Samsung картинка классная, но с холод-

видимо, это специально сделано для придания конструкции жесткости.

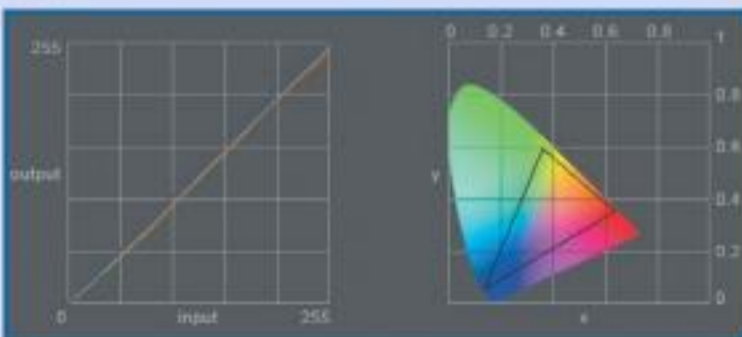
На самой панели нет ни одной кнопки, все клавиши управления находятся на ножке. Их шесть: питание, вниз, вверх, меню, «авто» и фирменная кнопка Acer — для быстрого переключения режимов. Меню очень простое и удобное, настроек не так много, но самые важные на месте.

Разъемов подключения три: аналоговый

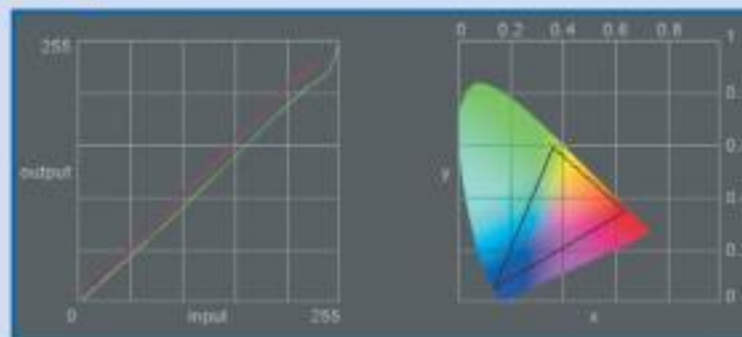
(VGA, D-sub) и два цифровых (HDMI). Также как и Samsung, Acer можно подключать по любому интерфейсу — мы никаких проблем не обнаружили, но напомним, что цифровой выход всегда предпочтительнее. Отметим, опять же, горизонтальное расположение разъемов — это очень удобно.



#### С настройками по умолчанию



#### После калибровки



$\Delta E_{30}$
0.00
4.03
4.74
5.98
6.25
6.49
5.84
3.22
1.98
5.93
11.29
11.34
7.33
19.85
12.17
2.29
5.20
5.92
3.36
9.19
5.13
8.90
8.13
15.92

$\Delta E_{30}$
0.00
0.25
0.34
0.21
0.17
0.64
0.43
0.43
0.01
1.87
1.05
1.92
0.62
0.15
1.01
0.89
0.33
1.67
1.21
0.46
1.79
1.18
2.17
0.80

Графики измерения DeltaE для Acer S243HLbmi.

ным оттенком, а здесь все цвета естественные. Особенно хорошо это заметно в нашем любимом фильме «Город грехов», который мы всегда используем во время тестов. Фильм почти весь черно-белый, и по нему легко отслеживать цветовые отклонения. Так вот, на Acer изображение черно-белое, как и положено, а на Samsung оно было сине-черно-белым.

Углы обзора Acer субъективно похуже, чем у Samsung, хотя технические характеристики мониторов одинаковые. Подсветка очень хороша, небольшие засветы видны разве что по краю справа. Цветовые градиенты почти ровные, без рывков.

Перейдем к измерениям. При стандартных заводских настройках получаем яркость на уровне 172 кд/м<sup>2</sup>, контраст — 687:1, цветовую температуру — 6214 К (что как раз и указывает на более теплое изображение, чем надо), DeltaE=7,10 (это лучше, чем у Samsung и BenQ, но все равно не то, что хотелось бы). После калибровки выходит: яркость — 120 кд/м<sup>2</sup>, контраст — 782:1, цветовая температура — 6505 К, DeltaE=0,82 — лучшие результаты в нашем тесте.

Acer S243HLbmi получает медаль «Выбор редакции» — это прекрасный монитор как для игр, так и для кино, а три разъема позволяют подключить к нему одновременно компьютер, консоли и DVD-плеер.

## По секрету всему свету

Производители абсолютно любой техники очень любят заманивать покупателей большими числами и спорными новыми технологиями. И если LED-подсветка действительно позволяет делать тонкие и экономичные ЖК-панели, то задранная яркость и высоченная динамическая контрастность — всего лишь маркетинговые уловки. Пользуясь случаем, хотелось бы дать несколько советов всем, кто собирается выбирать ЖК-монитор.

Не покупайтесь на сказки о высокой яркости. Чем выше яркость подсветки, тем более сильный свет бьет вам по глазам (вы же помните, что ЖК-матрицы подсвечиваются сзади?). Жалейте свои глаза и не ставьте большую яркость. Без специального измерительного оборудования, конечно, трудно определить, какая яркость должна стоять на вашем мониторе. Но, как показывает практика, уровень яркости не должен быть выше 70% у самых дешевых моделей и 50% (а лучше меньше) у более дорогих мониторов. Если же паспортная яркость монитора больше 350 кд/м<sup>2</sup>, то вам вообще лучше установить ее процентов на 30. Сначала будет непривычно, но потом вы перестанете обращать на это внимание.

Для профессиональной работы с графикой рекомендуется яркость не выше 160 кд/м<sup>2</sup>, а идеальной считается яркость 120 кд/м<sup>2</sup>. Производители мониторов любят задира́ть яркость аж до 500 кд/м<sup>2</sup> — цифра впечатляющая, и запас, конечно, надо иметь всегда, но не в несколько же раз. Иными словами, при выборе монитора можете не обращать на этот параметр особенного внимания — 250 кд/м<sup>2</sup> хватит за глаза.

Забудьте про динамическую контрастность в несколько миллионов к одному. Среднестатистический контраст, тем более

на TN-матрицах, составляет не больше 1000:1 — и ни один из наших конкурсантов, между прочим, не дотянул до этого показателя. Согласны, чем выше контраст — тем лучше изображение, поэтому на этот параметр обращать внимание стоит. Но только не на сумасшедшее значение динамической контрастности, а на скромную цифру статической — 800:1 вполне достаточно, хотя чем выше реальный статический контраст, тем лучше.

Очередной миф — необходимость малого времени отклика. Этот параметр должен указывать, насколько быстро переключается пиксель из состояния «выключено» в состояние максимальной яркости, то есть становится из черного белым. В характеристиках производители любят указывать 5 миллисекунд, а то и вовсе 2 миллисекунды, но многие при этом сообщают, что это переключение от серого к серому (GtG, gray to gray), то есть неполный цикл. Реальный же отклик бывает значительно больше, 8-12 миллисекунд.

Справедливости ради скажем, что время отклика обычно завышают мониторам с TN-матрицей, так как считается, что они лучше всего подходят для игр, где важна молниеносная реакция. Мониторам с более дорогими матрицами обычно указывают либо оба времени отклика, либо только время от черного к белому, ведь профессионалам-графикам этот параметр не очень важен. Но мы, если честно, даже в играх не видим особой разницы между 16 и 8 мс.

Последняя байка продавцов — хорошие углы обзора. Считается, что идеальная картинка видна, когда человек сидит напротив монитора и смотрит в центр экрана — то есть глаза находятся под углом 90 градусов к поверхности дисплея. Если же пользователь сидит правее-левее или выше-ниже, на-

чинаются визуальные искажения: пропадают цвета, ухудшается контрастность. Хорошие углы обзора важны, например, для домашнего кинотеатра — иначе вдвоем-втроем кино просто не посмотришь, нормальную картинку будет видеть только сидящий по центру человек.

Чем больше угол обзора, тем меньше искажается изображение. Максимальными углами обзора считаются 178 градусов по вертикали и 178 градусов по горизонтали. На эту характеристику обязательно надо обращать внимание: производитель должен указать углы обзора при CR>10 (это соотношение сторон 16:9 или 16:10) и CR>5 (это при соотношении сторон 4:3). Не попадитесь: иногда в характеристиках дешевых мониторов указывается только угол CR>5, который, естественно, больше CR>10.

По-хорошему, монитор надо покупать только после того, как вы увидите его в работе. Сходите в магазин, где есть выставочный зал, и попросите, чтобы нужный монитор подключили лично вам, отдельно, к одному компьютеру. Нет смысла оценивать качество изображения, когда все мониторы подключены к одной машине и показывают одну и ту же картинку, как любят делать в салонах. Посмотрите несколько моделей, прежде чем окончательно определиться. И выбирайте лучше не один, а с родственником или товарищем, чтобы в споре с продавцом вас мог поддержать кто-то незаинтересованный и независимый.

Наконец, покупка монитора — это серьезный шаг, и не стоит сильно экономить на дисплее сразу по нескольким причинам. Во-первых, монитор служит от трех до семи лет, и раз в пятилетку можно позволить себе купить хороший монитор на хорошей матрице. Во-вторых, правильный монитор — это здоровые глаза, а они бесценны.





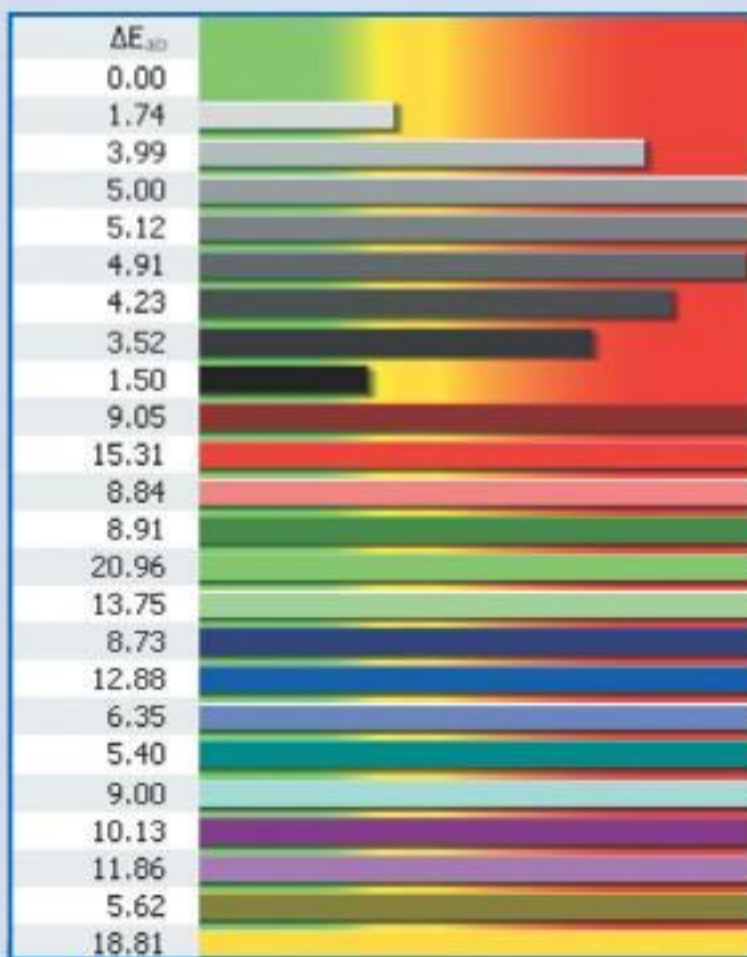
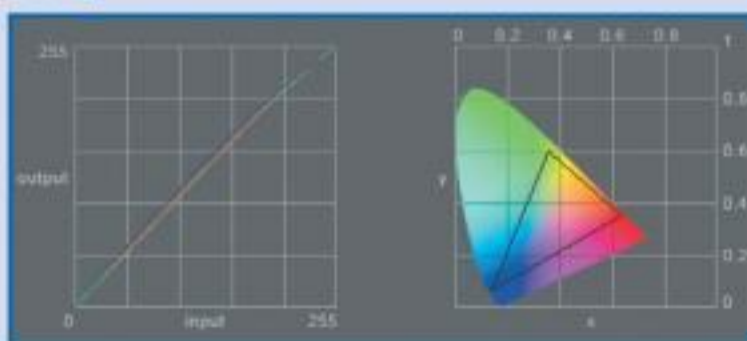
## BenQ V2410 Eco

**Технические характеристики** ● Экран: 24 дюйма (TFT TN), LED-подсветка ● **Оптимальное разрешение:** 1920x1080@60Гц ● **Время отклика:** 5 мс ● **Яркость:** 250 кд/м<sup>2</sup> ● **Статическая контрастность:** 1000:1 ● **Динамическая контрастность:** 5 000 000:1 ● **Количество цветов:** 16,7 млн ● **Шаг пикселя:** 0,276 мм ● **Углы обзора:** 170/160 градусов (по горизонтали/вертикали) ● **Интерфейсы:** VGA (D-sub), HDMI 1.3, вход для наушников ● **Энергопотребление:** 28 Вт в рабочем режиме ● **Размеры:** 57,9x43,5x18,1 см ● **Вес:** 4,9 кг ● **Цена:** 9300 рублей

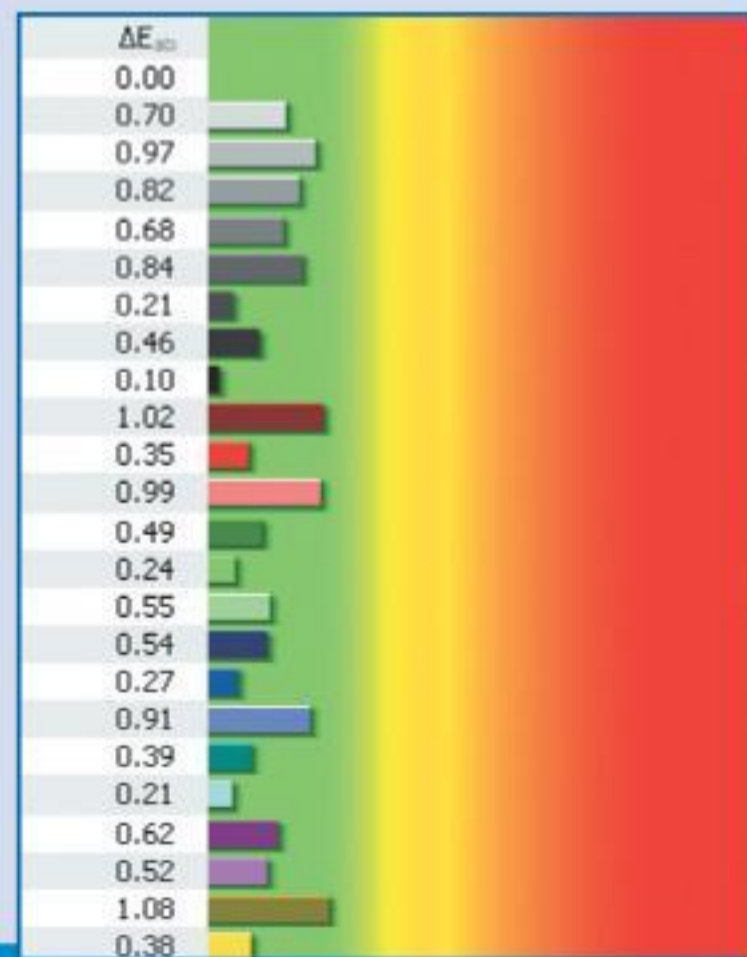
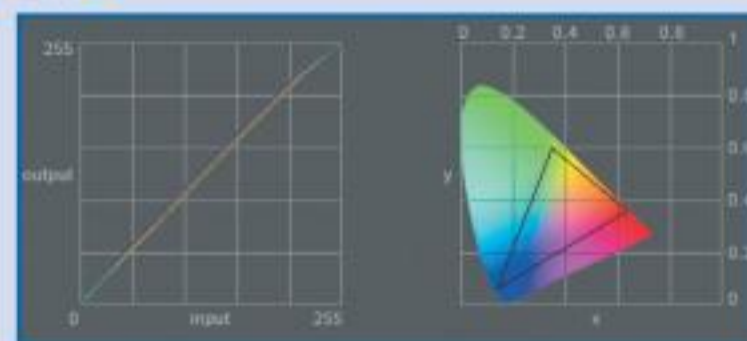
Дизайн BenQ V2410 Eco очень аскетичный, строгий. Это простая закругленная прямоугольная панель из черного матового пластика на простой черной ножке. В темной комнате с выключенным светом V2410 вряд ли найдешь — монитор как монитор.

Меню достаточно простое — и могло бы быть удобным, если бы инженеры потрудились нормально расположить кнопки управления. Они находятся на правой боковой грани монитора внизу — да так, что понять, куда нажимаешь, практически невозможно. На передней панели, конечно, нарисовано черным по черному, где какая кнопка, но разобраться все равно тяжело. Набор опций в меню стандартен, хотя есть одна приятная мелочь. Вот вы настроили монитор и не хотите, чтобы ребенок или еще кто-то сбил настройки. Что делать? Заклеить кнопки скотчем? BenQ предлагает прекрасный вариант — заблокировать меню. Это очень удобная функция, хотя и не самая важная.

### С настройками по умолчанию



### После калибровки



Графики измерения DeltaE для BenQ V2410 Eco.

Как у Acer и Samsung, у BenQ V2410 регулируется только наклон вперед-назад. Регулировки по высоте не хватает, но и на том спасибо.

Вариантов подключения два — аналоговый (VGA, D-sub) и цифровой (HDMI версии 1.3). В комплекте идет только кабель D-sub, но нам так и не удалось настроить адекватное отображение текста по аналогу — буквы то двоились, то мутнели. На качестве видео и игр это, конечно, сильно не сказывается, тем не менее мы рекомендуем использовать только цифровое подключение (для этого придется либо докупить специальный кабель DVI-D-HDMI, либо, что хуже, воспользоваться обычным DVI-D-кабелем и переходником на HDMI).

### Измерения, калибровка и наша субъективная оценка BenQ V2410 Eco

При заводских настройках изображение достаточно хорошее, но какое-то суховатое, блеклое. Градиенты немного рваные, хотя и в пределах нормы. Подсветка нормальная, а вот угол обзора не очень, и из-за этого на темных цветах кажется, что она неровная. На самом деле это не так, с подсветкой все нормально, просто углы обзора — самое слабое место TN-матрицы. Удивляться и расстраиваться тут нечему.

Измеренный уровень контраста составляет 833:1, это меньше заявленного, но вполне нормально для TN-матриц. Яркость — 196 кд/м<sup>2</sup>, что тоже не дотягивает до заявленных характеристик, но нам только на руку, ведь для комфортного просмотра яркость должна быть еще меньше — 120 кд/м<sup>2</sup>. Цветовая температура 6700 К, DeltaE=8,15, что говорит о доста-

## Результаты калибровки

В таблице приведены цифровые значения настроек, которые у нас получились в результате калибровки. Если вы купите один из этих мониторов, то можете попробовать установить такие же в меню. Не гарантируем, что у вас получится такое же качественное изображение, как у нас, так как мониторы даже в одной партии могут различаться, но рекомендуем воспользоваться хотя бы настройками яркос-

Монитор	Яркость	Контраст	Красный	Зеленый	Синий
Samsung SyncMaster XL2370	19	100	46	35	39
Acer S243HLbmii	36	64	68	80	66
BenQ V2410 Eco	66	58	83	80	84

ти/контрастности, чтобы облегчить жизнь вашим глазам.

Поначалу наши настройки могут показаться вам неправильными, так как вы уже, вероятно, привыкли к очень яркому изображению. Однако через несколько часов вы адаптируетесь к новому режиму и поймете, что он лучше. А если не адаптируетесь, то всегда можете сбросить эти настройки и откалибровать монитор самостоятельно.

точно сильных цветовых отклонениях от нормы. Хотя, опять-таки, это будет заметно только профессионалам, сравнивающим BenQ V2410 Eco с другими, более дорогими мониторами.

После калибровки получаем DeltaE=0,56 — вот это результат! Чтобы добиться такого хорошего значения по цвету, пришлось снизить контраст до уровня 682:1, но нас с вами это не расстроит, так как на игры и кино практически не повлияет. По качеству отображения цветов в

играх и видео этот монитор может поспорить с более дорогими моделями. По сравнению с Acer и Samsung у BenQ V2410 Eco есть неточности цветопередачи, но не забывайте, что он и стоит на треть дешевле. К тому же BenQ, в отличие от Samsung, не уходит в холодную гамму и черно-белое показывает черно-белым.

Фотографам, дизайнерам и даже просто обладателям хороших зеркальных фотоаппаратов мы бы этот монитор не рекомендовали. Зато для тех, кто хочет смотреть кино в Full HD, играть с разрешением 1920x1080 и при этом сэкономить не только мониторе, но и на счетах за свет, это как раз подходящий вариант.



Что же мы узнали о LED-подсветке? Бесспорно, с помощью нее удастся сделать мониторы более тонкими и потребляющими меньше электроэнергии. А что касается цветопередачи, то тут мы не увидели каких-либо серьезных отличий от электролюминесцентной подсветки — по крайней мере, на примере белой LED-подсветки: все-таки цветопередача зависит больше от типа используемых матриц. ■



**К сожалению, нам не удалось заполучить на тест монитор HP LP2480zx, который интересен тем, что в нем используется ковровая LED-подсветка, да еще и цветная. Это один из немногих доступных в России мониторов с данным типом подсветки.**



Алексей Дрожжин

# БЫСТРЫЙ КОМПАКТНЫЙ НЕДОРОГОЙ

## Обзор игрового ноутбука MSI GX640

**Технические характеристики MSI GX640** ● **Процессор:** Intel Core i5-430M (двухъядерный, 2,26 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 3 Мб) ● **Чипсет:** Intel HM55 ● **Оперативная память:** 4 Гб DDR3-1066 МГц ● **Видеокарта:** Mobility Radeon HD 5850, 1 Гб GDDR5 ● **Экран:** 15,4 дюйма (1680x1050), глянцевое покрытие ● **Жесткий диск:** 500 Гб (7200 об/мин) ● **Привод оптических дисков:** BD/DVD-RW ● **Основные разъемы:** VGA, HDMI, eSATA (USB Combo), 2x USB 2.0, ExpressCard/54, аудио ● **Звук:** Поддержка High Definition, два динамика, микрофон ● **Сеть:** Wi-Fi 802.11b/g, LAN ● **Дополнительно:** Windows 7 Home Premium, веб-камера 2 Мп, кардридер, в комплекте фирменный рюкзак и мышь ● **Аккумулятор:** литиево-ионный, 6/9 элементов ● **Габариты:** 36x26x3,6 см ● **Вес с батареей:** 2,7 кг ● **Цена:** 45 000 рублей

На рынке графики для настольных компьютеров AMD и NVIDIA последние годы идут ноздря в ноздю. Только один производитель вырвется вперед — не успеешь оглянуться, как у конкурента уже готов достойный ответ. С мобильной графикой дело обстоит немного иначе. В нижней и средней ценовых категориях AMD и NVIDIA тоже играют в догонялки, но вот с топовыми мобильными решениями у AMD почему-то всегда не задавалось. Формально в каждом поколении **Mobility Radeon**, начиная с девятитысячного, значился действительно мощный чип, только до прилавков магазинов ноутбуки с такими видеоадаптерами почти не добирались — в отличие от моделей на конкурирующих решениях NVIDIA.

Похоже, в этом году ситуация может измениться. AMD не только анонсировала новые топовые адаптеры серии **Mobility Radeon HD 5800**, но и сумела, во-первых, изготовить достаточное количество годных чипов, а во-вторых — договориться об использовании своих решений в ноутбуках ведущих тайваньских производителей. Они уже довели свою продукцию до российского рынка, и об одном из таких ноутбуков, **MSI GX640**, сегодня мы и поговорим.

### Правильная начинка

В 2009-м и начале 2010-го конфигурации большинства игровых ноутбуков, продававшихся на российском рынке, выглядели довольно-таки странно. Все внимание уделялось процессору, а на видеокарту закрывали глаза. В итоге наблюдался явный дисбаланс: в связке с избыточно мощным четырехъядерным **Core i7** работали графические платы средней производительности.

К конфигурации MSI GX640 подошли более разумно. Упор сделан именно на графику, однако следует иметь в виду, что с названиями в AMD в этот раз схитрили. Ближайший на-

стоольный аналог **AMD Mobility Radeon HD 5850** — это не **Radeon HD 5850**, а заметно менее производительная **Radeon HD 5750**, поэтому потоковых процессоров в нашем чипе не 1440, как можно было бы подумать, а «всего лишь» 800. И шина памяти не 256-битная, а в два раза уже.

Впрочем, по меркам ноутбуков даже это — очень и очень много. За счет существенно повышенной частоты GPU и использования быстрой памяти GDDR5 Mobility Radeon HD 5850 работает куда быстрее, чем **HD 4830** прошлого поколения, и с неплохим отрывом опережает **GeForce GTX 260M** — самую ходовую в игровых ноутбуках плату NVIDIA. На процессоре в MSI сэкономили, и правильно: от лишней пары процессорных ядер в играх толку не слишком много. Двухъядерный **Core i5** справляется с ними не хуже, чем четырехъядерный монстр **Core i7**.

Продумана и дисковая подсистема: в MSI GX640 используется быстрый и одновременно емкий винчестер **Seagate** объемом 500 Гб и со скоростью вращения шпинделя 7200 оборотов в минуту. Что немаловажно, такими дисками оснащаются не только тестовые сэмплы, но и различные экземпляры GX640. А вот привод Blu-ray, похоже, в продающихся в России конфигурациях будет отсутствовать.

### В работе

MSI GX640 выполнен в том же самом дизайне, что и предыдущее поколение игровых ноутбуков MSI. Внешне он ничем не отличается от

своих предшественников: тот же черный алюминий «грубой шлифовки», те же ярко-красные пластиковые вставки, та же блестящая сетчатая панель рядом с основанием крышки.

Использование старого шасси явно позволило компании минимизировать затраты на разработку новой модели, в результате MSI GX640 стоит всего 45 000 рублей — это более чем демократичная цена для столь производительного портативного компьютера.

Однако эта экономия имеет и обратную сторону. Модель GX640 унаследовала пару недостатков своих предков: клавиатуру с неоптимальной раскладкой, к которой придется еще привыкнуть, и не слишком вместительный аккумуляторный отсек — вкуче с мощной прожорливой начинкой это выливается в рекордно малое время автономной работы (впрочем, ноутбук игровой, и ожидать от него чего-то другого было бы странно).

Даже вхолостую наш GX640 с шестилитровым аккумулятором проработал лишь час с небольшим. А в режиме просмотра DVD с максимальной яркостью дисплея ноутбук опустошил батарею и вовсе за 50 минут. GX640 с



PCMark Vantage	Overall	Memory	TV and Movies	Gaming	Music	Communications	Productivity	HDD
HP Envy 15 (Core i7-720QM)	5929	4083	4360	6061	5086	3909	5220	3890
ASUS G51J (Core i7-720QM)	6149	4157	4591	6228	6078	4036	4511	4005
MSI GT740 (Core i7-820QM)	6223	4162	4075	5652	6773	4607	4781	3703
MSI GX640 (Core i5-430M)	5919	4617	3822	4941	6181	4161	4514	4196

3DMark06	Overall	SM2.0	SM3.0	CPU
HP Envy 15 (AMD Mobility Radeon HD 4830)	7255	2818	2925	3087
ASUS G51J (NVIDIA GeForce GTX 260M)	11 211	4919	4859	3054
MSI GT740 (NVIDIA GeForce GTS 250M)	7576	3054	2921	3299
MSI GX640 (AMD Mobility Radeon HD 5850)	11 560	5073	5728	2548

3DMark Vantage	3DMark score	GPU1, fps	GPU2, fps	GPU	CPU1, fps	CPU2, fps	CPU
HP Envy 15 (AMD Mobility Radeon HD 4830)	P4147	9,78	10,47	3454	1439,54	13,88	10 421
ASUS G51J (NVIDIA GeForce GTX 260M)	P5187	12,56	11,44	4100	1511,15	83,96	25 396
MSI GT740 (NVIDIA GeForce GTS 250M)	P3826	9,46	8,04	2991	1590,38	72,75	23 475
MSI GX640 (AMD Mobility Radeon HD 5850)	P7184	22,22	20,04	7219	965,44	9,75	7081

более емкой батареей не тестировался, но по данным MSI модель с девятиэлементным аккумулятором с процессором Intel Core i7-Q820 может продержаться без подзарядки два часа — это куда более оптимистичный результат.

Разумеется, потребляемые ватты, в точном соответствии с законом сохранения энергии, выделяются в виде тепла — и для его отвода системе охлаждения приходится трудиться как следует. На тестах у нас был очень шумный инженерный образец, ждать тишины от которого не приходилось: даже в простое вентилятор работал достаточно шумно, а просчитывая требовательную игру ноутбук и вовсе гудел — впрочем, со своими обязанностями система охлаждения справлялась. MSI утверждает, что серийные ноутбуки работают существенно тише.

Корпус, доставшийся MSI GX640 от прошлого поколения игровых ноутбуков, рассчитан на использование ЖК-матриц с соотношением сторон 16:10 и диагональю 15,4 дюйма. Сейчас такие дисплеи постепенно уходят с рынка, уступая дорогу экранам формата 16:9, поэтому MSI пришлось установить дисплей с электролюминесцентной подсветкой, уступающей по яркости светодиодной. Нельзя сказать, что экран совсем уж темный, однако, даже когда яркость была выставлена на максимум, у нас возникало желание поднять ее еще на одну-две ступеньки.

Впрочем, на этом недостатки MSI GX640 и заканчиваются — дальше идут сплошные достоинства. Несмотря на высочайшую производительность и более чем достойную функциональность, MSI GX640 получился удивительно компактным и легким. Корпус по размерам такой же, как и у других обычных «пятнашек», а масса (вместе с шестиэлементным аккумулятором!) составляет всего-навсего 2,7 килограмма. Конечно, по-настоящему мо-

бильным такой ноутбук не назовешь. Но из игровых моделей GX640 — один из самых подходящих для частой транспортировки. Экран хоть и темноват, но обладает высоким для своего размера разрешением — 1680 на 1050 точек. Тачпад удобный — не страшно, если полноценной мыши не окажется под рукой.

Набор разъемов максимален: в дополнение к стандартным интерфейсам на бортах GX640 можно обнаружить не только цифровой видеовыход HDMI, но и слот ExpressCard/54, и порт eSATA, совмещенный с USB. Также есть четыре аудиоразъема, поэтому к ноутбуку без проблем можно подключить любую акустическую систему.



MSI GX640 не просто один из самых производительных игровых ноутбуков, продающихся в нашей стране. Он еще и потрясающе компактный и легкий — большинство прямых конкурентов весят на килограмм-другой больше. И что самое удивительное: при столь замечательном сочетании качеств MSI GX640 получился действительно доступным — он входит в число самых недорогих игровых ноутбуков на российском рынке. ■





# РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

## ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Артур Джангиров

На рынке компьютерных комплектов новый виток гонки вооружений. Шестиядерные процессоры Intel и AMD уже появились в магазинах. Однако если Intel Core i7-980X Extreme Edition нацелен на топовые решения и стоит соответственно, то процессор AMD Phenom II X6 1090T Black Edition значительно ближе к народу — и, зная политику компании, можно предположить, что с каждым днем он будет становиться еще ближе. Дело за программным обеспечением: игры, например, уже достаточно неплохо научились работать с двухъядерными процессорами, однако на шестиядерных решениях прирост производительности пока не пропорционален увеличению стоимости компьютера.

Также в мае в продажу поступило еще несколько долгожданных новинок — видеокарт семейства GeForce GTX 4x0. Увы, но аналогия с бегом впереди паровоза прослеживается и здесь: при впечатляющих заявленных характеристиках результаты в реальных приложениях не сильно радуют, особенно если учитывать огромное энергопотребление, тепловыделение и

шумность карт (читайте наше развернутое тестирование «Зеленые против красных» на странице 144).

«Дешево и сердито» — меньше 15 000 рублей. Конфигурация на AMD чуть-чуть прибавила в мегагерцах. Полноформатная материнская плата ASRock M3A770DE позволит, если вдруг соберетесь, расширить память до 16 Гб и увеличить производительность видеоподсистемы за счет установки второй видеокарты. Впрочем, для большинства игр вполне достаточно даже одной видеокарты HIS Radeon HD 4850 iCooler. Еще одна новинка — игровая мышь A4Tech XL-750BH. Интересный дизайн и 6 режимов разрешения сенсора — вплоть до 3600 dpi — приятные опции, свойственные мышам в два-три раза дороже.

В системе на базе процессора Intel несколько сэкономим, установив материнскую плату ASRock H55M, и благодаря этому купим видеокарту Palit GeForce GTS 250, которая по-прежнему остается одной из лучших по соотношению цена/производительность. Под девизом «Больше кнопок и dpi за те же деньги!» обновим клавиатуру и мышь.

### ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core i7-980X Extreme Edition (Socket LGA1366, ядро Gulftown, 3,33 ГГц, L2-кэш 1,5 Мб, L3-кэш 12 Мб) + кулер Cooler Master V10 (алюминий+медь, 12 см, 800-2400 об/мин, 17 дБ, красная подсветка)	41 800
Системная плата: Gigabyte X58A-UD7 (Intel X58, 6x DDR3 800/1066/1333/2200 макс. до 24 Гб, 2x PCIe x16, 2x PCIe x8, 2x PCIe x1, 1x PCI, 3-way SLI/CrossFireX, 8x SATA 2, 2x SATA 3, IDE, 2x eSATA, 10x USB 2.0, 2x USB 3.0, 3x IEEE 1394a, PS/2, 2x LAN, аудио)	10 400
Память: 2x Kit 3x 2 Гб DDR3-1600 МГц Kingston PC12800 (KHX1600C8D3K3/6GX)	17 000
Видеокарты: 2x MSI Radeon HD 5970 2 Гб GDDR5 (PCIe x16, 2x DVI, Mini DisplayPort)	52 000
Жесткий диск: OCZ OCZSSD2-1CLS500G 500 Гб (SATA 2, кэш 128 Мб)	55 600
Жесткий диск: Seagate Barracuda XT ST32000641AS 2 Тб (SATA 3, 7200 об/мин, 64 Мб)	9999
Оптический привод: LG BH08LS20 (SATA, BD-ROM/R, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	7200
Корпус: Lian Li TYR PC-X2000 Black (mATX, ATX, eATX, 4x 14 см, 2x 8 см, 2x USB, IEEE 1394a, eSATA, аудио) + БП ICE HAMMER IH-1600 W ULTRA (1600 Вт, 1x 14 см, 1x 8 см, 24 pin+4 pin+8 pin коннектор, 2x 6-pin разъем, 2x 8-pin разъем)	32 000
Клавиатура + мышь: Logitech Revolution MX5500 (1600 dpi, беспроводная, Bluetooth)	5700
Звуковая карта: ASUS Xonar HDAV1.3 Deluxe	9600
Колонки: Microlab X27 5.1 (5.1, 360 Вт, 20-20 000 Гц, 80 дБ)	14 150
Монитор: NEC MultiSync LCD3090WQXi (TFT И-IPS, 30 дюймов, 2560x1600, 6 мс, 350 кд/м², 1000:1, 2x DVI)	85 900
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>341 349</b>

### КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ.

## ДЕШЕВО И СЕРДИТО



Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom II X2 550 Black Edition BOX (ядро Callisto, 3,1 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	3550
Системная плата: ASRock M3A770DE (ATX, Socket AM3, AMD 770, 4x DDR3-800/1066/1333/1600 до 16 Гб, 2x PCIe x16, PCIe x1, 3x PCI, CrossFireX, IDE, 4x SATA 2, 2x eSATA/USB, 2x PS/2, 4x USB 2.0, IEEE 1394a, S/PDIF-out, LAN, аудио)	2300
Память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1900
Видеокарта: HIS Radeon HD 4850 iCooler 512 Мб GDDR3 (PCIe x16, DVI, VGA, HDMI)	3800
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3320418AS 320 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1550
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	820
Корпус: Foxconn TSAA-614 (ATX, 400 Вт, 1x 8 см, опционально 2x 12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x USB, 2x аудио)	1750
<b>Системный блок:</b>	<b>15 670</b>
Мышь: A4Tech XL-750BH (3600 dpi, лазерная, проводная)	650
Клавиатура: A4Tech KB-28G/R-1 (проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	390
Колонки: Defender I-Wave 45 (2.1, 2x 10 Вт + 25 Вт, 40-20 000 Гц)	1400
Монитор: Samsung SyncMaster 2233NW (TFT, 22 дюйма, 1680x1050, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, VGA)	7500
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>25 610</b>
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 945 BOX Black Edition (ядро Deneb, 3 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	2160
Замена видеокарты: ASUS Radeon HD 5770 CuCore 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	1650
Дополнительная память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1900
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>31 320</b>

### КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ.

## ДЕШЕВО И СЕРДИТО



Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Pentium G6950 BOX (Socket LGA1156, ядро Clarkdale, 2,8 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 3 Мб)	3250
Системная плата: ASRock H55M (ATX, Intel H55 Express, 2x DDR3-1066/1333/1600/2200/2600 до 8 Гб, 2x PCIe x16, 1x PCIe x1, 1x PCI, CrossFireX, 4x SATA 2, 2x eSATA, 1x PS/2, 4x USB 2.0, S/PDIF-out, S/PDIF-in, LAN, VGA, DVI, HDMI, аудио)	2900
Память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1900
Видеокарта: Palit GeForce GTS 250 512 Мб GDDR3 (PCIe x16, VGA, DVI, HDMI)	3390
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3320418AS 320 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1550
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	820
Корпус: Foxconn TSAA-614 (ATX, 400 Вт, 1x 8 см, опционально 2x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x USB, 2x аудио)	1750
<b>Системный блок:</b>	<b>15 560</b>
Мышь: Genius Ergo T555 Laser Silver (1600 dpi, лазерная, проводная)	980
Клавиатура: Oklick 780L Multimedia Keyboard (проводная, 104 основных и 33 дополнительных клавиши)	715
Колонки: Microlab A-6601 (5.1, 5x 6,2 Вт + 22,5 Вт, 50-20 000 Гц, 65 дБ)	3400
Монитор: ViewSonic VA2413wm (TFT TN, 24 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, VGA)	7999
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>28 654</b>
ЦП: Intel Core i3-540 BOX (Socket LGA1156, ядро Clarkdale, 3,06 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб)	1550
Замена видеокарты: Gigabyte GeForce GTX 260 896 Мб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI)	4580
Память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1900
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>36 684</b>



КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

## СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom II X4 925 BOX (ядро Deneb, 2,8 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	5200
Системная плата: Gigabyte GA-770TA-UD3 (ATX, Socket AM3, AMD 770, 4x DDR3-1066/1333/1866 до 16 Гб, 1x PCIe x16, 2x PCIe x1, 4x PCI, IDE, 6x SATA 2, 2x SATA Rev. 3, 2x eSATA, PS/2, 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, IEEE 1394a, S/PDIF-in, S/PDIF-out, LAN, 2x аудио)	3050
Память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1900
Видеокарта: ASUS Radeon EAH5770 CuCore 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, VGA, DVI, HDMI)	5450
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3320418AS 320 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1550
Оптический привод: NEC AD-7243S-08 LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	820
Корпус: IN WIN C616 (ATX, 450 Вт, 1x 12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x USB, аудио)	2300
<b>Системный блок:</b>	<b>20 270</b>
Мышь: A4Tech XL-750BH (3600 dpi, лазерная, проводная)	650
Клавиатура: A4Tech KX-6MU-R slim (проводная, 104 основных + 13 дополнительных клавиш)	715
Колонки: SVEN Stream (2.0, 2x 40 Вт, 40-27 000 Гц)	3150
Монитор: BenQ SE2241 (TFT, 21,5 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, VGA, DVI, HDMI, SCART, композитный, компонентный, стереоколонки 2x 3 Вт, ТВ-тюнер)	9500
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>34 285</b>
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 965 BOX Black Edition (ядро Deneb, 3,4 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	2300
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 5850 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5400
Дополнительная память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1900
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>43 885</b>

«Смерть тормозам» — меньше 20 000 рублей. Компьютер с процессором AMD построим на базе материнской платы **Gigabyte GA-770TA-UD3**, в арсенале которой SATA Rev. 3 и порты USB 3.0. А на карте **ASUS Radeon EAH5770 CuCore 1 Гб GDDR5** стоит новая система охлаждения CuCore, которая на 11% эффективнее эталонной.

Основные составляющие компьютера на базе Intel трогать не будем: цены на них изменились не сильно, поэтому мы займемся внешним видом и аксессуарами. На клавиатуре **Oklick 770L** найдутся дополнительные клавиши практически на все случаи жизни и приятный бонус — встроенный

USB-хаб. Мышка **Genius Ergo 555 Laser** не имеет разве что грузиков для индивидуальной подстройки веса манипулятора. Все остальное при ней: регулируемое разрешение 400-3200 dpi, 7 кнопок и 5 игровых профилей — что еще требуется от игрового манипулятора?

«Займи, но купи» — меньше 30 000 рублей. Процессор **AMD Phenom II X4 965** продолжает падать в цене, становясь все более интересным выбором для апгрейда или построения хорошей игровой системы с нуля. Если хотите что-то помощнее, то присмотритесь к **AMD Phenom II X6 1090T Black Edition BOX** — это весьма и весьма интересный чип, однако

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

## СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core i3 540 BOX (ядро Clarkdale, 3 ГГц, Socket LGA1156, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб)	4870
Системная плата: Gigabyte GA-P55-US3L (ATX, Intel P55, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/2200 до 16 Гб, 2x PCIe x16, 1x PCIe x1, 4x PCI, CrossFireX, IDE, 8x SATA 2, 8x USB 2.0, S/PDIF-out, S/PDIF-in, 2x PS/2, COM, LPT, LAN, аудио)	3400
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	3800
Видеокарта: ASUS GeForce GTS 250 1 Гб GDDR3 [ENGTS250 DK/HTDI/1GD3] (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	4600
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3320418AS 320 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1550
Оптический привод: NEC AD-7243S-08 LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	820
Корпус: INWIN EC028 (ATX, 450 Вт, 1x 8/9,2 см, 1x 8/9,2/12 см, 1x 12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x USB, аудио)	1850
<b>Системный блок:</b>	<b>20 890</b>
Мышь: Genius Ergo 555 Laser (3200 dpi, лазерная, проводная)	1160
Клавиатура: Oklick 770L Multimedia Keyboard (проводная, 104 основных + 30 дополнительных клавиш)	900
Колонки: Microlab SOLO-6C (2.0, 2x 50 Вт, 55-31 000 Гц, 88 дБ)	4550
Монитор: Samsung SyncMaster P2270 (TFT TN, 22 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, DVI)	9350
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>36 850</b>
Замена ЦП: Intel Core i5 750 BOX (ядро Lynnfield, 2,66 ГГц, Socket LGA1156, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	2400
Замена видеокарты: Gigabyte GeForce GTX 260 896 Мб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI)	3370
Дополнительная память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	3800
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>46 420</b>

цена на него, как и на любую новинку, сейчас несколько завышена. Уже известная нам видеокарта **ASUS Radeon HD 5770 CuCore** позволит достичь хорошего уровня производительности, не выйдя при этом за рамки бюджета.

Перейдем к конфигурации на базе процессора Intel. Новая материнская плата **ASUS P7P55D Pro** входит в число тех комплектующих, которые совершенно не хочется прятать за железные стенки корпуса. Оригинальная система охлаждения и интересное цветовое исполнение делают ее неплохим выбором для моддеров. Поддержка Quad-GPU CrossFireX и Quad-GPU SLI порадует фанатов

многоциповых графических решений. Клавиатура **Logitech G15** оснащена большим количеством программируемых клавиш и LCD-дисплеем, на который можно выводить различную информацию: от количества fps в играх до текста любимых новостных RSS-лент. А про мышь **Logitech MX 518** в большинстве обзоров пишут: «Недостатков не выявлено».

«Тебя я видел во сне» — цена не ограничена. Установим две видеокарты на базе HD 5970 в режиме CrossFireX — в нем платы набирают более 26 000 очков в **3DMark Vantage** и в среднем 60 кадров в секунду в **Crysis** в разрешении 1920x1200. ■

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

## ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom II X4 965 BOX Black Edition (ядро Deneb, 3,4 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	6400
Системная плата: Gigabyte GA-MA790XT-UD4P (Socket AM3, AMD 790X, 4x DDR3-1066/1333/1666 до 16 Гб, 2x PCIe x16, 2x PCI, 3x PCIe x1, IDE, 8x SATA 2, 8x USB 2.0, 2x IEEE 1394a, S/PDIF-out, COM, LAN, 2x PS/2, аудио)	4100
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	3800
Видеокарта: ASUS Radeon EAH5770 CuCore 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, VGA, DVI, HDMI)	5450
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3750528AS 750 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)	2400
Оптический привод: NEC AD-7243S-08 LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	820
Корпус: 3Q BlackHawk blue neon (ATX, 1x 25 см, 4x 12 см, 4x USB, аудио, eSATA) + БП FSP Blue Storm II (500 Вт, 1x 12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 1x 6-pin и разборный 1x 6/8-pin разъем)	6700
<b>Системный блок:</b>	<b>29 750</b>
Мышь: Logitech Mouse Cordless Laser MX610 (1600 dpi, лазерная, беспроводная)	1320
Клавиатура: SVEN Multimedia EL 4004 (проводная, подсветка клавиш, 118 основных + 14 дополнительных клавиш)	1530
Колонки: SVEN IH00 T100 (5.1, 150 Вт, 40-22 000 Гц, 75 дБ)	5500
Монитор: Samsung SyncMaster 2233RZ (TFT, 22 дюйма, 1680x1050, 3 мс, 300 кд/м², 1000:1, DVI, 60-120 Гц, 3D Ready)	16 100
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>54 200</b>
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1090T Black Edition BOX (ядро Thuban, 3,2 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб)	5580
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 5850 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5400
Дополнительная память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	3800
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>68 980</b>

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

## ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core i5 750 BOX (ядро Lynnfield, 2,66 ГГц, Socket LGA1156, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	6990
Системная плата: ASUS P7P55D Pro (ATX, Intel P55 Express, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/2200 до 16 Гб, 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, SLI/CrossFireX, IDE, 7x SATA 2, eSATA, 2x PS/2, 8x USB 2.0, IEEE 1394a, S/PDIF-out, LAN, звук)	5570
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	3800
Видеокарта: ASUS GeForce GTS 250 1 Гб GDDR3 [ENGTS250 DK/HTDI/1GD3] (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	4600
Жесткий диск: Seagate Barracuda SV35.5 ST31000525SV 1 Тб (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)	3500
Оптический привод: NEC AD-7243S-08 LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	820
Корпус: 3Q Coolbox (ATX, 2x 18 см, 2x USB, аудио, синяя подсветка) + БП FSP Blue Storm II (500 Вт, 1x 12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 1x 6-pin и разборный 1x 6/8-pin разъем)	4920
<b>Системный блок:</b>	<b>30 200</b>
Мышь: Logitech MX 518 (1800 dpi, лазерная, проводная)	1520
Клавиатура: Logitech G15 (проводная, 105 основных + 23 дополнительных клавиш, USB-хаб)	3560
Колонки: Microlab A-6662 (5.1, 99 Вт, 50-20 000 Гц, 85 дБ)	6140
Монитор: Acer T230H (TN+CrystalBrite, 23 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 80 000:1, VGA, DVI, HDMI, USB, стереоколонки 2x 1,5 Вт)	15 000
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>56 420</b>
Замена ЦП: Intel Core i7 860 BOX (ядро Lynnfield, 2,8 ГГц, Socket LGA1156, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	3500
Замена видеокарты: ZOTAC GeForce GTX 285 1 Гб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	7950
Дополнительная память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	3800
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>71 670</b>



# 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](mailto: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.



Про нетбуки говорят вот уже года три, и мне понятно, что это недорогие, легкие и маленькие ноутбуки для серфинга в Сети. А чем от них отличаются неттопы?



Неттоп — это стационарный нетбук, то есть настольный компьютер, отвечающий следующим требованиям:

- компактные размеры;
- сравнительная дешевизна;
- низкое энергопотребление;
- способность выполнять базовые задачи: навигация по Сети, работа с документами и воспроизведение аудио/видео.

Большинство современных неттопов разрабатывается на платформе **NVIDIA ION**, в основе которой лежит процессор **Intel Atom**. Для игр неттопы не подходят:

даже **GeForce 9400M**, интегрированная в **NVIDIA ION**, тянет разве что самые простые или старые проекты.



В чем разница между ИБП и сетевым фильтром?

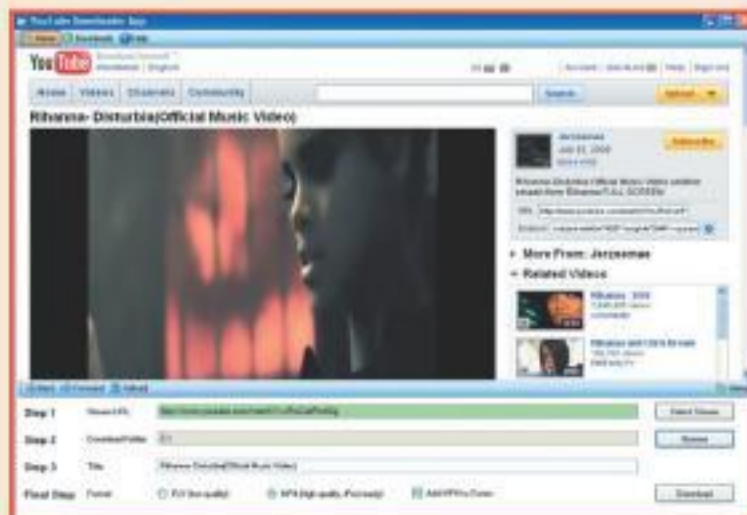
Сетевой фильтр подавляет импульсные помехи от внезапного скачка напряжения и высокочастотные помехи от других электрических устройств. Однако от внезапного отключения электроэнергии он вас не спасет.

А вот ИБП (источник бесперебойного питания) — это автоматический резервный аккумулятор на случай внезапного отключения электричества. Если сосед дядя Ваня врубил перфоратор и по всему району повывлетали пробки, ИБП даст вам несколько минут, чтобы сохранить игру, попрощаться с другом в аське и скопировать документы на флэшку.

Как правило, ИБП оснащены встроенным стабилизатором напряжения. Кроме того, многие ИБП комплектуются информационным модулем и соответствующим программным обеспечением и способны решить проблемы с питанием, даже когда вы вдали от компьютера: ИБП может сам завершить работу, перевести машину в спящий режим или, например, автоматически отправить ругательное письмо в ОАО «Мосэнерго».



Можно ли сохранить видеоролик с YouTube себе на компьютер?



Можно. Для этого есть специальные сайты (мы иногда пишем о них в «Интересном в Сети» — вспомните хотя бы **KeepVid.com**), программы и плагины к различным браузерам.

Если вы собираетесь сохранять ви-

део регулярно, то вам удобнее будет установить плагин или расширение к браузеру — например, **Video DownloadHelper** для **Mozilla Firefox**, **Flash Video Downloader** для **Opera** или **YouTube Downloader** для **Google Chrome**.

Каждый плагин сохраняет видео по-своему, но от вас в любом случае требуется немного:

- щелкнуть правой кнопкой мыши по видеоролику и сохранить видео так же, как обычную картинку;
- воспользоваться элементами управления, которые плагин добавит на страницу с видеороликом;
- воспользоваться кнопкой, которую плагин добавит в панель инструментов браузера.

Многие плагины используют не один, а сразу два или даже три варианта.



Чем отличаются BOX- и OEM-версии одних и тех же процессоров? Почему бы не выпускать все процессоры только в версии BOX или только в версии OEM?

Разница, по большому счету, только в системе охлаждения, идущей в комплекте с BOX-версией (иногда к преимуществам BOX-версии добавляются сопроводительная документация и увеличенный срок гарантии).

BOX-версии подходят тем, кто не планирует разгонять компьютер. Покупая процессор в комплектации BOX, вы можете быть уверены, что при стандартных нагрузках, в том числе игровых, комплектный кулер обеспечит корректную работу процессора.

Правда, стандартный вентилятор охлаждает весьма посредственно, на высоких оборотах сильно шумит и с разогнанным процессором явно не справится. Кроме того, разница в цене между BOX- и OEM-версиями бывает неоправданно велика: иногда бывает выгоднее взять OEM-версию процессора и отдельно докупить кулер — куда более мощный, чем комплектный.



Правда ли, что беспроводные мыши вредны?

Электромагнитное излучение от беспроводных точек доступа, мышей, клавиатур и прочих подобных устройств действительно может вызвать у некоторых людей головные боли, чувство усталости, излишнюю раздражительность и даже рассеянность. Утверждается, что таких «электрочувствительных» людей 30% — это довольно много, но нам, например, с ними встречаться не приходилось.

## Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо на [hotline@igromania.ru](mailto: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.

«Игромании» не удалось найти данных, подтверждающих или опровергающих вред беспроводных мышек и клавиатур. Зато известно, что в Швеции электрочувствительность официально признана недугом: Шведский национальный институт труда даже проводит соответствующие исследования — правда, шведов интересует излучение мобильных телефонов, а не компьютерных мышек. Так, изучив историю болезни 2200 больных раком, ученые пришли к выводу, что активное использование мобильного телефона (более часа в день) на 240% увеличивает риск развития злокачественной опухоли головного мозга.



В общем, беспроводные мышки — всего лишь капля в море, и явно не самая большая: любой житель мегаполиса ежедневно подвергается воздействию сотен разнообразнейших электромагнитных излучений. Телевизор, например, тоже что-то излучает, однако это не мешает нашим бабушкам сидеть перед ним сутками, а затем бодро бегать по рынкам и эскалаторам. Смотрите на жизнь проще и позитивнее, друзья!



### Что такое программы-кейлогеры? Вредны они или полезны?

Вред и польза программы-кейлогера, как и любого другого инструмента, зависит от того, как его применять: молотком можно заколотить гвоздь, а можно разбить окно.

Суть программного кейлогера (от англ. key — клавиша и logger — регистрирующее устройство) в регистрации каждого нажатия клавиши на клавиатуре. Как правило, кейлогеры хранят эту информацию в текстовых файлах, которые впоследствии могут изучаться и обрабатываться.

Кейлогеры-вирусы позволяют шпионить за пользователем, сохраняя всю вводимую на компьютере информацию и передавая ее злоумышленнику.

Кейлогеры-программы бывают полезны для записи, защиты, исследования и анализа информации. Например, функция «Дневник» популярной программы **Punto Switcher** — это, по сути, кейлогер: «Дневник» запоминает комбинации клавиш, нажатых в разных программах, и хранит их вот в таком виде:

#### Microsoft Office Word 2003

воспользоваться элементами управления, которые плагин добавит на страницу с видеороликом;

#### Google Chrome keylogger

#### Microsoft Office Word 2003

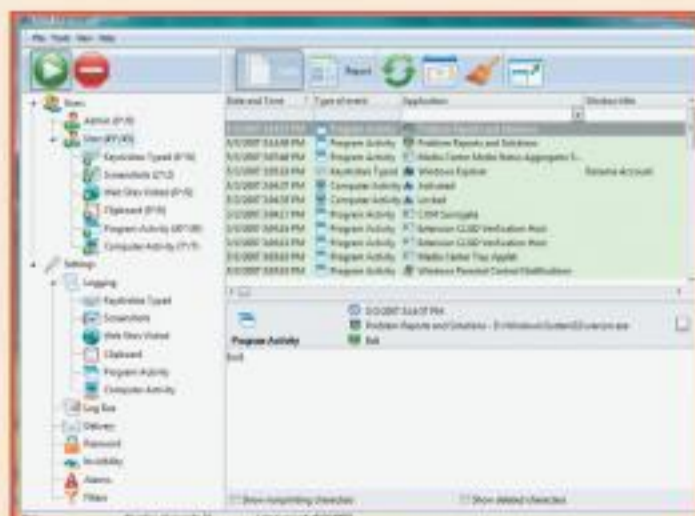
для записи, защиты, исследования и анализа

Полезный кейлогер, например, — это

— это, по сути, кейлогер: «Дневник» запоминает

Как видите, Punto Switcher зафиксировал последние действия при редактировании документа «Игромания\_Горячая линия\_Июнь-153». Мне, если я неожиданно сотру все написанное, кейлогер поможет восстановить данные. А злоумышленнику, если он вдруг получит доступ к компьютеру, — раньше всех узнать, что появится в печати. Хорошо это или плохо? Как посмотреть?

Современные кейлогеры могут не просто сохранять данные в неформатированный файл, но и систематизировать информацию: на какие сайты заходил пользователь, какие программы запускал, что и куда копировал. Набор функций ограничивается лишь воображением программиста!



### Есть ли смысл переходить на Blu-ray-дисковод? Перешли же все в свое время с CD-ROM на DVD-ROM.

Сегодняшнюю Blu-ray-манию не сравнить с DVD-манией начала века, и едва ли когда-нибудь в каждом доме будет стоять BD-плеер или дисковод.

Дело в том, что в 2002-2004 годах, когда люди повсеместно меняли CD-дисководы на DVD-приводы, оптические носители все еще играли очень большую роль в обмене информацией. Интернет тогда уже появился, но еще не был доступен широким массам.

Сейчас же многие виды контента гораздо удобнее и быстрее покупать в цифровом виде, расплачиваясь карточкой или электронными деньгами и скачивая нужные данные из Сети. Интернет позволяет снизить цену для конечного пользователя, который платит только за продукт, но не за коробку, носитель, логистику и пр. Дошло до того, что многие используют оптический дисковод лишь для установки операционной системы — да и ее уже можно устанавливать с флэшки.

В итоге диски Blu-ray, несмотря на все их преимущества, едва ли станут так же популярны, как когда-то DVD. Смысл переходить на Blu-ray-дисковод есть, только если у вас полно денег или если вы жить не можете без фильмов в HD-качестве.

### Совет читателя

Многие вирусы копируются на флэшку, когда вы вставляете ее в чужой компьютер. Причем они записываются не куда-то в недра ваших папок, а прямо в корень съемного диска. Я хочу рассказать, как этого избежать.

Сначала сохраните все данные, которые находятся на флэшке, на жесткий диск компьютера — иначе вы их потеряете!

Отформатируйте флэшку в файловой системе NTFS. В Windows 7 это делается без проблем, а в Windows XP придется чуть-чуть попотеть:

- в меню Пуск откройте вкладку Выполнить и наберите cmd — появится меню командной строки;

- введите команду `convert E: /fs:ntfs /nosecurity /x`, где «E» — буква флэшки (не ошибитесь, ведь сейчас система удалит все данные с диска!).

Готово! Теперь у вас есть флэшка, отформатированная в NTFS. Создайте на ней папку с любым названием — например, Mania.

Откройте любую папку на компьютере, зайдите в меню Вид → Сервис → Свойства папки (для Windows 7: Вид → Упорядочить → Параметры папок и поиска). Снимите галочку напротив пункта «Использовать простой общий доступ к файлам», нажмите ОК.

Щелкните правой кнопкой по флэшке, зайдите в меню Свойства → Безопасность. Каждой группе пользователей и каждому пользователю разрешите только эти три действия:

- чтение и выполнение;
- список содержимого папки;
- чтение.

Все остальные действия запретите. Нажмите ОК.

Теперь откройте флэшку, зайдите в свойства папки Mania, зайдите на вкладку Безопасность и разрешите там все и всем (или отметьте пункты на ваше усмотрение; главное, чтобы изменение содержимого разрешалось). Нажмите ОК.

Ну вот, теперь ни одна зараза не скопируется! Давайте проверим. Попробуйте скопировать что-нибудь сначала на флэшку, а потом в папку Mania. Если в папку все скопировалось, а на флэшку — нет, значит, вы все сделали правильно. Если скопировалось и туда, и туда или не копируется вообще никуда, то повторите шаги с настройкой доступа. Должно получиться!

Теперь можете вернуть в созданную папку все, что было на флэшке (на саму флэшку что-то записать уже не выйдет). — **Владислав Ненашев, г. Белово**



# FALLOUT

## АДЪТЕРНАТИВНЫМ



**С**колько видеоигр во вселенной *Fallout* существовало до выхода *Fallout 3*? *Fallout*, *Fallout 2*, *Fallout Tactics*... Ну, еще *Van Buren*, отмененный *Black Isle Studios* в 2003 году... Аркадную полу-RPG *Fallout: Brotherhood of Steel* не любят вспоминать даже гики, а о том, что у нее было продолжение, знают и вовсе единицы. Мы раскопали дизайн-документ *Fallout: Brotherhood of Steel 2* и нашли, что игра получалась очень даже ничего... хотя закрыли ее совершенно правильно.

**F**allout: Brotherhood of Steel принадлежит к тому же поджанру RPG, что и популярные некогда игры **Gauntlet: Dark Legacy** (2000), **Baldur's Gate: Dark Alliance** (2001), **Hunter: The Reckoning** (2002) или **Too Human** (2008): один или два игрока несутся по лабиринтам, истребляя орды монстров из оружия ближнего и дальнего боя. Все происходит в реальном времени, ролевые элементы исчерпываются регулярным потреблением напитков (стимпаков) и переключением доспехов и оружия... Вместо средневековых лат герои *Gauntlet* облачены в силовую броню, размахивают не мечом, а кувалдой, и бьют не гоблинов, а теплокровных рептилий вроде *Deathclaw*. Впрочем, антураж — это все, что объединяло **Fallout: Brotherhood of Steel** с благородной постапокалиптической лицензией. Продажами *FBoS* порадовать не смогла, и разработку сиквела остановили — хотя в случае релиза *FBoS 2* и дала бы фору первой части.

Из датированного 29 января 2004 года 33-страничного документа, автором которого является дизайнер оригинального *Fallout* Брайан Фрейермут, следует, что разработчики прекрасно осознавали все недостатки первой части. Они рассчитыва-

ли, что продажи *FBoS* окупят расходы на производство движка — и вот тогда можно будет спокойно заниматься разработкой второй части с многочисленными ролевыми элементами. *FBoS 2* собирались выпустить на PS2 в конце 2004 года.

### Резня по-техасски

Помимо очевидных для сиквела дополнений — 14 новых пушек, 10 новых монстров, 4 играбельных персонажа, — Фрейермут предлагал сделать в *FBoS 2* гибкую систему квестов, схема прохождения которых менялась бы в зависимости от репутации персонажа и его скиллов: «Надолго запоминаются лишь те игры, в которых хороши и сюжет, и механика. Механику мы уже обкатали — дело за сюжетом!»

В сценарии *FBoS 2* упоминается G.E.C.K. (куда ж без него!), работарговы из Легиона Цезаря и от замороженные рейдеры Шакалы, а действие, как и в первой *FBoS*, происходит в Техасе. Из реально существующих территорий предполагалось посетить города Луббок, Остин, Форт-Уэрт и Сан-Антонио, где в уцелевшей после ядерного удара крепости Аламо Братство стали обороняться от полчищ супермутантов... Всего планировалось



Целевой аудиторией FBoS 2 издатель считает «мужчин 18-28 лет», способных по достоинству оценить представленные в игре «кровищу, секс, ругательства и черный юмор». Хотя обложка довольно мирная...

12 больших уровней, объединяющих 56 карт разного размера. В отличие от **Fallout 3**, в FBoS 2 игроку собирались как можно скорее выдать машину («В идеале — «Фольксваген» 1959 года выпуска», — пишет Фрейермут), на которой можно было бы быстро перемещаться по уже зачищенным территориям.

Сюжет крутился вокруг хищных джунглей, возникших посреди радиоактивной пустыни в результате неосторожного обращения с G.E.C.K., — этот ход разработчики позаимствовали из **Fallout Tactics 2** (действие которой, кстати, должно было происходить во Флориде, на родине гигантских двуногих аллигаторов). Предполагалось, что помимо обычных радиоактивных крыс, радиоактивных койотов и радиоактивных гремучих змей в FBoS 2 нужно будет сражаться

еще и с хищными радиоактивными растениями.

В финале героев собирались запаковать в водолазные скафандры («что-нибудь громоздкое, в духе 50-х») и спустить на затопленную военную базу, где их поджидали гигантские радиоактивные пираньи-убийцы — куда уж тут скучноватым рептилиям, насекомым и медведям **Fallout 3!**

В зависимости от репутации игрока квесты ему должны были давать либо Законники (The Lawmen, очень похожие на Регуляторов), либо молодчики из Шайки крепкой руки (The Hand Gang), охарактеризованной дизайнером как «сборище воров и прочих криминальных элементов». Квесты эти можно было завершать разными способами в зависимости от способностей выбранного персонажа: кто-то

мог вскрыть дверь электронной отмычкой, кто-то — взорвать, а кому-то пришлось бы разблокировать ее с пульта, предварительно истребив всех врагов на уровне. «Наша цель, — писал Фрейермут, — создать у игрока иллюзию выбора при полной линейности основного сюжета».

### RPG-файтинг

В начале игры иллюзию выбора создавали два героя и две героини: Максус (ближний бой), Джеффи (механик-пироманьяк), Лилит (управляется с легким оружием с двух рук) и Скарлет (снайперские винтовки, невидимость и древние мечи). По ходу игры персонажи должны были зарабатывать крышечки и пойнты, которые тратили бы на прокачку скиллов. Тут, кстати, полная путани-

ца: в одну кучу понамешаны как классические скиллы вроде Lockpicking, Explosives, Big Guns или Energy Weapons, так и перки вроде Awareness или Pyromaniac... В дизайн-документе все они называются «скиллами» — хотя, если судить по первой части FBoS, перед нами все-таки перки. У персонажей нет прокачиваемых по процентам параметров, но есть набор умений, каждое из которых по ходу игры можно поднять на 1-5 уровней.

За крышечки можно было бы покупать спецспособности (Special Abilities) — по три на брата. К RPG они относятся мало — планировалось, видимо, что они выведут FBoS 2 на территорию аркад и плоских файтингов. Так, третья спецспособность у каждого персонажа называется «Финальный удар» (Final



Brotherhood of Steel 2 должна была использовать слегка модифицированный движок FBoS и, как следствие, выглядеть скромно даже по меркам 2004 года. PlayStation 2 все-таки...



Brotherhood of Steel 2 — это своего рода дорожная аркада: игроки находят машину (розовую, это отмечено в диалоге особо!) и отправляются через весь Техас с севера на юг.



Место последней схватки — затонувшая военно-морская база The Corpse (шуточное сокращение от реально существующей тexasской базы Corpus Christi).

Move): у Лилит это выпуск 20 пуль по окружившим ее врагам, у Максуса — комбо из пяти ударов, у Джеффи — расщепление гранат, а у Скарлет — умение становиться невидимой, если у нее осталось меньше 20% здоровья. Как бы все это смотрелось в динамичной аркадной игре, непонятно, ведь там нужно было бы и стрелять, и стрейфиться, и накручивать пятиударные комбо в ближнем бою, и использовать новую «снайперскую» систему прицеливания (о которой Фрейермут умалчивает).

Помимо 40 основных видов пушек в игре планировалось «убероружие» (Uber Weapons), которое каждый персонаж собирал бы из пяти разбросанных по уровням компонентов. Джеффи полагалась карманная атомная бомба (конструировал он ее сам, остальным пришлось бы обращаться к квалифицированным NPC), Лилит вручали две

портативные ракетные установки, Максусу — Тесла-пушку из плазменной винтовки и ядра атомного реактора, а Скарлет — древний меч Сердце Дракона. «У нас есть один персонаж ближнего боя, но давайте будем честны сами с собой, — замечал Фрейермут между делом. — Fallout ценят потому, что там можно повалить громилу-супермутанта, задулив ему в глаз из плазменной винтовки. Поэтому что у нас в игре будет? Да — пушки, пушки и еще раз пушки!»

Из прочей атрибутики упоминались стимуляторы, препараты Rad-X и Psycho, броня всех видов, приборы ночного видения, детекторы движения, водолазные костюмы, технология Stealth Girl специально для Скарлет и энергетический щит для всех остальных.

Игру можно было бы проходить в сквозном кооперативном режиме, когда экран делится пополам, а уровень сложности

модифицируется под двух игроков (у монстров больше здоровья, они наносят больший урон, а на уровнях Hard и Extreme игроки попадают не только по врагам, но и друг по другу). Разработчики собирались всячески поощрять командную взаимовыручку (когда один вскрывает дверь, а другой бдит) и делать секретные уровни, попасть на которые можно было бы, только объединив скиллы и усилия. Заработанные скилл-пойнты и крышечки можно было бы делить пятьдесят на пятьдесят... или играть в режиме «каждый сам за себя», когда пойнты отдаются тому, кто убил врага, а крышечки — тому, кто схватил их первым.



В Fallout: Brotherhood of Steel 2 разработчики собирались возвращать игру к ролевым корням — не забывая при

этом и про консольных игроков, которым, мол, нравятся бои на мечах, простой динамичный сюжет и жирные боссы в финале каждого уровня. Стала бы FBoS 2 полноценным приквелом Fallout 3? Скорее всего, нет. Хотя Fallout 3 и вышел на консолях, игрался в реальном времени и существенно упростил принятую в первых двух частях ролевою систему, это игра совсем другого уровня и другой направленности. Последствиями атомной войны в экшене или аркаде удивить гораздо труднее, чем в RPG; вот почему разработчики нового и загадочного **Fallout: New Vegas** усиленно подчеркивают, что их игра «будет в том же жанре, что и Fallout 3». В случае с этой вселенной атмосферу невозможно отделить от жанра: попытка превратить Fallout в экшен-игру только показывает, до чего, в сущности, тривиальный сеттинг мы имеем. ■



Антураж — это все, что объединяло Fallout: Brotherhood of Steel с благородной постапокалиптической лицензией. Вторая часть с легкостью заткнула бы предшественницу за пояс.



Убероружие одного из персонажей (пироманьяка Джеффи) — портативная атомная бомба Fat Boy (параллели с Fat Man так и напрашиваются). Требует батареек, девушка не прилагается...



## Журнал Mobi теперь онлайн!




- Свежие новости мира цифровой техники и технологий
- Подробнейшие обзоры телефонов, ноутбуков и гаджетов
- Мобильные устройства на видео, краш-тесты, репортажи
- Огромная база статей о мобильных платформах, операционных системах и технологиях
- Каталог телефонов, коммуникаторов и фотоаппаратов: тысячи моделей, сотни производителей
- Бесплатные программы для мобильных на все случаи жизни


## Читайте и смотрите на mobi.ru


- Intel + Nokia = ... MeeGo. Обзор новой платформы для мобильных устройств
- 3D-технологии в компьютерных играх и телевидении
- Подробные обзоры и видео смартфонов HTC Desire и HTC HD Mini
- Обзор первых коммуникаторов от Microsoft: Kin One и Kin Two


Проект **mobi.ru** основан на базе ведущего издания о цифровой технике. Экспертный гляцевый журнал Mobi распространялся в России и СНГ с марта 2003 года по декабрь 2009 «Издательским домом «ТехноМир». Большая часть тиража — с двухслойным DVD. Объем журнала — 176 страниц. Центральное место в журнале отведено тестам актуальных устройств и статьям о новых технологиях. Ключевые разделы посвящены мобильным телефонам и ноутбукам. С января 2010 года журнал полностью перешел в онлайн. Редакция журнала теперь всю трудится над mobi.ru, сохранив лучшие традиции печатного издания.


**П**рошел почти год, как четырех активистов The Pirate Bay приговорили к тюремному заключению, а сочувствующие до сих пор галдят: как, пиратов судят! Да что они такого делают! Что будет со всеми нами? Судят, и еще как. И это давно не новость — первый цифровой пират угодил за решетку еще шесть лет назад, когда волна торрент-трекеров только набирала высоту. С тех пор пиратские бухты разоряют одна за другой, и серверы впору прятать в странах, где к пиратам относятся лояльно. А таких все меньше, как ни стараются Партии пиратов. В России, например, «шарить файлы» становится все опаснее.


 — законодательство этой страны считает цифровое пиратство преступлением — и/или судебные дела здесь решаются не в пользу пиратов.

 — какие-то формы цифрового пиратства в этой стране считаются преступлением, а какие-то нет; судебные дела решаются и в пользу пиратов, и в пользу правообладателей.

 — законодательство этой страны не считает цифровое пиратство преступлением — и/или судебные дела здесь решаются в пользу пиратов.

 — по этой стране нет данных — либо там не произошло инцидентов, связанных с цифровым пиратством.

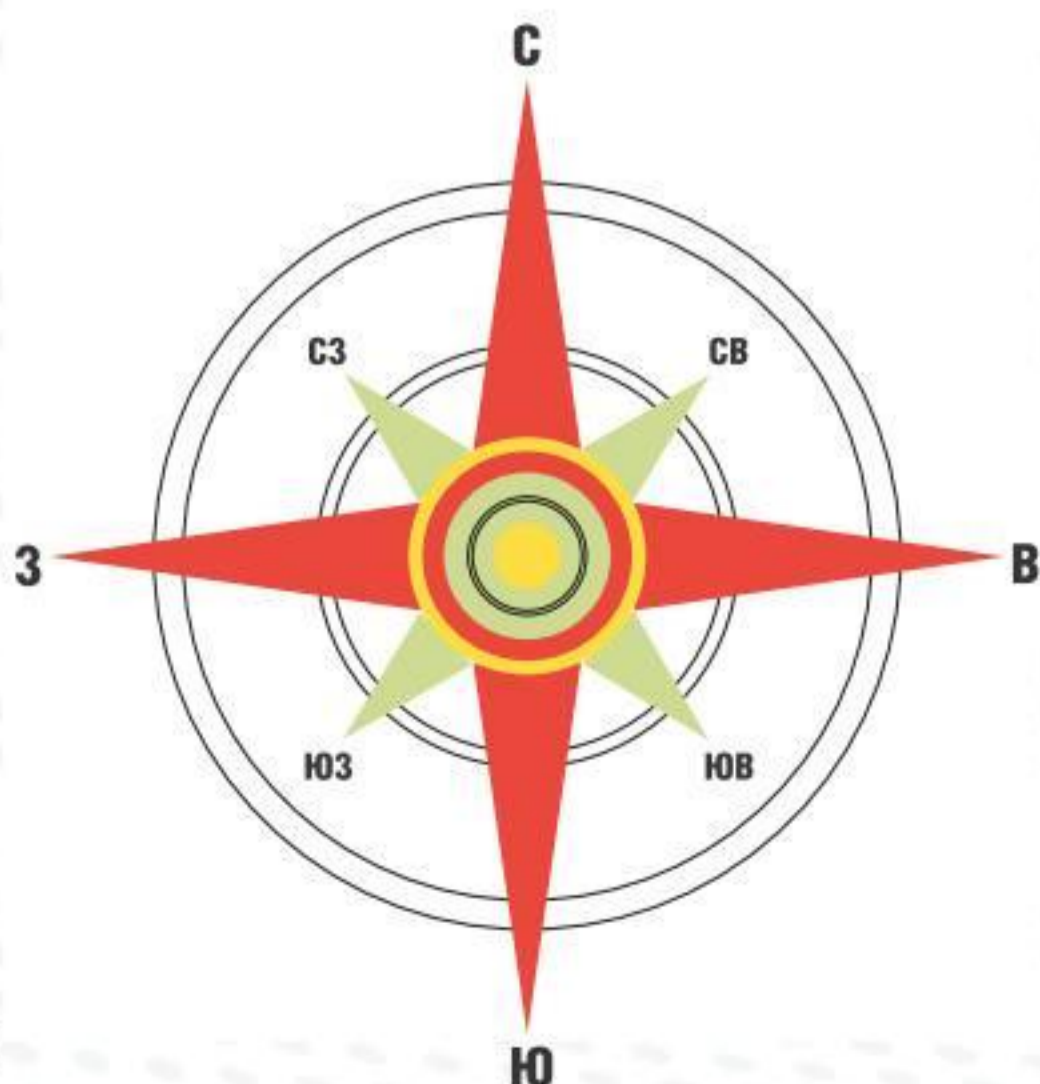
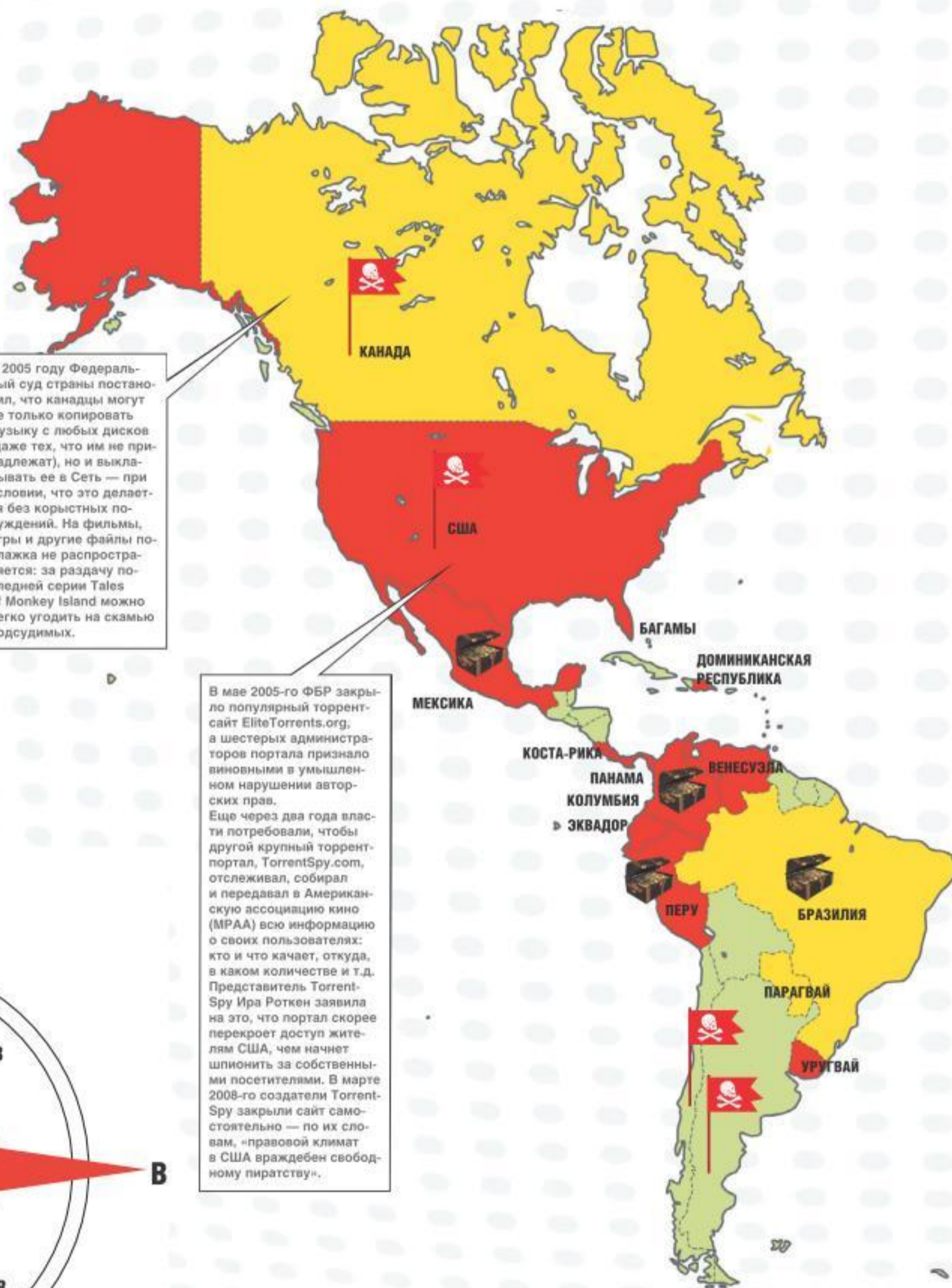
 — черный флажок: в стране есть официально зарегистрированный филиал Партии пиратов.

 — красный флажок: в стране действуют активные группы, причисляющие себя к Партии пиратов, но официально они не зарегистрированы.

 — сундук: в стране формируется Партия пиратов.

В 2005 году Федеральный суд страны постановил, что канадцы могут не только копировать музыку с любых дисков (даже тех, что им не принадлежат), но и выкладывать ее в Сеть — при условии, что это делается без корыстных побуждений. На фильмы, игры и другие файлы полагка не распространяется: за раздачу последней серии Tales of Monkey Island можно легко угодить на скамью подсудимых.

В мае 2005-го ФБР закрыло популярный торрент-сайт EliteTorrents.org, а шестерых администраторов портала признало виновными в умышленном нарушении авторских прав. Еще через два года власти потребовали, чтобы другой крупный торрент-портал, TorrentSpy.com, отслеживал, собирал и передавал в Американскую ассоциацию кино (МРАА) всю информацию о своих пользователях: кто и что качает, откуда, в каком количестве и т.д. Представитель TorrentSpy Ира Роткен заявила на это, что портал скорее перекроет доступ жителям США, чем начнет шпионить за собственными посетителями. В марте 2008-го создатели TorrentSpy закрыли сайт самостоятельно — по их словам, «правовой климат в США враждебен свободному пиратству».





## Пиратские партии в Европе

В декабре 2004-го, вслед за Suprnova.org, был закрыт крупнейший финский торрент-трекер Finreactor.com. 32 пирата — по большей части администраторы и модераторы портала — предстали перед судом. Двоих пиратов оправдали как несовершеннолетних, а с остальных софтверные компании потребовали возмещения убытков, оцененных в \$5,4 млн. Суд распорядился иначе: подсчитал, сколько бы стоили раздаваемые через Finreactor программы, если бы их покупали в магазине, и взыскал с пиратов 10% стоимости — получилось меньше чем \$90 тыс. на брата. А за время существования Finreactor пираты перекачали 29,6 Тб данных — там хранились ссылки на 16 000 игр, 136 000 фильмов и 274 000 музыкальных альбомов.

В марте 2008-го Норвежская вещательная корпорация в качестве эксперимента открыла собственный торрент-сайт, где раздавались фильмы, музыка и подкасты, от начала до конца созданные корреспондентами НВК. Выяснилось, что качать с торрент-сервера быстрее и удобнее, и теперь корпорация планирует раздавать весь контент через большой торрент-портал.

В декабре 2004 года был закрыт один из первых европейских торрент-сайтов Suprnova.org — закрыт во многом потому, что правладельцы оказывали давление на основателя и администратора Suprnova, Слонкека. Впоследствии Слонкек признался, что даже после закрытия трекера словенские власти конфисковали у него все серверы и оборудование.

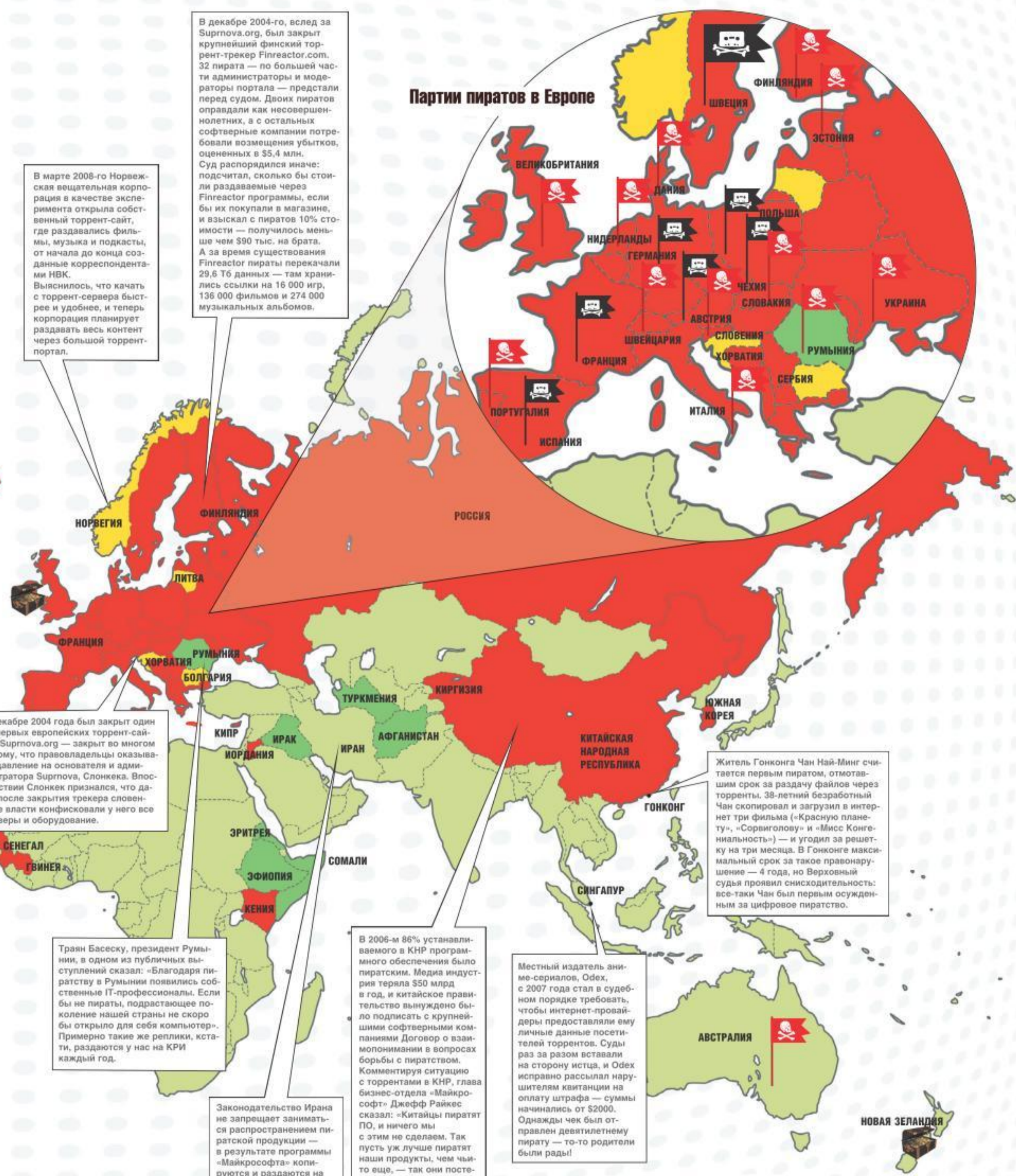
Траян Басеску, президент Румынии, в одном из публичных выступлений сказал: «Благодаря пиратству в Румынии появились собственные IT-профессионалы. Если бы не пираты, подрастающее поколение нашей страны не скоро бы открыло для себя компьютер». Примерно такие же реплики, кстати, раздаются у нас на КРИ каждый год.

Законодательство Ирана не запрещает заниматься распространением пиратской продукции — в результате программы «Майкрософт» копируются и раздаются на каждом углу. Билл Гейтс по этому поводу не унывает: «А что, соревноваться с «Линуксом» куда проще, когда в стране есть пиратство, чем тогда, когда его нет».

В 2006-м 86% устанавливаемого в КНР программного обеспечения было пиратским. Медиа индустрия теряла \$50 млрд в год, и китайское правительство вынуждено было подписать с крупнейшими софтверными компаниями Договор о взаимопонимании в вопросах борьбы с пиратством. Комментируя ситуацию с торрентами в КНР, глава бизнес-отдела «Майкрософт» Джефф Райкес сказал: «Китайцы пиратят ПО, и ничего мы с этим не сделаем. Так пусть уж лучше пиратят наши продукты, чем что-то еще, — так они постепенно привыкнут к Windows настолько, что начнут его покупать».

Житель Гонконга Чан Най-Минг считается первым пиратом, отмотавшим срок за раздачу файлов через торренты. 38-летний безработный Чан скопировал и загрузил в интернет три фильма («Красную планету», «Сорвиголову» и «Мисс Конгениальность») — и угодил за решетку на три месяца. В Гонконге максимальный срок за такое правонарушение — 4 года, но Верховный судья проявил снисходительность: все-таки Чан был первым осужденным за цифровое пиратство.

Местный издатель аниме-сериалов, Odex, с 2007 года стал в судебном порядке требовать, чтобы интернет-провайдеры предоставляли ему личные данные посетителей торрентов. Суды раз за разом вставали на сторону истца, и Odex исправно рассылал нарушителям квитанции на оплату штрафа — суммы начинались от \$2000. Однажды чек был отправлен девятилетнему пирату — то-то родители были рады!





# MASS EFFECT: ВОСХОЖДЕНИЕ

Подноготная «Цербера» в приквеле Mass Effect 2 — посредственной книге со скучным сюжетом и серыми персонажами

- Жанр: второсортный фантастический триллер
- Автор: Дрю Карпишин
- Издательство: «Азбука-классика»

- Язык: русский
- Тираж: 7000 экземпляров
- Твердый переплет, 320 стр.

Оценка:

3/5

Задолго до официального анонса **Mass Effect 2**, в июле 2008 года вышел роман **Mass Effect: Ascension** («**Mass Effect: Восхождение**»), который должен был перекинуть сюжетный мостик между оригинальной игрой и сиквелом. Однако вышло так, что с обеими играми «Восхождение» связано лишь общей вселенной, парой-тройкой знакомых имен и одним ключевым персонажем.

По ходу **Mass Effect** капитан Шепард едва ли не на каждом шагу сталкивался с кознями человеческой организации националистического толка «Цербер», баловавшейся аморальными экспериментами. В **Mass Effect 2**, как известно, эта организация становится главным союзником Шепарда и его команды. Роман «Восхождение» явно писался, чтобы представить деятельность «Цербера» под иным углом, а также впервые познакомить нас со Спектром — именно так отечественные переводчики окрестили таинственного главу «Цербера», в оригинале именованного Elusive Man.

С расширением границ вселенной **Mass Effect** Карпишин справляется. В «Восхождении» поклонники знакомятся со станцией Омега, Коллекционерами и Мигрирующим флотом кворрианцев — тут мы имеем в виду, конечно, англоязычных читателей: в России книга вышла уже после релиза **Mass Effect 2**, хотя и не с такой чудовищной задержкой, как первый роман, «**Mass Effect: Открытие**». Если помните, из него мы узнали, что и Альянс не брезговал весьма спорными с точки зрения морали разработками. К таковым относится проект «Восхождение», давший название второй книге, — в его рамках талантливых детишек превращают в биотиков с помощью операций и тренировок.

Сюжет романа закручен вокруг девочки по имени Джиллиан, которая страдает аутизмом и обладает мощнейшим потенциалом биотика — и, естественно, нахо-

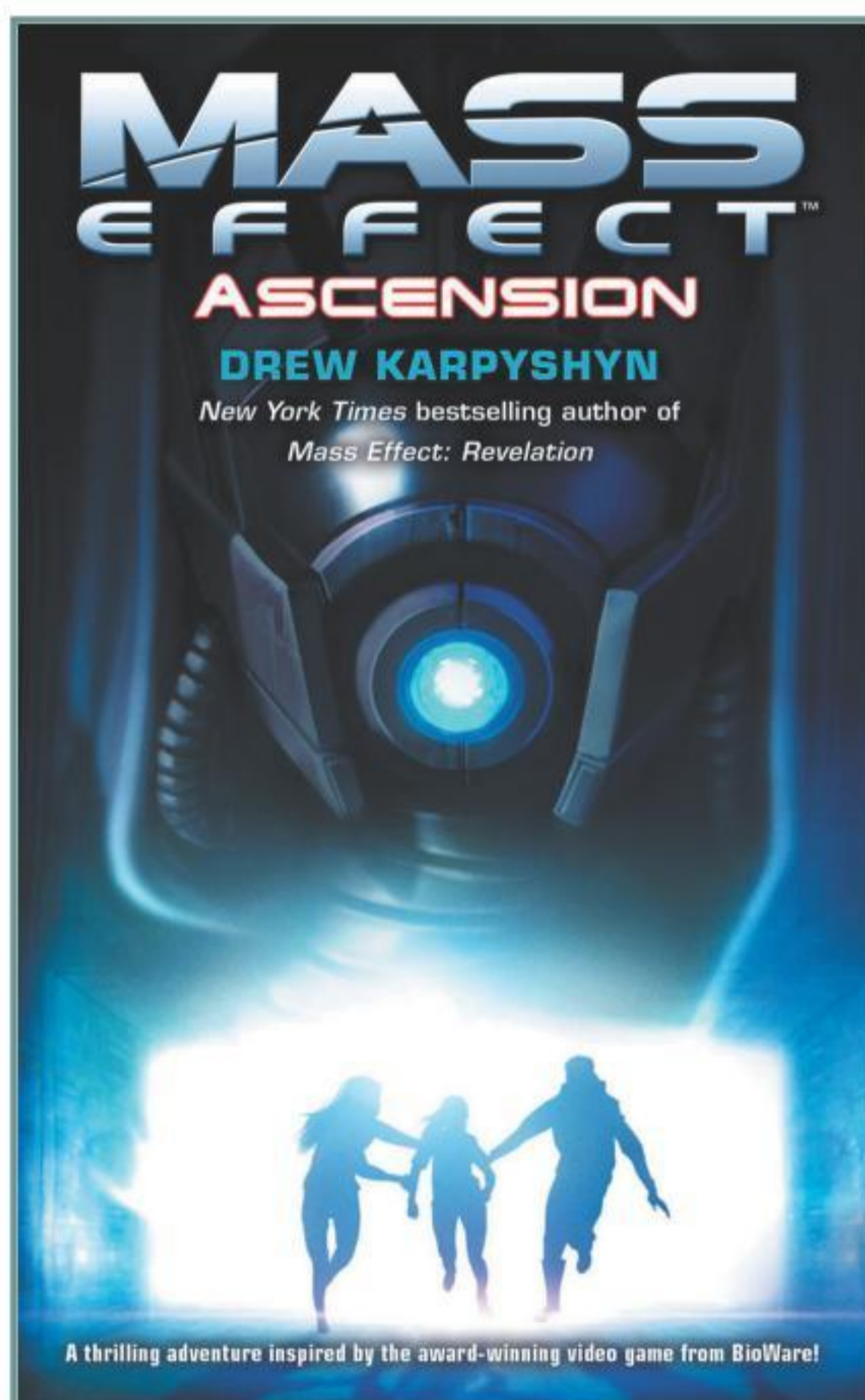
дится в сфере интересов «Цербера». В «Восхождение» девочка попадает из-за Спектра — до поры до времени он лишь следит за успехами Джиллиан в рамках проекта, но затем решает прибрать юное дарование к рукам.

Однако приемный отец девочки, Пол Грейсон, воспитывавший ее, прежде чем она стала участницей «Восхождения», не желает Джиллиан доли подопытного кролика. Пикантность ситуации в том, что Грейсон по совместительству еще и агент «Цербера». Пол растил девочку по поручению самого Спектра — и теперь разрывается между преданностью организации и любовью к Джиллиан. Впрочем, у той есть и другие защитники: знакомая нам по предыдущей книге Кали Сандерс стала сотрудником «Восхождения» и, когда угроза нависла над одной из ее подопечных, без колебаний бросила все, чтобы спасти Джиллиан. Стоит ли говорить, что в погоню за беглецами тут же бросаются люди Спектра?

Быть может, сама по себе история, рассказанная в «Восхождении», и не так плоха, однако роман вызывает искреннее недоумение. Неужели за два года, что прошли между атакой гетов на Цитадель и воскрешением капитана Шепарда, во вселенной **Mass Effect** не случилось ничего более интересного, чем охота «Цербера» на вундеркинда-биотика?

Унаследовало «Восхождение» и основной недостаток первой книги. В романах Карпишина сложно найти психологически достоверно выписанных персонажей — их место занимают архетипы, наделенные лишь парой-тройкой характерных черт. Но этого явно недостаточно, чтобы герои ожили. Даже основные персонажи романа воспринимаются как какие-нибудь NPC — и вызывают ничуть не больше сострадания.

Вопреки нашим ожиданиям, второй роман из серии **Mass Effect** оказался слабее первого.



Замечательный сценарист Карпишин остается весьма посредственным литератором, а к художественным недостаткам, которые мы отмечали в рецензии на первую часть цикла, в «Восхождении» прибавился еще и не самый интересный сюжет.

Это, впрочем, не мешает Карпишину вовсе трудиться над третьей книгой, **Mass Effect: Retribution**, выход которой в США намечен на конец июля. Вопреки традиции, она

не будет приквелом к **Mass Effect 3**, а станет прямым продолжением «Восхождения»: так, раздобывший где-то технологии Жнецов Спектр решит испытать их на предателе Грейсоне. Ждать от Карпишина шедевра уже не приходится, остается лишь надеяться, что **Retribution** раскроет новые тайны вселенной **Mass Effect**, — ведь ради этого мы, в конце концов, и читаем новеллизации видеоигр. +



# MASS EFFECT: ИСКУПЛЕНИЕ

Рисованный сиквел Mass Effect с красоткой Лиарой Т'Сони в главной роли — не слишком увлекательно, но очень информативно

- **Жанр:** космическая фантастика
- **Авторы:** Джон Джексон Миллер, Мак Уолтерс
- **Иллюстратор:** Омар Франция
- **Издательство:** Dark Horse Comics

- **Язык:** английский; неофициальный русский перевод BioWare.ru
- **Количество номеров:** 4

Оценка: **4/5**



Неудачный роман «**Mass Effect: Восхождение**», рассказав довольно скучную историю об охоте на вундеркинда-биотика, так и не смог объяснить, каким образом тело Шепарда попало на базу организации «Цербер». Понимая это, **BioWare** решила дополнить новеллизацию комиксами: пилотная мини-серия **Mass Effect: Redemption** («**Mass Effect: Искупление**») состоит из четырех выпусков, первый из которых вошел в коллекционное издание **Mass Effect 2**.

Центральный герой серии — азари Лиара Т'Сони, которая прославилась соблазнительными изгибами синих ягодичек даже за пределами игровой индустрии. В **Mass Effect** она была прекраснотушной

идеалисткой, но к **Mass Effect 2** успела превратиться в торговца информацией и сейчас буквально одержима противостоянием с «коллегой» по кличке Темный Брокер. После гибели первой «Нормандии» Лиара и таинственный дрелл Ферон, истинные мотивы которого останутся загадкой до последних страниц заключительного выпуска, посвятили все свое время и силы поискам исчезнувшего Шепарда. Кроме них интерес к капитану проявили Коллекционеры, заручившиеся поддержкой Темного Брокера, и, естественно, «Цербер».

«Искупление» дает поклонникам игры больше информации к размышлению, чем оба романа Дрю Карпишина, вместе взятые.

Это понятно: со штатным автором издательства Джоном Джексонном Миллером над **ME: Redemption** работал ведущий сценарист **Mass Effect 2** Мак Уолтерс. Однако создать идеальный комикс им не удалось. Эволюция характера Лиары показана не слишком убедительно, детективный сюжет и интрига откровенно слабы, «мультишный» стиль рисунка — на любителя. Возможно, формат мини-серии просто не очень подходит для талантливому Миллеру, на счету которого — великолепная серия комиксов **Star Wars: Knights of the Old Republic**. Официальный перевод «Искупления», как и **Knights of the Old Republic**, едва ли будет издан у нас в обозримом будущем,

но русское комьюнити на форуме **BioWare.ru** не дремлет и в течение четырех-пяти дней само переводит новые выпуски.

Назвать мини-серию безупречной не удастся при всем желании, однако и поклонники игры, и любители комиксов встретили ее очень тепло. Почувствовав, что эксперимент удался, **BioWare** тут же анонсировала продолжение, причем на этот раз речь идет о регулярной ежемесячной серии, сюжет которой развернется после событий **Mass Effect 2**. Комиксами займутся все те же Джон Миллер и Мак Уолтерс — учитывая, что Миллер отлично умеет писать именно масштабные истории, на рисованном **Mass Effect** еще рано ставить крест. +



# METAL GEAR SOLID METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

Обреченная в зародыше попытка превратить Metal Gear Solid в новую бондиану

- Жанр: неудавшаяся новеллизация
- Автор: Раймонд Бенсон
- Издательство: Del Rey

- Язык: английский, права на перевод и издание в России уже приобретены
- Мягкий переплет, 319 и 320 стр.

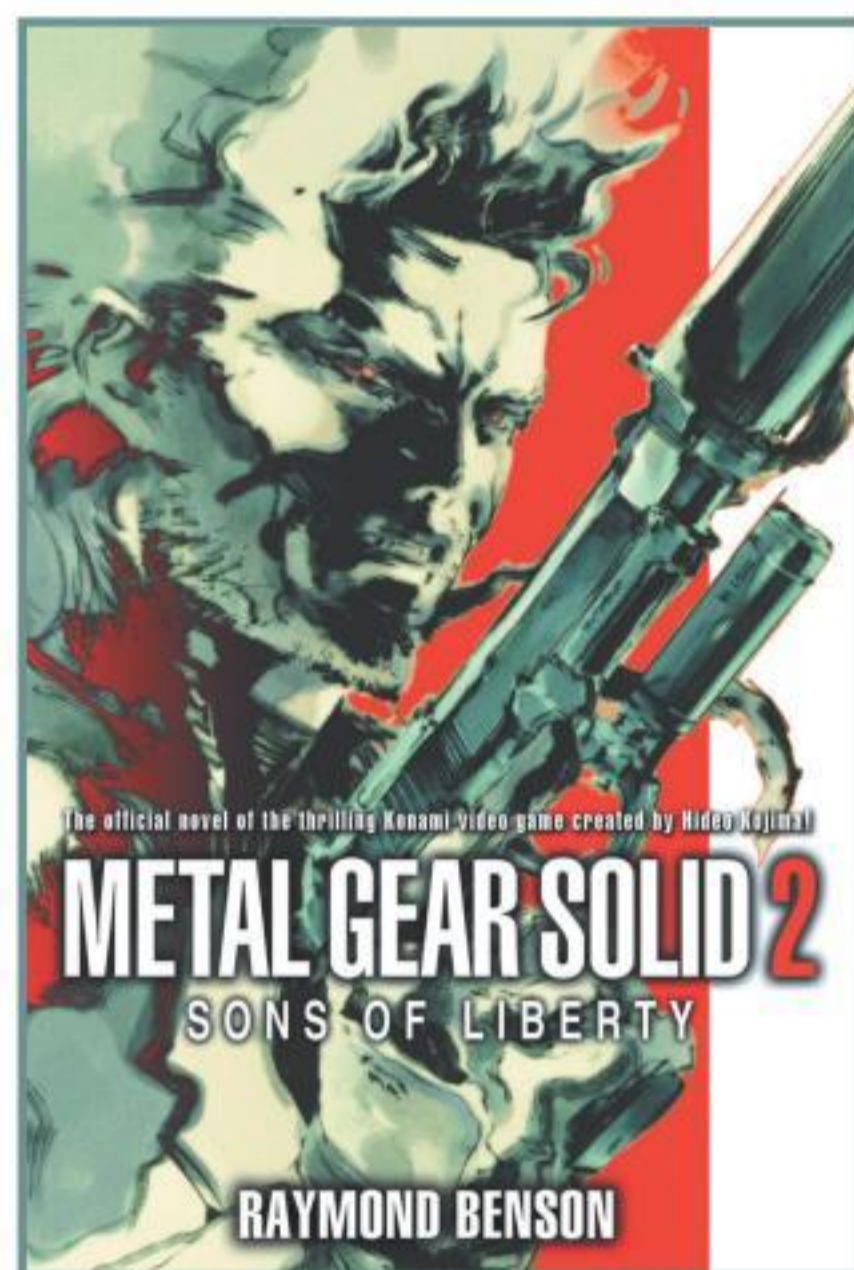
Оценка: 2/5

Немного найдется в игровой индустрии проектов, сравнимых по размаху, глубине и известности с сериалом **Metal Gear Solid**. И тем удивительнее, что за рамки видеоигр франчайз шагает робко, словно нехотя: кроме замороженной экранизации, можно вспомнить разве что серию комиксов, опубликованную в 2004-м.

Дело сдвинулось с мертвой точки лишь два года назад, в преддверии релиза **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots** — в начале 2008-го американский писатель Раймонд Бенсон опубликовал новеллизацию первой игры, а в конце прошлого года издал роман, написанный по мотивам **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty**. Права на перевод и издание обеих книг в России уже приобретены, однако романы по Metal Gear Solid никак не появятся на прилавках. Мы заказали оба томика из Америки и выяснили, почему книгоиздатели не торопятся с переводом.

Имя Раймонда Бенсона едва ли знакомо широкой российской аудитории, однако на родине он пользуется большой популярностью и считается одним из наследников Яна Флеминга — недаром писательскую карьеру Бенсон начал, штампуя романы о новых похождениях агента 007. Не чужд Раймонд и игровой индустрии. Прежде чем прославиться на ниве остросюжетной литературы, он работал дизайнером и сценаристом над несколькими крупными проектами, самый известный из которых — **Ultima VII**, а в начале двухтысячных сочинил пару книг на основе **Tom Clancy's Splinter Cell**.

Однако богатый творческий опыт не помешал Бенсону усестись в лужу, когда он попытался перенести сагу о Солиде Снейке с экрана на бумагу. Спра-



ведливости ради отметим, что задача это невероятно сложная: создавая видеоигру, Хидео Кодзима всю задействовал приемы подачи сюжета, используемые в большом кино. Даже сегодня немного найдется игр, в которых столько зависит от «операторской» работы, интонации актеров, режиссуры роликов — безо всего этого история Снейка лишается своего уникального стиля, атмосферы и очарования.

Чем более эмоциональной или драматичной была та или иная сцена в первоисточнике, тем комичнее и несуразнее она выглядит на страницах книг. Сюжет шит белыми нитками. Отрицательные персонажи в большинстве своем кажутся карикатурными болванчиками, а изблюбленные Кодзимой пафосные

диалоги минут на десять-пятнадцать, органично вписывавшиеся в формат игр, превращают книги в несмешную пародию на классические шпионские романы.

Раймонду Бенсону не хватило таланта, чтобы хоть как-то возместить отсутствие грандиозного видеоряда и потрясающей музыки. К счастью, он хотя бы не пересказывает, как Снейк с Рейденом прячутся за каждым углом или монотонно разбираются с десятками охранников. Писатель стремится продемонстрировать внутренний мир и переживания героев, однако в небольшой книге со стремительно развивающимся сюжетом психологизму нет места.

Более того, творческая свобода автора, похоже, была строго ограничена, и отступать от сюжета игры он имел право только

в мелочах. Бенсон добавил лишь несколько коротких и малозначительных сцен — к примеру, он описал гибель Мастера Миллера, оставшуюся за кадром первой части Metal Gear Solid. Впрочем, наивно было надеяться, что Кодзима позволит какому-то американскому писателю творить со своим миром что вздумается.

Игравшие в первоисточник не найдут в томиках Бенсона практически ничего нового или интересного — лишь средней паршивости пересказ уже знакомых событий. А если кто-то несчастный по чудовищному недоразумению начнет свое знакомство со Снейком с беллетризованных версий Metal Gear Solid, то ему останется лишь гадать, что нашли в этой истории миллионы игроков по всему миру. +



# НА ИГРЕ 2: НОВЫЙ УРОВЕНЬ

Видео, которое лучше смотрелось бы не в кинозале, а на трехчасовой пиратской кассете лет пятнадцать назад

- **Режиссер:** Павел Санаев
- **Сценаристы:** Павел Санаев, Александр Чубарьян
- **Бюджет:** \$3,5 млн
- **Сайт:** [Na-Igre.ru](http://Na-Igre.ru)

- **В ролях:** Павел Прилучный, Сергей Чирков, Тихон Жизневский, Нодар Сирадзе, Марина Петренко, Агния Дитковските, Виктор Вержбицкий, Александр Лыков, Игорь Скляр, Сергей Газаров



Контрабандист, 20 лет доставляющий разные рискованные грузы, выполняет самый опасный в своей жизни заказ — вывозит морем партию дисков с российским патриотическим шутером. В Босфоре лодку берут на бордаж пьяненькие русские туристы, на самом деле — команда нижегородских киберспортсменов, которая в предыдущей «На игре» под влиянием этого шутера мутировала в универсальных солдат (рецензию на первый фильм читайте в «Игромании» №11/2009). Теперь они служат у олигарха с лицом Завулона (Вержбицкий) и по сходной цене мочат его конкурентов. В команде выделяются условно хороший Вампир (Чирков), который, паля в честных граждан, сам корчится от нравственных мук, и условно плохой Док (Прилучный) — отморозок со штрихкодом на шее. Вампир хочет диски затопить, Док — украсть и создать клан геймеров специального назначения.

В типичной видеоигре «новый уровень» — это просто новые декорации, вот и режиссер Павел Санаев трактует подзаголовок буквально: героев отправляет на заброшенный причал, покатаются на катере по Черному морю, по реке, отчего фильм приобретает комичное сходство с советским блокбастером «Пираты XX века».

Но продвинутый левелдизайн — не совсем то, чего мы ждали от продолжения диковатого подросткового экшена. После первой части «На игре» зритель остался в недоумении: а что ему, собственно, пытались сказать? Сюжет намекал, что глупо преть в офисе за зарплату — лучше уж заняться террором. Показывали всякие ужасы: силовики крышуют бандитов, представители горных национальностей жгут в автомастерских студентов-славян. «Новый уровень» должен был расставить моральные ударения и внятно объяснить, почему убийство в игре не равно убийству на улице.

По факту фильм мямлит и сбивается с пятого на десятое. Актеры механически повторяют фразы с

афиши («Это не игра!», «Выхода из игры нет!»), вплетают игровой клубный сленг («Нас тупо задавят мясом!»), и часть диалогов можно будет понять, только если в DVD-издание «Нового уровня» вложат геймерско-русский толковый словарь. Но странен не бубнеж, а поступки. Предполагалось (и даже прямо проговаривалось создателями в интервью), что в «Новом уровне» парни образумятся — или будут наказаны гамовеком. Но чувство реальности оставило их, похоже, навсегда: они продолжают фигачить по целям, манипулировать друг дружкой и все «делать по тактике». Никого не жалко. На две серии «На игре» нет ни одного светлого персонажа — сплошь подонки, а финал ратифицирует кредо «воруй-убивай»: местные чикатилы уходят в ночь с мешком долларов, местный Раскольников попадает в колонию.

Стандарты съемки и сторителлинга при этом вполне голливудские — только вот это стандарты би-муви. Полторы эротических сцены, несколько грубых шуток (лучшая случится в морге). Если что-то гулко взрывается — герои счастливо отпрыгивают в сторону камеры; последняя схватка происходит на военной базе. Лучше всего «На игре» смотрелась бы не в кинозале, а на трехчасовой пиратской кассете лет пятнадцать назад.

Силась найти в мельтешении недобрых и злых хотя бы зачатки логики, рецензенты пускаются во все тяжкие. Радио «Эхо Москвы» увидело в фильме критику ФСБ, а «Коммерсантъ» закончил заметку словами «сокращение анального сфинктера»... Игровому журналу стоило бы предположить, что «На игре» советует аннигилировать патриотических разработчиков, предварительно приковав их наручниками к тиражу. Но смысл фильма, похоже, в другом. Небольшой шанс на излечение есть только у тех юношей, которые, кроме игр, интересуются девушками. Получается, это история о том, что всем геймерам для профилактики надо время от времени бывать в постели. +





# Под властью дракона

## СОЗДАНИЕ МОДУЛЕЙ ДЛЯ DRAGON AGE: ORIGINS

Довольно скоро после выхода **Dragon Age: Origins** разработчики выпустили мощнейший инструмент для создания новых и модифицирования уже существующих модулей, имя которому — **Dragon Age Toolset**. К сожалению, опробовать тогда редактор удалось далеко не всем. У одних он банально не загружался, другие жаловались на частые вылеты, третьи наблюдали синий экран смерти после окончания установки.

И лишь недавно была, наконец, выпущена стабильная, рабочая версия редактора. Сегодня мы расскажем вам, как создать заготовку модуля в **Dragon Age Toolset**, сделаем простенькую шаблонную локацию, наполним ее различными объектами и в заключение поучимся создавать новых игровых персонажей на базе уже существующих.

### ОСНОВЫ ОСНОВ

Перед установкой инструментария советуем, во-первых, проинсталлировать последние обновления для ОС, а в случае с Windows XP проинсталлировать третий сервис-пак (если вы, конечно, хотите уберечь себя от экрана смерти). А во-вторых, создать в системе учетную запись, в названии которой не будут фигурировать русские символы. Дело в том, что **Dragon Age Toolset** не дружит с кириллицей: редактор физически не может открыть для записи файлы, в путях до которых встречаются русские знаки. При этом с чтени-

ем этих же самых файлов программа отлично справляется.

Давайте разберемся, что собой представляет модуль в **Dragon Age: Origins**. Это совокупность различных игровых ресурсов (карт, моделей, скриптов, анимационных сцен, звуков и т.п.), расположенных в изолированном рабочем пространстве. Независимо от того, имеем мы дело с простенькой модификацией, оформленной в виде модуля, или комплексным дополнением, добавляющем в игру массу новых локаций и квестов, стандартные ресурсы затронуты не будут.

Модули — своеобразные насадки, которые в любой момент можно как прикрутить к игре, так и безболезненно удалить, не нарушив при этом целостность исходных файлов. Модуль может включать в себя только те компоненты, которые вы в него поместите. Если вы, скажем, делаете несколько новых предметов и добавите их в инвентарь героя — только они и будут в аддоне. То есть в сравнении с простыми модами модули еще и очень компактны.

### ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП

Чтобы создать новый модуль, выполните команду **File\Manage Modules** и в появившемся окошке щелкните по кнопке **New**. Затем в новом окне с заголовком **Object Inspector** загляните в свиток **General**, отыщите в нем поля **Name** (имя модуля, отображается в игре) и **UID**

(уникальный идентификатор, используемый редактором) и введите в них произвольные ключевые слова на английском языке — например, **Igromania\_Module** и **IM\_MOD**. Все остальные свойства модуля вы сможете задать позже. Когда определитесь с названиями, нажмите кнопку **OK**. Вы увидите, что созданная заготовка тут же отобразится в окне менеджера модулей. Выберите ее из списка и нажмите **Open**.

Попрактикуемся в создании несложных дополнений для игры. И начнем с формирования базовой локации. Выберите пункт меню **File\New Area** или щелкните правой кнопкой мыши по главному полю на панели **Palette Window** в правой части редактора и в контекстном меню выберите пункт **New\Area**. В открывшемся окне **Create New Resource** в поле **Resource Name** введите название территории, а в **Folder** — путь к папке, где будет храниться карта (скажем, **\areas** или **\locations**). Как только вы нажмете кнопку **OK**, локация-пустышка появится на панели **Palette Window** во вкладке **Areas**.

На панели **Object Inspector** в правой части инструментария перейдите в свиток **General** и щелкните по кнопке со знаком многоточия напротив пункта **Area Layout**. В появившемся диалоговом окне выберите любую заготовку окружения, например **hrt000d**, и нажмите **OK**. Выбранный макет автоматически подгрузится в окно 3D-вида.

Перемещение камеры в окне 3D-вида производится при помощи мышки с зажатой левой кнопкой и клавиши **Ctrl**. Масштабируется картинка колесиком мыши. А поворот и изменение угла наклона камеры выполняется с помощью все той же мышки, но уже с зажатой средней кнопкой.

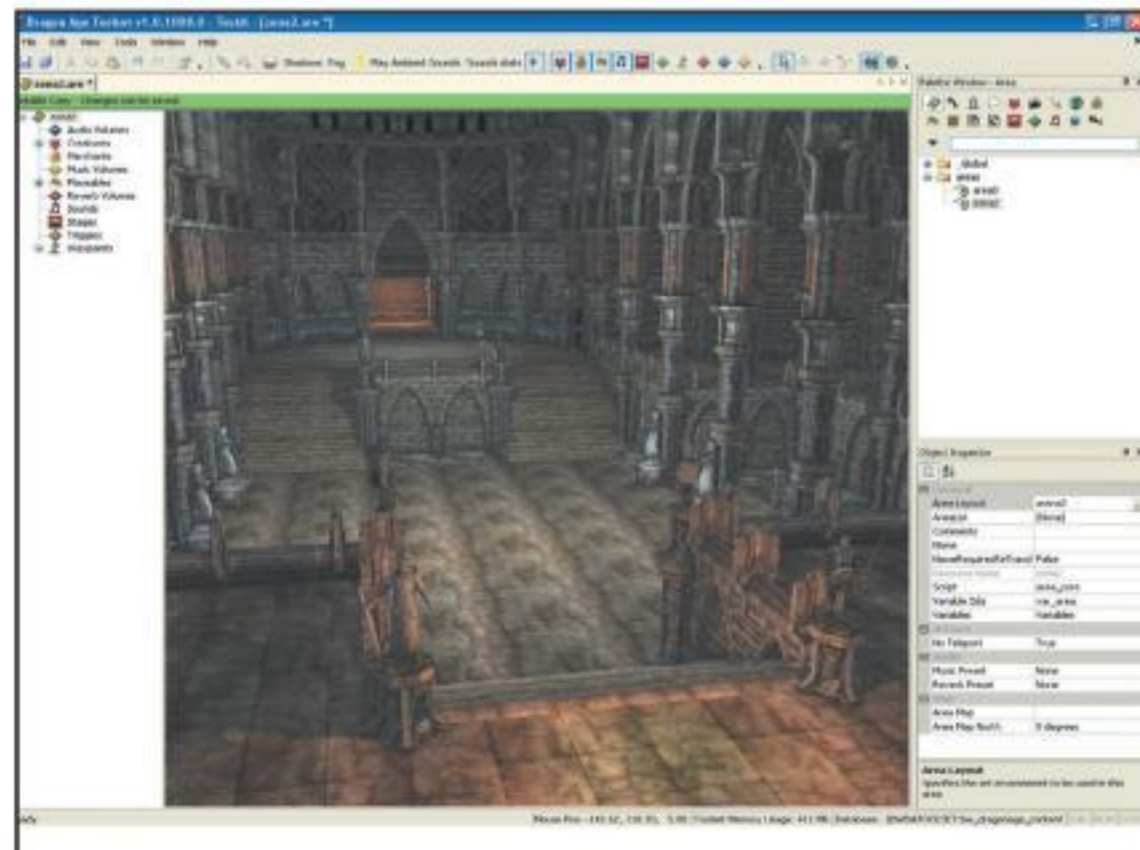
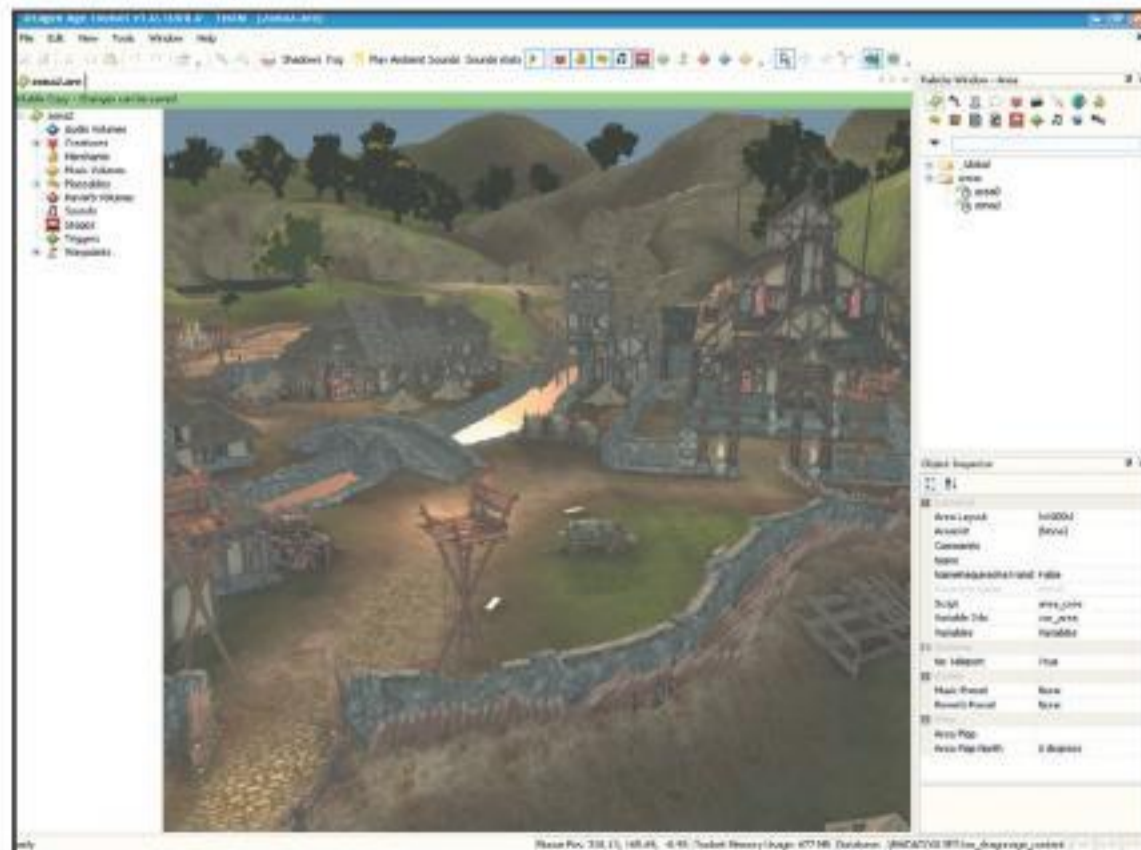
Если выбранная вами шаблонная локация окажется слишком темной, щелкните левой кнопкой мыши по иконке с изображением солнца на панели инструментов в верхней части редактора для осветления территории.

### ЗАСЕЛЕНИЕ ЛОКАЦИИ

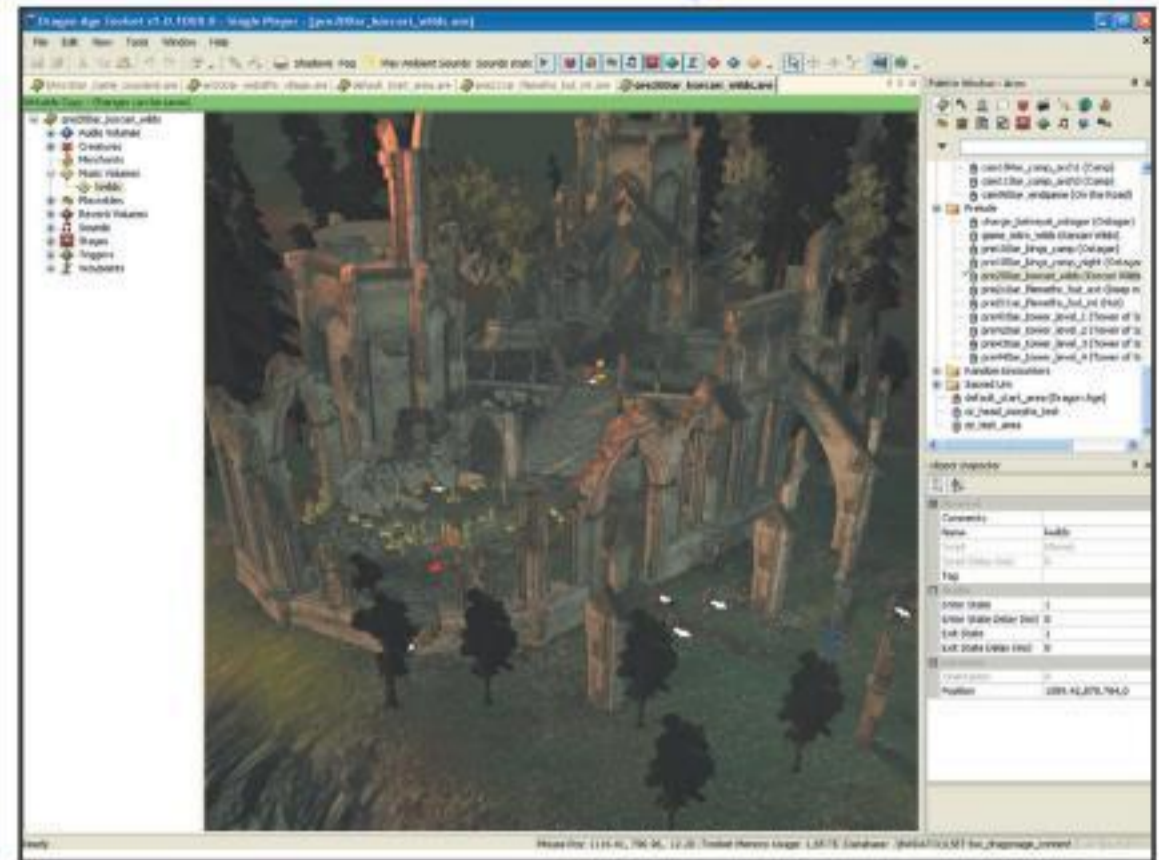
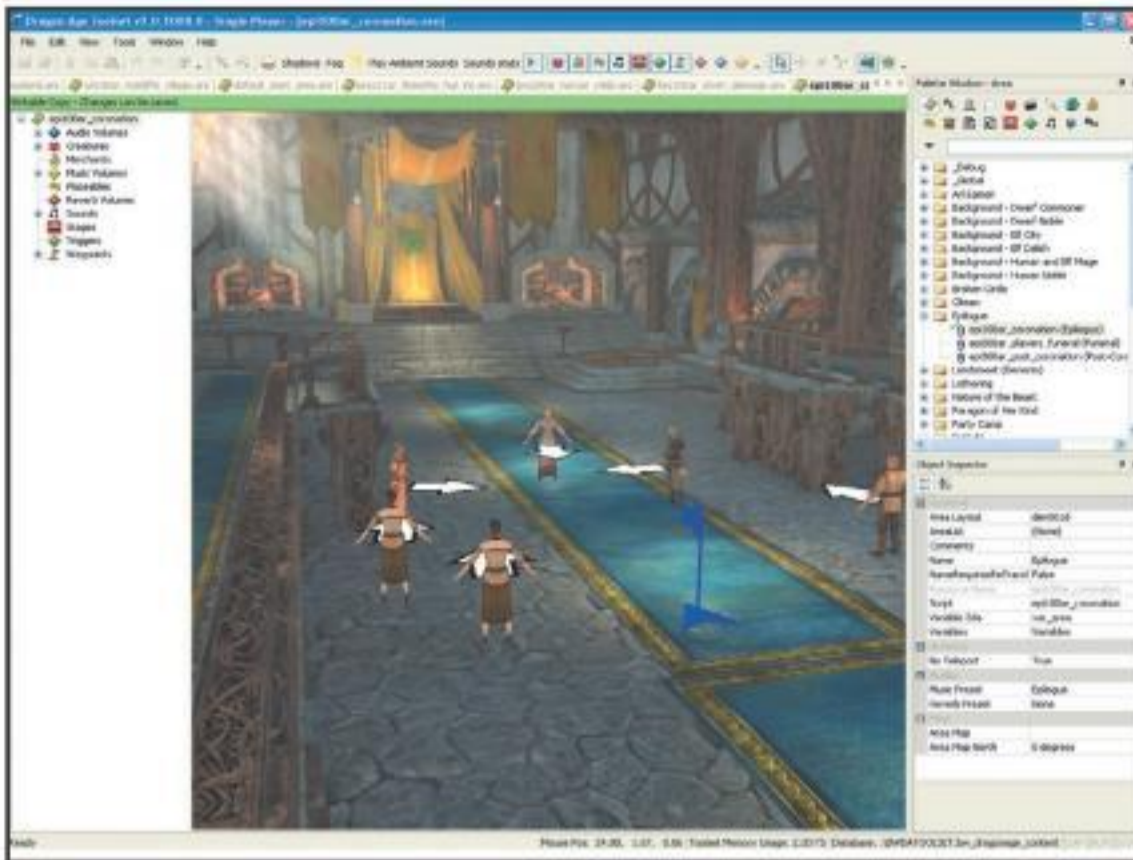
Можно приступать к наполнению локации различными объектами, начиная от элементов декора и заканчивая живыми существами. Начнем с добавления стартовой позиции для игрока.

Щелкните правой кнопкой мышки по любому месту в окне перспективы и в выпадающем меню выберите пункт **Insert Waypoint**. Вы увидите, что на сцене появится вейпойнт — специфический служебный объект зеленого цвета (флажок на платформе в виде стрелки), который будет следовать за курсором до тех пор, пока вы не щелкните левой кнопкой мышки по участку игровой территории (в этом случае позиция элемента закрепится).

Чтобы изменить местоположение базового вейпойнта по оси абсцисс (**X**) или ординат (**Y**), ухватитесь за него левой кнопкой мыши и, не отпуская ее, пе-



Создать локацию на базе готового макета в **Dragon Age Toolset** — дело одной минуты.



При желании вы можете подгрузить в редактор официальные модули из оригинальной игры и перекрыть их по своему вкусу.

редвиньте манипулятор. Для перепределения высоты или Z-координаты объекта активируйте режим редактирования **3 Axis Movement** (кнопка с изображением двух пересекающихся стрелок на главной инструментальной панели, пятая с конца), наведите курсор на нужную координатную ось (в нашем случае — аппликат) и переместите мышью с зажатой левой кнопкой на новое место.

Вернуться к стандартному режиму редактирования (**Standard Selection**) вы можете в любой момент, кликнув по пиктограмме курсора на панели инструментов в верхней части программы (пятая кнопка с конца). Изменить ориентацию элемента в пространстве тоже несложно. Все, что от вас требуется, — задействовать режим поворота объектов (кнопка с изображением двух закругленных стрелок, огибающих круг, на панели инструментов, четвертая с конца), выделить нужный объект, выбрать ось вращения, зажать левую кнопку мыши и передвинуть мышью в любом направлении.

Если вы хотите повернуть объект на заданный угол исключительно в горизонтальной плоскости (угол наклона элемента остается неизменным), то проще всего и гораздо логичнее сделать это в режиме по умолчанию **Standard Selection**. Зажимаете клавишу **Shift** на клавиатуре, выделяете объект на карте и начинаете елозить мышью с зажатой правой кнопкой по коврику, пока не добьетесь желаемого результата. Чтобы создать точную копию какого-либо элемента, выделите его и скопируйте в буфер обмена при помощи комбинации клавиш **Ctrl+C**, а затем подгрузите клон на карту (**Ctrl+V**). Для удаления выделенного объекта со сцены воспользуйтесь клавишей **Delete**.

Возвращаемся непосредственно к нашей стартовой отметке. Присвоим ей название и идентификатор, явно указывающий на наш объект. Выделите вейпойнт в окне 3D-вида, на панели **Object Inspector** в правой части редактора перейдите в свиток **General** и введите в поле **Name** имя стартовой позиции на английском языке. Затем в поле **Tag** введите имя так называемого тега или кодового названия, по которому можно будет легко найти элемент, а также обращаться к нему, скажем, из различных скриптовых сценариев.

Во избежание путаницы советуем задать атрибутам **Name** и **Tag** идентичные короткие запоминающиеся имена вроде **start** или **main**. Когда закончите, сохраните изменения (комбинация клавиш **Ctrl+S**), вызовите менеджер модулей командой **FileManage Modules**, выберите из списка запись с названием нашего дополнения и щелкните по кнопке **Properties**. В открывшемся окне в свитке **General** отыщите пункт **Starting Area** и кликните по символу многоточия напротив данного поля. В диалоговом окне **Resource Open/Save** укажите путь к стартовой локации (той карте из состава модуля, с которой по вашему замыслу должно начаться приключение). После этого в том же блоке параметров (**General**) выберите из списка **Starting Waypoint** ранее обозначенную на карте стартовую позицию для игрока.

## ОБЪЕКТЫ

Займемся украшением и оживлением нашей локации. Проще всего воспользоваться уже готовыми объектами из стандартной библиотеки (панель **Palette Window** в правой

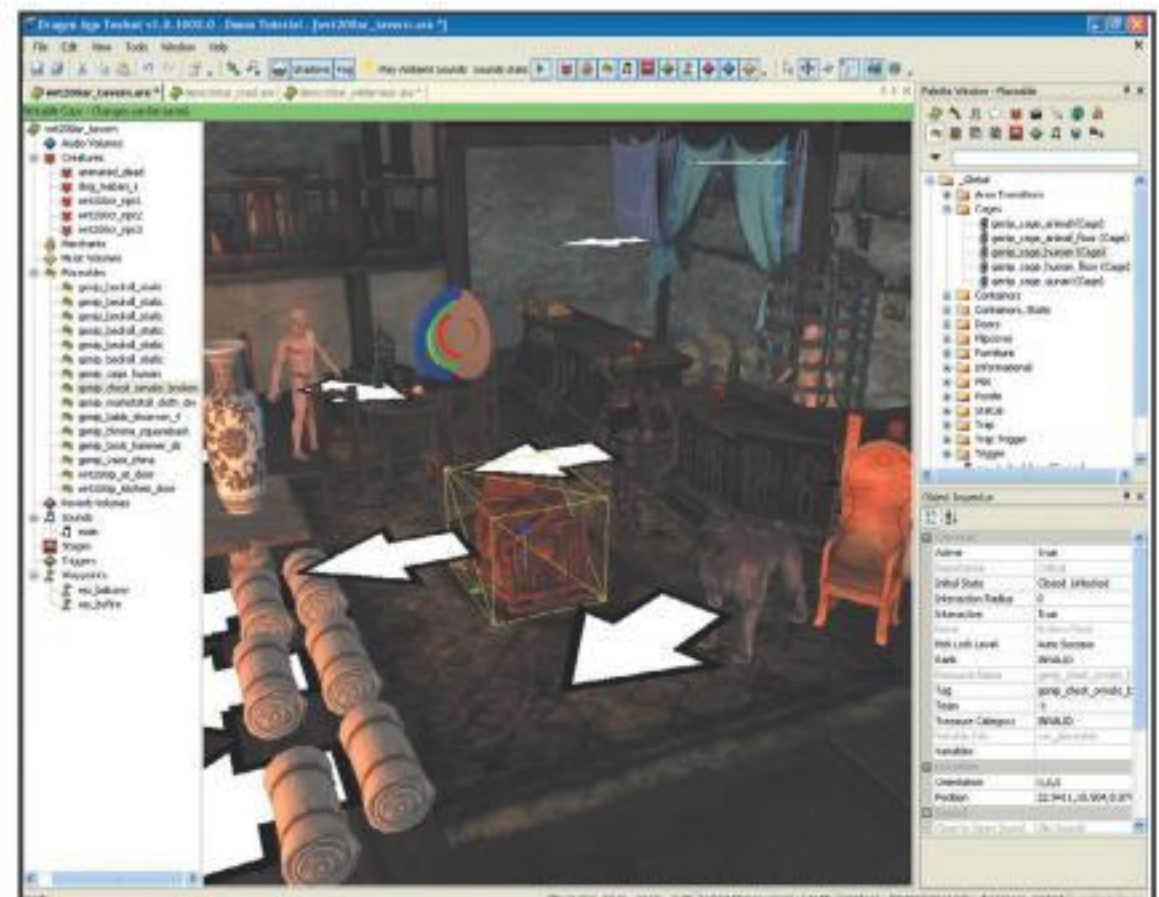
части редактора). Правда, здесь есть одно но — далеко не все игровые ресурсы предназначены для размещения на карте. Например, скрипты не существуют сами по себе, а закрепляются за конкретными персонажами (или объектами сцены), оружие, броня и другие предметы заносятся главным образом в инвентарь героя и так далее.

Поэтому перед тем, как приступить к расстановке объектов на уровне, рассмотрим вкратце содержимое основных категорий, которые представляют для нас интерес. Наибольшее внимания заслуживает большая группа **Creatures** (ей соответствует иконка с изображением головы огнедышащего дракона на панели **Palette Window**), в которой содержатся разномастные монстры и гуманоидные персонажи, управляемые компьютером. За ней в порядке важности следует блок **Placeables** (пиктограмма стола). Здесь представлены как статические и динамические конструкции, носящие декоративный характер (это

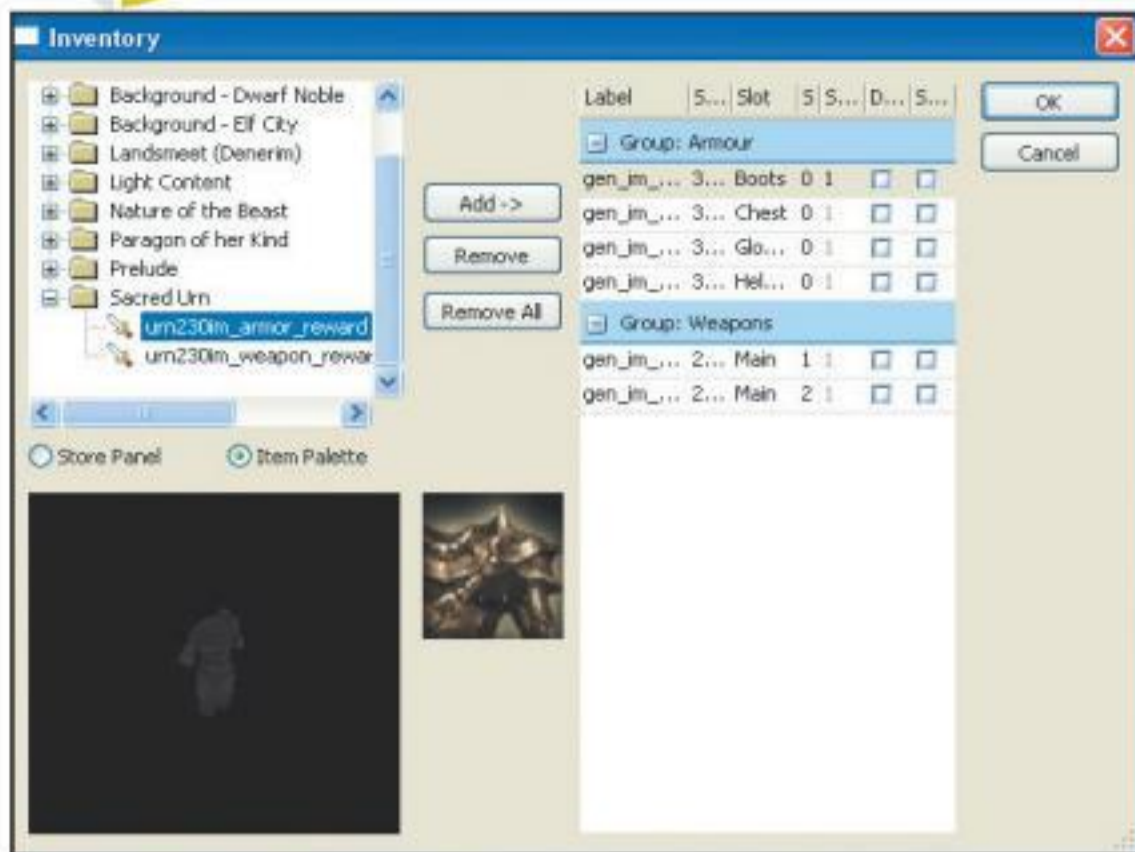
всевозможные контейнеры, клетки, мебель, статуи и т.п.), так и часто используемые служебные и информационные элементы (триггеры, ловушки, двери для перехода между территориями). Замыкает цепочку категория **Sounds** (нотная иконка), где собраны используемые в игре звуки и музыка.

Чтобы добавить объект на карту, активируете кнопку-вкладку на панели **Palette Window**, например **Creatures**, выбираете любой элемент из списка (за вычетом записей, заключенных в неприкасаемые директории с грозными названиями вроде **\_DO\_NOT\_TOUCH**) — допустим, **\_Core\_Creatures\Animals\bear\_great (Great Bear)** (бурый медведь), после чего переходите в окно 3D-вида и единожды щелкаете левой кнопкой мыши по тому месту на карте, куда хотите добавить объект. Проще некуда.

Манипуляции с библиотечными элементами не отличаются от разобранных ранее действий над вейпойнтами, так что никаких сложностей с позицио-



Учимся добавлять на карту стандартные игровые объекты.



Пополняем инвентарь персонажа.

нированием элементов у вас возникнуть не должно. Поместив на уровень определенный объект, вы можете изменить некоторые его характеристики на панели Object Inspector. В случае с персонажами это **Importance** (важность), **Rank** (ранг NPC), **Treasure Category** (тип сокровищ, которые будут высыпаться из персонажа после его убийства), **WeaponsDrawn** (дроп оружия) и некоторые другие.

## ТВОРЦЫ НЕВИДАННЫХ СУЩЕСТВ

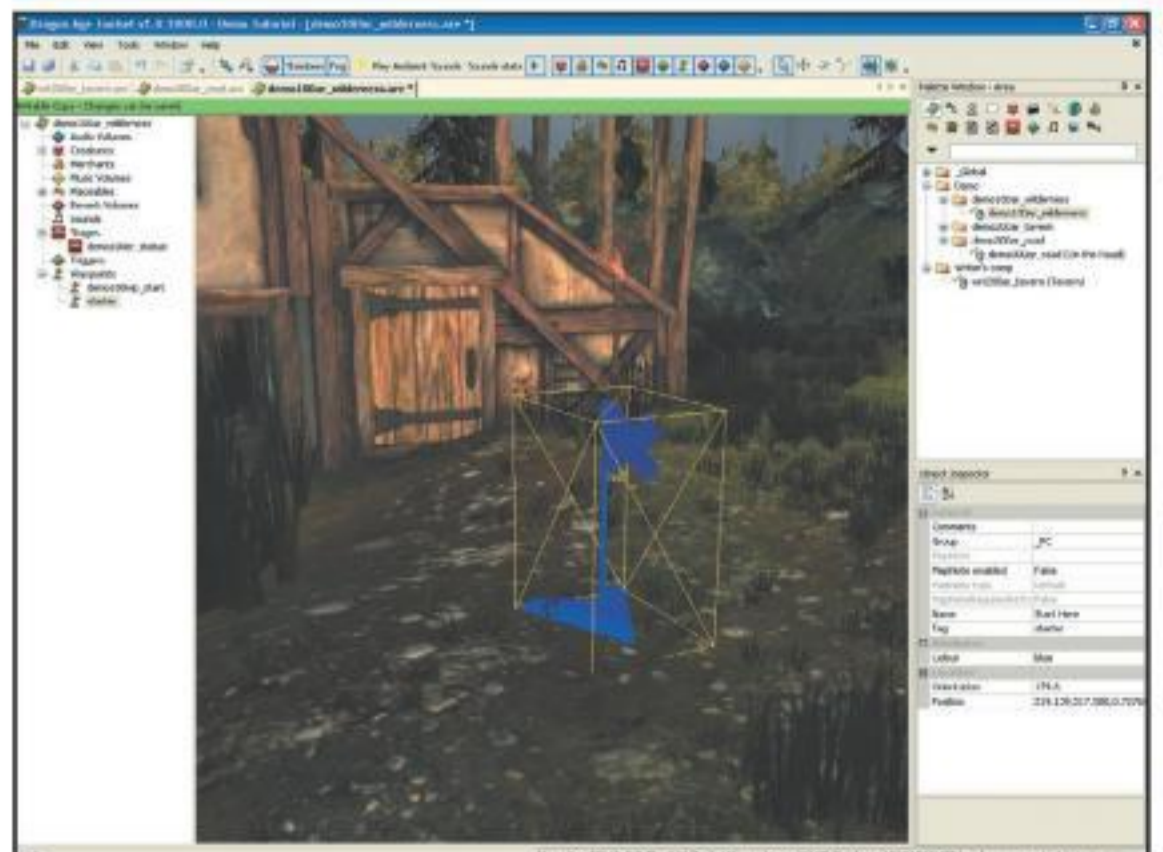
Ограничиваться одной только правкой базовых атрибутов стандартных объектов вовсе не обязательно: никто не запрещает вам создать абсолютно нового персонажа или предмет с чистого листа или же на базе одного из существующих шаблонов. Давайте для начала потренируемся в создании существ с уникальными характеристиками.

На панели Palette Window перейдите в категорию Creatures, выберите любого NPC в качест-

ве подопытного (например, **\_Core\_Creatures\Humanoid\bandit\_human\_archer (Bandit)**), щелкните правой кнопкой мыши по элементу и в выпадающем меню выберите пункт **Duplicate**. Появится окно, в котором требуется определить базовые параметры создания копии.

В поле **Resource Name** введите название игрового ресурса (существа) на английском языке — скажем, **mania\_bandito**. Далее кликните по кнопке с символом многоточия напротив атрибута **Folder** и в открывшемся диалоговом окне укажите путь к папке (относительно корневого каталога с модулем), где будет храниться файл со всеми данными о новом персонаже: к примеру, **\new\_creatures**. Затем выберите из раскрывающегося списка **Module** модуль, к которому будет привязан наш объект. Чтобы создать дубль исходного ресурса, нажмите **OK**.

Вы увидите, что в основной рабочей области приложения появится панель свойств редактируемого элемента и окно пред-



После нашего вмешательства на карте появилась стартовая позиция для игрока.

варительного просмотра 3D-модели. Создание нового NPC в редакторе сводится к банальному редактированию параметров (в основном путем выбора нужных пунктов из раскрывающихся списков) из представленных блоков. Начнем с основной категории **General**.

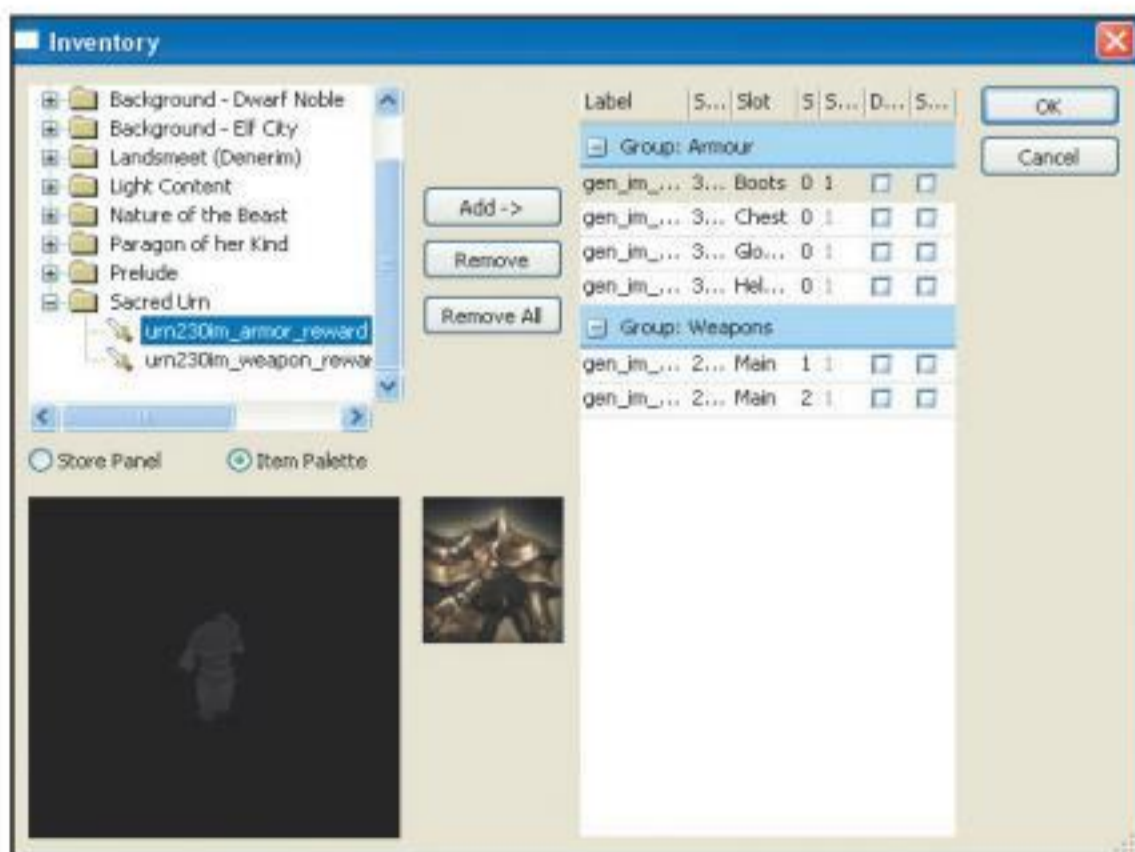
Параметр **Class** определяет класс персонажа, атрибут **Gender** — половую принадлежность NPC, а **Group** — отношение персонажа ко всем обитателям мира Dragon Age. Следующая интересная характеристика — **Inventory** — указывает на то, какие предметы (оружие, броня, драгоценности, бутылочки с лечебными снадобьями и т.п.) входят в инвентарь персонажа. Чтобы пополнить походный мешок NPC, щелкните по кнопке с символом многоточия напротив данного пункта, в открывшемся окне выберите нужные вещицы из так называемой палитры (занимает левую часть формы Inventory) и нажмите кнопку **Add** для переноса элементов в группу используемых объектов.

Параметр **Name** задает имя персонажа, которое будет отображаться в игре, а **Tag** — кодовое название, по которому можно обращаться ко всем объектам данного типа. Далее по курсу — свиток **Abilities**. Здесь расположены три характеристики, отвечающие за различные способности персонажа: **Skills** (навыки), **Spells** (используемые NPC заклинания) и **Talents** (особые таланты персонажа — например, стрелковые). Редактирование значений этих атрибутов в точности повторяет процесс добавления новых предметов в инвентарь персонажа. В блоке **Appearance** представлены атрибуты, отвечающие за внешний облик персонажа. Самый значимый из них — **Appearance** — определяет 3D-модель существа.

Заслуживают внимания и некоторые настройки из секции **Package/Scaling**. Параметры **Max Level** и **Min Level** из этой группы задают максимальный и минимальный уровень развития персонажа. Характеристики **General Package Type**, **Package** и **Package AI** отвечают за поведение того или иного создания. Атрибут **Rank** явно указывает на ранг NPC. Наконец, параметр **Treasure Category** передает игровому движку информацию о том, вещицы какого типа (броня, драгоценности, оружие и т.п.) могут выпадать из персонажа после его смерти. Последний пункт назначения — категория **Special**. В ней нас главным образом интересуют два параметра: **Creature Type** и **Immortal**. Первый указывает на то, может ли NPC вообще сражаться, а второй — является ли создание бессмертным.

По окончании редактирования сохраните изменения с помощью комбинации клавиш **Ctrl+S**. Чтобы добавить новоиспеченное существо на уровень, загляните в категорию Creatures на панели Palette Window, выберите соответствующую запись из списка и единожды щелкните левой кнопкой мыши по любому месту на карте.

Чтобы экспортировать тот или иной ресурс (или даже целую папку с таковыми) в формат, понятный игре, щелкните по нужному файлу (или каталогу) на панели Palette Window в правой части редактора правой кнопкой мыши и в выпадающем меню выберите пункт **Export\Export Without Dependent Resources**. Для экспорта всех представленных в модуле составляющих кликните по рабочему полю на панели Palette Window и в контекстном меню выберите команду **Export\Full export**. ■



Создание новых существ в редакторе сводится к банальному изменению значений различных параметров.





# НОВОСТИ

## ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

### Азерот: back to the USSR



Через пару недель после открытия магазина вызывать летающего коня было уже дурным тоном: им обзавелся буквально каждый.

Азерот, оплот западной демократии, погряз в пучине социализма. В апреле в **World of Warcraft** стояли страшные очереди: во внутриигровом магазине появились две новых зверушки — пет-компаньон Lil XT (\$10) и летающий маунт Celestial Steed (\$25). И если петов в магазине мы уже видели, то коня, а тем более летающего, Blizzard продает впервые.

Несмотря на высокую цену (\$25 — это почти двухмесячная подписка), магазин Blizzard тут же завалили заказами. В первые шесть часов маунта заказали 80 000 человек, а вскоре это число выросло до 140 000. Игровой магазин даже начал автоматически выстраивать игроков в очередь, как при ожидании подключения к серверу. Раньше с ним такого не бывало, но сам факт, что такая возможность есть, указывает, что для Blizzard подобный ажиотаж не новость. Увеличилось даже время «доставки» маунта на аккаунт: некоторые игроки получали покупку не мгновенно, а спустя шесть-семь часов после оплаты.

Если все 140 000 человек обзавелись летающим маунтом за \$25, то Blizzard, получается, заработала \$3,5 млн ~~ни на чем~~ в первый же день продаж. Цифра внушительная, но не стоит думать, что Blizzard скоро откажется от подписки. 140 000 человек — это примерно каждый девяностый игрок, если Blizzard поменяет бизнес-модель, то потеряет деньги оставшихся восьмидесяти девяти.

Интересно другое: летающий маунт Celestial Steed, продаваемый за баснословные семьсот пятьдесят рублей, не дает игроку ровным счетом ничего. Он не увеличивает скорость передвижения, не повышает каких-либо характеристик, он просто красивый — и все. Просто какой-то эффект Apple: очень дорого, не очень нужно, но так

потрясающе выглядит, что просто-таки нельзя не купить.

Любопытно, как долго население Азерота готово будет отдавать столько денег за красиво сложенные пиксели, ведь пока одни игроки рвались в магазин за летающей лошадкой — другие на форуме призывали бойкотировать Blizzard за необоснованно высокие цены.

### В Сеть капля по капле



Меры правительства понятны: каждый месяц из Южной Кореи приходят новости об умерших от изнеможения геймерах. Но в стране, где онлайн-игры — вторая религия, бороться с ними будет непросто.

Последние несколько номеров мы не раз писали о неутешительных результатах многочисленных исследований: видеоигры ухудшают сон, видеоигры снижают внимание, видеоигры делают детей раздражительными и асоциальными...

Наслушавшись таких новостей, южнокорейское правительство решило — «Хватит!». В прошлом месяце мы сообщили о наборе утилит, которые позволяют ограничивать время пребывания в Сети. Но этим дело не закончилось: теперь Министерство культуры, спорта и туризма Южной Кореи вводит принудительную блокировку игровых аккаунтов на ночь — чтобы население могло нормально высыпаться.

Время «ночи» каждый геймер может определить самостоятельно. Пока программа находится в тестовом режиме, игрокам нужно успеть выбрать один из трех шестичасовых интервалов: с полуночи до 6 утра, с часу ночи до 7 утра и с двух ночи до 8 утра. Как именно будет работать блокировка,

пока неизвестно, но по плану игровой аккаунт в выбранные шесть часов будет недоступен, а горемыке-геймеру не останется больше ничего, как чистить зубы, мыть кофейные чашки и идти спать.

Другая инициатива Министерства культуры — ограничить скорость доступа в интернет людям, которые проводят в онлайн слишком много времени. Система проходит тестирование в **Dungeon & Fighter**, **Dragon Nest** и еще двух неназванных играх. Во второй половине этого года ее активируют еще в 19 MMORPG, в которые играет 79% корейских геймеров. Правда, не очень понятно, по каким признакам выбирались эти игры: чрезвычайно популярная Lineage, например, в черный список не попала.

### Вьетнам берет пример с Южной Кореи

С южнокорейского правительства берет пример и вьетнамское: Министерство по информации и коммуникациям предложило законопроект, жестко регулирующий время, проведенное в онлайн-игре.

Если законопроект примут (что очень вероятно), то молодежи придется пожалеть, что она так наплеватьски относится к выборам. Новая система регуляции предполагает, что в большую часть MMOG вьетнамцы не смогут играть больше трех часов (видимо, в сутки). В образовательных играх разрешено будет проводить 4-5 часов; «простых и ненапряженных игр», таких как шахматы, запрет не коснется вовсе.

### Кто может легко конкурировать с WoW?

«Такая игра, как **Halo MMO**, несомненно, может с легкостью конкурировать с



Кто бы мог подумать, что Halo MMO отменили из-за успеха приставки Wii.

World of Warcraft», — говорит глава проекта Дасти Монк. Ему можно. К его словам прислушиваются миллионы геймеров, но они уже никогда не смогут потребовать, чтобы он доказал конкурентоспособность Halo MMO на деле, ведь проект давно отменен. По словам Монка, разработку остановили, потому что Microsoft решила позиционировать свою консоль как более казуальную и нацелилась на аудиторию Wii.

«У нас была потрясающе талантливая команда, жаждущая действий, потрясающе успешная вселенная. Даже если бы Halo MMO и не стала WoW-киллером, кровушки Blizzard она бы точно подпортила, — продолжает Монк. — Но, решив продвигать Xbox как более казуальную консоль, Microsoft решила, что Halo MMO в ее портфолио не впишется. Решение стоило компании \$90 млн».

## Виртуальный траур в Китае



Китай — первая на нашей памяти страна, которая в день траура запретила играть, смотреть видео и слушать музыку в интернете.

В национальный день траура в стране обычно приспускают флаги и отменяют все развлекательные мероприятия. Скорбя по жертвам апрельского землетрясения в Юшу, китайское правительство добавило к этим мерам еще и запрет на онлайн-развлечения.

Декрет предписывал отменить развлекательные мероприятия в кино, театрах, танцевальных залах, а дополнительно — «приостановить проигрывание музыки в онлайн и показ фильмов в интернете, а также воспроизведение онлайн-игр». Такой декрет косвенно указывает, насколько серьезно китайские власти относятся к интернету.

## Вторая жизнь «Алганона»

В декабре прошлого года состоялся первый запуск **Alganon** — тогда еще онлайн-игры, работающей по подписке. Как вы помните из нашей рецензии в «Игромании» №5/152, первый блин вышел комом: **Alganon** оказалась на редкость сырой MMORPG, и даже в прайм-тайм на сервере насчитывалось всего 15 человек.



В мае мы назвали **Alganon** очередной провальной попыткой создать второй World of Warcraft. Сейчас, кажется, разработчики отказались от этой недальновидной задумки.

В апреле игру перезапустили: подписка сменилась условно-бесплатной бизнес-моделью, связь с сервером наладилась, добавились новые игровые локации и инстансы; NPC больше не таращатся в стену, как неживые, и не ходят друг сквозь друга, интерфейс стал более дружелюбным — теперь его можно хоть как-то настроить. Одним словом, жизнь в **Алганоне** налаживается, — а мы скоро опубликуем рецензию.

## Blizzard не торопится в кино



Экранизации **WoW** в ближайшем будущем не предвидятся, и **Blizzard** пока справляется своими силами: это скриншот дополнения **Cataclysm**, но вода — приглядитесь! — выглядит как в кино.

Немногие игры ждут так же отчаянно, как экранизацию **World of Warcraft**. Однако **Blizzard**, в своей обычной манере, никуда не торопится. Вот уже год, как нам представляют сценаристов и продюсеров картины, а воз и ныне там. Вице-президент **Blizzard** Крис Метзен говорит, что у **Blizzard** уже было несколько встреч с Сэмом Рэйми, режиссером **WoW Movie**: они «обсуждали, какую именно историю хотят рассказать людям», какие локации хотят показать. Никакой конкретики — «так, больше стратегические телефонные звонки, встречи время от времени». Метзен говорит, что сейчас, пока Голливуд занят подготовительной работой, кино не требует от разработчиков особого участия. ■

## Коротко о важном



Европейский релиз онлайн-шутера **APB** назначен на 1 июля.

- Трип Хоукс, глава онлайн-издателя **Digital Chocolate**, прогнозирует, что к 2020 году продажи виртуальных предметов достигнут \$100 млрд. В 2009 году, для сравнения, в Китае было продано внутриигровых вещей на \$7 млн, а в Европе и Америке — на \$1 млн.
- Релиз футуристической MMORPG **Earthrise** перенесен с весны 2010-го на осень 2010-го.
- **CCP Games** объявила, что следующий **Fanfest** состоится в марте 2011 года в Рейкьявике. Это необычно: раньше **CCP** проводила «Фанфест» в конце осени. Мероприятие перенесли, чтобы его могли посетить как можно больше игроков: туристический сезон в Исландии начинается поздней весной, и денег на мартовскую поездку нужно меньше.
- Когда мы сдавали этот номер, на сайте **PlanetSide** появился таймер с обратным отсчетом, который должен закончиться в ночь с 18 на 19 мая. Оптимисты ждут анонса **PlanetSide Next**, пессимисты — открытия внутриигрового магазина.
- Оказывается, 94% подписчиков приходятся на фэнтези-MMORPG. Научно-фантастическим и супергеройским проектам достаются несчастные 3,7%.
- **Zynga**, разработчик игр для **Facebook**, представила SMS-сервис, который позволяет управлять игрой **Mafia Wars** с мобильного телефона. Сам сервис бесплатен, а отправленные смски оплачиваются согласно тарифу абонента.
- Выход консольной версии **Star Trek Online** отложен на неопределенный период: по словам главы **Cryptic Studios** Жака Эммерта, с технической точки зрения запустить MMORPG на консолях несложно (что в студии не раз проделывали). Но чтобы получить от консольной версии максимум — нужно несколько изменить геймдизайн и бизнес-модель, а этим разработчик сейчас заняться не готов.



# Jade Dynasty

- **Жанр**  
MMORPG
- **Разработчик**  
Perfect World International
- **Локализатор/издатель в России**  
Astrum Nival/Mail.ru
- **Бизнес-модель**  
Условно-бесплатная
- **Скорость связи**  
От 64 Кбит/с
- **Трафик**  
5-10 Мб/час
- **Сайт игры**  
JDgame.ru

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

**НЕОБХОДИМО:**  
 1,5 ГГц, 1 Гб, 64 Мб видео  
**ЖЕЛАТЕЛЬНО:**  
 2 ГГц, 2 Гб, 128 Мб видео

Компания **Perfect World** появилась на рынке MMOG сравнительно недавно, но уже успела занять прочные позиции. Ее первая игра с аналогичным названием за пару лет преодолела планку в 50 миллионов зарегистрированных пользователей в одной только Азии, а после выхода локализации завоевала популярность и в нашей стране. Скоро русские поклонники смогут оценить новое творение разработчиков — **Jade Dynasty**.

## Краски Zhu Xian

В основе игры лежит китайский роман Zhu Xian о стремлении людей к бессмертию и их

войне с богами. В JD множество квестов, которые раскрывают эту историю, так что любители восточной мифологии смогут пополнить копилку знаний. А вот тех, кто часами составлял фотороботы в Perfect World, ждет разочарование. Разработчики максимально упростили редактор внешности, и теперь единственное, что отличает персонажей, — это их гардероб.

Первое, что бросается в глаза при заходе в игру, — графика. Пересмотрев десятки бесплатных MMOG, начинаешь привыкать к их убогому дизайну и уродливым полигонам. В JD все иначе. Начальные горо-

да, особенно из дополнения **Ascension**, практически не уступают по красоте локациям из **Aion**. Разработчики могли бы добавить больше современных технологий (вроде качающихся на ветру деревьев), но уже за то, что игра не выглядит как дешевая азиатская поделка, им хочется пожать руку. К тому же Jade Dynasty прекрасно оптимизирована — играть в нее можно даже на нетбуке.

Единственное, что не вписывается в общую картину, — лужайки, забитые под завязку монстрами. На некоторых холмиках кабаны и прочая живность едва не лезут друг на друга из-за перенаселения. Понятно, авторы пытались сделать так, чтобы зверья на всех хватило, но на фоне симпатичных пейзажей такие скопления монстров смотрятся нелепо.

Роль привычных классов выполняют фракции. Первое время вы ничем не отличаетесь от остальных и просто знакомитесь с миром. На 15-м уровне можно выполнить квест и присоединиться к одной из семи фракций. От этого выбора зависит все: набор умений, роль в группе, виды доступной брони, классовые задания. Исключение составляет раса Атан, которую добавили в первом дополнении и которая стартует за тридевять земель от столицы людей. За этих ребят специализацию (танк или лучник) можно выбрать сразу.



Начальная локация балов и арденов смотрится великолепно, жаль, другие зоны в плане дизайна ей сильно уступают.



Разобраться с конструктором ботов сможет даже ребенок. Главное настроить, какие умения использовать и какие трофеи собирать.

## Ботоводство для чайников

В отличие от конвейерных гриндилков, JD может похвастаться массой заданий на любой вкус. Сюжетные квесты, легендарные, клановые, крафтерские, на исследования, на апгрейд питомцев, на поиск сокровищ и даже романтические! Выполнять их проще, чем в большинстве других MMORPG: достаточно кликнуть на журнале, как герой сам проложит маршрут и галопом побежит к цели, огибая препятствия. В игре вообще полно мелочей, которые упрощают жизнь.

Взять, к примеру, прокачку. В *Lineage 2* или *Silkroad Online* приходится месяцами избивать монстров, чтобы вскарабкаться наверх. В JD можно вообще не играть и все равно грести опыт лопатой. Нужно отойти от компьютера? Включите режим медитации, и герой войдет в транс, постепенно накапливая экспу. Ради эксперимента я сделал нового бойца и оставил его медитировать на ночь. За семь часов из полного доходаги он превратился в богатыря 17-го уровня.

Для тех, кто не может сутками держать компьютер включенным, есть опция «Сон». Что-то вроде медитации, но работает, даже если персонаж офлайн. Правда, чтобы герой видел приятные сны, ему нужно скармливать «сонные свитки», которые падают с монстров или продаются в магазине за реальные деньги.

Две эти возможности сильно облегчают прокачку, но что делает ее совершенно халявной — это встроенный бот. Разработчики, похоже, поняли, что с ботоводами и фермерами бороться бесполезно, поэтому решили свести их усилия на нет. Ручного бота игроки могут завести сразу, как найдут

артефакт Эспер. Игра дает возможность указать, каких монстров (простых, элитных, боссов) боец будет атаковать в ваше отсутствие, какие трофеи подбирать, какие предметы использовать (как правило, исцеляющие зелья), радиус действия. Бот не даст себя в обиду, если на него нападет другой игрок, и его можно даже апгрейдить!

На форумах не стихают споры, удачная ли это затея или компания показывает другим дурной пример. Но если у вас на игру немного времени, а хочется оценить высокоуровневый контент — система Эсперов окажется незаменимой.

## Дежавю

Даже с кипой инструментов для быстрой прокачки прокачать героя до максимума за считанные дни не получится. В игре 150 уровней, и когда вы доберетесь до конца — окажется, что это только начало. При желании можно «переродить» своего вояку, после чего он снова станет персонажем первого уровня, но с более крутыми способностями, характеристиками и доступом к лучшей броне. Возрожденному дают четыре уникальных для каждой фракции скилла (один из них позволяет забежать с криком «Аааа!» в толпу удивленных врагов и подорвать себя вместе с ними) и три дополнительные ветки умений, ориентированных на PvP. Новые плюшки стоят дорого, поэтому придется потратить немало времени, чтобы открыть их все.

Еще больше времени понадобится, чтобы повторно прокачать 150 уровней. В начале скорость прокачки не сильно отличается, но чем дальше, тем больше разница. Последние уровни требуют в 300 раз больше опыта, чем при пер-



Медитировать можно только в городах. Интересно, что многие игроки аккуратно выбирают места для ухода в транс, чтобы не мешать остальным и гармонично вписаться в мир.



Беспорядочные скопления зверей бросаются в глаза сразу при выходе из города и смотрятся очень нелепо.

вом прохождении! На форуме кто-то подсчитал: чтобы подняться со 149 на 150 уровень, используя только медитацию, понадобится 11 лет. Неудивительно, что на европейском сервере пока нет ни одного максимально прокачанного героя.

Чтобы ускорить процесс, можно закупить зелья быстрой экспы в игровом магазине. В процессе раскрывается еще один важный козырь JD — для покупки донаторских вещей необязательно доставать баксы, любые предметы можно приобрести за игровую валюту. Разработчики смекнули, что такой мощный аргумент привлечет толпы народу и выросшая популярность, в свою очередь, откроет двери для игроков побогаче. Действительно, если сравнить с «Аллодами онлайн», где даже чихнуть нельзя бесплатно, JD словно манна небесная. Неясно только, оставят ли наши локализаторы такую возможность или пожадничают и уберут?

## Тысяча и один инвент

Одной из главных причин популярности Perfect World было огромное для бесплатной MMOG разнообразие. Игроки могли выполнять квесты, растить питомцев, воевать друг с другом, принимать участие в забавных ивентах, ис-

кать сокровища, жениться. Обилие всевозможных занятий доставало по наследству и JD.

Питомцы стали более изощренными и теперь напоминают продвинутую версию томагочи. О них нужно заботиться, их нужно кормить и одевать, прививать им разные умения, вкладывать в них кучу времени и средств. Они даже стареют и умирают! Так что к зверушке можно запросто привязаться. И щедрые подарки, которые она оставит, умерев от старости, не принесут особой радости.

Другое популярное в JD занятие — добыча редких ездовых животных. Кроме обычных лошадей, прокатиться можно на буйволе, носороге, жабе, черепахе, белом тигре, медведе, пылающем единороге и паре дюжин других тварей. Некоторые из них, такие как дракон Аоху, могут поднять в воздух не только хозяина, но еще и пассажиров. Летящие мечи разных форм и размеров тоже переключались в JD.

Крафт, по сравнению с Perfect World, заметно упростили. Специализированных профессий теперь нет, все рецепты и большинство материалов продаются у NPC, с монстров добываются только редкие ингредиенты. Не нужно даже искать крафтерскую избушку: одно нажатие кнопки — и свежеспеченный доспех отправляется напрямую в инвентарь.

Если открыть календарь, можно увидеть длинный список ежедневных ивентов. В основном это повторяемые квесты, которые отправляют на поиски боссов и сокровищ, но есть и несколько мини-игр: соревнование рыбаков, битва снеговиков и т.д.

Наконец, любителей виртуального флирта ждет самая проработанная система женитьбы среди всех MMOG. Сначала голубки должны вместе выполнять особые задания, чтобы накопить очки романтики. Затем приобрести обручальные кольца и обменяться ими с благословения NPC. На свадебную церемонию можно пригласить знакомых и устроить грандиозное шоу с фейерверком и смайликами.

Кроме уникального титула, новобранцам дают целый арсенал романтических умений. Муженек может носить свою принцессу на руках, подлечивать и воскрешать в бою, переноситься прямо к ней через сто тысяч километров. Жаль, развод не так хорошо продуман: при разрыве бедная супруга не получает ни копейки.

## Войны под Чу-Ханем

Так как Эсперы и медитация помогают полностью автоматизировать прокачку, вместо убивания толп монстров можно больше времени проводить за ивентами и отстаивая честь клана на полях сражений.

Попробовать PvP дают с 30 уровня. За городскими стенами атаковать можно любого игрока, за что начисляют infamy points (хонор). Отъявленных киллеров стража не пускает в город, их имена отмечаются кровавым цветом, а в случае смерти они теряют одну из ценных вещей. Но так как чуть ли не каждый второй игрок онлайн — в режиме бота, PK (Player Killers) могут набирать фраги безнаказанно.

Если нет желания бегать по лесам и полям в поисках жертв, можно записаться в очередь на бэттлграунды. Правила в каждом из них одинаковые: необходимо убивать врагов, разрушать их башни, а в итоге — сровнять с землей базу противника. Особняком стоит поле сражений Chu-Han, где проходят масштабные баталии с участием 60 человек. Но простым смертным туда путь заказан — это песочница для разборок возрожденных героев и сильнейших кланов.

В отличие от Perfect World, JD дает возможность гильдиям объединяться в альянсы, так что теперь управлять политикой проще. А новые клановые скиллы хорошо помогают во время войны. Главный промах, который разработчики допустили, — не ввели

## Игровые классы-фракции

### Modo

Древняя фракция, которая специализируется на проклятиях и умеет принимать разные формы. В теле человека они наносят массовые повреждения, став демоном — повышают свою защиту и урон в ближнем бою, а перекинувшись в модона, могут атаковать на расстоянии. Универсальны и очень сильны в PvP.



### Arden

Божественные создания, предпочитающие сражаться на дистанции, используя верный лук. У них самый дальний радиус атак и самая высокая скорость бега, что позволяет избегать клинков «милишников». Arden практически всегда путешествуют с верным животным, которое дополняет их умения в бою.



### Balo

Еще один танк с большим арсеналом ослаблений. Бало может оглушать и парализо-

вать врагов, накладывая безмолвие на магов и атаковать одновременно до 6 целей. При необходимости быстро переключается с защитной стойки на атакующую, после чего может наносить приличный урон.



### Lupin

Самый смертоносный класс ближнего боя, имеющий заоблачный процент критических ударов и способный быстро вырезать одиночные цели. У него много мощных усилий и приемов, но большинство из них имеют длительный кулдаун. По геймплею — один в один разбойник из WoW.



### Skysong

Основной класс поддержки, которому рады в любой группе. Они могут исцелять и усиливать союзников, имеют неплохие показатели защиты. Но атакующих умений у них немного, поэтому в DPS-списке «небесные» находятся в самом конце.

### Jadeon



Чистые маги, сжигающие заклинаниями массового поражения толпы монстров. Этот класс легко и быстро качать, но у чудовищного урона есть цена. Jadeon — самая хрупкая из всех фракций, особенно уязвимая против бойцов ближнего боя.

### Vim



Танки, имеющие больше здоровья и брони, чем у остальных классов. Отсутствие дистанционных атак компенсируют мощными ударами ближнего боя и способностью оглушать врагов. А главный их козырь — щиты неуязвимости, которые превращают персонажа в ходячую крепость.



кулдаун на использование целевых банок. В бою их можно глотать одну за другой, из-за чего убить хорошо подготовленных бойцов очень сложно, а хилеры переходят в категорию бесполезных классов. Дамагеры, наносящие максимальный урон на расстоянии, — главная сила в PvP, и пока не изменится ситуация с зельями, о балансе можно забыть.

■ ■ ■ ■  
Jade Dynasty — редкая MMOG, которой можно уделять 15 минут в день и при этом получать все игровые блага. На дно ее тянут недоработки в мелочах. Анимация местами сильно хромает, особенно во время прыжков, и хотя в игре приятная музыка, звуковые эффекты — как в худших китайских подделках (для озвучивания полета ба-

бочек, похоже, использовали мешок с песком). Из-за багов игроки редко пользуются банком, половина предметов не имеет подробного описания, интерфейс не подогнан под высокие разрешения... продолжать можно долго. Но если разработчикам удастся отполировать игру и подлатать баланс в PvP, то есть все шансы, что она станет хитом не только в Азии, но и в нашей стране. ■

### ДОЖДАЛИСЬ?

В то время как другие разработчики плодят игры, где без доната не сделать ни шагу, компания Perfect World делает упор на геймплей, стараясь качеством привлечь больше народу. И JD — наглядный пример, что такой подход работает.

### ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★ 8.0

### ГРАФИКА

★★★★★★★ 8.0

### ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★ 6.0

### ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★ 7.0

## РЕЙТИНГ

# 7,5

ХОРОШО

# Мир Фантастики

www.mirf.ru

## Как создать легенду?

Руководство для начинающих

## Гранд-дамы

советской фантастики

- \* Валентина Журавлёва
- \* Ариадна Громова
- \* Ольга Ларионова

## Венера

планета вечных тропиков

НОВАЯ  
РУБРИКА

История одной легенды

## Артуриана

Основа основ  
современного фэнтези

# Все лики постапокалипсиса

литературный,  
игровой и анимешный



- \* СОВЕРШИЛИ ПАЛОМНИЧЕСТВО В ИСПАНИЮ
- \* СОБРАЛИ ВСЕ КОМПРОМАТ НА «ЗОНУ СМЕРТИ»
- \* УЖАСНУЛИСЬ 85-ти ЭКРАНИЗАЦИЯМ ЛАВКРАФТА
- \* СХОДИЛИ В «КРЕСТОВЫЙ ПОХОД»

- \* ИЗУЧИЛИ ТАКТИКУ ЕВРОПЕЙСКИХ АРМИЙ XVII ВЕКА
- \* СЪЕЗДИЛИ НА «РОСКОЦ» И «ПОРТАЛ»
- \* ПРЕДСТАВИЛИ ЗЕМЛЮ БЕЗ ОГНЯ
- \* РАЗОБРАЛИ ПО ТОМИКУ «МИР ПРИКЛЮЧЕНИЙ»

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

С 18 МАЯ • В ПРОДАЖЕ С 18 МАЯ • В ПРОДАЖЕ С 18 МАЯ • В ПРОДАЖЕ С 18 МАЯ

Локализованный клиент «КАБАЛ онлайн» лежит на нашем диске.



- **Жанр**  
Бесплатная MMORPG
- **Издатель**  
Nival Network
- **Разработчик**  
ESTsoft Corp.
- **Бизнес-модель**  
Условно-бесплатная
- **Скорость связи**  
От 64 Кбит/с
- **Трафик**  
5-10 Мб/час
- **Сайт игры**  
[www.zzima.com/cabal](http://www.zzima.com/cabal)

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**

**НЕОБХОДИМО:**  
 800 МГц, 512 Мб, 64 Мб видео  
**ЖЕЛАТЕЛЬНО:**  
 1,6 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Самое сложное в азиатских гриндилках (то есть MMORPG, в которых большую часть времени приходится убивать однотипных монстров) — найти десять отличий. Даже парочку отыскать — обычно проблема, так как наши восточные братья штампуют бесплатные MMOG по одному

рецепту и не любят изобретать велосипед. Поэтому еще до того, как на мониторе моего компьютера загорелся логотип **Cabal Online**, я примерно представлял себе, чего ожидать от этой игры. И не ошибся...

**Угроза Неварету**

Чтобы не мудрить с летописями, авторы назвали Неварет «миром с утерянной историей». В незапамятные времена здесь случился катаклизм, потом была эпоха возрождения. Люди почти вернули себе былую мощь, как вдруг появились кабалы — тайное общество, из-за которого когда-то все полетело в тартарары. Утереть им нос — вроде как основная задача игрока, но это лишь на бумаге. На деле ваш главный квест — убить миллион монстров и собрать миллиард единиц опыта.

Выполнять предначертанное можно одним из шести классов, среди которых засветилось как старое доброе трио воин-лучник-маг, так и гибриды вроде ведь-

мака. Настройка внешности практически отсутствует, зато каждому герою выдают красочное одеяние вместо рваных лохмотьев. Стартовые локации у всех классов тоже свои, но существенной разницы между ними нет: везде одинаковые квесты, строения и NPC, отличаются лишь флора и фауна.

Мир Неварет встретит вас надписями: «Падхади нескупись, пакупай жевались», «Скилбуки

нидорага», «Здесь лучшие цены». На городских улицах игроки ведут бойкую торговлю, но новичку артефакты даже со скидкой не по карману. Путь новичка лежит к старосте деревни, который отправит сначала познакомиться с NPC, а затем истреблять живность.

В MMO-гриндилках боевая система играет едва ли не главную роль — какой смысл убивать толпы монстров, если это



✓ **Ассасин — мастер ближнего боя. Странно, что локализаторы оставили название класса без перевода.**





✓ В мире Неварет хайтек неплохо уживается рядом с фэнтези. А роботы — одни из самых распространенных противников для высокоуровневых персонажей.



✓ Монстры, как правило, умирают очень быстро. Пара ударов — и можно искать следующего. А комбо на высоких уровнях дают возможность вырезать целые плантации за несколько секунд.

не интересно? «Кабал» в этом плане не подкачал. Анимация в игре на удивление плавная, спецудары сопровождаются красочными эффектами, а если прокачаться — открывается доступ к длинным комбо и боевым стилям. Некоторые связки настолько суровы, что среди фейерверков и взрывов не видно ни бойца, ни жертву. Этот визуальный беспредел помогает скрасить тоску от бесконечного гринда. Но если вы собираетесь покорить вершины, то готовьтесь к долгой дороге — 170 уровней за месяц не осилить.

А вот сам мир — небольшой. До 50-го уровня под прокачку выделено всего три локации, которые под завязку нашпигованы монстрами. Скорость возрождения у чудищ тоже реактивная, так что разборки в духе «ты зачем моего кабана убил?!» здесь отсутствуют в принципе.

Процесс нарезки монстров во многом автоматизирован. Достаточно выделить цель, и герой сам будет активировать спецудары, глотать целебные банки, успевая только нажимать пробел, собирая с земли трофеи. С одной стороны, это неплохо: можно одной рукой играть, другой — почесывать затылок. Но такая система сильно облегчает работу создателям ботов, так что именно боты, а не кабалы — главная угроза мира Неварет.



## Кунг-фу на бэтлграундах

В отличие от других гринд-лок, в СО двойная система прокачки. Кроме обычного опыта, который нужен для роста уровней и характеристик, можно зарабатывать skill points, отрабатывая различные удары. И потом тратить эти очки на те приемы, которыми вы пользуетесь чаще всего.

Скилловый опыт прокачивать дольше, но легче, так как не нужно даже убивать монстров. Просто подходите к ближайшему манекену, говорите своему бойцу «фас!», и он будет часами демонстрировать на нем кунг-фу, пока вы занимаетесь своими делами. Очередь за халявной экспой к этим манекенам стоит примерно такая, как на премьере «Аватара» в китайском IMAX.

Начиная с 30-го уровня можно испытать силенки на арене Хаоса, куда пускают только владельцев специального ключа (его нужно или крафтить, собирая редкие материалы, или просто купить). Задача вроде простая — прожить 25 минут, но справляются с ней не все: монстры прут бесконечными волнами, чем дальше, тем напористее, а в конце ждет его величество босс.

Вообще, при достижении юбилейных уровней игра постоянно подкидывает новые заманчивые плюшки: например, возможность завести питомца. Но главный этап наступает, когда игроку дают вступить в одну из враждующих фракций — Прочион или Капелла. С этого момен-

та фармить можно не только монстров, но и других игроков.

Фракционное PvP в СО напоминает разборки на озере Ледяных Оков в WoW. Каждый день на пару часов открываются поля сражений, где нужно собирать фраги, захватывать контрольные точки и накапливать очки чести. В конце недели проходит особо важная мясорубка, которая определяет, какая фракция до следующей пятницы правит бал.



«Кабал онлайн» не худшая гринд-стайл MMOG, которую нам доводилось тестировать, но и в топе ей не место. Неплохая графика и динамичная боевка не способны затмить главную болезнь подобных игр — жуткое однообразие. Будь доступ к PvP пораньше, может, и оценка была бы выше. Но прокачивать под сотню уровней, чтобы попасть, наконец, на PvP-арену — это явный перебор. ■



✓ Питомец в СО — не для красоты. Это верный напарник, которого можно прокачивать, оснащать умениями и использовать в бою.



✓ Площадка с манекенами всегда заполнена до отказа. Кому не хочется на халяву прокачать скиллы?

### ДОЖДАЛИСЬ?

Очередной фастфуд жанра, завезенный из Азии для коллекции.

### ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 5.0

### ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

### ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

### ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

## РЕЙТИНГ

# 6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

# ИНТЕРНЕТ

## СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

### Кино под запретом



Ни для кого не секрет, что популярнейшая социальная сеть «ВКонтакте» хранит сотни тысяч нелегальных песен, видеоклипов и даже полноценных фильмов — лояльные владельцы аккаунтов не стесняются загружать все многообразие доступного им медиаконтента на радость 73 миллионам зарегистрированных пользователей. Не беремся судить, насколько круто смотреть пережатое видео во встроенном флэш-плеере, но факт нарушения закона остается фактом. Что интересно, администрация «ВКонтакте» не отрицает очевидного. Это крупнейший видеохостинг в СНГ: представитель социальной сети Владислав Цыплухин признает, что на ее серверах лежит 75 миллионов видеофайлов — при загрузке, правда, пользователя предупреждают, что загружаемый материал не должен нарушать чьи бы то ни было авторские права.

В ноябре 2008 года Всероссийская государственная телерадиокомпания (ВГТРК) подала в суд и потребовала, чтобы администрация «ВКонтакте» удалила фильм «Охота на пиранию» режиссера Андрея Кавуна и заплатила штраф в размере 3 млн рублей за нарушение исключительного права на распространение кинокартины.

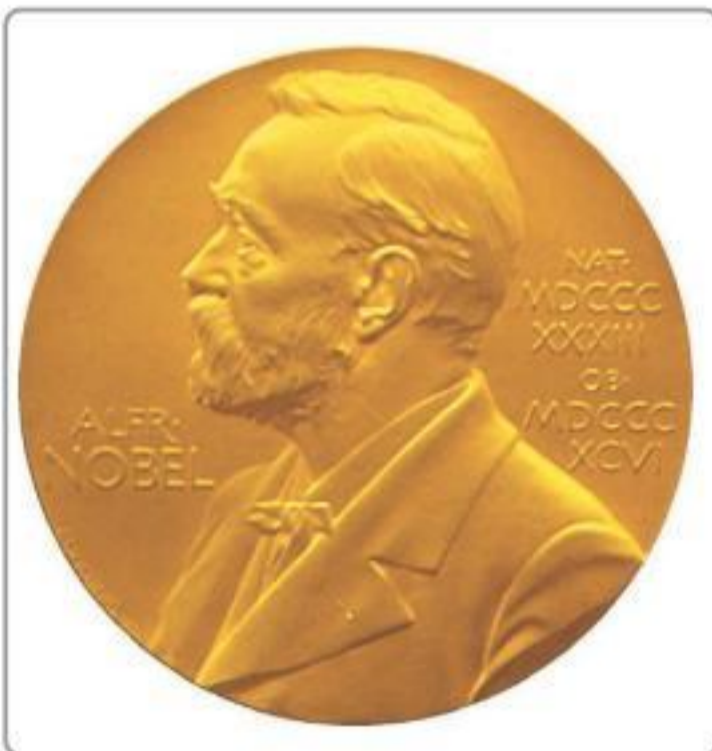
Разбирательства по делу «ВГТРК против «ВКонтакте»» тянулись полтора года — стороны несколько раз переносили заседания, добавляли к материалам пояснения. Наконец арбитражный суд Санкт-Петербурга вынес окончательный вердикт: ВГТРК отказали в удовлетворении иска — телерадиокомпания вряд ли увидит желанные три миллиона на своем банковском счету. Тем не менее фильм «Охота на пиранию» был удален с хостинга: «Мы поступаем так по каждому требованию правооб-

ладателей», — сообщил новостному агентству CNews.ru Владислав Цыплухин.

На момент сдачи номера было неизвестно, будет ли ВГТРК обжаловать решение суда в вышестоящих инстанциях. Телерадиокомпания ждет вердикта по еще одному иску против «ВКонтакте» — на этот раз виновницей торжества стала кинокартина «Остров» режиссера Павла Лунгина; заседания были назначены на 27 мая.

Иск против социальной сети и отрицательное решение суда стали прецедентами для российского интернет-сообщества — ВГТРК подала в суд не на конкретного пользователя, выложившего материал, а на видеохостинг в целом, и получила отказ. Кто же должен отвечать за нарушение закона? Как показывает практика, вся ответственность ложится на плечи владельца домена — он должен следить, чтобы на подвластном ему портале не возникал (или быстро удалялся) нелегальный материал, будь то видео, музыка или другие цифровые данные.

### Приз для интернета



Это скопление оптоволоконных кабелей, серверов и маршрутизаторов, этот причудливый мир таинственных личностей, где каждый мужчина — Джонни Депп, а каждая женщина — Джессика Альба... великий наш интернет номинируют на Нобелевскую премию мира!

Нобелевская премия мира может быть выдана лицу или организации, которые принесли наибольшее благо человечеству и сделали больше всего для роспуска или сокращения действующих армий, проведения и пропаганды конгрессов в поддержку мира во имя братства между народами. На первый взгляд идея дать Нобелевскую премию мира соединенным друг с другом серверам кажется абсурдной — едва ли связка компьютеров показала истинный

альтруизм и вселенскую мудрость. Однако, как говорит создатель Всемирной паутины Тим Бернерс-Ли, «интернет давно вышел за рамки компьютерной сети, став сетью людей».

Помочь в продвижении Сети на Нобелевскую премию взялось итальянское подразделение журнала **Wired**. Главный редактор Wired Рикардо Луна считает, что интернет — это величайший социальный инструмент из всех, что когда-либо были у человечества. Цифровая культура создает новый вид общества через взаимодействие и обучение.

Вручение премии назначено на 8 октября. В данный момент непонятно, кому в случае победы интернета достанется весь bling-bling — статусная медалька и, самое приятное, сумма в размере 1 млн евро. Вполне возможно, деньги уйдут все тому же Тиму Бернерсу-Ли.

### Кубинская атака



Вломиться в компьютеры крупнейших торговых компаний и украсть миллионы номеров кредитных карт? Нет ничего невозможного — что доказал кубинский хакер по имени Альберт Гонзалес. Двадцатилетний парень совершил самый крупный компьютерный взлом за всю историю США: вместе с двумя неизвестными русскими поделщиками он выкрал 130 млн номеров кредитных карт из систем американских розничных торговых сетей. Под атаку попали Heartland Payment Systems, супермаркеты 7-Eleven, Hannaford Brothers, TJX Companies, BJ's Wholesale Club, OfficeMax, Boston Market, Barnes and Noble, Sports Authority и даже ресторанная сеть Dave and Buster's.

Было установлено, что Гонзалес с помощниками взламывали компьютерные системы при помощи так называемого вордрайвинга (wardriving) — преступники перемещались по городу на машине, искали беспроводные сети, принадлежа-

щие магазинам, и подключались к тем по Wi-Fi.

Следствие длилось почти два года, которые Альберт провел под стражей, и, наконец, в апреле судья вынес окончательный приговор — 20 лет лишения свободы.

Сам осужденный винит во всем свою одержимость (деньгами?) и любопытство — это позволило адвокату предположить, что у подсудимого серьезное психическое заболевание, так называемый синдром Аспергера. Люди с синдромом Аспергера встречаются редко. Они не похожи на умственно отсталых, обладают нормальным либо высоким интеллектом, но нестандартными или слаборазвитыми социальными способностями. Однако суд быстро опроверг эту версию — специалистам не удалось подтвердить заболевание, и необычное поведение списали на длительное пребывание под стражей.

Впрочем, 20 лет — это даже не по всей строгости закона. Вынося решение, суд учел содействие подсудимого: Гонзалес показал тайник во дворе своих родителей, где был закопан миллион долларов, согласился отдать квартиру в Майами, автомобиль BMW 330i 2006 года выпуска, бриллиантовое кольцо Tiffany и часы Rolex. Нажитое нечестным трудом будет распродано, а деньги пойдут на погашение убытков жертв.

## Чирикание в архивах

Американская библиотека конгресса решила сохранить в архивах все публичные записи, сделанные посетителями сайта **Twitter.com** за время существования сервиса. Чиновникам придется выделить достаточно мощностей для осуществления задумки: с момента основания сервиса в 2006 году пользователи сгенерировали миллиарды коротких сообщений в своих микроблогах, а каждый день добавляется еще порядка 55 миллионов твитов (tweet, те самые короткие сообщения). Цифровой архив помимо прочего включит сообщения американского президента Барака Обамы, оставленные сразу же после выборов, а также самый первый твит Джека Дорси, одного из основателей Twitter.

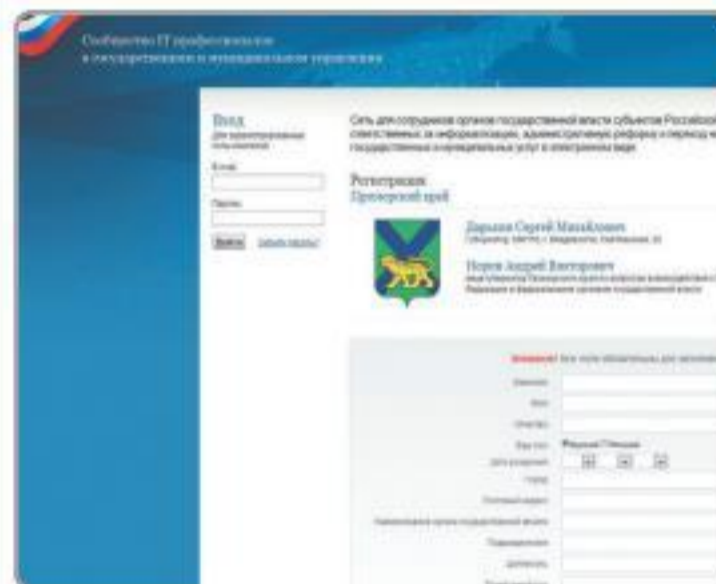
Казалось бы, бредовая затея — сохранять огромную мусорную кучу сообщений от известных и не слишком известных людей в архивах библиотеки конгресса. Но вы задумайтесь: сервис микроблогов стал популярен во время различных гром-



ких событий (например, землетрясение на Гаити, атака на Мумбаи, экстренная посадка авиалайнера в залив Гудзон в США). Тысячи людей делились мнениями, обсуждали важные происшествия. Благодаря «Твиттеру» ученые смогут «посмотреть в прошлое» и получить множество самых разных данных для анализа того или иного события.

В стороне от архивации Twitter не осталась вездесущая **Google** — властитель интернета решил облегчить поиск по архивным сообщениям и представил функцию **Replay**. Исследователи миллиардной базы данных смогут отправить запрос и увидеть, что говорили люди на выбранную тему, — результаты будут выведены в виде ленты с распределением твитов по часам и минутам. Новая функция позволит увидеть беседы людей во временной перспективе — сейчас без танцев с бубном можно найти только идущую дискуссию. Пока для поиска доступны сообщения максимум двухмесячной давности, но к середине лета с помощью **Replay** можно будет проиндексировать весь архив.

## Чиновник на проводе



Власти рвутся в интернет: в русскоязычном сегменте Всемирной паутины появилась социальная сеть для «сотрудников органов государственной власти субъектов РФ, ответственных за информатизацию, административную реформу и переход на оказание государственных и муниципальных услуг в электронном виде». И название выбрали очень запоминающееся — **Regionalochka.ru**. Стремление быть ближе к народу в целом понятно, но... регионалочка. Любители пошутить уже предлагают зарегистрировать домены **Самоволочка.ru** и **Взяточка.ru**.

Новая социальная сеть должна стать площадкой, где чиновники будут обмениваться опытом создания электронного правительства. Успешные IT-профессионалы смогут поделиться удачными идеями с менее продвинутыми коллегами на местах. Функциональность «Регионалочки» предусматривает фотоальбом, форум, систему быстрых сообщений.

Зарегистрироваться в сети смогут только сотрудники соответствующих подразделений — подтверждать регистрацию новых участников будут специалисты в регионах. При регистрации требуется указать реальный номер телефона, адрес электронной почты, название органа государственной власти, подразделения и своей должности. «Левые» люди не смогут попасть в сеть — сообщество

предназначено только для IT-профессионалов.

В апреле начался бета-тест «Регионалочка.ru». По числу зарегистрировавшихся пока лидируют Москва (80 человек), Кировская область (40 человек), Санкт-Петербург (31 человек), Красноярский край и Ульяновская область (по 18 человек). Интересно, чиновники могут рассылать приглашения?

## Неудобное положение



Некоторые вирусы могут поставить владельца компьютера в очень, хм, неприятное, стыдное положение. К примеру, японский троян под названием **Kenzero** распространяется среди пользователей популярной файлообменной сети **Winny**, в которой состоит 200 млн человек. Вирус заражает машины пользователей, скачивающих компьютерные игры-хентай (крайне пошлый жанр японской иллюстрации и анимации, главный элемент которого — эротика и порнография). При запуске **Kenzero** маскируется под установочный экран и просит ввести персональные данные игрока. Затем вирус делает скриншот пользовательской интернет-истории, публикует полученные данные в Сети и просит заплатить около 450 рублей для их удаления. Информация размещается на одном из доменов, принадлежащих некоему Шоэну Овернсу — под фиктивным именем скрывается группа хакеров, давно известных в криминальной тусовке.

К середине апреля вирус заразил более 5500 компьютеров — говорят, жертвой **Kenzero** стал даже директор одной из японских школ. Эксперты по безопасности просят не откликаться на вымогательства подобного плана — репутацию все равно уже не вернуть. ■



# 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.

## Встраиваемый «Фотошоп»



### [Picmeleo.com](http://Picmeleo.com)

Казалось бы, всего лишь еще один онлайн-фоторедатор, каких сейчас развелось очень много. Но, во-первых, **Picmeleo** интуитивно понятен и очень прост в работе (хотя кого сегодня этим удивишь?), а во-вторых — и это главное! — его без лишних проблем можно взять и встроить в свой собственный сайт или даже блог.

## Мультипликация онлайн



### [GoAnimate.com](http://GoAnimate.com)

Конструктор, созданный специально для тех, кто не нашел в себе сил досконально изучить флэш и научиться рисовать в нем мультфильмы. **Go Animate** практически все сделает за вас. Персонажи и атрибутика уже нарисованы, анимации заготовлены, набор сцен имеется. Все, что требуется от вас, — расставить все это на экране, показать, куда какие герои должны двигаться и в какой момент какие слова произносить. На создание простенького мультфильма в духе «мама, папа, я — дружная семья» даже у челове-

ка, вообще не знакомого с флэшем, уйдет от силы минут двадцать.

Единственное, что раздражает: за доступ к продвинутым возможностям создатели хотят денег, пускай и небольших. Мы бы с радостью закрыли на это глаза, ведь большинству пользователей вполне хватит бесплатного функционала, расстраивает только одно — сервис настойчиво просит денег за сохранение своего мультфильма в видеофайл. Уж эту функцию могли бы сделать и бесплатной.

## Утка умерла



### [LifeStatus.ru](http://LifeStatus.ru)

Веселый сайт, на котором собираются прикольные статусы людей из аськи. Как вам, например, такое: «ищу зарплатодателя, работодателям не беспокоить», «идея пришла в голову и теперь упорно ищет мозг», «самый страшный кошмар: сделать бутерброды, налить чай, принести все это в постель, завернуться в одеяло и забыть пульт от телевизора?»

## HTMLка

### [Htmkka.com](http://Htmkka.com)

Сайт, который в обязательном порядке должен добавить в закладки любой уважающий себя блогер. Здесь собрано множество полезных, бесполезных и просто забавных html-кодов на все случаи жизни. Как сделать бегущую строку, как вставить фотографию, как раскрасить текст, как добавить аудио- или видеопроигрыватель на свою страничку...

Главное — не увлекаться, а то некоторые «любители красотостей» начинают использовать все эти рюшечки, фанфики и прочие визуалки одновременно, в



результате блог превращается в чудовищный html-виварий.

## Антитетрис



### [FirstPersonTetris.com](http://FirstPersonTetris.com)

Назвать это действие игрой у нас язык не поворачивается, потому что это форменное издевательство над вашим вестибулярным аппаратом. Вроде бы — обычный тетрис, вот только при нажатии кнопки «вернуть фигуру» поворачивается не сама фигурка, а окружающий ее экран. Мозг сворачивается в трубочку, но, как ни странно, играть в ЭТО очень интересно. Необычные ощущения и легкое головокружение — гарантированы.

# 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](mailto:URLs@igromania.ru). В письме нужно дать прямую ссылку на игру (заметьте, не на целый сайт!) и кратко ее описать: «любопытный флэш-квест в стиле пиксель-арт» или «коллекция флэшек по мотивам старых *Need for Speed*, 24 машины на выбор, есть таблица рекордов».

### Тракторотриал



[LinGoLux.com/2010/03/19/tractors-power](http://LinGoLux.com/2010/03/19/tractors-power)

На страницах рубрики мы регулярно рассказываем вам о различных мототриалах, сделанных на движке *Bike Mania*. Но все разработчики почему-то делают очень серьезные, пытающиеся быть симуляторами игры. А вот создатели *Tractor Power* решили создать шуточный симулятор. В результате на свет появился тракторный триал. Прыгать по ухабам вам предстоит на импровизированной «Беларуси». Качественная физика и удобное управление — прилагаются.

### Мир из-под пера

[Funny-Base.com/games/anima.html](http://Funny-Base.com/games/anima.html)

Описать геймплей *Anima* простыми словами невозможно, в это нужно один раз поиграть. Чтобы вы примерно поняли, о чем речь: это зарисовка о людях и деревьях... Легкая, красивая, с философским подтекстом.

### Дрожь экрана

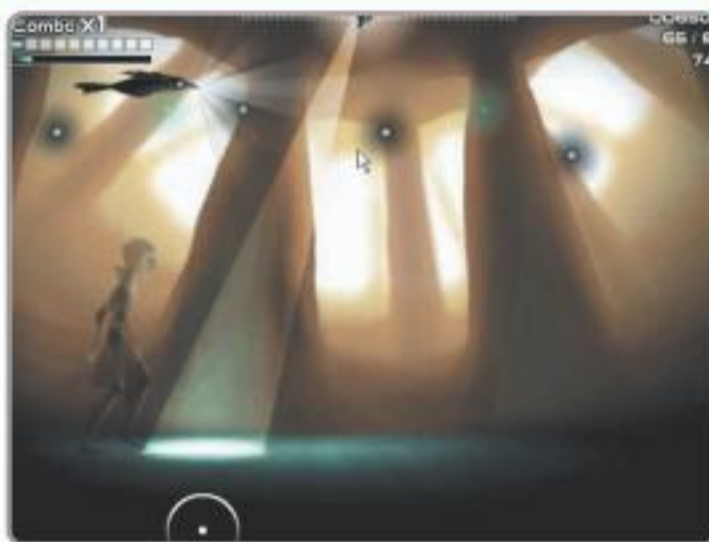


[Funny-Base.com/games/tremor.html](http://Funny-Base.com/games/tremor.html)

Веселая игроизация фильма «Дрожь земли». Огромные подземные чудовища с челюстями-жвалами прут прямо из недр: подкрадываются к замершему на месте герою, выпрыгивают по замысловатым траекториям и показывают прочие чудеса «червивой» эквилибристики. Убивать зверюг не разрешается, нужно лишь уворачиваться от их атак и вести за собой растущую с каждым уровнем толпу мирных граждан.

Помимо очень красивой пиксельной графики, у этой игры есть и еще одна интересная особенность. Управлять героями предлагается не курсорными клавишами, а при помощи мышки. Персонажи намертво припаяны к курсору. В результате геймплей превращается в сумасшедшее дрыганье мышью по коврику — расслабиться не получается ни на секунду.

### Музыкальная прогулка



[AddictingGames.com/sound-walk-game.html](http://AddictingGames.com/sound-walk-game.html)

Необычная музыкальная инсталляция, основанная на механике *Guitar Hero*. Главный герой под ритмичную музыку движется вперед, а вам нужно своевременно нажимать курсорные стрелки, чтобы набирать очки. Ключевая особенность *Sound Walk* — здесь под красивое техно предстоит вовсе не отплясывать, а крошить привидений, уклоняться от упырей и давить саблезубых зайчиков. Если вам в детстве наступил на ухо медведь, то лучше даже и не начинать.

### Поваренная книга взрывника



[MiStupid.com/games/building-blaster.htm](http://MiStupid.com/games/building-blaster.htm)

Виртуальный полигон для начинающих взрывников. Всего две-три правильно заложенные бомбы способны разрушить до основания даже огромное здание. В *Building*

*Blaster* вам придется проводить филигранные расчеты и менять положение динамитных шашек на доли сантиметра, чтобы добиться результата. Чувство, когда после старательной подготовки составленный из кирпичиков небоскреб с грохотом рушится, — не сравнить ни с чем.

### Патапон, да не он



[FlashGamesNexus.com/flash-games/Nob-War-the-elves.php](http://FlashGamesNexus.com/flash-games/Nob-War-the-elves.php)

Одна из самых удивительных аркад с элементами стратегии на флэше. В *Nob War the Elves* ваша главная задача — довести несколько отрядов воинов до замка, уничтожив по пути все подразделения противника. Сделать это, как вы догадываетесь, непросто. Придется постоянно ловить вражеские группировки в прицел, отступать под напором конницы неприятеля, контратаковать огненными стрелами и совершать прочие военные маневры.

### Нанониндзя



[Funny-Base.com/games/nano-ninja.html](http://Funny-Base.com/games/nano-ninja.html)

Оказывается, чтобы добиться разнообразия геймплея в простом платформере, достаточно всего одной клавиши управления. Надо лишь сделать так, чтобы на каждом мини-уровне эта клавиша отвечала за различные действия. В *Nano Ninja* дела именно так и обстоят. На одном этаже вы кнопкой заставляете своего протеже в черном костюме прыгать, на другом бегать, на третьем стоять на месте, на четвертом кидать сюрикены... И так далее, пока ниндзя не доберется до самого верха. ■

# ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

Ответы на самые интересные и актуальные письма



## ПИСЬМО НОМЕРА ИГРОМАНИЯ DIGITAL

Привет, «Игромания». Замечил, что у вас на сайте появилась возможность купить журнал в электронном виде. Это такой антикризисный ход, попытка дополнительно заработать или что? Ведь те, кому не нужен бумажный журнал, и так в торрентах его скачают, а такие, как я, никогда не променяют возможность подержать в руках «живую» бумагу на экранное чтение. Заранее спасибо за ответ. — Антон Белых



**АЛЕКСАНДР  
КУЗЬМЕНКО**  
издатель

Электронные журналы — это, Антон, и то и другое. Это и антикризисный ход (с началом кризиса «Игроманию» и «Игроманию Лайт», как, впрочем, и многие другие популярные издания, стало тяжело найти в продаже в некоторых городах нашей большой страны). Это и попытка дополнительно заработать (при всем нашем альтруизме, мы все-таки работаем в коммерческой организации, которая перестанет существовать ровно в тот момент, когда перестанет приносить прибыль). Но главное — такой способ распространения изданий просто еще один шаг на пути большой и нелегкой эволюции СМИ.

Преимущества бумажной версии неоспоримы: тут вам и вкусный запах, и приятное шуршание свежей литовской бумаги, и возможность свернуть журнал в трубочку и засунуть в сумку, наконец, взять его с собой и читать об играх в самых неожиданных местах.

В то же время электронная версия — не затирается и не теряется недобросовестными знакомыми, находится под рукой в любом месте, где установлено устройство с экраном, подключением к Сети и современным браузером с поддержкой Flash. Наконец, это настоящая отрада коллекционера: в нашей электронной библиотеке со временем появятся все, даже самые древние и редкие номера журналов.

Короче говоря, спорить о преимуществах бумаги над цифрой (и наоборот) можно еще долго, но смысл? Время меняется, электроника и интернет-технологии развиваются лошадиными темпами, и противостоять им — по меньшей мере несовременно. Несмотря на то, что в России мы стали одними из первых, кто предложил подобный сервис своим читателям, на Западе электронные журналы уже почти год как перестали считаться экзотикой и перешли в разряд вполне повседневных вещей.

Очевидно, что это далеко не последний шаг в эволюции средств массовой информации. С приходом iPad и ему подобных

устройств потихоньку началась очередная революция «электронных читалок», широкополосный интернет, который еще пять лет назад стоил безумных денег, в крупных городах уже доступен практически каждому, а беспроводные сети нового поколения в ближайшем будущем будут настолько же привычны, как сегодня — мобильная связь...

Что же касается второй части вашего вопроса — про тех, кто «и так в торрентах журнал скачают», — тут все несколько сложнее. К сожалению, люди качают журналы из торрентов не потому, что их не устраивает бумажная версия, а потому, что они достаточно слабо осознают (если вообще задумываются на эту тему), что это, по сути, ровно то же самое, что и воровать журналы из супермаркета.

Увы, за двадцать лет капитализма в нашей большой стране так и не случилось главного — изменения психологии людей, понимания того, что есть товары, есть услуги и есть деньги, которыми оплачивается первое и второе. В США, над жителями которой у нас почему-то принято посмеиваться и считать их «недалекими и бездуховными», в некоторых школах проводят уроки по консюмеризму — правилам жизни в обществе потребления. У нас же такое правило, утрируя, сводится к одной понятной любому человеку мантре: «зачем покупать, если можно скачать».

Естественно, такая психология в корне порочна и со временем приводит к самым драматическим последствиям. Только, к сожалению, ключевое здесь «со временем» — и в момент качания очередного торрента мало кто это осознает. Вот вам простой пример из индустрии игр: последний серьезный и по-настоящему дорогой эксклюзив для ПК вышел три года назад и назывался Crysis (если кто не знает: на PS3 или, скажем, на Xbox 360 ситуация с уникальными платформенными проектами, мягко говоря, совсем другая).

Да, на персоналках по-прежнему появляется немало мультиплатформенных хитов, да, как игровая платформа они еще будут жить явно не один год... Но вот то, что Crysis 2 выходит одновременно на всем некстгене, — уже не сюрприз, потому что первая часть продалась таким смешотворно малым тиражом, что не вошла ни в один топ. И объяснение этому простое: большая часть игроков, многие из которых искренне ждали эту игру, предпочли взять «Крайзис» из торрентов — ну да, «зачем покупать, если можно скачать?». Так и не стало на ПК дорогих эксклюзивов.

Похожая схема действует и с печатной

Персонажи компьютерных игр добрались и до нищевой промышленности

**LAD2**

**ZOMБИРУЮЩЕЕ ДЕЙСТВИЕ**

**Смотри на жизнь веселей Кофе ЖОКЕЙ!**

ЖОКЕЙ Классический

Оригинальный Арабика Богемия

В ЗЕРНАХ / 125Г

Deep Sense

прессой: в один момент кто-то перестает покупать журнал в магазине, предпочитая этому бесплатный торрент. Как только этих «кого-то» становится десятки тысяч — журнал закрывается как нерентабельный. С большими журналами вроде той же «Игромании» или могучей армией женского глянца (аудитория которого обычно просто не знает, что что-то можно «скачать») все эти неприятные вещи, конечно, происходят далеко не сразу. Но тенденция, что называется, прослеживается.

Конечно, тут можно возразить, что существуют и другие способы рассказать своей аудитории о чем-то интересном — тот же интернет. Но на нем, увы, мало кто научился зарабатывать даже на Западе, не говоря уже о нашей стране (например, наш бурно развивающийся сайт [www.igromania.ru](http://www.igromania.ru) пусть и не страдает от недостатка посетителей и рекламы, но даже в лучшие месяцы не окупает и половины тех средств, которые мы вкладываем в его развитие). А там, где нет денег, нет и жизни — это главный закон капитализма, с которым нам всем приходится считаться, хотим мы того или нет.

## ПИСЬМО №1 ИГРА В ОНЛАЙНЕ

*Привет, почтмободы и почтмобеды. Очень увлекаюсь всякими MMORPG, в некоторые играю постоянно, некоторые просто смотрю и забрасываю. Раздел, посвященный онлайн-играм в вашем журнале, читаю постоянно. Очень бы хотелось узнать, как авторы пишут статьи по онлайн-ролевкам? Их же нельзя пройти, процесс игры практически бесконечный. Сколько вы играете, прежде чем написать? Несколько дней? Недель? Месяц? — А. Проконенко*



### АЛЕНА ЕРМИЛОВА

редактор рубрики «Игра в онлайн»

О, это моя любимая тема. После скандала с Darkfall Online, приключившегося про-

шлым летом, мы много обсуждали ее с авторами.

Darkfall — это Duke Nukem Forever от онлайн. Греко-норвежская компания Aventurine SA разрабатывала его восемь лет и наступила за это время на все возможные грабли. Работа началась в 2001 году, но сколько-нибудь играбельная версия появилась только в 2006-м. Раза три Aventurine пыталась начать закрытый бетатест, но сначала она не могла найти игроков, потом — инвесторов, потом — издателя... В итоге релиз был назначен на 22 января 2009-го, но игра вышла только 26 февраля, при этом и серверы, и сайт, и магазин, и форум падали несколько раз.

Журналисты не получили от разработчиков никакой помощи: пресс-аккаунтов не было, на запросы Aventurine не отвечала. Чтобы написать рецензию, нужно было оплатить подписку, но магазин DO работал

очень нестабильно, активировать карточку было невозможно. Я писала и звонила в Aventurine с января, они ответили мне один раз в феврале и пропали; ключи мы получили только в апреле; игровой магазин глючил всю весну.

Первый обзор Darkfall Online появился в мае на европейском сайте Eurogamer.net. Фрилансер «Еврогеймера» Эд Зитрон в один присест выдал все недостатки игры — текст у него получился прямо-таки издевательский. «Создавая Darkfall, кто-то явно проигнорировал все правила, по которым делают отличные игры», — подытожил автор и вклеил творению Aventurine 2 балла из 10.

Узнав об обзоре, вице-президент Aventurine и продюсер Darkfall Тасос Фламбурас опубликовал на сайте DO обличительное письмо, где сообщил, что с выделенного журналисту аккаунта в игру заходили всего на 2 часа, причем большую часть этого времени потратили на создание персонажа. Эд Зитрон парировал, что у Aventurine серверы не в порядке: он-то играл никак не меньше 9 часов, но клиент все время вылетал, поэтому в логах зафиксировалось другое время.

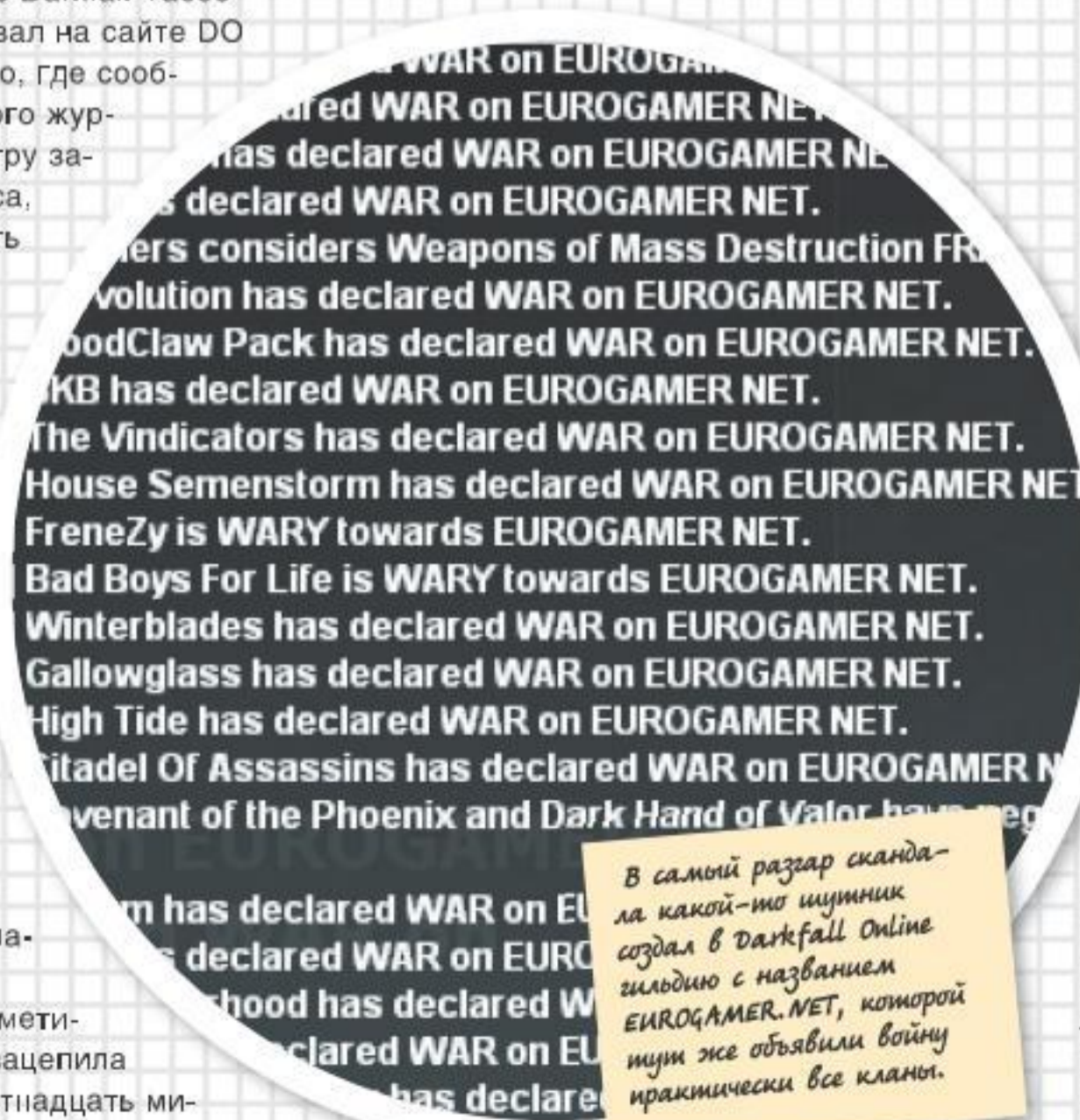
Фанаты взвыли: чтобы познать все прелести DO, в него надо играть месяцами. На «Еврогеймере» заметили, что если игра не зацепила человека в первые пятнадцать минут, то он просто не будет играть в нее

дальше — никакой высокоуровневый контент не поможет. Тасос в крепких выражениях потребовал убрать с «Еврогеймера» обзор, потому что он подрывает авторитет Aventurine. «Еврогеймер» заявил, что это противоречит политике сайта: статьи с ресурса не удаляются. В комментариях к обзору разгорелся нешуточный спор, Darkfall бросились называть Darkfall, в игре появилась гильдия с названием EUROGAMER.NET, которой тут же объявили войну практически все кланы. В конце концов редактор «Еврогеймера» пообещал, что они опубликуют вторую рецензию, но первую убирать не будут. Тасос на таких условиях выделять еще один пресс-аккаунт отказался. «Еврогеймер» фыркнул, что сотрудничать

## НАШИ ПРИЗЫ



Традиционно мы премируем автора письма номера. На этот раз в качестве приза у нас — ударопрочная и водонепроницаемая фотокамера Casio Exilim G1.



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.

с ним не очень-то хотелось, и купил аккаунт на общих условиях.

В середине июля появилась вторая рецензия, написанная редактором «Еврогеймера» Кийроном Гилленом. Статья начиналась словами «конечно, я играл недостаточно долго» и более детально описывала геймплей Darkfall. Неизвестно, сколько на самом деле играл Кийрон, возможно, «Еврогеймер» специально выдержал двухмесячную паузу, но основная часть Darkfall-фанатов статьей была удовлетворена. Кийрон оценил игру на 4 балла из 10; Тасос с такой оценкой тоже не согласился, но гордо оставил «Еврогеймер» в покое. Сайт MMORPG.com поставил Darkfall 6/10, Game Observer неожиданно оценил игру на 83/100, мы дали 5/10.

Надо сказать, что мы тоже играли с пресс-аккаунта, и я, признаться, побаива-

лась, что в один прекрасный момент Тасос про это вспомнит и начнет разбираться с другими СМИ. Но то ли разработчикам хватило «Еврогеймера», то ли их не очень интересовала российская аудитория, 5 баллов из 10 (совершенно объективные, надо сказать) сошли нам с рук. Ситуация же заставила меня задуматься, сколько времени нужно играть в MMORPG, чтобы адекватно ее оценить.

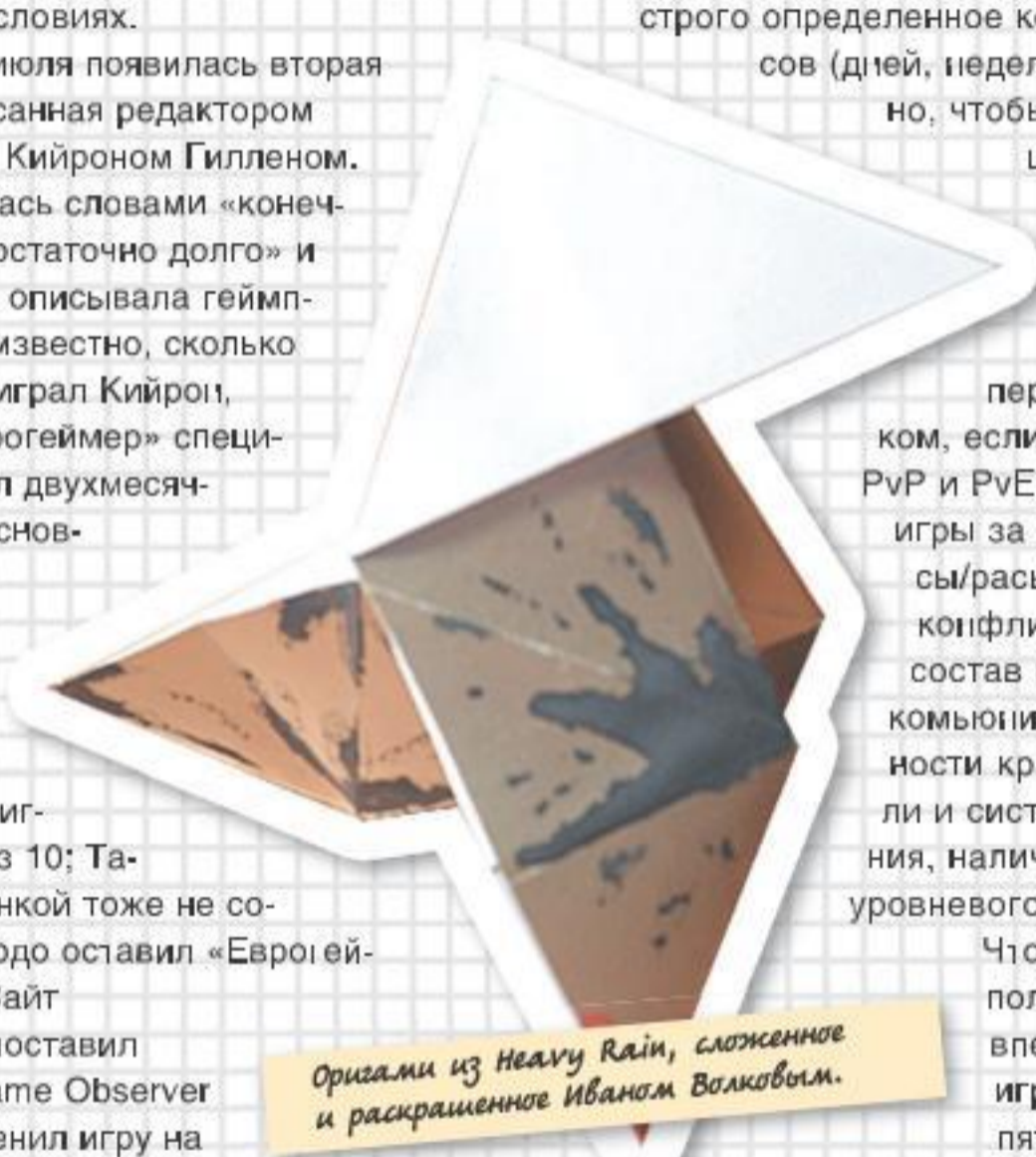
Лично я согласна с «Еврогеймером»: если в первые полчаса мне игра не понравилась, я ее брошу. Но этот принцип работает с обычным игроком, а не с журналистом-рецензентом.

Сколько часов в среднем играют наши обзорщики? Это очень сильно зависит от игры, от линейности геймплея. Мы не требуем, чтобы рецензент играл какое-то

строго определенное количество часов (дней, недель), нам важно, чтобы были освещены все аспекты игры: квесты, сюжет, сходство с

первоисточником, если такой есть, PvP и PvE, особенности игры за разные классы/расы/стороны конфликта, размер, состав и характер комьюнити, особенности крафта, торговли и системы обучения, наличие высокоуровневого контента.

Чтобы получить полноценное впечатление от игры, нужно от пяти до пятидесяти часов — файтинги и гонки требуют меньше времени, полноценные AAA-MMORPG — больше.



Оригами из Heavy Rain, сложенное и раскрашенное Иваном Волковым.

На то, играл человек достаточно или нет, косвенно указывает уровень. В большинстве новых игр максимальный уровень — 40-й или 50-й, и мы считаем достаточным, если человек прокачал несколько персонажей с первого до двадцатого уровня и играл, например, с сорокового до пятидесятого (высокоуровневого персонажа мы прокачиваем сами либо просим у разработчиков, чтобы выпустить рецензию побыстрее). Ну и, конечно, важен стиль игры. Прокачка — не самоцель, рецензент должен не просто монотонно бить монстров, а бывать на ивентах, ходить в рейды, состоять в гильдии, общаться. Человек, активно участвующий в форумных дискуссиях и игравший буквально пару часов, может рассказать об игре больше, чем человек, который несколько суток в одиночку бегал по локациям, ведь MMORPG — это в первую очередь общение.

ПИСЬМО №2  
ПОДЗЕМКА

Прочитал вашу рецензию на «Метро 2033». Сам я игру прошел уже два раза, почти со всем в вашей статье я согласен, вот только немного удивляет оценка. Почему так много? Ведь этот шутер не принес совсем ничего нового в жанр, и что самое ужасное — в нем даже нет мультиплеерного режима (это меня вообще взбесило).

И вот еще вопрос. Слышал, что в игре есть несколько концовок, но у меня при обоих прохождениях была одна и та же. От чего зависит финал? Я не смог разобраться. — Николай Кизляков



ГЕОРГИЙ КУРГАН

редактор раздела рецензий

Не будем забывать, что главная задача любой игры — развлекать пользователя, и «Метро

2033» с этой задачей прекрасно справляется (вы же, наверное, не просто так прошли ее дважды?). Не привносит ничего нового в жанр? Справедливо, но существует масса проектов, в которых открывались новые жанровые горизонты, но игрок при этом запросто мог заснуть на середине повествования. Нет мультиплеера? Ну и не надо — есть много прекрасных многопользовательских игр, обойдемся и без «Метро».

Насчет второй концовки — чтобы ее получить, нужно выполнить несколько дополнительных квестов и совершить ряд «благородных поступков», порой довольно неочевидных. Полный список необходимых действий без труда можно найти в интернете (так, на нашем форуме, в теме, посвященной игре, список этих действий публиковали несколько раз), но общее направление действий такое: подавайте нищим, помогайте детям, выполняйте просьбы умирающих и отказывайтесь от наград, когда представится такая возможность. Каждый раз, когда вы будете совершать богоугодные дела, экран озарится характерной вспышкой. ■



Композиция «Plants vs. WWWW» от @rtuRzinhO и v@Lerov'a.



И  
П  
О  
МА  
Н  
У  
С  
Я



2010	Июнь	June								
Неделя	Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница	Суббота	Воскресенье			
Week	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday	Sunday			
23		1	2	3	4	5	6			
24	7	8	9	10	11	12	13			
25	14	15	16	17	18	19	20			
26	21	22	23	24	25	26	27			
27	28	29	30							



GEAR  
OF WAR  
3

Издатель Microsoft Разработчик Epic Games



2010		June						
Неделя Week	Июнь Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday	
23		1	2	3	4	5	6	
24	7	8	9	10	11	12	13	
25	14	15	16	17	18	19	20	
26	21	22	23	24	25	26	27	
27	28	29	30					

# МИНУТА СЛАВЫ

Тема — наша. Фотографии, скриншоты, рисунки, фотожабы — ваши!



Проволочный космоде-  
сантник, свернутой  
из проволоки Дмитри-  
ем Зволта.



Такая вот гла-  
мурная Белоснеж-  
ка из Fairytale  
Fights. Конструи-  
ровал даму  
Дмитрий Родимов  
(Кузнецк).



Пластилинный биг-  
дэдди. Лепил — Сергей  
Гарабинский (Соктыв-  
кар).

## НОВАЯ ТЕМА

Каждый номер мы задаем определенную тему, так или иначе связанную с играми и игровой индустрией. Вы придумываете, как эту тему можно интересно — а главное, остроумно — обыграть в виде фотографии, скриншота, рисунка, фотожабы, модели или чего-то еще, и присылаете плоды своих трудов нам. Лучшие работы будут опубликованы в «Минуте славы».

Тема следующей «Минуты славы» — ЗОМБИ В ИГРАХ. Можете, конечно, прислать и обычные забавные скрины, но ведь никто не мешает вам и самим изобразить сценку из игры, облачившись в костюм из бинтов и марли.

Ваши работы присылайте на адрес [mail@igromania.ru](mailto:mail@igromania.ru) — с обязательной пометкой «Игромания/Минута славы». Работы принимаются до 30 июня.



Импровизированный из пластилина сталкер в импровизированном из картины осеннем лесу. Автор композиции — Анатолий Булгаков.

# КОДЕКС

5 235

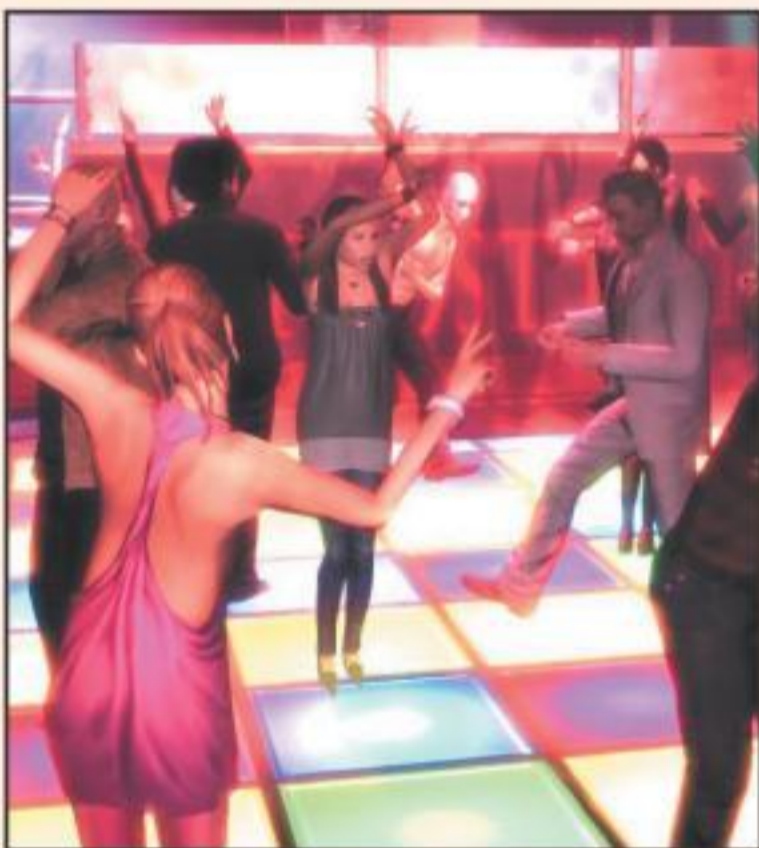
Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

KODEX@IGROMANIA.RU

## СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается 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.

### Grand Theft Auto 4: The Ballad of Gay Tony



Чтобы активировать чит, нужно позвонить по соответствующему номеру при помощи внутриигрового мобильного телефона. Указанные ниже коды работают также и в дополнении **Grand Theft Auto 4: The Lost and Damned**.

- 362-555-0100 — максимум брони и здоровья
  - 482-555-0100 — максимум брони, здоровья и несколько крутых пушек в придачу
  - 486-555-0100 — набор лучшего оружия
  - 486-555-0150 — набор стандартного оружия
  - 267-555-0150 — поднимает уровень разыскиваемости
  - 267-555-0100 — снижает уровень разыскиваемости
  - 359-555-0100 — Annihilator
  - 227-555-0142 — Cognoscenti
  - 227-555-0175 — Comet
  - 938-555-0100 — Jetmax
  - 625-555-0100 — NRG-900
  - 625-555-0150 — Sanchez
  - 227-555-0147 — Turismo
  - 227-555-0100 — FIB Buffalo
- А эти коды — только для **The Ballad of Gay Tony**.
- 468-555-0100 — меняет погоду
  - 276-555-2666 — после каждого удара кулаком происходит взрыв
  - 359-555-7272 — парашют
  - 486-555-2526 — пули для снайперской винтовки становятся разрывными
  - 625-555-0200 — мотоцикл Akuma
  - 625-555-3273 — мотоцикл Vader
  - 272-555-8265 — танк APC
  - 359-555-2899 — вертолет Buzzard

- 938-555-0150 — катер Floater
- 227-555-9666 — Bullet GT
- 227-555-0168 — Super GT.

### Grand Theft Auto 4: The Lost and Damned



Чтобы активировать чит, нужно позвонить по соответствующему номеру при помощи внутриигрового мобильного телефона. Здесь указаны только уникальные для **The Lost and Damned** коды.

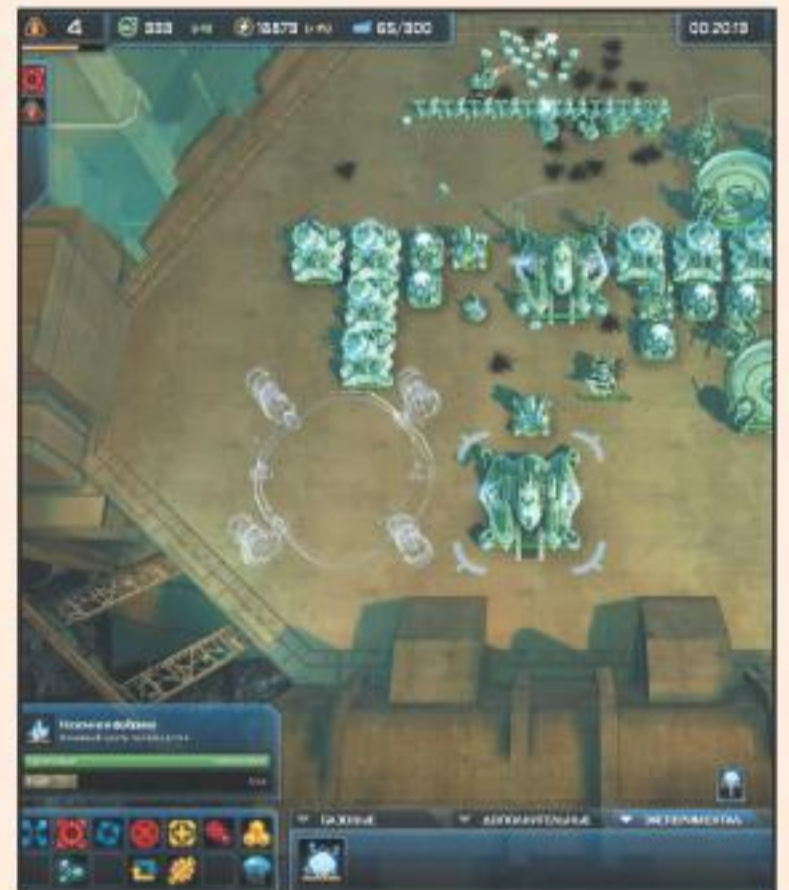
- 826-555-0150 — Burrito
- 245-555-0125 — Double T
- 245-555-0199 — Hakuchou
- 245-555-0150 — Hexer
- 245-555-0100 — Innovation
- 826-555-0100 — Slamvan

### Supreme Commander 2

Найдите файл **Game.prefs**, который находится в папке **C:\Users\<имя пользователя>\AppData\Local\Gas Powered Games\Supreme Commander 2**, и откройте его «Блокнотом». В самое начало файла (над строкой **options\_overrides**) допишите **debug = { enable\_debug\_facilities = true }**.

Затем найдите строку **CheatsEnabled = 'false'** и вместо **false** напечатайте **true**. Если строки нет, нужно добавить ее самостоятельно ниже **options = {**. Когда все сделаете, сохраняйте файл и запускайте игру. Теперь вам доступны следующие сочетания клавиш:

- Alt + A** — отключает искусственный интеллект до конца сражения
- Alt + Delete** — удаляет все выделенные объекты



**Alt + F2** — появляется меню, в котором можно выбрать любой юнит, и он тотчас появится под курсором

**Alt + N** — бессмертие для всех участников битвы (и для врагов тоже!)

**Alt + T** — переносит все выбранные юниты туда, куда указывает курсор

**Ctrl + Alt + B** — дает всем участникам битвы (то есть в том числе и врагам) 99 999 единиц ресурсов и очков исследований

**Ctrl + Alt + Z** — отключает туман войны

**Ctrl + Shift + C** — копирует всех выделенных юнитов в буфер обмена

**Ctrl + Shift + V** — вставляет всех юнитов из буфера обмена в то место, куда указывает курсор

**Ctrl + Shift + R** — все исследования для всех участников конфликта

## ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСКАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «паскалки».

### Anno 1404: Venice



Если запустить игру на Пасху, вам будет выдано забавное задание: найти все пасхальные яйца, спрятанные в городе. Отыскать их несложно: они все лежат в гнездах, которые заботливо разложены разработчиками на дорогах. На выполнение задания выдается пять с половиной минут, так что спешите! В награду вам начислят 500 очков славы.

К слову, вовсе не обязательно ждать целый год, чтобы увидеть эту пасхалку. Просто поставьте в системных настройках нужную дату (например, 04.04.2010) и запускайте игру. — Айрат Шафиков

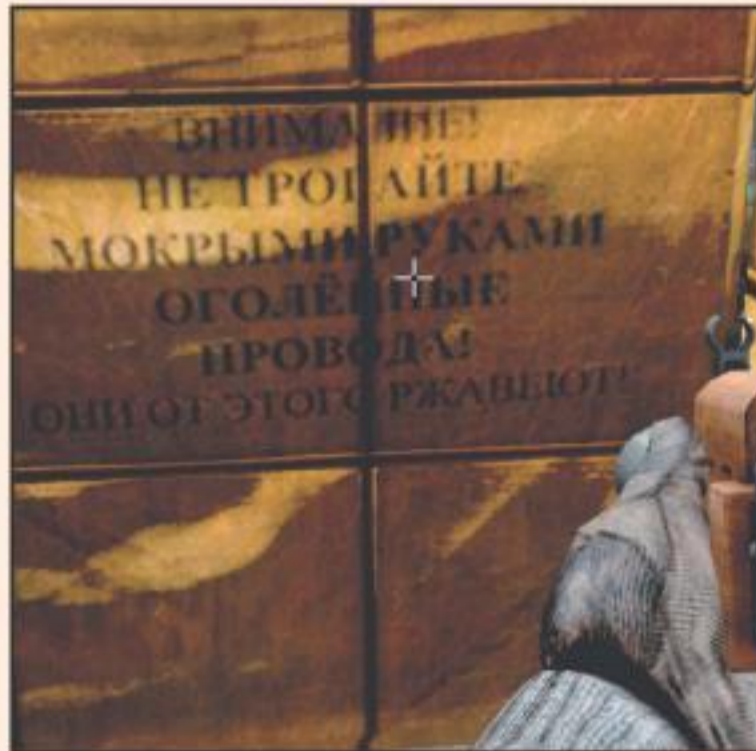
## Assassin's Creed 2



В тайнике Визитационе, после того как убили убегающего охранника, есть дверь с замком в виде черепа, которую нужно открыть. За дверью находится рычаг. Потяните его и подойдите к воде. Эцио нагнется и устанет в воду. Подождите 30-40 секунд, и появится Кракен собственной персоной (ну, или существо, очень на него похожее). После этого еще разок дерните за рычаг и подойдите к краю. Через несколько секунд из воды вылезет огромное щупальце.

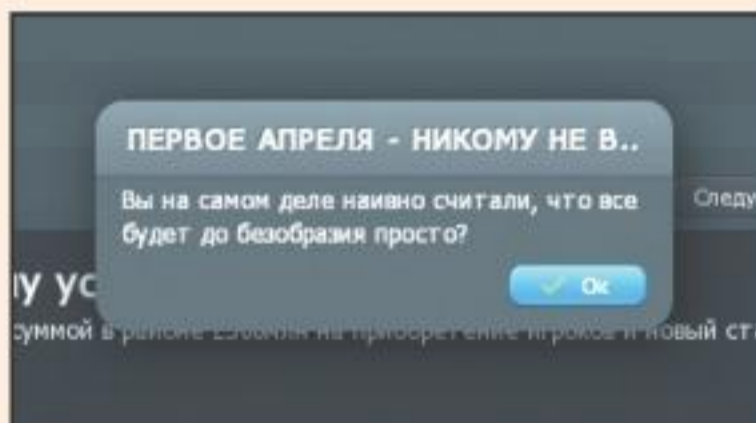
Чтобы чудовище появилось, нужно встать на определенное место, как показано на первом скриншоте. — Эвальд Гайденайх

## Battlefield: Bad Company 2



Если уж копировать, то до мельчайших подробностей — такой, видимо, девиз у разработчиков игры. Помните, сколько несуразных русских надписей было в **Call of Duty: Modern Warfare 2**? В **Bad Company 2** они тоже есть: на последнем уровне, в самолете. Самая примечательная из них — перл из бородатого анекдота, запечатленный на многочисленных ящиках: «Внимание! Не трогайте мокрыми руками оголенные провода! Они от этого ржавеют!» — Павел Перов

## Football Manager 2010



Если первое апреля одновременно наступило и в реальности, и в игре, вам придет сообщение о премии в 500 миллионов евро, но как только вы великодушно согласитесь ее принять, увидите то, что показано на скриншоте.

Ждать первого апреля в реальности совсем необязательно. Просто переведите системное время на эту дату. — Алексей Мартынов

## Метро 2033



В локации Д-6 спуститесь на лифте в комнату с компьютерами. В дальнем краю помещения вы найдете единственное растение в игре. Травинка облюбовала себе разодранный ботинок, прямо как в мультфильме «ВАЛЛ-И». — Кирилл Власов

## ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковырированное место, быстрее обычного заполнить самое крутое оружие и т.д.

## Dragon Age: Origins — Awakening

В Амарантине есть задание: помочь контрабандистам уничтожить воров в их логове. Выполнив его, возьмите награду (опыт и деньги), но отказывайтесь от следующего квеста (убрать стражника) и заканчивайте диалог. Затем снова говорите с бандитом, он опять даст награду за предыдущий квест и предложит следующий. Опять отказывайтесь, и дальше по кругу. Так можно набрать максимальный уровень и стать миллионером. — Иван Кисилев

## КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу [kodex@igromania.ru](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 пасхалку (только не присылай-

те ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДЕКС» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам [winner@igromania.ru](mailto:winner@igromania.ru) или [dormi@igromania.ru](mailto:dormi@igromania.ru).

## НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки попали на окрестные страницы, получают в подарок игру **Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic** от компании «Бука». Чтобы получить приз, напишите по адресу [winner@igromania.ru](mailto:winner@igromania.ru) или просто позвоните в редакцию по телефону (495) 231 23 65.



# ТЕСТ №6

ИЮНЬ

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 Почему замороженная от полюса до полюса планета E.D.N. III, на которой проходит действие обеих частей Lost Planet, вдруг наполовину оттаяла?

- А. Человечество колонизировало планету, наладило производство, и, как следствие, случилось глобальное потепление.
- Б. Это тайна, покрытая мраком. Истину предстоит выяснить героям второй части игры.
- В. Это результат действий главных героев первой части игры.
- Г. В потеплении виноваты акриды, коренные обитатели планеты.
- Д. Планета постепенно падает на звезду, вокруг которой вращается, а война идет за ресурсы. Люди хотят добыть как можно больше полезных ископаемых, прежде чем E.D.N. III погибнет.

2 Как звали девушку Айзека Кларка, главного героя Dead Space, которая погибла на Ишимуре от лап некроморфов?

- А. Мария
- Б. Николь
- В. Кейт
- Г. Джилл
- Д. Кристин

## ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3 Музыкальные игры Audiosurf и Beat Hazard сделал один и тот же человек.

- А. Абсолютная истина.
- Б. Ничего подобного.

4 Worms 2: Reloaded — это на самом деле не новая часть Worms, а порт игры Worms 2: Armageddon с Xbox 360 на PC.

- А. Совершенно верно.
- Б. Неправда. Зачем тогда менять название?

## КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

5 — You want me to go crawling through the ducts again.

— I enjoy the sight of humans on their knees. (— Ты опять хочешь, чтобы я лазил по вентиляционным шахтам?)

— Мне нравится вид человека, ползающего на коленях.)

- А. Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
- Б. Mass Effect 2
- В. Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City

- Г. Just Cause 2
- Д. BioShock 2

## ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ



6 Из какой игры взят этот скриншот?

- А. Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City
- Б. Microsoft Flight Simulator X
- В. Lost: Via Domus
- Г. Prison Break: The Conspiracy
- Д. Just Cause 2

7 Какого из перечисленных ниже юнитов терранов из StarCraft 2 не было в оригинальном StarCraft?

- А. Battlecruiser
- Б. Ghost
- В. Marine
- Г. Siege tank
- Д. Thor

## НАШИ ПРИЗЫ



Еще **четыре** призеров дожидается игра **Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic** от компании «Бука».



**Победителю** достанется фоторамка от компании **EXPLAY** ([www.explay.ru](http://www.explay.ru)).



# СКАНВОРД №6

ИЮНЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

	Отец Маркуса Феникса	1			Принц датский	Метка, сигнал, призыв к действию		Линия метро	Бренд видеокарт	Спаситель Зельды
1	Героиня Street Fighter	Профессия героя Afterfall	Боевой клич	Звание гориллы в Sam & Max	2			1-ая любовь Росомахи		
2										
3			6			Превращ. аналог. сигнал в цифровой		5		
4	Транспорт пехоты			Прототип глав-героя Vodysoint						
5				Уровень в «Метро 2033»			И Windows, и Linux (сокр.)		Персонаж серии Resident Evil	
6			Принцесса из «Звездных войн»					Героиня Final Fantasy X	...-Клод Ван Дамм	Торпедный катер
7		Выпадает из монстров				В играх им часто пренебрегают				
8			3							
	Его придется зажать Алану Уэйку							4		
		8								



НАШИ ПРИЗЫ

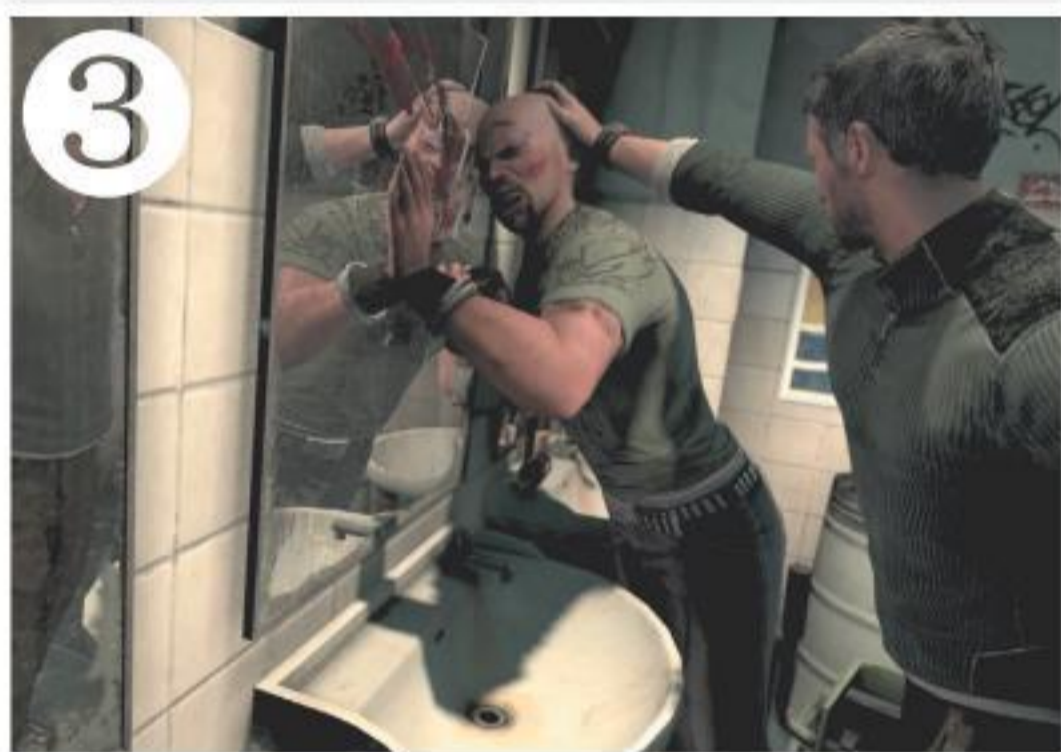
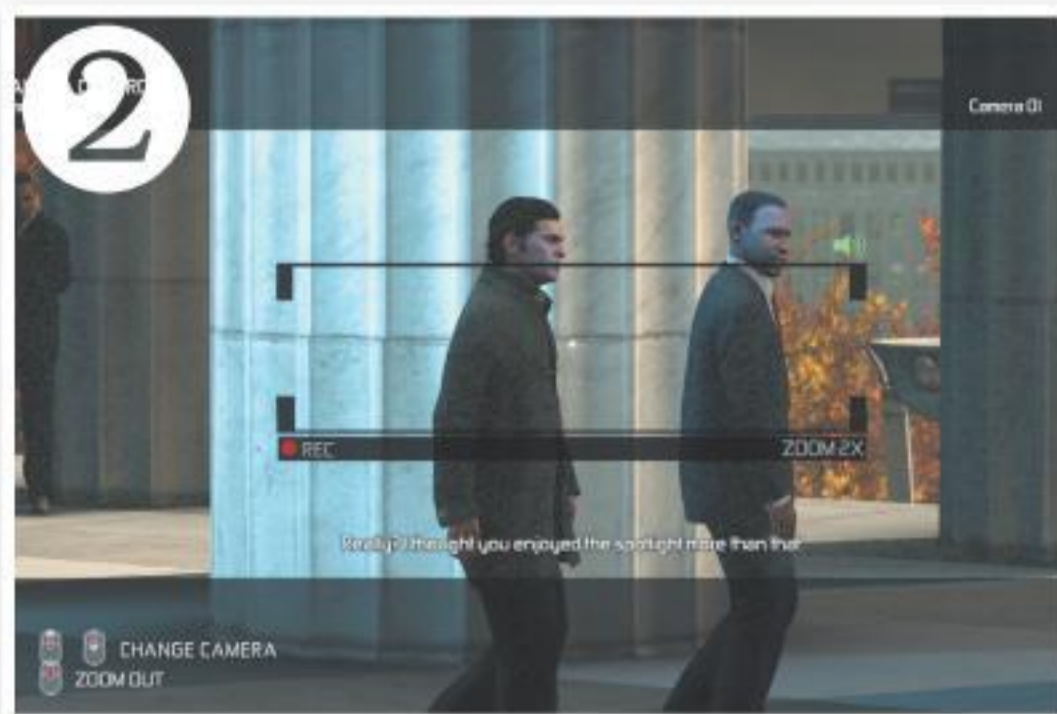
ПЯТЬ коробок с игрой «Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction» от компании «Руссобит-М»



# ФОТОПАМЯТЬ №6

ИЮНЬ

Вам нужно расставить картинки из игры «Splinter Cell: Conviction» в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе Конкурс.



НАШИ ПРИЗЫ

ПЯТЬ коробок с игрой «Mount & Blade: Эпоха турниров» от компании «1С-СофтКлуб»





# ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

ЗА №4/2010

## ТЕСТ

### Правильные ответы

- 1 В (Никколо Макиавелли нашел свое воплощение в Assassin's Creed 2)
- 2 В (в оригинальном StarCraft было три игравельных расы, как и в продолжении)
- 3 А (Battlefield: Bad Company, Battlefield 2: Modern Combat и Battlefield 1943 не вышли на PC, хотя последняя игра этого перечня еще значится в списке будущих релизов для компьютера)
- 4 Б (последней консолью SEGA была не Sega Saturn, а Sega Dreamcast)
- 5 Б (цитата из Battlefield: Bad Company 2)
- 6 Д (скриншот из «Метро 2033»)
- 7 Б (в Command & Conquer: Generals Кейна не было)

### Победители

1. Сергей Герасимов (Псков)
2. Иван Копылов (Москва)
3. Владимир Лапшин (Иваново)
4. Григорий Кургузкин (Йошкар-Ола)
5. Александр Журенков (Москва)



**ПРИЗЫ**

Пять коробок с игрой *Assassin's Creed 2* от компании «Акелла».

## СКАНВОРД

### Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Эцио, аргус, Тофу, Галанин, Принц, тир. По вертикали: Да-миан, лут, Сони, груз, фэнтези, ариец, Неро, лиир, Кен, бот, Си. Ключевое слово: **протос**.

### Победитель

1. Леонид Мелкозеров (Екатеринбург)
2. Алексей Быков (Чита, тел. 7 914 \*\*\* 09 02)
3. Намир Измайлов (Набережные Челны, тел. 7 927 \*\*\* 39 46)
4. Артем Еливанов (Ульяновск)
5. Евгений Глазырин (Комсомольск-на-Амуре)



**ПРИЗЫ**

Каждому призеру полагается игра *BioShock 2* от компании «1С-СофтКлуб».

## ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

### Правильные ответы:

(Battlefield: Bad Company 2)  
3, 4, 2, 1, 5

### Победитель

1. Дмитрий Сущенков (Дальнереченск, тел. 7 908 \*\*\* 16 25)
2. Влад Шигаев (Набережные Челны)
3. Максим Янчук (п. Карыньское, тел. 7 924 \*\*\* 43 14)
4. Кирилл Карякин (Мегион)
5. Вадим Юрасов (Ульяновск)



**ПРИЗЫ**

Победители получают по игре *Napoleon: Total War* от компании «1С-СофтКлуб».

# УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом. «Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).

«Сканворд»: ключевое слово.

«Фотографическая память»: 4, 3, 2, 1

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

1 Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «Тест 6. Июнь»). Также не забудьте написать ваши настоящие имя, фамилию и город, в котором вы живете.

2 Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 6. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: **CONTEST@IGROMANIA.RU**

ТЕМА: **Тест №5**

1 — Б  
2 — А  
3 — Б  
4 — В  
5 — А  
6 — Б  
7 — А

Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: **1121**

ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 6.  
Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на июньские конкурсы принимаются до 21.06.2010. Итоги будут подведены в августовском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на [winner@igromania.ru](mailto:winner@igromania.ru). Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на [dormi@igromania.ru](mailto:dormi@igromania.ru). Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ  
ЛЕТ НАЗАД

В середине нулевых жанр шутеров про Вторую мировую был на пике популярности: **Medal of Honor**, **Battlefield 1942**, револю-

## Call of Duty 2

ционный по реализму **Brothers in Arms: Road to Hill 30**, вышедший в 2005-м. Но разработчики **Call of Duty** со второй попытки сумели выйти за рамки рядового военного FPS — без всяких претензий на реализм, используя те же технические средства, что и соперники, они изобрели жанр интерактивного военного кино.

В первой части **Call of Duty** уже были и Сталинград, и Нормандия, но во второй кинематографич-

ность происходящего выкрутили на максимум. **Call of Duty 2** — это искусное использование скриптов и жалких огрызков трехмерных декораций для создания иллюзии полноценного театра военных действий с упором на массовые сцены, оркестровую музыку и звуковые военные эффекты, действующие как удар немецким прикладом в лицо.

Сохранилась ли у вас в памяти хотя бы одна миссия из

**Brothers in Arms**? Да что там миссия — сцена? Кадр? А между тем тяжкий грохот пушек во время высадки на вельботах на пляж Пуэнт дю Хок в трех милях к западу от Нормандии или не менее громкий стук собственного сердца во время бега по сталинградскому газопроводу над половиной немецкой армии я (да, думаю, и вы) помню так ясно, как будто это было вчера.

ДАТА ВЫХОДА

2005

ЖАНР

Аттракцион по Второй мировой

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК

Activision/Infinity Ward

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ  
ЛЕТ НАЗАД

Когда в 1999 году эта игра вышла на игровых автоматах, там был всего один уровень и незыблемые правила. В версии для Dreamcast уровней

## Crazy Taxi

два, а условия игры можно поменять на более мягкие. Но это все равно самая лучшая и точная версия — в многочисленных портах и сиквелах не хватает чего-то, делающего **Crazy Taxi** **Crazy Taxi**.

Перед нами уступами спускающийся к морю город, подозрительно напоминающий Сан-Франциско. На переднем плане — канареечный таксомотор и огромная зеленая

стрелка. По стрелке нужно довести до места назначения очередного капризного пассажира, который с каждой упущенной секундой все сильнее ругается и дает все меньше чаевых... А потом подхватить следующего.

Время все равно кончится — выиграть в **Crazy Taxi** нельзя, только достойно проиграть, угодив при этом в таблицы рекордов. Это классическая

аркадная игра, в которой все против игрока, а в его активе — только безумные маневры (прыжки по крышам, метро и лавирование между грузовиками на автострате). Еще один пассажир, еще одна попытка... Карта города знакома не хуже лабиринта из **Rac-Man**, вы уже знаете наизусть все слова из песен **The Offspring** и **Bad Religion**, но все равно физически не можете оторваться.

ДАТА ВЫХОДА

2000

ЖАНР

Аркада

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК

SEGA/Hitmaker

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ  
ЛЕТ НАЗАД

В наше время даже на хорошем эмуляторе (лучше всех подходит ePSXe 1.7) со всеми графическими усовершенствованиями тяжело смотреть на эти кри-

## Twisted Metal

воватые полигональные конструкции, символизирующие обвешанные оружием автомобили, которые сражаются между собой на крышах лос-анджелесских небоскребов. Но во времена PlayStation даже такое трехмерное изображение очень выгодно смотрелось на фоне Sega Saturn (ориентированной на работу с 2D-играми) и Nintendo 64 (где игры страдали от однообразия тек-

стур из-за нехватки места на картриджах). С **Twisted Metal** на консолях кончилась эра плоских рисованных игр и началась эпоха 3D и CD.

Еще с **Twisted Metal** начал свою карьеру некий Дэвид Джеффе (десятью годами позже он прославится эпосом про мифы Древней Греции), так что в игре присутствуют фирменные безумные штрихи. По жанру это

смесь популярных в то время автомобильных дуэлей **Destruction Derby** с шутером от третьего лица: ничего нового разработчики не открыли, но карты в игре качественные, компактные, более чем пригодные для мультиплеера на разделенном пополам экране, в бою используются атомные бомбы и удары со спутника, и можно сражаться на грузовике с мороженым.

ДАТА ВЫХОДА

1995

ЖАНР

Автомобильный экшен

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК

Sony Computer Entertainment/SingleTrac

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ  
ЛЕТ НАЗАД

Больше всего **DragonStrike** похожа на фэнтези-вариант **Wing Commander** (1990): драконы вместо истребителей, рыцари вместо пилотов, бехол-

## DragonStrike

деры и мантикоры вместо килраты, парусные корабли и летающие (в буквальном смысле слова) крепости — вместо гигантских космических авианосцев.

Но в **DragonStrike** противника можно не только заплывать издали огненными шарами, но и, подобравшись вплотную, разорвать вражеского всадника когтями или проткнуть дракону

брюхо копьём. К боям истребителей примешивается эстетика настоящего рыцарского турнира. Действие игры разворачивается в тщательно продуманной вселенной «Саги о копьё» (созданной по одному из модулей **Dungeons & Dragons**): в небе рыцари на разноцветных драконах, на земле вражеские лучники, за выполнение миссий можно выбрать нового бронзо-

вого, серебряного или золотого зверя и свой путь в рыцарской жизни... В общем, если вы хоть сколько-нибудь равнодушны к фэнтези — вам прямая дорога на [www.dosgraveyard.com](http://www.dosgraveyard.com) (где весь Кринн с драконами занимают 988 Кбайт). Только не перепутайте с версией для NES, которая представляет собой заурядный вертикальный аркадный шутер.

ДАТА ВЫХОДА

1990

ЖАНР

Симулятор дракона

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК

Strategic Simulations, Inc./Westwood Studios



ПЛАН «Б» НЕ ПРЕДУСМОТРЕН



КОМАНДА-А

В КИНО С 10 ИЮНЯ

[www.komanda-a.ru](http://www.komanda-a.ru)

Реклама





Реклама.

# ...Нет телевизора? Не страшно!

Оставил телевизор дома? Подключи услугу «Видео-портал» и смотри каналы на любой вкус прямо на экране своего мобильного!

Набери \*506# и подключи базовый пакет из 15 видеоканалов за 8 рублей в день!

Отправка абонентом запроса \*506# считается его согласием с Условиями оказания услуги. Подробности в офисах продаж и обслуживания и на сайте [www.megafon.ru](http://www.megafon.ru)

[www.megafon.ru](http://www.megafon.ru)  
 0599  
звонок бесплатный

 **МЕГАФОН**  
Будущее зависит от тебя