

# ИГРОМАНИЯ

В РАЗРАБОТКЕ

## Mafia 2

XCOM

Portal 2

Mortal Kombat

Deus Ex:  
Human Revolution

F.E.A.R. 3

ВЕСЬ ТИРАЖ С  
DVD  
ПОСТЕР  
НАКЛЕЙКИ



ВЕРДИКТ

## Singularity

ArmA 2: Operation Arrowhead

Transformers  
War for Cybertron

Crackdown 2

Sniper: Ghost Warrior

ВИДЕОМАНИЯ

Интервью с создателем

Prince of Persia

Все конференции с E3 2010

# DRAGON AGE II

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ  
ТЕХНО  
МИР



www.igromania.ru

9 771560 12580261

«MAFIA 2 ПОДОЗРИТЕЛЬНО ПОХОЖА НА ИГРУ НАШЕЙ МЕЧТЫ» — «ИГРОМАНИЯ»

«САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ИГРА ГОДА» — GAMEGURU.RU

«ВЕЛИКАЯ ИНТЕРАКТИВНАЯ ГАНГСТЕРСКАЯ САГА» — «СТРАНА ИГР»



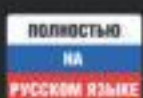
# MAFIA II



КОМПЛЕКТ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОГО ЗАКАЗА ДОСТУПЕН С 30 ИЮЛЯ

РЕКЛАМА

В ПРОДАЖЕ  
С 27 АВГУСТА 2010



© 1999-2010 Take-Two Interactive Software, Inc. and its subsidiaries. Mafia II is developed by 2K Czech. 2K Czech, the 2K Czech logo, 2K Games, the 2K Games logo, Home Engine, Mafia, Mafia II, the Mafia II logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS2" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. NVIDIA® and PhysX® are trademarks of NVIDIA Corporation and are used under license. Windows, online «Путь» Windows Vista и Xbox 360 являются товарными знаками группы компаний Майкрософт. Game for Windows и онлайн игра «Путь» Windows Vista используются по лицензии корпорации Майкрософт. Логотип PC DVD-ROM является товарным знаком © EMA 2004. Все остальные товарные знаки и торговые марки являются собственностью их законных владельцев. © 2010 2K GAMES. Все права защищены.

## Приветствую!

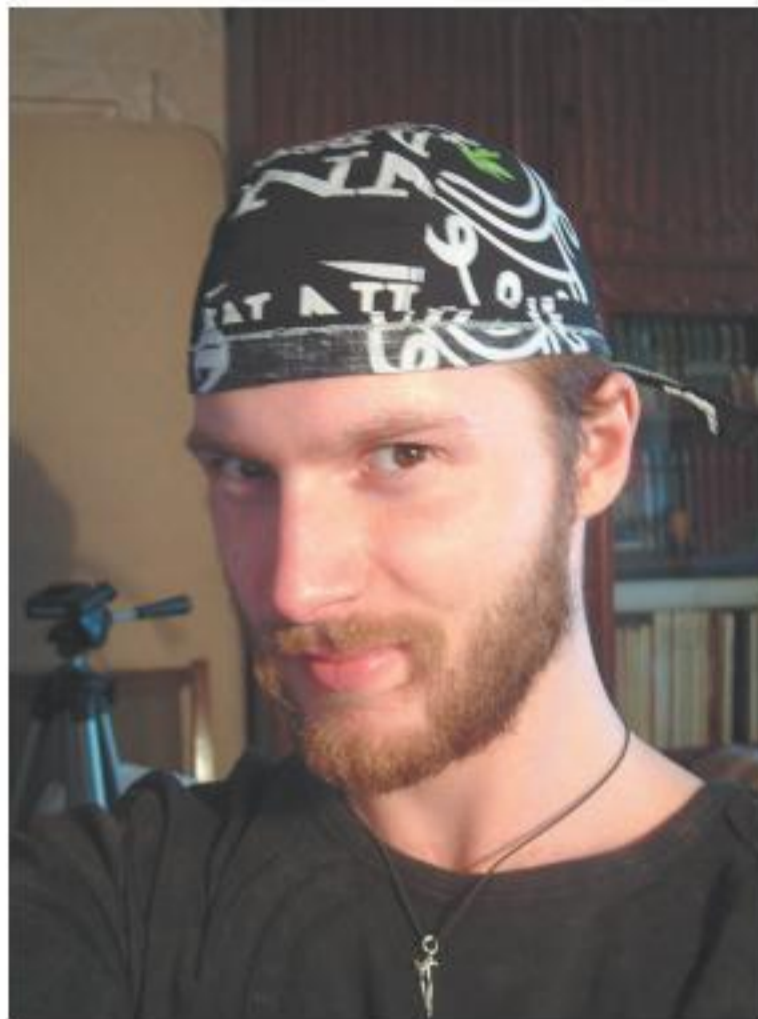
Главное событие этого номера — E3 2010. Александр Кузьменко, Антон Логвинов и Олег Ставицкий провели в Лос-Анджелесе несколько дней, успев за это время побывать на презентациях огромного количества игр. Deus Ex 3 и XCOM, Mortal Kombat и Portal 2, Civilization 5 и F.E.A.R. 3. Большой репортаж с выставки читайте со стр. 30.

Когда наш E3-десант только паковал чемоданы, Максим Еремеев слетал в Канаду, где BioWare показывала вторую часть Dragon Age. Более динамичные и кровавые бои, новые расы, огромные монстры — обо всем этом на стр. 56.

Ну а незадолго до ухода номера в печать нам удалось отсмотреть вполне игральную версию Mafia 2 — несколько разрозненных миссий, которые тем не менее дают четкое представление о геймплее. Перед нами старая добрая «Мафия», только сделанная по современным стандартам. О злоключениях Вито Скалетта в Эмпайр-Бэй читайте на стр. 60.

В конце июня стартовал мультиплеерный бета-тест Medal of Honor, и тут же на форумах начались холивары между поклонниками Modern Warfare 2 и Bad Company 2. MoH действительно пытается совместить в себе геймплей обеих игр, вызывая недовольство фанатов. О том, получится ли у DICE всего лишь клон или самобытный проект, — в нашей статье на стр. 68.

Помимо этого в превью-разделе не пропустите статью про Amnesia: The Dark Descent — новый хоррор от Frictional Games, создателей серии Penumbra. На этот раз разработчики придумали новый



способ запугивания игрока. В Amnesia вообще нет такого места, где главный герой мог бы успокоиться и передохнуть. Когда он перемещается по освещенным пространствам, его атакуют монстры, спрятаться от которых можно в темных углах, в шкафах, в разломах. Но стоит персонажу оказаться в темноте или замкнутом пространстве, как он начинает сходить с ума. Подробности на стр. 80.

Игр за прошедший месяц вышло довольно много. На стр. 94 вы можете прочитать рецензию на Singularity — новую игру от Raven. Геймплей очень напоминает BioShock, сюжет же буквально выворачивает мозг наизнанку: постоянно перемещаясь во времени, вы в какой-то момент перестаете понимать, какие события являются причиной, а какие следствием ваших собственных действий.

Очень хорошим экшеном, вопреки нашим опасениям, оказался и Transformers: War for Cybertron (стр. 102). Ждать от него каких-то откровений не нужно, но в этой игре есть гигантские роботы (кампаний две — за автоботов и десептиконов), огромные пушки, а главное — трансформация здесь вовсе не для галочки, миссии построены так, что вам постоянно придется видоизменять героя.

А вот перезапуск серии Alien Breed (читайте рецензию на Alien Breed: Impact на стр. 108) вышел у Team17 довольно странным. Получился самый красивый изометрический экшен современности, но при этом с очень затянутым и однообразным геймплеем. Ждем продолжения — у разработчиков есть все шансы исправиться.

Отдельное внимание обратите на рубрику Special, где вас поджидает рассказ о том, как совершать покупки в интернете (стр. 140), а также детальный отчет с выставки Computex 2010 (стр. 162).

Алексей Макаренко  
makarenkov@igromania.ru

## ИНТЕРНЕТ-ПОКУПКИ



Как известно, до России многие тренды доходят годами. Иностранцы давно вкусили прелесть интернет-магазинов, а у нас почему-то до сих пор твердят фразы в духе «заказывать через eBay — это долго и утомительно». На самом деле заказывать через eBay — это быстро, просто и дешево. Подробности читайте на стр. 144.

## РЕДАКЦИЯ

Главный редактор Алексей Макаренко  
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»

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

## Генеральный директор

Азам Данияров

## Директор издательства

Денис Давыдов

## Издатель

Александр Кузьменко

## Заместитель издателя

Надежда Недова

## РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

Руководитель отдела рекламы

## Тел./факс

(495) 730 4014  
Дарья Новоторцева  
(daniya@igromania.ru)

## Реклама

Мария Королева  
Ярославна Михайлова  
Анастасия Муравьева  
Светлана Попова  
Елена Данилюкова  
Анастасия Елагина  
Татьяна Шацкая  
(shatskaya@igromania.ru)

## Директор по PR

## ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «Авитон Пресс»

www.aviton-press.ru

125486, 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 комплекциях: 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 телефонам редакции.

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



«Игромания» снаряжает экспедицию в самое сердце Канады, чтобы одной из первых увидеть **Dragon Age 2**



«Игромания» возвращается ТОЙ САМОЙ «Мафии»

## 10-29 НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

- 10 Новостной меридиан
- 28 Даты выхода игр
- 29 Даты выхода локализаций и отечественных проектов

## 30-63 ИЗ ПЕРВЫХ РУК

- 30 Репортаж с выставки E3
- 31 Civilization
- 32 Assassin's Creed: Brotherhood
- 33 Driver: San Francisco
- 34 Лучшие гонки E3
- 36 Deus Ex: Human Revolution
- 39 True Crime: Hong Kong
- 40 Child of Eden
- 41 Dungeon Siege 3
- 42 F.3.A.R.
- 43 inFamous 2
- 44 Portal 2
- 45 Killzone 3
- 46 Mortal Kombat
- 47 Enslaved: Odyssey to the West
- 48 XCOM
- 49 Spec Ops: The Line
- 50 Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier
- 51 Red Faction: Armageddon

- 52 Witcher 2: Assassins of Kings, The
- 53 Фоторепортаж с E3
- 56 Dragon Age 2
- 60 Mafia 2

## 64-84 R&S: В РАЗРАБОТКЕ Рейтинговая система рубрики R&S

- 65 Julia: Innocent Eyes
- 66 Disciples 3: Resurrection
- 68 Medal of Honor Multiplayer
- 70 Эврика!
- 74 The First Templar
- 78 King's Bounty: Перекрестки миров
- 80 Amnesia: The Dark Descent

## 86-91 В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

- 86 Десять удивительных проектов Experimental Gameplay Project

## 92-93 ГЕРОЙ НОМЕРА

- 92 Трансформер номера

## 94-125 R&S: ВЕРДИКТ

- 94 Singularity
- 98 Crackdown 2
- 102 Transformers: War for Cybertron



Medal of Honor Multiplayer Сводка с онлайн-фронтов главного конкурента Call of Duty

- |     |                             |     |  |
|-----|-----------------------------|-----|--|
| 104 | ArMA 2: Operation Arrowhead | 114 | Doctor Who: The Adventure Games — City of the Daleks |
| 106 | Sniper: Ghost Warrior       | 118 | Grotesque Tactics: Evil Heroes                       |
| 108 | Alien Breed: Impact         | 120 | Фантазиум  |
| 112 | Naughty Bear                |     |  |



Singularity Заигрывание со временем на острове «Каторга-12»

Aion	126
Alan Wake	126
Alien Breed: Impact	108
Aliens vs. Predator	126
Alpha Protocol	126
America's Army	18
Amnesia: The Dark Descent	80
APB	28
ArMA 2: Operation Arrowhead	29, 104
Assassin's Creed 2	19, 126, 127
Assassin's Creed: Brotherhood	28, 32
Batman: Arkham Asylum	126
Battlefield: Bad Company	19
Battlefield: Bad Company 2	126
Beyond Good & Evil	22
Beyond Good & Evil 2	22
BioShock 2	29, 126
Blur	126
Brink	28
Bulletstorm	29
Call of Duty: Black Ops	28
Call of Duty: Modern Warfare 2	126
Child of Eden	40
Chime	15
Civilization	31
Civilization 5	28
Colin McRae DiRT 2	126, 127
Crackdown 2	98
Crazy Taxi	20
Crysis 2	28
Darksiders	25, 28
Dead or Alive 3D	12
Dead Space 2	12
Dead Space: Extraction	12
Deus Ex: Human Revolution	36
Diablo	20
Disciples 3: Resurrection	66
Divinity 2: Flames of Vengeance	28
DJ Hero	17
DJ Hero 3D	12
Doctor Who: The Adventure Games — City of the Daleks	114
Doom 2	12
Dragon Age Origins	19, 126
Dragon Age: Origins — Awakening	126
Dragon Age 2	56
Dragon Quest IX	28
Driver: San Francisco	33
Dungeon Siege 3	41
Elemental: Войны магов	29
Elite Beat Agents	15
Enslaved: Odyssey to the West	47
Epick Mickey	23
F.3.A.R.	28, 42
Fable 3	23, 28
Fallout 3	17
Fallout: New Vegas	11, 28
FIFA 10	126
FIFA 11	29
Final Fantasy XIV	28
Forza Motorsport 3	11
God of War 3	126
God of War Collection	17
God of War: Ghost of Sparta	12
Gran Turismo 4	11
Gran Turismo 5	11, 28



# 102

## Transformers: War for Cybertron Автоботы против десептиконов

- |                |  |                |  |
|----------------|--|----------------|--|
| 122            | Jolly Rover  | 151            | Город потерянных детей<br>Аризонская мечта                 |
| 123            | Tiger Woods PGA Tour 11  | 152            | История игрушек: Большой побег                             |
| 124            | Sam & Max Season 3:<br>The Devil's Playhouse —<br>Episode 3: They Stole<br>Max's Brain | 153            | Мачете * Ромовый<br>дневник<br><b>Технологии</b>           |
| 125            | Magic: The Gathering —<br>Duels of the Planeswalkers                                   | 154            | Apple iPad   |
| <b>126-127</b> | <b>ИГРА МЕСЯЦА</b>   | 162            | Репортаж с IT-выставки<br>Computex                         |
| 126            | Итоги голосования за<br>период с 28 мая по<br>25 июня 2010 года                        | <b>166-189</b> | <b>ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ</b>  |
| 127            | «Игромания» рекомен-<br>дует   | 166            | Железные новинки<br><b>Тесты</b>                           |
| <b>128-129</b> | <b>ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ:<br/>ИГРЫ</b>   | 176            | Тачфон LG GS500<br>Cookie Plus                             |
| 128            | «Игромания» отвечает<br>на любые ваши вопро-<br>сы по играм                            | 178            | Сетевой накопитель<br>Synology DS110j                      |
| <b>130-165</b> | <b>СПЕЦМАТЕРИАЛЫ</b>   | 180            | Жесткий диск Western<br>Digital VelociRaptor<br>WD6000HLHX |
| 130            | Двадцать лет студии<br>Raven Software  | 182            | Материнская плата<br>ASUS Crosshair IV<br>Formula          |
| 134            | Мудрая куча мусора   | 185            | Игровая станция<br>DEPO Ego Z70                            |
| 140            | Интернет-шопинг для<br>новичков<br><b>Кино</b>   | 186            | Разумный компьютер за<br>разумные деньги                   |
| 150            | Скотт Пилигрим<br>против всех  | 188            | Горячая линия: железо                                      |

## 190-193 ИГРОСТРОЙ

## Алфавитный список игр в номере

Gran Turismo 5: Prologue	11
Gran Turismo	11, 34
Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City	126, 127
Green Day: Rock Band	13
Grotesque Tactics: Evil Heroes	118
Guilty Gear: Бой без правил	29
Guitar Hero	17
Halo	18
Halo: Reach	19, 28
Heavy Rain	20, 23, 126
Imperium Romanum: Границы империи	29
inFamous 2	43
Jolly Rover	122
Julia: Innocent Eyes	65
Just Cause 2	126
Kane & Lynch 2: Dog Days	28
Kid Ikarus: Uprising	12
Killzone 3	45
King's Bounty: Перекрестки миров	78
King's Quest	20
Kingdom Hearts 3D	12
Left 4 Dead 2	126
LEGO Гарри Поттер	29
LittleBigPlanet	15, 23
LittleBigPlanet 2	28
Lost Planet 2	28
Madden NFL	12, 18
Mafia 2	19, 28, 60
Magic: The Gathering — Duels of the Planeswalkers	125
Mass Effect	19
Mass Effect 2	19, 126, 127
Max Payne 3	28
Medal of Honor	19, 28, 68
Metal Gear 3: Snake Eathr	12
Metro 2033	25
Monkey Island	16
Mortal Kombat	46
MotorStorm	15
MotorStorm: Apocalypse	35
Mushroom Wars	23
Naughty Bear	112
Need for Speed	19
Need for Speed: Hot Pursuit	28, 29, 34
Need for Speed: World	28
Ninja Gaiden	12
Parasite Eve: The 3rd Birthday	12
Patapon 3	12
Peter Jackson's King Kong	22
Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned	28
Portal 2	13, 28, 44
Portal	13
Power Gig	13
Prince of Persia	12
Prince of Persia: The Forgotten Sands	126
Pro Evolution Soccer 2010	126
Professor Layton	12
R.U.S.E.	28
Rayman Origins	22
Red Dead Redemption	126, 127
Red Faction: Armageddon	51
Resident Evil: revelations	12
Ridge Racer 3D	12
Rock Band 3	13
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти	126
Saints Row	12



❖ **Sniper: Ghost Warrior** Снайпер как средство для наведения демократии в банановой республике



❖ **Раз, два, три — продано!** Интернет-шопинг для новичков

### 194-201 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

#### КАЛЕНДАРЬ

- 197 Singularity
- 198 Motorstorm: Apocalypse

### 202-203 КОДЕКС

- 202 Стандартные коды \* Читательские пасхалки
- 203 Читательские хинты

### 204-207 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

- 204 Тест № 8. Август
- 205 Сканворд № 8. Август \* Фотографическая память № 8. Август \* Подведение итогов за №6/2010

### 208 GAME OVER?

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

**МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»**  
Mafia 2  
Singularity

**НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»**  
Assassin's Creed: Brotherhood  
StarCraft 2  
Tom Clancy's H.A.W.X. 2  
Transformers: War for Cybertron

### РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

<b>Обложка:</b>			
Soft Club	2-я обложка	Cowon	67
Soft Club	3-я обложка	Gillette	7
Samsung	4-я обложка	Kingston	
<b>В номере:</b>		Technology	21
Asus	13, 111	Soft Club	26-27
Cooler Master	175	Гарньер	9
		ТехноМир	54-55, 85, 117

Sam & Max	16
Sam & Max Season 3: The Devil's Playhouse —	
Episode 3: They Stole Max's Brain	124
Samurai Warriors	12
Shatter	29
Shenmue	20
Shogun 2: Total War	29
Singularity	29, 94
Sniper: Ghost Warrior	106
Spec Ops: The Line	49
Split/Second	126, 127
Star Wars: The Force Unleashed — Ultimate Sith Edition	126
Star Wars: The Force Unleashed 2	28
StarCraft 2: Wings of Liberty	28
Street Fighter 4	12
Super Mario Galaxy 2	127
Test Drive Unlimited 2	28
The Beatles: Rock Band	13
The First Templar	74
The Oddbox	28
The Settlers 7: Paths to a Kingdom	127
The Silver Lining	20
The Sims	19
The Sims 3: Карьера	29
Tiger Woods PGA Tour 11	123
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	126, 127
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	28, 50
Transformers: War for Cybertron	102
Tron: Evolution	23
True Crime: Hong Kong	39
Twisted Metal	35
Two Worlds 2	28
Uncharted 2: Among Thieves	126
Venetica	29
VVVVVV	127
Wallace & Gromit	16
War is Not the Answer	15
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising	126, 127
Wipeout HD	23
Witcher 2: Assassins of Kings, The	52
World of Tanks	28
Worms Reloaded	28
XCOM	48
Yakuza 4	18
Алькатрас	29
AC-130: Кара небесная	29
Великие эпохи: Рим — Reign of Augustus	29
Гарри Поттер и Дары смерти: Часть 1	29
Готика 4: Аркания	29
Драконика: Месть Фарис	29
Келли Стенфорд: Поворот судьбы	29
Маджонг: Гармония жизни	29
Мастер крюка	29
Метро 2033	126
Мотокросс по бездорожью	29
Остров проклятых	29
Островки: Приключения Робинзонов	29
Робин Гуд: Секреты Шервуда	29
Твоя железная дорога 2010	29
Трансформеры: Битва за Кибертрон	29
Фантазиум	120
Форт зомби	29
Хозяева морей: Завоевание Америки	29
Шары ярости	29
Эврика!	70



Конференции платформодержателей и разработчиков игр с E3 2010.

### ВИДЕОНОВОСТИ

#### Индустриальные

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

#### Игровые

Battlestar Galactica Online  
Bodycount  
Devil's Third  
Enslaved: Odyssey to the West  
Fallout: New Vegas  
Gran Turismo 5  
I Am Alive  
Kane & Lynch 2: Dog Days  
Mafia 2  
Mortal Kombat  
Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned  
Quantum Theory  
Resident Evil: Revelations  
Spider-Man: Shattered Dimensions  
Splatterhouse  
Star Wars: The Force Unleashed 2  
True Crime: Hong Kong  
Warhammer 40 000: Dark Millennium  
Warhammer 40 000: Space Marine  
X-COM

#### SPECIAL

##### Репортажи

Assassin's Creed: Brotherhood — о сюжетной кампании игры  
Civilization 5 — о новом витке развития серии из уст разработчиков

Driver: San Francisco — демонстрация геймплея с комментариями Мартина Эдмонсона, основателя студии Reflections.

Red Faction Armageddon — прогулка по подземельям Марса с комментариями игроделов

Rage — демонстрация возможностей в игре

The Witcher 2: Assassins of Kings — вторая часть дневников разработчиков повествует о сюжете игры.

#### ДЕМОТЕАТР

##### Мультиплатформа

Dead Space 2  
Crysis 2  
Dj Hero 2  
Front Mission Evolved  
Homefront  
Nail'd  
Rock Band 3  
Shank  
Splatterhouse  
Star Wars: The Force Unleashed 2

##### PC

ArmA 2: Operation Arrowhead

##### Xbox 360

Limbo

#### В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Интервью с Джорданом Мехнером  
Множество интервью с разра-

ботчиками с выставки E3 2010

Конференции большой пятёрки: Microsoft, Sony, Nintendo, Electronic Arts, Ubisoft

#### НА ПРИЛАВКАХ

Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

#### Мнения

Alien Breed: Impact  
Alpha Protocol  
Medal of Honor (Beta)  
Joe Danger  
Need for Speed: World

Red Dead Redemption Singularity

#### РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

GTA 4: музыка звуков  
Half-Life: короткометражка от российских фанатов  
Mac против PC: инновации  
Mortal Kombat: короткометражный фильм  
Team Fortress 2: законопослушный инженер  
Мужик Дэн  
«Я не бухал! Видеоигра»



Интервью с Джорданом Мехнером, человеком, придумавшим Prince of Persia.



Стань тем,  
кем всегда  
хотел быть!

Приходи на  
кастинг!



**Gillette**

Узнай больше на:  
[www.gmenliveshow.ru](http://www.gmenliveshow.ru)



... Демоверсия LEGO Harry Potter: Years 1-4

**ДЕМОВЕРСИЯ**

LEGO Harry Potter: Years 1-4

**ИГРОВЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ**
**Темы DVD**

 Left 4 Dead: I Hate Mountains  
 Civilization 4: Fairy Tale

**Подборки**

 Grand Theft Auto 4  
 Fallout 3  
 Just Cause 2  
 Left 4 Dead 2  
 Mount & Blade: Warband  
 Napoleon: Total War

**ОНЛАЙН ИГРА**

Фантазиум

**ИНТЕРЕСНОСТИ**

 Imagination  
 The Golden Coin  
 The Last Dance  
 UFO: Alien Invasion  
 Zombie Zoo

**ПАТЧИ**

 «Disciples 3: Ренессанс» (русская версия)  
 Demigod (русская версия)  
 Mass Effect 2 (английская версия)  
 Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction (английская версия)

**СОФТВЕРНЫЙ НАБОР**

 Лучший софт за истекший месяц  
 Игроманский стандарт  
 Драйверы для видеокарт

**ИГРОВОЙ ДЕСКТОП**

 Демосцены  
 Скинсы для Winamp  
 Скинсы 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)**

 Blur  
 Prince of Persia: The Forgotten Sands

**Сохранения (PS3)**

 Iron Man 2  
 ModNation Racers  
 Record of Agarest War  
 Red Dead Redemption  
 Tecmo Bowl Throwback

**Сохранения (Wii)**

 Cave Story  
 Harvest Moon: Animal Parade

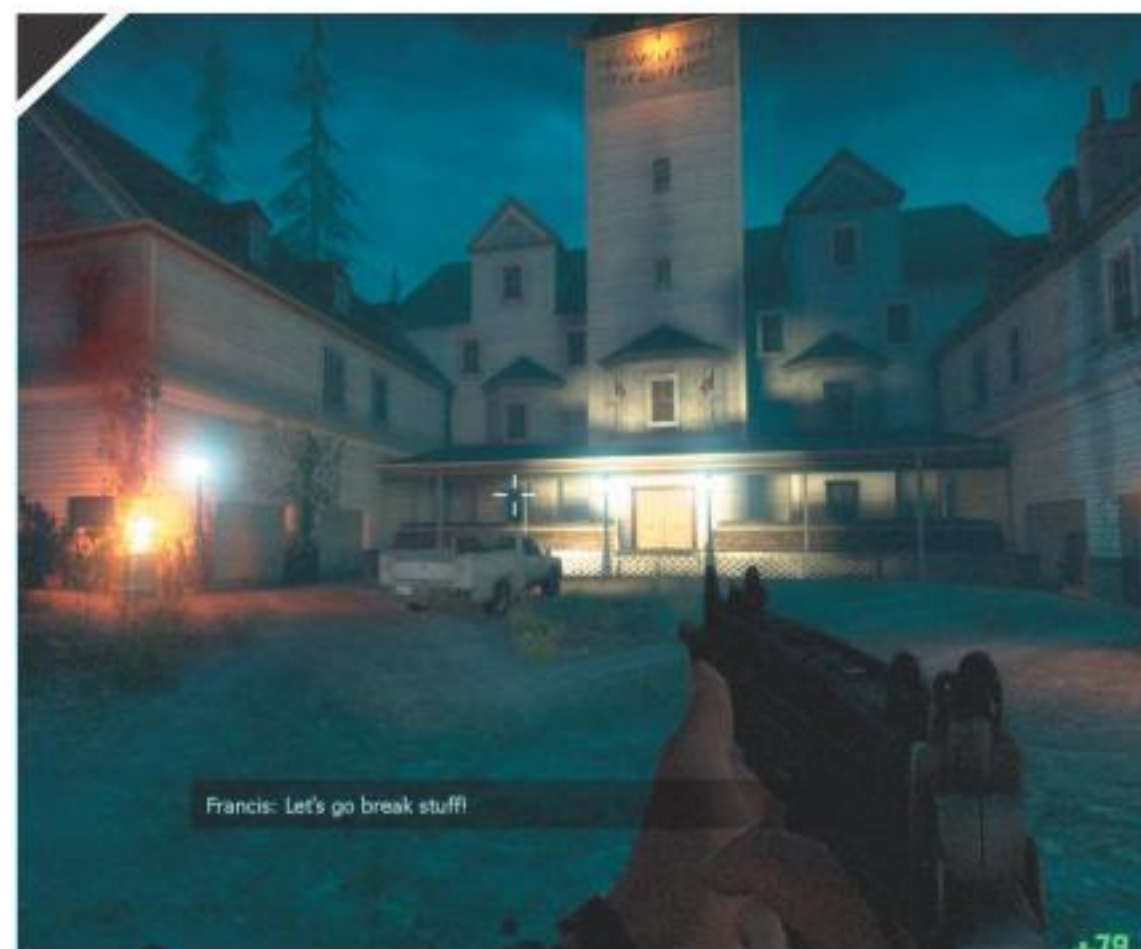
**Сохранения (PSP)**

 Disgaea Infinite  
 Hexyz Force  
 Metal Gear Solid: Peace Walker  
 Mimana Iyar Chronicle  
 SOCOM: U.S. Navy SEALs  
 Fireteam Bravo 3

 The Red Star  
 What Did I Do to Deserve This, My Lord?! 2

**Трейнеры**

 Aliens vs. Predator  
 Alien Breed: Evolution  
 Alpha Protocol  
 Battlefield: Bad Company 2  
 BioShock 2  
 Blur  
 Dark Void Zero  
 Distant Worlds  
 DogFighter  
 Hegemony: Philip of Macedon  
 Mass Effect 2

 Numen: Contest of Heroes  
 Mount & Blade: Warband  
 Prince of Persia: The Forgotten Sands  
 Prison Break: The Conspiracy Shatter  
 Supreme Commander 2  
 The Scourge Project: Episodes 1 and 2  
 The Sims 3: Ambitions  
 The Sims 3: High-End Loft Stuff  
 Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction  
 Toy Story 3: The Video Game  
 «Метро 2033»


... Left 4 Dead: I Hate Mountains

# ДЕЗОДОРАНТ ДЛЯ МУЖЧИН ЭКСТРИМ

Защита на полную мощность 72 часа.

Кожа дышит.



Реклама.



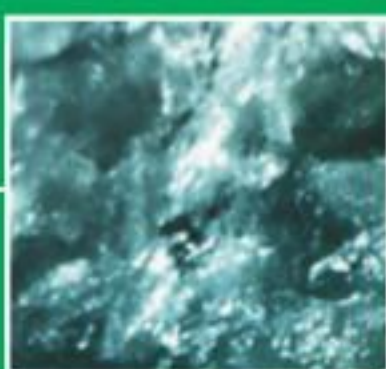
## НОВИНКА

**ЗАЩИТА, КОТОРАЯ ПРЕВЗОЙДЕТ  
ВСЕ ОЖИДАНИЯ!**

- > 72 часа против влажности
- > 72 часа против запаха

**ОБОГАЩЕН  
МИНЕРАЛОМ ПЕРЛИТ**

**АБСОРБЕНТ  
ВУЛКАНИЧЕСКОГО  
ПРОИСХОЖДЕНИЯ**



Горячая Линия Гарньер 8-800-100-0088 [www.garnier.com.ru](http://www.garnier.com.ru)

Заботься о себе.  
**GARNIER**



Рубрику подготовили: Игорь Асанов, Павел Шубский (железные новости)

ИНДУСТРИЯ

## Live как чудо

В МИРЕ НАЧАЛИСЬ ПРОДАЖИ НОВОГО XBOX 360, А XBOX LIVE НАКОНЕЦ-ТО ЗАПУСТЯТ В РОССИИ

Прошедший месяц стал знаковым для **Microsoft** — на выставке E3 компания показала обновленную slim-версию Xbox 360, которая уже успела поступить в продажу по цене \$299, а старые модели должны при этом подешеветь. Пока возможность выбора сохраняется, и это хорошо — кому-кому, а нам дизайн новинки, словно натертой полиролью и криво расплющенной под прессом, кажется огромным шагом назад по сравнению с довольно изящным предшественником. Потом, конечно, привыкнем, ну а пока попробуем разобраться в богатом внутреннем мире консоли (если уж внешность с первого взгляда полюбить не удастся).

Кроме документального подтверждения того, что новая консоль «жует» диски, словно советский кассетник «Электроника» магнитную ленту (для этого достаточно перевернуть новый Xbox 360 во время чтения DVD), здесь есть и хорошие новости. Новая версия консоли получила встроенные 250-гигабайтный жесткий диск и модуль Wi-Fi, сенсорные кнопки управления, более легкий и компактный блок питания (который раньше весил почти как сам Xbox), а также систему

охлаждения с более низким уровнем шума — по словам очевидцев, новый Xbox 360 теперь шумит не больше, чем PS3. Вдобавок уйдет в прошлое самый дурной символ консоли — знаменитое «красное кольцо смерти». И вовсе не потому, что Xbox 360 вдруг перестанет ломаться, нет. Просто теперь при неполадках будет мигать красным не кольцо вокруг кнопки, а лишь точка внутри нее (она же — индикатор питания).

Разумеется, старые жесткие диски не будут совместимы с новой консолью, поэтому все данные и информацию о профиле придется копировать вручную. Для этого Microsoft выпустили специальный кабель под названием Data Transfer Kit (цена — от 15 евро), но вот вкладывать его в каждую коробку с приставкой пожалели. Те, кто регулярно обновляет прошивку на своем Xbox 360, смогут скопировать профиль с помощью обычной USB-флешки (их поддержка была добавлена пару месяцев назад), но для больших по объему игр, кино и музыки этот способ по понятным причинам не годится.

Разумеется, новый Xbox 360 можно будет купить и в комплекте с



Единственная причина, чтобы купить Kinect, — кооперативные игры, ведь прыгать перед телевизором в одиночку как минимум глупо.

моушен-контроллером **Kinect** (о котором гораздо лучше посмотреть репортаж в «Видеомании»), но не раньше 4 ноября, т.е. начала продаж самого Kinect. Стоить такой набор будет \$399. Что до самого Kinect, которому была посвящена большая часть E3-презентации Microsoft, то эта погремушка вызывает все больше скепсиса не только по отношению к играм (кому понравится играть в них стоя и держа руки на весу?), но и в качестве продвинутого пульта для управления Xbox 360.

Еще на E3 стало известно, что Kinect не умеет распознавать сидячих или лежащих игроков, а для того, чтобы лазить по меню и отдавать команды, нужно находиться в той же позе, что и руководители Microsoft во время презентации — стоя в полный рост перед камерой. Благодаря способности замерять рост человека, Kinect также научится распознавать детей и, возможно, подстраивать под них сложность текущей игры (как доказать умной железке, что

некоторые дети играют лучше своих родителей, — пока непонятно), а в перспективе, возможно, даже ограничивать детям доступ к неподобающему содержанию. Правда, в таком случае Microsoft придется приготовиться к судебным искам от низкорослых людей, которых система не пустила поиграть в GTA 4.

Как раз к мировому запуску Kinect случится еще одно важное событие — российские поклонники Xbox при регистрации в Live больше не должны будут прикидываться американцами. Спустя восемь лет после старта в США и Европе — изначально Live предназначался для первого Xbox — в России наконец-то официально заработает Xbox Live. Кроме России, список цивилизованных стран пополняют также Бразилия, Чили, Колумбия, Венгрия, Греция, Польша, Чехия и Южная Африка. В момент запуска будут доступны только основные возможности Xbox Live — мультиплеер, видеочат, демоверсии, DLC и что важнее — Games on Demand, где можно купить все Xbox-игры в цифровом виде. Российские банковские карточки при этом обещают принимать, а покупать валюту Microsoft Points в интернет-магазинах больше не придется — карточки оплаты появятся в розничной продаже.

А вот дополнительные возможности Live, вроде социальных сетей Facebook и Twitter, Video Marketplace и Last.fm к ноябрю точно не заработают — их добавление пока отложено на более поздний срок. Зато весь контент и описания сразу будут переведены на русский язык.

Что же касается телеканалов Hulu и ESPN, появление которых в Live окончательно должно убить кабели и спутниковые тарелки, то их вообще пока что не запустили нигде, кроме США. Проживем как-нибудь без американского футбола и телесериалов.



Xbox 360 Slim правильнее называть не «худым», а «низкорослым» — в новой версии уменьшилась лишь высота в вертикальном положении.



Компания «1С-СофтКлуб» объявила о подписании договора на выпуск в нашей стране ролевой игры **Fallout: New Vegas**. Игра будет полностью переведена на русский язык и выйдет одновременно на PC, Xbox 360 и PlayStation 3.



**Creative** анонсировала специальную педаль для **World of Warcraft**, с помощью которой игроки смогут «повесить» некоторые функции игры себе на ноги, чтобы сделать руки свободнее. Теперь кое-кому из них не придется даже делать перерыв на еду.



# Понаехали тут

НЕ ВСЕ МАШИНЫ ОДИНАКОВО ПОЛЕЗНЫ



Мы с некоторой опаской ждем новостей о Gran Turismo 5 — что пойдет под нож в следующий раз?

**Gran Turismo 5**, самый главный автомобильный долгострой современности, наконец-то обзавелся финальной датой релиза (ранее таковой считался март, но вы же понимаете). Казунори Ямаути на E3 пообещал выпустить игру 2 ноября (этого года), причем речь идет сразу об американском релизе. Раньше, как правило, игры серии выходили сперва в Японии, вынуждая фанатов заказывать заветные коробочки через интернет или отовариваться в прикормленных местах. Но вслед за одной хорошей новостью все та же E3 преподнесла и ушат помоев.

Стало известно, что из заявленных 1000 машин лишь 200 будут полностью новыми, за что их наградят меткой «премиум». Премиум-кары будут иметь мо-

дель повреждений, полностью смоделированный салон, днище, работающий дальний и ближний свет, новый звук и вообще все то, что изначально обещали разработчики для всех машин в игре. Тогда как большая часть автопарка, куда относятся оставшиеся 800 машин (так называемые «стандарт»), окажется лишь слегка подремонтированными моделями из **Gran Turismo 4** и **Gran Turismo PSP**, лишенными салона и повреждений.

Казалось бы, все понятно — за 5 лет разработки Polyphony сделали лишь 200 новых машин, сосредоточившись на полировке движка и прикручивании мало кому нужного стереоскопического 3D. В шестой части все это уже не придется делать заново, поэтому тогда

можно будет переключиться и на контент — примерно так и было в свое время с **Gran Turismo 3**, также содержащей около 200 машин (в четвертой их количество довели до 800).

Но даже при таком, вполне вероятном развитии событий остается впечатление, что японцы где-то хитрят. Ведь вышедшая в 2007 году демоверсия **Gran Turismo 5: Prologue** содержала 70 машин, и абсолютно все из них уже тогда имели полностью функциональный вид из копиты. Притом что среди них было полно обыкновенных малолитражек, уже засветившихся в прошлых частях. А учитывая, что эти 70 машин так или иначе должны попасть в финальную версию, то количество новинок снижается до какого-то уж совсем несолидного для GT числа 140.

Но не будем о грустном — ведь в том, что сразу после выхода GT5 станет самым лучшим автосимулятором последних лет, мы по-прежнему не сомневаемся. Даже судя по коротенькой демоверсии, выпущенной в декабре прошлого года для отбора гонщиков в академию Gran Turismo, физический движок и удовольствие от вождения на целое поколение превосходят все, что есть сейчас на рынке, включая **Forza Motorsport 3**. А уж с показанными на E3 сменой дня и ночи (время на трассе будет автоматически синхронизироваться с ее реальным местоположением), полностью воссозданными «24 часами Нюрбургринга» и раллийными гонками угнаться за ней будет вообще невозможно.



Покупатели PS3-версии хоррора **Dead Space 2** получат не только саму игру, но и бесплатную версию **Dead Space: Extraction**, вышедшего ранее только на Wii. Владельцам Xbox 360 придется покупать Extraction за \$15 в XBLA.



ИНДУСТРИЯ



# На третий срок

NINTENDO ПРЕДСТАВИЛА 3DS, А PSP ЕЩЕ ПОЖИВЕТ

Спустя пятнадцать лет после запуска Virtual Boy, который своим оглушительным провалом чуть было не оставил **Nintendo** без последней пары штанов, компания снова возвращается к трехмерности. Представленная на E3 портативная Nintendo 3DS визуально не слишком отличается от предшественницы, зато первой из нынешних консолей умеет демонстрировать объемную картинку без специальных очков.

Верхний экран консоли сделан на основе технологии автостереограммы. Принцип работы автостереоскопического дисплея 3DS довольно прост — на экран

выводится «смешанная» картинка одного изображения под несколько разными углами. Верхний, основной экран 3DS работает в разрешении 800x240 (учитывая стереоскопию, получается 400x240 для каждого глаза), а нижний, сенсорный, — 320x240 пикселей.

В чем Nintendo нельзя отказать, так это в их решимости взять от технологии все. Например, на E3 они демонстрировали демо со специальной картой-меткой, которая позволяла расширять 3D-пространство за счет поверхности обычного стола, из которого во время показа самым натуральным образом вылез очень даже трехмерный дракон!

Кроме трехмерного экрана, консоль получила также нормальный аналоговый стик, гироскоп, встроенный модуль Wi-Fi и две камеры, позволяющие делать стереоскопические фотографии. Об обратной совместимости с играми для DS, DSi и Game Boy даже говорить не стоит — это всегда было одной из сильных сторон Nintendo.

Слабой стороной до недавнего времени были игры, малопривлекательные для хардкорной аудитории. Но и здесь многое изменилось — как это ни парадоксально, но Nintendo оказалась, пожалуй, самой хардкорной компанией из всей большой тройки. **Sony** и особенно **Microsoft** до тошноты надоели всем своими «революционными» контроллерами для домохозяек (которые Nintendo запустила еще на Wii), а игровая линейка для 3DS сейчас состоит вот из таких имен: **Metal Gear Solid 3: Snake Eater**, **Kid Icarus: Uprising**, **Resident Evil: Revelations**, **Ridge Racer 3D**, **DJ Hero 3D**, **Kingdom Hearts 3D**, **Saints Row**, **Madden NFL**, **Dead or Alive 3D**, **Ninja Gaiden**, **Street Fighter 4**, **Professor Layton** и **Samurai Warriors**. Вдобавок о поддержке консоли объявили все крупнейшие мировые издательства.

При этом слухи о невероятной мощи 3DS все-таки не подтвердились — картинка, выдаваемая ей, уступает даже Wii и больше похожа на PS2, но с учетом трехмерности и маленького экрана это можно считать неплохим результатом. К слову, трехмерность пригодится не только в играх — на пресс-конференции Nintendo объявила о заключении контрактов с такими кинокомпаниями, как **Warner Bros.**, **Dream Works** и **Disney**. При запуске консоли будут доступны многие трехмерные фильмы и мультфильмы этих компаний, как, например, грядущий диснеевский мультфильм «**Рапунцель: Запутанная история**».

Надеемся, что внутренней памяти 3DS хватит, чтобы хранить их все. К слову, по сообщению японской газеты **Nikkei**, игры для 3DS тоже можно будет копировать на внутреннюю память — в свое время многие чиповали

обычную DS только затем, чтобы не носить с собой десятки картриджей с любимыми играми.

Правда, в отличие от другой новинки E3 — Xbox 360 Slim — цена и дата поступления в продажу 3DS пока неизвестны, но индустриальные инсайдеры говорят о марте 2011 года. Как раз к этому сроку подоспеют и большинство из перечисленных здесь игр.

И это еще не единственная ложка дегтя в истории с 3DS. Сам Хидео Кодзима, делающий для нее порт **MGS 3**, после E3 обмолвился, что от трехмерного экрана консоли болит голова, а сама Nintendo не рекомендует давать ее детям младше семи лет. Точно та же проблема есть и с трехмерными кинотеатрами, которые сейчас приобрели масштаб повального явления. Несмотря на то, что там для получения 3D используется совсем другая технология, голова у некоторых зрителей тоже болит. А такая проблема, как возможное негативное влияние 3D-экранов на зрение, вообще пока что толком не исследована.

Что же касается Sony, которая сейчас пытается быть самым первым игроком на рынке 3D-игр и телевизоров, то она от битвы за портативный рынок, похоже, отказалась — по крайней мере, на этом этапе. PSP 2 так пока и осталась на уровне слухов, а вместо нее Sony собирается продлить цикл жизни обычной PSP до 10 лет (вышла консоль в 2004 году). Работать над расширением функционала PSP Sony, похоже, не собирается, взамен обещая больше новых игр. Главной премьерой этой осени должен стать **God of War: Ghost of Sparta**, с ходу вспоминается еще **Patapon 3**, **Parasite Eve: The 3rd Birthday** от **Square Enix**, возможный портативный **Resident Evil** и... все. Странно, что Sony, в отличие от Nintendo, так мало внимания уделяет ремейкам классики — как бы здорово смотрелся на PSP тот же **Prince of Persia** или **Doom 2!** Но пользователи **iPhone** и **iPad**, где все эти переиздания и ремейки цветут пышным цветом, и так об этом знают. А о премьере нового iPhone 4, который давно стал полноправной игровой платформой, вы сможете прочитать в «Железном цехе» этого номера.



PSP, конечно, устарела — слабая батарея, тихий динамик, нечеткий экран, бесполезный браузер... Но для видео пока еще сойдет.



3DS все еще напоминает пудреницу, но зато теперь это пудреница с Wi-Fi и аналоговым стиком.

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

**ASUS**<sup>®</sup>  
Inspiring Innovation • Persistent Perfection



## Ноутбуки серии ASUS U Bamboo Collection

на базе процессора Intel® Core™ i5

### Естественный выбор

Все в мире стремится к равновесию. Идеально сбалансированное сочетание бесподобного дизайна и самых современных технологий вы найдете в ноутбуках серии ASUS U Bamboo Collection, оснащенных процессором Intel® Core™ i5 и подлинной операционной системой Windows® 7 Домашняя расширенная. Восхитительно тонкие и легкие, они поразят вас отделкой из натурального бамбука. Неповторимый рисунок покрытия делает каждую модель серии ASUS U Bamboo Collection уникальной, подчеркивая индивидуальность владельца и добавляя новые штрихи к традиционному образу ноутбука.

[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 можно найти на сайте [www.asusnb.ru](http://www.asusnb.ru)

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





# НОВОСТНОЙ

М Е Р И Д И А Н

Blizzard сообщила, что жители Южной Кореи, у которых есть действующая учетная запись в **World of Warcraft**, смогут играть в **StarCraft 2** абсолютно бесплатно до тех пор, пока активен аккаунт в WoW.



## ИНТЕРЕСНОСТИ



## Уже не торт

VALVE ОБЕЩАЕТ НЕ ВОЗВРАЩАТЬСЯ К СТАРЫМ ШУТКАМ

Демонстрация **Portal 2** стала, безусловно, одним из самых ярких игровых впечатлений от E3 — игра настолько чудесна, что даже перенос даты релиза на 2011 год никого не расстроил. А самые внимательные заметили в трейлере, помимо GlaDOS, еще одного старого друга — Кубика, который, похоже, все-таки не пришел на день рождения героини. Но, по словам сценариста Valve Эрика Уоллоу, команда не собирается доставать из чулана шутки трехлетней давности, которыми они сыты по горло больше, чем игроки. Кубики вернутся лишь потому, что они — важный геймплейный элемент, а вот с шутками про торт (как и с самой наградой) придется распрощаться.

Мы уверены, что у Valve хватит творческого потенциала на то, чтобы оригинально пошутить и во второй раз, и демонстрация геймплея это подтверждает. Если раньше все шутки в основном приходились на долю GlaDOS, то теперь юмором пронизан каждый метр уровня. Говорящие компаньоны-боты, турели, пневматические трубы, словно из «Футурамы», — все это доказывает, что первый **Portal** был лишь прототипом игры, которая теперь наконец-то раскрылась в полную силу. Как стало известно на конференции Sony, игра также выйдет и на PS3 вместе с запуском там сервиса **Steam**.



Portal 2 придется еще ждать да ждать, а торт можно приготовить когда угодно! (Фото Nathalie.cone@Flickr)

## ИНТЕРЕСНОСТИ



## Я и песни петь могу

ROCK BAND ПОЛУЧИТ ПОЛНОРАЗМЕРНЫЙ FENDER STRATOCASTER



Тема о падении популярности музыкальных игр, начатая нами в прошлом номере журнала, получила интересное продолжение. Вместо того, чтобы и дальше ворошить каталоги старых рок-записей, **Rock Band 3** сможет научить нас играть на настоящей гитаре. Ну, или хотя бы заучить порядок нот в песнях, представленных в игре.

Для этого предназначен специальный Pro-режим игры, в котором вместо разноцветных кубиков по виртуальному грифу будут ползти настоящие музыкальные символы. Разумеется, этот режим не предназначен для стандартных пятикнопочных гитар — специально

для него **MTV Games** выпустят полноразмерные копии гитар Fender Stratocaster и Fender Mustang со 102 (!) кнопками и положенными шестью струнами (на фото).

Но и это еще не все — как мы сообщали, каталог инструментов пополнится клавиатурой (а проще говоря — 25-клавишным MIDI-синтезатором), которую вы также видите на фото. Разумеется, она тоже будет работать в Pro-режиме, так что любимые песни можно сыграть практически на уровне какой-нибудь гаражной кавер-группы — с настоящими инструментами и вокалом. Принцип игры от

этого, правда, не изменится — то есть это будет по-прежнему караоке, где вы не создаете музыку, а лишь копируете сыгранные известными музыкантами ноты.

Кроме того, разработчики обещают 80 новых композиций, среди которых есть эпическая Bohemian Rhapsody группы Queen и энергичная Break on Through с дебютного альбома The Doors (сыграть партии Рэя Манзарека — вот оно где, раздолье для клавишников!), в дополнение к которым можно скачать и трек-листы из прошлых частей Rock Band. Кроме, естественно, именных **The Beatles: Rock Band** и недавно вышедшей **Green**

**Day: Rock Band** — контракты не позволяют.

К слову говоря, союз музыкальных игр и настоящих (ну хорошо — аналогов настоящих) музыкальных инструментов превратился, похоже, в настоящий тренд. На недавней же E3, где специально приглашенные группы играли в Pro-режим Rock Band 3, демонстрировали похожую игру **Power Gig**. Она вообще не размещается на кнопки, предлагая взамен настоящую шестиструнную электрогитару, которую можно подключить к обычному усилителю и использовать по прямому назначению.

игромания | август 2010





По данным исследования компании ELSPA, 32% англичан играют в видеоигры, причем этот процент среди мужчин лишь чуть больше, чем среди женщин: 34% против 31%. В возрасте от 16 до 19 лет играми увлечены 74%, а вот у тех, кто постарше, есть занятия поважнее: в период от 20 до 24 лет играми увлекается лишь 60% опрошенных.



Алексей Пажитнов, создатель «Тетриса», в интервью сайту Gamasutra рассказал, что уже десять лет пытается придумать к своей знаменитой игре мультиплеерный режим, но он до сих пор «не совсем готов».



## Он один играет соул

АВТОР PARAPPA THE RAPER НАУЧИТ СИРОТ МУЗИЦИРОВАНИЮ

Изобретатель поющего щенка Паралпы (подзабытого символа PlayStation One), лягушки-торгаша, сенсея Луковицы и других странных персонажей Масая Мацуура увлечен разработкой новой музыкальной игры. На этот раз с рэпующими щенками покончено, и за основу проекта **War is Not the Answer** взят DS-хит **Elite Beat Agents** — в WINTA схожим образом требуется вовремя нажимать на кружочки в такт музыке, звучащей из iPhone или iPad. Этими платформами список поддерживаемых устройств и ограничивается.

В отличие от EBA, музыка не играет постоянно, а рождается буквально по нотам от прикосновений к сенсорному экрану. Ритм-

аркада создается в сотрудничестве с **Triangle Studios** под эгидой благотворительной организации **One Big Game**. Для нее WINTA станет следующей большой игрой после головоломки **Chime**, выпущенной в конце 2009-го на Xbox 360. Как и в случае с Chime, выручка с продаж авторской игры отправится на детскую благотворительность.

А по кружочкам меж тем лучше не промахиваться — из-за промахов звучание мелодии нарушается мерзким скрежетом. В качестве музыки использованы отобранные и отредактированные лично Мацуурой треки покойного соул-музыканта Марвина Гэя. О цене и дате выхода мелодичной аркады пока не сообщается.



Марвин Гэй был одним из двух (наряду со Стиви Уандером) отцов ритм-энд-блюза, да и просто приятным человеком.



## Британия не ищет таланты

ПРАВИТЕЛЬСТВО ПРИЖИМАЕТ БРИТАНСКИХ РАЗРАБОТЧИКОВ

Новое правительство Великобритании во главе с премьер-министром Джорджем Осборном внезапно отменило налоговые льготы для местных разработчиков игр, которые и раньше жаловались на свою нелегкую долю.

Британская ассоциация независимых разработчиков (TIGA) уже обвинила правительство в нарушении предвыборных обещаний, пригрозив, что с такими методами от британской игровой индустрии скоро ничего не останется. А президент **Activision** (которой на островах принадлежат студии **Bizarre Creations** и **FreeStyleGames**) Бобби Котик пригрозил вообще свернуть всякие инвестиции в британскую игровую индустрию. По его словам, сейчас гораздо лучше инвестировать в Канаду, Сингапур и страны восточного блока (вот наивный). Его поддержал глава британского отделения **Sony** Рэй Магуайр, сказав, что местные студии Sony продолжат разработку уже анонсированных игр, но будущие проекты, вполне возможно, придется переместить куда-то еще. К слову говоря, в Британии Sony

принадлежит целых 15 студий, включая **Evolution Studio** (создатели **MotorStorm**) и **Media Molecule** (**LittleBigPlanet**).

Вообще, британцам должно быть обидно за все это. Местная автомобильная промышленность давно отошла к немцам и

азиатам, игровое издательство **Eidos** куплено японцами из **Square Enix**, половина **CodeMasters** принадлежит индусам, а независимые студии закрываются. Серьезный удар по бывшему имперскому сознанию. Что интересно, британская киноин-

дустрия продолжает получать налоговые субсидии в прежнем объеме. Это не очень справедливо, но хотя бы лучше, чем в России, где налоговых льгот нет, а государственные деньги вбухиваются в производство сомнительного барахла.



Джордж Осборн явно брал уроки крутизны у самой Маргарет Тэтчер (Фото Консервативной партии Британии).



Бен Федер, глава издательства Take-Two, не может нарадоваться успеху **Red Dead Redemption**, которая уже отбила затраченные на разработку (по слухам) \$100 млн. По его словам, сейчас Take-Two больше не зависит от какого-то одного тайтла, а хорошие продажи RDR позволяют в будущем превратить его в серию.



СЛУХИ

## Чуть помедленнее, Sony

КОГДА ЖДАТЬ НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ КОНСОЛЕЙ?



Обычный пятилетний цикл жизни консолей теперь явно будет превышен раза в полтора-два.

Хотя **Sony** и **Microsoft** почти хором заявляли, что благодаря новым моушен-контроллерам и трехмерному телевидению PS3 и Xbox 360 смогут продержаться на рынке еще минимум пять лет, это не значит, что выход новых приставок затянется на столь долгий срок. Для подтверждения этого факта достаточно взглянуть на старушку PS2, которая все еще живет всех живых, а ведь ее «дочке» PS3 этой осенью исполнится четыре года.

Когда же можно ждать очередной волны премьер? Представитель издательства **Capcom** Дэвид Ривз считает, что до появления нового поколения консолей осталось примерно 2-3 года, а внутренние студии Sony и Microsoft уже сейчас работают над перспективными проектами для них. Это не секретная информация, а просто анализ текущего положения дел.

Самое сложное, по его мнению, это определить ключевой момент в развитии технологий. Ведь в консолях нельзя просто поменять чип или процессор на другой, более новый. Нужно продумывать архитектуру так, чтобы консоль оставалась кон-

курентоспособной максимально продолжительное время. А в ожидании момента, когда станут доступны нужные им технологии, обе компании будут делать все возможное, чтобы поддержать интерес потребителей к текущему поколению приставок.

Но главная причина, по которой Sony и Microsoft продлевают срок жизни своих текущих консолей, — это вовсе не отсутствие подходящих новых технологий.

Сейчас, когда Xbox 360 и PS3 только-только вышли на порог окупаемости (раньше основные деньги делались на продажах игр, а не консолей), рынок просто не готов к тому, чтобы поглотить еще десятки миллионов новых Xbox и PS4. А у разработчиков просто нет денег и ресурсов на освоение нового, еще более мощного железа (создание игр сейчас и так стоит очень дорого и растягивается на годы). Говорить о каком-то Unreal Engine 4, когда у половины игроков нет даже HDTV-телевизора (данные **Epic Games**), пока очень рано. Поэтому пока придется жить с тем, что имеем.

## Сказки по фильмам

TELLTALE GAMES РАСШИРЯЕТ РЕПЕРТУАР

**Telltale Games** — самый эффективный конвейер по производству эпизодических квестов — продолжает присматриваться к новым франчайзам. В прошлом году студия, которая успела успешно перезапустить сериалы **Sam & Max** и **Monkey Island**, уже выпускала лицензированные игры по мотивам мультсериала **Wallace & Gromit**. А недавно стало известно, что Telltale заключила многолетнее соглашение с киностудией **Universal**, получив права на создание игр по культовой кинотрилогии 80-х «Назад в будущее» и не менее культовому фильму 1993 года «Парк юрского

периода». В прошлом и тот, и другой фильмы уже неоднократно переносили в формат видео-игр, причем в случае с «Назад в будущее» в последний раз это было еще в эпоху восьмибитной NES и компьютера Commodore 64. «Парк юрского периода» продержался гораздо дольше, дожив в конце концов до безобидных тайкунов по разведению динозавров и игр для Game Boy.

По словам главы студии Дэна Коннора, главной причиной, по которой в Telltale решили на приобретение слегка поеденных молью лицензий, была их безграничная любовь к обоим



Надеемся, что в игре по фильму «Назад в будущее» все-таки будет настоящий Де Лорейн.

франчайзам. А уже во вторую очередь — желание еще более закрепиться на рынке массовых игр. В свое время Telltale стала одним из первых разработчиков,

начавших делать квесты для людей, а не для гиков. А уж в том, что новые игры по киноклассике будут именно квестами, мы ничуть не сомневаемся.



Выпустив на PS3 издание **God of War Collection**, представляющее собой HD-порты первых двух частей, **Sony** решила поставить эту практику на конвейер. Сейчас компания изучает, какие еще игры с PS2 поклонники хотели бы видеть переизданными в высоком разрешении.



Глава издательства **Codemasters** Род Кузнец в интервью сайту CVG рассказал о том, что компания собирается выпускать игры серии **F1** каждый год, а **DIRT** и **GRID** будут ежегодно чередоваться. Также **Codemasters** активно смотрит в сторону 3D-изображения и онлайна.

ИНДУСТРИЯ



## Пустые полки Microsoft

ИЛИ КАК НЕ НАДО ПРОДАВАТЬ ИГРЫ

Поздно спохватившаяся **Microsoft** продолжает надеяться занять видное место на рынке цифровой дистрибуции игр для PC. Для этого в прошлом декабре была создана служба **Games on Demand**, которая работает в рамках **Windows Live** и пока что содержит всего 55 игр, которые появляются там с большой задержкой по сравнению с коробочными версиями.

**Microsoft**, естественно, горит желанием исправить ситуацию и обещает до конца года добавить в каталог более ста новых тайтлов. Которые, что гораздо важнее, будут доступны для скачки в один день с релизом.

Раньше нечто подобное делалось **Microsoft** только для консолей, где с помощью **Games on Demand** можно купить, например, игры от первого Xbox, адаптированные для Xbox 360. Да и библиотека там побольше будет.

Но если на Xbox 360 у **Microsoft**, по понятным причи-

нам, нет конкурентов, то стать лидером по продаже PC-игр ей точно не светит. Причина одна — **Steam**, который гораздо удобнее, содержит в сотни раз больше игр с общей для всех

системой защиты и поддерживает все социальные функции, доступные в Live. Вдобавок не нужно забывать про скидки и спецпредложения, в которых **Steam** традиционно впереди планеты

всей. Например, тот же **Fallout 3**, за который в **Steam** просят тридцать долларов, продается в **Windows Live** за пятьдесят. На что рассчитывают в **Microsoft** после этого — непонятно.



Все, что делает **Microsoft** для PC, сделано, как правило, плохо.

АНОНСЫ



## Диско-суперстар

В DJ HERO МОЖНО ВЕРТЕТЬ ПЛАСТИНКИ ДВУМЯ РУКАМИ

После анонса шестой части **Guitar Hero** настало время и для героев виниловых пластинок. **Activision** анонсировала вторую часть **DJ Hero**, которая выйдет этой осенью и будет содержать 85 новых треков. Но главное, что вертеть воображаемые пластинки теперь можно будет двумя руками — игра будет поддерживать двоянный контроллер от первой части и, кроме того, включать в себя микрофон. Подпевать можно будет песням Леди Гаги, **Chemical Brothers**, Рианны и непонятно как оказавшейся здесь группы **Metallica**. Если у вас уже есть первая часть, то для того, чтобы поиграть в игру с двумя контроллерами, так или иначе придется покупать себе второй бандл. Который также может пригодиться и для совместной игры.

Одной из причин провала первой части стала как раз ее ориентация на синглплеер, в отличие от веселой **Guitar Hero**, которая работала только в шумных компаниях. Теперь же этот недостаток собираются исправить,



добавив в игру несколько многопользовательских режимов, в том числе битву диджеев и совместное пение в микрофоны.

Интересно будет посмотреть, сколько времени понадобится **Activision** на то, чтобы довести до ручки еще один музыкальный

франчайз, как это уже случилось с **Guitar Hero**. Тогда на это потребовался всего лишь год и две бессмысленных игры.



Аналитики компании **Electronic Entertainment and Design Research** провели исследование, в ходе которого выяснили, что PS Move и Kinect не нужны американским игрокам. Так что **Sony** и **Microsoft** явно придется рассчитывать на новую публику.



### ИНТЕРЕСНОСТИ



## Черный дембель

### АРМИЯ США ЗАКРЫЛА ЕДИНСТВЕННЫЙ В СТРАНЕ ИГРОВОЙ ПРИЗЫВНОЙ ПУНКТ

Американские военные сообщили о прекращении работы Центра армейского опыта (Army Experience Center), единственного в США военкомата для новобранцев, где потенциальных солдат развлекали играми серий **Halo**, **America's Army** и **Madden NFL** на консолях Xbox 360.

Надо сказать, деятельность призывного пункта больше походила на клуб по интересам — рекруты участвовали в полноценных турнирах, знакомились с имитаторами военной техники, а затем централизованно заполняли анкеты на призыв в армию

по собственному желанию. Гордостью центра считались сделанные на заказ вертолетные симуляторы Apache и Black Hawk, а также симулятор внедорожника Humvee, выполненный в натуральную величину. Еще до закрытия один из анонимных сотрудников центра заявил, что «проект был успешным, свою функцию отрабатывал сполна».

Последним днем работы центра стало 31 июля, но оцениваемый в \$12 млн проект не растворится дымкой в астрале — пресс-служба ВС США уверяет, что некоторые экспор-



Покататься на HMMWV (ласковое прозвище — Humvee) можно, например, в серии Battlefield.

таты могут быть использованы на стандартных призывных пунктах или же на новом экспериментальном участке, который может открыться где-то еще. За два года деятельности АЕС породил несколько сотен крити-

ков, протестовавших против воспеания насилия и создания «стереотипного облика врага». Однако показатель призыва новобранцев вырос за два года работы центра на 15% по всей Филадельфии.

### ИНДУСТРИЯ



## Токио Хотель

### YAKUZA 4 ВЫЙДЕТ НА ЗАПАДЕ

**SEGA** все-таки привезет свой PS3-эксклюзив **Yakuza 4** в Европу и Америку. Четвертая часть японского гангстерского сериала, который уже несколько месяцев как доступен в Японии, выйдет на Западе весной следующего года. Учитывая, что перевод будет, как и в случае с третьей частью, касаться лишь субтитров, такое долгое ожидание слегка обескураживает.

Но поклонники истинно японских игр, наверное, будут обрадованы тем, что на этот раз **SEGA** решила не подвергать игру цензуре. В прошлый раз, напомним, из игры исчезли хост-клубы, где герой после трудного рабочего дня мог общаться с девушками, и викторина с вопросами по истории Японии.

Так вот — в западной версии **Yakuza 4** хост-клубы все-таки оставят (как быть с викториной на 1000 вопросов, пока неизвестно, но мы ждем с нетерпением). И судя по отношению разработчиков, это будет далеко не самый последний аспект игры. Дело в том, что во время разработки главным дизайнером **Yakuza 4** Тохиширо Нагоши даже проводился кастинг среди полутора тысяч девушек, с каждой из которых устраивали полчасовое интервью. Главными

пунктами которого, кроме профессионального опыта, было также умение развлекать посетителей, говорить сладким голосом фразы вроде «милый, ты уже собрался домой?», а еще... любовь к видеоиграм и серии **Yakuza** в частности.

Среди девяти финалисток, попавших в игру, оказалась Тина Язуки (на фото), двадцатитрехлетняя звезда фильмов для взрослых, чей актерский талант все желающие наверняка смогут оценить с помощью торрентов.

Стоит ли после этого покупать саму игру — отдельный вопрос, ведь серия **Yakuza** всегда была очень специфическим, чисто японским развлечением. Третья часть представляла собой довольно сложный и надоедливый beat'em up с серьезным, как инфаркт, сюжетом и кат-сценами на полчаса (что не мешало игре время от времени развлекать нас гольфом или караоке). Впрочем, приобщиться к японским представлениям о мафиозных боевиках можно будет и не дожидаясь четвертой части. Уже этой осенью на PSP выйдет портативный спин-офф **Yakuza**, но пока опять же только в Японии. Будут ли его когда-нибудь выпускать на Западе, пока не сообщается.



Найти фотографию Тины Язуки в одежде несколько сложнее, чем без нее, но вот вам одна.



Оказывается, **Bungie** рассматривала вариант разработки Halo 4 с участием Мастера Чифа. Но потом передумала и сделала приквел **Halo: Reach**.



Продюсер **Mafia 2** Дэнби Грэйс рассказал, что изначально команда планировала сделать в игре четыре концовки, но потом было решено выбрать одну самую лучшую и оставить ее в игре. Отметим, что «лучшая» в случае с Mafia вовсе не значит «счастливая».

СЛУХИ



## Боже, храни королеву

ГРУППА QUEEN МОЖЕТ ВОССОЕДИНИТЬСЯ В GUITAR HERO

Несмотря на то, что музыкальные игры, посвященные какой-то одной группе, уже доказали свою коммерческую непривлекательность (см. оглушительный провал **Guitar Hero: Van Halen**), их производство все-таки будет продолжено. Во всяком случае, экс-гитарист Queen Брайан Мэй в интервью одному шведскому сайту намекнул, что в следующем году может выйти игра Guitar Hero: Queen, посвященная его группе.

Несмотря на то, что лидер и вокалист Queen Фредди Меркури умер от СПИДа еще в 1991 году, остальные участники главной английской глэм-роковой группы какое-то время пытались найти ему замену, записываясь с Джорджем Майклом, Робби Уильямсом и Полом Роджерсом, но в конце концов отказались от этой затеи. Сейчас группа время от времени

дает концерты (обязанности вокалиста иногда выполняет барабанщик Роджер Тэйлор), и даже записала один альбом в составе Queen + Paul Rodgers, но мы надеемся, что в игре группа предстанет перед нами в свои лучшие годы. Кстати, их самая длинная композиция — Bohemian Rhapsody — в этом году появится в **Rock Band 3**, а поскольку лицензии на творчество музыкантов обычно приобретаются пачками (треклисты Rock Band и Guitar Hero во многом повторяют друг друга), то возможность появления такой игры становится все более реальной. Тем более что пластиковые лего-фигурки участников Queen уже засветились в прошлогодней **LEGO Rock Band**, где они исполнили две песни с альбома 1977 года News of the World — We Will Rock You и We Are the Champions.



Не пугайтесь, это всего лишь игрушечная LEGO Rock Band, но Фредди даже тут все равно узнаваем.

## Лаг по запросу

«ОБЛАЧНЫЕ» СЕРВИСЫ СТАЛИ НА ШАГ БЛИЖЕ

17 июня был запущен первый «облачный» сервис OnLive, который позволяет запускать игры прямо с удаленного сервера, получая в окне браузера готовую картинку. Все расчеты при этом производятся на сервере OnLive, заметно разгружая компьютер пользователя. Уже сейчас таким способом можно поиграть в более чем 20 игр, включая **Assassin's Creed 2**, **Mass Effect 2**, **Dragon Age: Origins** и многие другие. Правда, пока только в США — запуск в Великобритании и, возможно, других странах Европы назначен только на конец 2011 года. Дело в том, что все «облачные» сервисы сильно привязаны к местоположению ближайшего дата-сервера — нынешнее качество интернета пока не позволяет моментально передавать через океан сгенерированное в процессе игры HD-видео (которое при получении еще нужно перекодировать и вывести на экран).

Судя по первым впечатлениям, основной претензией к сервису пока остаются проблемы с временем отклика и графикой, которая, несмотря на все хвалены

алгоритмы обработки и сжатия, выглядит очень мутно, словно «экранка». И это в максимальном разрешении 1280x720, требующем толщину интернет-канала более 5 Мб/с. Если же пользоваться более медленным соединением, качество из псевдо-HD упадет до SD и разобрать что-либо на экране будет совсем затруднительно.

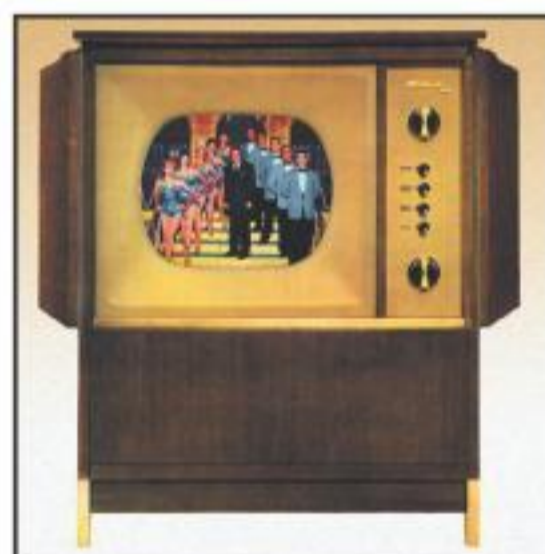
Вторая проблема — вышеупомянутые лаги. Согласно спецификациям OnLive, для комфортной игры пользователь должен находиться на расстоянии меньше 1000 миль (1600 км) от одного из дата-центров, которых в США пока три. И хотя Россия явно не попадает под это условие, «Игромания» уже получила доступ к сервису, так что в скором времени вы сможете прочитать более подробную статью о его работе.

**Gaikai** — второй сервис подобного рода — еще очень далек от запуска, но и из его голландской штаб-квартиры время от времени поступают интересные новости. Как раз тогда, когда OnLive запустили для американских пользователей, один из основателей Gaikai Дэйв Перри договорился с **Electronic Arts** о раз-

мещении в сервисе всех ключевых PC-брендов издательства: **The Sims**, **Mass Effect**, **Dragon Age**, **Medal of Honor**, **Need for Speed**, **Battlefield: Bad Company**.

По словам Перри, Gaikai гораздо менее требователен к скорости соединения (для игры хватит и 1,5 Мб/с), а его серверы со временем появятся во всех крупных городах мира. Но даже частичного запуска Gaikai стоит ждать не раньше конца 2011 года.

ИНДУСТРИЯ



Сейчас «облачные» сервисы напоминают первое цветное телевидение — изображение плохое и работает через пень-колоду.



Кроме работы с обычным PC, создатели OnLive также обещают выпустить специальную приставку к телевизору.



29 июня игре **Diablo 2** исполнилось 10 лет — **Blizzard** поблагодарила всех игроков за любовь к игре, но лучше бы уж **Diablo 3** выпустили поскорее.



ИНДУСТРИЯ

## Нет аддонов на горизонте

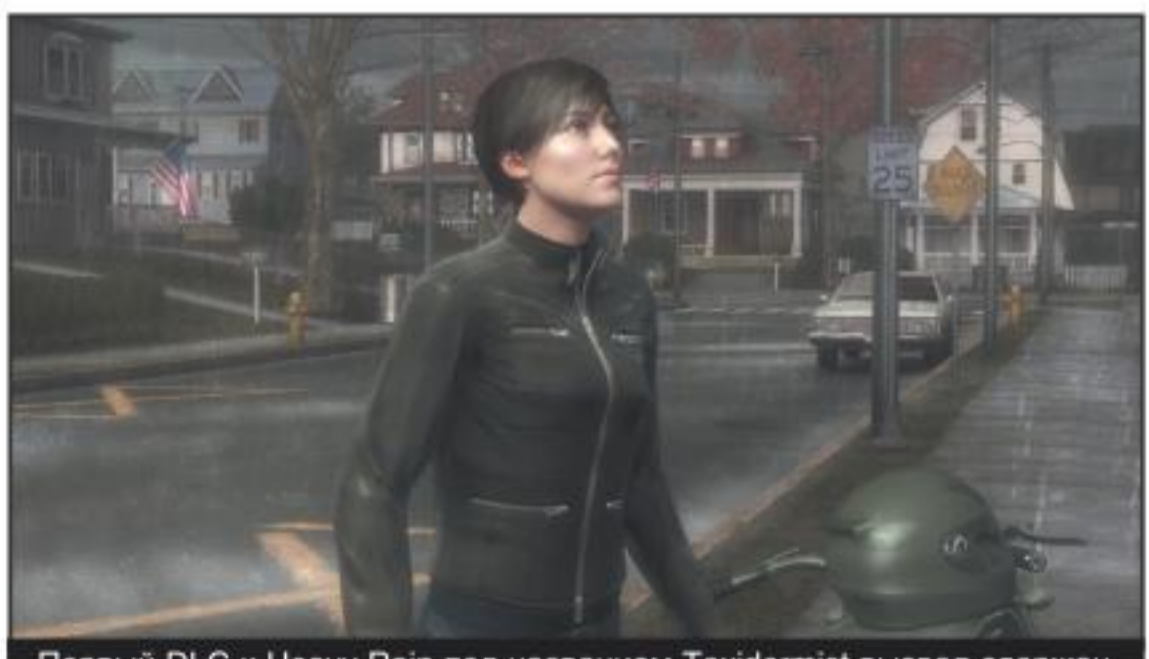
РАЗРАБОТКА ДОПОЛНЕНИЙ К HEAVY RAIN ОТКЛАДЫВАЕТСЯ

Разработка новых DLC к **Heavy Rain** временно приостановлена: **Quantic Dream** приняла от издателя **Sony** срочную директиву — вместо новых криминальных историй под общим названием **Heavy Rain Chronicles** студия должна сосредоточиться на внедрении в игру поддержки кинетического контроллера **Move**.

Обновленная версия **Heavy Rain** с поддержкой **Move** поступит в продажу ближе к концу года, а всем, кто уже владеет копией игры, разрешат бесплатно скачать специальный патч.

О том, когда появятся новые DLC и планируются ли они вообще, пока не сообщается. Таким образом, единственным на сегодня дополнением остается приквел к оригинальной игре **Taxidermist** (чучельщик), посвященный подражателю Оригами-киллера.

Скорее всего, он окажется и последним — сейчас **Quantic Dream** проводят кастинг для нового проекта под кодовым именем **Horizon**, сценарий для которого уже написан. На этот раз **Дэвид Кейдж** обещает обойтись без убийц, сосредоточившись на отношениях пары героев.



Первый DLC к **Heavy Rain** под названием **Taxidermist** вызвал сдержанную реакцию прессы.

## Бонусная жизнь

ЛУЧШИЕ ПРОЕКТЫ С DREAMCAST ВЫЙДУТ НА СОВРЕМЕННЫХ КОНСОЛЯХ

В октябре у приставки **Dreamcast** юбилей — 11 лет назад она дебютировала в Штатах и Европе, и по случаю этой не слишком круглой даты компания **SEGA** сделает любителям ретро-игр памятный подарок. 9 сентября (как раз в день начала американских продаж **Dreamcast**) на консолях **Xbox 360** и **PS3** появится игра **Sonic Adventure**, которую можно будет загрузить через **XBLA** и **PSN**.

Старая игра обойдется без HD-версии и будет в точности повторять оригинал 1999 года — из новинок появится лишь поддержка трофеев. Главный недостаток порта заметен уже сейчас — игра не признает никаких режимов, кроме телевизионного формата 4:3, при котором края экрана обрезаются вертикальными полос-

ками (их сделали синими под цвет кожи реактивного ежа). Реализовать поддержку широкоэкранных дисплеев авторы не смогли из-за особенностей программного кода, о чем отдельно сообщил представитель компании.

Этой осенью на тех же платформах появится и аутентичная версия аркады **Crazy Taxi**, с которой произошла беда посерьезнее: игра лишилась лицензированной музыки **Offspring** и **Bad Religion**, а часть реальных брендов из игры, вроде сети фастфудов **Pizza Hut**, переименовали. Хотя для некоторых ветеранов серии потеря песен может стать только плюсом — уж больно они со временем приелись.

Но это еще не самое главное: в будущем **SEGA** собирается выпустить в **XBLA** и **PSN** более 20

ИНДУСТРИЯ

## Заслужили «серебро»

SILVER LINING ВСЕ-ТАКИ УВИДИТ СВЕТ

История с неофициальным продолжением **King's Quest** под названием **The Silver Lining**, которое разрабатывает **Phoenix Online Studios**, кажется, подошла к концу. За последний год **Activision**, которая владеет всеми правами на **King's Quest**, несколько раз запрещала дальнейшую разработку игры, старательно поддерживая имидж злой и бездушной корпорации.

Напомним, что торговая марка **King's Quest** досталась **Activision** по наследству от **Vivendi** и возродить ее новые владельцы явно не собирались. Сама **Vivendi** до этого тоже несколько лет не давала добро

разработчикам, но в конце концов смилиостивилась, после чего ее активы перешли к **Activision**.

В какой-то момент отчаявшиеся **Phoenix Online Studios** даже собирались пустить виртуальную фуражку по кругу и выкупить злосчастные права на **King's Quest**, но этого не понадобилось. Стороны пришли к соглашению, главным условием которого является некоммерческое распространение игры. Первый эпизод **The Silver Lining** доступен для бесплатной скачки с 10 июля на сайте **www.tsl-game.com**. В будущем, если создателям хватит запала, за ним последуют и остальные.



Последние скриншоты из **Silver Lining** датированы 2005 годом, так что не пугайтесь.

АНОНСЫ



**Sonic Adventure** стал самой продаваемой игрой для **Dreamcast**, но консоль это не спасло.

игр с **Dreamcast**. Мы, конечно, надеемся на обе части **Shenmue**, ради которой некоторые фанаты даже покупают саму ретроконсоль.

Тем временем президент западного отделения **SEGA** Майк

Хайс опроверг слухи, утверждающие, что компания собирается вернуться к производству консолей. По его словам, сейчас **SEGA** — исключительно софтверная компания, и это ее вполне устраивает.



В отличие от Xbox Live, который осенью наконец-то появится в России, платный сервис PlayStation Plus в нашей стране пока работать не будет. Но это и не беда — кроме случайных игр по оптовым ценам, он не предлагает ничего по-настоящему нового.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ



## Темная сторона Силы

КАК СТАТЬ НАСТОЯЩИМ ДАРТОМ ВЕЙДЕРОМ



«Лазерный меч» **WickedLasers Spyder III Pro Arctic Laser** — очень опасная игрушка! Разработчики использовали диод из проекторов **Casio Green Slim** с лучом синего оттенка — лазер выдает мощность на уровне 1 Вт, успешно выжигает сетчатку глаза за считанные доли секунды и может поджигать объекты.

Устройство подпадает под нормы регулирующего документа Class 4 Laser Product — всех поку-

пателей заставят прочитать правила техники безопасности. На сколько времени хватит встроенного в WickedLasers Spyder III Pro Arctic Laser аккумулятора, пока неясно — известно лишь, что лазер обеспечивает в 20 раз большую мощность по сравнению с предыдущим продуктом WickedLasers под названием Sonar. Что самое странное, устройство продается за каких-то \$200 — прямо рай для доморощенных Дартов Вейдеров.

ИНТЕРЕСНОСТИ



## Мышь-соня

PS3 НАУЧАТ РАБОТАТЬ С МЫШКОЙ

Большинство игр на PS3 не поддерживает управление с помощью мыши и клавиатуры, хотя такая возможность в консоли заложена — умеет же PS3 распознавать клавиатуру для ввода текста. Но это вполне объяснимо, ведь иначе те, кто играют с помощью мыши, получили бы серьезное преимущество в мультиплеерных шутерах. Тем не менее компания Penguin United, специализирующаяся на консольной периферии, представила на E3 специальный переходник **Eagle Eye**, который научит PS3 воспринимать подключенную мышь и клавиатуру, словно обычный геймпад.

Делается это простым переназначением осей и кнопок, как и в аналогичных програм-

мах на PC. Только там в ходу обратный способ, с помощью которого некоторые игроки переносят функции клавиатуры на геймпад. По утверждениям разработчиков, устройство невосприимчиво к новым обновлениям прошивки PS3, а цена его составит около 60 долларов, то есть как у обычной коробки с игрой.



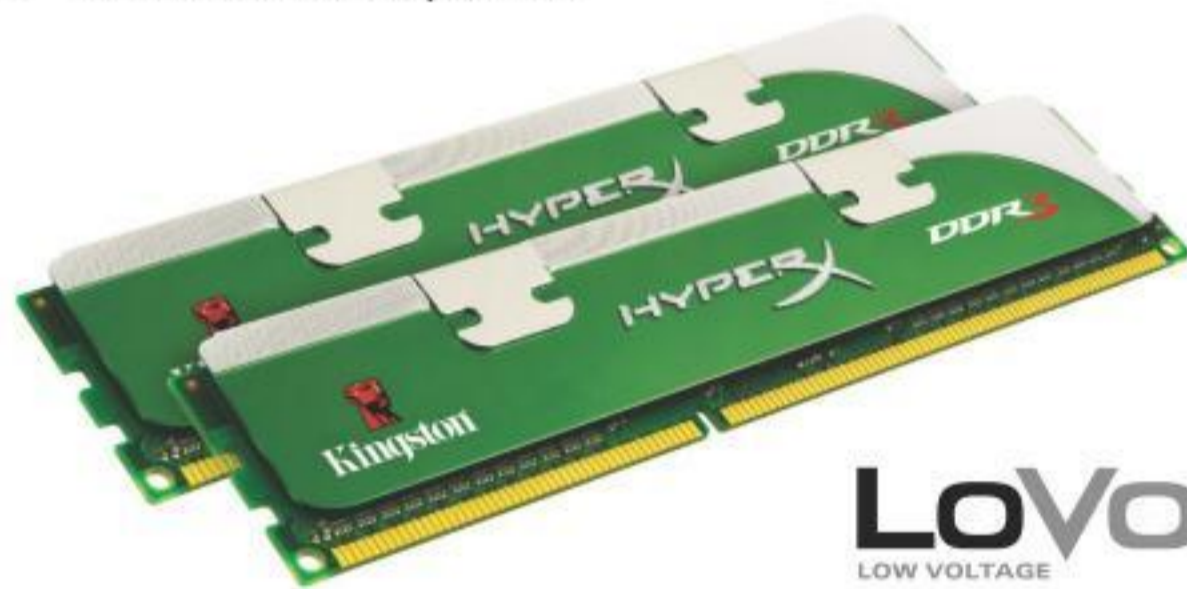
С помощью переходника из PS3 можно сделать почти настоящий компьютер, только симпатичнее.

**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



Эдгар Райт, режиссер грядущей ленты «Скотт Пилигрим против всех» и большой поклонник игр, получил разрешение Сигеру Миямото на использование в фильме музыки из серии *The Legend of Zelda*.



СЛУХИ



# По-семейному

## МИШЕЛЬ АНСЕЛЬ ВСЕ ЕЩЕ ДЕЛАЕТ BEYOND GOOD & EVIL 2

E3-конференция **Ubisoft** вышла гораздо живее, чем у остальных крупных издательств (которые валяли дурака с казуальными погремушками либо втирали восторженным мариобоям про цифры продаж Wii), но она недосчиталась одной давно ожидаемой игры — **Beyond Good & Evil 2**. Про нее давно уже непонятно, жива она или нет: каждые полгода обязательно всплывает новость то за, то против этого. Но на недавнем мероприятии Montpellier Games Conference французским журналистам все-таки удалось припереть создателя игры Мишеля Анселя к стенке и расспросить его о главном.

Как выяснилось, BGE 2 ни в коем случае не отменена и все еще находится в разработке, но ждать ее в ближайшее время точно не стоит. Для Анселя это по-прежнему очень авторский и личный проект, поэтому и разрабатывает его совсем небольшая команда «семейного» типа. По словам самого автора, это сделано, чтобы активизировать творчество и сохранить душу — т.е. как раз те две вещи, кото-

рых недостает другим играм Ubisoft.

Причем в некоторых случаях слово «семейного» можно понимать буквально: жена Мишеля — Александра Ансель — была одним из дизайнеров персонажей в оригинальной **Beyond Good & Evil**. Сейчас Мишель работает над инструментарием для игры, который очень схож с тем, что используется для производства компьютерной графики в фильмах, — этот опыт он приобрел, работая вместе с Питером Джексоном над игрой **Peter Jackson's King Kong**. Сколько времени уйдет на завершение игры, пока неизвестно даже создателям. Сам Ансель видит BGE 2 большой и нелинейной игрой с несколькими концовками, что едва ли ускорит работу.

Но BGE 2 — не единственный находящийся в разработке проект Анселя. Двухмерный платформер **Rayman Origins**, анонсированный на E3, придется ждать гораздо меньше. В отличие от амбициозной BGE 2, Rayman гораздо проще и камернее, поэтому и распространять его будут

мелкими эпизодами, первый из которых выйдет уже в этом году. Целевые платформы — PC, XBLA и PlayStation Network. Все это легко объяснимо, учитывая, что над Rayman тоже работает совсем небольшая команда из пяти человек, пользуясь двухмерным инструментарием, придуманным Анселем. А после за-

вершения игры этот инструментарий планируется бесплатно раздавать всем желающим. И хотя вживую Rayman Origins выглядит просто волшебно, в «эпизодическую» систему мы давно не верим и искренне надеемся, что она никак не коснется BGE 2. Все-таки это игра совсем другого уровня и масштаба.



Первый Rayman был когда-то первой самостоятельной игрой самого Анселя, поэтому слово Origins можно понимать по-разному.



Продолжения этой игры мы готовы ждать сколько угодно.





Глава Activision Бобби Котик заявил, что хотел бы видеть **Call of Duty** в виде платной онлайн-игры. Пока возможности выпустить такой продукт нет, но, по его словам, надежда остается.



Глава студии Lionhead Питер Молиньи подтвердил, что в **Fable 3** герои смогут не только закрутить роман с кем-либо из своих друзей по Xbox Live, но даже жениться и завести ребенка. Более того, игра разрешает и однополые браки, только ребенка при этом придется усыновить.

## Есть за что подержаться

DISNEY ВЫПУСКАЕТ СТИЛИЗОВАННЫЕ ГЕЙМПАДЫ

Слова о том, что геймпад не подходит для игры в шутеры, сейчас можно услышать разве что от людей, никогда не игравших на консоли. Тем более что геймпады для них порой попадают весьма нестандартные. Например, Disney собирается выпустить для грядущего экшена **TRON: Evolution** стилизованные контроллеры с дизайном, который вы видите на фото.

А платформеру с элементами RPG **Epic Mickey** для Wii достанется фирменный виимот в виде кисточки. Цена на последний пока еще не названа, а футуристичный геймпад для Xbox 360 (PS3-версия тоже планируется к выпуску) будет стоить 50 долларов, и мы, честно признаемся, со страшной силой хотим заполучить себе такой.

Сделать это будет гораздо проще и доступнее, чем в случае с другой TRON-репли-

кой — настоящим супербайком, который выглядит точь-в-точь как световой мотоцикл из грядущего фильма **TRON: Legacy**. Пять копий этого чуда изготовили во флоридской мастерской Parker Brothers Choppers и сейчас продают на аукционе eBay за 35 тысяч долларов. Правда, ремонтировать их наверняка придется по месту изготовления — модели включают в себя специальные шины нестандартной размерности, карбоновый обтекатель, шлем в стиле TRON и, конечно, неоновую подсветку по периметру. В общем, все необходимое для того, чтобы катать на них одуревших от такого шика девушек.

Ранее Parker Brothers Choppers уже изготавливали точные копии «Бэтпада» из «Темного рыцаря», так что ездить модель должна. Заправлять ее, правда, все равно придется обычным бензином.

ИНТЕРЕСНОСТИ



## Бери что дают

SONY ЗАПУСКАЕТ ПЛАТНУЮ ВЕРСИЮ PSN

Sony следует примеру Microsoft и пытается заставить пользователей платить за сетевой сервис PSN, обещая взамен богатые дары. Игроки, купившие годовую подписку на PSN Store Plus за 40 долларов, получают в подарок игры **LittleBigPlanet**, **Wipeout HD**, демоверсии **Heavy Rain** и **ModNation Racers**, триал-версии **inFamous** и **Mushroom Wars**, а также целую россыпь мини-игр, несколько бесплатных DLC, тем и аватаров. Есть, правда, возможность купить подписку и на три месяца, что обойдется всего в 17 долларов, но и мешок с подарками при этом будет поменьше.

Всего же платным пользователям обещают дарить по одной PSN-игре в месяц, одной классической игре с первой PlayStation и две казуальные игры из серии Minis. Но если в такое барахло, как Minis, кроме как за бесплатно играть и не захочется, то все остальные игры

по отдельности стоили бы гораздо дороже. Жаль только, нельзя самим выбрать себе подарки, ведь если у вас уже есть те же LittleBigPlanet или inFamous, выгода получается не очень большая.

Но кроме возможности получить заранее определенные игры, а в перспективе и эксклюзивные демоверсии по значительно сниженной цене — пользы от платного PSN пока немного. Каких-то специальных сервисов за эти деньги Sony не предлагает, в отличие от Microsoft с его платной подпиской Xbox Live Gold, без которой в Live вообще делать нечего. В PSN Plus так и не появится кросс-гейм чата, а триал-версии подаренных игр будут работать всего один час. Впрочем, после покупки полной версии полученные трофеи и сейвы будут работать и в ней.

В чем же тогда смысл этой явно сырой затеи? Есть подо-

зрение, что бесплатный PSN в его нынешнем виде просто не окупается, а введение подписки — это такой отчаянный способ исправить положение, не меняя, по сути, ничего. Впрочем, в России сервис PSN Plus все равно запущен не будет, так что отсутствие возможности полу-

чать в подарок случайные, да еще и не слишком свежие игры нас пока не особо печалит. Гораздо лучше дожидаться выхода PS3-версии Steam — Valve лучше других знают о том, как продавать игры, и регулярно устраивают распродажи с демпинговыми ценами.

ИНДУСТРИЯ



LittleBigPlanet хороша, но у многих владельцев PS3 она и так есть.



# НОВОСТНОЙ

М Е Р И Д И А Н

Этой зимой на Wii и PC выйдет HD-порт экшена **MDK 2**, выпущенного в 2000 году. Разработчики оригинала из **BioWare** не будут иметь к нему никакого отношения.



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ



## Голубой джин

### ШАХМАТНЫЙ КОМПЬЮТЕР С НОВА РВЕТСЯ В БОЙ

Со времен победы суперкомпьютера **IBM Deep Blue** над всемирным чемпионом по шахматам Гарри Каспаровым прошло 14 лет — настало время снова удивить мир. Компания **IBM** вовсю работает над понимающей речь системой под псевдонимом **Watson**. Уже сейчас новый суперкомпьютер, созданный на основе кластера **IBM Blue Gene/L**, успешно распознает даже иронические, шуточные вопросы и дает грамотные, выверенные ответы, подгружаемые на лету из обширнейшей базы данных. Надо полагать, ученые **IBM** загрузили в систему всю доступную им литературу.

Почти готовая к демонстрации система привлекла внимание продюсеров телешоу **Jeopardy!** — американского аналога передачи «Своя игра». Если все пойдет по плану, уже осенью сего года **Watson** сразится со вполне живыми чемпионами — завоевавшими всеобщее признание эрудитами — в телевизионном эфире. Разработчики уже записали пробную версию программы, чтобы протестировать систему в реальных условиях: стойка серверов с человеческим голосом вполне успешно справилась с задачей.



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ



## Почтовый принтер

### УДАЛЕННАЯ ПЕЧАТЬ ФОТОГРАФИЙ



С покупкой компании **Palm** на руках у **HP** оказалась продвинутая компактная операционная система **webOS**. Всемирно известный производитель компьютеров пока не собирается выходить на рынок смартфонов, но уже придумал применение для программной среды — она будет использоваться в подключаемых к интернету принтерах.

**HP** начала сотрудничать с **Google** — производитель хочет,

чтобы интернет-короли выделили по уникальному электронному адресу для каждого печатающего устройства, чтобы пользователи могли отправлять фотографии со своих смартфонов прямо на домашний принтер. Вполне возможно, что принтеры получат связь с **Flickr**, **Picasa** и другими популярными фотосервисами. Устройства с поддержкой технологии будут стоить от \$100 до \$400.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ



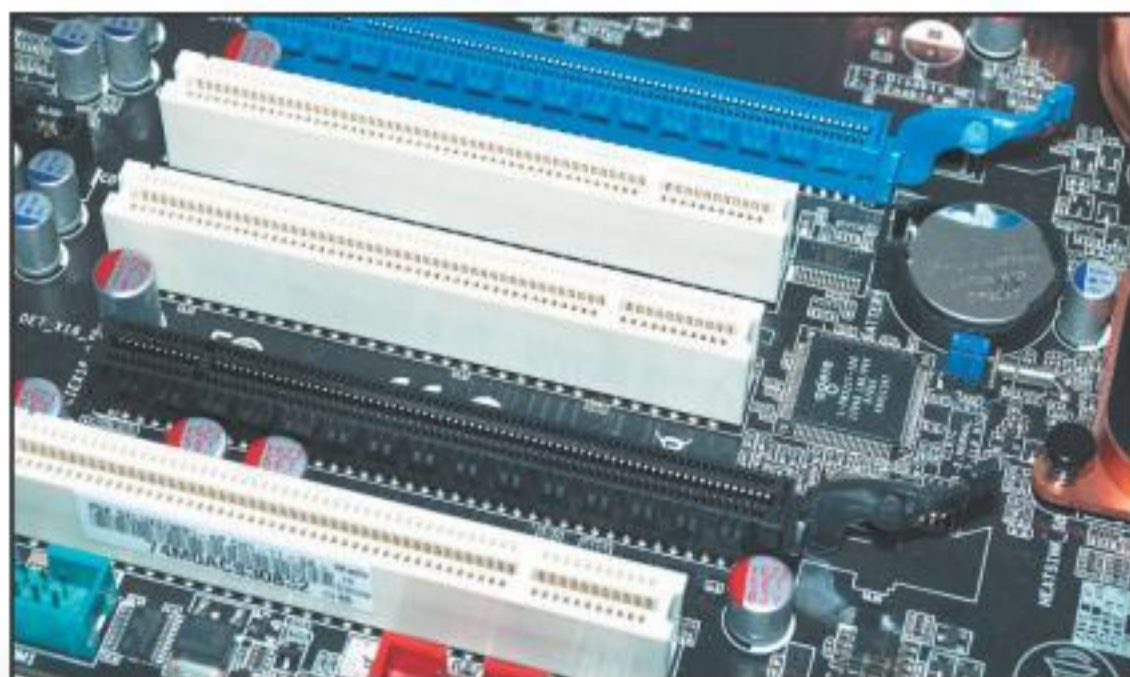
## Пока, PCI!

### БУДУТ ЛИ ПОХОРОНЕНЫ МИЛЛИОНЫ ПОЛЕЗНЫХ ЖЕЛЕЗОК?

Если верить законспирированным источникам информации сайта **xbitlabs.com**, чипсеты **Intel** следующего поколения не будут поддерживать шину **PCI**. Для тех, кто только что вышел из антирадиационного бункера, — микропроцессорный гигант представит новую линейку чипсетов 6-й серии вместе с релизом процессоров под кодовым именем **Sandy Bridge** (для разъема **Socket 1155**) где-то в конце 2010 года.

По данным источника, материнские платы на основе чипсетов **Intel H67**, **P67** и **H61** будут выпускаться без разъемов **PCI** —

таким образом **Intel** подтолкнет производителей периферии к более быстрому переходу на современный интерфейс **PCI Express**. По задумке производителя все дополнительные внутренние устройства должны устанавливаться в разъемы **PCI Express x1**. Звучит в меру адекватно, однако владельцы вполне современных устройств для **PCI** (например, многочисленных звуковых карт **Creative Audigy**), думается, будут расстроены. Хочется верить, что слухи останутся слухами и на платах можно будет найти хотя бы один **PCI**.





Представитель THQ Дэни Билсон рассказал, что украинская студия 4A Games уже работает над продолжением постапокалиптического шутера **Metro 2033**. Игра будет называться Metro 2034, и одной из ее особенностей станет поддержка 3D.



THQ отложила релиз PC-версии экшена **Darksiders**. Ранее игру ждали летом, но теперь ее перенесли на осень — в Европе Darksiders выйдет 24 сентября.

## Поле битвы — Луна

РОБОТЫ-КОЛОНИЗАТОРЫ ГОТОВЯТСЯ ОТПРАВИТЬСЯ НА СПУТНИК ЗЕМЛИ

Японские ученые прекрасно понимают, что запускать в космос людей для постройки базы на поверхности Луны крайне не выгодно — куда проще создать армию автономных роботов, которые выполнят всю работу. Работы в нужном направлении уже ведутся, японцы планируют отправить первую партию техники в 2015 году. Роботы займутся сборкой лунных камней и отправкой их назад на Землю, чтобы извлечь из них минералы. Что-то похожее мы с вами уже видели... в фантастическом фильме «Луна 2112», где по поверхности Луны ездили громадные харвестеры.

Первые устройства с питанием от солнечной энергии, встроенными сейсмографами, мощными видекамерами и многочисленными сенсорами будут работать в полуавтоматическом режиме. Кроме добычи полезных ископаемых, роботы займутся постройкой лунной базы, где будут приземляться следующие партии работников, а в будущем и люди. До приезда живых гостей с Земли роботы будут самостоятельно чинить друг друга и взаимодействовать без участия операторов. Японцы планируют закончить постройку лунной базы уже в 2020 году. Звучит, конечно, чересчур оптимистично.



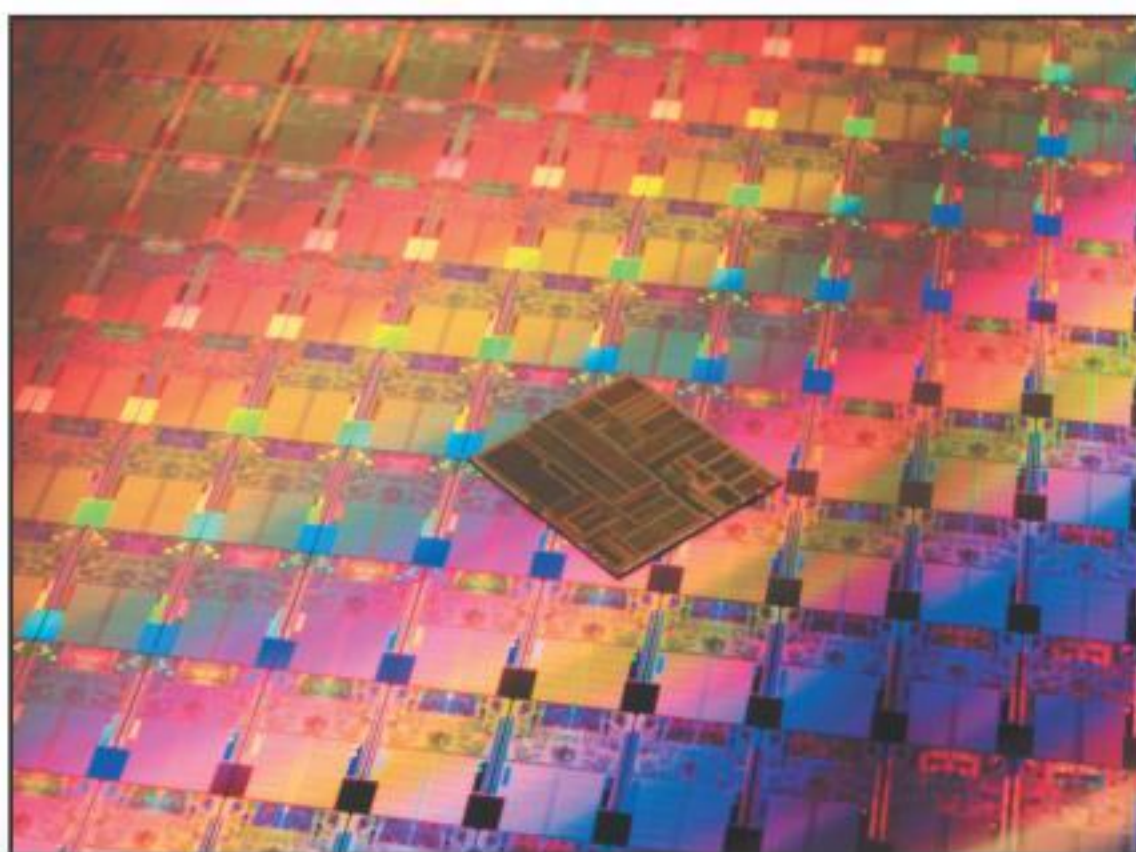
## Уголок рыцарей

ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЕ ПРОЦЕССОРЫ ВЫХОДЯТ В ТИРАЖ

Экспериментальный многоядерный процессор **Intel** (или как минимум его наследник), о котором мы рассказывали в прошлых выпусках ленты новостей, все же выйдет за пределы закрытых исследовательских лабораторий? во время Международной суперкомпьютерной конференции производитель представил 50-ядерный чип под кодовым именем **Knights Corner** на основе архитектуры **Many Integrated Core** (MIC).

Чип вобрал в себя технологии, созданные во время разработки потоковых графических процес-

соров **Larrabee** и многоядерных облачных архитектур (SCC). Произведенный по 22-нанометровому техпроцессу монстр сильно ускорит специфические высокопараллельные вычисления — вроде симуляции погодных явлений, финансовых и научных расчетов. Intel уже начала отправлять комплекты **Knights Ferry** с промышленным дизайном и необходимыми для разработки средствами некоторым компаниям. Во второй половине 2010 года желающие смогут получить инструменты для создания оптимизированных для Knights Corner приложений.



## Долой адаптеры

МОНИТОРЫ СНИЖАЮТ СВОИ ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ АППЕТИТЫ

Какая-то очень сильная уличная магия помогла инженерам компании **Samsung** снизить питание дисплеев до минимальных значений. Настолько минимальных, что 18,5-дюймовую панель сможет питать один-единственный кабель USB 2.0 — корейский гигант может представить такой монитор уже в следующем году. На самом деле ничего магического в технологии нет — инженеры как

могли оптимизировали питание и улучшили эффективность прохождения света через матрицу своего дисплея.

В качестве ложки дегтя — в мониторе по вполне понятным причинам используется только боковая подсветка, что снизит срок службы монитора с 50 000 до 30 000 часов (в общем-то даже 4-6 лет — это вполне приемлемый срок службы).





ПОЛНАЯ БОЕВАЯ ГОТОВНОСТЬ...



# STARCRRAFT®

WINGS OF LIBERTY™

[WWW.STARCRRAFT2.COM](http://WWW.STARCRRAFT2.COM)

**BLIZZARD**  
ENTERTAINMENT

В ПРОДАЖЕ  
С 27 ИЮЛЯ 2010

© BLIZZARD ENTERTAINMENT, INC., 2010 Г. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ. WINGS OF LIBERTY ЯВЛЯЕТСЯ ТОВАРНЫМ ЗНАКОМ, STARCRRAFT, BATTLE.NET, BLIZZARD ENTERTAINMENT И BLIZZARD ЯВЛЯЮТСЯ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ ИЛИ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМИ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ BLIZZARD ENTERTAINMENT, INC. В США И/ИЛИ ДРУГИХ СТРАНАХ. ВСЕ ПРОЧИЕ ТОВАРНЫЕ ЗНАКИ ЯВЛЯЮТСЯ СОБСТВЕННОСТЬЮ СООТВЕТСТВУЮЩИХ ВЛАДЕЛЬЦЕВ.



### Даты выхода игр\*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
24 августа	<b>Kane &amp; Lynch 2: Dog Days</b>	Кейн и Линч снова попадут в переполюх. И свои пилули Линч наверняка забудет дома. Так что приключение будет таким же безумным, как и первое (PC, 360, PS3).	90%
24 августа	<b>Mafia 2</b>	Продолжение самого убедительного симулятора мафиози (PC, 360, PS3).	ХИТ
Лето	<b>World of Tanks</b>	Первая MMOG о танках (PC).	60%
14 сентября	<b>Halo: Reach</b>	История Мастера Чифа закончена, но вселенной Halo еще есть что предложить. Смотрите далее: заранее проигранная битва за планету Reach (360).	ХИТ
16 сентября	<b>Darksiders</b>	Слэшер, в котором главного героя зовут, на секундочку, Война. С во-от таковым мечом и верным конем (PC).	75%
17 сентября	<b>R.U.S.E.</b>	Необычная стратегия, в которой победа достигается обманом соперника (PC, PS3, 360).	70%
17 сентября	<b>Two Worlds 2</b>	Продолжение не самого успешного клона «Готики», выросшее из аддона к оригинальному Two Worlds (PC, 360, PS3).	50%
21 сентября	<b>Civilization 5</b>	Пятая часть знаменитой «Цивилизации» от Сиды Мейера (PC).	80%
21 сентября	<b>Test Drive Unlimited 2</b>	Единственное известное отличие от первой части на данный момент — два острова вместо одного (PC, 360, PS3).	80%
12 октября	<b>Medal of Honor</b>	Некогда главный конкурент Call of Duty собирается взять реванш (PC, 360, PS3).	80%
19 октября	<b>Fallout: New Vegas</b>	Развитие идей Fallout 3, но от Obsidian Entertainment, костяк которой когда-то придумал и воплотил в жизнь оригинальную диологию (PC, PS3, 360).	90%
26 октября	<b>Fable 3</b>	Сказочная ролевая игра о том, как это сложно — управлять собственным королевством. Fable 2 вышла только на Xbox 360, а третья часть внезапно пожаловала на PC (PC, 360).	ХИТ
26 октября	<b>Star Wars: The Force Unleashed 2</b>	Продолжение похождения Старкиллера, тайного ученика Дарта Вейдера (PC, 360, PS3, Wii, DS).	70%
2 ноября	<b>Gran Turismo 5</b>	Королевские гонки, не нуждающиеся в представлении. Разработчики мамой клянутся, что больше переносов даты релиза не будет (PS3).	ХИТ
9 ноября	<b>Call of Duty: Black Ops</b>	Очередная игра серии, которая не нуждается в представлении. На этот раз главная тема — холодная война (PC, 360, PS3, Wii).	80%
16 ноября	<b>Assassin's Creed: Brotherhood</b>	В новом Assassin's Creed Эцио собирает собственное братство ассасинов. Впервые в серии появится мультиплеер (PC, 360, PS3).	80%
16 ноября	<b>Need for Speed: Hot Pursuit</b>	EA наконец-то поняла, по какой Need for Speed соскучились игроки. По той самой, которая с мигалками и требованьем прижаться к обочине. Игру делают авторы Burnout (PC, 360, PS3, Wii).	ХИТ
Ноябрь	<b>LittleBigPlanet 2</b>	Если первая часть LBP была всеобъемлющим конструктором двухмерных платформеров, то вторая часть станет конструктором игр практически любого жанра.	90%
Осень	<b>Crysis 2</b>	Из джунглей обычных переносимся в джунгли каменные — Нью-Йорк. И учиняем там погром. На этот раз и на консолях тоже (PC, 360, PS3).	ХИТ
Осень	<b>Divinity 2: Flames of Vengeance</b>	Долгожданный финал противостояния Дамиана Проклятого и светлых сил. Издание второе: улучшенное, дополненное (PC, 360).	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 (PC, 360, PS3).	75%
Осень	<b>Lost Planet 2</b>	Продолжение геноцида акридов на слегка оттаявшей планете E.D.N. III (PC).	50%
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 (PC, PS3, 360).	80%
2010	<b>Final Fantasy XIV</b>	Японский взгляд на то, какой должна быть многопользовательская ролевая игра (PC, PS3).	85%
2010	<b>The Oddbox</b>	Переиздание всех четырех игр серии Oddworld на PC. Между прочим, Munch's Oddysee и Stranger's Wrath к нам заглянут впервые (PC).	70%
2010	<b>Worms Reloaded</b>	Worms 2: Armageddon под другим названием. Оригинальная игра, напомним, вышла на Xbox 360 (PC).	70%
Начало 2011	<b>Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier</b>	Ubisoft и Том Клизси продолжают радовать нас рассказами о доблестных спецназовцах недалекого будущего (PC, PS3, 360, Wii, PSP, DS).	75%
2011	<b>Brink</b>	Командный шутер с детально проработанным сеттингом и необычным внешним видом (PC, 360, PS3).	70%
2011	<b>Max Payne 3</b>	Макса Пейна нарядили в майку-алкашку и превратили в Брюса Уиллиса. Фанаты негодуют, а все остальные гадают, что же из этого получится (PC, 360, PS3).	—
2011	<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 (PC, 360).	ХИТ



Mafia 2



World of Tanks



Medal of Honor



Fable 3



Gran Turismo 5



Need for Speed



Crysis 2



Portal 2

### Ушли на «золото»\*\*\*

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
<b>APB</b>	MMORPG, из которой выкинули первую «М» и аббревиатуру RPG. В итоге получился мультиплеерный шутер с экономикой (PC, 360).	75%
<b>Dragon Quest IX</b>	Продолжение знаменитой серии японских ролевых игр (DS).	85%
<b>Need for Speed: World</b>	Вторая попытка Electronic Arts перенести Need for Speed в онлайн. Первая, напомним, была неудачная (PC).	70%
<b>StarCraft 2: Wings of Liberty</b>	Потенциально главная стратегия в реальном времени 2010-го. Первая кампания даст сыграть только за терранов (PC).	ХИТ



APB



StarCraft 2

\* 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

#### ELECTRONIC ARTS

- The Sims 3: Карьера

#### NIVAL NETWORK

- Драконики: Мечь Фарис

#### 1С-СОФТКЛАБ

- ArmA 2:  
Операция «Стрела»
- BioShock 2
- Singularity
- Трансформеры: Битва за Кибертрон

#### БУКА

- Imperium Romanum:  
Границы империи
- Venetica
- Келли Стенфорд:  
Поворот судьбы
- Островки:  
Приключения Робинзонов
- Шары ярости

#### АКЕЛЛА

- Guilty Gear: Бой без правил
- Left 4 Dead 2 + The Passing
- Sacred 2 Gold: Падший ангел + Лед и кровь
- Мастер крюка
- Мотокросс по бездорожью
- Твоя железная дорога 2010

#### НОВЫЙ ДИСК

- AC-130: Кара небесная
- LEGO Гарри Поттер
- Shatter
- Алькатрас
- Маджонг: Гармония жизни
- Остров проклятых
- Робин Гуд: Секреты Шервуда
- Форт зомби

### Новые анонсы

#### 1С-СОФТКЛАБ

- Elemental: Войны магов (2010)

- Shogun 2: Total War (2011)
- Хозяева морей: Завоевание Америки (лето)

#### ELECTRONIC ARTS

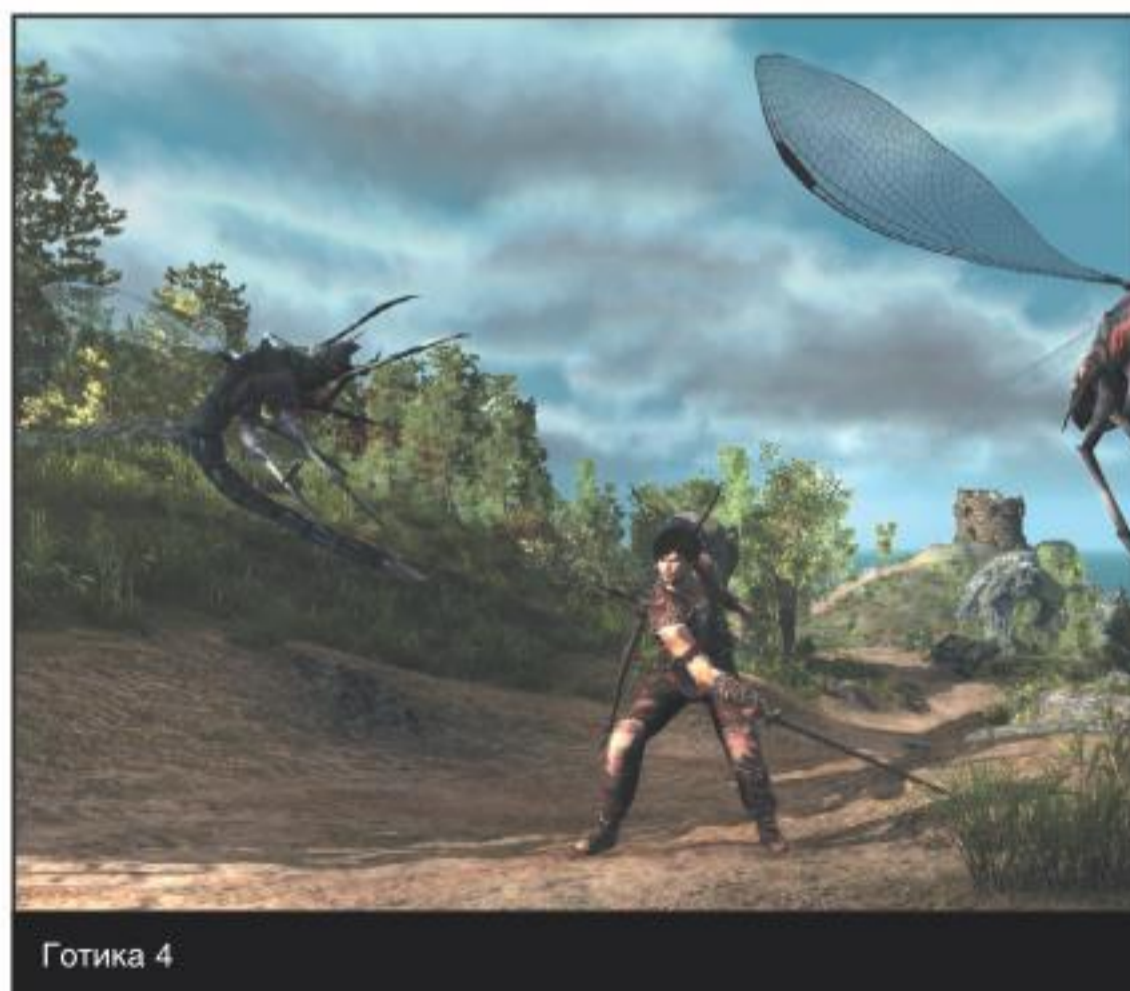
- Bulletstorm (22 февраля 2011)
- FIFA 11 (осень)
- Need for Speed: Hot Pursuit (16 ноября)
- Гарри Поттер и Дары смерти: Часть 1 (осень)

#### АКЕЛЛА

- Великие эпохи: Рим — Reign of Augustus (лето)
- Готика 4: Аркания (осень)



Shogun 2: Total War



Готика 4

## Исправляемся

«Игромания» № 7/2010

- R&S, стр. 109. Вердикт на **The Sims 3: Ambitions** на самом деле принадлежит игре **Sam & Max: The Devil's Playhouse Episode 2 — The Tomb of Sammun-Mak**. Вот настоящий вердикт: «Приличный аддон, в котором симов научили выполнять обязанности школьных медсестер и пожарников. Нового контента хватает, но на прорыв уровня *The Sims 2: University* и *Business Ambitions*, конечно, не тянет».

# БЕВЕРЛИ-ХИЛЛЗ 06 2010

## Лучшие игры E3

В середине июня этого года сотрудники «Игромании» совершили традиционный варварский набег на LA Convention Center, чтобы увидеть лучшие игры E3 2010 и, конечно, рассказать о них вам. Мы устраивали ночные дежурства у дверей выставки, с секретных презентаций отправляли в редакцию SMS, держа телефон в кармане. Мы припирали разработчиков к стенке, задавали каверзные вопросы, настаивали, требовали и, кажется, случайно порвали кому-то пиджак. На все эти зверства нам пришлось пойти потому, что мы, как и вы, очень любим игры и непременно хотим узнать расписание праздника на ближайшие год-полтора. Об этом — следующие два десятка страниц.

Приятного чтения!

### СОСТАВИТЕЛИ:

**Александр Кузьменко, Олег Ставицкий, Антон Логвинов**



МОСКВА 2010  
Издательский дом «ТехноМир»



# CIVILIZATION 5

Издатель: 2K | Разработчик: Firaxis Games

Дата выхода: Сентябрь 2010 года | Платформа: PC



**ЖДЕМ?** Впервые за двадцать лет существования «Цивилизация» обещает действительно серьезно измениться.

После двадцати лет абсолютно сосредоточенного, практически конфуцианского саморазвития, в конце первого десятилетия двухтысячных Великая компьютерная игра Civilization нехотя, но все же решила меняться. Первый звонок прозвенел два года назад: **Civilization: Revolution**, вышедшая эксклюзивно на консолях, на самом деле оказалась упрощенной версией самой первой «Цивилизации» с красивой графикой и неожиданно удобным геймпадным управлением. Дальше — больше. **Civilization 5**, в которой консервативное сообщество игроков видело «настоящее» продолжение обожаемого ими хардкора, вдруг оказалась больше похожей на Revolution 2...

Смотреть большие и комплексные игры типа Civilization на выставках практически невозможно, но даже за двадцать минут короткой E3-презентации становится понятно, что Civilization (распугавшая уже третье поколение игроков своим интерфейсом из сотни пунктов) становится

все ближе и ближе к народу. Раньше, например, «Цивилизация» вела себя с игроками как злая воспитательница в детском саду — «вначале выбери, что строить в городе, и только потом двигай свои юниты!». Теперь нас как будто боятся травмировать обилием лишней информации: все меню и опции в Civilization 5, как и в Revolution, появляются ровно в тот момент, когда они реально нужны.

Про боевой интерфейс и превращения классической «квадратной» карты классической «Цивилизации» в гексагональное варгеймовое поле мы уже писали в наших предыдущих «Первых взглядах», как и про фундаментальное нововведение в правилах игры: в одной клетке теперь может стоять только один юнит (вот вы там, на задних рядах, смеетесь, а у некоторых людей от такой новости реальный шок произошел!). На практике бои в Civilization 5 действительно ощущаются по-новому: юниты перемещаются по карте птичьим клином и кучкуются

в узких местах — на перешейках, мостах через реки и т.п. При встрече с врагом начинаются маневры: от того, успеет ли ваша кавалерия быстро обойти врага со спины и уничтожить его пушки, реально зависит исход сражения. Также не очень понятно, как теперь обстоит с таким важным явлением, как многолетняя осада городов: в любом поселении по новым правилам теперь может сидеть только один боевой юнит.

Впрочем, для тех, кто ждал от Civilization 5 стратегической глубины, у нас есть хорошие новости — значение дипломатии и культурного влияния на другие страны в пятой части увеличилось в разы. Теперь «культурный уровень» — это не просто абстрактные границы влияния вашей цивилизации, а самый естественный стратегический ресурс. Накопленную «культуру» можно тратить на организацию дополнительных «социальных» проектов или исследования в области политики или философии. И если в предыдущих играх «культурная победа» достигалась только после достижения подавляющего военного превосходства над всеми другими цивилизациями, то в пятой части, может быть, сможем наконец-то попробовать построить небольшую тихую цивилизацию, сосредоточенную на себе, а не на ведении бесконечных столетних войн с недипломатичными соседями.

Наконец, самый главный вопрос — когда? Сейчас Civilization 5 выглядит как вполне законченная игра: за лето авторы грозятся дотянуть сетевой баланс (именно в интернете, судя по всему, и начнется главный ад, как только большинство наиграется во все вариации одиночной игры), а сам релиз запланирован на середину сентября. Пять лет мы ждали новой «Цивилизации», так что еще два месяца подождем, не сломаемся.

*Александр Кузьменко*



ИЗ ПЕРВЫХ РУК

# ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

Издатель: Ubisoft | Разработчик: Ubisoft

Дата выхода: Ноябрь 2010 года | Платформы: PC, Xbox 360, PS3

Экшен



**ЖДЕМ?** В «Assassin's Creed 2.5» еще недостаточно нововведений, чтобы считаться полноценной третьей частью, но уже достаточно, чтобы порадовать всех фанатов Энцио Аудиторе.

Игра **Assassin's Creed: Brotherhood**, которую мы сразу после анонса стали как-то недолюбливать (основной мотив настроений: вместо нормального **Assassin's Creed 3** нам суют какой-то расширенный сюжетный аддон 2.5), на практике оказалась чуть ли не одним из главных сюрпризов этой E3. «Спин-офф» от второй части, который рассказывает о новых приключениях итальянского ассасина Энцио Аудиторе в Риме, по удельному количеству нововведений тянет чуть ли не на полноценную новую игру!

Один из многочисленных продюсеров **Brotherhood** говорит правильные вещи: в первой части они примерялись к концепции «открытого мира» и изобретали паркур в компьютерных играх — всем понравилось, но появились люди, которые ругали ее за однообразие. В **Assassin's Creed 2** «разнообразия» было хоть отбавляй, но нашлись те, кто начал критиковать игру за боевую систему или отсутствие мультиплеера...

В контексте нашего времени **Brotherhood** — это чуть ли не исполнение всех эротичес-

ких снов настоящего фаната **Assassin's Creed**. Устали от унылых боев, большинство которых сводится к вечному стоянию «в блоке» с редкими выпадами контрударов? В новой части разработчики превратили боевую систему чуть ли не в подобие **Devil May Cry**: единожды нанеся меткий удар, Энцио начинает набирать «очки комбо», далее, умело направляя направление выпадов и нажимая одну кнопку, вы видите, как герой на экране за пару секунд художественно убивает пять-шесть противников. Одному достается мечом под ребра, второму — нож в плечо, третьему летит в лицо заряд дробы из спрятанного в рукаве пистоля, а у четвертого Энцио вырывает топор и тут же швыряет его в пятого. Словами, короче, не описать.

По сюжету в первые же десять минут игры коварные тамплиеры убивают дядюшку Марио (того самого, который «It's a me, Mario!»), после чего Энцио становится новым главой древнего ордена ассасинов. Что приятно — руководителю наемных убийц полагается персональная охрана, а также постоянное сопро-

вождение «на поле боя». Однако не ждите напарников или что-то в этом роде — ваши бойцы, другие ассасины, незримо следуют за вами и выступают на поле боя только в особые моменты: по особому жесту спрыгивают с крыш на головы охране, после короткого свистка бесшумно расстреливают из арбалетов охрану, приходят на помощь, когда на Энцио наваливается больше десятка человек и т.п.

Но главное, что появилось в новом **Assassin's Creed**, — мультиплеер, о котором фанаты просили уже несколько лет. В **Brotherhood** оказалось вселенское обилие различных режимов, в которых вы один или вместе с друзьями можете поупражняться в паркуре в виртуальном Риме: от самого банального дефматча до утонченных парных режимов игры, «где вам нужно выслеживать в толпе пару других ассасинов в то время, как третья пара будет охотиться на вас».

На E3 всем желающим давали попробовать «командный дефматч»: так вот, механика **Assassin's Creed** в онлайн выглядит еще динамичнее и интереснее, чем в сюжетной кампании. По сравнению с предыдущими частями в геймплей добавилось много чего интересного — у ассасинов наконец-то появились луки и арбалеты, охранники ведут себя в толпе намного умнее и изобретательнее, напарники, которые по условному свисту спрыгивают с ближайшего балкона прямо на вражью шею, и так далее и тому подобное.

Конечно, все понимают, что **Ubisoft**, решившая во что бы то ни стало «выпускать раз в год по **Assassin's Creed**», с одной стороны — хочет, как **Activision** с **Call of Duty**, получить свой собственный «ежегодный суперхит», а с другой — сильно рискует завалить игроков однообразными играми. Впрочем, к **Brotherhood** все это пока не относится: мы ждем эту игру не меньше, чем анонса «настоящего» **Assassin's Creed 3**. *Александр Кузьменко*



# DRIVER: SAN FRANCISCO

Издатель: Ubisoft | Разработчик: Ubisoft Reflections

Дата выхода: Ноябрь 2010 года | Платформы: PC, Xbox 360, PS3, Wii



В середине 2010 года уже как-то совсем тяжело вспоминается, что когда-то **Driver** был очень даже приличной игрой, мало того — одной из первых в мире игр с автомобилями и открытым миром. К сожалению, два продолжения, вышедшие уже в двухтысячных — **Driver 2** и **Driver 3**, — были одно ужаснее другого и практически начисто убили всю веру в успешное возвращение «Драйвера» в хоть каком-то обозримом будущем. Как бы не так.

**Driver: San Francisco** — это столь модный в последнее время «полный перезапуск» серии, игра без порядковых чисел, идейный продолжатель самой первой и самой успешной части. Таннер — полицейский под прикрытием, наш главный герой в оригинальном **Driver** — в ремейке вдруг попадает в глубокую кому, во время которой ему постоянно мерещится, что он все еще работает патрульным полицейским и наводит порядки в родном Сан-Франциско.

Такая шизофреническая завязка создана специально для того, чтобы объяснить

сюрреалистический геймплей **San Francisco**. Поначалу ничто не предвещает беды, и первые пять минут кажется, что перед вами обычная «каскадерская гонка» с миссиями, в которых 90% всего сюжета сводится к автомобильным погоням (из машины, как и прежде, даже нельзя выйти). Однако, нажав специальную кнопку, вы можете в любой момент «перепрыгнуть» за руль любого автомобиля, который в этот момент находится в окрестном трафике. Первые пару раз это даже пугает: еще секунду назад вы врезались в столб на своем седане — и вот уже снова сидите на хвосте удирающего гада, быстро метнувшись за руль какого-то случайно проезжавшего мимо внедорожника.

Впрочем, прировнявшись, этой фишкой начинаешь пользоваться буквально на каждом шагу: неудачно вписался в поворот — быстро поднял камеру над улицей и за секунду перепрыгнул в какой-то спорткар, проехавший за перекресток, и т.д. Всю глубину этого момента понимаешь не

сразу, но уже через полчаса до вас вдруг доходит, что во время погони за гадским гадом можно «перепрыгнуть» в кабину многотонного грузовика со встречной полосы и на полном ходу впечататься прямо в лоб только что удиравшему противнику. Как все это будет выглядеть в мультиплеере — и подумать страшно: как, спрашивается, мы должны преследовать соперника, если он каждую минуту начнет «возрождаться» в самых неожиданных машинах и местах на дороге?

И хотя **Driver: San Francisco** и не выглядит как самая красивая автомобильная игра на земле, разработчики пытаются взять деталями. Почти все автомобили, которые окружают вас в игре, — настоящие лицензированные модели (даже фургончики по продаже мороженого!), а местный «открыточный» Сан-Франциско смоделирован так ловко, что у любого, кто хоть раз был в этом прекрасном городе, тут же случается приступ узнавания. Дизайнеры уровня любовно сохранили все самые интересные районы и достопримечательности — «горбатые» улицы, набережную с многочисленными пирсами, сияющий от стекла небоскребов даунтаун, район моста «Золотые ворота» с одноименным национальным парком. Причем от одного интересного места до другого можно добраться буквально за десять минут, минуя однообразные бетонные районы, которые неизбежно мозолят глаза в реальном Сан-Франциско.

Сможет ли новый **Driver** наконец-то возродить бывшее доброе имя сериала, предложить что-то действительно новое и свежее или же коматозные «скачки» по машинкам так и останутся единственным местным развлечением, мы узнаем совсем скоро — **San Francisco** на полках уже этой осенью. *Александр Кузьменко*



# ЛУЧШИЕ ГОНКИ E3

Разумеется, E3 не обошлась без шикарных гоночных игр. Но на сей раз произошло нечто удивительное — почти во все из них можно было поиграть самому, а не просто посмотреть на презентации, как тот же *Driver*.



**NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT**

## Need for Speed: Hot Pursuit

Конечно, мы знали, что сиквел **Hot Pursuit** анонсируют на E3. Наша команда уже посетила студию разработчиков и узнала все подробности о грядущем творении **Criterion**, на которых сегодня лежит большая ответственность — не только возродить некогда популярный франчайз, но и сделать сиквел к лучшему NFS в истории. На E3 мы, наконец, смогли пощупать игру собственными руками в мультиплеере — сначала в роли полицейского, а затем и преступника. Criterion очень аккуратно подошли к наследию предыдущих игр и взяли из них главные элементы — спорткары, сочные краски, солнечные пейзажи и, конечно, полицейских со всеми их классическими приемчиками вроде роуд-блоков и шипов.

Физическая модель игры очень странная. Она не похожа ни на *Burnout*, ни на *Need for Speed* последних лет. К езде в новом *Hot Pursuit* нужно привыкать. Возможно, дело в том, что в демке давали погонять только на новенькой Lamborghini; возможно, это сделано специально — чтобы ожесточить схватки между игроками.

Машина управляется очень туго, обладает большой инерцией и крайне неуклюже выбирается с обочины. При этом она идеально скользит в поворотах, за что дают очки на всевозможные пакости. Поли-

цейские подобным образом зарабатывают на блокпосты и поддержку с воздуха. Вертолет может прилететь и сбросить на пути преступника шипы (слава богу, никаких падающих горящих бочек и ракет из второй части в новом *Hot Pursuit* нет).

Преступники, в свою очередь, дрейфуют для зарабатывания контрмер — блокираторов GPS и прочих вещей, которые помогут уйти им от преследования. И все это теперь происходит в условно открытом ми-

ре — здесь есть очень много развилок и всевозможных локаций для того, чтобы играть в кошки-мышки с полицией. Задача полицейского — прижать преступника к обочине или протаранить его машину два раза. Задача гонщика — скрыться из виду, как в каком-нибудь GTA.

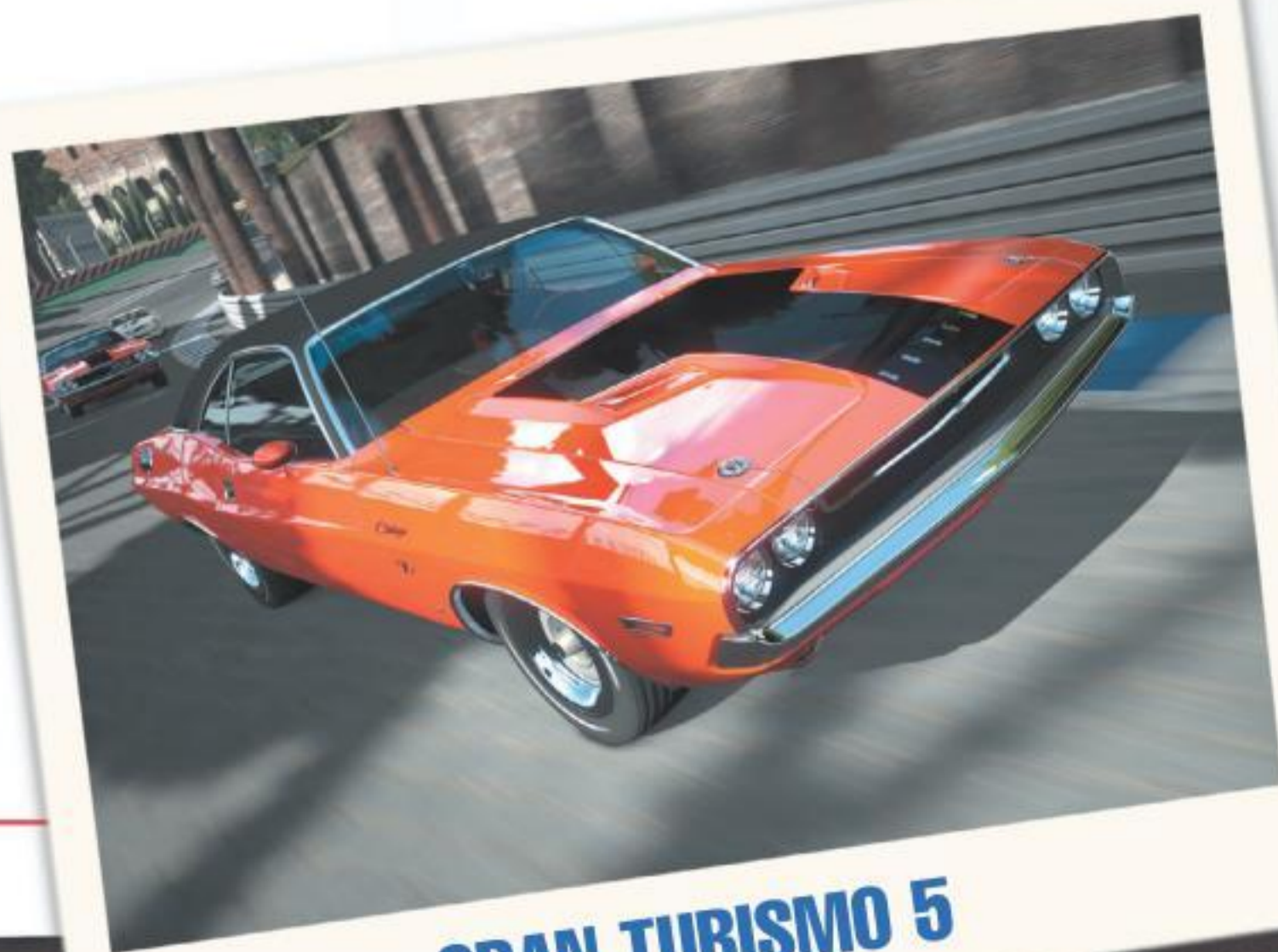
Пока непонятно, насколько хорошим будет проект, но одно разработчикам точно уже удалось — азарт во время таких вот игр в кошки-мышки накрывает просто-таки невероятный. Именно благодаря ему мы в свое время проиграли в первый *Hot Pursuit* целых два года. Скрестим пальцы.

## Gran Turismo 5

**Sony** в очередной раз показывали на E3 свою королевскую гонку. Больше 1000 машин, включая болиды F1, официальные лицензии WRC и NASCAR, реальная смена дня и ночи — все это **Gran Turismo 5**, беспрецедентный симулятор всего и вся, что имеет четыре колеса и мотор.

Одновременно с E3 стали известны как хорошие, так и плохие новости относительно GT5. Плохая лишь одна — только новые машины будут воссозданы в игре со всей детальностью, включая салон, переключение фар ближнего и дальнего света и полную модель повреждения. Таких машин 200, остальные переключают из предыдущих игр в виде улучшенных моделей с обычными фарами, а под внешним воздействием на них будут всего лишь оставаться царапины и грязь.

Хороших новостей куда больше — в игре появится тестовый фирменный трек



**GRAN TURISMO 5**



## MOTORSTORM: APOCALYPSE

культовой передачи Top Gear и реплеи в соответствующем стиле; GT5 будет поддерживать 3D-режим без падения качества картинки. Всего будет 40 трасс и 70 их вариаций в 20 странах мира, а также встроенный редактор треков. Зрители будут в реальном времени заполнять стадионы и расставлять палатки вдоль трека. Если сложить все вместе, то получается какая-то совсем грандиозная картина.

Каждый год на выставках мы играем в GT, и каждый раз перед нами предстает совершенно другая игра. Естественно, я не смог пройти мимо стенда с творением Polyphony Digital и в этот раз. И был ошарашен показанным раллийным режимом. Прежде всего, это будет самая сложная раллийная гонка со времен Richard Burns Rally, но это не главное. Главное — недавно анонсированная смена дня и ночи. Только представьте: вы начинаете гонку в знойной пустыне, проходите десятки поворотов, солнце на ваших глазах садится, наступает ночь, а вы несетесь по той же трассе в крошечной тьме — абсолютно новое ощущение от автосимулятора. К слову, игра будет синхронизировать внутренние часы с реальным временем того места, где пролегает трасса.

Также немало удивил стенд игры — на нем помимо привычного кресла и руля с отдачей стояла камера EyeToy. Да, пока Microsoft пытаются убедить нас, что будущее симуляторов в связке Kinect и Forza (напомним, следующая игра серии будет управляться руками и отслеживать поворот головы), Sony демонстрирует готовое и куда более правильное с точки зрения хардкорщиков решение. Руль на месте, кресло на месте, руки на руле, задница в седле, голова — смотрит по сторонам. Словом, все как в реальной машине, а не симуляторе кривляний перед телевизором. Не говоря о том, что отслеживание поворота головы возможно с простой Eye-камерой, которая и так есть у многих владельцев PS3,

и стоит она куда меньше Kinect. В общем, ждем не дождемся ноября, чтобы прокатиться со всеми наворотами — рулем с ручной коробкой, камерой с хедтрекингом и 3D.

### MotorStorm: Apocalypse

Другой гоночный франчайз от Sony — **MotorStorm** — взрывал умы посетителей E3 как ни одна другая аркадная гонка. Популярная серия с невероятным многообразием трасс и гоночных классов вновь делает лихой поворот. **MotorStorm: Apocalypse** — это взрывная помесь идей самого MotorStorm, давно забытого **Carmageddon** и свежего **Split/Second**. И все это в 3D.

Новая игра переносит нас в постапокалипсическое будущее. По трассе, как и раньше, несутся десятки багги, мотоциклов, грузовиков, квадроциклов и гигантских бигфуртов. Вокруг летают десятки газет, арматурин, по дороге прогуливаются зомби, которые виртуозно взлетают в воздух при столкновении или цепляются за машину. Через несколько секунд на соседние

здания начинает заваливаться небоскреб, скоро мы уже едем по стене этого дома, прыгаем и видим, как под нами трескается асфальт... Мы проваливаемся в метро, где выжившие в катастрофе отстреливают толпы наступающих зомби, и попадаем под перекрестный огонь. На фоне творящегося на трассе беспредела Split/Second кажется детской поделкой, а по геймплею MotorStorm по-прежнему вне конкуренции.

### Twisted Metal

Ну и финальный удар со стороны Sony по всем любителям гонок — анонс нового **Twisted Metal**. Игра, которая у миллионов в сердце с детских лет, возвращается во всеоружии. За проект отвечает Дэвид Джаффе — создатель **God of War**, который несколько лет назад сделал похожую по механике **Calling All Cars** для PSN.

Тем, кто не знаком с Twisted Metal с 90-х, понять суть игры не составит труда. Это дефматч на автомобилях, каждый из которых обладает самыми разными способностями и собственным, очень колоритным экипажем. Например, если вы решите взять скорую, то в ней непременно будет болтаться пациент на каталке, которого при первой возможности можно запустить в противника. Пулеметы, огнеметы, ракеты, гранатометы и полная разрушаемость — такой Twisted Metal мы хотели всегда.

Из глобальных новшеств, кроме возможности разносить в пух все и вся, — вертолеты и мотоциклы, геймплей при управлении ими несколько отличается от привычного. Но главное в Twisted Metal неизменно — это хаос и азарт, царящий на поле боя. Сбить вертолет, взорвать фургончик с мороженым и успеть первым уронить Эйфелеву башню, чтобы забрать самый вкусный бонус на карте, — это ведь так просто, душевно и понятно любому. Ждем с нетерпением.  
*Антон Логвинов*



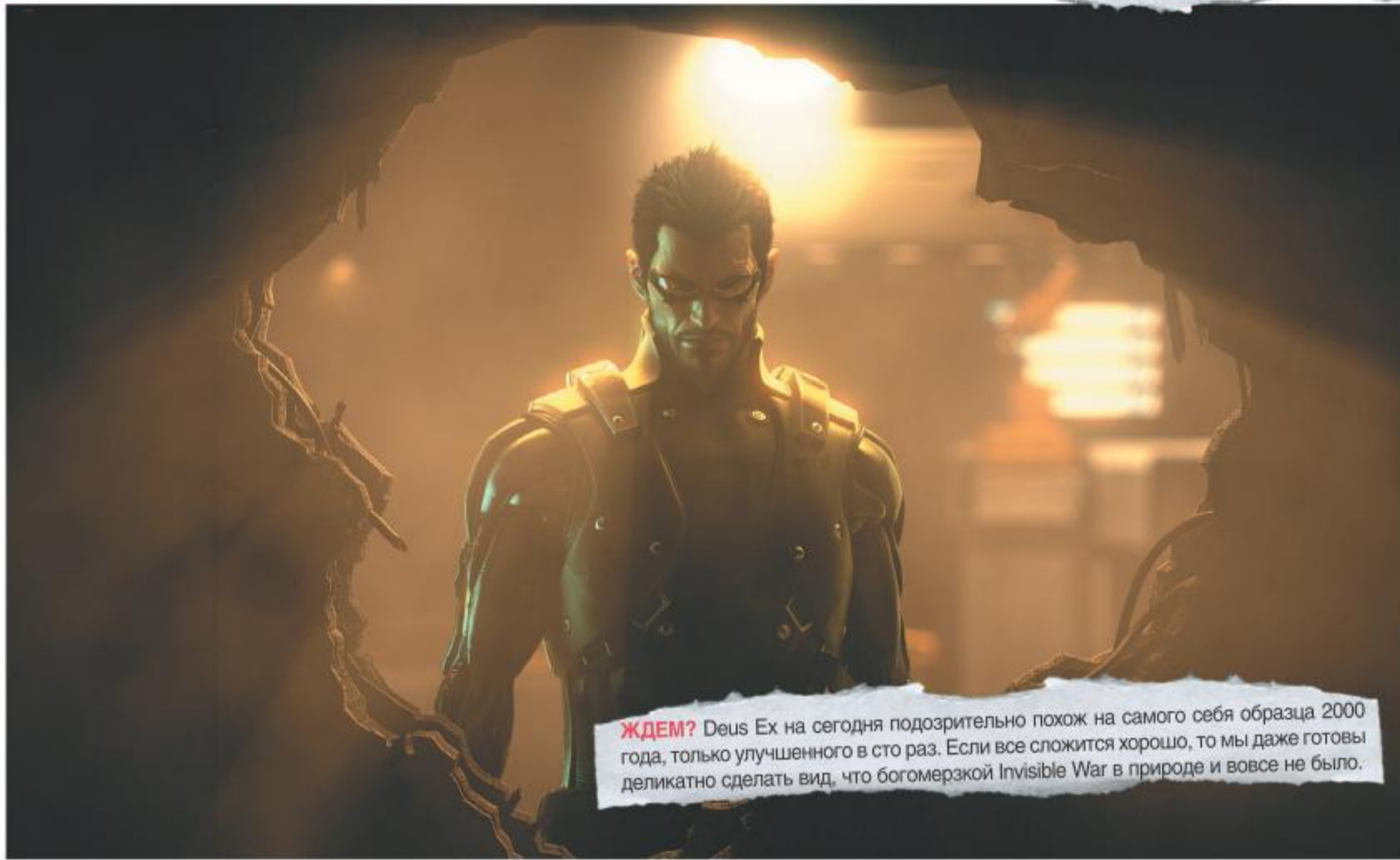
## TWISTED METAL

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

# DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Издатель: Square Enix | Разработчик: Eidos Montreal  
 Дата выхода: 2011 год | Платформы: PC, Xbox 360, PS3

Экшен



**ЖДЕМ?** Deus Ex на сегодня подозрительно похож на самого себя образца 2000 года, только улучшенного в сто раз. Если все сложится хорошо, то мы даже готовы деликатно сделать вид, что богомерзкой Invisible War в природе и вовсе не было.

Легенда гласит, что однажды Джон Ромеро вызвал к себе Уоррена Спектора и спросил, хочет ли он создать игру своей мечты. Так появился Deus Ex — для многих главное произведение игрового искусства и по сей день. Каждый раз, когда кто-нибудь вспоминает о нем, — кто-то другой вставляет диск в привод. **Deus Ex: Human Revolution** — единственная причина, по которой я впервые за последние три года рвался попасть на E3. Пожалуй, это единственный франчайз, к которому я по-прежнему питаю сильнейшие ностальгические чувства. Ведь на свете есть еще только три игры, которые

произвели на меня впечатление, схожее с первым Deus Ex.

E3-презентация Deus Ex была, наверное, одной из самых аляповатых на всем шоу — то ли сценаристка к концу выставки вымоталась, то ли просто рассказывать об игре поставили не того человека. Но все это было абсолютно не важно. Как только на экране появились улицы футуристического Шанхая с десятками прохожих и сотнями неоновых вывесок, среди которых можно было разглядеть рекламу Versalite Corp... Сценаристка в этот момент могла просто замолчать, ничего произносить было не нужно — я был дома.

Внешне Deus Ex кардинально изменился, но это был он — от FOV'а камеры и прицела до сути происходящего. Для тех, кто пропустил величайшую PC-игру в истории, нужно знать одно: Deus Ex — это взрывная смесь стелс-экшена и ролевой игры, в которой каждую задачу можно выполнить 3-5 способами. И все это в ослепительном киберпанк-мире будущего. За деталями сюжета стоит отправиться к игровым новостям в прошлом выпуске «Видеомании», я же сосредоточусь на увиденном.

Как и в первой игре, в Human Revolution нам предстоит посетить множество городов в самых разных частях света. Нам показали



два эпизода (хронологически они стоят примерно через шесть часов от начала игры). Адам Дженсен отправляется в Шанхай на поиски некоего хакера. Выйдя из квартиры, Адам оказывается на улице, слегка напоминающей подворотни нью-йоркской Hell's Kitchen, но куда более футуристичной. Вокруг кипит жизнь — жители вывешиваются из окон и провожают игрока взглядом, продавцы на рынке торгуются с местными, пьяницы и бомжи плетутся вдоль стен.

Цветовая гамма игры в точности повторяет E3-ролик — она оранжево-коричневая, в лучших традициях закатов из «Бегущего по лезвию бритвы». При этом происходящее на экране не разрывает мозг своей реалистичностью, но создает то самое уютное ощущение мира, которым так славился Deus Ex. Моделируя мир будущего, Eidos Montreal придумали больше сотни несуществующих брендов, многие из которых, конечно, серьезно вписаны в мифологию вселенной. Как утверждают авторы, с каждым NPC в игре можно будет поговорить, а сценарий по объему в несколько раз превосходит «Войну и мир».

С этими словами разработчики достали пистолет и направили на одного из NPC. Тот испугался и с ходу рассказал все, что интересовало Адама. А искал он всего лишь вход в ночной клуб Hive, который располагался чуть далее по улице. Именно там, по информации Дженсена, скрывается человек с нужной ему информацией. Охранник на входе объясняет, что «Улей» — закрытый клуб, и требует взятку за карточку члена. Как и прежде, во время разговоров камера приобретает вид от третьего лица. Конечно, за прошедшие десять лет игровая индустрия сделала гигантский шаг вперед, диалоги отлично срежиссированы и больше всего напоминают театр двух кукол. Более того — по сравнению с Human Revolution даже диалоги в Mass Effect кажутся более пластиковыми.

Разработчики платят охраннику, но поясняют, что есть масса других способов попасть в Hive. Можно было обойти здание со двора и, послушав разговоры NPC, найти лазейку в системе охраны. Также под клубом существует система канализации, через которую можно проникнуть внутрь.



Мы попадаем в Hive и понимаем, что он не просто так назван «Ульем». Весь хай-тек внутреннего помещения выполнен в виде пчелиных сот. Разработчики явно неравнодушны к гексагональным формам. Весь интерфейс и дизайн игры завязан на них. Даже во время разговоров всплывают «соты» с возможными вариантами ответа — смотрится очень свежо и стильно. Кстати, система диалогов вновь заставляет вспомнить Mass Effect — вместо длинных строчек в ответ предлагается выбрать линию поведения: агрессивную, нейтральную или пассивную. Конечно, в мире современных RPG можно делать только так.

У местного бармена мы пытаемся узнать, где находится злополучный хакер. Тот советует обратиться к своему боссу наверху — Тонгу. На втором этаже Адам встречает другого бармена, который наотрез отказывается пускать его в покои Тонга. Выбирая различные линии поведения, мы пытаемся убедить его пропустить нас. Во время диалога происходит множество мелких событий. Бармен поигрывает своей кибернетической рукой, протирает бутылки, потягивает сигару и активно реагирует на

все наши возгласы. В конце концов начинает угрожать нам, заламывая руки. Если все более-менее сюжетные диалоги будут выполнены с таким качеством — нашему восторгу не будет предела.

Не добившись своей цели, мы разворачиваемся и уходим. Разработчики поясняют, что убедить бармена так можно, просто нужно более аккуратно вести диалог. Однако былого не вернуть, и теперь нужно найти альтернативный способ пробраться к Тонгу. Адам спускается на первый этаж и внимательно слушает разговоры NPC. По старой доброй традиции выясняется, что один из охранников потерял свой PDA с кодом от двери в подвал. Немного пошлявшись по «Улью», Дженсен находит устройство и узнает заветные цифры. На экране появляется до боли знакомый циферблат, мы вводим пароль, дверь отпирается. Естественно, при наличии необходимых скиллов ее можно было просто взломать без всякого кода.

И вновь знакомая ситуация — подвал, заваленный ящиками, и несколько охранников. Адам умело прячется за укрытиями, камера в этот момент эффектно пока-



## ИЗ ПЕРВЫХ РУК

зывает его со стороны. Выждав момент, герой подкрадывается к охраннику сзади и стильно выводит его из строя вылезшей из руки шпалой — прямо как в трейлере. Камера вновь лихо показывает все со стороны. Адам оттаскивает тело в угол и, пока не вернулся второй, ныряет в вентиляционную шахту. Как и положено Deus Ex, вентиляция представляет собой не прямую кишку, а целую сеть, ведущую в разные комнаты здания. Дженсен пробирается наверх и подслушивает важный разговор. Выясняется, что бармен с кибернетической рукой — это на самом деле и есть Тонг, который водил его за нос. Из телефонного разговора следует, что хакер находится в доках.

Дженсен грузится в вертолет и отправляется на задание. На этом первая часть демонстрации заканчивается. В ней разработчики фактически показали, что строго следуют канонам оригинала в ролевой части. И настало время продемонстрировать, чем они смогут удивить нас в экшене.

Адам прибывает в доки. На фоне — неопределимой красоты Шанхай будущего. Территория усиленно охраняется, между контейнерами то и дело прогуливаются охранники. Традиционно можно попробовать устроить открытую перестрелку и уложить дорогу горой трупов. Но разработчики избирают другой путь. Адам прячется за ящиками и эффектно перекачивается из одного укрытия в другое. Обойдя центральный вход, он находит лазейку. Мы включаем имплант, увеличивающий силу, и отодвигаем огромный ящик, загораживающий путь внутрь базы.

Первая цель — будка охраны. Мы поддвигаем ящик и тихо прокрадываемся внутрь. Охранник увлеченно разглядывает экраны мониторов. Адам быстро устраняет его и начинает взлом компьютера. И вновь все знакомо: письма начальства, возможность посмотреть все камеры и отключить нужные. Разумеется, можно будет отключать автоматические пулеметы и охранных роботов, а также перенастраивать их против своих хозяев — как в оригинальной игре. В будке охраны Дженсен находит арбалет — и снова привет оригинальной игре. Правда, на этот раз арбалет способен не только бесшумно устранять противников,

но и прибывать их к стенам, как в каком-нибудь F.E.A.R.

Отключив охранные системы, Адам взбирается на контейнеры и подкрадывается к двум охранникам. Вскоре герой прыгает на них сверху — камера эффектно показывает со стороны, как он протыкает бедолаг выростиными из рук шпалами. Далее вновь следует сцена наподобие той, что показывали в трейлере: Адам включает телевизор, видит силуэт охранника в соседнем здании, по нажатию кнопки проламывает стену и сворачивает тому шею. Вскоре мы уже бежим к нашей главной цели — складу, где предположительно находится компьютер хакера.

Разработчики подчеркивают, что есть несколько способов проникнуть на склад, но они выбирают самый эффектный. Мы включаем невидимость, забираемся на здание и через стеклянную крышу видим группу из 5-6 противников. Адам простреливает окно и виртуозно приземляется прямо посреди бедолаг. Камера в замедленном движении облетает героя, и мы видим, как от его рук отстреливаются десятки мелких шариков, которые разом отправляют на тот свет половину врагов. Выглядит все это чертовски стильно. Начинается перестрелка. Адам прячется в укрытиях, перекачивается от одного к другому, стреляет вслепую и пользуется телевизором. Когда все враги, наконец, побеждены, прилетает вертолет и через все ту же стеклянную крышу сбрасывает металлическую коробку. Вскоре коробка начинает раскладываться и превращается в огромного робота. Далее начинается сцена из какого-то Ghost in the Shell — Адам носится из укрытия в укрытие и пытается расстрелять здоровенную махину. Наконец, найдя ракетницу с установленным апгрейдом теплового наведения, он стреляет вверх, ракета сама находит цель и превращает робота в кучу металлолома.

Вскоре мы попадаем в заветную комнату, но там нас ждет неприятный сюрприз — все вокруг заминировано и вот-вот взорвется. Адам пытается разбить стекло стулом, но в результате вылетает сквозь окно вместе со взрывной волной. Снаружи его ждет сильно модифицированный громила, чем-то напоминающий агента Гюнтера из первой игры. Следует сцена из трейлера — ру-

ка гиганта трансформируется в пулемет, а сам он начинает ломать Адамом бетонные блоки. Все-таки замечательно, что Square Enix взяли на себя работу над роликами — как анимационными, так и на движке игры.

Что до игрового процесса, то авторы Human Revolution крайне толково приукрасили классический геймплей Deus Ex. Понятно, что сегодня далеко не каждый готов по полминуты сидеть в кустах и ждать, пока перекрестье прицела сойдется на голове прогуливающегося мимо охранника. Адам Дженсен — быстрый, стильный и смертоносный герой. Приятно, что в погоне за этой стильностью разработчики совсем не потеряли главного — смысл во всем происходящем по-прежнему есть. Как и раньше, заучиваешь маршруты патрулей; как и раньше, с особым трепетом подкрадываешься сзади к охраннику; как и раньше, думаешь, прежде чем сделать.

Музыка Майкла Маккэнна уже произвела на нас огромное впечатление в E3-ролике. Впрочем, в игре пока музыкальное сопровождение чуть менее выразительно. Главная ставка на эмбиент, стильные проигрыши — только во время диалогов и битв. Но достойно. И, конечно, как бы ни была хороша работа Майкла, мы будем искренне скучать по трекам Алекса Брэндона.

Ну и, наконец, самая прекрасная новость — игра во время презентации выглядела не только красивой, но и вполне законченной. На выставке редко увидишь такой отлаженный код, а это значит, что Human Revolution действительно имеет все шансы появиться в начале следующего года.

Утром, за несколько часов до презентации, я встречался с Уорреном Спектром и, разумеется, спросил его, что он думает о новом Deus Ex. Уоррен признался, что наблюдать за тем, как спустя 10 лет продолжают его работу, — это как пережить рождение сына. Пока ему все нравится, но главное, по его мнению, чтобы команда Deus Ex понимала суть игры. В ней не должно быть хороших и плохих — как героев, так и поступков. Ничто не должно быть черно-белым. «Если они держатся этой идеи, то все будет хорошо. Надеюсь, это так». Понадеемся и мы. Для меня же Human Revolution — однозначно главное событие этой E3. *Антон Логвинов*





# TRUE CRIME: HONG KONG

Издатель: Activision | Разработчик: United Front Games  
Дата выхода: Конец 2010 года | Платформы: PC, Xbox 360, PS3

*Экшен*



**ЖДЕМ?** После неудачной второй части True Crime перезапускается в виде GTA-боевика про китайского полицейского под прикрытием в Гонг-Конге. Для полного счастья не хватает только Джеки Чана.

В 2010 году у крупных издателей стало отчего-то модным «перезапускать» когда-то хорошие, но испорченные плохими сиквелами игросериалы. У **Ubisoft** в этом году есть «почти новый» **Driver**, а **Activision** с серьезным лицом показывает **True Crime**, полностью игнорируя события неудачной второй части.

Действие True Crime перенесено в Гонг-Конг, где мы играем такого, простите, «Джеки Чана из сериала «Полицейская история». Итак, главный герой работает полицейским под прикрытием и расследует дело главаря одной из местных мафиозных триад, а попутно работает на всех более-менее видных бандитов города. Короче говоря — по сюжету здесь такая детективная GTA в экзотическом азиатском сеттинге.

Что тройне приятно — разработчики не стали слепо копировать игры **Rockstar**, а все еще стараются придумать что-то свое. Так, на E3 нам показывали миссию, где главный герой пытался догнать информатора, попутно прыгая по крышам, лихо взбираясь по водосточным трубам и показывая тому подобные чудеса паркура. Ближний бой оказался еще интереснее. В арсенале главного героя есть не только стандартные удары, комбо и дикие крики «Кия!» — иногда против гадов можно использовать элементы окружения: оглушить одного крышкой от мусорного бака, другого засунуть головой в вентиляционную шахту и так далее. Пока что «рукопашная» — самая интересная часть True Crime.

Местный Гонг-Конг выглядит просто потрясающе: в игре были смоделированы основные кварталы и достопримечательности, а детализация местных улиц в разы превосходит GTA 4 или Red Dead Redemption. Во

время разработки художники на две недели ездили в настоящий Гонг-Конг, откуда привезли 40 тысяч фотографий. В итоге им удалось невероятное — перенести в игру неповторимый дух этого великого города.

Авторы уверенно держат уровень детализации окружения даже в самые сложные моменты: во время езды на автомобиле город не становится менее оживленным. Ездить в True Crime весело, механика автомобильных перестрелок здесь позаимствована из самого первого True Crime — то есть ожидается рапид, стрельба по бензобакам и прочие спортивно-каскадерские трюки.

Наконец, обычные «пешие» перестрелки выглядят на голову выше, чем в любом типичном GTA-клонке наших дней. Главный герой активно пользуется укрытиями, перекатывается под вражескими пулями и умеет стрелять с двух рук в прыжке — прямо как Макс Пейн. В миссии от нас требовалось взять живьем бандитского вожака и, отстреливаясь от погони, довести его в багажнике до места «икс». Что отдельно радует, в True Crime вернулся юмор — в течение всей поездки бандит смешно приглушенно кричал жуткие проклятья и периодически просил выпустить его из багажника или хотя бы пересадить на заднее сиденье.

Чем дольше мы смотрели E3-демку, тем больше не покидало ощущение, что True Crime состоит из нескольких «отдельных» игр — шутера, файтинга и автомобильной аркады, которые как будто делают разные люди. Впечатление усиливается, когда узнаешь, что разработчики, компания United Front Games, сплошь состоит из бывших сотрудников **Radical**, **EA Black Box**, **Volition**, **Rockstar**. Мы не знаем, получится ли у таких — совершенно разномастных людей — сделать в итоге цельную игру, но времени у них осталось немного: и хотя на E3 игра выглядела еще явно недоделанной, официальный релиз True Crime намечен на конец этого года. *Александр Кузьменко*



ИЗ ПЕРВЫХ РУК

## CHILD OF EDEN

Издатель: Ubisoft Entertainment | Разработчик: Q Entertainment

Дата выхода: 2011 год | Платформы: Xbox 360, PS3

Экшен



**ЖДЕМ?** Интерактивный музыкальный трип. От автора Rez, главной психоделической игры земного шара.

Тихий англоговорящий японец Тетсуя Мизогучи, чей мозг очевидно и безвозвратно изменен с помощью психоактивных препаратов, восемь лет назад в одиночку сформировал специфический жанр интерактивного психоделического опыта. Опыт назывался **Rez**, работал на консолях PlayStation 2 и SEGA Dreamcast и представлял собой что угодно, но не видеоигру в традиционном понимании этого слова. Через более-менее абстрактное пульсирующее пространство самоходом, без вмешательства игрока, летел силуэт персонажа, вооруженный управляемым курсором. Пространство пульсировало в такт звучащему на фоне ядерному техно (саундтрек вскладчину писали лучшие техноумены: Кен Иши, Underworld, Adam Freeland, Coldcut).

Все, что отводилось игроку, — елозить управляемым курсором по экрану и отстреливать прущих на героя врагов. Последние были представлены агрессивно настроенными кубами, какими-то морфосферами, конусами и прочими геометрическими примитивами. Тонкость в том, что любое ваше действие —

выстрел, взрыв, промах — сопровождал специальный музыкальный семпл, тон и содержание которого разнились в зависимости от уровня.

В итоге каждая партия в Rez порождала уникальную музыкальную композицию: вы не столько играли, сколько импровизировали с семплами. Простейший в любой другой игре выбор — какого врага подстрелить раньше — тут влиял на итоговое произведение и его аранжировки. Rez успешно использовали диджеи, его транслировали в ночных клубах, к нему выпустили вибрирующее устройство с чудным названием Trance Vibrator (которое некоторые игроки тут же начали использовать неуставным образом).

Два года назад Мизогучи выпустил HD-ремейк для Xbox 360, а до этого умудрился создать атомный хит и главный platform seller для PSP, дикую помесь тетриса и Rez под названием **Lumines**.

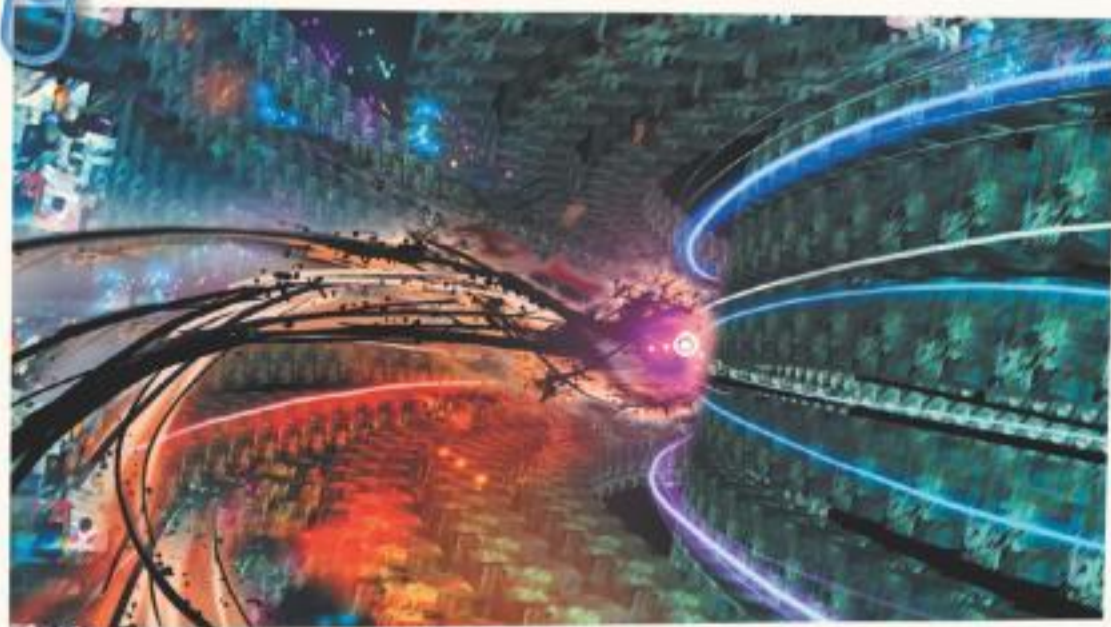
Проще говоря, без Мизогучи в этом мире не случилось бы ни **Amplitude** с **Frequency** (а значит, в долгосрочной перспективе и **Guitar Hero** с **Rock Band**),

ни **Everyday Shooter**. Да и вообще, всех этих остромодных заигрываний геймдизайнеров с музыкой не было бы.

Учитывая, что Lumines и ее сиквел продались страшными миллионами, у **Q Entertainment** явно было время подумать, чем они хотят заниматься дальше. Короткий ответ звучит так: тем же самым. Новый проект Мизогучи называется **Child of Eden**, и для его описания идеально подходит первый абзац настоящего текста. С той лишь разницей, что у главидеолога Q Entertainment, похоже, окончательно отключилась та часть мозга, которая отвечает за конкретные визуальные образы.

Child of Eden — это интерактивное абстрактное пространство, объекты которого с трудом поддаются описанию человеческим языком: кружат какие-то световые потоки, энергии волнами перетекают одна в другую, геометрические примитивы отливают и бликуют, кружат и нападают. Если Rez убедительно воссоздавал на экране ощущение от приема синтетических наркотиков, то Child of Eden — это уже чистый псилоцибин, интерактивный психоделический трип. При этом Мизогучи, не моргнув глазом, сообщает, что его игра вдохновлена Кандинским, а он в своем творчестве хочет добиться эффекта интерактивной синестезии.

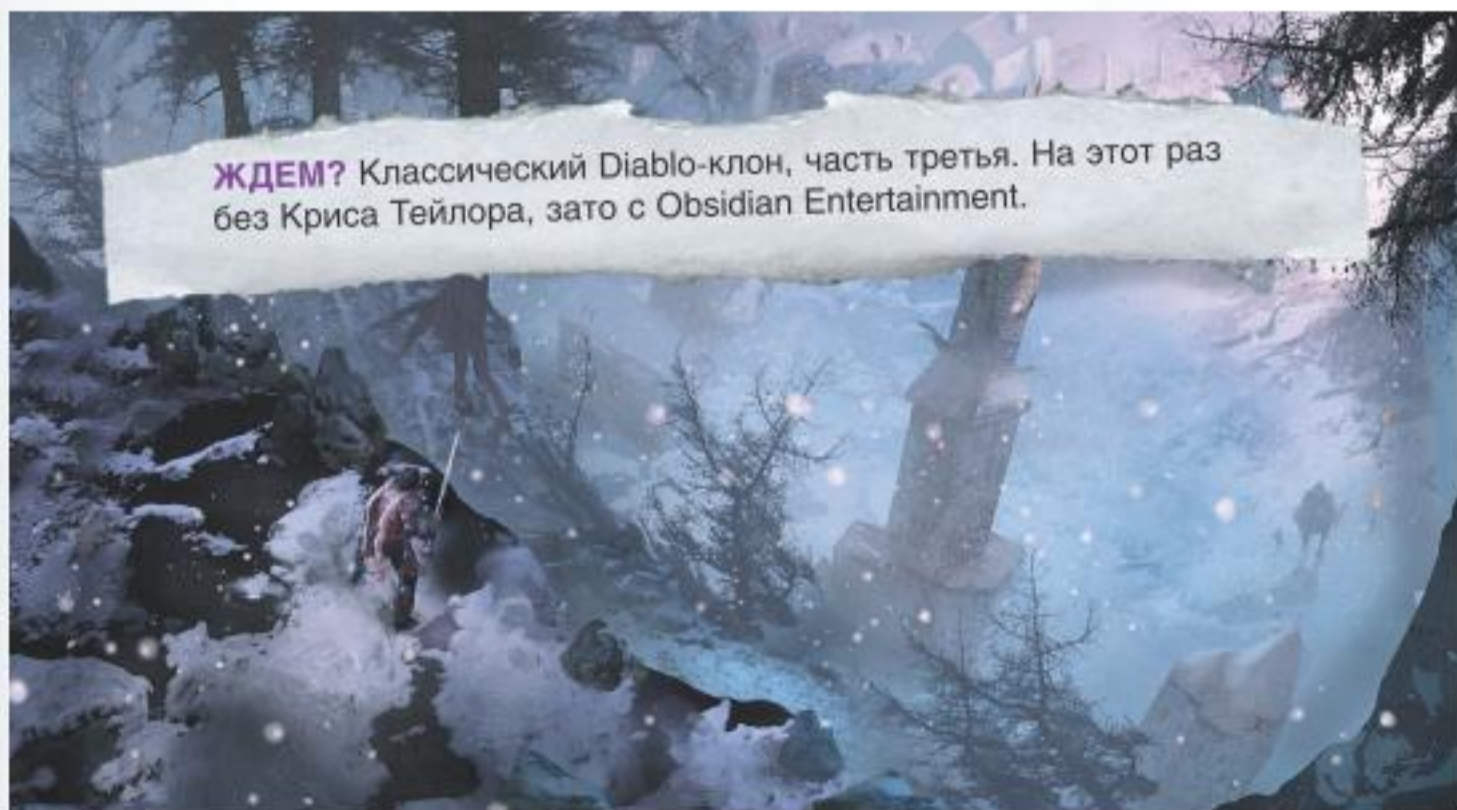
Child of Eden неожиданно взялись финансировать французы из **Ubisoft**, игра выйдет одновременно на Xbox 360 и PlayStation 3, в первом случае обещается также поддержка Kinect. То есть всю эту лизергиновую HD-красоту можно будет буквально потрогать своими руками. Релиз состоится в 2011 году, но у всех желающих есть возможность расширить свое сознание прямо сейчас — просто запустите Rez, и мир уже никогда не покажется вам прежним. *Олег Ставицкий*



# DUNGEON SIEGE 3

Издатель: Square Enix | Разработчик: Obsidian Entertainment  
Дата выхода: 2011 год | Платформы: PC, Xbox 360, PS3

RPC



**ЖДЕМ?** Классический Diablo-клон, часть третья. На этот раз без Криса Тейлора, зато с Obsidian Entertainment.

После череды слияний-поглощений и больших покупок в игровой индустрии с сериалом **Dungeon Siege** в итоге случилась забавная история. Права на этот **Diablo**-клон, когда-то десять лет назад придуманный Крисом Тейлором, после череды всех переходов лицензии из одних рук в другие, в итоге оказались у японцев из **Square Enix**, которые поручили третью часть ни много ни мало **Obsidian Entertainment**. Последним, правда, уже нет былого доверия после **Alpha Protocol**, но на E3 они уже показывали вполне живую и интересную демку **Dungeon Siege 3**, которая стала первой за многие годы игрой Obsidian, которая не тормозила во время официальной презентации.

Сами разработчики склонны объяснять это сменой движка. Якобы они так устали возиться с чужими технологиями и подгонять их под свои нужды, что на этот раз они работают с движком собственного сочинения, написанным специально под нужды игры такого жанра. Так как в последние годы в жанре **Diablo**-клонов, кроме, собственно, самого **Diablo 3**, уже никто ничего не ждет — у **Dungeon Siege 3** есть

шанс занять ныне пустующую нишу. Самое интересное, что Крис Тейлор хоть формально и не участвует в разработке третьей части, но, по словам сотрудников Obsidian, все равно постоянно помогает разработчикам консультациями и дает советы по балансу игровой механики.

Первые впечатления от **Dungeon Siege 3** — «как же ужасно мы соскучились по жанру!». На главного героя, который путешествует где-то в глухой чаще леса, с вековых дубов постоянно сваливаются гигантские пауки. Как и встарь, по левой кнопке мыши герой машет зажатым в руках мечом, а по правой — совершает какой-нибудь расходуемый «ману» суперудар. Ну а интерфейс позаимствован у **World of Warcraft** (и еще примерно тысячи MMO), основные заклинания и спецудары привычно закреплены за кнопками 1-9, по горячей клавише «I» открывается «кукла персонажа» с рюкзаком инвентаря и т.д. и т.п.

Пауки сыплются на голову стаями и с красивым хрустом разлетаются на хитин, как только напарываются на шинкующий меч. Пара файерболов из рук под-

жигает небольшую группу пауков: те падают на спину и начинают смешно кататься по траве: у кого-то уже обугливаются и опадают трухлявыми пепельными огрызками куски многочисленных ножек. Визуальная часть игры не просто на высоте — по уровню детализации и общей проработке графики **Dungeon Siege 3** значительно превосходит тот же **Diablo 3**, который еще при анонсе выглядел уже как вчерашний день.

Несмотря на отсутствие больших сюрпризов, до невозможного знакомый геймплей, Obsidian планируют развить концепцию **Dungeon Siege** вглубь. В третьей части не последнее место уделено сюжету, который будет подаваться через общение с другими персонажами. Общение в духе последних тенденций обставлено как в **Mass Effect** — герой выбирает из нескольких возможных линий поведения в диалоге и тем самым переманивает NPC на свою сторону (или наоборот — настраивает против себя).

Всего в финале обещается больше двадцати часов чистого геймплея плюс несколько концовок и вариантов развития главного героя. Разработчики по любому удобному поводу напоминают, что их главная задача — рассказать интересную и интригующую историю, и **Diablo**-геймплей здесь вовсе не помеха. Якобы развитие нескольких карьерных лестниц персонажа, вечный сбор лута и многочасовой подбор в магазине для своего персонажа правильных наплечников с нужными параметрами никак не будут отвлекать от соперничества главным героям и развитию основной интриги непростого сценария...

Но даже если вдруг эта часть игры провалится — до смерти закликивать тысячи паучков нам не помешает ни один, даже самый навороченный сюжет. Слишком уж мы соскучились по чему-то подобному.

*Александр Кузьменко*



ИЗ ПЕРВЫХ РУК

# F.E.A.R.

Издатель: Warner Bros. Interactive Entertainment | Разработчик: Day 1 Studios  
Дата выхода: 20 октября 2010 года | Платформы: PC, Xbox 360, PS3

Шутер



**ЖДЕМ?** Третья часть F.E.A.R. рискует стать последней в серии: никогда еще франчайз не был так близко к провалу.

То, что происходит с франчайзом **F.E.A.R.**, лучше всего описывается с помощью емкого существительного «позорище». Некогда камерная, холодная, минималистичная игра, интерактивная ода баллистике, случайному рикошету, ко второй части превратилась в задорную мясорубку с врагами, у которых на спине для удобства висели гигантские взрывоопасные баки. Но это, в общем, ладно — в сиквеле был уровень в школе, за который **Monolith** можно было простить если не все, то многое. Третья часть целиком доверена новым людям, ее делают **Day 1 Studios**, которые в свое время отличились амбициозным, но практически неиграбельным терраморфическим шутером **Fracture** (выходил только на консолях).

Главным козырем триквела предлагается считать кооперативный режим, и это самое странное и неумное решение, которое можно было принять в отношении франчайза. **F.E.A.R.** всегда строился на ужасе изоляции, он пугал не вовремя включившимся офисным ксероксом, пере-

стуками, шепотами и криками. В третьей части нам в напарники выдается брат главгероя, свихнувшийся телепат Пакстон Феттел, который для удобства светится какой-то красной аурой и сверкает кровавыми глазами. Феттел наделен кинетическими и телепатическими свойствами: умеет вселяться в противников, испускать какую-то атомную волну, которая разрывает всех окружающих врагов в клочья, открывает альтернативные лазы на уровне (где, как правило, лежат патроны). Обещанный «глубокий психологический геймплей» тут заключается в том, что Феттел под управлением вашего друга откроет какой-нибудь хитрый тайник и заберет все бонусы себе.

Все это в общем-то можно было списать на слепое желание Warner Bros. и Day 1 следовать моде на кооператив, если бы третья часть являла собой крепкий шутер. На их беду на E3 выдавали в руки геймпад и предлагали опробовать **F.3.A.R.** самостоятельно. Так вот, по результатам личного общения с игрой можно говорить о

том, что третья часть близка к грандиозному провалу.

Главная проблема триквела — он напрочь игнорирует все, за что мы любили оригинал. Здесь вообще нет интересной баллистики, мир вокруг крайне неохотно реагирует на наши действия. Если в первой (и даже второй) сериях любая неосторожная очередь из автомата поднимала в воздух море каких-то бумаг, банок с диетической коллой, ручек и прочей ерунды, то здесь ничего подобного не наблюдается. Мир вокруг традиционно вылеплен из пуленепробиваемого гранита, подрываются исключительно бочки с горючим.

Ну, к такому подходу нам тоже не привыкать, но в Day 1, кажется, категорически не понимают, в чем состояла шутерная механика оригинала и зачем там вообще нужен был рапид. Каждый раз, когда мы включали *slo-mo*, воздух расчерчивали раскаленные пули, это был настоящий баллистический танец: вот кто-то схватился за простреленное колено, вот кого-то отбросило назад очередью в грудь — враги реагировали на каждое ваше попадание. В третьей части противники отзываются на пулеметную очередь вспышками крови на собственном теле и продолжают переть дальше.

Появились какие-то несусветные демоны, роботизированные противники... и все они отказываются считаться с действиями игрока. А когда на сцену выходят управляемые экзоскелеты, которые Day 1 отчего-то показали удачной идеей, **F.3.A.R.** окончательно превращается в полунтерактивный картонный тир.

Из хорошего: кат-сценами заведует хоррор-икона Джон Карпентер, и они тут действительно внушают уважение. Проблема в том, что как только управление возвращается к нам в руки — происходящее на экране тут же превращается в содержание телеканала «Первый мистический». *Олег Ставицкий*



# INFAMOUS 2

Издатель: Sony | Разработчик: Sucker Punch  
Дата выхода: 2011 год | Платформа: PS3

Экшн



**ЖДЕМ?** Сиквел одного из самых интересных эксклюзивов для PS3. Триумфальное возвращение человека-батарейки и его новые приключения в городе, похожем на Новый Орлеан.

**inFamous 2** — один из самых неожиданных и приятных анонсов минувшей E3. Напомним, что первая часть этого отличного GTA-экшена в свое время оказалась в разы лучше вышедшего на месяц позже **Prototype**. Во второй части разработчики, **Sucker Punch**, учли все ошибки и даже больше — сиквел к **inFamous** обещает стать чуть ли не одной из главных игр следующего года, а на PS3 сериал уже заматывается на нишу и лавры **Uncharted** — другой великой приключенческой игры.

В начале второй части выясняется, что катастрофа, повлекшая карантин в **Empire City**, была не единственным случаем в США. Вскоре по всей стране стали появляться люди со сверхспособностями. Одновременно часть населения начала вырождаться в мутантов — страшных, уродливых тварей, со временем теряющих связь с реальностью и забывающих все человеческое. В обществе стали популярны идеи запретить «любых мутантов» без разбора: каждому, кто публично рискнет проявить свою сверхсилу, может грозить опасность.

И вот на волне таких нездоровых общественных настроений Коул, главный герой первой части, прибывает в Нью-Мара-

ес — город, удивительным образом похожий на Нью-Орлеан. Смена места прописки главгероя не случайна — нью-орлеанская архитектура крайне разнообразна: от стозэтажных небоскребов в даунтауне до тихих одноэтажных районов, построенных еще в начале XX века.

Авторы поменяли не только место действия главного героя, но и его собственную внешность: с одной стороны, «новый Коул» выглядит гораздо моложе «старого», но с другой — его новая внешность по замыслу создателей должна лучше всего раскрыть всю глубину и противоречивость непростой природы протагониста. Ну и, конечно же, игра просто будет богаче — например, вместо стильных, но скучных комиксов ожидаются только высококонцентрированные постановочные сценки на движке, благо его детализация выросла в несколько раз.

Геймплей, основанный на сверхспособностях Коула (после аварии он, напомним, превратился в ходячую батарейку — подзаряжается от фонарных столбов, из пальцев стреляет высоковольтными разрядами), стал еще более агрессивным и динамичным. Изменился даже стиль передвижения героя по городу: если раньше он «скользил» только по рельсам или натянутым между крышами проводам,

то теперь он движется быстрее машин, всего лишь придерживаясь за провод, натянутый вдоль фасада здания. По манере передвижений Коул стал похож на Спайдермена — он так же изящно совмещает паркур и свои электрические сверхспособности для быстрого перемещения по городу. Зато в ближнем бою главный герой превратился чуть ли не в темного джедая: одним взмахом он поднимает ураган из пыли и молний, который не только раскидывает по сторонам противников, но и уничтожает все разрушаемые объекты (теперь в **inFamous** есть и такие) — столбы, лепные фасады старых домов, нагроможденные вдоль улиц строительные леса и т.д.

Изменился даже ближний бой. Теперь на встречу с гадским гадом Коул не выходит с голыми руками, а берет специальную металлическую дубинку (которая тут же становится электрической). Во время самих мордобитий камера модно скачет от одного кинематографического ракурса к другому, во время самых смачных ударов включается художественный рапид.

Мы ни в коем случае не хотим сплести, но с сиквелом **inFamous**, похоже, происходят самые правильные вещи. Те же люди делают все то же самое, но в два раза больше и умнее. А при должном стечении обстоятельств это уже сейчас тянет на одну из главных игр года. *Александр Кузьменко*



ИЗ ПЕРВЫХ РУК

# PORTAL 2

Издатель\разработчик: Valve Software

Дата выхода: 2011 год | Платформа: PC, Xbox 360, PS3

*Экшен*



С **Portal 2** Valve попали в классическую западную, которая в музыкальной индустрии называется «синдром второго альбома». Грандиозный дебют маленькой недорогой экспериментальной игры, сделанной силами студенческой группы, двух юмористов и одного арт-директора (на Xbox 360 Portal распространялась через сервис Xbox Live), поразил, видимо, и самих авторов. Portal собрала все известные науке награды, финальная песня Still Alive превратилась в натуральный сетевой мем, молчаливый companion cube — серый кубик с сердцем на каждой поверхности — стал артефактом: его вырезали из картона, шили из плюша. Portal буквально растащили на цитаты и составные элементы — его геймплей, юмор, персонажи стали объектом культа.

Portal 2, пожалуй, самый интригующий сиквел последних нескольких лет. В первую очередь потому, что к его производству есть несколько подходов, и было не очень понятно, какой из них выбрала Valve. Можно было разрушить игру до основания, оставить базовую механику и попробовать рассказать с ее помо-

щью совсем другую игру. Можно было превратить камерную историю в полноценный сюжетный шутер, со стрельбой, NPC и прочими атрибутами. Можно было развить деликатно обозначенную связь Portal и Half-Life. Ничего этого не случилось.

Portal 2 — традиционный сиквел, который с большим уважением относится к собственной истории и достижениям. Valve бережно разобрали свой шедевр на основные составляющие и вкачали в каждую из них ресурсы. Во-первых, больше юмора и музыки. Если в первой части за шутки отвечал закадровый голос Гладос, то теперь тут появился совсем другой, геймплейный юмор. Говорящая синеглазая сфера трогательно просит отвернуться, потому что не может при вас взломать компьютер (и действительно ждет, пока вы посмотрите в другую сторону). Стационарные турели нараспев произносят «It vuuurns», когда вы направляете на них испепеляющий лазерный луч. И так всю дорогу.

Однако в первую очередь нас (и вас), конечно, интересует геймплей. Его, если

коротко, стало больше. Valve никак не изменили базовую формулу: вы по-прежнему вооружены только portal gun, которая стреляет входом и выходом из портала. Но на эту механику теперь нанизана масса нюансов. Например, появились разноцветные гели, которые с помощью порталов можно лить на пол и стены. Оранжевый гель работает как машинное масло: на нем можно лихо проскользнуть под гигантским прессом и услышать, как он бабахнет у вас за спиной. Синий работает как жидкий батут: любая поверхность, на которой он оказался, тут же начинает пружинить.

Главное геймплейное решение — так называемые экскурсионные тоннели: полупрозрачные потоки, в которых медленно плывут любые попавшие внутрь объекты. Тонкость в том, что тоннели можно скрещивать с помощью порталов, что заметно усложняет оригинальное устройство пространства. Ну и по мелочи: вакуумные трубы, которые засасывают и выплевывают все, что подается на вход, а также отражающие кубы, с помощью которых можно направлять, скажем, лазер.

В пересказе вся эта история наверняка звучит не так сногсшибательно, как ожидалось. В конце-концов, Valve пошли самым ожидаемым и неинтригующим путем. Но (тут уж вам придется поверить нам на слово) когда на экране возникает portal gun, когда вы снова услышите голос Гладос, когда пространство на экране привычно начнет вертеться четырехмерным волчком — очень быстро становится ясно, кто мы имеем дело с главным претендентом на звание «Лучшая игра 2011 года». Как выражается сама Гладос: «Надеюсь, мы сможем закрыть глаза на все наши разногласия. Ради науки. Ты, чудовище». *Олег Ставицкий*



# KILLZONE 3

Издатель: Sony | Разработчик: Guerrilla  
Дата выхода: 2011 год | Платформа: PS3

*Экшен*

**ЖДЕМ?** Третья часть войны человечества с красноглазыми внешне практически ничем не отличается от второй. Зато появился вполне рабочий режим 3D.



Сколько **Sony** ни пытаются, а сделать действительно хитовый шутер от первого лица для PS3 так ни у кого до сих пор и не получилось. **Killzone** и **Resistance** — сериалы в общем-то неплохие, но очень уж они, что называется, «1.0» — с полным отсутствием свежих идей.

**Killzone 3** — это такая последняя попытка Guerrilla наконец-то сделать не просто красивую игру (графика в предыдущей части до сих пор считается одной из лучших в мире), но еще и интересную. Впрочем, менее красивой она от этого не станет: к третьей части разработчики намерены установить новые рекорды графики, и на E3 даже показывали игру в двух версиях — обычной и 3D.

Ваши корреспонденты, естественно, пошли посмотреть и играть на Killzone 3 в стерео и... быстро разочаровались. Да, местами «трехмерная» картинка действительно здорово меняет ощущения от игры, но в целом все объекты просто выглядят

нарисованными в разных плоскостях, никакого ощущения реальности картинка нет и в помине. Кроме того, ради 3D-эффектов сознательно снижается разрешение игры — текстуры и качество картинки становятся заметно ниже тех честных 720p, которые игра показывает без всякого 3D на «обычном» HD-телевизоре.

По сюжету война человечества с расой воинственных красноглазых хелгастов продолжается: наступление идет по всем фронтам, но противник, как фашисты в 1945-м, стойко держит оборону: сражается за каждый форт, за каждый город и укрепление.

Как и в любом **Call of Duty**, все боевые ситуации в **Killzone 3** делятся ровно на два типа: первый, когда вы мерно, метр за метром, ползете на пузе и планомерно зачищаете всю зону видимости от любых движущихся объектов, а второй — это короткие пятиминутные перерывы между двумя зачистками.

Впрочем, старания разработчиков хоть как-то разнообразить игру не проходят бесследно. В E3-демо был ровно один интересный момент, зато какой! В начале одного уровня за спиной нашего героя вдруг неожиданно появился джетпак, с которым геймплей шутера моментально изменился до неузнаваемости. Если раньше вы перли напролом, прячась за ящиками и дверными косяками, то теперь, как в **Crysis**, скачете на реактивном ранце от укрытия к укрытию и, словно Хищник, ведете охоту на хелгастов откуда-то сверху — с чердаков и из кроны деревьев. Играется вся эта часть с джетпаком неожиданно интересно и свежо.

Видно, что авторы как могли пытались оживить геймплей и заимствовали отовсюду, откуда можно. Вот, скажем, ближний бой в Killzone 3 обставлен теперь как в каком-нибудь Call of Duty: подбежав вплотную к хелгасту, его можно ударом приклада скинуть через ограду над обрывом или, вовремя вынув нож, несколько раз ударить прямо в сердце. Самое забавное, что в ближнем бою враги тоже пытаются отбиваться — стараются дотянуться до вас прикладами или пытаются увернуться от выпада ножа.

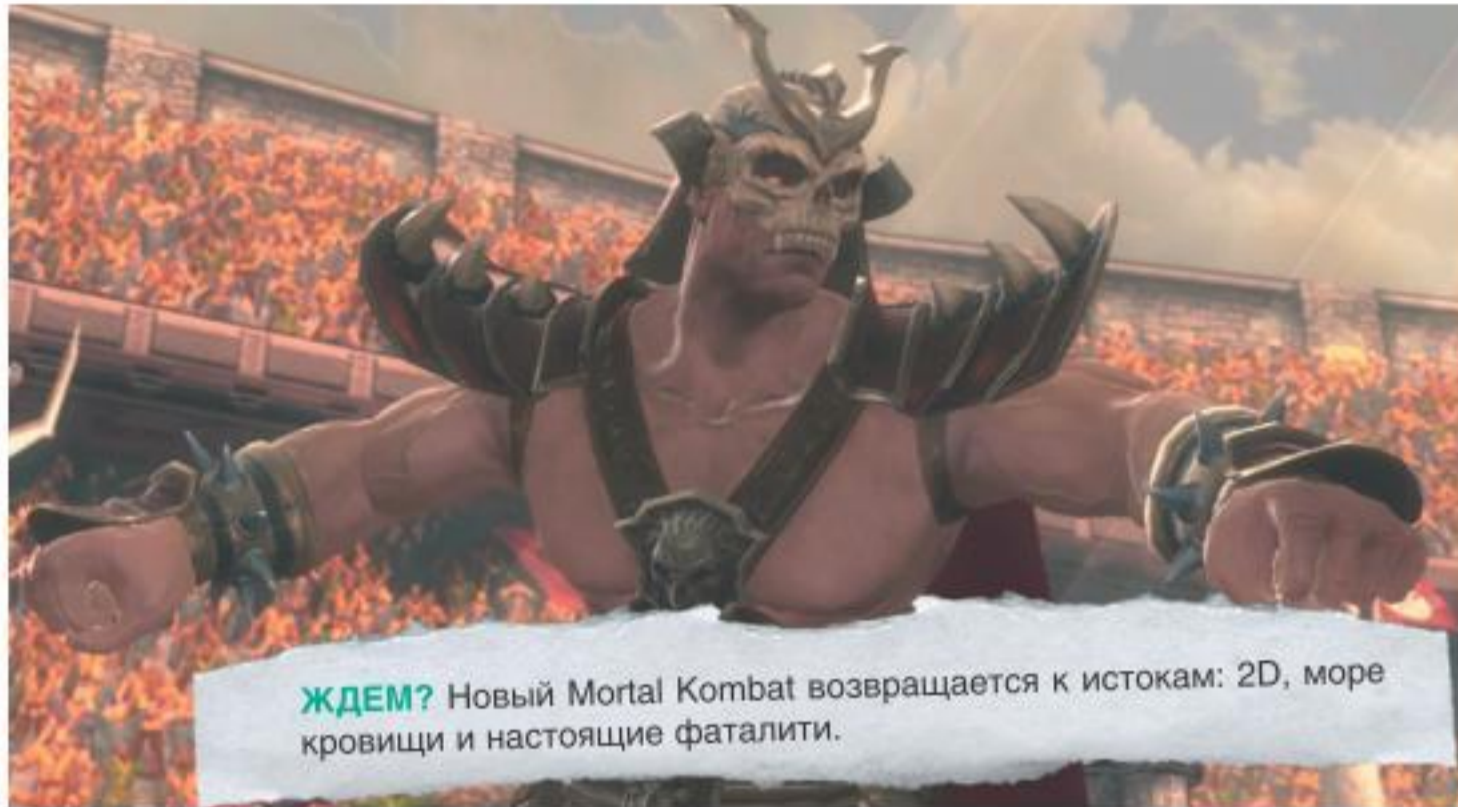
В остальном третья часть — достойный наследник Killzone 2. Здешние уровни по-прежнему хоть и старательно нарисованы, но совершенно однообразны и неочевидны (иногда простая проблема из разряда «куда теперь идти?» решается минут десять), а сюжет все так же представляет собой какую-то невнятную sci-fi кашу о том, как злые инопланетяне в противостоянии вначале напали на Землю, но земляне их победили и теперь сами напали на инопланетян. Впрочем, при общем дефиците игр жанра на PS3 любой более-менее приличный шутер на этой платформе уже достоин внимания. А Killzone — при всех но — шутер очень приличный. *Александр Кузьменко*



# MORTAL KOMBAT

Издатель: Warner Bros. Interactive Entertainment | Разработчик: NetherRealm Studios  
Дата выхода: 2011 год | Платформы: Xbox 360, PS3

## Файтинг



**ЖДЕМ?** Новый Mortal Kombat возвращается к истокам: 2D, море кровищи и настоящие фаталити.

С великой видеоигрой **Mortal Kombat** последние тринадцать лет происходит примерно одна и та же история: раз в год два выходит очередная серия, собирает приличную прессу, рецензируется, в том числе нами, и благополучно забывается. С тех пор как франчайз переехал в 3D (это случилось к четвертой части, в 1997 году), он категорически растерял всю свою специфическую идиотскую прелесть. К тому моменту, как Mortal Kombat начал заигрывать с другими жанрами (см. адвенчуру **Mortal Kombat: Shaolin Monks**) и вступил в неуставные отношения с героями DC Comics (см. **Mortal Kombat vs. DC Universe**), в нее прекратили играть, кажется, даже сами авторы.

Настоящий, классический Mortal Kombat — это, напоминаем, выдающийся плоский файтинг, целиком построенный на искусстве button mashing и вызывающе сложносочиненных спецударках. Во времена, когда про интернет слышал единственный друг на районе (папа ходит в море, ему про интернет рассказали друзья, которым, в свою очередь, описала его портовая проститутка из Сингапу-

ра), мы заводили трогательные тетрадки, куда скрупулезно выписывали комбинации. A+A+B+прыжок-назад-вперед-присесть+A — это типичная строчка, которая заучивалась перед сном, вместо физики.

В Mortal Kombat творилась несусветная жесть: герои вырывали друг другу внутренности, вытаскивали голову вместе с позвоночником, разъедали лицо кислотой, распиливали остро заточенной шляпой. И все это — в пиксельном 2D, на пузатом ЛКТ-телевизоре. Термин «фаталити» (то есть особо жестокая расправа над поверженным противником) давно стал нарицательным — так сегодня называют аналогичную механику практически в любой игре.

Так вот, для всех, кто тоскует по разбитым геймпадам от SEGA MegaDrive, есть хорошие новости — Mortal Kombat возвращается. Практически таким, каким мы его помним: плоским, по-хорошему глупым и вызывающе жестоким. Новая игра (без числительных в заголовке) практически полностью построена на ценностях классической трилогии: button

mashing, стробоскопическая скорость и грандиозные фаталити. И пусть вас не смущают окрестные 3D-скриншоты: геймплейная механика тут использует исключительно две оси, X и Y.

Все остальное — набор героев, фаталити и даже уровни — переехало сюда из первых трех частей. Разумеется, с поправкой на 2010 год. Локации целиком перерисованы с учетом динамического освещения (на заднем плане с легкостью может разыгрываться какая-нибудь трогательная мизансцена из жизни шаолиньских монахов). Но самое главное — то, как новый Mortal Kombat обращается с кровью.

Она здесь просчитывается по всей строгости школьного курса физики жидких тел. То есть когда вы бьете кому-нибудь в челюсть — кровища выплескивается и летит согласно силе удара, углу наклона, ускорению и прочим параметрам. Более того, герои радостно забрызгивают друг друга содержимым своих вен и артерий. Пока Лю Канг и Саб-Зиро месят друг друга на экране, продюсер, радостно подпрыгивая, комментирует: «Смотрите, вот это пятно у него на груди — это не собственная кровь, это кровь противника!» К геймплею все это, разумеется, не имеет никакого отношения, зато заметно оживляет процесс фаталити. А они тут настоящие: с вырванными сердцами, пробитыми легкими, секреторной и лимфатической жидкостями. Совсем как в детстве.

В общем, если вы (как и мы) в свое время сточили не один десяток пальцев о неудобный пластмассовый геймпад SNES или SEGA MegaDrive, а заодно испытываете сентиментальные чувства по отношению к забытым шедеврам 90-х — самое время достать с антресоли ту самую тетрадку и заново выучить все фаталити. Вверх-вверх-A-A-A-прыжок! *Олег Ставицкий*





# ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST

Издатель: Namco Bandai | Разработчик: Ninja Theory  
Дата выхода: Осень 2010 года | Платформы: Xbox 360, PS3

*Экшн*



**ЖДЕМ?** Вторая попытка сделать «большой хит» от авторов Heavenly Sword. На этот раз про постапокалиптический Манхеттен, в котором живет человек-обезьяна по имени Обезьяна...

**Enslaved: Odyssey to the West** — игра интересной судьбы. Ее разработчики, студия **Ninja Theory**, в прошлом авторы такой игры, как **Heavenly Sword**, — в которой, с одной стороны, были совершенно шизофренические главный герой и гениальный главзлодей, а также потрясающей красоты графика и ролики. А с другой стороны — геймплей был настолько сырым и бестолковым (бои были сложны, но в 90% сводились к методичному нажатию одной кнопки), что игру похоронила почти вся мировая пресса, а после низких продаж ее авторы разругались с **Sony** и ушли работать над ошибками в проект **Enslaved**.

Пока, надо сказать, получается именно то, что нужно: с одной стороны, в **Enslaved** виден тот же фирменный дизайн и авторский стиль, с другой — геймплей наконец-то представляет собой что-то внятное. Даже мало того — он представляет собой такой постапокалиптический

**Uncharted** про человека-обезьяну по имени Обезьяна.

На этом месте надо, наверное, объяснить подробнее: по сюжету на дворе у нас «зеленый постапокалипсис». Цивилизация исчезла, мегаполисы опустели и в течение столетий превратились в настоящие джунгли. Вот среди такого антуража главный герой игры — местный абориген по прозвищу **Monkey** — попадает в ловушку странной девицы по имени **Трип**. Она обманом надевает на голову Обезьяны специальный шлем, и теперь он обречен охранять ее и выполнять все приказы. Если Обезьяна отойдет от своей новой хозяйки дальше чем на 100 метров — шлем взорвется через десять секунд.

Несмотря на мрачноватый антураж, на самом деле **Enslaved** — это яркое, солнечное приключение в духе все того же **Uncharted**. Главные герои, незлобно переругиваясь, путешествуют по заросшему джунглями Манхеттену и помогают друг

другу в самых неожиданных ситуациях. Обезьяна выступает грубой рабочей силой: отмахивается дубинкой от киборгов-разведчиков, прыгает по окрестностям и изображает паркур — да и вообще он единственный персонаж, которым сможет управлять игрок.

Трип будет помогать только в самых сложных местах: скажем, на E3 нам показывали фрагмент, в котором девушка должна была фонариком отвлекать две автоматические турели, пока Обезьяна перебегает до ближайшего укрытия через простреливаемый со всех сторон пустырь. В другой раз мы, наоборот, чтобы Трип прошла через закрытую дверь, должны решить настоящую акробатическую головоломку и в итоге добраться до обесточенного рубильника и тремя крепкими ударами дубины оживить генератор. В таком вот сочетании экшена, паркура и простых головоломок на взаимодействие двух персонажей и будет построен весь геймплей.

Наконец, дизайн и визуальная часть — по-прежнему конек **Ninja Theory**. Как в **Heavenly Sword**, персонажи снабжены отличительной внешностью и сверхреалистичной лицевой анимацией. Шизоидность местного окружения, помноженная на здоровый приключенческий сюжет и подспудную мысль о том, что *главный герой делает все это не по своей воле*, делают из **Enslaved** игру невероятной внутренней красоты. Главные герои снова похожи на настоящих людей и озвучены живыми голосами, неигровые ролики подаются все в той же фирменной, сверхреалистичной манере.

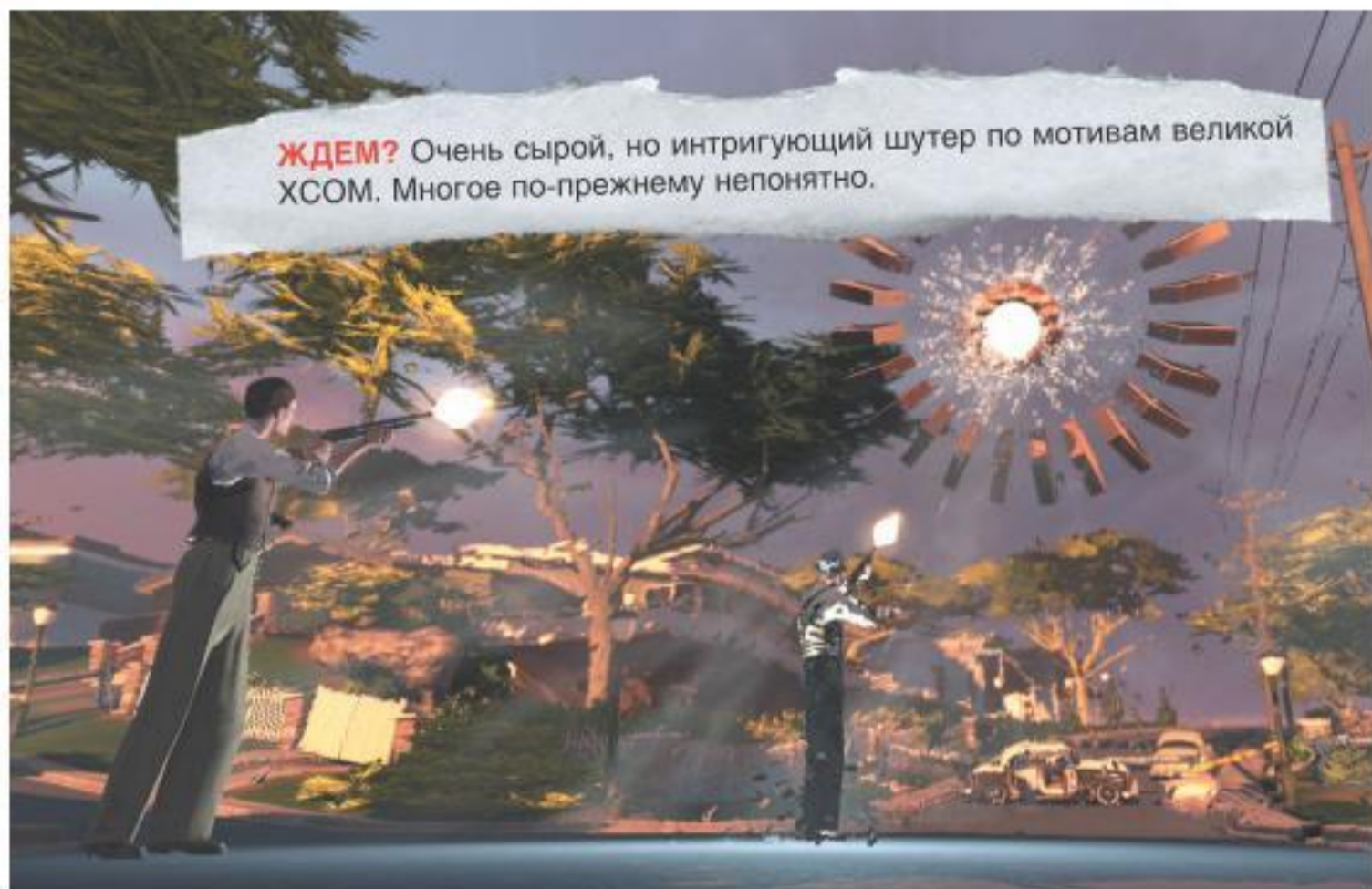
Будем надеяться, что второй раз у **Ninja Theory** все получится и мы тут сейчас имеем дело с одним из потенциально главных поводов купить PS3 в ближайшем будущем. *Александр Кузьменко*



# XCOM

Издатель: 2K Games | Разработчик: 2K Marin  
Дата выхода: 2011 год | Платформы: PC, Xbox 360, PS3

*Шутер*



**ЖДЕМ?** Очень сырой, но интригующий шутер по мотивам великой XCOM. Многие по-прежнему непонятно.

XCOM — одна из самых интригующих игр выставки. В первую очередь потому, что у абсолютного большинства сотрудников редакции (и, надо полагать, читателей) не было четкого представления о том, что же все-таки делают **2K Marin**? Наш премьерный материал обозначил базовые тезисы в разговоре об XCOM. Это шутер. Дело происходит в пятидесятые. Есть некий «тактический элемент». Это, собственно, все, что мы знали, входя на первый в истории человечества закрытый показ игры.

Первое, что нужно усвоить, — проект буквально додумывается на ходу. У 2K Marin все еще нет внятных ответов на многие прозвучавшие вопросы, и это не PR-кокетство в жанре «мы-пока-не-раскрываем-деталей». Разработчики честно признают: «Не знаем».

Зато вот что мы точно знаем наверняка. Во-первых, игра, как и прежде, условно делится на две большие составляющие — макростратегическую и тактическую. Стратегия в XCOM всегда играла важнейшую

роль: мы могли проводить десятки успешных операций, но без грамотного распределения ресурсов и инвестиций в науку было никуда. В XCOM у вас точно так же имеется база, с учеными, солдатами и центром управления операциями, но строить ее, как раньше, не дают: вы перемещаетесь по своей штаб-квартире от первого лица. И это, пожалуй, первое сомнительное решение — не очень понятно, зачем игра заставляет нас пешком ходить к ученому, чтобы запустить в производство очередное исследование, если с геймплейной точки зрения эта операция не несет ровно никакого смысла. В этом месте 2K Marin впервые за всю презентацию пожали плечами и сообщили, что «мы все еще думаем над этим».

Тем временем по-настоящему важным выбором в XCOM, как и в оригинале, является выбор миссии. Стратегическая карта — это не просто череда развилок: отказав какому-нибудь поселению в помощи, вы теряете лояльность этой территории и, как следствие, часть финансирования.

А деньги тут, мягко говоря, есть на что потратить: специальные гаджеты для поимки инопланетян, апгрейды оружия, найм напарников и так далее. Все это, конечно, является такой расширенной прелюдией к выезду на дело. На месте же выясняется, что шутерная механика XCOM ожидаемо близка к **BioShock** — это такой вариативный сендбокс-шутер в условиях американского пригорода пятидесятых. Вооруженные гранатой, наполненной инопланетной слизью, мы примерно за пять секунд превратили идиллический дом мечты в заляпанную черной гадостью помойку: жижа налипает на стены, те возгораются, огонь перекидывается на напарников и так далее. Позаимствованная у Ливайна волновая модель шутера (это когда одно действие неизбежно запускает череду событий) тут пришлось как нельзя кстати.

Другой вопрос, что в качестве врагов пока выступает агрессивно настроенная черная биомасса и какой-то летающий глаз, расщепляющий все живое на частицы. Никаких инсектоидов, мутонов и риперов пока не предвидится. Самая ностальгическая на сегодня механика — это необходимость уйти с миссии, совсем как в оригинале. То есть после того, как вы зачистили местность, требуется добраться до машины. Делать это предстоит в условиях реального времени (карта сделана на манер Far Cry 2 и «Метро 2033») и постоянно плукая в тупиках и проулках американской мечты.

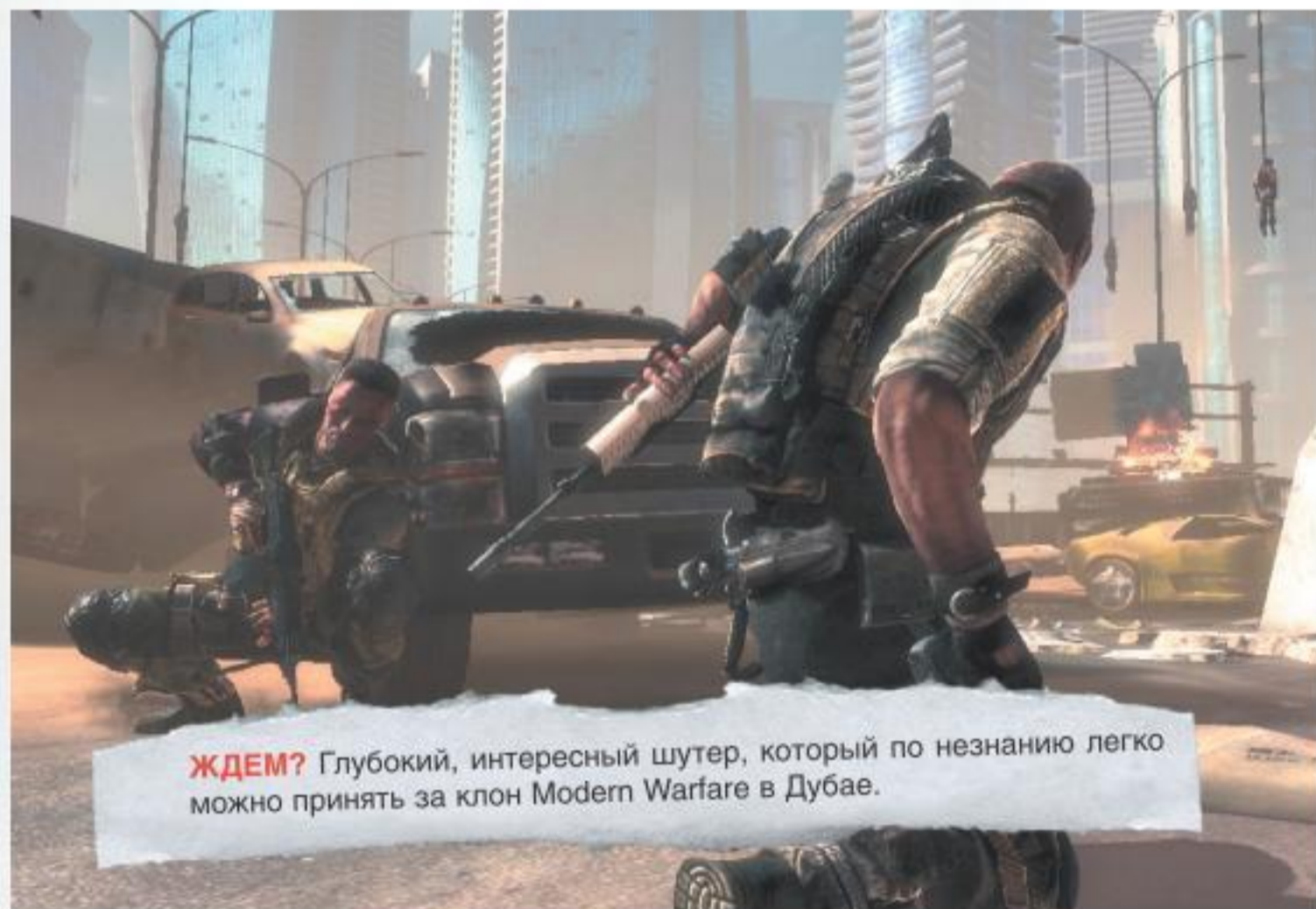
При этом, несмотря на жизнерадостную цветовую гамму и несколько анимационную эстетику, XCOM сделана с большим вниманием к эпохе и с абсолютно серьезным лицом: мирных жителей тут довольно натурально рвет инопланетной жижей, домохозяек испепеляет адский внеземной луч, за кадром постоянно гудит тревожный эмбиент. Так, должно быть, выглядел бы сериал Mad Men, если бы в него запустили инопланетян. *Олег Ставицкий*



# SPEC OPS: THE LINE

Издатель: 2K Games | Разработчик: Yager Development  
Дата выхода: 2011 год | Платформы: PC, Xbox 360, PS3

Шутер



**ЖДЕМ?** Глубокий, интересный шутер, который по незнанию легко можно принять за клон Modern Warfare в Дубае.

С предположительно прекрасной игрой **Spec Ops: The Line** происходит ожидаемая ситуация: во время демонстрации все присутствующие принимают ее за попытку 2K Games сделать свой **Modern Warfare**, с Дубаем, блек-джеком и интерактивным песочком. Потому что даже в таком статусе игра выглядит как минимум компетентно: три сиплых мужика громят преимущественно стеклянные интерьеры дорогущих небоскребов, моют кирзовые сапоги в океане и дежурно удивляются трупам местного населения, которые раскачиваются на окрестных столбах. Плюс ко всему, стало понятно, что имел в виду продюсер Грег Касавин (на секунточку, бывший главный редактор gamespot.com), когда говорил, что его команда в качестве главного источника вдохновения почитает «Апокалипсис сегодня» Ф.Ф. Коппопы.

Сюжет, вкратце, следующий: трое спецназовцев отправляются в разрушенный ги-

гантской песчаной бурей Дубай, чтобы то ли спасти, то ли доставить домой тело некоего полковника (так и хочется дописать — Курца). По приезду выясняется, что полковник не только жив-здоров, но и выступает категорически против собственного спасения: вешает людей на окрестных столбах, ведет войну с группировками, периодически вспарывает животы выжившим представителям прошлой спасательной экспедиции — в общем, неплохо проводит время.

Экшен в Spec Ops за прошедшие полгода практически не изменился: это такой же забег через укрытия по пересеченной местности. Стрельба вслепую, броски гранат, раздача контекстных приказов — все на месте. Время от времени, в особо драматические минуты, включается рапид, и, к чести Yager, используют они его куда умнее и изящней, чем Infinity Ward. Например, в тот момент, когда на героев через огонь бегут мирные жители, которых деловито добива-

ют представители дубайской группировки (с неба в этот момент валит не то пепел, не то фосфор). Когда герои, расстреляв огромную стеклянную стену, вышли через образовавшийся песчаный подъем на улицу, Александр Кузьменко, не выдержав, наклонился и тихо поинтересовался у меня: «А в чем тут, собственно, прикол?»

Действительно, не зная процессов, которые происходят внутри Spec Ops, ее легко принять за качественный клон Modern Warfare, не более. Какой-то подвох разве что можно заподозрить, если обратить внимание на уровни: они в среднем в два раза больше и ветвистей, чем в любом другом шутере.

И это не случайно: AI в Spec Ops умнее среднестатистического полигонального шутерного болвана. Враги меняют диспозицию, пользуются многоэтажностью, периодически участники побоища с визгом проваливаются на один пролет вниз, потому что выясняется, что все это время мы воевали на присыпанной песком стеклянной крыше. Все те мизансцены, которые обычно принято аккуратно прописывать с помощью скриптов, тут случается регулярно, на непрогнозируемой основе.

В итоге Yager Development стали заложниками собственного таланта: их игра выглядит и управляется как дорогой заурядный милитари-шутер: под какие-то несусветные трип-хоповые гитары, как будто позаимствованные из Mezzanine Massive Attack, крошат друг друга спецназовцы. С ходу трудно выдумать хотя бы одну причину, почему в это стоит сыграть.

Если бы 2K Games дали себе труд прогнать одну и ту же презентацию два раза (как это случилось во время нашего визита в берлинскую студию), всем присутствующим открылась бы совсем другая игра. Умная, глубокая, разнообразная, требующая к себе несколько большего внимания, чем это сегодня принято. А так — придется вам поверить нам на слово. *Олег Ставицкий*



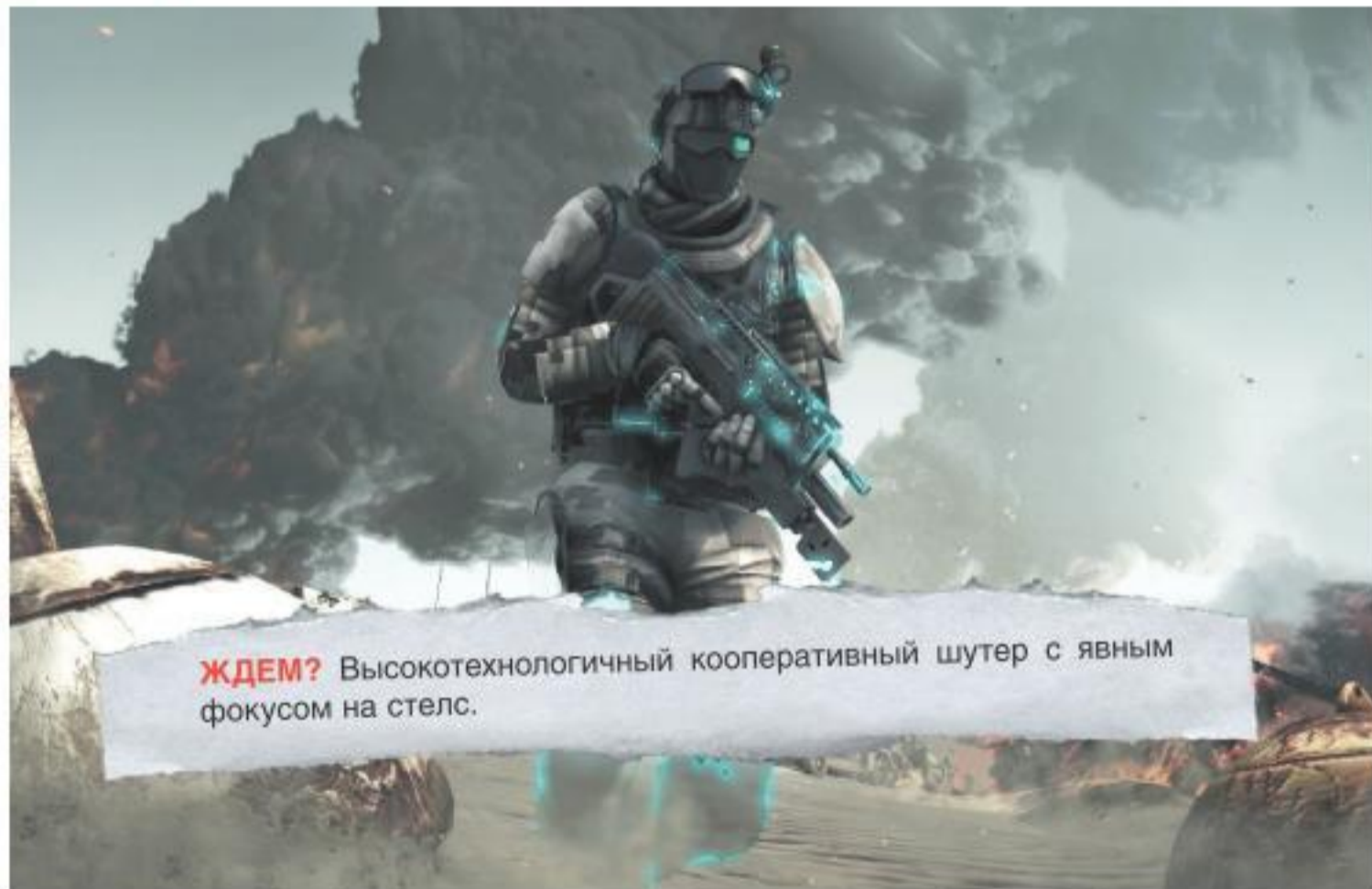
ИЗ ПЕРВЫХ РУК

# TOM CLANCY'S GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

Издатель: Ubisoft Entertainment | Разработчик: Ubisoft Paris

Дата выхода: 2011 год | Платформы: PC, Xbox 360, PS3

*Шутер*



**ЖДЕМ?** Высокотехнологичный кооперативный шутер с явным фокусом на стелс.

Последние несколько игр серии Ghost Recon проходят по ведомству наших штатных милитари-гиков, Александра Башкирова и Андрея Александрова. Если ваше сердце начинает стучать в два раза быстрее при виде какого-нибудь нового военного прототипа или дрона — вам, определенно, сюда. Оказавшись, ввиду некоторого наложения расписаний, на презентации **Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier**, я приготовился подробно конспектировать все происходящее на экране с тем, чтобы вышеозначенные товарищи разъяснили мне, что же, собственно, происходит в игре.

Не тут-то было. Future Soldier, несмотря на название, куда ближе к современным реалиям, чем, скажем, Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter. Все устройства, дроны и прочие артефакты, задействованные в игре, срисованы с прототипов, которые вот-вот поступят на вооружение армии США. Пояснив это собравшимся выходцам из Восточной Европы, французский продюсер запустил де-

моверсию, в пейзаже которой присутствующие безошибочно опознали Прибалтику: серое предгрозовое небо, поздняя осень, картинка, практически полностью лишенная сколько-нибудь ярких цветов. В общем, ни дать ни взять кинофильм Саввы Кулиша «Мертвый сезон».

Тонкость в том, что вместо Донатаса Баниониса в тренче и шляпе на сцену выходит четыре «призрака», чья одежда создана из специального материала, благодаря которому они становятся невидимыми. Присутствующие взбрасывают бровь: «Что же, и ЭТО в ближайшее время поступит на вооружение?» Французский продюсер энергично кивает — костюмы как-то хитро отражают свет, благодаря чему человек фактически становится невидим. Но при ряде условий: не бегать, не мокнуть, не совершать резких движений. Более того, при ближайшем рассмотрении вас все-таки могут заметить, так что материализоваться из воздуха перед носом противника тоже не получится.

В итоге «призраки» тенью стелятся по пристани, маневрируя между бочек и героически припадая спиной к доскам (камера в этот момент переключается на вид от третьего лица).

Вообще, по сравнению с Advanced Warfighter, Future Soldier — это явно шаг в сторону стелса. Очень много бесшумных убийств с заходом со спины (всего предусмотрено 12 смертоубийственных анимаций), практически все в игре завязано на коллективные слаженные действия. Чтобы не поднять тревоги, «призраки» по команде убирают сразу четверых патрулей (прицелы коллег заботливо отражаются прямо на экране, чтобы мы могли легче координировать телодвижения). Из доступных высокотехнологичных фокусов: рекогносцировка с помощью пролетающего дрона (после этого все враги на экране помечаются специальной желтой иконкой). То есть геймплей явно не жалуется оголтелой стрельбы от бедра.

А она и не начинается ровно до последних пяти минут, пока на побережье не прилетает тяжелый вертолет и не сбрасывает гигантский бронированный танк. Наши коллеги пробивают пилоту голову, тот эффектно грохается на пляж, но танк уже начинает свою работу. Он методично крошит все деревянные укрытия, «призраки» муравьями разбегаются кто куда, а французский продюсер остается один на один с направленным на него дулом. На этом экран гаснет, и нас просят на выход.

В отличие от Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas, Future Soldier явно задуман как специфическое развлечение для людей с определенным устройством головы. Тут, кажется, впервые в истории современного тактического шутера все-таки нельзя будет решить большинство своих проблем меткой стрельбой в лоб. Так что если вы готовы мышью стелиться по серым европейским пристаням и валить русских националистов — сделайте соответствующую отметку на календаре. *Олег Ставицкий*



# RED FACTION: ARMAGEDDON

Издатель: THQ | Разработчик: Volition

Дата выхода: Март 2011 года | Платформы: PC, Xbox 360, PS3

*Шугер*



**ЖДЕМ?** Red Faction прощается с открытыми пространствами и open-world структурой в пользу подземелий Марса и куроподобных монстров.

Рискуя попасть на коллективное побивание камнями, я по-прежнему продолжаю настаивать на том, что **Red Faction: Guerrilla** — одна из самых недооцененных игр современности вообще и прошлого года в частности. Некрасивая, дурная, безвкусная, сделанная по open-world лекалам образца 2005 года, она искупала все свои недостатки умопомрачительной технологией разрушения. Когда вы в первый раз пробивали молотом дыру в стене, когда сносили тягачом опорные конструкции башни, когда стояли внутри здания, которое готовилось просесть под собственным весом, — Guerrilla можно было простить все что угодно. Red Faction снисходительно потрепала по загривку профильная пресса, но игроки остались в восторге. Воодушевленные неожиданным успехом, **Volition**, кажется, решили, что они все-таки умеют делать игры, и взялись лепить из Red Faction полноценное произведение: с миссиями, сюжетом и интересными (как им кажется) врагами.

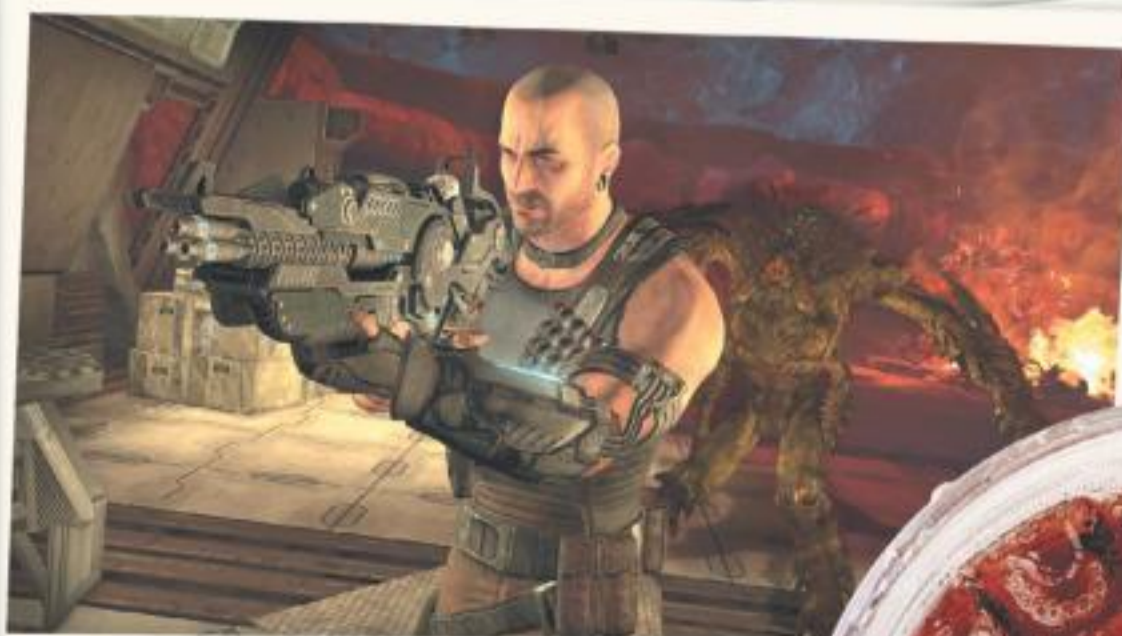
Итог, в общем, закономерный: презентация **Red Faction: Armageddon**, четвертой самостоятельной серии шахтерской эпопеи, вызывает в лучшем случае недоуменное мычание. Внемлите: согласно сюжету, действие разворачивается в подземельях Марса, куда человечество вынуждено было переехать после событий Guerrilla. Еще раз — в подземельях. Как сообщают сами Volition, такое решение было принято исходя из критики в адрес огромных пустых пространств третьей части. То есть вместо того, чтобы придумать, наконец, как заполнить километры Марса, авторы решили продемонстрировать нам его пещеры.

В подземельях все ожидаемо грустно: очень темно, все так же скучно и совершенно негде развернуться. Полторы сторожевые башни, оплетенные какой-то красной органической дрянью, — не в счет. Кроме того, в качестве врагов тут выступают... монстры. Подземелья Марса, в представлении Volition, заселены агрессивно настроен-

ными не то жуками, не то курицами, которые издают протокольный писк, явно позаимствованный из первого попавшегося саундбанка. Декорации Guerrilla, при всей их неизобретательности, по крайней мере не раздражали. Armageddon же выглядит вызывающе, агрессивно плохо.

Зато в Volition придумали несколько новых разрушительных орудий. Например, Magna gun — такая помесь Portal gun с гравипушкой из Half-Life 2. Ее суть в следующем: первый выстрел обозначает объект, второй — его направление. После чего первый с грохотом летит в сторону второго. Таким образом можно заставить целую башню пролететь через полуровня или впечатать машину в третий этаж здания. Чудесное изобретение, но ему, по правде говоря, место в Guerrilla, с ее огромными пустошами, по которым хотелось бы запустить какой-нибудь пункт КПП. Как и второму изобретению, Nanoforge. Это устройство восстанавливает разрушенные поверхности. Если вам негде отдышаться после очередной перестрелки, можно проломить стену, забежать в здание и заделать за собой дыру.

То есть во всем, что касается разрушений, голова у Volition работает как надо. Но как только дело доходит до собственно игры — их как будто подменяют: они начинают нести какую-то чушь про сюжет (с которым у Red Faction всегда была беда — пора бы с этим смириться), помиссионную структуру (!) и прочие глупости. Вместо того чтобы довести до ума Guerrilla — заполнить ее пустоши интересными миссиями и разнообразными декорациями, приделать нормальную социальную модель, прикрутить сюда, например AI-движок Euphoria, — Volition засунули свою игру под землю и запустили туда куроподобных монстров. Найдется ли в таких условиях место патентованному развалу сараев, станет ясно следующей весной. *Олег Ставицкий*



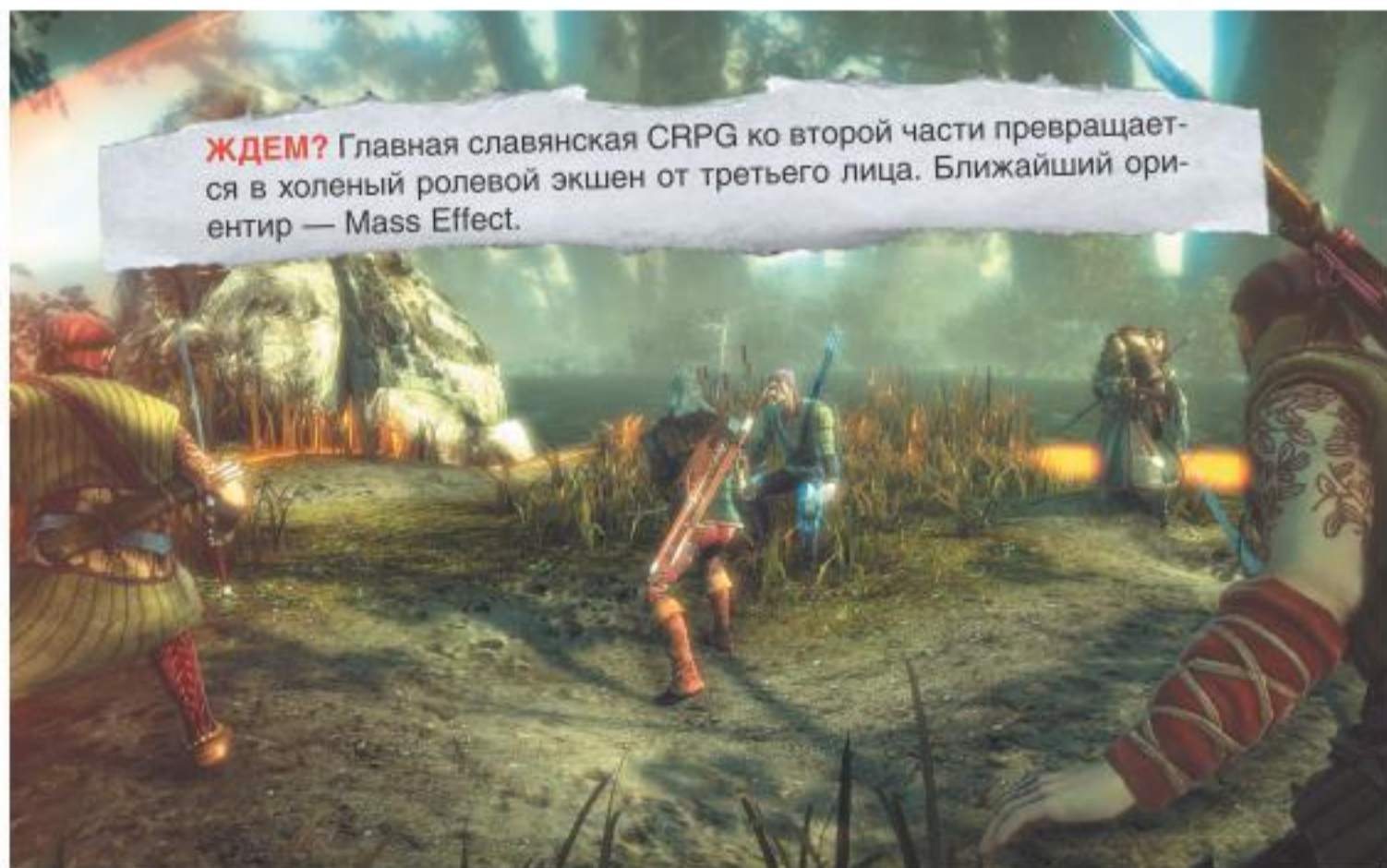
ИЗ ПЕРВЫХ РУК

# THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

Издатель: Atari | Разработчик: CD Projekt RED  
Дата выхода: Не объявлена | Платформы: PC

RPG

**ЖДЕМ?** Главная славянская CRPG ко второй части превращается в холёный ролевой экшен от третьего лица. Ближайший ориентир — Mass Effect.



Издательство **Atari**, которое с завидным постоянством готовится отойти в мир иной, в этот раз смогло позволить себе не стэнд, а такую маленькую конуру в закутке рядом с маргиналами из **IndieCade** и какими-то корейскими производителями мышек. В пространство, по размерам существенно уступающее среднестатистическому общественному туалету, было практически невозможно попасть. Люди с микрофонами, камерами и логотипами уважаемых телеканалов ломались на задворки E3, терлись друг о друга животами, пачкались недоеденной разработчиками пиццей и сидели в коробке из-под торта. И все ради того, чтобы увидеть сиквел самой ожидаемой славянской RPG.

Мы смотрели на эту постперестроенную давку с плохо скрываемым удовольствием: чувствуется, что **Witcher 2**, несмотря на всю восточноевропейскую специфику, зеленые эльфийские уши и писателя Сапковского (которого на Западе по понятным причинам не знает никто), интригует.

Поляки тем временем явно претендуют на звание восточноевропейской **BioWare**. По крайней мере, творческий путь тот же самый: сначала — хардкорная CRPG, затем — понятное RPG для всех и каждого. **Witcher 2** — как раз такая игра. Это, по сути, такой «Mass Effect с эльфами». На смену экшену, построенному на витиеватых комбоджонках, пришли нормальные схватки от третьего лица: с блоками, магией (в наличии — парализующий меч и прочие файерболы) и перекатами. Несколько лет назад мы именно этого ждали от **Dragon Age**, но **BioWare** уже перешли на следующую ступень — они могут позволить себе самоцитирование и возврат к классическим формам. **CD Projekt RED** пока что играют в блокбастер.

И играют, надо сказать, довольно успешно — диалоги тут явно подсмотрены в том же **Mass Effect**: в ключевой момент появляется возможность перебить собеседника, что-нибудь нашептать коллегам по партии и так далее.

Битва с участием местного болотного Кракена, которую разные сотрудники «Игромании» скоро смогут разыграть в лицах (роль монстра с щупальцами пока вакантна), была продемонстрирована нам в третий раз. Понятно почему — она лучше всего характеризует суть **Witcher 2**. Это холёный ролевой экшен от третьего лица. Поляки даже умудрились прикрутить сюда QTE — они включаются во время будничных схваток, когда Геральту нужно оттолкнуть от себя противника.

Для всех, кто исходил первую часть, подготовлен приятный сюрприз: в сиквел можно будет импортировать сохраненную игру, так что Геральт переедет сюда вместе со всем нажитым скарбом, характеристиками и — главное — принятыми решениями. Разработчики обещают, что при импорте героя из первой части новые персонажи будут общаться с ним исходя из того, как вы вели себя в оригинале.

Венчает презентацию мучительно долгая дискуссия на остросоциальную тему: можно ли показывать в современной ролевой игре женские соски? Этот вопрос продиктован заявлением разработчиков о том, что секс в игре будет представлен не картинками, на фоне которых стонут польские порнозвезды, а полноценными трехмерными кат-сценами. «Понимаете, — задумчиво почесывал бороду продюсер, — за прошедшее время многое изменилось. Вот даже **BioWare** позволяет себе демонстрировать голую женскую грудь. А мы чем хуже?» Собравшиеся понимающе внимали из коробок с пиццей.

Рассказ о том, что «Ведьмак 2» променял свою фирменную боевую систему в пользу привычного экшена, вызвал бурю негодования на форумах. Слышны крики «продались!», «консоли» и прочие трогательные возмущения. Друзья, не гневайтесь на поляков. Они обязательно вернуться к оригинальной механике. Вот только зарабатывают немного денег. *Олег Ставицкий*



# ФОТОРЕПОРТАЖ



Олег Ставицкий овладевает «картой E3 2.0».



Дикие северокорейские дивизии на E3 занимались промоушеном Homefront.



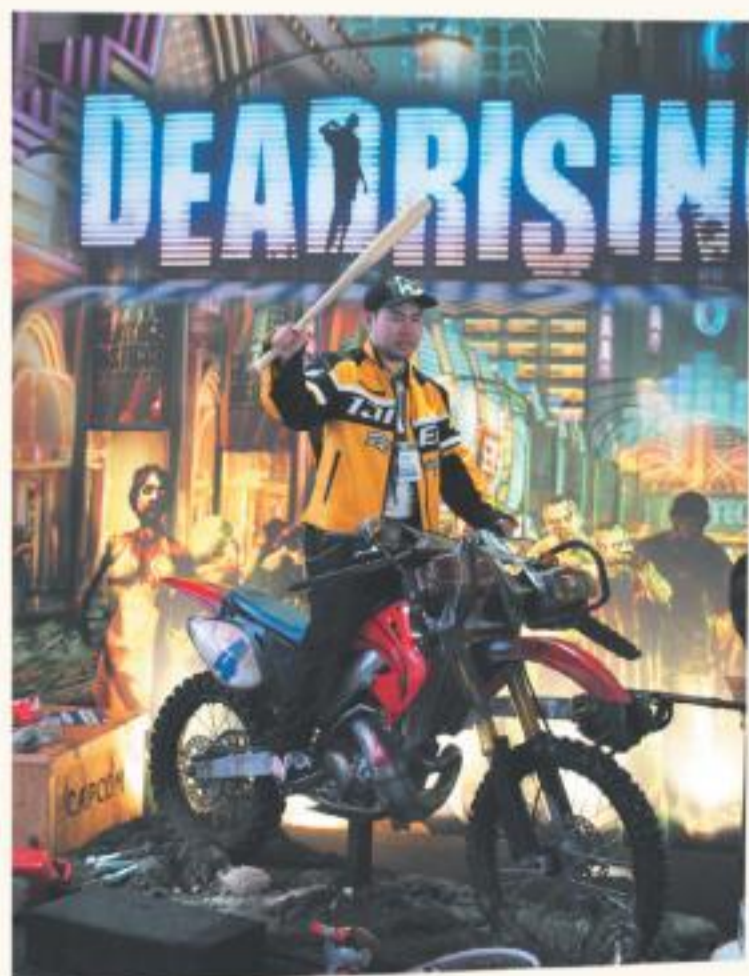
Динозавр из Fallout: New Vegas — главное украшение стенда Bethesda.



Любознательный народ так и прет. Всего организаторы ожидали 40 тысяч человек в первый же день.



E3 по сравнению с последними двумя годами выросла раза в три.



Кровожадный азиат истово косплеит Dead Rising 2.



Девушка-зомби грустно наблюдает за E3 из безопасной клетки.



Хелгасту на E3 явно не по себе.

# 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 надоеет

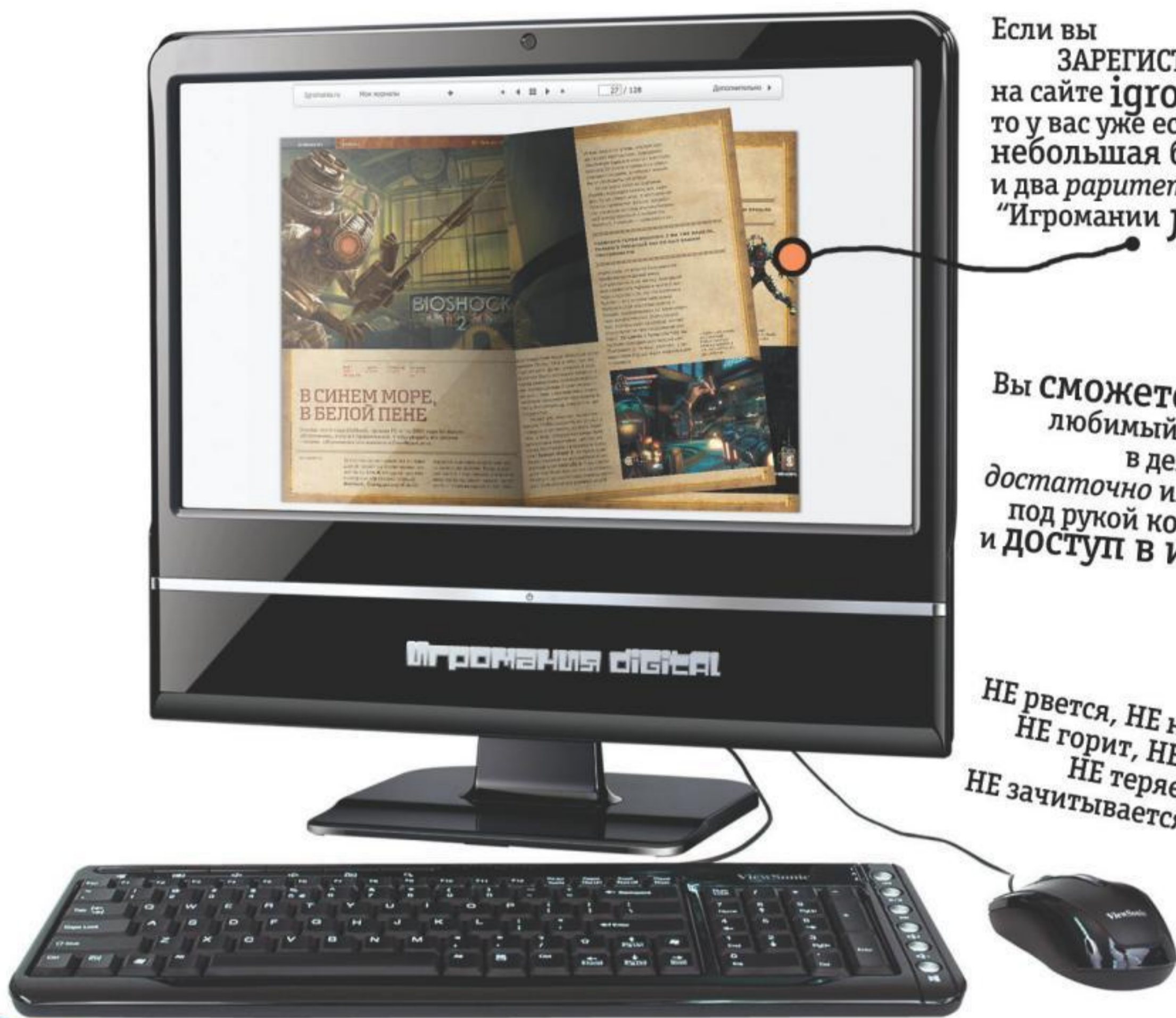
Сайт **«Игромания.ру»** с гордостью представляет **«Цифровую библиотеку»**: теперь вы можете читать наши журналы **«Игромания»** и **«Игромания Лайт»** прямо с экрана компьютера. Электронные версии журналов будут появляться в продаже одновременно с выходом печатных номеров, их цена станет заметно ниже,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

# DRAGON AGE II

**Жанр**  
Ролевая игра

**Издатель**  
Electronic Arts

**Разработчик**  
BioWare

**Похожесть**  
Dragon Age: Origins

**Мультиплеер**  
Отсутствует

**Платформы**  
PC, Xbox 360, PS3

**Дата выхода**  
Весна 2011

# Время для драконов

Максим Еремеев

«Игромания» снаряжает экспедицию в самое сердце Канады, чтобы одной из первых увидеть Dragon Age 2

**ЧТО?** Dragon Age 2, сиквел главной фэнтезийной RPG пятилетки  
**ГДЕ?** Эдмонтон, Канада, офис студии BioWare

Каждая новая игра от BioWare уже много лет становится одним из главных событий года (за исключением, может быть, портативной Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood). Не стала исключением и Dragon Age: Origins, которую, например, Олег Ставицкий прошлой весной в частных разговорах называл «последней великой партийной RPG». В ней было абсолютно все, без чего немислим настоящий ролевой эпик: огромный,

фантастически проработанный мир, нуждающийся в экстренном спасении, отряд разномастных персонажей, объединенных общей целью, легкая нотка безысходности.

Этим летом BioWare наконец-то признались в том, о чем все мы и так догадывались: в разработке находится продолжение главной ролевой игры 2009-го. Чтобы побольше разузнать о нем, мы отправились в штаб-квартиру студии, расположенную в тихом канадском го-

родке Эдмонтоне, что в провинции Альберта.

## В логове червя

«Dragon Age: Origins была очень большой игрой, — раскрывает нам глаза исполнительный продюсер Марк Дарра. — На то, чтобы просто обойти все значимые локации, нужно было потратить целых двенадцать часов. Сиквел будет охватывать еще больший временной период, но мы надеемся минимизировать бесцельные прогулки и сконцентриро-

ваться на том, чтобы обеспечить игрока постоянным потоком интересного контента». Сразу же после этого он поясняет, что Его слова иллюстрирует слайд с двумя таймлайнами, выведенный на огромный экран. Снизу — синяя полоска, изображающая Origins, сверху — длинная красная линия, это уже Dragon Age 2. Когда смотришь на эту, нарисованную за две минуты на коленке картинку, просто захватывает дух. Потому что, если верить ей, продолжение примерно в три раза



Рядовые даркспоны для Хока не такая уж большая угроза. Если только они не собираются в большую группу.



Вот так теперь выглядят огры. Образ узнаваемый, но вместе с тем основательно переработанный.

масштабнее оригинала. Мало того — часть сюжета Dragon Age 2 развивается параллельно с событиями Origins. А начинается все в несчастном городке Лотеринге, который орда порождений тьмы раскатала по бревнышку практически в самом начале первой части.

Главного героя Dragon Age 2 зовут Хок, но гораздо лучше в мире игры его знают под именем Герой Киркволла. С трудом ускользнув от наступающей армии врага, он был вынужден бежать на север. Переплыв море, Хок осел в городе Киркволле и из простого беженца со временем превратился в одного из могущественнейших его обитателей. Но о том, как именно это произошло, ничего не знаем ни мы... ни два рассказчика. Тут необходимы некоторые пояснения.

Новую систему подачи сюжета Майк Лейдлоу, главный дизайнер Dragon Age 2, называет framed narrative (приблизительно это можно перевести как «рассказ с обрамлением») и

объясняет: это когда одна история рассказывает другую. На ум сразу приходит «Рукопись, найденная в Сарагосе», но сам Майк предпочитает иной пример: «Возьмем, к примеру, «Франкенштейна». Все помнят, что в книге говорится, как ученый Виктор Франкенштейн создал свое чудовище и как в результате рухнула вся его жизнь. Но на самом деле это история, которую сам Виктор в полубреду пересказывает капитану затертого во льдах корабля».

В Dragon Age 2 роль «обрамления» играют два пока безымянных персонажа — мужчина и женщина в темной комнате, — которые за кадром (а иногда и в кадре) пытаются восстановить последовательность событий. Их интерес к биографии Хока отнюдь не празден — за окнами зреет ужасная война, и наш герой каким-то образом ко всему этому причастен. Каким именно? На этот вопрос нам и предстоит ответить. Иными словами, в Dragon Age 2 вы даже не творите историю, а фактически изменяе-

те прошлое, принимая те или иные решения. Ведь все события, в которых вам доведется принять участие, уже произошли.

Кстати, тот факт, что у центрального персонажа новой игры уже есть имя и зачатки бэкграунда, это вовсе не значит, что нам придется распрощаться с системой кастомизации внешности. «Есть вещи, которые прекрасно работали в Origins, и отказываться от них в продолжении было бы просто глупо», — улыбается Майк. Одна из них — как раз возможность создать уникального героя. Также никуда не денутся многочисленные компаньоны, которые будут присоединяться к вам в процессе игры, и «реактивный», то есть реагирующий на действия игрока сюжет. А раз так, то и для уже привычного «морального выбора» найдется место. Дойдя до этого места, Майк особо акцентирует внимание на том, что его команда не собирается предлагать нам выбирать между, условно говоря, конфеткой и топором в затылок: игра приготовит для нас целый

набор действительно непростых вопросов, отвечать на которые придется, сообразуясь с собственным пониманием жизни.

Претерпела некоторые изменения диалоговая система. Нам показывают скриншот (чуть позже мы увидим ту же сцену живьем), где под напряженно насупившимся лицом Хока болтается подозрительно знакомое кольцо с вариантами ответов. Да, действительно — этот элемент авторы позаимствовали в братской Mass Effect, но не просто скопировали, а слегка усовершенствовали, используя пустое пространство в центре диалогового кольца. Варианты реплик («агрессивная», «дружелюбная», «насмешливая») они проиллюстрируют специальными пиктограммами. Следует ли из этого, что игру можно будет пройти, вообще не вчитываясь в собственные ответы, а просто поглядывая на эти иконки? Вопрос пока остается открытым, но, судя по всему, да.

Кстати, Хока наделят даром речи. По словам разработчиков,



Dragon Age без драконов — абсурд. В сиквеле крылатая бестия впервые появляется на экране живьем уже в первые минуты.



BioWare пошли по стопам создателей BioShock и очеловечили даркспонов.



Херлоку на первом плане очень не повезло — он явно попал под геройское фаталити.



Магия в Dragon Age — традиционно лучший способ успокоить особо ретивого противника.

## Сложение

Новый визуальный стиль Dragon Age появился не на ровном месте. Мэтт Голдман, арт-директор проекта, охотно рассказывает, что именно его вдохновляло



### «Триумф смерти».

Питер Брейгель, 1562 год.  
Доска, масло

Написанный в середине XVI века «Триумф», как считается, был создан под воздействием как раз назревавшей Восьмидесятилетней войны, в которой семнадцать провинций (располагались на территории современных Голландии, Люксембурга и Бельгии) отвоёвывали независимость от испанской короны.

Проработанная до мельчайших деталей картина изображает, судя по всему, последние дни (если не часы или минуты) человечества, которое методично и без разбору уничтожает армия беспечно улыбающихся скелетов. В выборе средств геноцида Брейгель и его герои чрезвычайно изобретательны: людей на картине режут, топят, вешают, рубят косами, колесуют, скидывают с утесов, закалывают копьями...

Образ надвигающейся из ниоткуда орды кошмарных существ, не знающих жалости, — общий для «Триумфа смерти» и Dragon Age (хотя в сиквеле этой теме, между прочим, собираются уделить меньше внимания).



### «Трон в крови».

Акира Куросава, 1957 год.  
Свет, серебро, целлулоид

За основу для фильма Куросава взял шекспировского «Макбета». История безумия, жестокости и жажды власти в японских декорациях смотрится чуть ли не органичнее, чем в родных, английских.

Визуально Dragon Age 2 с «Троном в крови» роднит стремление их создателей сконцентрировать все внимание аудитории на значимых элементах картинке, сделав фон более абстрактным и чистым. Герои фильма обитали в практически пустых комнатах, где от них ничто не отвлекало глаз. BioWare подошла к вопросу менее радикально: декорации игры достаточно хорошо проработаны, но все же нарисованы в достаточно простом стиле. А в открывающей сцене, которую нам показали, события разворачиваются среди мрачных голых холмов — только камень, земля да редкие сорняки. Сравните картинку с какой-нибудь Gears of War, где внимание к мелким деталям достигает поистине барочного размаха.

появление полной озвучки главного героя — важное усовершенствование, которое позволит им создать более цельный и интересный игровой опыт.

### Как приручить дракона

Майк говорит, что лично ему очень нравятся большие боссы и сражения, требующие стратегического мышления: «Я люблю, чтобы если дракон, то такой огромный, что на экран не помещается». Ни того, ни другого пока не показывают, зато с удовольствием (хоть и кратко) рассказывают об улучшенном искусственном интеллекте противников. Мол, в Origins у монстров была одна тактика: постараться нанести максимальный урон за минимальное время. Теперь у разных существ будут различные роли. Одни сыграют роль пушечного мяса и постараются связать ваш отряд боем, пока другие творят наступательные заклинания и обеспечивают обычным бойцам магическую поддержку.

Правда, полюбоваться на новый AI во всей красе нам тоже не удастся. Из всей огромной игры BioWare пока готовы показывать только короткий — минуты на три — эпизод из самого, видимо, начала Dragon Age 2, где искусственному интеллекту решительно негде развернуться. Хок (тут он — бородатый мужчина со внушительным мечом) бежит вместе с сестрой от настигающих даркспонов. Поняв, что скрыться все равно не получится, персонажи решают дать врагу бой.

«Одной из главных наших задач было — впрыснуть игре адреналина», — предваряет демонстрацию Марк. Чтобы до-



Когда дело доходит до чудесного спасения Хока, один из рассказчиков перебивает другого: «Да хватит заливать! Не было такого!»



Авторы обещают улучшить и систему наступательных комбо. Потому что просто рубить врага — совсем не так весело.

биться этого, команда, как он говорит, следовала простому принципу — «когда игрок нажимает на кнопку, на экране должно происходить что-то крутое». Ощущения от двух Dragon Age действительно разные. Озвученный Майком Лейдлоу принцип «руководи как генерал, сражайся как спартанец» в какой-то степени применим и к первой части — ведь по умолчанию мы находились в гуще сражения, а в консольных версиях в принципе не было возможности подняться над схваткой, которую представлял стратегический вид в PC-версии. Но в сиквеле на второй половине этой формулы сделан значительный акцент. Персонажи мгновенно отзываются на нажатия клавиш быстрыми атаками и заклинаниями, игра ощущается уже скорее как ролевой экшен, а не как классическая CRPG (при этом по-прежнему есть опция остановить время, чтобы раздать стратегические приказы). Между делом Майк приводит еще один пример, призванный проиллюстрировать разницу между сражениями в Origins и Dragon Age 2. Раньше, если вы отдавали лучнику приказ сделать выстрел, он сначала доставал стрелу, потом натягивал тетиву и лишь после этого стрелял. Теперь он будет держать стрелу наготове, так что вам не придется, кусая локти, наблюдать, как персонаж готовится к атаке, пока его товарищ крошит на другом конце локации какой-нибудь демон.

При этом обещано, что боевая система не потеряет глубины — просто станет динамичнее. А когда заходит речь о PC, Майк делает дополнительную оговорку: на этой платформе BioWare постарается сохранить сложив-

шийся в первой части стиль игры, обогатив его новыми работками. На студии понимают, что те, кто когда-то играл в Baldur's Gate, воспринимают CRPG несколько иначе.

Сражение на экране подходит к концу, мы оказываемся один на один с массивным огром. И тут нам демонстрируют нечто новенькое: сестра Хока, колдунья по профессии, берет на прицел уже почти дохлого противника и произносит какое-то заклинание. Буквально из воздуха появляется огромная черная ручища, которая хватается великана, как следует сдавливает... ох, лучше уберите детей от экранов. Эффектные добивания были и в первой части, но в сиквеле возможность прикончить врага при помощи фаталити подарили наконец и магам.

Кстати, о классах! Сам Майк говорит, что если волшебники в Origins были яркими, самобытными и четко выделялись на фоне других профессий, то вот воин с вором отличались друг от друга не так сильно, как того бы хотелось авторам. Dragon Age 2 все исправит — обещает он. Сильнее всего, кажется, изменятся романтики с большой дороги. «Если я играю вором, — разглагольствует Майк, — мне хочется, чтобы персонаж был ловким, вертким. Я не отбиваю атаки — просто, когда приходит удар, я уже вообще в другом месте».

### Глаза зверя

Когда в первый раз знакомишься с Dragon Age 2, помимо возросших темпа и злобности игры (схватка сопровождается фонтанами крови, то и дело голова очередного даркспона отделяется от тела и отправляется в ко-

роткий полет), сразу замечаешь, что выглядит она теперь несколько иначе. Мэтт Голдман, который отвечает за визуальную часть проекта, объясняет, что команда хотела, с одной стороны, добиться узнаваемости стиля, а с другой — сделать так, чтобы он максимально работал на игру.

Графика Dragon Age 2 выглядит чуть более стилизованной, силуэты абсолютно всех персонажей акцентированы, чтобы те лучше выделялись на общем фоне и этим помогали игроку ориентироваться в гуще сражения. Кроме того, в игре активно используется так называемое «негативное пространство»: фон, на котором происходит действие, намеренно освобожден ото всех лишних деталей, благодаря чему по-настоящему важные объекты активнее выдвигаются на первый план. Это препятствует рассеиванию внимания игрока.

Самое разительное впечатление оказывают «новые» даркспоны. Если в Origins это были своеобразные «недоорки», то в

Dragon Age 2 те же херлоки больше напоминают людей, пораженных какой-то страшной болезнью. Огры тоже выглядят крайне жутко и отталкивающе: белесая пергаментная кожа, покрытая густыми темными пятнами, вызывает опять-таки ассоциации с неизлечимым недугом, что вполне согласуется с придуманной в BioWare мифологией.



Впечатления от знакомства с Dragon Age 2 остаются в основном положительными. Какой именно получится игра, пока судить сложно (три минуты геймплея — это все-таки маловато), но репутация BioWare позволяет надеяться на лучшее. Да и звучит все, что нам наобещали, очень неплохо: больше действия при той же глубине геймплея, еще более длинный сюжет, а главное — свежий способ его подачи. Почему-то хочется верить, что этого будет достаточно, чтобы Dragon Age 2 как минимум не опозорил громкой фамилии. ■



В некоторые моменты Dragon Age 2 подозрительно напоминает фильм «300», а сам Хок — царя Леонида.



**Что?** Mafia 2, самая ожидаемая игра года  
**Где?** Москва. Жаркая, как Empire Bay 50-х

**Жанр**  
Крестный отец  
**Издатель**  
2K Games  
**Издатель в России**  
1С-СофтКлуб

**Разработчик**  
2K Czech  
**Похожесть**  
Mafia  
Grand Theft Auto 4  
**Мультиплеер**  
Отсутствует

**Платформы**  
PC, Xbox 360, PS3  
**Дата выхода**  
24 августа 2010 года  
**Сайт игры**  
[www.2kgames.com/mafia2](http://www.2kgames.com/mafia2)

# MAFIA II

Игорь Асанов

## А ЕЩЕ ШЛЯПУ НАДЕЛ

«Игромания» одной из первых играет в почти финальную версию Mafia 2

**М**олодой ветеран Вито Скалетта возвращается на побывку зимой 1945-го в родной итальянский квартал Нью-Йорка (формально город называется Эмпайр-Бэй, но с виду и так все понятно). На героя войны в трогательной шинели и с чемоданом в руках восторженно глядят соседские тетушки, мимо головы пролетает вылетевший из ок-

на разбитый торшер (следом от туда же доносится неподражаемая итальянская брань), на лестнице шипит незнакомая серая кошка. За дверью встречают радостные до слез мать и сестра, а позади, в машине, остается лучший друг детства по имени Джо, который не только заботливо встретил Вито на вокзале, но и твердо пообещал, что на фронт тот уже точно не вернется.

Джо еще в детстве был очень бойким (из-за ранних проблем с законом и участия в плохих компаниях мама категорически запрещала Вито дружить с ним), а сейчас демонстрирует все признаки быстро разбогатевшего бандита. Новая машина, пальто и голос ребенка, которому всегда покупали в детстве все. Но самое главное — Джо знает нужных

людей, которые не только помогут Вито «нарисовать» все необходимые справки для зачисления в запас, но и подзаработать деньжат. Тем более что деньги ох как нужны: покойный отец задолжал сомнительным типам в шляпах, а перспективная работа грузчиком в порту, которая светит остальным ветеранам, для этих целей явно не пригодна.



Разработчики явно играли в великолепный Snow Mod для первой части — возможно, как раз поэтому начало игры выглядит вот так.



Вито Скалетта очень напоминает раннего Марлока Брандо времен фильма «В порту». Стоит ли напоминать, что персонажа Брандо в «Крестном отце» звали Вито Корлеоне?

## В порту

Даже подробно раскрыв завязку одной из глав **Mafia 2**, мы ничуть не рискуем испортить вам удовольствие, и причин тому ровно две. Первая — превью-версия игры содержит всего четыре, никак не связанных между собой главы, и самое начало в ней так и не показали (есть предположение, что первая глава будет посвящена событиям, произошедшим с Вито на войне). Ну и, наконец, вторая причина состоит в том, что даже самый большой кусок сюжета, вырванный из контекста, никак не сможет передать того трепета, который испытывает любой нормальный человек, впервые ступая на скрипучий от снега тротуар Эмпайр-Бэй.

Да — это *та самая Mafia*, в которую мы играли восемь лет назад, несмотря на дикую местами сложность и сюжет, представляющий собой набор всех мыслимых штампов гангстерского кино. И не только потому, что ближайший конкурент в лице **Grand Theft Auto 3** тогда еще по-детски упивался обретенной трехмерностью, наивно предлагая нам попрыгать на трамплинах и поучаствовать в уличных гонках, потому что *весело*. У *Mafia*, строго говоря, конкурен-

тов не было вообще, а пресловутая трехмерность являлась лишь техническим инструментом, с помощью которого легче всего было погрузить игрока в хмурую реальность 30-х годов XX века.

Новая *Mafia* — абсолютно о том же. Притом что уровень технологий тут вполне сравним с *GTA 4* (читай: звезд с неба не хватает), во время игры нарочно пренебрегаешь суетливой беготней и переходишь на шаг, чтобы не упустить ни одного случайно подслушанного разговора или детали. В родительской квартире Вито нет телевизора, зато есть дешевый радиоприемник, на кухне висит связка лука, а в детской комнате по стенам развешаны плакаты со спортивными автомобилями. Уборщица в доме простоватого повесы Джо жалуется Вито на громкую музыку из квартиры его друга, а сама квартира («прикупил всю обстановку всего за три месяца» — с удовольствием поясняет владелец) встречает смесью роскоши («без телефона человеку вроде меня теперь нельзя жить!») и дешевого шика (ковры и фотографии девиц из «Плейбоя»).

Улицы заснеженного и оттого еще более серого и отстраненного города наполнены такими же, как Вито, возвратившимися с войны ветеранами, кото-

рые робко глядят на припаркованные у тротуаров пузатые, лакированные лимузины, принадлежащие членам мафии и богачам. Многим из этих людей в форме еще предстоит снова вернуться за океан — до завершения войны осталось несколько месяцев.

Научившись с помощью вездесущего Джо взламывать замки (для этого нужно плавно двигать отмычкой и вовремя фиксировать каждый из штифтов нажатием кнопки) и заработав на угоне машины сказочные три сотни долларов, Вито все больше склоняется к мысли, что уж он-то свое отвоевал. Да и семье теперь помочь можно будет.

## Лицо со шрамом

В следующей главе (эта хронология касается, понятно, только нашей превью-версии) мы обнаруживаем героя уже владельцем собственной квартиры, телефона и шляпы, вполне удачно воплотившим довоенный лозунг президента Гувера. У Вито теперь тоже по две машины в каждом из двух гаражей и сэндвич с цыпленком в холодильнике. В отличие от первой части, где за всю игру можно было лишь один раз напиться на корабле, здесь еда и напитки используют-

ся по прямому назначению — чтобы восстанавливать силы.

Одной из причин сложности первой *Mafia* было то, что полоска здоровья там была одна на всю миссию, а аптечки в 1930-х были такой же редкостью, как и телевидение. Теперь при мелких ранениях здоровье восстанавливается автоматически, но лишь до определенной границы, преодолеть которую могут только еда, выпивка и здоровый сон. Все это пугающе напоминает *GTA*, и вообще непонятно, зачем здесь нужно. Но, кроме таких вот необязательных глупостей, консольная цивилизация дала *Mafia* нормальные чекпойнты, при которых не страшно умереть от случайной пули за минуту до конца задания.

Другая вещь, за которую мы всерьез опасались в связи с мультиплатформенностью, — это управление машинами. Дело в том, что автор этих строк был в свое время одним из немногих чудаков, которым действительно *нравилось* проходить зубодробительно сложную пятую миссию на гоночном треке. Но, к счастью, **2K Czech** удалось выкрутиться и здесь, спрятав заветную кнопку «симуляция» в недрах меню. После ее активации заднеприводные самовары без АБС, до этого не отличавшиеся



Когда впервые едешь по зимним дорогам, сложно куда-нибудь не улететь.



Зная источники вдохновения игры, можно предположить, что сестра Вито станет одним из важнейших персонажей.



По сравнению с мафиозными семьями 40-х и 50-х, бизнес Дона Сальери кажется шайкой мелких разбойников.



Экшен сильно упростили и очеловечили, он теперь выглядит и играется почти как в GTA 5.

по сложности управления от той же GTA, вдруг начинают ехать как хотят: «танцуют» на льду, неохотно трогаются в горку и становятся совершенно нечувствительными к поворотам руля. То есть ведут себя ровно так, как и в первой части.

Но благодаря новому физическому движку выглядит это в сто раз лучше: при прыжках через бордюры резина сминается до обода, оторванный глушитель тащится по земле, а когда машина, «поскользнувшись» на зимней дороге, въезжает в столб, у нее глохнет мотор. Но это не конец — Вито несколько секунд ковыряется под капотом (не иначе меняя свечи), после чего рыдван все-таки оживает. Однажды мне пришлось ремонтировать угнанную машину прямо под огнем полиции, отстреливаясь из-за капота: копы разослали номера и приметы по всему городу, так что при виде канареечного седана с двумя пулевыми отверстиями и пятнами крови на двери полицейские в ту же секунду открывали стрельбу.

К счастью, разучивать устройство дверного замка для каждой машины теперь не нужно — любую можно взломать отмычкой (варьируется только ко-

личество штифтов и скорость нажатия на кнопку), открыть замок, выбив стекло, или просто отобрать, стукнув водителя об панель. Анимация этого трюка один в один похожа на GTA 4, что озадачивает — чехи действительно всерьез переиграли в нее или они это так шутят? Сложно не заметить, что во время параллельной разработки для PC и консолей игра стала проще и дружелюбнее, но польза от этого замечаешь далеко не сразу.

### Несколько хороших парней

Например, злобная и всевидящая полиция на фантастически быстрых машинах из первой части осталась в прошлом — теперь, при наличии навыков фигурного вождения, уйти от единичного экипажа не составляет проблем. А чтобы не светиться в дальнейшем, достаточно сменить номера или перекрасить кузов. Сделать это можно в автомастерских, где за доплату вам установят пижонские белые обода илиотрегулируют карбюратор.

Затонировать машину «по кругу», как любят гангстеры вашего района, увы, нельзя, ведь

кроме примет разыскиваемой машины полицейские также узнают в лицо и самих героев. Но если «высокий темноволосый мужчина в кожаной куртке и со шрамом на щеке» вдруг превратится в «высокого темноволосого мужчину в пальто», то все будет в порядке. Проще говоря — одежду тоже можно покупать в магазинах и выбирать любую дома перед миссией.

Случай проверить это выпадает достаточно быстро: в прихожей трещит телефон, и Вито, наскоро одевшись, несется вместе с Джо на очередное задание, в случае успешного выполнения которого их обоих обещали рекомендовать в могущественную семью Фальконе. Поднимаясь в лифте на переполненный врагами склад, Джо откупоривает бутылку — у парня, похоже, проблемы не только с хорошим вкусом, но и с алкоголем. Через пять минут, раздобыв немецкий стационарный пулемет (это не единственное трофейное оружие в игре — идет война, по рукам ходит много чего), Джо и Вито расстреливают из окна завода прибывающих на машинах конкурентов. Вся миссия слегка напоминает оборону пиццерии из первой части, за исключени-

ем того, что расположение врагов больше не нужно разучивать наизусть, как, впрочем, и тратить двадцать попыток на прохождение.

Вито умеет бегать, прятаться за укрытиями и вести прицельный огонь, а враги больше не сидят на месте как прикованные, стараются перемещаться и заходить с тыла. В целом экшен привели к стандартам 2010 года, и это хорошие новости. Плохие состоят в том, что сложность рассчитана скорее на тех, кто пришел сюда из GTA 4: оружие почти не дает отдачи, а с таким гигантским перекрестьем прицела промахнуться становится довольно сложно. Времена, когда один залп из дробовика слегка отбрасывал героя назад, задирая прицел под потолок, а разрядить обойму «томпсона» в одну точку было физически невозможно из-за сумасшедшей вибрации, прошли. Надеемся, что к релизу чехи добавят кнопку выбора сложности не только рядом с физикой машин.

### Тем тяжелее падать

При явных реверансах в сторону геймпада играть в Mafia 2, как ни странно, оказалось удоб-



Рукопашные поединки стали лучше, чем раньше: появились даже какие-то комбо.

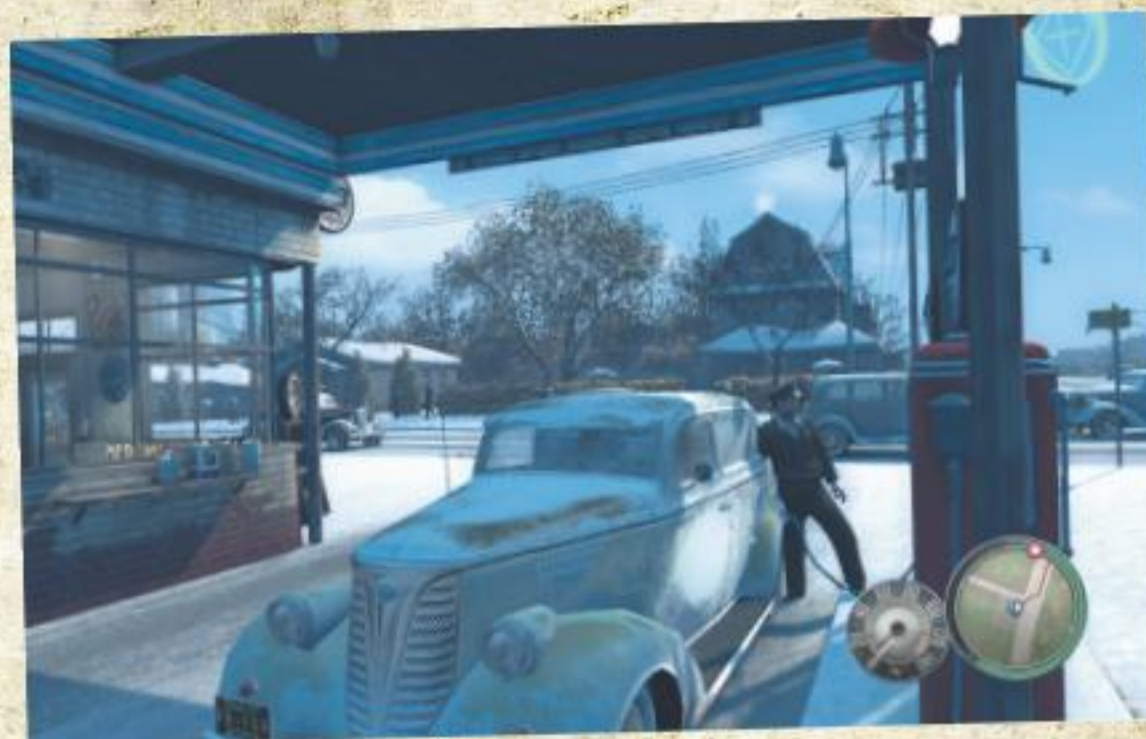


Вторая половина игры с непривычки выглядит слишком яркой и открыточной по сравнению с обычной серой палитрой Mafia.





В первой части больше всего времени уходило на многократные попытки пройти сложную миссию, так что вторая часть кажется теперь непривычно легкой.



Возможность заправить машину или включить ограничитель скорости до 60 км/ч — это такие мелочи, которые могут быть только в Mafia.

нее всего на PC. В отличие от чудовищного порта GTA 4 (опять она, но что поделать?), который тормозил даже после всех патчей, здесь ничего подобного не наблюдается. Да, машины появляются из воздуха, пожалуй, чуть-чуть близковато от нас, но в остальном детализация отличная — шапка снега тает на прогретой машине, стекло под пулями рассыпается на тысячи осколков, а любой мелкий агитационный плакат на стене отлично читается даже на расстоянии.

Жаль, что хмурая зима в городе довольно быстро заканчивается и последняя пара миссий в нашей версии проходит уже под палящим солнцем. На дворе

начало 50-х, из автомобильных радиоприемников звучат Mr. Sandman и Rock Around the Clock, а расцветший Эмпайр-Бэй становится похож на какой-то Vice City. Именно из этого периода игры были сделаны самые первые скриншоты, которые мы печатали на этих страницах в последние годы.

Мир здесь по-прежнему меняется только по сценарию, а в рамках одной миссии время суток и погода всегда остается одинаковой — эта особенность опять же перешла из первой Mafia. В этой части игры Вито и Джо — успешные мафиозо, которым семья доверяет самые сложные задания вроде устране-

ния босса конкурентов. Эту миссию с закладкой бомбы в отеле мы уже подробно разбирали по итогам поездки в Чехию год назад, с тех пор там мало что изменилось (кроме накладных усов у персонажей). Разве что стекло и прочий мусор научили более эффективно разлетаться при помощи NVIDIA PhysX, но прелесть Mafia 2, как вы понимаете, совсем не в этом.



Она вот в чем. Возвращаясь с задания под хруст классического радио (на котором крутят треки из первой части), притормозить перед светофором, про-

пуская полицейскую машину. Взглянуть одним глазом на карту, прикидывая путь до Маленькой Италии, увидеть тонкую красную линию пути (которая никогда не исчезает) и осознать, что Mafia 2 была бы отличным аргументом у сторонников фатализма. Игра, в которой большой, красивейший город с кучей мизансцен и случайных персонажей строят не затем, чтобы заставить съездить в бар на другой конец, а чтобы сделать его декорацией для одной удивительной, пускай и заранее просчитанной жизни, достойна восхищения. Для нас с вами эта жизнь начинается 24 августа — не опоздайте к первому акту. ■





## 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.

# 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».

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.

### 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).

# КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

### ЛЕГКО ОСВОИТЬ

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

### ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

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

### КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

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

### РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

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

### ГЕЙМПЛЕЙ

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

### ГРАФИКА

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

### ЗВУК И МУЗЫКА

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

### ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

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

### ДОЖДАЛИСЬ?

Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.



# 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.



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 приносят в них свои, уникальные идеи.

### ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

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

# JULIA: INNOCENT EYES

«Кто не знает Юлечку? Юлю знают все!» — так и хочется перефразировать известное стихотворение Агнии Барто. Юлию, вернее, Джулию действительно знают все, но в Италии. Она — главная героиня одноименных комиксов за авторством именитого художника Джанкарло Берарди, который в конце 60-х прошлого века придумал Дьяболика, а в 70-х — знаменитого Кена Паркера. Один в один похожая на Одри Хэпберн (Кен Паркер, к слову, был срисован с Роберта Редфорда), Джулия учится криминологии в колледже мрачного

Garden City и помогает местной полиции расследовать самые чудовищные преступления.

В конце нынешнего года об этой милой девушке узнают и за пределами солнечной Италии: по мотивам комикса **Warner Bros.** выпустит авантюру **Julia: Innocent Eyes**. Разрабатывают ее ветераны жанра, итальянская же студия **Artematica**, которая до этого перенесла в формат видеоигры **Diabolik**.

Хрупкая девушка, расставшись с любимым, живет одна. В расследовании преступлений ей помогают лучший друг детек-

тив Лео Бакстер и местные полицейские, сержант Ирвинг и лейтенант Алан Вебб, с которыми она находится в запутанных личных и профессиональных отношениях. Кроме того, периодически девушка общается со своей младшей сестрой Нормой, профессиональной моделью и наркоманкой.

Все это, безусловно, может вызвать нездоровые ассоциации с героинями Дарьи Донцовой, однако у Берарди все значительно глубже, да и стилистика на уровне. Это чистокровный психологический нуар, разве что пьющего детектива в фетровой шляпе заменила хрупкая девушка, у которой, впрочем, тоже хватает тяжелых воспоминаний и душевных мук: когда-то она пережила нечто ужасное, и теперь по ночам ей снятся кошмары. Возможно, именно поэтому Джулия, изучая психологию серийных убийц, все очень близко принимает к сердцу и пытается разглядеть личную драму даже в душе самого кровожадного маньяка.

Вот и в одноименной игре ее ждет очень эмоциональная, тяжелая история, которую сами авторы в нашем интервью описывают как «смесь чувственности и чистого безумия». Здесь тоже будут фигурировать серийные убийцы — более того, по словам главы Artematica Риккардо Канжини, во время подготовки сценария разработчикам самим пришлось изучать поведение маньяков и знакомиться с историями, которые лежат «за пределами человеческого воображения». «В итоге нам стоило определенных усилий не свести все к чистому садизму», — признается наш собеседник. Какие уж тут, простите, ироничный детектив и Донцова...

Чтобы расследовать дело, Джулии предстоит активно копаться не только в голове преступников, но и в своей собственной. Для этого даже предусмотрен инвентарь идей, где вместо предметов хранятся мысли и информация о текущей ста-

Издатель	Warner Bros.
Разработчик	Artematica Entertainment
Похожесть	Diabolik: The Original Sun Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper
Мультиплеер	Отсутствует
Платформа	PC
Сайт игры	www.artematica.com

**ДАТА ВЫХОДА**

Конец 2010 года

дии расследования: сопоставляя их с обнаруженными уликами, мы должны нащупать преступную логику, найти мотивы — нечто подобное было в **Darkness Within** и **Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper**. Как и Шерлоку, Юлии придется анализировать и реконструировать в отдельном меню сцены преступлений.

Впрочем, она будет не одна: на помощь придут и Ирвинг, и Вебб, и Бакстер — мы сможем поиграть за каждого, опробовав в деле разные стили и методы расследования. Герои должны общаться между собой и корректно передавать полученную информацию — на этом построены многие задачки. Кроме того, будут и мини-игры, и более традиционные пазлы, как логические, так и механические.

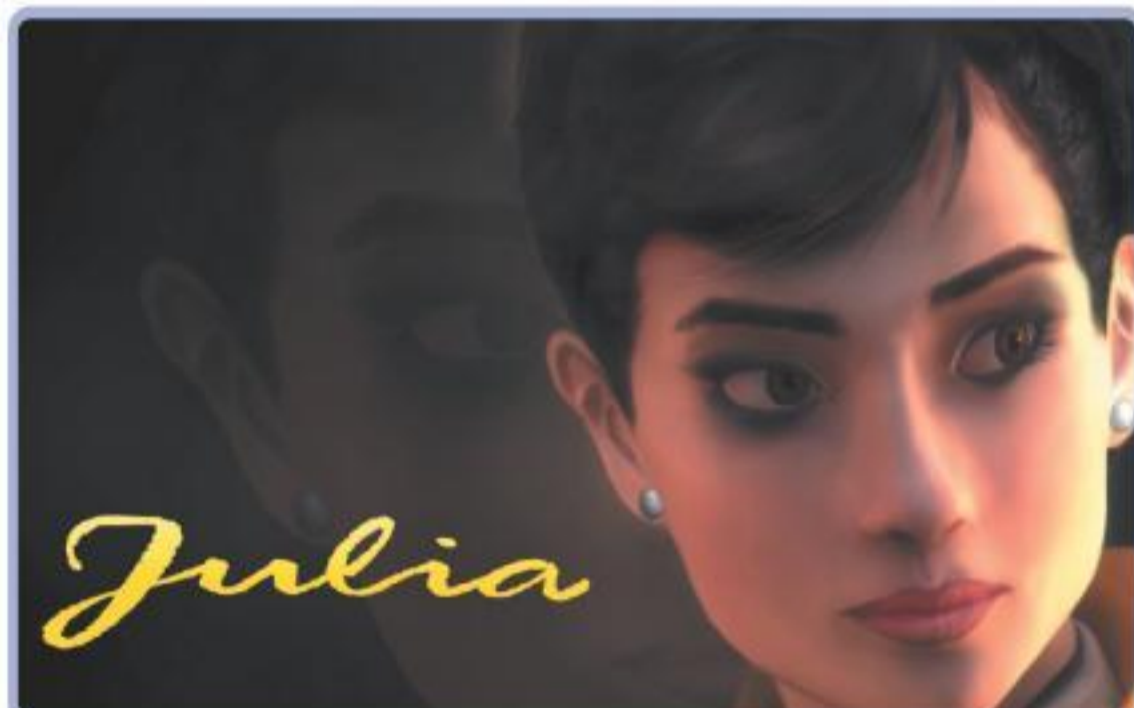
Игрок сможет свободно исследовать окружающий мир, сам определять, какие задачи и в какой последовательности решать, с кем общаться и у кого выуживать нужные сведения, ловя даже обрывки информации. Однако финал у этой истории предусмотрен один. И, будем надеяться, не самый печальный.



Artematica делают квесты почти 15 лет, но ни одного настоящего хита на их счету еще не было: были провальные **Druina**, средненькие **Jonathan Danter: Belief and Betrayal**, **Martin Mystere: Operatione Dorian Gray** и неплохой, но не выдающийся **Diabolik: The Original Sun**. Будем надеяться, что сейчас, имея за плечами поддержку Warner Bros., они все-таки созреют до игры своей мечты. ■

**БУДЕМ ЖДАТЬ?**

Нуар-квест от Warner Bros. по итальянскому комиксу, в котором девушка-криминолог заглядывает в душу маньякам.

**ПРОЦЕНТ  
ГОТОВНОСТИ 60%**


Ни одну игру на свете вы не посмеете назвать безнадежной, если в ней такая главная героиня.



Поиск свидетелей станет одной из главных задач Джулии, но с некоторыми персонажами она сможет связываться только по мобильному телефону.

# DISCIPLES 3: RESURRECTION

**Disciples 3: Renaissance** получилась игрой красивой, стильной, с увлекательным готическим сюжетом и продвинутой ролевой системой. Но тандем «Акеллы» и .dat сработал все же не идеально. Продолжение знаменитой серии было очень уж миниатюрным: лишь две игральные расы минус дипломатия и мультиплеер. А главное — баланс напоминал решето.

Авторы сразу засели за пачки, исправно выпускали их чуть ли не каждые две недели и даже добавили ограниченный сетевой hot-seat режим. Но истинной работой над ошибками для них станет полноценное дополнение **Resurrection**, которое выйдет этой осенью.

Аддон добавит третью игральную расу — легионы мертвых во главе со старой знакомой Мортис. Именно нежити будет посвящена новая кампания из семи глав, проходить которую придется двумя неизвестными ранее героями.

Тактические и расовые особенности нежити (низкий уровень

здоровья компенсируется вампиризмом, неуязвимостью и бесплотностью некоторых бойцов), набор юнитов и ветки их развития в целом переключаются в Resurrection из вторых Disciples. Какие-то детали, конечно, поменяются, но в целом логика предыдущих игр серии сохранится. Так, призраки научились наносить урон, но основной их задачей по-прежнему остается контроль над разумом вражеских войск.

Однако знакомство с нежитью для многих станет лишь формальным поводом, чтобы оценить долгожданные перемены в игровой механике и балансе. Авторы пока неохотно раскрывают подробности, но, судя по всему, движутся в верном направлении. Они обещают существенно доработать боевую систему, добавить чуть больше экономики и стратегии, чтобы игра совсем уж не скатилась в готическую RPG. При этом сюжет обещают сделать еще более интригующим (над сценарием работают две профессиональные писательницы) и нелинейным.

«Мы дали указание дизайнеру: если раньше структура игры напоминала шоссе с придорожными кафе, то теперь надо сделать вьетнамские джунгли. Собственно, те же ориентиры и у сценаристов. Поэтому миссии станут сложнее, с большим количеством разветвлений и вариантов достижения цели», — рассказал «Игромании» продюсер игры Алексей Ильин.

Так, в одной из миссий игрок сможет захватить город минимум тремя способами: либо атаковать врага в лоб, либо выполнить дополнительные задания и отравить половину войск в городе, либо натравить на осажденных жителей племя эльфов и потом войти туда победоносным маршем. Соответственно, вырастет и значение побочных квестов.

Не останется без внимания и одна из главных претензий к оригиналу — наличие у героев супермощных умений, которые серьезно калечили баланс. «Мы учли опыт оригинальной игры, когда некоторые из способнос-

тей были слишком сильными. И собираемся это исправить, но не тем способом, который предлагает большинство, а другим, более глобальным и интересным. Теперь играть станет немного сложнее, но зато намного увлекательней», — обещает старший дизайнер Disciples 3 Дмитрий Акимов.

Кроме того, авторы работают над тем, чтобы компьютерные противники впредь вели себя активнее, и обещают добавить специальный хардкорный уровень сложности.



Для тех же, кому и после этого игра покажется легкой, приготовлен полноценный мультиплеер, где какой-нибудь школьник из Урюпинска сможет быстро сдернуть вас с готических небес на грешную землю. Помимо стандартных сетевых сражений, появится и совершенно новый для серии режим «Боевая арена»: здесь можно будет прокачивать своего героя и отряд, участвуя в быстрых поединках с другими игроками. А вот появится ли в игре дипломатия, разработчики еще не решили — дескать, большинство поклонников считают, что во второй части она была не очень-то и нужна. Это, конечно, спорное утверждение, и мы надеемся, что возможность заключать временные союзы и торговать с другими расами появится если не в Resurrection, то в следующих аддонах. Не забывайте, мы ведь еще не видели в деле гномов. ■

## БУДЕМ ЖДАТЬ?

Глобальная работа над ошибками Disciples 3: разработчики закрутят гайки баланса, а в качестве бонуса предложат новую кампанию за нежить и полноценный мультиплеер.

**ПРОЦЕНТ  
ГОТОВНОСТИ** **85%**



Лидеры-наемники легиона мертвых в большинстве своем прежние: Королева личей, Носферату и Рыцарь смерти. Исчезла за ненадобностью Банши (теперь ведь не нужно перетаскивать жезлы для захвата территорий), а вор превратился в осквернителя-диверсанта с похожим набором функций.



Можно сколько угодно жаловаться на типичные для российских разработчиков проблемы, преследовавшие Disciples 3, но на гениальный дизайн они все же не распространяются.

# 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



**В РАЗРАБОТКЕ**

БУДЕМ ЖДАТЬ?

**Жанр**  
Экшен  
**Издатель**  
Electronic Arts  
**Разработчики**  
EA Los Angeles  
EA DICE

**Похожесть**  
Серия Battlefield  
Серия Modern Warfare  
**Мультиплеер**  
Интернет  
**Платформа**  
PC, Xbox 360, PS3  
**Сайт игры**  
[www.medalofhonor.com](http://www.medalofhonor.com)

**Дата выхода**  
Октябрь  
**2010** года

Алексей Макаренко

MULTIPLAYER

# MEDAL OF HONOR

Сразу после запуска многопользовательская бета-версия **Medal of Honor** попала под перекрестный плевковый огонь двух армий. С одной стороны в игру прицельно метили слюной бравые вояки **Bad Company 2**. Из противоположных амбразур поливали нецензурной бранью фанаты

**Modern Warfare 2**. Первым не нравилось упрощение геймплея, меньший масштаб войны и постоянные аркадные реверансы разработчиков в сторону **Infinity Ward**. Вторым — непривычная система прокачки, отдельная для каждого класса, недокрученная динамика и громоздкий движок, который на

средней конфигурации еле-еле удается раскошегарить до 40 fps.

### По ту сторону амбразур

Понять игроков несложно. Игра действительно слишком уж открыто демонстрирует свою вторичность, выставляет напоказ все



Стрелять, сидя при этом в укрытии, не так-то просто — чтобы оставаться в этом положении, приходится постоянно удерживать управляющую клавишу. Ложиться и вовсе не позволяют.



Чтобы «Брэдли» не уничтожили, ей нужна постоянная поддержка пехоты. Вести огонь из боевой машины, кстати, очень непросто — радиус поражения снарядов очень низкий.



Пламенный привет от Modern Warfare 2. Убийство противника сопровождается появлением на экране заработанных очков, а из динамиков раздается характерный звук.

то, что мы уже видели в BC2 и MW2. Но после нескольких часов, проведенных в Medal of Honor, все эти кальки и заимствования замечать как-то перестаешь, а вот удовольствие от геймплея остается.

В бета-версии всего два режима и две карты (по одной на каждый режим), но играют эти два уровня совершенно по-разному. Kabul City Ruins — маленький участок города со множеством разрушенных построек, горящих автомобилей, контейнеров и просто железного хлама. Открытых пространств немного, приходится носиться по узким импровизированным коридорам, прятаться по углам, скрываться в тени и отстреливать врага из этих временных убежищ. Стоит выскочить на какой-нибудь перекресток, и тебя тут же срезают очередью из калаша или прицельным выстрелом из СВД прямо в лоб.

Игра буквально вынуждает перемещаться тесной группой (битва идет между двумя командами). И хотя из средств коммуникации имеется только голосовой чат, игроки редко расползаются по всей карте. В MW2 найти слаженно играющий сквад бывает не так-то просто. Когда противники гибнут от одного-двух

попаданий, каждый мнит себя Рэмбо и пытается перестрелять всех врагов в одиночку. В Medal of Honor пули наносят не так много повреждений, поэтому противника нужно именно подавить огнем из трех-пяти стволов разом.

### Прикладная пиротехника

Когда, выйдя друг на друга, противоборствующие отряды открывают пальбу — на экране начинается самый настоящий ад. Движок BC2 и раньше умел выдавать очень достоверную картинку ожесточенного боя, но в МоН разработчики превзошли сами себя. Пули рикошетируют от стен, выбивают крошку из кирпичей, рвут на части заборы... Начав прицельный огонь, через пару секунд понимаешь, что садишь обойму за обоймой в облако дыма, а о гибели очередного врага догадываешься только по характерному звуку и появившемуся на экране числу заработанных очков (очередной привет Modern Warfare).

В этот момент важно не забыть и не решить, что ты в Bad Company 2. Потому что, в отличие от BC2, в МоН практически нет разрушаемости, убийство наповал хлипких заборчиков и

магазинных вывесок не в счет. Можно палить из РПГ в тонкую кирпичную стену, но даже не оглушить врага, скрывающегося за ней. Там, где в BC2 вы бы давно уже похоронили в руинах целую армию, здесь вы лишь создадите легкую дымовую завесу из спецэффектов.

Это правило, правда, не касается «килстриков» — огневой поддержки, выдаваемой за серию убийств. Залп минометов, ракетный или авиаудар покрывают довольно большую площадь и отправляют на тот свет всех, оказавшихся в зоне поражения. Поэтому, чтобы не погибнуть дружным отрядом, постоянно приходится следить, чтобы над головой была крепкая крыша или хотя бы козырек здания.

### Проклятье долины

Совсем с другого ракурса показывает себя игра на карте Helmand Valley. Здесь миротворческая армия огнем и мечом насаждает мир в совсем не мирных кишлаках. Голубое небо, ярко светит солнце, в кронах деревьев щебечут птички... Но начинается штурм, и от этой идиллической картины не остается и следа. Сначала войска прокатываются по дороге, взрывают заграждения, падают в долину и начинают тяжелый подъем наверх, к первому поселению, откуда враг уже ведет пулеметный огонь.

Точка за точкой вы продвигаетесь к штаб-квартире, чтобы навести авиацию и разнести логово противника. Бои здесь во многом напоминают то, что творится на полях сражений Bad Company 2. Передовые отряды штурмовиков зачищают местность, с тылов их поддерживают огнем снайперы, с флангов прикрывают пулеметчики, а где-то по основной дороге при поддержке пехоты в поселок медленно, чтобы не попасть под перекрестный огонь РПГ, ползет M2 «Брэдли».

Прорвав заслоны, нападающие, словно тараканы, расползаются по улочкам поселения, вытесняют моджахедов и двигаются в сторону очередного укрепленного района, где все повторяется. Главное отличие от Bad Company 2 состоит в том, что стычки здесь куда более яростные и стремительные. На штурм здания уходят не минуты, а секунды, после начала атаки поле боя очень быстро покрывается трупами солдат.



Конечно, не все в Medal of Honor так уж радужно. Есть проблемы с балансом оружия. Порой крайне странно ведет себя система респаунов: вы можете возродиться прямо перед группой противников — опомниться не успеете, как вас изрешетят. Даже на топовых конфигурациях иногда случаются провисания до десяти-пятнадцати кадров в секунду, а меню выбора экипировки притормаживает в самые неподходящие моменты.

Но давайте не забывать, что перед нами пока всего лишь бета. Есть неплохие шансы, что к релизу все это поправят, а не предложат поучаствовать в «платном бета-тесте», как это случилось с Bad Company 2. Но даже сейчас, со всеми огрехами и недоработками, мультиплеер Medal of Honor выглядит очень свежо и способен затянуть с головой. Главное — перестать сравнивать игру с BC2 и MW2 и просто получать удовольствие. ■

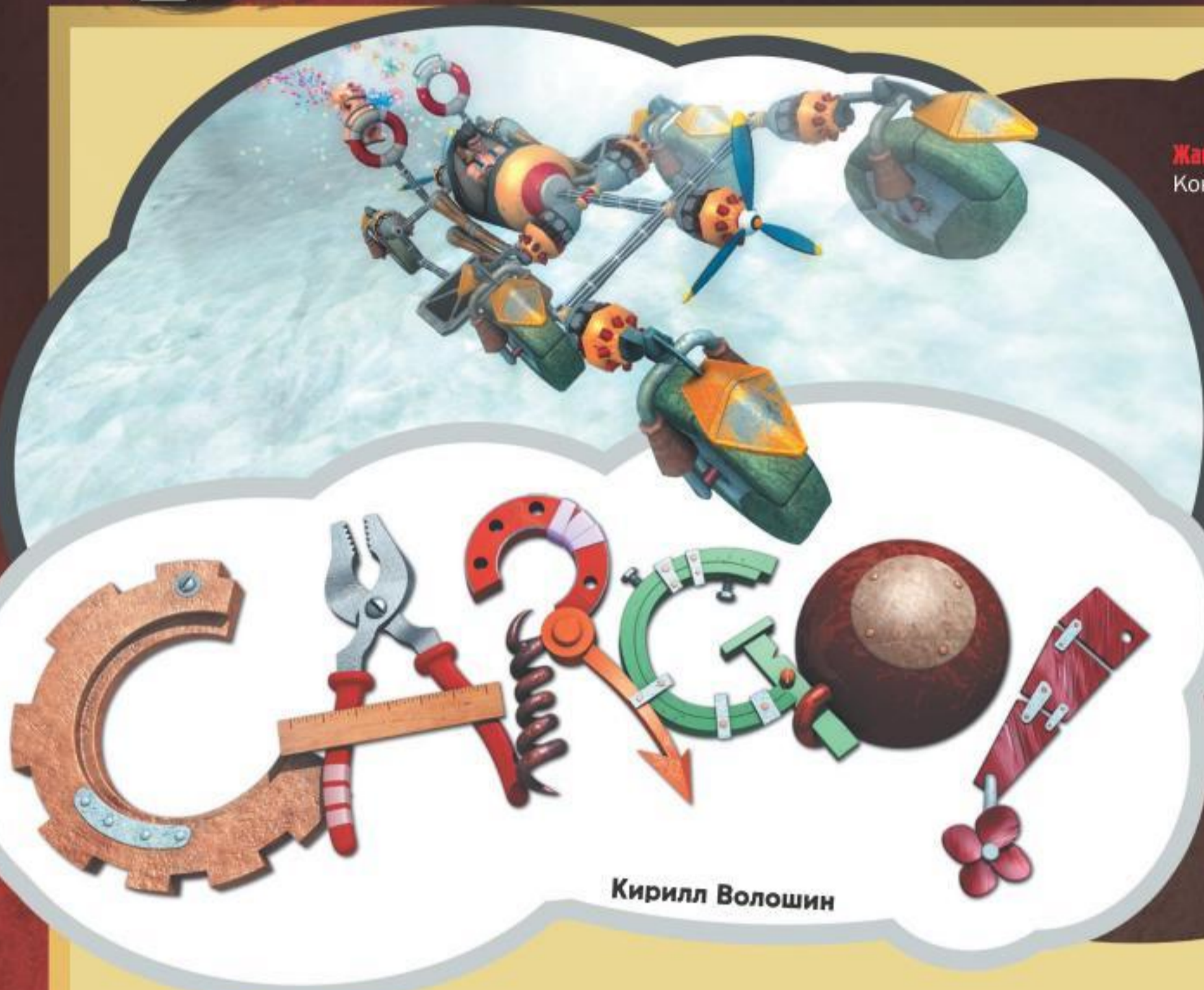
## БУДЕМ ЖДАТЬ?

Вполне жизнеспособный сплав из Modern Warfare 2 и Bad Company 2.

Процент готовности: **70%**



Прокачка оружия проходит по той же схеме, что и в Bad Company 2: каждый класс бойцов нужно развивать отдельно.



Кирилл Волошин

**Жанр**  
Конструктор-карнавал

**Издатель**  
Не объявлен

**Разработчик**  
Ice-Pick Lodge

**Похожесть**  
Тургор  
The Incredible Machine  
Project Nomads

**Мультиплеер**  
Отсутствует

**Платформа**  
PC

**Дата выхода**  
Конец 2010 года

На самом деле мы еще ничего не должны знать о новом проекте **Ice-Pick Lodge**, авторов самых необычных и волнующих русских игр — «Мора. Утопии» и «Тургора». Просто компания **Lace Mamba Global**, с которой «ледорубы» пока лишь ведут переговоры, сознательно или по недоразумению разместила анонс раньше предусмотренного Ice-Pick Lodge времени. Отпираться было бессмысленно, тайное стало явным, и самые креативные русские разработчики согласились ответить на наши

вопросы — правда, в своем фирменном стиле. «Мор. Утопия» и «Тургор», безусловно, стали явлением — и не только в России. Это были ролевые игры на стыке театра, мистики, философии и экстремального сеанса психотерапии. Неподготовленный игрок, забредший сюда из царства «шейдеров 3.0, увлекательного мультиплеера на 32 человека и разрушаемого окружения», зачастую просто не понимал, что ему делать дальше и чем развлечь себя во время собирания цвета в «Тургоре» или поиска пищи в «Море».

**Праздник в сумасшедшем доме**

В новой игре Ice-Pick Lodge, получившей название «Эврика!», таких проблем ни у кого возникнуть не должно. Мрачные философы, мистификаторы в балахонах, сверлящие игрока тяжелым взглядом, наконец позволили себе расслабиться и на время превратились в веселых трубадуров, готовых горланить песни и хохотать даже в то время, когда планета летит в тартарары. В этой игре они не собираются терроризировать игрока сложными метафорами и пота-

енным смыслом — они хотят веселиться и танцевать самбу. Слово бессменному лидеру Ice-Pick Lodge Николаю Дыбовскому: «Это будет игра-безумие, игра-карнавал. Жесткий физически ориентированный конструктор, заточенный под создание самых безбашенных транспортных средств (мы называем их «грузовозы»), погружен в атмосферу бразильского карнавала, ярмарки, праздника в сумасшедшем доме. Земля потеряла силу притяжения. Гравитации больше нет. Вес — самое ценное досто-



То, что статуя Свободы стоит в воде, — это нормально. Другое дело, что мы, похоже, сами сможем ее туда скинуть.



Визуальный стиль игры авторы описывают как «нечто среднее между Гогеном, Фанданго, африканским этно и Митосом».





Идея игры родилась из детского конструктора. Айрат Закиров вначале сказал ошарашенным коллегам: «Не смотрите на меня так, но я хочу сделать веселую детскую игру. Сказку. Яркую и смешную».



Авторов бросает из крайности в крайность: в «Тургоре» были огромные inferнальные Братцы, теперь вот такие маленькие голенькие братцы.

яние на Земле. Боги, люди и «идеальные существа нового образца» (братцы, они же гнобы) истерически пытаются собрать планету заново, решая попутно вопрос о том, какими должны быть ее новые обитатели, — потому что проект «человечество» больше несостоятелен. Как-то так».

Ничего не поняли? Не удивляйтесь. Для айспиковских игр это нормально. Анонс «Тургора» можно было и вовсе принять за описание симулятора приватного танца с элементами легкой эротики.

«Да-да. «Тургор» — игра про голых баб с рисованием.

А «Эврика!» — карнавал с конструктором. Жанр — это лекарство для маркетологов, после которого они расслабляются и перестают думать. Мы вообще этот термин стараемся не использовать», — ехидно улыбается арт-директор студии Петр Потапов.

В «Эврике!» другое настроение и цветовая гамма, но по безумности и витиеватости своей концепции она остается классическим айспиковским произведением.

«Ну, вы же не первый год знаете нашу студию — вы всерьез думаете, что нам самим понятно, как будет все выглядеть? — искренне недоумевает



## Гаечка

Главного героя в игре не будет. Будет главная героиня. Вот как о ней говорит Николай Дыбовский: «Сначала это был ангел-сантехник. Потом — усатый капитан. Но в итоге мы остановились на Вайноне Райдер в безразмерном комбинезоне с гаечным ключом в одной руке и с бубном в другой. Игра от третьего лица, и округляем мы будем уделять особенное внимание, если позволит фасон одежды. Девка она угрюмая и неразговорчивая, поэтому ее реплики сводятся к минимуму. Вариантов выбора ответа не будет. Когда исчезает гравитация, сомнения сводятся к нулю. Чего тут думать, действовать надо!»

Дыбовский. — Надо строить — раз. Надо чинить — два. Надо возить грузы — три. Надо развлекать груды колобкообразных идиотов, препятствовать их самоубийственным порывам (они имеют исключительную ценность для вас и для будущего планеты!) и не давать им вам мешать (они портят жизнь игроку из самых лучших побуждений). А основная цель — собрать и починить планету. Хотя арена деятельности ограничивается небольшим тропическим архипелагом с рабочим названием Братский».

### Плющит не по-детски

После того как в результате небольшого журналистского

расследования мы увидели единственный ролик с нарезками геймплея из раннего прототипа игры, картина чуть прояснилась. Главной нашей задачей станет возвращение на Землю из стратосферы различных объектов, которые улетели туда в результате внезапного исчезновения гравитации. Чтобы вернуть их, придется добывать специальный ресурс — плющ (очевидно, от слова «плющить», на английский его пока перевели как *fun*, то есть «веселье»). Плющ остался только на том самом архипелаге Братский.

Конструирование и использование различных транспортных агрегатов (с учетом физики), доставка грузов, а

## Постой, самолет! Не стучите, колеса!

В «Эврике!», как вы уже поняли, можно будет сконструировать самые безумные транспортные средства. По нашей просьбе авторы подобрали несколько красноречивых примеров.



Можно, например, взять подводную лодку, навесить на нее пропеллеры, а для дополнительного эффекта использовать... спасательный круг.



Этот летательный аппарат явно делал очень жадный конструктор.



На таком грузовозе явно далеко не уедешь. Особенно с толпой братцев в качестве груза.



Данный вид транспорта, очевидно, предназначен для путешествий по воде и суше, взлететь на нем вряд ли удастся..

также сюсюканья с братцами — все это как раз связано с добычей и накоплением плюща. Запчасти для грузовозов придется покупать — и в качестве денег опять же будет использоваться плющ.

То есть в «Эврике!», как и в других айспиковских играх, опять будут пляски вокруг ресурсов, но на этот раз — без рутины. Потому что *плющить* вас будет постоянно: в ролике видно, как с небес в океан падают статуя Свободы и знаменитый лондонский Биг-Бен,

братцы радостно дудят в трубы и бьют в барабаны, потом куда-то с визгом падают и распадаются на красочный конфитюр.

Насмотревшись на это, главный герой прыгает в только что сконструированного механического монстра с двумя воздушными шарами по бокам, шары тут же начинает тянуть друг к другу, и дальнейший полет превращается в какой-то цирк с конями. Чем безумнее эти полеты — тем веселее братцы и тем больше фана во всех смыслах мы получим.

Все это безобразие сдобрено сюжетом, в ходе которого мы должны будем решить множество инженерных задач (их ставят различные персонажи) и найти ответы на ряд животрепещущих вопросов. «Да, сюжет важен, — уточняет Николай. — Но обилия текста, как это было в наших предыдущих играх, не ждите. С опытом приходит понимание того, что краткость — сестра таланта и обилие слов — не лучший способ донесения смысла. С высокой долей вероятности сцена-

рий будет полностью стихотворный, а стихи я писать не умею — поэтому текста будет ровно столько, сколько нужно. Ручаемся».

Стихи — не последний сюрприз в копилке «Эврики!». «Игра будет разделена на четыре сезона. Прямо как у Ким Ки Дука: осень, зима, весна, лето... А там уж как получится: игрок сможет *менять* их вручную — планета-то больше не работает», — не дает нам опомниться лидер Ice-Pick Lodge.



«Если говорить об источниках вдохновения, то почему-то у меня самая стойкая ассоциация — пьеса Петера Вайса с вот таким названием: «Преследование и убийство Жана-Поля Марата, поставленное пациентами психиатрической клиники в Шарантоне под руководством маркиза де Сада», — улыбается Дыбовский.



Главный пропеллер вращается, а три других неподвижны. D(rv) Неужели они только для красоты?

### Трудности роста

На самом деле эту удивительную игру придумал не Николай Дыбовский, а другой основатель студии — Айрат Закиров. И делает он «Эврику!» в основном вдвоем с Петром Потаповым, а Дыбовский пишет сценарий. «Студия с самого начала задумывалась как сообщество равноправных мастеров, — говорит Николай. — Мanners и идеи разные, но суть игры как эксперимента и поиска новых форм сохраняется. «Тургор» разительно отличался от «Мора», особенно при проектировании, — тогда нашей целью было сделать интуитивную игру без текста вообще, просто потом смелости и опыта не хватило. «Эврика!» также сильно отличается от обеих предыдущих игр. И это здорово. Ужасно интересно работать с разными формами, не становясь пленниками одного жанра или, еще хуже, одного бренда».

Новые формы — речь здесь идет не только об искусстве, но и о куда более приземленных вещах — формах продажи. Финансовый кризис, обостренный старыми болячками российского геймдева, ударил по всем. «В шторм маленьким кораблям проще оставаться на плаву. Мы ни от кого не зависели и не зависим, в целом в студии ничего не изменилось», — говорит Дыбовский, но признает, что им сейчас «трудно и даже очень трудно». «Эврику!» Ice-Pick Lodge начали делать полтора года назад, почти сразу после завершения работ над специальным изданием «Тургор. Голос цвета». Для этого разработчики взяли беспроцентный заем на полтора миллиона рублей у внешнего инвестора, а когда деньги закончились, продолжили делать проект на роялти за «Голос».

Но, как известно, все, что ни делается, к лучшему. «Крах старой схемы взаимодействия



Покорять нам придется не только воздушную стихию.

разработчика с издателем совпал с нашим решением выпустить игры за свой счет, без привлечения авансов. «Эврика!» в этом смысле станет первой ласточкой. На некоторых рынках мы будем продавать ее сами. Для нас это перелом. Не просто шаг к независимости, а прыжок через пропасть. Недавно мы поймали себя на том, что, обсуждая условия договора, рассуждаем уже как издатели, а не как разработчики», — говорит Николай.

Да-да, Ice-Pick, по примеру многих независимых разработчиков во всем мире, готовы продавать цифровые версии «Эврики!» через Steam. Студия сейчас ведет переговоры с издателями по поводу коробочных версий, но основные ставки делает именно на Steam, где, по словам Айрата Закирова, игра может появиться уже к католическому Рождеству. Конечно, речь идет об английской версии (она будет называться **Cargo!**), которая в связи с этим появится явно раньше русской.

Впрочем, и о земляках авторы забывать не собираются. Сейчас ведутся переговоры с российскими издателями, в частности со **Snowball**. «Конечно, русская версия тоже будет. Она и есть изначальная, основная — сценарий пишется на русском языке, а уже потом будет переводиться. Российские игроки для нас — самая дорогая и любимая аудитория. Для них и стараемся, а для иностранцев уже во вторую очередь», — уверяет Дыбовский.

Между тем русские экспериментаторы уже смотрят дальше. Сейчас параллельно с «Эври-

кой!» они работают над новой эпической игрой с рабочим названием «Холод». Незнаменный крупный европейский издатель попросил их спроектировать «нечто, похожее на «Мор», но немного иначе». По словам Дыбовского, получается интересно, да настолько, что компания, получив опыт самостоятельной жизни, вероятно, будет готова делать «Холод» и в том случае, если издатели передумают.

Тут, конечно, подмывает сказать, что «Эврика!» — это такой прикладной, переходный проект, на котором авторы могут немного расслабиться, сбросить стресс, а заодно освоить новые формы работы и заработать денег на будущие подвиги. Но сами они с этим категорически не согласны. «Для нас это шаг вперед. Писать хорошие книжки для детей гораздо труднее, чем для взрослых. Развеселить человека, особенно русского, труднее, чем напугать или вогнать в состояние мрачного размышления о смыслах бытия», — говорит Николай Дыбовский. Ну что же, падающая в океан статуя Свободы и голые братцы с барабанами — это уже смешно. Посмотрим, как авторы справятся со всем остальным. ■

### Будем ждать?

Новая игра от авторов «Мора, Утопии» и «Тургора»: вместо мрачной философии и тяжелых метафор — безумный конструктор с карнавалом, честной физикой и стихами.

Процент готовности: **50%**

# THE FIRST FIRST TEMPLAR

Кирилл Волошин

**Жанр**  
Роловой экшен

**Издатель**  
Kalypso Media

**Разработчик**  
Haemimont Games

**Похожесть**  
Серия Knights of the Temple  
Enclave  
Resident Evil 5

**Мультиплеер**  
Интернет  
Локальная сеть

**Платформа**  
PC

**Дата выхода**  
Начало **2011** года

Разработчики из Восточной Европы неровно дышат ко всему, что связано со святой инквизицией, тамплиерами и Крестовыми походами. Чехи из **Cauldron** в свое время сделали **Knight of the Temple 2**, другая чешская студия, **Wooden Dragon**, недавно выпустила RPG **Inquisitor**, венгры **Neocore Games** ответственны за **Crusaders: Thy**

**Kingdom Come**, ну а польская **Flying Fish Works** сейчас доделывает свой **Hellion: Mystery of the Inquisition**. И вот недавно к этому славянскому базару присоединились земляки Филиппа Киркорова: болгарская **Haemimont Games** анонсировала ролевой экшен **The First Templar**.

Анонс этот, признаться, нас несколько удивил. Ведь **Haemimont Games** всем хоро-

шо известна своими стратегиями: в числе прочего они сделали серию **Celtic Kings**, **Imperium Romanum**, **Grand Ages: Rome** и крайне удачную **Tropico 3**. Для болгар это первая попытка создать что-либо отличное от стратегий. Они и сами понимают всю ответственность момента, не скрывают своего волнения, но тем не менее полны решимости сразу удивить публику красивым и

качественным экшеном. В обоснованности их намерений «Игромания» убедилась в личной беседе.

## Гибель тамплиеров

Действие **The First Templar** происходит в конце тринадцатого века, во времена ожесточенных политических и религиозных войн. «Сценарий повествует об исторических событиях, которые привели к падению ордена тамплиеров; мы станем свидетелями заключительного этапа эпического столкновения между двумя религиями, от которого зависит мировая политика всех будущих поколений», — рассказывает нам Тимо Томас, продюсер проекта.

Слово «исторических», впрочем, не должно вводить вас в заблуждение. Речь, конечно, идет не о документальной реконструкции событий. «Я описал бы нашу игру как историческую беллетристику», — продолжает Тимо. — Мы показываем падение ордена тамплиеров со всеми известными историческими событиями, но представляем это глазами наших героев, показываем их версию истории».



Историческая достоверность, говорите? Тогда справа, надо думать, изображена жертва мирового заговора.



В поисках чаши Грааля героям предстоит побывать вот в таких вот заброшенных подземельях. Кстати, обратите внимание на казан в левой части картинки.



Замки и подземелья движок отрисовывает хорошо, а вот природа ему явно не удается.



Вот, кажется, и сеттинг новый, и герои такие мрачные. А все равно похоже на скриншот из Tropico 3!

«Их версия» едва ли удивит, особенно если вы знакомы с творчеством Дэна Брауна. Путешествуя по местам боевой славы тамплиеров от Европы до Востока, игрокам предстоит раскрыть тайны храмовников, поучаствовать в очередном глобальном заговоре, а в финале, конечно, найти чашу Грааля.

### Двое против всех

Куда интереснее то обстоятельство, что все это ляжет на плечи двух совершенно непохожих друг на друга героев — французского тамплиера Альберта и аравийской принцессы Марии. Он — благородный религиозный рыцарь, она — полукровка

(помимо восточной в Марии течет и европейская кровь), вставшая на скользкий путь убийств и воровства после того, как ее обвинили в ереси. Тем не менее действовать они будут вместе, и именно непохожесть, противоположность друг другу сделает этот дуэт сильнее.

Враги в игре самые разнообразные: от обычных разбойников с большой дороги и наемников до закованных в панцири рыцарей из королевской охраны и палачей инквизиции. У каждого противника — свое уникальное боевое поведение и свои специальные атаки. Так, некоторые рыцари полагаются в первую очередь на щиты, бьют редко, но очень сильно, а, например, пикейщики предпо-

читают быстро свалить оппонента с ног и потом добить. Также нам продемонстрировали напоминавшего огра бандита-великана, размахивавшего мечом размером с весло. Наш рыцарь вроде как зарубил его, однако под конец ролика громила неожиданно ожил и все-таки прикончил Альберта.

Героев мы сможем прокачивать — всего будет около ста (!) умений. Естественно, некоторые из них доступны исключительно одному герою, ведь у каждого своя специализация. «Рыцарь — это сильный боец, одного присутствия которого достаточно, чтобы вдохновить союзников и испугать врагов, — рассказывает Тимо. — Девушка физически более слаба и уязвима, но она

прекрасно компенсирует это непревзойденным владением кинжалами, делая ставку на хитрость, скорость и акробатику. Это такой ассасин в юбке».

### Кооп. «Щит и меч»

Соответственно, Артур будет совершенствовать свои навыки владения щитом, мечом или тяжелым оружием, а Мария сосредоточится на кинжалах, скоростных атаках, ударах исподтишка и прочих разбойничьих фокусах. Умения можно будет модернизировать, увеличивая, например, урон или область поражения. Единственная известная на сегодняшний день суператака — прием из арсена-



Проходить миссии вдвоем с товарищем намного проще, а главное — интереснее. Кстати, обратите внимание — в центре скриншота снова казан.



Родовые замки тамплиеров выполнены с исторической достоверностью.



Жаль, но свою принцессу разработчики пока не показывают.

ла Альберта под названием «Удар тамплиера». С ее помощью вы сможете вырубить врага на несколько секунд.

Четкая специализация каждого героя, естественно, означает, что тамплиеру и аравийской принцессе придется дополнять друг друга. Возможностей для взаимодействия масса. Вовремя оживить павшего в бою товарища — самый примитивный пример. В игре можно будет повернуть даже такой фокус: один герой хватает врага и удерживает захватом несколько секунд, а в это время второй персонаж быстро убивает беднягу одним ударом. А ведь помимо сражений нас ждут смертельные ловушки и

даже несколько пазлов — по словам Тимо, они также заточены под взаимодействие двух персонажей.

«Представьте сцену осады Иерусалима из фильма «Царство небесное». Город атакуют сотни врагов, летят тучи стрел и снарядов баллист. Оборона вот-вот даст брешь, и именно нашим героям нужно спасти жителей от гибели. Сочетая грубую силу с быстротой и хитростью, вы вдвоем предотвратите вторжение целой армии!»

В идеале предполагается, что вы будете играть в The First Templar вдвоем с другом за одним экраном или по Сети с каким-нибудь южнокорейским школьником. Если ни друга, ни желающего сыграть с вами по

интернету нет, можно сражаться бок о бок с AI, который возьмет на себя управление одним из персонажей. Но при этом второй игрок сможет подключиться к вам в любой момент.

■■■

И знаете, такая ставка, скорее всего, сыграет. Кооперативными драками на мечах в антураже мрачного Средневековья мы, прямо скажем, не избалованы. А в том, что это будет сделано качественно, сомневаться не приходится: авторы серьезных доскональных стратегий мирового уровня отполируют свое детище до блеска. «Мы сейчас дорабатываем и тестируем игру. И гото-

вы заниматься этим до тех пор, пока не поймем: это лучшее, что мы могли сделать», — обещает Тимо, называя в качестве примерной даты выхода начало следующего года. Да уж, к таким людям у инквизиции точно вопросов бы не было. ■

## Будем ждать?

Авторы Tropico 3 и Grand Ages: Rome сменили калькуляторы и строительные леса на мечи, Крестовые походы, святую инквизицию и продвинутый кооператив с участием тамплиера и восточной принцессы.

Процент готовности: **70%**

# Тамплиеры среди нас

## Самые известные игры с участием тамплиеров

Тамплиеры всегда были и остаются одним из любимых фетишей разработчиков. Особенно их любят сценаристы: благодаря храмовникам и их скверной привычке устраивать глобальные заговоры работы становится значительно меньше. Влияние этого могущественнейшего ордена распространилось на все жанры — от квестов до киберпанковских RPG.



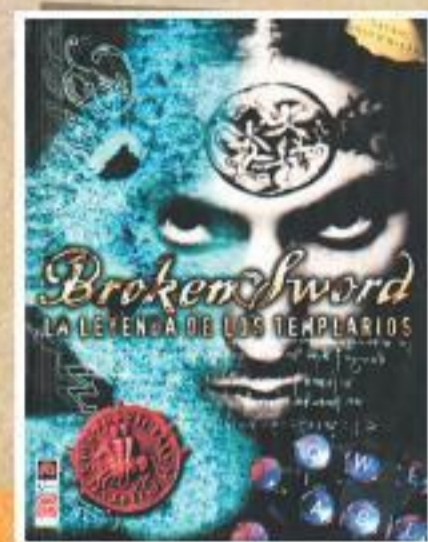
### Knights of the Temple: Infernal Crusade

За год до блистательной *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay* шведская Starbreeze Studios выпустила неплохой слэшер *Knights of the Temple: Infernal Crusade*. Тамплиеры здесь не просто присутствовали: главным героем был храмовник по имени Поль, а русское издание так и называлось — «Тамплиеры: Крестовый поход». Правда, извечные заговорщики были представлены благородными рыцарями без страха и упрека: Поль всю игру гонялся за коварным епископом, похитившим девушку Адель.



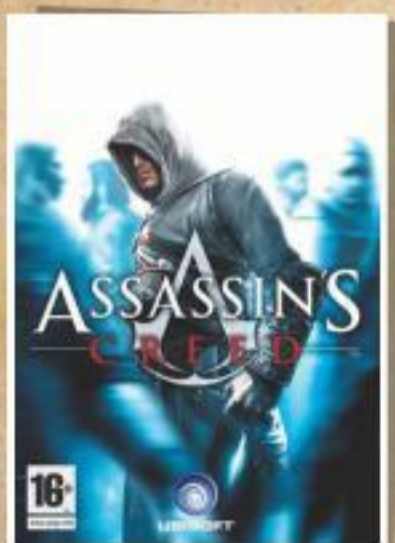
### Deus Ex: Invisible War

Вторая часть культовой киберпанк-игры *Deus Ex* разделила мир будущего на несколько влиятельных фракций, схлестнувшихся в борьбе за власть. Одной из них были как раз тамплиеры. Они проповедовали полный отказ от биомодификаций и вели радикальную борьбу с остальными группировками: пытались создать новое сверхоружие под названием «маг-рейл», захватывали в плен и вообще вели себя крайне некультурно. В финале герой по своему желанию мог присоединиться к тамплиерам, после чего в мире устанавливалась их религиозная диктатура.



### Broken Sword: The Shadow of the Templars

Первая часть великой приключенческой серии сразу же отправила американца Джорджа и французскую журналистку Нико на расследование паутины заговора, который ведет как раз во времена тамплиеров. Таинственные манускрипты, религиозные святыни, среди которых — утерянная церковная чаша (что бы это могло быть?), загадочный альянс, сохранивший свое влияние до настоящего времени, — все как полагается. Тамплиеры очень понравились авторам, поэтому храмовники и неотамплиеры строили козни героям и во всех следующих сериях *Broken Sword*.



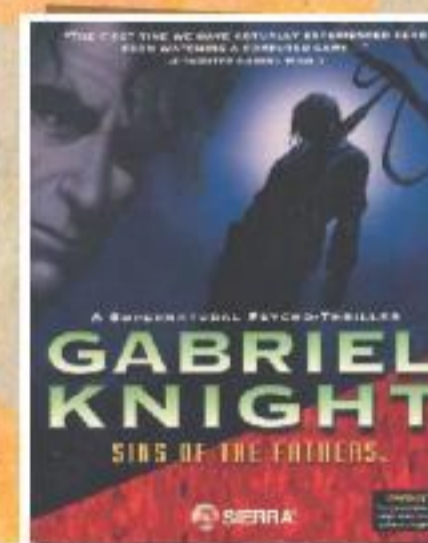
### Assassin's Creed

Сюжет *Assassin's Creed* целиком держится на плечах храмовников: начиналась игра с покушения на их лидера Роберта де Сабле (который действительно был великим магистром ордена с 1191 года до 28 сентября 1193 года), потом тамплиеры штурмовали базу ассасинов. А в итоге вся игра свелась к последовательному убийству девяти важных шишек ордена, которые перед смертью раскрывали новые подробности плана по захвату мира. Во второй части на авансцену вышли неотамплиеры, замаскированные под компанию «Абстерго индастриз».



### Hellgate: London

Амбициозная ролевая игра, мешавшая механику *Diablo* с постапокалиптическим шутером, тоже использовала богатое наследие тамплиеров. Храмовники здесь были одной из трех фракций, действовавших в осажденном демонами Лондоне. В данном случае им было не до всемирных заговоров: тамплиеры пытались сохранить остатки человечества и дать отпор нечисти. Впрочем, даже им оказалось не под силу спасти сыроватую игру: она провалилась в продажах и утонула на дно Flagship Studios, составленную из бывших сотрудников Blizzard North.



### Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred

Легендарная приключенческая серия от Джейн Дженсен всегда была полна мистики и просто не могла обойтись без тамплиеров. Приехав расследовать похищение ребенка близ маленького французского городка, частный детектив и писатель Габриэль Найт в итоге узнал гораздо больше, чем планировал: например, о том, что Иисус Христос — потомок рода египетских фараонов, из которого жрецы хотели сделать некоего богочеловека. С этой страшной тайной были связаны вампиры и рыцари-тамплиеры. Богохульство, конечно, и вранье, но оторваться от игры было невозможно.

RS@IGROMANIA.RU

**Жанр**  
Ролевая игра  
**Издатель**  
1С-СофтКлуб  
**Разработчик**  
Katauri Interactive  
**Похожесть**  
Серия Heroes of Might & Magic  
**Сайт игры**  
www.kingsbounty.ru  
**Платформа**  
PC

**Дата выхода**  
Осень 2010 года

# King's Bounty®

ПЕРЕКРЕСТКИ МИРОВ

**З**а последние два года игра **King's Bounty** стала для нас лакмусовой бумажкой при оценке отечественных игр. Если нужно попенять очередной русской студии на недостаточное внимание к деталям, оптимизации, балансу между количеством и качеством контента — мы сразу вспоминаем игру **Katauri Interactive** и говорим, что вот она-то сделана по лучшим западным лекалам, смотрите и учитесь!

Но вот что интересно: когда дело доходит до более тонких материй, а именно маркетинга и развития серии, калининградская компания почему-то выбирает сугубо российский (в крайнем случае — турецкий, см. **Mount & Blade**) вариант развития событий, то есть ограничивается аддонами и пере-

изданиями. С момента релиза оригинальной игры прошло уже два года — казалось бы, самое время позвать цыган и медведей, чтобы с подобающим шумом объявить о сиквеле. Вместо этого в мае анонсируют **King's Bounty Online** (в работе над которым сотрудники **Katauri** вообще прямого участия не принимают), а также «**King's Bounty: Перекрестки миров**», улучшенную и дополненную версию «**Принцессы в доспехах**».

Сами разработчики и вовсе называют грядущий проект «мишпаком». Но это они, конечно, скромничают: по количеству нововведений «Перекрестки» действительно тянут на полноценное переиздание. Во-первых, оригинальная сюжетная кампания была расширена. В дополнении «Поход орков» принцессе Амели предстоит всту-

пить в тесное сотрудничество с братьями нашими зеленокожими, чтобы предотвратить гибель Теаны. Здесь все довольно стандартно — новые квесты, новые артефакты, монстры и локации. Один новый спутник. Один босс.

Куда интереснее то, что титульная раса орков была заметно усилена. Во-первых, у нее появилось четыре новых юнита. Во-вторых, каждый без исключения боец во время боя наращивает специальный параметр — адреналин, который растет по мере убийства врагов. Как только в крови у юнита скапливается достаточное количество озверинного гормона, зеленокожий получает особое умение (подробнее обо всех этих удивительных метаморфозах — см. врезку на соседней странице). Таким обра-

зом, к концу боя даже потрепанная армия орков превращается в убедительное подобие накачанных пивом футбольных фанатов, проще говоря — страшная сила.

Плохая новость относительно оригинальной кампании — сохраненные игры из «Принцессы в доспехах» в «Перекрестках миров» не заработают: как утверждают разработчики, изменений скопилось слишком много. Но если вам не хочется заново проходить игру, можно будет попытаться силы в двух новых кампаниях. С основным сюжетом они никак не связаны да и вообще мало похожи на привычную **King's Bounty**: общаться и прокачивать героя придется мало, а вот драться — в десять раз больше обычного. В «Защитнике короны» предлагается последовательно освобож-



Разработчики не скрывают, что активно пользовались помощью игроков-энтузиастов — в «Перекрестки» будет включен ряд фанатских модов.



Белый кракен, о котором шептались пираты из оригинальной игры, все-таки существует и, кажется, обладает зачаточными навыками некромантии.



## Green Power

Оркам в «Перекрестках миров» уделяется повышенное внимание. Эти дикие, но симпатичные создания обзаведутся собственной сюжетной веткой в кампании, четырьмя новыми бойцами и уникальным параметром «Адреналин». Подробнее о новых рекрутах — в нижеследующей заметке.

**Орк-охотник**



Воин-одиночка, который, накачавшись адреналином, умеет призывать зверей и опутывать врага сетью. Лучше всего воюет в компании своего ручного зверя, с которым делит и радость от победы, и боль от чужих мечей. За смерть питомца мстит обидчику страшно и с фантазией.

**Гоблин-шаман**



Накопив адреналин, гоблин-шаман метает зачарованные топоры и умеет убивать, как никто другой. Правда, шаман всегда найдет «гоблина отпущения», который будет брать на себя половину его урона. Также может совершить ритуальное самоубийство, превратившись в духа, который наносит врагам астральные повреждения.

**Шаман крови**



Ритуалы и жертвы, жертвы и ритуалы! Сила этого шамана зависит от его уровня адреналина и от количества орков в армии. Две его атаки направлены на то, чтобы уничтожать врагов, и одна служит для того, чтобы уничтожать союзников, обменивая их у духов предков на что-нибудь полезное.

**Орк-вождь**



Очень большой и мощный командир с очень большой и мощной дубиной. Любит посмеяться над врагом и вызвать огонь на себя. А если вождю народов сделается совсем худо, он может сожрать парочку своих соплеменников, восстановив таким образом здоровье.

дать ряд островов, причем с запуском каждой новой игры условия будут драматически меняться — ваши союзники и враги, как и ассортимент магазинов, будут определены случайным образом.

Что будет при этом происходить в самих боях — нам сказать страшно, поэтому слово Ивану Магазишникову, ведущему гейм-дизайнеру проекта: «Например, в «Защитнике Короны» есть арена, на которой стоит Казарма, усиливающая войска противника и призывающая новые отряды. Что делать? Быстрее уничтожить врага?

Ломать Казарму? Занимать своими отрядами точки появления новых отрядов? Решать вам. Мой рекорд в этом сражении — 130 раундов. Кто больше?»

Вторая кампания называется «Чемпион арены» и тоже предлагает довольно жесткую программу развлечений — серию гладиаторских боев. В роли противника будут выступать... приблизительно все — от трупы боссов в полном составе до уникальных героев с оригинальным набором подлых трюков для каждого. Скажем, один неназванный генерал умеет

телепортировать ваших стрелков поближе к своим войскам, а другой негодяй умеет обрушивать на поле боя десяток огненных шаров сразу. Впрочем, мы тоже внакладе не останемся — игрок может заручиться поддержкой одной из десяти гильдий, каждая из которых предложит собственный набор бонусов. Например, в Гильдии наемников всегда можно рекрутировать продвинутого оруженосца, а у магов, соответственно, купить мощные заклинания. Проблема в том, что многие гильдии враждуют между собой, так что к выбору союзников придется подходить ответственно.

Наконец, если вы всегда тайне презирали штатных сценаристов и дизайнеров уровней Katakuri Interactive, то с выходом «Перекрестков миров» вы сможете попытаться переплюнуть их и создать собственную King's Bounty. Для этого в комплект переиздания входит редактор уровней, в котором можно не только создавать карты, диалоги и новых героев, но и заниматься более тонкой настройкой, в частности скриптами. К примеру, можно будет научить врагов «захватывать» замки. Или симити-

ровать стрельбу из пушек и устроить морской бой. Да хоть гонки — хватило бы смекалки.



«Дополнение для фанатов и тех, кто в танке» — именно так на сегодняшний день звучит более или менее полное описание «Перекрестков миров». Характеристика вполне лестная, и нам не терпится посмотреть, что из всего этого в итоге выйдет, но... Уважаемые Katakuri Interactive! Может, все-таки пришла пора для полноценного продолжения? А то, кроме вас, жанр «ролевая игра с элементами Heroes of Might & Magic» продвигать, похоже, никому. ■



Еще один новый юнит: пылающий дракон. Новый он только в рамках серии — в HoM&M такие твари назывались костяными драконами.

### БУДЕМ ЖДАТЬ?

Значительно расширенное переиздание «Принцессы в доспехах».

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **80%**

R&S В разработке  
будем ждать?

# Amnesia

— THE DARK DESCENT —  
Артем Комолятов

Жанр  
Survival Horror

Издатель/разработчик  
Frictional Games

Похожесть  
Серия Penumbra  
Call of Cthulhu:  
Dark Corners of the Earth  
Серия Alone in the Dark

Мультиплеер  
Отсутствует

Платформа  
PC

Сайт игры  
amnesia-game.com

Дата выхода  
Осень  
2010 года

Эту статью хотелось бы начать словами Альфреда Хичкока: «Сравните две гипотетические сцены в фильме. Вот первая — представьте, что мы с вами так мило беседуем. А под столом, за которым мы сидим, пристроена бомба. Все тихо-мирно, и вдруг — бац! — взрыв! Зритель поражен, но перед этим идет совершенно нейтральная сцена. Вот вторая — бомба опять под столом, но теперь зритель об

этом знает. Может быть, он видел своими глазами, как ее пристроил туда какой-нибудь анархист. Ему известно, что бомба взорвется в час дня, и на экране появляются часы. Видно, что они показывают без четверти час. Он следит, как мы с вами беседуем, и из души рвется крик: «Хватит трепаться о пустяках! Сейчас бабахнет!» В первом случае мы предоставили зрителю возможность поудивляться 15 секунд во время взрыва.

Во втором — обеспечили ему 15 минут напряжения. Или, иными словами, саспенса».

Так вот, судя по превью-версии **Amnesia: The Dark Descent**, во **Frictional Games** готовят цельный семичасовой слиток из чистого, незамутненного саспенса. Потому что во время знакомства с игрой от невыносимо тревожного ожидания можно сгрызть все ногти на руках и ногах, хочется натурально лезть на ближайшую стенку.

## Мастера ужаса

Левши из **Frictional Games** могут по праву называться мастерами интерактивного ужаса — как-никак на хоррорах они собаку съели. Вернее, даже небольшой их выводок — речь, конечно же, идет о трилогии «Пенумбра»: **Penumbra: Overture**, **Penumbra: Black Plague** и **Penumbra: Requiem**. Ясная с ювелирной точностью атмосфера лавкрафтовского кош-



Нечто явно не хочет выпускать нас из замка не попрощавшись.



Привыкайте, внутри большая часть комнат выглядит так, будто там прошёл ураган «Катрина». Или плотоядный хлюпающий полтергейст.

## Доктор, я боюсь ТЕМНОТЫ...

Мучители из Frictional Games отлично знают, на какие точки психики нужно давить, чтобы заставить особо впечатлительного геймера отстукивать челюстями сигнал SOS. Особое удовольствие испытают игроки, имеющие хотя бы одну из нижеприведенных фобий...



### Скотофобия

Боязнь темноты. Собственно, в объятиях хоть-глаз-выколи-темнотищи нам придется провести почти всю игру. Одинокие свечи, факелы и переносная лампа, конечно, немного скрашивают ситуацию, но спички и масло имеют неприятное свойство внезапно заканчиваться в самый неподходящий момент.



### Инсектофобия

Боязнь насекомых. Будьте готовы к тому, что, обшаривая очередную шкафу на предмет полезных в хозяйстве вещей, вы потревожите стайки аборигенов — огромных блестящих тараканов. Урона здоровью (физическому) они не наносят, зато противно скребут лапками и выползают на свет неожиданно.



### Некрофобия

Боязнь мертвецов. Пока доподлинно неизвестно, кем или чем является этот гражданин, но то, что его намерения в отношении Даниэля явно недобрые, сомнений не оставляет. Если вам повезет и вы заметите его до того, как он заметит вас, срочно тушите фонарь и прячьтесь в самом темном углу комнаты. Уж лучше переждать пару минут в ненавистной темноте, чем быть разорванным на части этим...



### Клаустрофобия

Боязнь замкнутых пространств. Действие игры проходит в узких темных коридорах замка, разработчики то и дело загоняют вас в крохотные чуланы и комнатухи, но самая большая подлость с их стороны — заставить находящегося в нервном срыве героя запереться в шкафу. Да, клаустрофобия, да, в темноте он сходит с ума. Но снаружи-то ждет монстр!

мара, инновационное управление и работающая на геймплей физика позволили этой «гаражной» разработке четырех студентов вырасти в одну из самых примечательных хоррор-серий на PC.

Признаться, первое впечатление от Amnesia сводится к надменно брошенной реплике: «Ага... Та же самая «Пенумб-

ра», только разыгранная в дру- гих декорациях. Фи!» Действи- тельно, уши предшественницы тут торчат отовсюду: в The Dark Descent без изменений перееха- ло управление (мышкой тянем за ручки дверей и швыряемся предметами интерьера), глав- ный герой все так же бледнеет от вида любого таракана, большую часть времени мы про-

водим за решением комплекс- ных, физически корректных паз- злов и за чтением повсеместно разбросанной макулатуры.

К счастью, это первое впечат- ление обманчиво — разра- ботчики из Frictional Games за минувшие с релиза Requiem два года ощутимо продвину- лись вперед. На этот раз они действуют куда изящнее.

Amnesia — интерактивная галерея самых утонченных, эс- тетически выверенных, просто профессорских способов заста- вить игрока... описать от страха.

### Вспомнить все

Вначале герой обнаружива- ет себя на полу старинного зам-

## Darkness, my favorite...

Кромешная темнота в играх используется геймдизайнерами в различных целях



### Doom 3

**Игра:** На Марсе после открытия врат ада — систематические перебои с освещением, поэтому безымянному солдату приходится бродить почти без света. Ситуацию обостряет тот факт, что главный герой может одновременно держать в руках либо оружие, либо фонарик.

**Прием:** Глаза монстров и лампы переносных аптечек светят в темноте одинаково — однажды, в надежде взять лекарство, вы обязательно потрогаете рукой холодную морду зомби.



### Alan Wake

**Игра:** Приехав отдохнуть на озерный курорт, популярный писатель обнаружил, что его жену похитили темные силы. Тьма накрывает городок — в буквальном смысле обволакивая людей и превращая их в зомби.

**Прием:** Окруженный толпой монстров, герой зажигает сигнальную ракету, и потрясающий визуальный эффект дополняется эффектом геймплейным: боящиеся света зомби попросту взрываются во вспышке света.



### Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

**Игра:** Харизматичный злодей Риддик темноты нисколько не боится. Особенно после операции на глазах, в результате которой он получил возможность отлично видеть, даже если вокруг нет ни одного источника света.

**Прием:** Самый знаковый момент в игре — конечно, сцена, когда гаснет свет и враги Риддика вдруг становятся беспомощными. «Темнота, моя любимая», — произносит герой фирменным басом Вина Дизеля.



### Gears of War

**Игра:** На далекой планете из-под земли повывлазили монстры и стерли с ее лица все города, кроме тех, что стояли на прочных литосферных плитах. Отряд «Дельта» во главе с могучим Маркусом Фениксом сражается с чудовищами.

**Прием:** В недрах планеты Сера темно — оттого многие твари из ее глубин слепы или же жутко боятся света. Один из эпизодов в игре целиком выстроен на игре света и тьмы. Вам придется держаться за светом прожектора, прячась от плотоядных «птичек», вспыхивающих в его луче.

ка с раскалывающейся от боли головой и абсолютно стерильной памятью. С титаническим усилием вспомнив свое имя (Даниэль), он отправляется исследовать мрачный замок. То есть изначально вы знаете о происходящих вокруг вещах ровно столько же, сколько и ва-

ше виртуальное альтер эго, — то есть ничего. Постепенно вы находите улики, проливающие свет на ситуацию: на дворе середина XIX века, вы заперты в замке на территории Пруссии, и в этом огромном здании творится форменная лавкрафтовщина. Все как полагается: челове-

ческие жертвы, древний инопланетный артефакт и вселенский ужас — в наличии.

Самое шокирующее открытие герой делает уже в первые пять минут игрового процесса. Жидкость, отравившую его разум, стершую память и навившую сознание мрачными

галлюцинациями, от которых кружится голова и трясутся руки, герой выпил... по собственному желанию. Видимо, с ним случилось нечто, о чем лучше не вспоминать. В письмах Даниэль дает указания самому себе: за ним по пятам идет нечто ужасное, а времени осталось



Фух... Светлый коридор. Встречаются тут такие чудеса крайне редко.



От воды лучше держаться подальше. Поверьте на слово.



Внутреннее убранство замка периодически вводит в ступор весьма оригинальными предметами интерьера.



Лунный свет благоприятно влияет на расшатанную психику Даниэля, как и любой другой свет в Amnesia, — лишь бы не крошечная, страшная тьма...

совсем мало. Первая же записка заканчивается наказом — убить Александра, хозяина замка, — и обрывается, оставляя Даниэля (а вместе с ним и игрока) со множеством вопросов без ответов.

Завязка Amnesia стремительно сажает игрока на крючок интриги. Добавьте к этому фирменную для Frictional физику — и вот вы уже с головой погрузились в игру. А дальше разработчики выдают настолько изящный геймдизайнерский финт, что даже становится обидно за самих себя. Как только начинается игра, вы попадаете в ловушку.

## Капкан

Поясняем: Даниэль — герой еще более уязвимый и хрупкий, чем Филипп из Penumbra. Если последний еще как-то мог дать отпор мутантам, хаотично размахивая перед собой топором, то в Amnesia вам даже оружия не выдают. От монстра надо прятаться, пропустили пару ударов — умерли.

С психическим здоровьем дела еще хуже. Ото всех ужасов замка у Даниэля потихоньку едет крыша: перед глазами все начинает плыть и искажаться, руки трясутся, протагонист мямлит нечто бессвязное («Дамаскская роза... Роза!..») и вообще превращается в потенциально-го пациента Кащенко. Окончательно преступив грань вменяемости, вы попросту умираете. Ущерб психическому здоровью Даниэля наносит вид расчлененных тел, сверхъестественных явлений, а главное — пребывание в темноте (да-да, запущенная форма ахлуофобии налицо). Поэтому огонь и свет в Amnesia — это не только альтернатива выкручиванию в настройках гаммы на максимум,

но и жизненно важный ресурс. Дабы сберечь драгоценные крохи сознания, вы будете передвигаться по замку исключительно «от канделябра — к факелу» и экономить каждую каплю масла в переносном фонаре.

Итак, герой слаб физически. Труслив. Просуммируйте два этих факта, и вы осознаете гениальность замысла разработчиков.

На Даниэля нападает монстр. Драться нельзя — нужно прятаться. В темноте у героя случается приступ, он начинает сходить с ума. Что делать? А ничего. В этом и заключается суть игры. Укрыться негде, герою всегда будет плохо, как бы вы ни старались. Геймдизайнерская задача заключается не в том, чтобы заставлять игрока сражаться с монстрами, и даже не в том, чтобы он прятался или убегал от них. Монстры должны вас пугать — вот и все.

Именно под этот постулат и заточена вся структура игры. Масло в лампе, которая заменяет герою фонарик, закончится. Чтобы влезть в комнату, вам придется заглянуть в узкую щель — и тут обязательно раздастся жуткий звук. Герой до ужаса боится пульсирующей массы, заполняющей особняк, но она перегородила путь к цели, и потому он наступит в нее. От беды в этой игре не скрыться — раз за разом Amnesia будет напоминать игрокам об их слабости.

## Скелет в шкафу

Создав абсолютно враждебную, пугающую среду, разработчики начинают отрываться по полной. Список персональных «уколов», кульминационных моментов ужаса, кажется,

оценил бы и упомянутый Альфред Хичкок.

Если помните, в нашем первом превью разработчики признались, что сильнее всего пугают монстры, которых не видно. Оказывается, они говорили буквально.

В наполовину затопленных катакомбах вам может встретиться бесплотный дух, отследить которого можно лишь по характерным брызгам на воде. Он очень быстро передвигается, и, чтобы выжить, вам придется бежать, закрывая за собой двери, опрокидывая стойки с бочками и мусором (вот уж где фирменное управление проявляет себя!), а в конце тоннеля судорожно крутить последний вентиль, пока сзади раздаются приближающиеся шаги. Монстра и так практически не видно, а в ключевой момент знакомства игрок и вовсе отвернется от него.

Наконец, идеальная метафора для всей игры и всего метода Frictional — сцена в шкафу. Amnesia еще не вышла, а этот момент, похоже, уже сейчас можно назвать одним из самых жутких эпизодов в компьютерных хоррорах.

То и дело недалеко от вас будет возникать омерзительная антропоморфная тварь. Самое умное, что можно сделать в таких ситуациях, — затаиться в тени и переждать, пока чудовище не уйдет. Попробуйте измерить удары сердца в минуту, когда хлюпающий монстр шаркает в метре от вашего укрытия... И смело умножьте это число на два — когда тварь найдет Даниэля и погонится за ним, сметая все на своем пути. Бежать не оборачиваясь, вломиться в первую попавшуюся дверь, понять, что это тупик, заблокировать дверь столом и в отчаянии запереться в стоящем

у стены шифоньере... А затем с немой мольбой на лице вслушиваться, как монстр выламывает дверь, медленно ходит по комнате, и, наконец, выдохнуть, когда шаги стихнут!

В третий раз вспомним Хичкока: отрабатывая прием «единства места», в своей «Спасательной шлюпке» на протяжении всего фильма он держал героев в квадратном метре одной-единственной лодки. Что ж, пятьдесят квадратных сантиметров шкафа — достойный ответ мастеру саспенса!



В процессе игры кто-то незаметно подошел сзади и мягко положил руку на плечо автору статьи. «Тебе заварить чаю?» — произнес голос. Кажется, это были самые страшные звуки, которые я слышал за последние два года. Потому что в этот самый момент Даниэль медленно крался по темному-темному коридору с тухнувшей лампой в руках и напряженно вслушивался в шорохи и скрипы старого замка. Да, я играл в превью-версию Amnesia: The Dark Descent, и это едва не обернулось инфарктом миокарда.

Если Frictional Games смогли добиться такого эффекта уже сейчас, то что же нас ожидает в финальной версии? Подумать страшно... ■

## Будем ждать?

Психологический хоррор от создателей трилогии Penumbra. Если вы давно мечтали об импозантных висках с проседью, то на этот проект определенно стоит обратить внимание.

Процент готовности: **80%**

# Мастер остросюжетной мистики

Помимо той информации, которая попала в превью, Йенс Нильсен, один из разработчиков, рассказал нам еще несколько интересных фактов об игре.



Йенс Нильсен (на фото слева).  
31 год, разработчик, Швеция.

**Часть денег на разработку** Amnesia мы получили от организации Nordic Game. Благодаря этому вкладу и доходам от продажи Penumbra нам удалось финансировать проект самостоятельно. Бюджет маленький, ресурсы ограничены. Надеемся, что после выхода Amnesia будет пользоваться успехом.

**Инновации нужны**, чтобы игры не становились однообразными и скучными. Мне лично нравятся проекты, которые дают определенный опыт, возможность просто расслабиться или, напротив, справиться с каким-то испытанием. Как в спорте.

**У замка нет четкого архитектурного стиля**, так как многие его части достраивались в разное время. Вы побываете во множестве совершенно неожиданных локаций. Хотя основное действие и разворачивается в XVIII веке, но само здание и его обитатели имеют куда более древнюю историю.

**Большая часть сюжета** и даже некоторые элементы геймплея построены на ос-

нове алхимии и разных сумасшедших экспериментов. Люди часто делают ужасные вещи.

**Во время работы** мы немного играли в Thief, чтобы понять, как авторы разбивали уровни в замке. Вдохновение также черпали из хороших ужастиков, например System Shock 2.

**Композитор** Микко Тармия (Mikko Tarmia) хочет использовать в Amnesia: The Dark Descent знакомые инструменты, но при этом заставить их звучать более современно в рамках эмбиент-треков.

**Мы продолжаем изучать** способы подачи сюжета в игре. В Amnesia история крепко связана геймплеем, что дает пользователю возможность самостоятельно пережить события, а не просто послушать рассказ о них. Действия игрока напрямую влияют на продвижение повествования вперед.

**В Braid я еще не играл**, но в плане сюжета мне очень понравились Dead Space и BioShock. Эти вещи сделаны на таком высоком уровне, что буквально пропадает желание творить. Все равно так же круто не получится. Я прямо расстроился. Жаль только, что вся история в Dead Space подается только через команды по радио, будто вы не настоящий герой, а мальчик на побегушках.

**Вид от первого лица** отлично подходит для жанра survival horror. У вас есть возможность управлять персонажем, физически взаимодействовать с окружением. Вы с головой погружаетесь в происходящее. Другими средствами достичь такого эффекта сложнее.

**Amnesia: The Dark Descent рассчитана на короткие игровые сессии.** Мы попытались сделать так, чтобы геймер за полчаса после получения определенного задания уже увидел результаты своей деятельности. Не нужно тра-

тить два часа, чтобы почувствовать отдачу. Поэтому и уровни у нас обособленные, самостоятельные.

**Отличительные элементы жанра survival horror** — это отчаяние и страх перед виртуальным миром, а не наличие оружия. Если на геймера навьючить килограммы стволов, то монстры начинают его опасаться, а должно быть наоборот.

**У нас нет конкретных планов** по продаже собственного движка, но мы неоднократно обсуждали данный вопрос. Не буду отрицать — это крайне интересно, но для реализации такой возможности потребуется много времени и денег, поэтому пока об этом приходится забыть.

**Я буквально недавно закончил** десятилетнюю карьеру гонщика «Формулы-1» в игре New Star GP. Здорово повеселился. Еще я играю в Icarian: Kindred Sprits (NyxQuest) для WiiWare. Очень нравится.



## 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 на mobi.ru

- Всё об Apple iPhone 4
- Где скачивать книги и журналы?
- Подробный обзор коммуникатора Acer Stream
- Обзор плеера Cowon J3

Проект **mobi.ru** основан на базе ведущего издания о цифровой технике. Экспертный глянцевый 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.

# СДАТЬ НА ОПЫТЫ

## ДЕСЯТЬ УДИВИТЕЛЬНЫХ ПРОЕКТОВ EXPERIMENTAL GAMEPLAY PROJECT

Михаил Лисецкий

**Д**обро пожаловать в Середину игрового раздела. Возможно, на предыдущих страницах вы уже успели насмотреться на мастодонтов вроде Dragon Age 2, Mafia 2 и наша традиционная подборка E3-игр. Чуть дальше вас тоже ждет немало интересного — чего стоят одна только Singularity! Ну а прямо сейчас мы предлагаем вам ознакомиться с развлечениями совсем другого толка.

Скажем даже больше: многие из представленных на этих страницах проектов даже играми-то назвать нельзя — это работы, сделанные в рамках Experimental Gameplay Project. Его авторы уже не первый год ставят перед разработчиками практически садистские условия и предлагают, например, разработать игру за семь дней. Или сделать рабочий прототип на заданную тему. Или все сразу.

На этих страницах мы довольно часто произносим слово «инди», но то, что вы можете найти на [experimentalgameplay.com](http://experimentalgameplay.com), —

это инди в квадрате, игры, сделанные в буквальном смысле на коленке, в жуткой спешке, без всякой внешней шелухи (вроде сложной графики и дорогих спецэффектов) и без претензий на коммерческий успех — работы можно скачать с сайта совершенно бесплатно. У людей, которые присылают сюда свои прототипы, есть только идеи и руки, растущие из положенного места.

Иногда этого бывает более чем достаточно, чтобы получить свои пятнадцать минут славы: на всякий случай напомним, что восхитительная игра World of Goo впервые была замечена именно на Experimental Gameplay. Поэтому, если вас хоть сколько-нибудь заботит будущее индустрии интерактивных развлечений, обратите внимание на этот проект — вполне возможно, что через какое-то время вы увидите представленные там игры в Steam, на канале Xbox Live Indie Channel и в нашем разделе рецензий.





# LEAF: A GAME ABOUT LIFE

Автор  
grapefrukt  
Жанр  
Листья желтые

**А**втор игры Leaf: A Game about Life, скрывающийся под сельскохозяйственным псевдонимом grapefrukt, живет жизнью вольного художника: измеряет время отрезками от GDC до GDC и периодически выигрывает призы на конкурсах flash-развлечений (его кубическая аркада A-steroids завоевала первое место на мартовском 4k Flash Competition). А теперь вот этот замечательный человек сделал игру про листопад.

Хмурой осенью лист отрывается от высокой ветки дерева и начинает падать. Все, что позволено игроку, — вращать его вокруг своей оси, улавливая слабые воздушные потоки. Порой кажется, что «виндсерфинг» удался — лист отправляется в долгое путешествие прочь от родного клена. Но это только кажется. Ловкими дуновениями ветра программа grapefrukt'a неизбежно вернет игрока к подножию дерева, и желто-красный протагонист украсит собой лужу. Гравитация в игре — метафора времени, автор подводит нас к простой мысли: мы способны повлиять на отдельные обстоятельства нашей жизни, способны испытать иллюзию свободы, — но конечный итог мы изменить не в силах. Дополнительно проникнуться смыслом игры поможет аккордеонная мелодия саундтрека в духе самосозерцательного Яна Тьерсена.

Интересно опробовать Leaf на коллегах из офиса. Скромным секретаршам и уставшим от всего боссам обычно хватает одного сеанса, а вот парни-карьеристы, привыкшие «брать от жизни все», бросаются на игру раз за разом. Таким, как они, решительно больно мириться с единственно возможным финалом: лист отмокает в луже. Leaf — это гимн фатализму, игра без игры, тонкое напоминание о том, что, как бы далеко ни закинул нас ветер судьбы, рано или поздно придется вернуться в небытие. ●



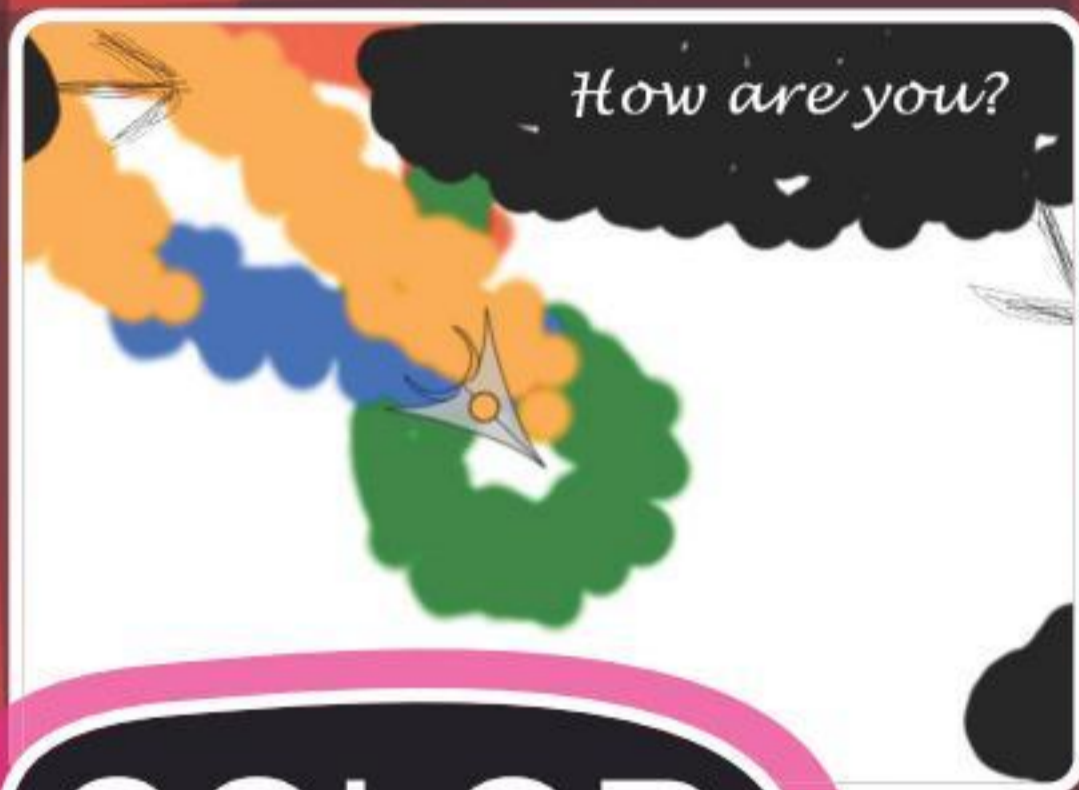
# MR. MCDUGAL'S MARVELOUS UPSIDE- DOWN ELECTROTREE

Автор  
Раймонд Мартино  
Жанр  
Анти-елка

**С**воим проектом Раймонд Мартино настойчиво пытается убедить всех, что он инди-разработчик. Тут вам и нарочито «независимое» название, и абсурдная завязка (главного героя глубокой ночью будит таинственный усач с требованием закончить сборку его нового изобретения), и странный юмор в заставке. Однако во всем остальном **Mr. McDougal's Marvelous Upside-Down Electrotree** ближе к садистским пазлам от компании PopCap (те, кто выламывал пальцы в какой-нибудь Zuma, поймут нас). Здесь тетрис скрещивается с детской игрушкой «Юный электрик».

Диспозиция следующая: в «стакан» в форме конуса (то самое электродерево, замена рождественской елке) поочередно падают элементы-шестигранники, образующие при правильной сборке яркую светящуюся гирлянду. Ток бежит от «розетки» в основании конуса до лампочек, и чем длиннее и витиеватее орнамент соединительных проводов, тем больше шансов на успех. Единственного условия победы нет, зато есть набор из восьми достижений, среди которых «создать цепочку из 14 светящихся гексов», «сложить орнамент с параллельным подключением четырех ламп» и совсем уже невероятное «провести ток сквозь все провода». Дополнительная трудность в том, что элементы не приклеиваются друг к другу, а сползают на дно согласно законам притяжения — то есть, если под очередным шестигранником не окажется опоры, он соскользнет и упадет в самое неудобное для вас место.

Возможностей исправить ошибочные ходы просто нет, поэтому игра получилась зверски сложной — даже несмотря на то, что гексы падают нарочито медленно. При этом Electrotree — это только начало, а вообще-то Мартино задумал целую трилогию с участием мистера Макдугала. Следующие игры будут называться **Ornamentastrophe** и **Roads and Pathways**. ●



## COLOR. ART INSIDE...

Автор  
Таурон  
Жанр

Цветные звуки

Сегодня в интернете нетрудно найти огромное количество онлайн-графических редакторов на любой вкус. Рисуйте красками, карандашами, оторванными конечностями. Придумывайте собственные произведения или используйте готовые «раскраски». Творите в одиночку или одновременно с другими обитателями Сети на одном экране. Два года назад Петри Пурхо и его **Crayon Physics Deluxe** покорила сердца редакции «Игромании» идеей нарисованных объектов, подчиняющихся законам физики. Казалось бы, что еще тут скажешь? И все же автор, скрывающийся под псевдонимом Таурон, сумел выступить с принципиально новым словом в этом минижанре — в игре **Color.art inside...** рисовать необходимо звуком.

Редакторы [experimentalgameplay.com](http://experimentalgameplay.com) не рекомендуют запускать игру в переполненном кафе. А впрочем, и это стоит попробовать. В шумном помещении **Color.art inside...** начинает жить собственной жизнью. Любой звук, изданный в микрофон, двигает виртуальную кисть, размер которой зависит от интенсивности шума. С клавиатуры мы меняем цвета и направление движения. Задача — вернуть краски в детские рисунки, основные сюжеты — домик, деревце, облака. В ближайших планах автора развить идею так, чтобы рисовать можно было, вообще не прикасаясь к клавишам. В этом случае направление кисти будет задаваться тональностью звука, а цвет — кодовыми словами.

Пока же от наслаждения процессом звукописи вас отделяет несколько минут кропотливой работы с программным обеспечением. Дело в том, что программа требовательна к софту и настаивает, чтобы на вашем компьютере были установлены DirectX 9.0c, а также пакеты XNA 3.1 и Framework 3.5. Ну и без подключенного микрофона она тоже, понятно, не запустится. ●

9 / 10

You fumble the switch in the darkness until your surroundings resemble something close to a dimly lit room. It's no great improvement. Suffice to say it's small, empty and with no obvious exit.

You half entertain the idea of intricately examining the environment, scavenging for anything that might by even the most elaborate stretches of logic - prove to be useful; but find yourself neither intricately minded, nor the slightest bit interested.

You notice, then, a series of sentences etched into the wall in one corner. They seem to have been written in some kind of red, viscous liquid, though for all the world you can't quite put your finger on what it might be.

There's something very subtle bothering you about these scrawlings.

Make the argument valid by inserting the missing assumption (even if that assumption is false)

1. Many people believe that a perfect God exists
2. IF many people believe that a perfect God exists AND that belief is not in error THEN a perfect God exists
3. IF a perfect God exists THEN he would not allow that belief to be in error
4. Assumption:
5. THEREFORE IF many people believe that a perfect God exists THEN a perfect God does not exist
6. THEREFORE IF a perfect God exists THEN many people would believe in a perfect God
7. THEREFORE Many people do not believe that a perfect God exists

A perfect God exists  
A perfect God does not exist  
Marmite is best with cheese

Continue

## IR/RATIONAL

Автор  
Том Жубер  
Жанр

Торжество логики

Рассмотрим логическую цепочку. 1) Все коровы едят петрушку. 2) Читатели «Игромании» тоже иногда едят петрушку. 3) Следовательно, читатели «Игромании» — иногда коровы. Игра **Ir/rational** — не о знании правильного ответа, она о понимании того, почему ваш ответ правильный. В лаконичной текстовой форме проверяется умение мыслить строго логически, дедуктивно, абстрагируясь от здравого смысла и привычных представлений о жизни. Экспериментатор Том Жубер ставит на интерактивных подмостках классическую притчу о путнике и Сфинксе, только на этот раз каверзные вопросы задает таинственный электронный разум. На каждом из десяти последовательных игровых экранов даны некоторые послышки (или, говоря на сленге профессоров и лауреатов, пропозициональные заявления) и вывод. Мысли связаны логическими операторами «если», «и», «то», «следовательно». Вернее, каждый раз в формуле что-то упущено, и подобрать недостающий элемент предстоит игроку. К примеру, на пятом экране машина прямо-таки вынуждает признать, что отпустить вас она не может — не позволяет программа. Придется идти на хитрость и заводить кремниевого противника в смысловой тупик.

Отдельное спасибо хочется сказать седьмому уровню: здесь от вас требуют доказать, что австралийский игроненавистник Майкл Аткинсон, извините, лох. Впрочем, отталкиваться придется от послышки, что Майкл «паркуется на местах для инвалидов». Нужно, конечно, признать, что Том не оригинален. Схоластическими силлогизмами абсурда зарабатывали на хлеб и вино еще древнегреческие философы. Однако это не отменяет того факта, что **Ir/rational** помогает поднатореть в ведении дискуссий и может быть рекомендована как пособие для подготовки к экзамену по предмету «Логика». ●

20/100



# ЕКАТО

Автор  
Dragomir  
Жанр

Божественный бильярд

Прочитав конкурсное требование о создании виртуального мира за 7 дней, автор Dragomir, должно быть, вспомнил Священное Писание. Его игра **Ekato** посвящена эсхатологии — религиозному учению о жизни после смерти и конечных судьбах мира и человека. Впрочем, без прочтения короткого диздока понять это непросто. Медленно пересекая экран слева направо, по сумеречному небу условного мегаполиса летят души мертвецов — красные, синие и белые сгустки энергии. Свечение в верхней части экрана символизирует рай, красные огни внизу — геенну огненную. Игроку необходимо воздать богу богово, а кесарю кесарево: легкими движениями мыши распределить по инстанциям синих праведников и красных нечестивцев. Белые «нейтральные» души можно отправлять куда угодно (на сумму очков это не влияет) или вообще пропускать мимо сортировки.

Проблема в том, что направление указующего пера-стрелки с каждым кликом меняется случайным образом. Игровой процесс можно сравнить со странным бильярдом, в котором всеми вашими действиями руководит противник: «Встань вот там; бей под таким углом». Кого-то эти кошки-мышки могут отпугнуть, но на самом деле перед нами идея с огромным потенциалом. Dragomir закладывает неопределенность в основу придуманной им игровой механики и заставляет выкручиваться ежесекундно. В Ekato отсутствуют какие-либо закономерности, для успешной игры нужно включить интуицию и отключить логику. И заново анализировать расклад после каждого хода. Очень быстро приходит понимание, зачем, собственно, понадобились белые души. Только с их помощью можно организовать сложные рикошеты и менять на лету траектории уже сориентированных сгустков. Управлять хаосом инструментами хаоса: если именно в этом и состоит деятельность Бога, то Ekato дает почувствовать себя истинным творцом — всевластным и беспомощным одновременно. ●

Secret: Uncovered

"I'm kind of stressed."



# SECRET UNCOVERED

Автор  
Gemedet  
Жанр

Симулятор доведения до ручки

Своим проектом Раймонд Мартино настойчиво пытается убедить всех, что он инди-разработчик. Тут вам и нарочито «независимое» название, и абсурдная завязка (главного героя глубокой ночью будит таинственный усач с требованием закончить сборку его нового изобретения), и странный юмор в заставке. Однако во всем остальном **Mr. McDougal's Marvelous Upside-Down Electrotree** ближе к садистским пазлам от компании PopCap (те, кто выламывал пальцы в какой-нибудь Zuma, поймут нас). Здесь тетрис скрещивается с детской игрушкой «Юный электрик».

Диспозиция следующая: в «стакан» в форме конуса (то самое электродерево, замена рождественской елке) поочередно падают элементы-шестигранники, образующие при правильной сборке яркую светящуюся гирлянду. Ток бежит от «розетки» в основании конуса до лампочек, и чем длиннее и витиеватее орнамент соединительных проводов, тем больше шансов на успех. Единственного условия победы нет, зато есть набор из восьми достижений, среди которых «создать цепочку из 14 светящихся гексов», «сложить орнамент с параллельным подключением четырех ламп» и совсем уже невероятное «провести ток сквозь все провода». Дополнительная трудность в том, что элементы не приклеиваются друг к другу, а сползают на дно согласно законам притяжения — то есть, если под очередным шестигранником не окажется опоры, он соскользнет и упадет в самое неудобное для вас место.

Возможностей исправить ошибочные ходы просто нет, поэтому игра получилась зверски сложной — даже несмотря на то, что гексы падают нарочито медленно. При этом Electrotree — это только начало, а вообще-то Мартино задумал целую трилогию с участием мистера Макдугала. Следующие игры будут называться **Ornamentastrophe** и **Roads and Pathways**. ●



## NUMBER NINJAS

Автор  
Питер Грневек  
Жанр  
Арифметическое карате

**В** *Number Ninjas* вам предстоит вести в бой арабские цифры (все, кроме нуля). Ниндзя-единица с ленточкой на «голове» отправляется на поиски приключений на свое... что бы у него там ни было. Впрочем, уже вскоре его ждут разительные метаморфозы. Многочисленные враги (тоже цифры) призывают его к ответу — ответу на математические примеры. На поясе протагониста целый набор несущих смерть сюрикенов — «сложение», «вычитание», «умножение», «деление», — и использовать их нужно с умом.

Так, будучи Единицей и атакуя врага Семерку сюрикеном сложения, мы превратимся в Восьмерку, но если вдруг попытаемся применить вычитание, то тут же умрем — в игре в буквальном смысле нельзя быть отрицательным персонажем. К рестарту также ведут дробные результаты и все, что превышает число девять. Задача каждого из уровней — путем последовательных арифметических действий превратиться к финалу в заданную после знака «равно» цифру. Как, к примеру, стать из единицы тройкой через две девятки? Призадумались? То-то же. А ведь это всего лишь третий уровень. Главная причина поражений в *Number Ninjas* не аркадные ошибки, а ошибки мышления.

Из *Number Ninjas* легко могла бы получиться образовательная игра для учеников начальной школы. Автор Питер Грневек не скрывает — он уже опробовал свою игру на детях, и она им очень понравилась. Ждем от Питера новых наглядных образовательных проектов на тему азбуки Морзе, таблицы Менделеева и логарифмов: если подобные игры начнут выходить в массовом порядке, то авторам некоторых учебников придется срочно осваивать флэш-анимацию — не то останутся без работы.



## JONAS ICE CREAM STAND

Автор  
Йонас Хейтала  
Жанр  
Ернический тайкун

**Й**онас Хейтала, хозяин инди-ресурса *madeofree.net*, утверждает, что его первым воспоминанием о жизни была игра на компьютере с другом. С юных лет увлекшись видеоиграми, со временем Йонас начал создавать их самостоятельно. Квест *Doe* с детским рисунком человечка в главной роли, неприлично кровавая RTS и другие игры, которые объединяет... незаконченность. Вот почему Хейтала с радостью участвует в конкурсах от EGP — здесь сами правила не позволяют растечься мыслию по древу.

В *Jonas Ice Cream Stand* игрок руководит работой точки круглосуточной продажи мороженого. Необходимо обеспечивать постоянный дозаказ основных ингредиентов, формировать ценовую политику, подбирать сорта, размеры порций... Как только бизнес встанет на ноги, можно будет усилить вкусовые качества продукта ароматизаторами — это привлечет новых покупателей, но влетит в копеечку. Сладкоежки не стесняются комментировать каждую новую покупку: «Грязь и то вкуснее!» — еще не самая обидная оценка неправильно подобранной рецептуры. Мало того, игра награждает мороженщика текущим статусом: «кулинар мазни», «поставщик бактерий» и т.д. Хейтала не лезет за словом в карман. Сколотить капитал, прогореть дотла и вновь разбогатеть — *Ice Cream Stand* учит следить за изменчивым рынком и мгновенно перепрофилировать производство. Конечной цели в игре нет, лишь процесс.

И хотя игра выглядит подчеркнуто неряшливо, важно другое: за 7 дней автор разработал полноценный тайкун — один из самых сложных жанров, требующий тонкой работы с балансом. Уже за одно это обстоятельство *Jonas Ice Cream Stand* заслуживает того, чтобы включить ее в наш почетный список экспериментальных игр.



## SIX AND A HALF

Автор  
Питер Гренивек  
Жанр  
Интерактивный развод

**В**еще одной игре от Питера Гренивека на интерактивные элементы разложена, казалось бы, неподдающаяся игроизации жизненная трагедия, а именно... размолвка родителей. Ситуация, что и говорить, болезненная, и Питер крайне точно подбирает краски к своей flash-инсталляции **Six and a Half**. Ссорящиеся отец и мать, а также наша героиня — их маленькая дочка — представлены черными силуэтами, цвет фона — закатный красный, переходящий со временем в мутно-синий сумрак. Не совсем игра и не совсем зарисовка, но выглядит все это крайне выразительно.

За счет использования всего двух кнопок на экране разыгрывается настоящая психологическая драма. Дошедшие до предела родители обрушивают друг на друга потоки брани (представлены характерными значками цензуры #\*&%), постепенно отдаляются друг от друга, а их силуэты становятся все более прозрачными. В наших силах по очереди подбегать к маме и папе и награждать их поцелуями (клавиша Z) — скандал замедлится. Главное, не попадать под дождь из непечатных слов, обсценная лексика буквально липнет к девочке и замедляет ее движения. Если вернуться от брани все-таки не удалось, то избавиться от нее можно с помощью истошного вопля (клавиша X).

При должной сноровке окончательный разрыв старшего поколения можно отсрочить на сутки (по игровому времени), но не дольше — рано или поздно родители все-таки скроются за границами экрана. «В Six and a Half победить нельзя, — говорит Питер в печальной сопроводительной записке, — этим я хотел подчеркнуть беспомощность детей в подобных вопросах». Остается лишь выразить надежду, что к созданию игры Гренивека подтолкнул не собственный печальный опыт. ●



## SHOOT 1UP

Автор  
Натан Фот  
Жанр  
Скроллер про клонирование

**П**ожалуй, ключевая цель игры **Shoot 1UP** Натана Фота — изменить наше представление о термине «новая жизнь». Обычно в аркадах и платформерах под этим подразумевают право игрока на ошибку, еще одну копию главного героя, которая появляется на экране после его смерти. Идея Натана Фота проста, как все гениальное: каждая новая жизнь в игре — это дополнительный корабль на экране, полноценная боевая единица. Вылетев на задание в гордом одиночестве, уже через несколько минут вы будете управлять целой эскадрильей истребителей, работающих синхронно, крыло в крыло. Максимальное количество кораблей — 30, а если делите клавиатуру с другом, то и все 60. Экран при этом напоминает мазню третьесортного экспрессиониста, но, что характерно, играть ставится только веселее. Да и самых главных боссов, вроде гигантской электрифицированной нимфоманки с пуленепробиваемым бюстгальтером, можно победить только сплоченной толпой.

Чем больше кораблей, тем больше возможностей по применению супероружия. Между истребителями завязывается что-то вроде энергетической сетки, накапливающей мощный заряд. Ну а когда бойцов становится слишком много, отдельными и пожертвовать не жалко — корабли шумно взрываются, от чего испаряются все вражеские снаряды в пределах видимости. Еще одна находка Натана — развилки. В поворотных точках уровней вы вправе превратить вертикальный скроллер в горизонтальный и наоборот.

Несмотря на то что мы относим эту игру к разряду экспериментальных, Shoot 1UP уже успешно прошла личиночную стадию прототипа и уже сейчас доступна для скачивания за 80 MS Points в разделе Indie Games сервиса Xbox Live. Для экспонатов EGP случай все еще редкий и оттого особенно приятный. ●

Герой номера



Жанр

Экшен

Издатель

Activision Blizzard

Разработчик

High Moon Studios

Платформы

PC, Xbox 360, PS3

# ТРАНСФОРМЕР НОМЕРА

Жизненно необходимая информация о самом коварном трансформере во Вселенной

Самый главный и узнаваемый трансформер — вроде бы сине-красный грузовичок Оптимус Прайм, но сегодня в свете прожекторов у нас его заклятый враг, Мегатрон, и на то есть сразу несколько причин. Во-первых, Мегатрон, как и любой нормальный злодей, гораздо интереснее своего противника: как минимум не корчит пафосные рожи, да и как вообще не заинтересоваться персонажем, который может превращаться в летающий пистолет? Во-вторых, в War of Cybertron Оптимус большую часть игры существует на правах прыткого студента, а вот Мегатрон — предводитель десептиконов с первых же кадров. Настоящий, в общем, лидер.

## Трофейный!

В оригинальном мультсериале 80-х Мегатрон трансформировался в летающий пистолет (что даже в детстве порождало массу неудобных вопросов). Причем не в какой-нибудь, а в восьмизарядный вальтер модели П-38, самое популярное оружие вермахта. В разное время он стоял на вооружении в самых разных странах, включая Ливан, Чад, Чили и Мозамбик. Что касается Мегатрона, то в облике пистолета он мог сжиматься в размерах, чтобы из него могли стрелять другие трансформеры.



меры.

## Главное — починили

В экранизациях Майкла Бэя дела обстоят не так дико. В первом фильме Мегатрон превращался в шаблонный звездолет (что, конечно, скука смертная), но к концу получил на орехи и превратился в кучку металлолома. К «Мести падших» десептиконы восстановили, используя обломки экскаватора, поэтому во второй части он трансформировался в танк (на иллюстрации). Правда, неизвестной науке модели, хотя, например, сообщается, что Броул, один из его подручных, перевоплощается в M1 Abrams.



Фото Kaoll @ Wikipedia.org

## Звучит гордо

В детстве, наверное, каждый мечтал о том, чтобы носить имя какого-нибудь супергероя — мол, в школе бы, конечно, все обзавидовались, если бы меня звали Бэтменом или хотя бы Питером Вэнкманом (в зависимости от того, что в то время шло по телевизору). А как насчет имени Мегатрон? Об этом задумался американец Майк Аффинито, который заключил полушуточный договор со своей беременной сестрой: если Майк соберет на Facebook миллион голосов поддержки, девушка назовет своего ребенка (неважно, мальчика или девочку) именем главаря десептиконов. Миллион заинтересованных насобирался меньше чем за две недели, но история пока не закончилась: недавно стало известно, что Мегатрон все же мальчик, а роды запланированы на 9 августа. Нельзя, конечно, не согласиться, что «Мегатрон» — слово на удивление удачное, оно вроде бы звучит солидно, но ничего конкретного не значит. В Минске фирма с таким названием существует уже семь лет и занимается, цитируем официальный сайт, «оптовой торговлей электротехнической, светотехнической, кабельно-проводниковой продукцией, а также собственным производством НКУ».

## В техпаспорте написано

Мегатрон 10,7 м ростом, он весит почти шесть тонн (примерно столько весит среднестатистическая каска, см. иллюстрацию) и может попасть в цель с пятнадцати километров. По официальным данным вселенной трансформеров, оценки его способностей выглядят так:

- Сила: 10
- Смелость: 9
- Огневая мощь: 10
- Интеллект: 10
- Скорость: 4



## Матрица вокруг

Традиционно Мегатрона и Оптимуса Прайма озвучивали Фрэнк Уелкер и Питер Каллен соответственно. За двадцать с лишним лет их голоса, конечно, изрядно постарели, поэтому когда Дон Мерфи, один из продюсеров фильма «Трансформеры», предложил пригласить старых актеров на радость фанатам — Майкл Бэй отнесся к идее скептически. В итоге за Оптимусом закрепили прежний голос, а Мегатрона озвучил Хьюго Уивинг, неподражаемый агент Смит (на иллюстрации).



## И воду чистить умеет

Мегатрон вполне бы мог трансформироваться в водоочиститель, решили в корпорации Atlantic Ultraviolet: их фильтр Megatron Ultraviolet Water Disinfection System продается во всех западных интернет-магазинах соответствующих товаров. Хотя любопытней выглядит «Мегатрон СС», система по контролю над водоочистительными установками (на иллюстрации). Странно только, что она не превращается в вальтер.



## Звериный темперамент

События трансформенного спин-оффа, «Битвы зверей», разворачиваются через сотни лет после классических «Трансформеров», но главного злодея, лидера предаконов, там тоже зовут Мегатрон — по мифологии, это потомок знаменитого десептикона. «Звериный» Мегатрон умел превращаться в тираннозавра (на иллюстрации), дракона, гибрид волка и дракона, а также сразу в несколько моделей боевой техники. Кроме того, он очень любил отмокать в крио-джакузи в компании любимой резиновой уточки.

# СИГУЛАРИТУ

**ЖАНР**  
ШУТЕР  
**ИЗДАТЕЛЬ**  
ACTIVISION  
**РАЗРАБОТЧИК**  
RAVEN SOFTWARE  
**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/**  
ЛОКАЛИЗАТОР  
СОФТ КЛАБ  
**ПОХОЖЕСТЬ**  
BIOSHOCK  
HALF-LIFE 2  
WOLFENSTEIN  
**МУЛЬТИПЛЕЕР**  
ИНТЕРНЕТ  
**ПЛАТФОРМЫ**  
PC, XBOX 360, PS3  
**САЙТ ИГРЫ**  
SINGULARITY-GAME.COM



В мировом кинематографе тему путешествий во времени обрабатывают давно и под вполне определенным углом: почти все, начиная от «Назад в будущее» и заканчивая «Эффектом бабочки», рассказывают о том, какие страшные последствия могут повлечь за собой нарушения пространственно-временного континуума. Нарушается ход истории, меняется жизнь целых цивилизаций, а сам горе-путешественник в лучшем случае остается инвалидом.

В видеоиграх ситуация совсем другая: современные разработчики пока что упиваются самой возможностью манипулировать временем, а о «технике безопасности» думают в последнюю очередь. В последнее время всерьез заговорить на эту тему пытался **Braid**, но многие игроки были так увлечены борьбой с сердитыми колобками и кроликами-убийцами, что благополучно пропустили всю мораль.

Помимо игры Джонатана Блоу, вспоминается разве что слабенькая **The Darkest of Days**, а из действительно шикарного есть только **Chrono Trigger**, да и тому уже стукнуло пятнадцать лет. Поэтому мы хотим обратить на **Singularity** особое внимание: в этой игре неосторожное обращение со временем может нечаянно привести к

торжеству коммунизма в масштабах отдельно взятой планеты.

## Периодический стол Менделеева

Начинается все с того, что группа американских спецназовцев отправляется провести заброшенный остров с романтическим названием «Каторга-12», на котором в пятидесятых годах прошлого века, как раз в разгар холодной войны, Советский Союз проводил секретные опыты.

Дело в том, что остров оказался единственным в мире месторождением загадочного элемента E99, который является источником огромной энергии. Как выяснилось позже, E99 обладает еще целым набором замечательных для светлого коммунистического будущего свойств: в небольших дозах он может делать людей сильнее и агрессивнее, а главное — с легкостью перемещает предметы во времени. Представляете, какие горизонты открылись перед Красной армией? Никакие ядерные ракеты ей теперь не страшны, ведь их стало возможным обратить в прах еще на подлете. Но планы так и остались планами: в один прекрасный день очередной плановый эксперимент вышел из-под контроля, что-то гром-

ко бабахнуло, половина жителей острова превратилась в монстров и съела с потрохами вторую половину. Остров стал непригодным для жизни, проект закрыли и обо всем, как водится, быстро забыли.

Наши дни. Вертолет с американскими спецназовцами попадает в возмущение пространственно-временного континуума и падает как раз в районе распределительного пункта «Каторги-12». Следующие пятнадцать минут вы с умилением будете рассматривать десятки атрибутов жизни простого советского человека: памятник Сталину, бюстики Ленина, литой советский герб над входной дверью, красные растяжки с надписью «Слава КПСС», а также научно-просветительские фильмы о загнивающем капитализме и огромной пользе советской науки.

А потом вдруг случается необычное: по острову проносится волна, и наш герой оказывается в далеком прошлом, спустя считанные секунды после той самой страшной аварии. Бушует пожар, кричат люди, а какой-то мужчина вот-вот свалится в горящую дыру и непременно погибнет. Натаниэль Ренко (так зовут главного героя), конечно же, спасает человека и в тот же момент, как в сериале «Квантовый скачок», перемещается во времени — назад в 2010 год.

И тут начинаются неприятности: спасенный оказался одним из главных исследователей элемента E99. После вашего вмешательства он довел эксперимент до конца, СССР победил в холодной войне, и теперь все люди земного шара поднимаются в шесть утра, чтобы сделать гимнастику под звуки советского гимна и съесть порцию старой доброй вареной свеклы. Спасенный ученый (некто Демичев) тем временем сменил белый халат на китель и меховую накидку и в таком виде явно не без удовольствия правит миром. Теперь вам предстоит все исправить.

Удивительно, что при таком сюжете все действие не превращается в Red Alert от первого лица. Смешные моменты, конечно, встречаются: однажды, например, вас чуть не придавит огромная бронзовая голова вождя мирового пролетариата. А традиционные взрывоопасные бочки красного цвета именно в этой игре смотрятся особенно колоритно благодаря изображенному на них серпу и молоту и надписи «СССР».

Но в целом «Каторга» получилась довольно мрачным отражением советской эпохи. Без ошибок (часть из них вынесена в подзаголовки статьи) и намеренных шуток не обошлось, но ни о какой «клюквенной» комедии речи не





Любой, кто играл в Half-Life 2: Episode 1, узнает эту картину. Важна со столпом энергии и воронкой — вылитая Цитадель в ее последние мгновения. Лих открывает доктор Клайнер, пытающийся исправить ситуацию, вызванную его изобретением. В кадр не попала Катрин, местный вариант Аликс. Она точно так же подгоняет героя, изредка его спасает или просто путается под ногами. Ренко, кстати, за всю игру не произносит ни слова.



Агитационные советские видеоролики про буржуй, пролетариат и пользу науки один в один срисованы с рекламы плазмидов из BioShock. Сходство настолько поразительное, что невольно задумываешься: не один ли и тот же художник их рисовал?



Помните гигантских монстров из Lost Planet? Похож, правда? Если считаете, что это просто совпадение, обратите внимание на уязвимые точки, которые подсвечиваются до боли знакомым оранжевым цветом. Причем когда они лопаются, то из них вытекает оранжевая жижа. Остались еще сомнения?



А вот еще одна знакомая картина. Ничего не напоминает? Ответ: Fallout 3. На статичной картинке сложно передать сходство, но поверьте: конечности от солдат и монстров отлетают абсолютно точно так же, как и в игре Bethesda Softworks. Причем даже возможна ситуация, когда стреляешь в тело, а отлетают обе руки.

SINGULARITY

Главный источник вдохновения Singularity — это BioShock. Но если посмотреть внимательнее, то можно заметить еще очень много интересных заимствований. Вот некоторые из них.

DATE/REVISION: 10/07/12



Энергетический удар слабо действует на монстров, но хотя бы отшвыривает их подальше. Реакция хляпких человечешек на тот же прием описывается словами «солдат улетел, а ноги остались».



Голубоватый оттенок конечности намекает, что смотрим мы на проекцию событий прошлого. Будьте уверены: обладатель клешни дожил до настоящего времени!



Электрического плазмиды в советских лабораториях не изобрели, но того же эффекта можно добиться, восстановив потрепанный временем энергетический щиток.



Особый шик — поймать в сферу времени группу монстров, неторопливо пустить каждому очередь в голову и с удовольствием наблюдать, как они одновременно упадут на землю, когда время «оттаает».

идет. Тем, кто еще застал наше советское прошлое, наверняка будет немного интереснее, чем тем, кто родился позже. Конечно, легко заметить, что в советской культуре западные разработчики разбираются плоховато (ну где вы видели табличку «Здание офиса» в СССР?), а специально для тамошних игроков многие плакаты и вывески зачем-то дублируются на английском языке. Тем не менее видно, что разработчики старались передать дух той эпохи. В этом заключается одна из особенностей Singularity: какое-то время ее просто приятно разглядывать, подмечая мелкие детали и умиляясь очередному агитплакату с надписью «Секреты вредят. Молчок!».

## Реактор инаугурационный день

Во время разработки игры Raven Software не раз заявляли, что собираются двигать жанр шутеров вперед. Если именно ради этого вы и ждали игру, то можете смело идти по своим делам: самая оригинальная идея, которую смогли реализовать создатели, находится на левой руке Ренко и называется мобильным временным преобразователем (МВП). Теоретически это всемогущая перчатка для управления временем, однако состарить или омолодить тысячи

предметов, как обещали разработчики, нельзя — применять устройство можно в строго отведенных для этого местах.

Но гаджет все равно получился интересным. По мановению руки вы можете рассыпать в труху лестницы, ящики, сейфы, мостики, причудливые растения, баки, бочки и прочие контейнеры. Точно так же легко все это можно восстановить в первоначальном виде: из кучи мусора на ваших глазах материализуется взрывоопасная бочка, бетонное перекрытие или наполненный патронами ящик. На живые существа устройство тоже действует, правда, по-разному: обычные люди сгибаются заживо или превращаются в монстров, чудовища же просто замедляются.

На этом функционал чудо-девайса не ограничивается. По ходу игры Ренко научится притягивать и швырять предметы (в том числе гранаты и ракеты), создавать небольшую сферу, внутри которой ход времени замедляется, или просто посылать энергетическую волну в рукопашной схватке, буквально разрывающую слабых противников на части.

На этом намеки на оригинальность заканчиваются и начинаются заимствования. Singularity впитала в себя идеи огромного количества игр и фильмов (о самых бессовестных случаях плагиата смотрите материал неподалеку),

но главным источником вдохновения для авторов, несомненно, был BioShock. Сходство получилось практически портретным: по темным уголкам распаханы емкости с элементом E99 (адам), МВП по своим функциям похож на плазмиды и питается специальной энергией (EVE), иногда можно найти чемоданчики с улучшениями для оружия и формулы для усиления главного героя (тоники). Все манипуляции с апгрейдами происходят на специальных мобильных станциях.

Геймплейные и сюжетные идеи тоже утянуты из великой игры про ар-деко и уменьшены до масштабов, на которые хватило фантазии разработчиков. На уровнях раскиданы десятки записочек, дневников и аудиозаписей — как относящихся к сюжету, так и призванных показать жизнь обычных людей на «Каторге-12». Ну а когда дело доходит до боя, Singularity включает тот же мини-сендбокс из BioShock с поправкой на меньший бюджет. То есть врагов можно прикончить самыми разными способами: просто расстрелять, прятаясь за ящиками, поймать в сферу времени, пойти в рукопашную, швырнуть обратно адресату гранату или ракету, состарить укрытия, за которыми прячутся враги, превратить человека в монстра и наблюдать, как тот разрывает на части быв-

ших коллег, а потом закидать всю честную компанию красными бочками, баллонами с газом или жидким азотом. В последнем случае враги замораживаются и рассыпаются на осколки. Все как в BioShock.

## Комната запаса

Конечно, Raven Software — это не 2K Boston и даже не 2K Marin, поэтому совсем уж бишоковских масштабов в Singularity нет: не хватает чувства стиля, внимания к деталям, культурного подтекста. Raven — честные ремесленники, они не умеют и не хотят морочить игрокам голову и без всякой задней мысли раз за разом напускают на него толпы голозадых мутантов. Но даже прямого заимствования чужих идей в сочетании с прямыми руками оказывается достаточно, чтобы удерживать людей за мониторами на 2-3 вечера (именно столько занимает прохождение игры).

Как и в случае с Call of Duty, рецепт прост: нужно просто не давать игроку опомниться, раз за разом помещая его во все более дикие ситуации. Однажды мы, например, наткнулись на фотоаппарат, который можно было «использовать». На выехавшей из советского «Полароида» фотографии проявился Ренко, закрывающий руками лицо от яр-



Советский спецназ еще никогда не был настолько суров!



Откровенной чернухи в Singularity немного. Но она есть. Беременным и впечатлительным в такие моменты лучше закрыть глаза.

# УГОЛОК НОСТРАДАМУСА

СЛОВО «СИНГУЛЯРНОСТЬ», ВООБЩЕ ГОВОРЯ, ВПЕРВЫЕ ПОЯВИЛОСЬ У АСТРОФИЗИКОВ. СИНГУЛЯРНОСТЬЮ НАЗЫВАЮТ ТОЧКУ С БЕСКОНЕЧНО БОЛЬШОЙ МАССОЙ И БЕСКОНЕЧНО МАЛЫМ ОБЪЕМОМ. ИНАЧЕ ГОВОРЯ, ЭТО ВСЕЛЕННАЯ ДО БОЛЬШОГО ВЗРЫВА. НО В ИГРЕ ИМЕЕТСЯ В ВИДУ ДРУГАЯ СИНГУЛЯРНОСТЬ — ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ. ЭТО ВЗРЫВНОЙ, ПРАКТИЧЕСКИ МГНОВЕННЫЙ РОСТ ТЕХНИЧЕСКОГО ПРОГРЕССА, В РЕЗУЛЬТАТЕ КОТОРОГО ЧЕЛОВЕЧЕСТВО ЛИБО ПРЕТЕРПИТ СУЩЕСТВЕННЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ (КИБОРГИ, ИНТЕГРАЦИЯ С МАШИНАМИ, ВОЗМОЖНОСТЬ КОПИРОВАНИЯ СОЗНАНИЯ), ЛИБО ПОПРОСТУ ВЫМРЕТ. ТЕОРИЯ ОСНОВАНА НА ТОМ, ЧТО ЧЕМ БОЛЬШЕ ЗНАЕТ ЖИВОЕ СУЩЕСТВО, ТЕМ БЫСТРЕЕ И БЫСТРЕЕ ОНО РАЗВИВАЕТСЯ. ВСПОМИНАЯ, ЧТО ВСЕГО СТО ЛЕТ НАЗАД ЛЮДИ ЕЩЕ ЕЗДИЛИ НА ЛОШАДЯХ, А СЕГОДНЯ ЕЗДЯТ НА ЛОШАДЯХ, НО УЖЕ В ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ, ПОВЕРИТЬ В ТЕОРИЮ НЕСЛОЖНО. УЧЕННЫЕ СЧИТАЮТ, ЧТО ТЕХНИЧЕСКАЯ СИНГУЛЯРНОСТЬ СЛУЧИТСЯ В ПЕРИОД МЕЖДУ 2016 И 2020 ГГ. ДАВАЙТЕ ПОСМОТРИМ, КАКИЕ ИНТЕРЕСНЫЕ СОБЫТИЯ ПЛАНИРУЮТСЯ В ЭТО ВРЕМЯ? ЕСЛИ, КОНЕЧНО, В 2012 ГОДУ НАС НЕ НАКРОЕТ ОЧЕРЕДНЫМ КОНЦОМ СВЕТА.

- 2016** — В КОСМОС БУДЕТ ЗАПУЩЕН РОССИЙСКИЙ АППАРАТ «БИОН-М» С ЖИВЫМИ ОРГАНИЗМАМИ НА БОРТУ, ПРИЗВАННЫЙ ПОМОЧЬ В ПОДГОТОВКЕ ПИЛОТИРУЕМОГО ПОЛЕТА НА МАРС. РЕПЕТИЦИИ ПОСЛЕДНЕГО КАК РАЗ НЕДАВНО НАЧАЛИСЬ. НА ЗАМЕТКУ: В ИГРЕ MASS EFFECT ЧЕЛОВЕЧЕСТВО НАШЛО ПРОТЕАНСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ НА МАРСЕ.
- 2016** — ПРЕДПОЛОЖИТЕЛЬНО БУДЕТ ЗАПУЩЕН ПЕРВЫЙ В МИРЕ ТЕРМОЯДЕРНЫЙ РЕАКТОР ITER. ЭТОТ ЭКСПЕРИМЕНТ СЧИТАЕТСЯ ВТОРЫМ ПО ВЕЛИЧИНЕ ЗА ВСЕ ВРЕМЯ СУЩЕСТВОВАНИЯ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА.
- 2016** — АППАРАТ JUNO ВЫЙДЕТ НА ОРБИТУ ЮПИТЕРА И НАЧНЕТ ИССЛЕДОВАНИЕ ПЛАНЕТЫ.
- 9 МАЯ 2016 ГОДА** — МЕРКУРИЙ ПРОЙДЕТ МЕЖДУ ЗЕМЛЕЙ И СОЛНЦЕМ.
- 2017** — ЮЖНАЯ КОРЕЯ ВПЕРВЫЕ ПОЛЕТИТ В КОСМОС.
- 2017** — КАПИТАЛИЗАЦИЯ ГАЗПРОМА ДОСТИГНЕТ ТРИЛЛИОНА ДОЛЛАРОВ.
- 7 НОЯБРЯ 2017 ГОДА** — В ЧЕСТЬ СТОЛЕТИЯ ОКТЯБРЬСКОЙ РЕВОЛЮЦИИ БУДЕТ ОТКРЫТА КАПСУЛА С ПОСЛАНИЕМ КОММУНИСТАМ БУДУЩЕГО. В ЭТОМ ЖЕ ГОДУ БУДЕТ ВОССТАНОВЛЕН СССР И В НЕГО ВОЙДЕТ ЕВРОСОЮЗ. ПО-КРАЙНЕЙ МЕРЕ, ТАК СЧИТАЕТ ПАВЕЛ БОРОДИН, ГОССЕКРЕТАРЬ СОВЗНОГО ГОСУДАРСТВА РОССИИ И БЕЛАРУСИ.
- 2018** — В КИТАЕ СНИМУТ ЗАПРЕТ НА РОЖДЕНИЕ БОЛЬШЕ ОДНОГО РЕБЕНКА В СЕМЬЕ.
- 2019** — ПОЯВИТСЯ СУПЕРКОМПЬЮТЕР С ВЫЧИСЛИТЕЛЬНОЙ МОЩЬЮ В ОДИН ЭКЗАФЛОП (ЭТО ЧИСЛО С 18 НУЛЯМИ)
- ДЕКАБРЬ 2019** — ТРИ АСТРОНАВТА НАСА ВЫСАДЯТСЯ НА ЛУНЕ.
- 2020** — НА ЛУНЕ ВЫСАДЯТСЯ АСТРОНАВТЫ-РОБОТЫ.
- 2020** — РОССИЯ НАЧНЕТ ДОБЫВАТЬ ГЕЛИЙ-3 НА ЛУНЕ.
- 2020** — С ЛИЦА ЗЕМЛИ ИСЧЕЗНЕТ АРАЛЬСКОЕ МОРЕ.
- 2020** — НАЧНЕТСЯ МИССИЯ НАСА НА ВЕНЕРЕ ПО ИЗУЧЕНИЮ ПЛАНЕТЫ С ПОСАДКОЙ БЕСПИЛОТНОГО КОРАБЛЯ.
- 2020** — ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ СИНГУЛЯРНОСТЬ.
- 2021** — ???

DATE/REVISION: 10/07/12

кой вспышки, и... монстр за его спиной, заносающий лапу для удара! Эффект был потрясающий: после панического рывка в сторону когти чудовища пронесли в сантиметре от Натаниэля, а пульс еще несколько минут приходил в норму.

Разработчики хорошо держат темп повествования, поэтому Singularity не оставляет игроку шанса остановиться и начать брюзжать. Вот Натаниэль находит скорострельный пулемет и вихрем несется за похищенной боевой подругой, снося все на своем пути. Вот он же на карачках крадется мимо десятков слепых, но не глухих монстров. А в следующем эпизоде скачет по вагонам свержившегося в пропасть поезда, удирая от гигантской помеси ящерицы и богомола. С разнообразием у

Raven Software всегда все было в порядке.

Но не стоит забывать и про то, что на счету компании нет ни одной гениальной игры. Точно так же получилось и с Singularity. В ней то и дело мелькают недоделки, устаревшие вещи и просто раздражающие моменты. Вроде бы все шумно и ярко, но иногда невольно обращаешь внимание на пластиковую графику не первой свежести, с глухим раздражением вспоминаешь о необходимости лечиться аптечками (автоматического восстановления здоровья нет) и по десять раз решать одну и ту же головоломку в разных декорациях. Ну а самый главный недостаток Singularity — очень слабая проработка оружия и туповатые противники. За оружие обиднее всего: его не слышно, оно не чувствуется, и стрелять из него совершенно неинте-

ресно. Нет обратной отдачи, нет ощущения попадания по врагам. Такое чувство, что в руках пластмассовый китайский автомат. Ситуация слегка исправляется с появлением трехствольного пулемета, но полностью проблема не решается.



Но, несмотря на все это, мы убеждены — Singularity придется по душе всем, кто считает, что современные игры стали слишком уж заумными. Лишенный ар-деко, «похрустывающего из колонок джаза» и отсылки к Айн Рэнд, BioShock в редакции от Raven Software остался честным линейным шутером про мутантов и Советский Союз. Механика работает как надо, связка «стрельба плюс спецспособности» сбоев не дает, а раздражающей клюквы в этот

раз практически нет. Вместо нее — ряд мелких, но раздражающих недостатков, но игра, к счастью, заканчивается раньше, чем они успевают стать действительно серьезной проблемой. Все это делает Singularity идеальным летним шутером: простым, быстрым и насыщенным. Слава КПСС!

**ПЕРЕВОД:** Про локализацию Singularity сказать особенно нечего. Текст переведен. Актеры подобраны. Шрифт идеально соответствует и так далее. Примерно половину осмысленных реплик в колонках занимают монологи ближайшего союзника Ренко, доктора Барисова, поэтому уже одно то, что его голос не раздражает, могло бы спасти всю локализацию. Но к счастью, все остальное выполнено примерно на том же уровне. Для полусерьезной игры вроде Singularity этого более чем достаточно. ■

Рейграбельность — нет  
 Классный сюжет — нет  
 Оригинальность — нет  
 Легко освоить — да  
 Оправданность ожиданий: **70%**

## Дождались?

Бюджетная версия BioShock в советском антураже и с возможностью перемещать предметы во времени. Никаких открытий, но играется на удивление бодро.

Геймплей: 8  
 Графика: 7  
 Звук и музыка: 7  
 Интерфейс и управление: 8  
 Рейтинг локализации: 😞 😐 😊

## Рейтинг

**7,5**

«Хорошо»



# CRACKDOWN 2

**Жанр**  
Экшен

**Издатель**  
Microsoft Game Studios

**Разработчик**  
Ruffian Games

**Издатель в России/локализатор**  
1С-СофтКлуб

**Похожесть**  
Prototype  
inFamous

**Мультиплеер**  
Интернет

**Платформа**  
Xbox 360

**Сайт игры**  
[www.xbox.com/en-US/games/splash/c/crackdown](http://www.xbox.com/en-US/games/splash/c/crackdown)

Антон Ермягин



В Crackdown 2 есть полиция, которая здесь вроде бы выступает на стороне игрока, но на деле служит одной цели: мешать вам жить. Если в горячке боя вы случайно заденете двоих-троих митровцев, за вами тут же вышлют отряд гранатометчиков.

Если вы читаете «Игроманию» не впервые, то, конечно же, слышали о Crackdown. С этой игрой, словно с произвольным брусом из Палаты мер и весов, мы на протяжении последних лет сравнивали почти каждую игру в поджанре «сендбокс про супергероев». В Prototype швыряются машинами? Ха, так ведь это уже было в Crackdown! В inFamous предлагают вырезать оккупировавшие город банды оголтелых выродков? Тоже Crackdown. И так далее.

А сегодня вся эта история повторится с точностью до наоборот. Потому что Crackdown 2, второй по важности (после Alan Wake) Xbox 360-эксклюзив

в этом году, подозрительно похож на страдающего от недостаточности альфа-1-антитрипсина ребенка inFamous и Prototype.

## Мама, почему я урод?

Со стороны, однако, решительно непонятно, что же такого случилось страшного. Да, сиквелом занималась другая студия (сами авторы в это время были вплотную заняты APB), но костяк Ruffian Games составляют выходцы из Realtime Worlds. Механику дословно скопировали из оригинала. Придумали новые виды оружия и добавили кооператив на четырех игроков. Нормальные роды.



Рядовых противников проще и быстрее забить насмерть машиной. Как только появятся гранатометчики и гориллоподобные мутанты — этот трюк мигом перестанет работать.



Мирные жители в игре чуть сообразительнее, чем в Prototype, но гораздо хуже, чем в inFamous: бесцельно из стороны в сторону все-таки не бегают, но и жизнь имитируют довольно вяло — разве что гитаристы на улицах попадают.

Нормальный крик. Нормальный сиквел.

Проблема становится очевидна, если знать, когда вышел Crackdown. В феврале 2007-го никто толком не знал, как должны выглядеть сендбокс-игры без букв «GTA» в названии. Поэтому один вид мужчины в обтягивающем комбинезоне, прыгающего по небоскрегам с ловкостью макаки, объяснимым образом приводил всех очевидцев в экстаз.

Но это — в начале 2007-го. А чуть больше чем через полгода начались тектонические сдвиги: сначала **Crysis**, в котором тоже был костюм со спецспособностями и в миллиард раз более мощный движок. Потом — **Assassin's Creed**, который наглядно показал, как должен выглядеть паркур в современных играх. Ну а в 2009 году появились полноценные идеологические наследники (да-да, это опять про Prototype и inFamous — готовьтесь, мы вспомним о них еще не раз), в которых идеи Crackdown были раскрыты на принципиально ином уровне.

Но для Ruffian Games этих трех лет как будто не было. Вернее, не совсем так: они, конечно, видели, что сделали **Radical Entertainment** и **Sucker Punch**, и поэтому придумали

новый сюжет, в котором мегаполис Пацифик-Сити атакуют ужасные мутанты и повстанцы (раньше на их месте были простые бандиты). Это, очевидно, наследие Prototype. Кроме того, они разбросали по всему городу аудиопослания из прошлого, в которых несколько персонажей делятся своими впечатлениями на тему произошедшей катастрофы, — это уже досталось от inFamous.

На этом разработчики посчитали, что их долг перед жанром выполнен, и с чистой совестью представили публике сиквел, который минимально отличается от оригинала. Итак, мы снова играем за напичканного технологиями сотрудника некоего Агентства, который должен единолично избавить город от «вируса уродства» (именно им болеют несчастные мутанты). Никакого связного сюжета нет: нам нужно в произвольной последовательности активировать двадцать семь установок, которые, в свою очередь, нужны, чтобы поместить в очередное логово чудовищ ультрафиолетовую бомбу и всех там порешить. Три установки — одна бомба, расклад простейший. Все районы города доступны с самого начала, в перерывах между «миссиями» можно заниматься традиционной

жанровой чепухой: отбивать у повстанцев стратегические объекты, участвовать в гонках (по крышам или по дорогам, на авто), ликвидировать локальные точки прорыва нечисти...

Если честно, все это несколько обескураживает — мы все-таки привыкли, что в боях про нападение мутантов должен быть какой-никакой нарратив, главные и второстепенные герои, кат-сцены, наконец. В Crackdown 2 ничего подобного нет: ролики показывают ровно дважды, а персонажей всего двое, причем один из них (бессменный директор Агентства) всю дорогу остается за кадром и достает героя по рации нудными советами. По уровню подачи это даже хуже, чем Prototype — там тоже был предельно условный сюжет, но по сравнению с игрой Ruffian Games он кажется верхом сценаристского мастерства: все-таки и ролики, и герои, и непрерывный твист в середине повествования... А Crackdown 2 в определенный момент просто *заканчивается*.

Соответственно, интересных сюжетных миссий здесь тоже нет. Двадцать семь ретрансляторов и девять маяков — это последовательность абсолютно однотипных заданий. Взобраться на вышку, перебить повстанцев, активировать установку. Повторить еще дважды. Далее — спуститься куда-нибудь под землю, дать сигнал авиации, дождаться, пока те сбросят в котлован маяк-убийцу, а затем — защитить его от нападающих уродов. Все. Стоит ли говорить, что то же самое творится в побочных миссиях?

## Баран в большом городе

Ладно, допустим, так оно и было задумано изначально — все-таки у нас тут сендбокс и пред-

полагается, что игрок должен сам придумывать себе развлечения. В арсенале Агента старые трюки: он высоко прыгает, больно стреляет, охаживает врагов машинами и фонарными столбами и сам нередко садится за руль. Способности, кстати, прокачиваются по мере использования, и в какой-то момент герой научится планировать над городом (кстати, мы уже упоминали, что Crackdown 2 очень похожа на Prototype?), подпрыгивать на высоту четвертого этажа и раскидывать машины пинками.

Естественно, при таком раскладе каждое задание можно решить десятком способов. Нафантазируйте их, пожалуйста, сами — в ваших грезах они гарантированно будут выглядеть лучше, чем в игре. Да, действительно, можно свалиться на врагов с неба, можно подъехать к укрепайону на тяжеловооруженном багги, можно расстрелять всех из пулемета... Но самый эффективный способ — понаделать во врагах дырок из снайперской винтовки. Потому что во всех остальных случаях начнутся проблемы.

Скажем, паркур и акробатика. «Сюжетные» локации часто располагаются на вершинах небоскребов, и добраться до них будет очень нелегко. В отличие от того же Assassin's Creed, в Crackdown 2 регулярно случаются ситуации, когда игроку в его восхождении банально не за что зацепиться — сплошные отвесные стены. Более того, Агент регулярно бьется головой об потолок, пролетает мимо цели и падает, падает, падает. Из-за этого половину гонок по крышам приходится проходить с четвертой-пятой попытки, а ведь это один из немногих эффективных способов прокачать навык ловкости и, таким образом, научиться прыгать еще выше.



Среди новых видов транспорта — вертолет Агентства, но мы почему-то не уверены, что у вас хватит терпения на то, чтобы прокачать навык вождения до необходимого уровня.



Один из лучших приемов игры — подрыв баллонов с горючим: в отличие от бочек, они не просто взрываются, но и летят в произвольном направлении.



Прокачав силу до определенного уровня, Агент сможет снимать орудия со стационарных турелей. Очень удобно.

Вообще, Crackdown 2 делает все, чтобы расположить игрока против себя. Причем делает это подло, исподтишка — номинально ничего ужасного не происходит, но пользователя, словно в китайской пытке тысячей порезов, доканывают нечеловеческим количеством мелких дизайнерских недочетов. Машины ведут себя на дорогах разнузданно, переворачиваются, словно пластмассовые игрушки (и это в мире, где уже есть GTA 4 с двумя аддонами!) и до обидного быстро взрываются. Да и потом — непонятно, кому они нужны, учитывая, что в любую часть города можно добраться вприпрыжку.

В миссиях отсутствуют чекпойнты — проиграв, приходится понуро тащиться обратно к месту выполнения задания и начинать все сначала (что случится, если точкой назначения будет один из тех самых небоскребов, с которых приходится регулярно падать, — вообразить несложно). Как только вы возомните себя супергероем и решите как следует разогнаться — на вашем пути обязательно попадется какой-нибудь нерадивый прохожий, при столкновении с которым герой гарантированно потеряет скорость. Автоприцел безобразный: в перекрестье чаще всего попадают не находящиеся рядом враги, а какие-то подранки на заднем плане, или того хлеще — взрывоопасные бочки в дальнем углу площади. Ракеты и мощные гранаты валят Агента с ног, и после этого он еще добрых несколько секунд, чертыхаясь, поднимается — стоит ли говорить,

что за это время его успевают убить как минимум дважды? Враги тупы как пробка, но стреляют всегда без промаха, особенно из гранатомета. А герой, как нарочно, попался хлипкий и под серьезным натиском моментально склеивает ласты.

К концу игры складывается ощущение, что сотрудники Ruffian Games отчего-то люто ненавидят именно вас лично и вот-вот заявятся к вам домой с монтировками, изобьют, поломают мебель и замажут фекалиями дверной глазок, причем с внутренней стороны.

## Не время для клоунов

Но мы убеждены, что никакой кровной неприязни здесь нет, просто разработчики не понимают, как должен выглядеть современный сендбокс-экшен, особенно со сверхчеловеком в главной роли. Еще с прошлого года стало ясно — в подобных играх геймдизайнерские просчеты недопустимы. Если центральный персонаж — супергерой, то у игрока по эту сторону экрана не должно оставаться никаких сомнений в его исключительности. Восточно-европейскому бандюгану или лоснящемуся от тестостерона спецназовцу не стыдно врезаться на улице в случайного прохожего — мало ли, засмотрелся на симпатичную продавщицу самсы, с кем не бывает? Но если то же самое сделает Супермен или Флэш, да еще и на полной крейсерской скорости, да еще и глупо свалившись в лужу, — это будет просто смешно. А если нам при-

ходится управлять этим горелашем — то и смеяться в момент расхочется.

Самое обидное, что Агент по своим базовым характеристикам вполне тянет на образцового супермена. Он одним махом взлетает на головокружительную высоту, он может спрыгнуть с десятиэтажки на асфальт и не поморщиться. Он может расстреливать противников в полете, может протыкать их из гарпунного ружья и взрывать при помощи гранат, замаскированных под резиновых утят. Конечно, список его способностей гораздо скромнее, чем у Алекса Мерсера и Коула Макгарта (отрачивать меч из руки и высасывать электричество из фонарных столбов он не умеет), но пользоваться ими интересно даже три года спустя. Однако тот факт, что в 2010 году супергерой может сдуру треснуть о потолочную балку, после чего потерять равновесие и погибнуть, сверзившись с пятидесятого этажа, ставит крест на всех его бесспорных талантах.

■■■

Игра без внятного сюжета, игра с одинаковыми миссиями, игра с утомительной прокачкой, кучей условностей и мелких ошибок — Crackdown 2 болезненно напоминает MMORPG вроде **Champions Online** (даже графический стиль на удивление похож), в которую почему-то можно играть только вчетвером и не больше (плюс PVP-

мультиплеер на 16 человек, но это уже отдельная история). Но еще больше она смахивает на размороженного в XXI веке доисторического человека: он еще помнит, что когда-то был царем природы, но решительно не понимает, как нужно вести себя в новом мире, поэтому по привычке шатается по улицам, глупо ревет и тычет зевакам дубинкой в зубы.

Разработчиков даже жалко: когда-то они сделали по-настоящему инновационную игру, но с тех пор многое изменилось, а они этого, кажется, даже не заметили. Crackdown сегодня — все еще довольно неплохая игра, которую тем не менее безжалостно затыкают за пояс ее собственные потомки. Поэтому, если душа требует супергеройского экшена, лучше еще раз переиграть Prototype. Или дожидаться выхода inFamous 2.

**ПЕРЕВОД:** Больше всего шуму в игре от директора Агентства. В оригинале он говорит голосом Майкла Макконхи, известного актера озвучивания (в **Diablo 2**, например, он вещает за Некроманта, а в **Mass Effect** — зачитывает вслух внутриигровую энциклопедию). Его русский аналог звучит ожидаемо слабее, но в целом довольно хорошо — раздражать начинает разве что в те моменты, когда в энный раз повторяет одну и ту же реплику. Остальные актеры тоже выступают очень прилично, поэтому если вы уж решитесь покупать Crackdown 2 — можно смело брать русскую версию. ■

Реиграбельность ✓

Классный сюжет ✗

Оригинальность ✗

Легко освоить ✓

Оправданность ожиданий: 40%

## Дождались?

За три года Crackdown практически не изменился, зато изрядно устарел: теперь это «просто довольно неплохой» сендбокс-экшен про мужчину, который скачет по небоскребам.

Геймплей 5

Графика 7

Звук и музыка 8

Интерфейс и управление 6

★★★★★

## Рейтинг

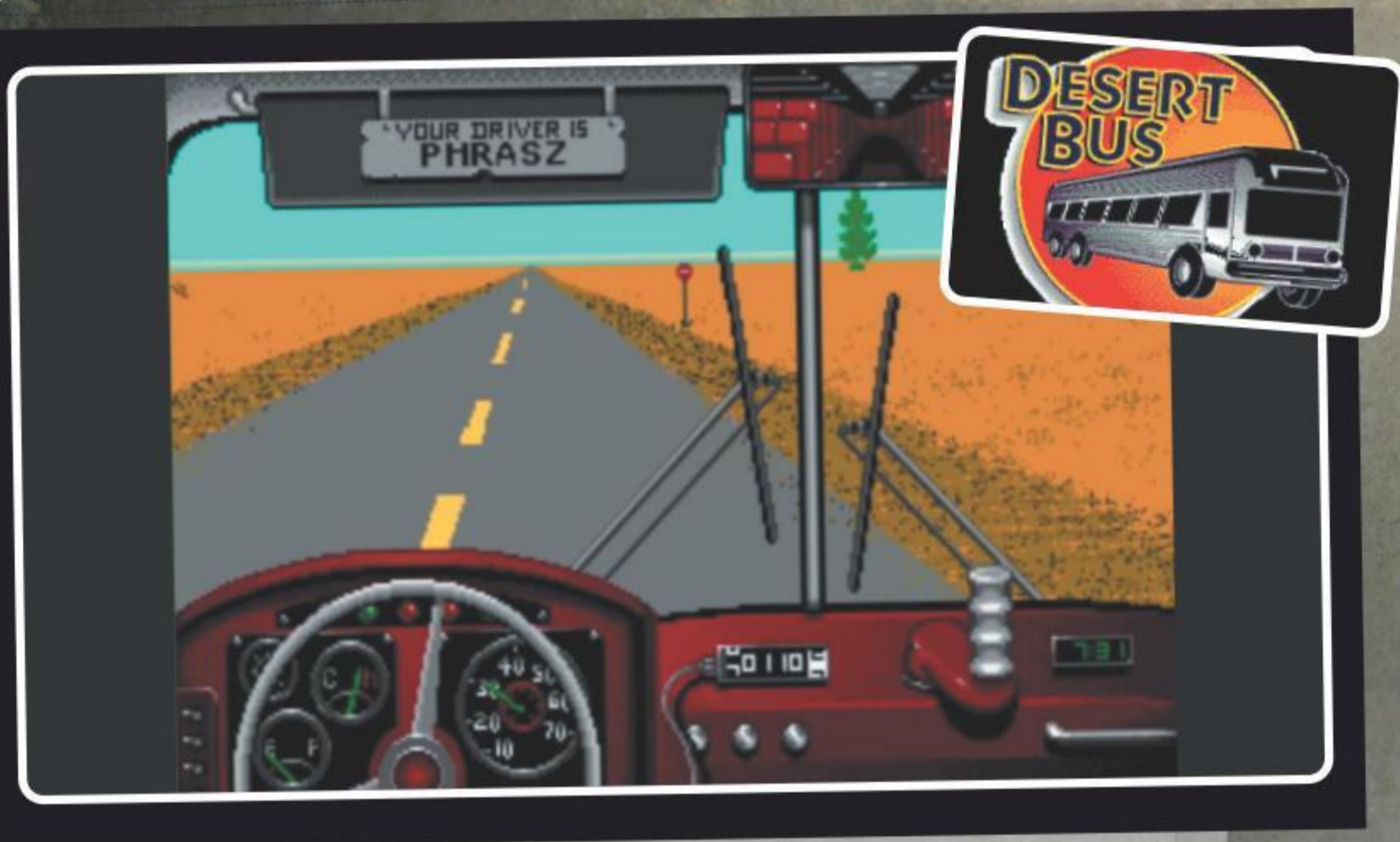
# 6,0

«Выше среднего»

# Крепче за баранку

## Самая бессмысленная игра на планете Земля

По сравнению с другими аналогичными проектами Crackdown 2 — игра довольно бестолковая: нет четкого сюжета, все задания однотипные... Однако это далеко не предел. Сегодня «Игромания» с гордостью представляет, пожалуй, самую бессмысленную видеоигру на планете Земля. Так что в Crackdown 2 все обстоит далеко не так тоскливо.



Игра **Desert Bus** получилась настолько злоедейшей, что ее даже не рискнули выпускать в свет. По идее она планировалась в сборнике мини-игр **Pen & Teller's Smoke and Mirrors**, который должен был появиться на SEGA CD в 1995 году. Кроме виновницы торжества, в сборник также входили игры с волнующими названиями вроде **Mofo the Psychic Gorilla**.

Но **Desert Bus**, конечно, стоит их всех, вместе взятых. Идеологи сборника, дуэт иллюзионистов Pen & Teller, утверждают, что эта игра «идиотически напоминает реальность», и это чистая правда: ничего более тупого, однообразного и циничного по отношению к игроку мы не встречали уже давно. Итак, мы играем за водителя рейсового автобуса, задача которого — проехать из города Тусон

(штат Аризона) в Лас-Вегас (штат Невада). Расстояние в пути — 360 миль. Максимальная скорость автобуса — 45 миль в час. Несложно подсчитать, что суммарно весь путь занимает 8 часов.

А дальше начинается самое интересное. Во-первых, на протяжении всего времени в пути нельзя поставить игру на паузу — по нажатии на кнопку Start звучит гудок. Но и бросить управление тоже нельзя — автобус все время уводит вправо, поэтому если оставить игру без внимания хотя бы на несколько секунд, то машина съедет в кювет, двигатель заглохнет (повлиять на этот процесс никак нельзя) и придется ждать эвакуатора. Тот, в свою очередь, возьмет автобус на буксир (сам процесс не показывают, только соответствующие звуки) и точно так же, в реальном времени, повезет вас обратно на исходную позицию.

Во-вторых, сама трасса Тусон — Лас-Вегас: прямая, как линейка третьеклассника. Ни ответвлений, ни развилки, ни естественных изгибов дороги. Даже пейзажа никакого нет, только песок и редкие камни. Других машин на дороге тоже не встречается. Еще в пути попадаются остановки. На них можно притормаживать, но в этом, право, нет нужды — пассажиров на остановках никогда не бывает, как нет их и в салоне.

Наконец, когда осоловевший игрок доедет до пункта назначения, игра покажет таблицу рекордов и торжественно начислит пользователю одно (!) очко, после чего предложит проехать обратно до Тусона.

То есть на всякий случай подведем общий итог: **Desert Bus** — это игра, в которой на протяжении восьми часов не происходит *ничего*. По неподтвержденным слухам, на пятом часу игры об лобовое

стекло насмерть разбивается жук — очевидно, это босс.

Казалось бы, при чем тут Crackdown 2? Все дело в том, что, несмотря на драматическую разницу в жанре, геймплее, целевой платформе, дате выхода и т.д., эти две игры очень похожи по своей структуре: в обеих есть предельно абстрактная завязка, туманная конечная цель и много-много скучных часов между ними. Разница только в том, что **Desert Bus** изначально была задумана такой, а **Crackdown 2** — просто скучная. И если игру из сборника Pen & Tellers **Smoke and Mirrors** вспоминают и по сей день (несколько лет назад группа комиков **LoadReadyRun** даже устроила на ее основе благотворительный марафон, чтобы собрать деньги для больных детей), то проект **Ruffian Games** едва ли удостоится такого внимания через 15 лет. ■

**Жанр**  
Экшен

**Издатель**  
Activision Blizzard

**Разработчик**  
High Moon Studios

**Похожесть**  
Серия Halo  
Серия Gears of War

**Мультиплеер**  
Интернет

**Платформы**  
PC, Xbox 360, PS3

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

**Системные требования**  
Необходимо:  
Core 2 Duo 1.8 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео  
Желательно:  
Core 2 Duo 2.6 ГГц, 2 Гб, 320 Мб видео

# TRANSFORMERS

## WAR FOR CYBERTRON

Илья Янович

Пока Transformers: War for Cybertron находилась в разработке, все почему-то начали ждать от нее нового Batman: Arkham Asylum — серьезной, драматичной, комплексной игры, только с благородными шагающими роботами вместо Бэтмена и толпы нищих духом. Но если в случае с историей Брюса Уэйна с самого начала было не до конца понятно, как именно должна выглядеть интересная игра про летучую мышшь с щети-

ной (экшен, стелс, адвенчура или все сразу?), то уж интерактивных «Трансформеров», казалось бы, сделать проще простого. Больше взрывов и лязгов металла, никаких мелких людишек под ногами, возможность трансформироваться в любой момент, а также базака и футуристическая секира в списке оружия. Но странное дело: War for Cybertron с легкостью удовлетворяет всем этим требованиям, а чуда все равно не происходит.

### Железный капут

Задолго до того, как трансформеры прилетели на Землю и встретили там Шайю Лабафа, они выясняли отношения на родной земле. Кибертрон в упадке, вспыхивая железяка по имени Мегатрон жаждет захватить власть и создает для этих целей отряд единомышленников, а пытаются помешать им флегматичные автоботы во главе с Зетой Праймом. Для полного контроля над планетой Мегатрону не хва-

тает Ключа Омега, который на поверку оказывается никаким не ключом, а трансформером размером с Эйфелеву башню. Вот ведь неожиданность.

Конечно, внятной истории в War for Cybertron нет. Мотивации главного злодея, которые в теории казались запутанными и многослойными (в конце концов, он печется о родной планете и так далее), на деле выливаются в одно-единственное предложение: «Нам нужно больше энергии!» Примерно к этому и своди-



В такие моменты невольно думаешь: ну сейчас-то начнется! Так вот — не начинается.



Игра убедительно выглядит и звучит, но ровно до того момента, пока игрок не разберется, что на самом деле никакой серьезной борьбы в ней не происходит. Так, пострелушки.





В War for Cybertron так много неоновых вспышек и прочих спецэффектов, что порой для того, чтобы понять, что действительно происходит на уровнях, нужно покадрово разбирать отснятые Fraps'ом видеоролики.



Главный и чуть ли не единственный повод трансформироваться в машину во время боя — это если закончатся патроны в основном оружии. Случается это, кстати, нередко.

лись, например, все стремления плохишей сериала **Power Rangers**, какой уж тут новый Arkham Asylum.

Поскольку в сценарии ничего интересного не происходит, то и красивых роликов и катсцен здесь тоже нет. Мегатрон дурным голосом орет на Старскрима, Старскрим орет на всех остальных, а автоботы умудряются корчить величественные лица и изображают страдальческие муки. Всем плохо, все на нервах, все дерутся.

Но это, конечно, нормально: вряд ли кто-то всерьез ожидал от «Трансформеров» настоящей драмы. Все-таки это игра, где большие роботы сражаются за железную планету — в таких произведениях сюжет зачастую вообще необязателен. Тематические фильмы Майкла Бэя (особенно «Месть падших») вызывают подсознательное раздражение именно потому, что сделать двухчасовые фильмы про разумные консервные банки — изначально странная идея (хотя, чего уж там, они красиво разлетаются на куски). В формате видеоигры это, наоборот, кажется беспроектным вариантом.

### Цельнометаллическая оболочка

И просчет Transformers: War for Cybertron совсем не в том, что авторы плохо работают со все-

ленной — наоборот, трансформеры здесь присутствуют практически полным составом, прекрасно анимированы и не напоминают елочные игрушки. Просто игра никак не пользуется тем, что ее главные герои — смертоносные куски металла. Авторы ориентировались на **Gears of War** минус укрытия — именно это у них и получилось. Роботы умеют стрелять, прыгать... кажется, все. Убитые враги распадаются на щепки и, робко подмигнув спецэффектом, исчезают. Ближнего боя, по поводу которого авторы хитро ворочали бровью, здесь в принципе нет: по нажатию кнопки вы можете ударить каким-нибудь топором. Не более чем завуалированный удар прикладом из любого другого шутера.

Трансформеры не отрывают от врагов детали, не душат друг друга железными кишками, не топчут трансформеров поменьше и не разбрасывают преграды ударом металлического плеча, только несмело обмениваются пулями. Главная, как казалось, возможность игры — в любой момент трансформироваться — вообще оказалась профанацией. Во-первых, дизайнеры уровней за вас определили, когда вам понадобится отрастить колеса и прокатиться с ветерком (для этого на каждом уровне есть специальные участки, нахождение каждого из которых нужно примерно двадцать

секунд), во время обычных перестрелок трансформации практически бесполезны. Во-вторых, все без исключения трансформеры превращаются или в юркие машинки, или в мини-истребители, которым все равно где развернуться.

А впрочем, даже если рассматривать Transformers как хромированный клон Gears of War, это далеко не экшен первого сорта. Тут дает о себе знать концептуальная проблема номер два: вся игра, от начала до конца, проходит на Кибертроне. А Кибертрон — это, по сути, большая паутина из тесных фиолетовых коридоров. В старом стикер-альбоме «Трансформеры: Новое поколение», который держал дома каждый второй школьник 90-х, были, если помните, страницы под специальные пластиковые наклейки, которые можно было лепить, а потом отдиравать не раз и не два. Получалась такая игра на бумаге: на футуристическом мосту мальчишки устраивали «перестрелки», как и с обычными игрушками. Так вот, все ситуации, которые есть в War of Cybertron, можно воспроизвести на одном единственном развороте альбома с пятью-шестью пластиковыми стикерами. Вы бежите по темной фиолетовой «колбасе» с редкими ответвлениями (в которой, тем не менее, легко заблудиться — все вокруг одинаковое, и не всегда с ходу ясно, был

ты здесь уже или нет), добегаешь до каких-нибудь громадных ворот, отключаете силовые поля и бежите дальше.

По-настоящему все плохо в миссиях за десептиконов, где есть только два более-менее динамичных момента — перестрелка на площади и битва с Зетой Праймом. Кампания за автоботов, где впервые проявляет командирские качества молчаливый юноша Оптимус Прайм, начинается на удивление бодро, все вокруг искрится и взрывается, но и она к середине перебирается в тоскливые коридоры. Только игра раскочегаривается снова... как вдруг заканчивается.



Вот и получается, что на всю «Войну за Кибертрон» набирается часа полтора компетентного, яркого экшена, остальное — беспросветные фиолетовые стены, напоминающие худшие уровни серии **Halo**. Плюс, конечно, к будущим играм по «Трансформерам» добавляется еще одно важное требование: они как-то должны учитывать специфику центральных персонажей, которые в теории могут пробивать стены и швыряться поездами. А пока что получился спорный клон Gears of War, в котором гигантских роботов можно заменить хоть на оловянных солдатиков — никто и не заметит. ■

Реиграбельность X

Классный сюжет X

Оригинальность X

Легко освоить ✓

Оправданность ожиданий: ██████████ 70%

### Дождались?

Неровный экшен про человекоподобных роботов, упорно не желающих вылезать из фиолетовых катакомб.

Геймплей 5

Графика 7

Звук и музыка 8

Интерфейс и управление 7

### Рейтинг

6,0

«Выше среднего»



Александр Башкиров

# OPERATION ARMA ARROWHEAD

**ArMA 2: Operation Arrowhead** находится на спорной территории между сиквелом и аддоном — игра стоит 40 долларов, использует свежие сеттинг и сюжет, но при этом идентична оригинальному ArMA 2 (пропатченному до версии 1.5) во всем, что касается графики, игровой механики и управления.

## Афганский калейдоскоп

Центральное отличие Operation Arrowhead от оригинала — это но-

вый сингл. Во-первых, место действия изменилось с «абстрактной восточноевропейской республики» на «абстрактную исламскую республику». Во-вторых, разработчики отказались от открытой карты ArMA 2 в пользу традиционной цепочки миссий. На самом деле в новой игре не все так линейно, как кажется (предусмотрены сюжетные развилки в зависимости от исхода миссий), за одну кампанию вам предстоит выполнить ровно шесть заданий.

Большую часть оригинального ArMA 2 мы управляли четверкой

американских морских пехотинцев — в новой кампании мы играем за подразделения Армии и ВВС США разнообразной численности. Подобие сквозного сюжета в Operation Arrowhead все-таки есть (если, конечно, можно назвать сюжетом три миссии за одно и то же подразделение спецназа), но в одном из заданий мы играем за командира танкового подразделения, а в другом — за пилота вертолета, которые занимаются будничными танково-вертолетными делами.

Пока спецгруппа капрала Говарда Дрэйка все ближе подбира-

ется к свирепому полковнику Азису и в конце концов ловит его на собственной вилле в окрестностях Заргабада, лейтенант Бен Херрера из танкового подразделения «Бобер» чистит перевалы, а капитан Гарри Пирс из вертолетного звена «Ренегат» уничтожает вражеские зенитки...

Таким образом, вместо карты-песочницы нам предлагают экскресс-нарезку лучших моментов кампании по оккупации пустынно-горного мусульманского государства Такистан. Тут и два мини-симулятора (это когда целая миссия посвящена управлению определенным видом боевой техники), и изощренная спецназовская миссия со спасением заложников из заминированного рудника, и последняя битва в местном мегаполисе, где первобытные глиняные одноэтажные домики соседствуют с дворцами и подъемными кранами.

В целом однопользовательская кампания получилась более собранной и внятной, и это правильный подход. Все-таки огромный



В воздух самому без крайней надобности лучше не подниматься. Благо личный беспилотник в Такистане есть у каждого рядового.



Такистанская пустыня как нельзя лучше приспособлена для масштабных танковых битв. Но в сингле редко удается выбраться на открытое пространство.

Жанр  
Военный симулятор  
Издатель  
Bohemia Interactive  
Издатель в России  
IC-СофтКлуб  
Разработчик  
Bohemia Interactive  
Похожесть  
ArMA: Armed Assault  
Operation Flashpoint  
Мультиплеер  
Интернет  
Платформа  
PC  
Сайт игры  
www.arma2.com

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо:  
2,4 ГГц, 1 Гб,  
128 Мб видео  
Желательно:  
Core 2 Duo 2 ГГц,  
2 Гб, 512 Мб видео



Танковые миссии на узких горных развязках приводят к ДТП с обстрелом из гранатометов.



Дикая архитектура глиняных деревушек Таджикистана словно специально создана для того, чтобы в ней застревали напарники.

сложный военный симулятор, в котором в любой момент может дать сбой какой-то из элементов AI или сюжетный триггер, категорически не подходит для свободного геймплея. А отдельная миссия — это вроде как замкнутая экосистема (вот карта, вот зоны, которые нужно очистить от врагов, вот ваши бойцы — выполняйте), поэтому и проблем с ней теоретически должно быть меньше.

Но все это не значит, что в Operation Arrowhead более легко или приятно играть, чем в оригинальную ArmA 2. Сценарий миссии может быть взят прямоком из **Call of Duty: Modern Warfare 2**, но победа (или хотя бы удовлетворительный результат) все еще требует больших усилий и массы свободного времени. Даже на уровне сложности Rectruit на одно задание в Operation Arrowhead может уйти больше суток, не говоря уж о режиме Expert с его правом на единственное сохранение.

### Никто и никогда

Частично сложность ArmA 2: Operation Arrowhead объясняется тем, что авторов игры интересует как можно более точное воссоздание картины современной войны. Здесь даже найти себя на карте не так-то просто (особенно если вы привыкли, что в военных шутерах игрок всегда находится в центре внимания), не говоря уж о том, чтобы обнаружить врага и разработать план наступления с привлечением всех тактических ресурсов... К этому мы привыкли, эту мысль разработчики из **Bohemia Interactive** развивают со времен

**Operation Flashpoint** — с 2001 года. Но в Operation Flashpoint и ArmA 2 военные операции развивались в странах с относительно спокойным рельефом: леса, поля, европейские деревушки и городки с логичной планировкой.

В Operation Arrowhead действие происходит в стране, аккуратно срисованной с Афганистана. Афганистан, как известно, никто и никогда не смог завоевать — и уже на второй миссии (иронически озаглавленной Pathfinder) станет понятно почему.

Наш бронированный конвой мчится не по равнинам Черноруси, а по безумно петляющей в горах узкой дороге, где за каждым поворотом можно наткнуться на засаду. В ArmA 2 во время скучных перегонов мы включали четырехкратное ускорение времени и терпеливо ждали, когда начнется стрельба. В Operation Arrowhead ускорение времени включать не рекомендуется. Если вы играете за водителя, то в «ускоренном» режиме вы просто не успеете вписаться в поворот, если за стрелка — то не сможете среагировать на внезапно появившийся на дороге танк или человека с гранатометом, ну а играть за командира машины в ArmA 2 в любом случае невозможно.

Это другая давняя черта серий ArmA и Operation Flashpoint. Искусственному интеллекту в игре ни в коем случае нельзя доверять технику. Здесь даже обычных пехотинцев страшно оставлять без присмотра — бедняги заблудятся в лабиринтах кишлаков с их узкими арочками, лестницами, заборчиками, отстанут, и в финале миссии

придется бежать вызволять застрявшего на другом конце карты бойца. Если же AI рулит бронетранспортером или вертолетом, то в 99 случаях из 100 он умудрится перевернуть машину на безобидном с виду отрезке дороги, упасть под откос или разбить вертолет о ближайшую гору. Надо сказать, что полеты над утыканными зенитками горными кручами Таджикистана на «Апаче» — рискованное занятие даже тогда, когда вы лично управляете аппаратом. А представьте себе, каковы ваши шансы довести конвой из одного танка и двух бронетранспортеров из точки А в точку Б с таким AI и такими условиями местности...

Два решения разработчиков спасают Operation Arrowhead от полной неиграбельности. Во-первых, миссии необязательно проходить до конца. Достаточно выполнить ряд минимальных условий — даже если ваш вертолет разобьется или заминированный рудник сдетонирует раньше времени, это предусмотрено правилами кампании. Если вертолет капитана Пирса уничтожат, но сам он при этом сумеет уцелеть, то в следующей миссии нас ждет ночная операция по освобождению пленного пилота. А если у него получится успешно завершить вертолетный вылет, то следующим заданием станет танковое наступление на аэропорт. Вся хитрость, конечно, в том, что вы никогда не знаете, какие условия являются достаточными для победы...

Во-вторых, на стороне Армии США высокие технологии. В Operation Arrowhead крайне активно используются беспилотники. Небя-

зательно лететь сбивать зенитки лично — можно посадить «Апач» в тихом месте и пустить вместо себя маленький радиоуправляемый вертолет, оснащенный ракетами. Каждый такой аппарат — это дополнительная жизнь. Даже обычный снайпер таскает в рюкзаке пульт управления крылатым разведывательным дроном. Как справедливо заявляет один из персонажей игры: «Да, в 2001-м нам с такими игрушками было бы значительно легче!»



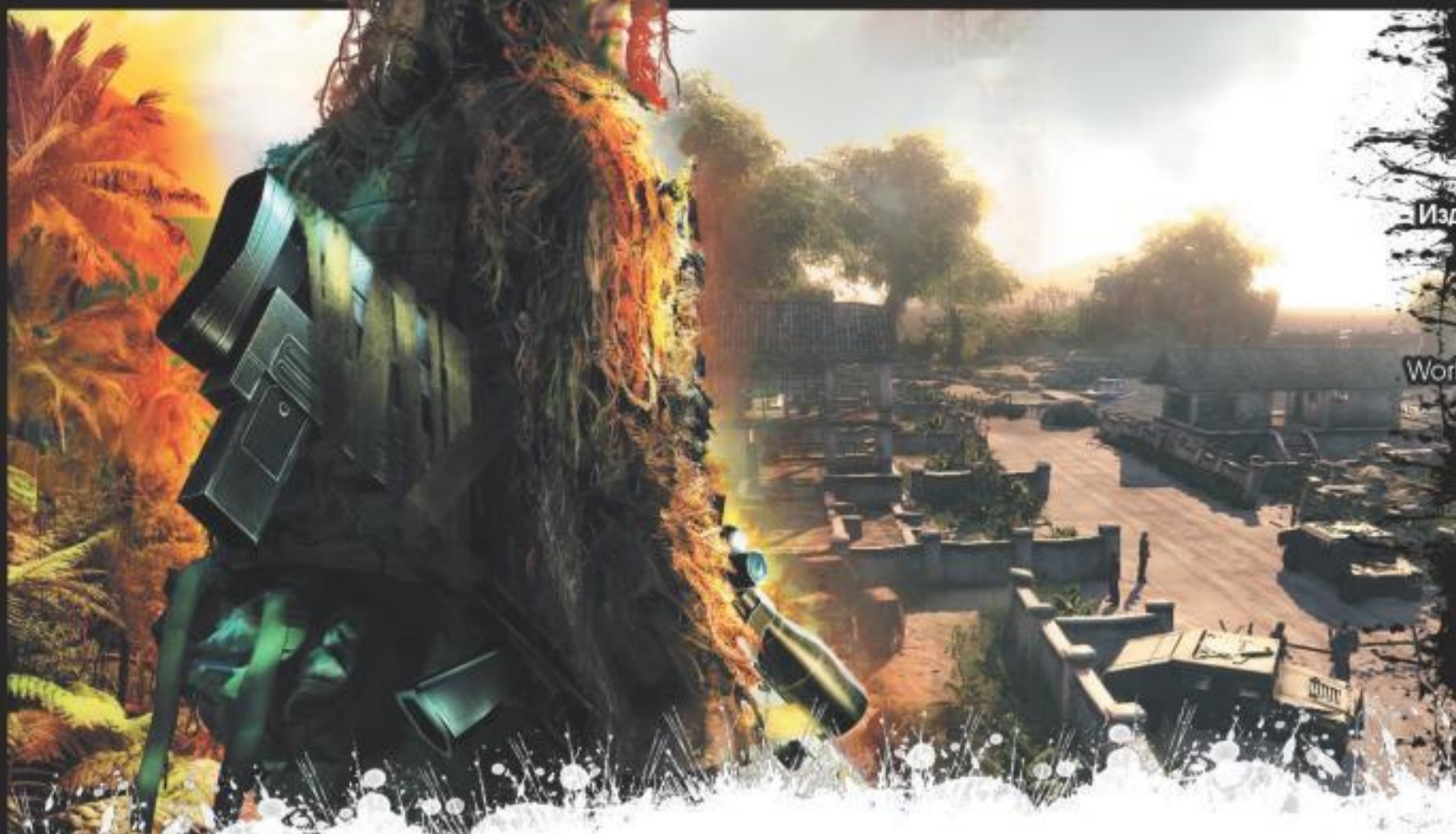
Bohemia Interactive — последний в мире разработчик военных шутеров, не ставящий себе задачей продемонстрировать игроку максимум спецэффектов в единицу времени. Достаточно взглянуть на **Operation Flashpoint: Dragon Rising**, чтобы понять, что станет с ArmA 2, стоит девелоперам дронуть и отказаться от своих идеалов. По структуре и характеру миссий ArmA 2: Operation Arrowhead стала чуть ближе к традиционному консольному шутеру, но по сложности, богатству армейского оборудования и нелинейности это все тот же настоящий военный симулятор. Осталось еще много проблемных моментов, и через год после выхода оригинала игра, конечно, стала стабильнее, но все еще бесконечно далекой от идеала. Однако мы знаем, что на свете есть множество людей, которые готовы терпеть все это ради самого достоверного военного опыта, который можно получить на домашнем компьютере. А уж Bohemia Interactive понимают это, как никто другой. ■

- Реиграбельность ✓
- Классный сюжет ✗
- Оригинальность ✓
- Легко освоить ✗
- Справданность ожиданий: 80%

Дождались? Operation Arrowhead — это сложный и бескомпромиссный аддон в афганском сеттинге для сложного и бескомпромиссного военного симулятора. Большинство недостатков оригинала на месте, но теперь в ArmA 2 хотя бы есть приятная однопользовательская кампания.

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

Рейтинг **7,5**  
«Хорошо»



**Жанр**  
Снайперский экшен

**Издатель/разработчик**  
CITY Interactive

**Издатель в России/локализатор**  
Новый диск

**Похожесть**  
Sniper Elite  
World War II Sniper: Call to Victory  
Sniper: Path of Vengeance  
Sniper: Art of Victory

**Мультиплеер**  
Интернет

**Платформы**  
PC, Xbox 360

**Сайты игры**  
[www.city-interactive.pl](http://www.city-interactive.pl)  
[www.games.1c.ru/www/sniper](http://www.games.1c.ru/www/sniper)

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**  
**Необходимо:**  
2 ГГц, 1 Гб,  
256 Мб видео  
**Желательно:**  
2,4 ГГц, 2 Гб,  
512 Мб видео

# SNIPER: GHOST WARRIOR

Алексей Макаренко

**П**одвид снайперских шутеров — настоящая выгребная яма жанра. Игр, в которых большую часть времени вам нужно протирать землю грудью, скрываться от противника, а затем решать поставленную задачу метким выстрелом в голову с расстояния в сотню метров, существует немало. Но единственная приличная снайперская игра — **Sniper Elite** — вышла целых пять лет назад, попутно наделав в России немало шума: главный герой, переодетый в нацистскую форму американский боец, уничтожал солдат Советской армии, пытающихся умыкнуть ядерные разработки Третьего рейха.

Последний раз снайперскую тему попытались объездить ковбои из **CITY Interactive**. Их **Sniper: Art of Victory** во всем

пыталась походить на **Sniper Elite**, но делала это из рук вон плохо. Кособокий движок, унылый сюжет и однообразные задания отправили игру в ту же вековую категорию, в которой находятся без малого все игры от чешской студии (напомним, эта компания специализируется на шутерах про спецназ — пресных, как маца). **Sniper: Ghost Warrior** — это второй заход CITY Interactive на цель. На этот раз куда более удачный.

## Тактика скрытой войны

По сюжету отряд спецназовцев и несколько снайперов армии США отправляются на острова вымышленной банановой республики, чтобы предотвратить военный переворот, уничтожить

мятежного генерала, а заодно разобраться в наработках местных физиков-ядерщиков. Каких-то нестандартных увертюров и поворотов ждать не стоит. В коротких брифингах на экране загрузки нас вводят в курс дела, ставят конкретную боевую задачу и в большинстве случаев оставляют в компании джунглей и снайперской винтовки.

Чтобы выйти на цель, чаще всего нужно преодолеть многочисленные вражеские заслоны, благополучно миновать патрули, бесшумно обойти кордоны, а иногда даже проползти в двух-трех метрах от выставленного караула. Но это вовсе не значит, что мы не можем уничтожать врагов. Главное пристально следить, чтобы никто не увидел, как вы расправляетесь с очередным противником. Солдат нужно под-

карауливать поодиночке. Удар ножом, бесшумный выстрел из пистолета в затылок или пуля из винтовки с оптическим прицелом — труп остывает на земле, а вы двигаетесь дальше, надеясь, что патруль не обнаружит холодное тело и не поднимет тревогу.

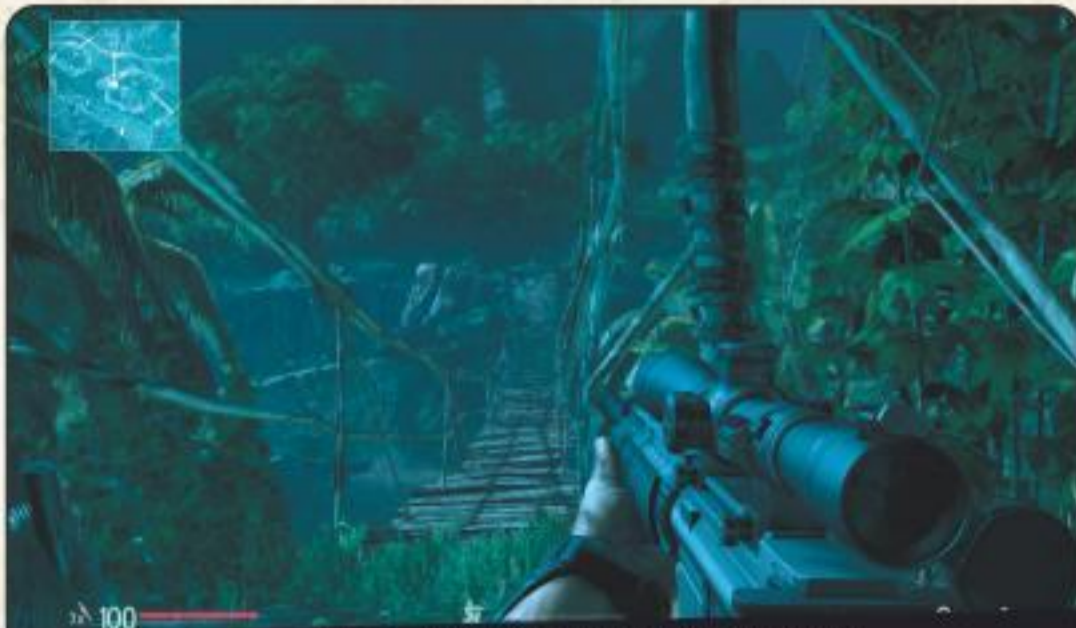
Лучший способ скрыться от чужих глаз — неподвижно лежать в густом чапыжнике. Солдаты пройдут в метре от вас и не заметят. Во время движения, тем более по открытой местности, придется внимательно смотреть по сторонам и не забывать бросать взгляды на индикатор «обнаружения» — он в наглядной форме (красная полоска) показывает, насколько заметен наш герой для врагов. Как только шкала переполнится — пиши пропало. Тут же со всех сторон набегает бойцы и наглядно



Обещанной сложной баллистики в игре нет. Просто при стрельбе на дальние дистанции надо задержать дыхание и наводить на врага не центр прицела, а красную точку.



Стрелять по врагу из тени здания намного безопасней — патруль, скорее всего, не заметит.



В джунглях... ночью... Удивительно, насколько качественную картинку способен выдавать в такие моменты слабенький в общем-то движок.

объясняют нашему снайперу-неудачнику, как нужно готовить шницель по-баварски. Поскольку вокруг джунгли, различить, откуда стреляет неприятель, очень сложно — трассы от пуль заметны, только когда смотришь точно на ведущего огонь. На минимальном уровне сложности еще можно попытаться отстреливаться, но на среднем и уж тем более на максимальном ваш защитный костюм, а вместе с ним и вас самого очень быстро превращают в решето.

### Под пологом пьяного леса

Впрочем, не стоит забывать, что наш герой — один из лучших снайперов, так что чувствовать себя затравленной жертвой придется лишь на некоторых миссиях. В остальное время разработчики делают все, чтобы мы могли оторвать пузо от земли и поспособствовать воцарению демократии в банановой республике. В *Sniper: Art of Victory* единственным развлечением было — тихо снимать врагов под шум артобстрела. В *Ghost Warrior* увеселительная программа куда богаче.

Мы добываем разведданные, а затем незаметно покидаем территорию баз, устраиваем потешный заплыв на лодке с отстрелом засевших по берегам врагов. Окапываемся на холме и уничтожаем сотни солдат из крупнокалиберного пулемета.

Путешествуем по горному серпантину на гусеничной танкетке и перелетаем с крыши на крышу, закрепившись на тросе. Чтобы выйти на позицию и уничтожить единственным выстрелом очередную цель, нам иногда предлагают долго добираться до точки ведения огня при помощи крюка с веревкой — цепляться, правда, можно только за строго отведенные и заранее помеченные ветки.

Самое главное, что вся эта свистопляска выглядит вполне достоверно. До поры до времени... Новая версия движка прекрасно справляется с отрисовкой джунглей. Колышутся на ветру листья пальм, покачиваются лианы, под ногами шелестит трава, вода — вообще бесподобна. Если присмотреться повнимательней, то начинаешь замечать, что текстуры смазанные, скалы какие-то угловатые, а постройки похожи друг на друга как две капли воды. Но когда ты ползешь на пузе в густой траве, продираешься через кусты или лезешь на дерево, чтобы примоститься поудобней в развилке, то всех этих огрехов совершенно не замечаешь. Джунгли в *Ghost Warrior* выглядят даже лучше, чем в *Crysis*.

### Сор в глаза

Но ближе к середине игры CITY Interactive не выдерживают и включают-таки свой любимый



Враги, словно бараны на убой, прут на пулемет. Стрелять при этом, правда, не забывают: приходится изредка лечиться, прячась за бруствер.

бюджетный шутер. Видимо, посчитав, что на одном лишь снайперском геймплее игру не вытянешь, разработчики решают развлечь нас обычными шутерными боями. Вместе с отрядом спецназа мы отправляемся на захват нефтяной платформы. С обычным автоматом в руках, с перестрелками накоротке, с командами по радиации и прочей «штурмовой» атрибутикой.

С глаз словно спадает пелена. Движок тужится, скрипит, но все равно выдает картинку, которая и пять лет назад смотрелась бы убого. Персонажи перемещаются словно полиомиелитные рахитики. Неожиданно выясняется, что AI не способен даже на элементарную тактику. То, что в джунглях, при взгляде из кустов, выглядело грамотным стратегическим маневром (враги брали нас в кольцо и поливали огнем), здесь превращается в военную глупость. Противник стоит на месте, стреляет строго по одному члену нашего отряда, можно подойти к такому горе-вояке вплотную, он и не подумает перевести на вас прицел.

Наши напарники ничем не лучше. Они будут стоять под прямым огнем, пока вы не добежите до очередной контрольной точки и тем самым не активируете триггер, запускающий команду «перебежать к следующему укрытию». То, что в этот момент враг может стре-

лять в ваших соратников в упор, их, похоже, несколько не беспокоит.

После этого разработчики еще несколько раз проворачивают тот же фокус: жонглируют неплохим снайперским геймплеем в джунглях и абсолютно бездарными спецназовскими вылазками, чем окончательно смазывают впечатление. Из вполне добротной игры про прицельный отстрел врагов под пологом леса *Sniper: Ghost Warrior* превращается в какой-то балаган, разваливается на части... После этого бритвенно резкое окончание игры воспринимается как нечто само собой разумеющееся: после очередного прицельного выстрела нам просто демонстрируют надпись «конец» на черном экране. Спасибо, а то мы уж заждались.



CITY Interactive слишком заигралась в Голливуд. Чтобы создавать яркие шутеры, состоящие из череды запоминающихся эпизодов с разным геймплеем, нужно быть *Infinity Ward* или *Treyarch*. Но несомненно и другое: по сравнению с *Art of Victory* новая игра поляков — это серьезный шаг вперед. Мы, признаться, уже с нетерпением ждем их нового анонса с приставкой *Sniper* и очень надеемся, что в следующий раз дело обойдется без глупых подражаний *Modern Warfare*. ■

Рейграбельность



Классный сюжет



Оригинальность



Легко освоить



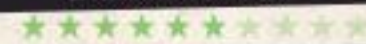
Оправданность ожиданий: 60%

Дождались?

Неплохой снайперский шутер, который зачем-то пытается быть *Modern Warfare*.

Геймплей

6



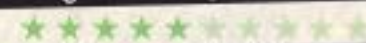
Графика

6



Звук и музыка

5



Интерфейс и управление

7



Рейтинг

5,5

«Средне»



Алексей Макаренко

Жанр  
Экшен

Издатель/разработчик  
Team17 Software

Похожесть  
Alien Shooter 1/2  
Shadowgrounds  
Crimsonland

Мультиплеер  
Кооператив

Платформы  
PC, Xbox 360, PS3

Сайт игры  
www.team17.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ  
Необходимо:  
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео  
Желательно:  
2,4 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

# ALIEN BREED IMPACT

Для 99% игроков название компании Team17 прочно ассоциируется с серией игр про кровавые распри кольчатых червей. Но еще до того, как Team17 придумали Worms, их главной игровой серией была Alien Breed. Мрачный футуристический сеттинг больше всего напоминал кэмероновских «Чужих». Закованный в бронекостюм десантник путешествовал по хистросплетениям коридоров в поисках ключей для многочисленных дверей, попутно вояка от-

стреливал толпы ксеноморфов и совершенствовал свой арсенал.

Серия просуществовала пять лет, успев не только колонизировать PC (первоначально игры разрабатывались для «Амиги»), но и переселиться из top-down перспективы в полноценное 3D. Увы, последние игры линейки, Alien Breed 3D и Alien Breed 3D 2, были далеки от совершенства, и Team17 сосредоточила все свое внимание на «Червях», похоронив AB на долгие четырнадцать лет.

## Из пункта А в пункт Б

Чего ради, спустя столько времени, англичане решили вдруг возродить франчайз — не совсем понятно. В серии Alien Breed были очень хорошие игры, но ни одна из них не стала культовой. Тем более за время отсутствия у AB на PC появилось немало сильных конкурентов: законодателями моды в жанре сейчас являются Alien Shooter 2 и Shadowgrounds. Чтобы хоть как-то выделиться,

Team17 в Alien Breed: Impact необходимо было придумывать что-то новое. Вместо этого игра с самого начала поворачивается к нам самым уродливым своим боком.

Главный герой сомнамбулой бродит по темным, мрачным коридорам, пытаясь реанимировать свой корабль. Найти карточку доступа, пробежаться из одного конца космолета в другой, активировать турбину, отмаршировать обратно и снять защиту, вернуться в исходную



Битва с финальным боссом — самый яркий момент в игре. Вот только выглядит все это как сражение с самым рядовым крупным монстром в каком-нибудь Alien Shooter 2.



Плазменная винтовка — единственное оружие, которым надо пользоваться с умом: заряды ricochetируют от стен.

## Торжество момента

Чтобы сделать из *Alien Breed* увлекательную игру, достаточно всего нескольких простых вещей

В *Alien Breed: Impact* есть всего три ярких момента. Чтобы серия не была похоронена заживо, в следующей части разработчикам придется как следует поднапрячься и удивлять нас значительно чаще. Вот четыре геймплейных элемента, которые вполне способны сделать игру во много раз интересней.



### Гонки на транспорте

Корабль, по которому путешествует главный герой, просто огромен. Совсем необязательно обследовать палубы на своих двоих. Здесь вполне достаточно места, чтобы прокатиться с ветерком, скажем, на планетарном вездеходе. С кровью из-под колес и обязательной аварией в конце пути.



### Гигантские боссы

В *Alien Breed: Impact* преступно мало боссов. Надеемся, что в следующей игре серии огромные монстры появятся в конце каждого уровня. И было бы очень здорово, чтобы для уничтожения каждого из них нужно было придумывать какую-то уникальную тактику, а не просто разряжать в тварь весь боекомплект.



### Многоуровневые монстры

Разработчики изометрических экшенов обычно забывают, как это весело — уничтожать логово чужих в два-три этапа. Сначала снести какому-нибудь растению-переростку хищный бутон, затем спуститься на пару этажей ниже и срезать стебель, а затем выжечь напалком корневую систему.



### Управление роботами

В новом *Alien Breed* есть все предпосылки для того, чтобы взаимодействовать с техникой на куда более глубоком уровне, чем просто нажатие кнопок. Совершенно непонятно, что помешало разработчикам разрешить нам поуправлять зенитной турелью (они в игре есть) или небольшим роботом с гатлингами вместо рук.

точку и включить противопожарную систему — и так раз за разом. Почти на каждом этапе нас заставляют по несколько раз возвращаться в уже исследованные локации, чтобы вступить там в контакт с новой порцией приборов. Надежда перейти на следующий уровень и избавиться, наконец, от опостылевших декораций раз за разом разбивается о монотонное «отправляйтесь в сектор Ж и нажмите там кнопку Г».

### С любовью из шотгана

При этом быстро выполнить норму местного ГТО нам никто не даст. Чужие лезут из всех щелей: выныривают из воздушных шахт, пробуривают тоннели прямо под ногами, резко выскакивают из разблокированных отсеков. Со всей этой инопланетной братией приходится разбираться при помощи довольно скромного арсенала.

Сначала по привычке пытаешься подстроиться под каждый вид врагов, найти к каждому какой-то свой подход, но потом понимаешь, что единственная действенная тактика — поливать огнем все, что движется, не давая врагам пробраться в тыл. Штурмовая винтовка, шотган, огнемет, лазерная пушка, фазер... единственное, чем отличаются стволы, — набор спецэффектов.



Сюжет подается между миссиями в виде вот таких вот забавных комиксов.

Выдумывать хитрые схемы и на лету жонглировать пушками в *Alien Breed* совершенно не нужно. Вполне можно прокачать до максимума (апгрейд и закупка всего необходимого проводятся в специальных отсеках, обильно разбросанных по палубам) лишь один вид оружия и благополучно пройти с ним всю игру.

Уровень сложности влияет лишь на силу противников, но вовсе не делает их умнее. Так что, выбрав максимальную сложность, вы всего лишь обрекаете себя на более длительное прохождение: с каждой порцией



Во время игры придется часто заглядывать в карту — целеуказатель вполне может завести в тупик.





Итоги конкурса

# ЧТО ВЫ ЗНАЕТЕ ОБ ASUS®?

Inspiring Innovation • Persistent Perfection



Недавно журнал «Игромания» совместно с компаниями **ASUS** и **Intel** искал того счастливчика, который давно и успешно пользуется продукцией компании **ASUS** и может с легкостью ответить на самые каверзные вопросы.

## P7H57D-V Evo

Inspiring Innovation • Persistent Perfection

Главный приз

Поклонников компании, как всегда, оказалось немало, но самым мудрым, знающим и быстрым читателем оказался **Селеменев Андрей**, г. Воронеж. В подарок от компании **ASUS** ему достаются материнская плата **P7H57D-V Evo** и набор сувениров от **ASUS**! Наши поздравления!

# Naughty Bear

Жанр  
Аркада

Издатель  
505 Games

Разработчик  
Artificial Mind and Movement

Похожесть  
Manhunt  
American McGee's Grimm

Мультиплеер  
Интернет

Платформы  
Xbox 360, PS3

Сайт игры  
[www.naughtybearthegame.com](http://www.naughtybearthegame.com)

Александр Чепелев

Он обычный плюшевый мишка. Милый и шаловливый. Коричневый. Его хочется потрепать за щечку. Вот он, приветливо машет нам лапкой. Но что такое? Он загрустил. Его не позвали на вечеринку в честь дня рождения другого мишки. Пригласили весь остров — кроме него. Эй, мишка, что ты будешь делать? Смотрите, он взял тесак. Интересно, откуда на полу в доме мишки тесак? Еще он сломал унитаз, раковину, разбил окно, выломал дверь...

Хм, а вот идет другой, фиолетовый мишка. Эй, ты зачем его ударил? Вспорол ему брюхо — гадкий, испорченный мишка. А теперь иди и убей всех на вечеринке. Пусть никто не скроется. Развороты разноцветные головы бейсбольной

битой, оторви плюшевые руки, вспори топором мармеладные животы — а перед этим запугай их до полусмерти, выпрыгнув из шкафа. За это получишь сотни тысяч очков и новый костюмчик — в стиле Бенджамина Франклина.

## До свиданья, наш ласковый Мишка

Если вы хоть немножко следили за разработкой **Naughty Bear**, то образ игры, наверное, у вас сложился следующий: язвительная пародия на детские сказки вообще и диснеевского «Винни-Пуха» в частности, приключения злобного мишки, который только и делает, что крадется по кустам, пугает собратьев по песочнице и с помощью подручных средств свирепо их наказывает. Что-то вроде

**Manhunt** во вселенной мишек Гамми. И знаете, так оно и есть, лишь с одной оговоркой: убийства — это все, чем мы будем заниматься.

Более того — в одних и тех же декорациях, с одним и тем же сценарием прохождения уровней, с одинаковой мотивацией, одинаковым арсеналом оружия, одинаковой анимацией казней... ну и так далее. Поэтому **Naughty Bear** веселит только первые полчаса. Но уж об этих тридцати минутах вы точно не пожалеете.

Вот наш бурый пушистый мясник выбегает из своего пряничного домика. Цель — пробраться на диско-вечеринку к предателям и всех их поубивать. Мы прячемся в кустах, находим бейсбольную битку. Пытаемся играть в Сэма Фишера, выжидая в кустах, пока мишки у

входа уйдут в холл. Это быстро надоедает (те не думают убираться), поэтому выбегаем из укрытия, разбиваем окно ближайшего дома, забираемся внутрь, мимоходом разламываем унитаз и раковину (за это начисляют очки), подбираем с пола медвежий капкан... и вдруг из открывшейся двери на нас нападает с топором другой медведь. Оглушаем его битой, а затем, нажав кнопку «Убить», наблюдаем, как наш мишка превращает голову противника в отбивную (сцена жутко напоминает аналогичный эпизод из фильма «Необратимость»).

Выходим из дома. Нас замечают, начинается переполох. Самые трусливые из мишек прячутся в шкафы. Те, кому шкафов не хватило, решают забаррикадироваться — и блокируют двери холодильниками. Двое



Запирать плюшевыми лапами насмерть невозможно — нужен опасный металлический предмет.



Придавленный горькой обидой герой сейчас наверняка произносит про себя что-то вроде: «Они сами подписали себе приговор!»



## Мишка-мишка, где твоя улыбка?

Пять жутких фактов о всемирно известном плюшевом мишке Тедди



**1.** Сама история возникновения мишки Тедди овеяна маревом крови. Так, на охоте в 1902 году президент США Теодор Рузвельт не захотел убивать загнанного и привязан-

ного к дереву медведя. Сказал, что это «неспортивно». В скором времени история обрела романтический ореол, а *Washington Post* опубликовали тематическую карикатуру, которая умилила миллионы читателей. Именно тогда предприниматель Моррис Мичтом запустил плюшевых медведей в производство.

**2.** Поначалу мишки Тедди изготавливались не из плюша,

а... из натурального меха и тканей. Впрочем, такое жи- водерское производство оказа- лось финансово невыгод- ным, и уже в 1903 году Тедди стал плюшевым.

**3.** В 1912-м австрийская иг- рушечная компания Steiff Company выпустила в знак траура по погибшим на «Ти- танике» пассажирам черных медвежат Тедди.

**4.** Плюшевый медведь успел навеять жути и в кино. Так, в сериале «Побег из тюрьмы» у Теодора Бэгвелла, изворотли- вого маньяка-педофила,

кликча... да, Тедди. Более то- го, его любовница Сюзенн Холландер так его и называ- ет ласково — мой медвежо- нок Тедди.

**5.** В жуткой гротескной ко- медии-фантасмагории ре- жиссера Такаши Миике «Счастье семьи Катагури» (2001) плюшевый мишка — это циклопических размеров увальень с ртом-молнией, глазом-пуговицей, шербатым ртом, телом, напоминаю- щим пыльный мешок, кром- сающий лапой с острыми металлическими когтями во- рона.



Пистолеты и узи предпочтительнее топора — они быстры, эффективны и не надоедают одинаковой сценой казни.

VIP-мишек решают смыться на автомобиле и катере. Но куда им. Вытащив мишутку из машины, герой размазывает ему голову дверцей. После этого забирается через окно к спрятавшимся умникам — и забивает их насмерть клюшкой для гольфа. Кончен бал, все умерли.

Интересно? Безусловно. Но представьте, что этот сценарий придется повторить... Ну, несколько десятков раз. Не один в один, конечно: иногда здесь меняются цели уровней («убей их всех», «заработай сто тысяч очков и не убей никого», «сожги в костре пять подарков») или подбрасывают новое оружие смертоубийства. Но таких про- светлений категорически мало, поэтому базовая стратегия прохождения уровней остается неизменной до самого конца.

### American McGee's Naughty Bear

Однообразие — это еще полбе- ды. Настоящий содом начина- ется, когда всплывают просче- ты геймдизайнеров. Так, если мы умрем, никто и не подумает воскресить героя на последнем чекпойнте. Таковых просто не существует — несмотря на то, что каждый уровень обычно со- стоит из нескольких блоков за- даний со своими целями. Осо- бенно это нервирует, когда нам начинают ставить ограничения: например, пройти уровень «не- прикасаемым». То есть если нас кто-нибудь ударит, то при- дется начинать сначала. Более того — после нашей смерти иг- ра, словно издеваясь, сохранит- ся, затем покажет таблицу дос- тижений, загрузит список уров-

ней, даст заново выбрать мис- сию, где-то с полминуты будет неторопливо грузиться... А ког- да ненавистный уровень будет пройден почти до конца, нас снова нечаянно пнут — и при- дется начинать все сначала.

Поэтому достаточно погиб- нуть раз пять — и Naughty Bear перестает казаться хоть сколь- ко-нибудь забавной. Спасает то, что геймплей очень упро- щен. У медведей, например, в головах опилки явно отсыре- ли — они теряют игрока из ви- ду, даже если тот шмыгнет в кусты перед самым их носом. Поэтому уже в середине игры, когда враги бегут табунами и стреляют дробью в упор, такти- ка вырисовывается такая: вы- жидаем в кустах, пока какой- нибудь незадачливый полицей- ский отобьется от группы, заби- ваем его топором, поднимаем оружие, снова идем в кусты и последовательно отстреливаем остальных. Страсть как инте- ресно.



Сильнее всего Naughty Bear напоминает последние игры Американа Макги — вроде **American McGee's Bad Day LA**. Достоинства и недостатки те же: экстравагантная концепция и скучный, полный геймдизай- нерских просчетов геймплей.

Даже разрекламирован- ная фишка «пугание» здесь, по сути, не нужна. Да, первую пару раз инте- ресно подобраться сзади к мишутке, пока тот набир- ает номер полицейского участка, одернуть его за плечо и зареветь смрадом в лицо. Но что потом? Смысл рева чисто декора- тивный (куда выгодней противника убить и перейти на следующий уровень), одна и та же анимация мо- ментально надоедает. Та же проблема и с анимация- ми для «фаталити» — если в том же *Manhunt* для каж- дого оружия их было по три вида, то здесь одна, да и та крайне скучная.

Кажется, авторы просто не поняли, чего от них жда- ли. Придумали тридцать пять уровней — и сделали их практически одинаковы- ми, меняя только вступи- тельный ролик. Зачем-то добавили в игру десятки бо- нусных костюмов, забыв разнообразить анимацию убийств. А так похоже, что всю свою фантазию **Artificial Mind and Movement** растрати- ли на прошлогоднюю *Wet*. Как ни печально это призна- вать, даже игра с плюшевым медведем-маньяком в глав- ной роли может получиться скучной. ■

Реиграбельность



Классный сюжет



Оригинальность



Легко освоить



Оправданность ожиданий: 40%

### Дождались?

Циничная аркада про убийство плюшевых медведей, которая надоедает ровно в тот момент, когда убийства переходят в тупой мас- совый геноцид, то есть примерно к третьему уровню.

Геймплей

★★★★★★★★★★

Графика

★★★★★★★★★★

Звук и музыка

★★★★★★★★★★

Интерфейс и управление

★★★★★★★★★★

4

6

7

7

Рейтинг

5,5

«Средне»



Жанр  
Adventure  
Издатель  
BBC  
Разработчик  
Sumo Digital  
Похожесть  
Sam & Max: Season 1  
Мультиплеер  
Отсутствует  
Платформа  
PC  
Сайт игры  
[www.bbc.co.uk/doctorwho/dw](http://www.bbc.co.uk/doctorwho/dw)

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**

НЕОБХОДИМО:  
1,5 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео  
ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Кирилл Волошин

# DOCTOR WHO: THE ADVENTURE GAMES — CITY OF THE DALEKS

23 ноября 1963 года, пока все сознательные советские граждане следили за началом 31-го чемпионата СССР по шахматам, британские телезрители впервые познакомились с загадочным человекоподобным инопланетянином по имени Доктор Кто. Этот самый знаменитый путешественник во времени за свои 907 лет повидал всякое. Он попадал в пещеру

древнего человека, встречал Марко Поло и свои собственные реинкарнации из будущего, видел армию зомби, марширующую по Лондону образца 1941 года, превращался в Повелителя снов и устраивал сам себе смертельные ловушки, даже участвовал в телешоу «Большой брат»... и лишь по-настоящему успешной игры про себя любимого он еще не видел.

## А Доктор — Кто?

В первые свои годы на телеэкранах представитель древней расы Повелителей времени был седым стариком, слегка раздражительным и надменным. Когда-то он жил на родной планете Галлифрея, но потом в пух и прах рассорился с другом детства, Мастером. И Доктору ничего не оставалось,

как сигануть вместе со своей внучкой Сьюзан в персональную машину времени (она же TARDIS, снаружи выглядит как лондонская полицейская будка, но внутри значительно просторнее) и отправиться в изгнание. С тех пор Доктор превратился в такого межгалактического донкихота: путешествуя сквозь пространство и время, он борется с несправедливостью и



Пару раз авторы разлучают героев, но буквально на пять минут.

Одна из немногих сценарных удач — герои несколько раз отменно шутят в духе оригинала.

минимум раз в месяц спасает какой-нибудь мир. Чаще всего Доктора почему-то заносит на Землю, правда, в самые разные эпохи: от первобытных времен или античности до альтернативного Лондона XXII века, атакованного инопланетянами. По ходу странствий Доктор обязательно встречает интересных людей, которые становятся его спутниками. Как правило, это симпатичные девушки, которых регулярно приходится вызывать из беды.

Доктор, понятно, и сам может погибнуть, но в этом случае Повелитель времени пройдет процесс перерождения с интересными побочными эффектами: меняется его внешность, возраст и характер. Так авторы телесериала **Doctor Who** удачно решили проблему смены актерского состава: по состоянию на июнь 2010-го мы видели уже одиннадцать Докторов Кто.

Doctor Who идет на BBC и сейчас. Всезнающая «Википедия» подскажет, что это самый продолжительный научно-фантастический телесериал в мире: с 1963 года по наши дни вышло почти 800 эпизодов, а еще есть 4 «спин-оффа», один полноценный телефильм и 2 мультфильма (впрочем, как станет ясно из дидактического материала на соседней странице, для сериалов это далеко не предел). На Doctor Who выросли несколько поколений британских сценаристов, электронная музыка из него в свое время задавала моду, а разнообразные привычки Повелителя времени (любимые словечки, восклицания или вызывающе длинный шарф, который носил Четвертый Доктор) тут же шли в народ.

### Доктор Кто виноват?

Тем удивительней, что, несмотря на весь этот культовый статус, видеоигр по Doctor Who до сих пор было всего две: шутер **Dr. Who: Destiny of the Doctors** (1997), а также виртуальная версия карточной игры для детей — **Top Trumps: Doctor Who** (2008). Несколько тематических интерактивных безделушек с сайта BBC — не в счет. Однако в этом

году появилась надежда на то, что легендарный путешественник во времени, наконец, получит игру, достойную его подвигов. Авторы нового сезона практически в полном составе подвизались на разработку приключенческой игры **Doctor Who: The Adventure Games**. Сценарий писали авторы некоторых эпизодов сериала, за музыку отвечал штатный композитор Doctor Who Мюррей Голд. Телепродюсеров, опять же, позвали. А собственно игровой процесс поручили знаменитому Чарльзу Сесилу, автору **Broken Sword** и **Beneath a Steel Sky**.

То есть все карты вроде бы на руках. Смущало только одно: первый эпизод (всего их запланировано четыре), **City of the Daleks**, вышел в Британии почти за месяц до мирового релиза, более того — жителям Соединенного Королевства предлагалось скачать игру задаром с официального сайта. А бесплатный сыр — он и в Англии бывает только в мышеловке.

Как выяснилось, волновались не зря. В игре по большому счету есть лишь два занятия. Во-первых, Доктор и его новая спутница Эми Понд играют в прятки с врагами — робомутантами расы далеков. Это такой до крайности купированный стелс: в присутствии роботов герои автоматически садятся на карачки, и мы должны провести их за спинами патрулей, чтобы сбежать с уровня или взять нужный предмет и вернуться обратно. Сделать это достаточно легко, потому что направление взгляда врагов для наглядности показано зелеными лучами. К тому же на уровнях есть заграждения, за которыми далеки ничего не видят.

Во-вторых, несколько раз придется пройти мини-игры, при помощи которых тут взламывают разные системы и открывают особо запертые двери. С ними — тоже никаких сложностей: провести предмет из точки А в точку Б, удерживая его мышкой и избегая различных препятствий, соединить разноцветными проводами разъемы в микросхеме... Кроме того, есть своеобразный вариант тетриса: глядя на падающую фигуру, нужно



В процессе подготовки этой рецензии мы перебрали свыше 9000 вариантов подзаголовков, в числе которых — «Кто подставил Доктора Кто?», «Кто? Где? Когда?» и «Кто вы, Доктор Кто?».

успеть подобрать аналогичную из списка. Какие-то трудности может вызвать лишь финальный пазл, который в отличие от остальных вы гарантированно не пройдете с первой попытки.

В перерывах между стелсом и мини-играми мы один раз двигаем ящик, чтобы герой смог забраться на него, пару раз используем на активной области аж два предмета из инвентаря, включая знаменитую звуковую отвертку Доктора. А еще избегаем примитивных ловушек, лавируя между лазерными выстрелами и какими-то агрессивными растениями.

Но главная проблема **City of the Daleks** заключается далеко не в третьеразрядном геймплее. Если бы у этой игры была интересная история, мы бы проглотили весь этот набор штампов не поморщившись — в самом деле, это же вам не кто-нибудь, а Доктор Кто! Но сценаристы цинично лишают нас последней надежды и рассказывают басню о том, как в 1963 году далеки захватили Лондон — спасти английскую столицу приходится уже далеко не в первый раз, поэтому едва ли кто-то удивится. Да и сам сценарий получился жутко прямолинейным и почти лишенным интересных личностей: за все время мы встретим ровно двух персонажей, с которыми позволят обменяться парой реплик.



За два часа, которые занимает прохождение **City of the Daleks**, можно успеть сделать много полезного. Дом построить вряд ли получится, зато вот выпускники костариканского университета EARTH в рамках программы «Посади будущее» умудрились за это время организовать посадку 1 195 371 дерева. Сколько можно зачать сыновей за сто двадцать минут, подсчитайте, пожалуйста, сами.

Наконец, можно посмотреть 3-4 серии «Доктора Кто» или пройти произвольный эпизод **Sam & Max Episodes — Telltale Games** умудряются вложить в аналогичный хронометраж не в пример больше удачных сцен, персонажей и пазлов. **Sumo Digital** же на этот раз не сумели предложить ничего лучше аутентичных моделей главных героев. Британцы, которым это баракло отдадут за просто так, едва ли станут жаловаться, но в остальном цивилизованном мире BBC собираются требовать за Doctor Who деньги, и вот тут могут начаться проблемы. Остается надеяться только на то, что к следующим сериям разработчики все-таки придут в себя: уже сейчас они обещают отправить нас в Арктику (второй эпизод) и на дно морское (третий). Что из всего этого выйдет — знает, пожалуй, только сам Доктор-Повелитель времени. ■

Реиграбельность ✗  
Классный сюжет ✗  
Оригинальность ✗  
Легко освоить ✓

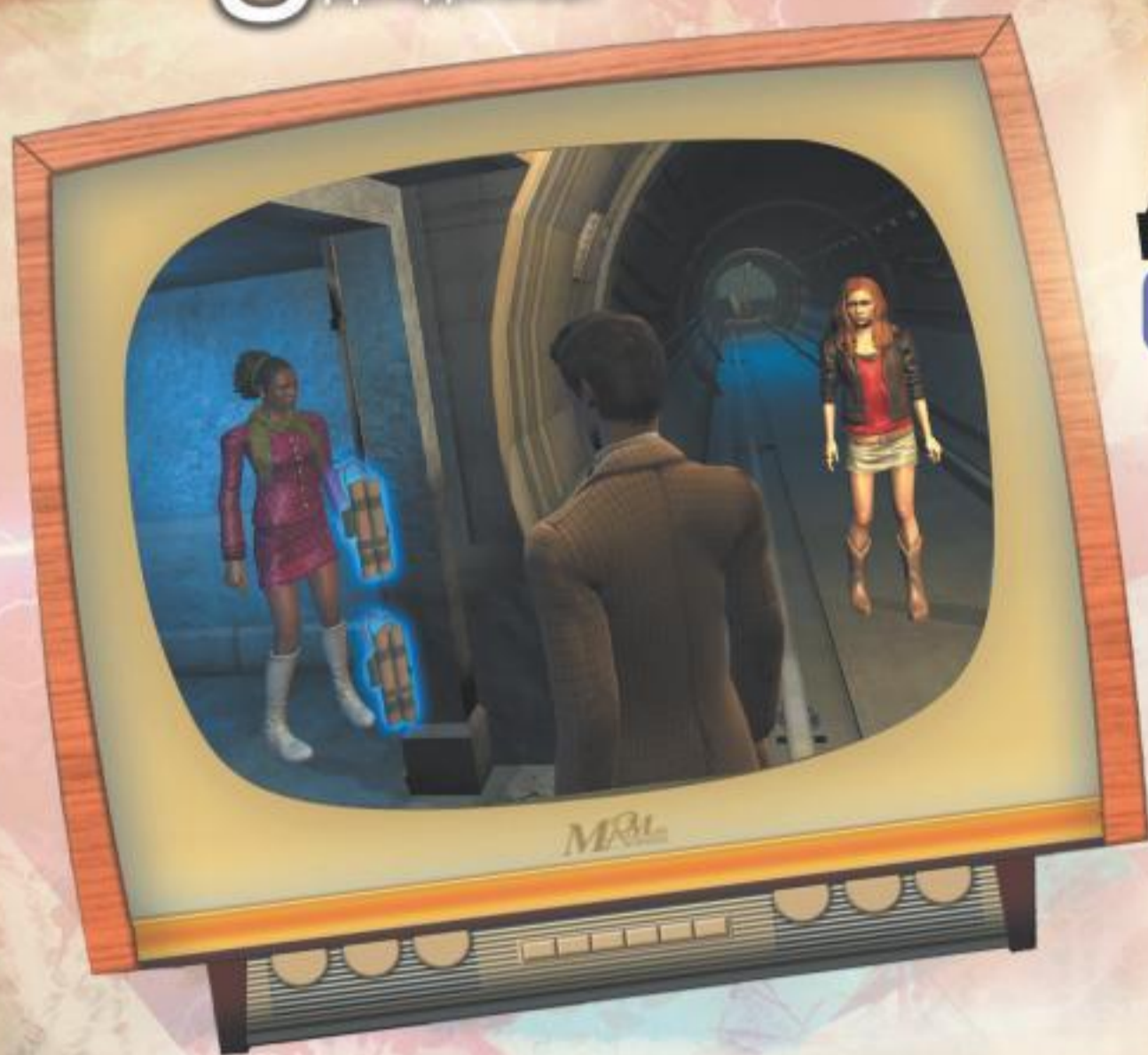
### Дождались

Бесплатное (для жителей Великобритании) и пока слишком пресное приложение к знаменитому телесериалу. Жителям остальных стран нужно хорошенько подумать, стоит ли на это тратить свои деньги.

Оправданность ожиданий 70%

Геймплей: 5  
+++++  
Графика: 7  
+++++  
Звук и музыка: 7  
+++++  
Интерфейс и управление: 6  
+++++

Рейтинг  
**5,0**  
Средне



# Доктор Никто

## Самые мыльные оперы

На момент сдачи этой статьи сериал Doctor Who насчитывал 767 эпизодов (для сравнения: «Доктор Хаус» за шесть сезонов едва пересек отметку в 132 серии). Сериал идет уже без малого сорок семь лет и успел попасть в Книгу рекордов Гиннеса как самый долгоживущий научно-фантастический телефильм. Однако 767 эпизодов — тоже далеко не предел. Больше того, даже легендарная и нежно любимая многими россиянами «Санта-Барбара» занимает в общем зачете самых долгоиграющих сериалов лишь 10-е место: в период с 1984 по 1993 год вышло 2137 серий. Чтобы рассказать вам, через что приходится проходить фанатам самых плодотворных мыльных опер в мире, мы приводим здесь первые шесть позиций из этого списка (данные по количеству серий приводятся за июнь 2010-го).

### «Другой мир» (Another World)



Канал: NBC  
Время в эфире: 4 мая 1964 — 25 июня 1999  
Количество эпизодов: 8891

Мыльная опера из жизни простых людей в вымышленном городке Бэй-Сити рассказывает о том, как самые разные семьи справляются с непростыми житейскими ситуациями. «Другой мир» во многом был первооткрывателем: в частности, именно его создатели первыми увеличили длину серий до 90 минут и ввели моду на «спин-оффы». В разные годы в сериале снимались Морган Фримен, Брэд Питт и Энн Хеч.

### «Молодые и дерзкие» (The Young and the Restless)



Канал: CBS  
Время в эфире: 26 марта 1973 — настоящее время  
Количество эпизодов: 9418

Телесериал рассказывает о противостоянии различных семей вымышленного города Генуя-Сити. Сначала это было соперничество богатых и бедных, затем противостояние вышло на уровень семейных корпораций. «Молодые и дерзкие» по сей день остаются самой высокорейтинговой дневной драмой на американском телевидении и 6 раз получили премию «Эмми». В России сериал можно увидеть на канале «Домашний».

### «Все мои дети» (All my children)



Канал: ABC  
Время в эфире: 5 января 1970 — настоящее время  
Количество эпизодов: 10 393

Действие этой американской мыльной оперы происходит в Сосновой Долине в Пенсильвании. В центре внимания, как и положено, все это время находятся судьбы нескольких людей. Сериал, считавшийся одним из самых популярных, всегда был предельно актуальным: здесь впервые на телевидении показали сцену аборта, впервые подняли тему гомосексуализма. В разные годы в сериале играли Элизабет Тейлор, Кристиан Слейтер, Сара Мишель Геллар.

### «Одна жизнь, чтобы выжить» (One Life to Live)



Канал: ABC  
Время в эфире: 15 июля 1968 — настоящее время  
Количество эпизодов: 10 708

Эта мыльная опера была создана Агнес Никсон, автором Another World и All My Children. Соответственно, все по старой доброй схеме: еще один вымышленный город в Пенсильвании, еще одно противостояние богатых и бедных семей. И такой же, как в All My Children, фокус на социальную актуальность — сериал много говорил о межрасовых отношениях, наркомании. Среди прочих здесь снимались Томми Ли Джонс, Аманда Пит, Лоуренс Фишборн.

### «Пока вращается мир» (As the World Turns)



Канал: CBS  
Время в эфире: 2 апреля 1956 — настоящее время  
Количество эпизодов: 13 780

Первый в мире сериал, перешедший с 15-минутных серий к получасовым, по сей день рассказывает о перипетиях жизни семей докторов и адвокатов. Признан самой популярной дневной драмой с 1958 по 1978 год: каждый день его смотрели 10 миллионов зрителей. Именно в As the World Turns снималась Хелен Вагнер, попавшая в Книгу рекордов Гиннеса как актриса, представляющая одного и того же персонажа на телевидении дольше всех в истории (с 1956 года до самой смерти в 2010-м).

### «Путеводный свет» (Guiding Light)



Канал: CBS (с 1952)  
Время в эфире: 1937-1952 (радио), 30 июня 1952 — 18 сентября 2009  
Количество эпизодов: 15 762

Как и As the World Turns, этот сериал придумала актриса и сценаристка Ирма Филлипс. Сначала он выходил в формате радиопостановок, потом перешел на телевидение. Естественно, в центре внимания опять же жизнь и судьбы самых разных семей на протяжении многих поколений. Был закрыт в сентябре 2009-го из-за низких рейтингов и финансовых проблем CBS. Самые известные актеры, снимавшиеся здесь, — Кристофер Уокен и Мира Сорвино.

Читайте в журнале «Лучшие компьютерные игры»...

# StarCraft 2

## с White-Ra

Уроки мастерства от одного из сильнейших прогеймеров мира

В каждом уроке:

- Новая тема для профессионалов и начинающих
- Анализ последних изменений в StarCraft 2
- Свежие тактики и схемы развития
- Случаи из реальной практики
- Эксклюзивное видео
- Домашнее задание



Алексей  
Крупник  
White-Ra

Киберспортсмен, тренер, автор журнала «Лучшие компьютерные игры».

Последние достижения в StarCraft 2 beta:

- HDH Invitational  
Первое место
- Go4SC2 Cup Finals April  
Первое место
- TeamLiquid Invitational  
Первое место



### Урок №1

#### Как выбрать свою расу?

Киберспортивный анализ трех рас, сильные и слабые стороны, войска, здания и быстрые схемы развития за каждую расу.

### Урок №2

#### Проводим разведку, добываем ресурсы

Мирная и агрессивная разведка, диверсии, управление рабочими, маленькие хитрости большой экономики.



### Урок №3

#### Грамотно используем клавиатуру

Тонкости использования клавиатуры и мыши, способы экономии времени, клавиатурные раскладки знаменитых прогеймеров.



Продолжение следует...

ЛУЧШИЕ  
КОМПЬЮТЕРНЫЕ  
ИГРЫ

# GROTESQUE TACTICS: EVIL HEROES

Жанр  
Тактическая  
ролевая игра

Издатель  
Hothead Games

Разработчик  
Silent Dreams

Похожесть  
Shining Force  
Penny Arcade  
Adventures

Мультиплеер  
Отсутствует

Платформа  
PC

Сайт игры  
[www.grotesque-game.com](http://www.grotesque-game.com)

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ  
Необходимо: 2,0 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео  
Желательно: Core 2 Duo 2,0 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Кирилл Волошин

**Д**епрессивный эмо-юноша, самовлюбленный идиот, негр-рэпер, сыплющий через слово «йо, мэ!»; гламурная хихикающая блондинка, вор-борсеточник, которого все называют гоблином, и готка, считающая себя вампиршей, — казалось бы, если это сборище хочет спасти мир, то у них есть только один способ: совершить массовое самоубийство.

К сожалению или к счастью, суицидальными наклонностями среди них обладал только депрессивный эмо, который — вы будете смеяться — и возглавляет эту «команду «А». Однако он взял себя в руки, вытер эмо-слезы, окинул взглядом нестройные ряды и повел их спасти королевство. Королевство вздрогнуло, но деваться было некуда, потому что сражаться с оружием в руках против французов из секты «Темная церковь» больше некому.

## Все умерли, а он остался

Это не бред сумасшедшего и не верный признак того, что автору пора на юг, к морю. Это просто краткое содержание **Grotesque Tactics: Evil Heroes**, редчайшей по нынешним временам комедийной ролевой тактики. Немцы из **Silent Dreams** (там, кстати, работает ведущий программист сериала **Gothic**) сделали обаятельную игру в духе японской классики **Fire Emblem**, **Shining Force** и **Final Fantasy Tactics**. Яркие гротескные персонажи для JRPG — это такая же традиция, как и штрафные 100 грамм для русских. Но если японцы рисуют негров с гнездом на голове, из которого торчит цыпленок, совершенно серьезно (вспомните **Final Fantasy 13**), то немцы смеются и паясничают.

По механике **Grotesque Tactics: Evil Heroes** — стандартная пошаговая тактика. С партией разнокалиберных персонажей мы передвигаемся по карте в реальном времени, а когда на горизонте появляются враги, игра переходит в пошаговый режим. Там уже каждый боец ходит, когда настанет его очередь: может переместиться на несколько клеток, атаковать, применить умение, залезть в инвентарь за зельем, пропустить ход или уйти в защиту. Сюжет поделен на миссии, после выполнения которых можно отдохнуть и закупить новую экипировку в живописной деревеньке.

Но вот по содержанию это чистая пародия. Авторы взяли за основу классическую фабулу «Враги сожгли родную хату, теперь лишь несколько героев могут спасти мир» и пропустили ее через призму современной субкультуры, параллельно высмеивая добрую половину фэнтези-клише.

Главный герой, тот самый депрессивный эмо-юноша по имени Дрейк, провалил экзамены в военную академию Королевства славы и собирался уже было по этому поводу повеситься. Но тут на страну напала секта **Dark Church** во главе с импозантным мужчиной Даунклодом, и Дрейк понял, что ему на самом деле крупно повезло: все поступившие курсанты были убиты.

Теперь судьба королевства в руках плаксивого эмо — он должен собрать тех, кто еще может носить оружие, и выступить против культивистов. Сообщил ему об этом единственный выживший

рыцарь — похожий на Дольфа Лундгрена смазливый блондин по имени Холи Аватар, который станет наставником Дрейка. Рыцарь оказался с придурью: он помешался на собственной неотражимости и теперь о себе говорит исключительно в третьем лице, в духе: «Его полубожественное величество одобряет эту идею!»

Зато Холи популярен среди женщин, а значит, может привлечь в ряды сопротивления... полуголых девственниц, его ярких фанаток, готовых с оружием в руках защищать своего кумира. Именно поиск и спасение девственниц становится нашей главной задачей в первой трети игры. Потом к Дрейку присоединится вороватый лидер одного из гоблинских кланов Рукель, а местный кузнец Ист, крупный, похожий на северного викинга мужчина с белыми усами, предложит взять в сопротивление своего брата-близнеца, которым оказывается... афроамериканец Вест. Еще одним членом сопротивления становится ангел Ангелина, которая особенно подчеркивает, что она не девственница. В качестве бонуса Дрейка ждет традиционное спасение принцессы, — правда, принцессой окажется крашеная вампирша Солитер.

## Девственницы против пьяных гоблинов

Все эти товарищи могут живо реагировать на происходящее и общаться друг с другом. И тут начинается форменная комедия. Полуголые девственницы комменти-



Дрейка в отличие от остальных всегда лучше держаться рядом со «своими», поскольку его эйфория передается и окружающим.





По давней традиции тактических JRPG, повышение параметров и доступ к новым умениям происходит автоматически, по мере набора уровней.



Самые лучшие вещи для каждого персонажа не купить в магазине, их можно найти только во время приключений. К слову, Солитер сражается веером, а Ангелина не расстается с арфой.

ругают каждое слово Аватара восторженным шепотом, тут же на почве ревности ссорятся, и Дрейку регулярно приходится улаживать эти конфликты. А темнокожий брат викинга Вест может слететь с катушек. «Я потерял во Вьетконге весь свой взвод, но больше этого не повторится!» — заорет он и унесется в заросли, кроша все на своем пути. А нам придется продирается к нему сквозь толпы врагов, чтобы привести в чувство.

Вообще, ироничных диалогов здесь чуть ли не больше, чем самих боев. Каждое событие вызывает лавину новых реплик и комментариев. А в перерывах между миссиями мы можем отдельно пообщаться с напарниками. На этом даже построено несколько диалоговых пазлов. Так, если найти нужные слова для вороватого Рукеля, то практически после каждой миссии он будет неохотно, со скандалами, но все-таки делиться какой-нибудь «оставленной для себя» шмоткой.

Впрочем, сражаться тоже придется — и тут комедия продолжается. Каждый персонаж выполняет в партии свои функции: есть лучницы-девственницы, разномастные бойцы ближнего боя, лекарь (ну кто еще, как не крылатый ангел?!), и даже местный аналог темного эльфа. Соответственно, каждому, помимо стандартных параметров (атака, защита, сопротивление урону, ловкость), дос-

тупна и пара специальных умений: это могут быть особые атаки, отравляющий или ослепляющий удар и т.д. Тут все стандартно.

### Навязчивые идеи

Но у злых героев есть еще своя «навязчивая идея» (obsession) — спецспособность, которая сама активируется, когда заполнится специальная шкала. Так, Аватар посреди драки вдруг начинает рассказывать о своих подвигах, отчего все бойцы в определенном радиусе от него натурально засыпают и пропускают свой ход. Дрейк, как и положено эму, испытывает жуткие перепады настроения: сначала он впадает в эйфорию (уровень атаки резко возрастает), а сразу после этого погружается в жуткую депрессию (атака падает почти до нуля, и в этом случае можно принять антидепрессант). А Солитер периодически теряет контроль над собой и впивается в горло первого попавшегося врага или союзника. Не менее опасны для окружающих тараканы в голове и у других сопартийцев.

В итоге сражения регулярно превращаются в цирк: как и в старенькой **Vampire: The Masquerade — Redemption**, персонажи выходят из-под контроля, ослепляют, усыпляют, кусают, оглушают и бьют не только врагов, но и друг друга. Соот-

ветственно, приходится следить за тем, чтобы боец, у которого шкала obsession почти заполнена, расположился ближе к противникам, подальше от «своих», — иначе победа может оказаться пирровой. Параллельно нужно держать в голове особенности ландшафта, ведь разный тип местности дает разный штраф к очкам хода и разный уровень защиты. Есть даже намеки на использование рельефа: лучниц можно расположить на возвышенности и потом выманивать врагов под их стрелы.

Если учитывать все это, то редкая драка закончится поражением: главное, чтобы не погибли Дрейк и Холи, остальных можно оживить в деревне между миссиями. Зато каждый бой гарантированно превращается в увлекательное и зачастую непредсказуемое действие. Особенно на фоне врагов, среди которых попадаются огромные плотоядные грибы, саблезубые зайцы, пьяные гоблины и даже гигантский мужик в розовой балетной пачке.

Ну и вообще, скука — это не про Grottesque Tactics. Почти все миссии сводятся к стандартному «найди, принеси, убей!», но это, как правило, пародия. Стандартный для любой RPG призыв «Помоги мне, и я помогу тебе!» раненый рыцарь украсит просьбой: «Спаси мою жену и восемь детишек!» Целительница пошлет забрать зелья к алхимику, который стоит в двух

метрах от нее, и нам придется выбивать вознаграждение со словами: «Кто знает, какие монстры ждут на этом пути!»

Правда, есть и недоработки. Дизайнеры явно поленились: игра немаленькая, но все действие происходит на пяти-шести основных локациях, куда сюжет под разными предлогами нас постоянно возвращает. К тому же разработчики слишком уж увлеклись созданием на уровнях узких проходов, отчего использовать в бою всю партию иногда очень сложно.



В сущности, главная проблема игры — недостаток эпичности. Хочется больше заданий, локаций, больше сюжетных завихрений. Иногда кажется, что перед нами лишь демоверсия чего-то большого, на что авторы явно способны. Такой «полной версией» должна была стать эпическая пародийная RPG **Grottesque: Heroes Hunted** — этакая юмористическая «Готика». Но немцы, не найдя для проекта издателей, решили временно заморозить его и заработать денег для продолжения работ на чем-нибудь не столь масштабном. Искренне надеемся, что их расчет оправдается. Но в любом случае мы уже получили отличную тактическую RPG, аналогов которой на PC сейчас нет. ■

Реиграбельность X

Классный сюжет X

Оригинальность ✓

Легко освоить ✓

Оправданность ожиданий: 

 70%

### Дождались?

Ведущий программист серии Gothic расслабляется с друзьями на пародийной тактической RPG, где люди с разнообразными психическими отклонениями спасают мир.

Геймплей 8

Графика 7

Звук и музыка 8

Интерфейс и управление 7

★★★★★

### Рейтинг

7,5

«Хорошо»

**Жанр**  
MMO-сон  
**Издатель**  
OnNet USA  
**Издатель в России/локализатор**  
NIKITA.Online  
**Разработчик**  
MaxOn Soft Corporation  
**Бизнес-модель**  
Условно-бесплатная  
**Скорость связи**  
От 512 Кбит/с  
**Трафик**  
15-25 Мб/час  
**Платформа**  
PC  
**Сайты игры**  
www.asdastory.com  
www.fantazium.ru

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**  
**Необходимо:**  
1 ГГц, 512 Кб, 128 Мб видео  
**Желательно:**  
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео



Илья Янович

Не так давно западный канал Fox попал в неудобное положение: одновременно с очередной серией «Симпсонов» на ABC демонстрировали заключительную серию Lost, и большинство телезрителей собиралось, конечно, узнать, чем там все закончится на треклятом острове. Создатели мультсериала выкрутились довольно изящно: в заставке Барт в качестве традиционной «шутки на доске» написал:

«Концовка Lost: это все сон собаки, смотрите нас!»

История мира Фантазиум — это на самом деле без пяти минут «сон собаки»: местная вселенная — это, как заверяют нас авторы, место, где все человеческие грезы и фантазии воплощаются в жизнь. Завязка соответствующая. Тилия, древо жизни, создало ворона по имени Альбус, проводника людей, и пригласила пять великих душ, способных соиздать мир грез. Души наполнили Фантазиум землей, водой, огнем, светом и воздухом. Идиллия.

## Фантазируй это

Но потом люди перестали мечтать, и все пошло наперекосяк. Практически все народы Мира Грез исчезли, а те, что выжили, претерпели мутации. К тому же в Фантазиуме появились монстры — в них превратились те расы, которые посмели осквернить Сауэль, камень духа и жизни. Теперь оставшимся в «сонном мире» воинам нужно защитить Фантазиум, потому что без него люди в реальном мире навсегда перестанут мечтать — почти как в эпической дилогии Imaginationland из «Южного парка».

Как ни странно, перед знакомством с «Фантазиумом» (на Западе — Asda Story) действи-

тельно лучше держать эту завязку в голове, тогда сразу отпадает целый ряд вопросов. Дело в том, что все, что есть в этой MMORPG, как бы порождено человеческим подсознанием, поэтому не стоит удивляться, встретив механических крабов, ожившие шахматные фигуры или карающих лисиц-механиков. Тут в одном плавильном котле смешались и детские сказки, и классическое фэнтези, и стимпанк, и аниме — вообще все, что пришло авторам в голову. Причем нарисовано все это с явной оглядкой на Nintendo-стиль: «Фантазиум» напоминает нечто среднее между Dragon Quest и The Legend of Zelda. Художники MaxOn,



На первых порах герой вынужден драться то ли боевой ракушкой, то ли букетом цветов.



Интересно, кто из людей наметал бескрайнее шахматное поле с агрессивными фигурами?



Города в Мире Грез красивые, но несколько кособокие.

правда, работают заметно не-  
рашливее, выдавая иногда  
очень странные дизайны.

### Фантазируй то

С такими внешними данными  
обычно принято делать что-то  
глубоко концептуальное — на-  
пример, схожий визуальный  
стиль был у «Драконики»,  
ММО-версии, вы удивитесь,  
**Golden Axe**. Но тут настаивает  
первое разочарование: «Фанта-  
зиум» — довольно привычная  
ролевая PvE-игра, с уровнями,  
квестами и дорогой броней.  
Разве что управление чуточку  
странное: с помощью мышки и  
в изометрической перспективе,  
как в любом **Diablo**-клоне, толь-  
ко вот интерфейса здесь так  
много, что на экране порой яб-  
локу негде упасть. Приходится  
раздвигать по углам все окош-  
ки, чтобы высвободить место  
для «клика». Боевая система  
тоже несколько обескуражива-  
ет: враги очень быстрые и юр-  
кие, почти каждая попытка за-  
бить их курсором затягивается  
на несколько минут.

Впрочем, быстро приходишь  
к выводу, что все обязательные  
ролевые элементы (стандарт-  
ные классы, профессии, уме-  
ния — строго по шаблону) здесь  
служат фоном для социальной  
составляющей. Квесты здесь

простые, монстры по большей  
части довольно слабые, а систе-  
ма прокачки сбалансирована  
так, что нет никакой разницы,  
играете вы воином или, скажем,  
магом. Это простая, легкая во  
всех смыслах игра, задача кото-  
рой — прокрутить у вас перед  
носом ненавязчивое приключе-  
ние. В русскоязычной среде это  
не то чтобы оценили, поэтому на  
отечественных серверах, словно  
в каком-нибудь **Lineage 2**, люди  
в первую очередь нацелены на  
результат: больше опыта, боль-  
ше шмотья, больше золота! Да-  
же время на разговоры в чате  
находится далеко не у всех. На-  
пример, когда я не мог понять,  
как заставить героя автоматиче-  
ски следовать к цели зада-  
ния, я решил спросить совета у  
игроков — поначалу мои сооб-  
щения просто игнорировали, а  
потом и вовсе послали куда по-  
дальше.

Но «Фантазиум» старается  
сдружить людей как может. На-  
пример, тут есть специальная  
система товарищества: вы може-  
те заключить с любым приглянув-  
шимся обитателем Мира Грез со-  
юз и вместе отправиться охотить-  
ся на существ. Альянс работает  
по принципу синергии: вы полу-  
чаете бонусы, если сражаетесь  
плечом к плечу. Идея неплохая,  
но напроць разбивается о все ту  
же несознательность игроков —

все здесь или бегают с мечом на-  
перевес в одиночку (больше зо-  
лота, больше!), или собираются в  
совсем уж большие кланы, где  
никто друг с другом нормально не  
общается. Проще завести четве-  
роногого друга, какого-нибудь  
волка — он, конечно, несговорчи-  
вый, но преданный.



«Фантазиум» — это образец  
ММОГ с приличной базовой ме-  
ханикой и необычным миром.  
В большинстве подобных игр  
первые часы — это утомительная  
прокачка, изнурительная борьба

за само право жить в этом мире.  
В «Фантазиуме» все с точностью  
до наоборот: сначала вы, выпу-  
чив глаза, изучаете причудливый  
мир, затем выполняете первые  
квесты, заводите первых союзни-  
ков и ручное животное... а даль-  
ше выясняется, что запас сюрп-  
ризов исчерпан.

Самый меткий аналог «Фан-  
тазиума» в индустрии — серия  
**Just Cause**: красивая и забав-  
ная игра, в которой можно побав-  
ловаться, но надолго ничто не  
задерживает. Но у Just Cause  
хотя бы есть крюк и возмож-  
ность повиснуть на мчащемся  
вертолете. ■



Реиграбельность ✓

Классный сюжет ✗

Оригинальность ✗

Легко освоить ✓

Оправданность ожиданий: ██████████ 70%

### Дождались?

Довольно приятная, облегченная  
версия среднестатистической  
ММОГ, раскрашенная под иг-  
ры Nintendo. Жаль только, что  
собственные находки работают с  
перебоями, а мир ничего инте-  
реснее механических крабов  
предложить не может.

Геймплей 6

Графика 7

Звук и музыка 6

Интерфейс и управление 5

★★★★★

### Рейтинг

# 6,0

«Выше среднего»

# JOLLY ROVER

Если помните, был такой замечательный советский мультфильм 1981 года — «Пес в сапогах», где героев киномюзикла Г. Юнгвальда-Хилькевича «Д'Артаньян и три мушкетера» заменили собаки и кошки, а четвероногий герой Николая Караченцова незабываемо пел «О, наконец, настал тот час, когда я снова вижу вас!». Так вот, **Jolly Rover** — это примерно то же самое, только здесь собаки разыгрывают классический пиратский квест в духе **Monkey Island**.

В **Jolly Rover** есть все, что должно быть в такой игре: пираты, джунгли, поиск сокровищ, ром, роковая красotka, коварный злодей и, конечно, магия вуду. Но в главных ролях — таксы, бульдоги и даже афганские борзые.

Главный герой — молодой пес по имени Гай Джеймс Ровер. В детстве он очень любил своего отца, известного клоуна, который погиб так, словно неудачно пошутит: неправильно зарядил пушку и выстрелил себе в пах. Это не остановило нашего героя, и, чуть повзрослев, он решил открыть собственный цирк. Денег на него, конечно, не было, но тут Джеймс случайно смешал ром с табаком и таким образом изобрел быстро ставшее популярным на Карибах пойло **Jolly Rover**. Вскоре его пришлось везти губернатору одного из ост-

ровов, но по дороге Джеймс попал в плен к пиратам, и с этого момента его собачья жизнь заиграла совершенно новыми красками.

Это классическое 2D-приключение в духе «золотых» квестов **Sierra** и **LucasArts**. И первым делом вспоминается, конечно, серия **Monkey Island**. Игра прекрасно передает то же самое настроение, замешанное на юморе, роме, незабываемом пиратском диалекте с трехэтажными ругательствами и нецелевом использовании пороховых бочек. Сын клоуна встречает не менее чудачковых персонажей и решает возникающие проблемы в основном творческой импровизацией. С помощью нескольких перчинок и чайки он катапультирует в открытое окно кока, а рыболовецкую сеть растягивает как батут между пальмами, чтобы буквально запрыгнуть в дом негостеприимного хозяина. Там же, где этого недостаточно, на помощь приходит обаятельная нерадивость Джеймса: оказавшись в безвыходном положении запертым в трюме, он в отчаянии обнимет портрет некой красавицы и провалится в дыру, ведущую наружу.

Со стороны может показаться, что **Jolly Rover** лишь пародия на «Остров обезьян». Тем более что многие ситуации прямо отсылают к **Monkey Island**: здесь тоже придется

бродить по лабиринту (правда, не в джунглях, а в пещере), не раз и не два что-то смешивать и варить по рецепту. Есть и знакомые диалоговые пазлы — в одном из них нужно обмануть подслеповатую собаку.

Но в игре множество оригинальных идей. Едва ли не половина задач построена на использовании магии вуду: Джеймс кастует заклинания, позволяющие отпугнуть какое-нибудь животное, сбросить с верхушки дерева фрукт (чаще всего кому-нибудь на голову), пообщаться с призраками и даже поднять из мертвых. А для этого придется сначала выучить заклятие, а потом по специальной памятке в правильной последовательности повторить магические руны, смешно приседая в разных позах. Такого мы еще нигде не видели, и нужно сказать, что благодаря магии многие привычные ситуации приобрели новый колорит. Бродя по лабиринту той же пещеры, нужно ловить отзвуки песни, которую поют призраки. Не часто мы видели и загадки, построенные на необходимости запоминать и повторять секретный стук в дверь. А чтобы получить подсказку у попугая Хуана, сидящего на плече главгероя, придется поискать на уровне крекеры — птица оказалась крайне корыстной.

Издатель/разработчик

Brawsome

Похожесть

The Curse of Monkey Island

Серия Kings Quest

Платформа

PC

Сайт игры

[www.brawsome.com.au/JollyRover](http://www.brawsome.com.au/JollyRover)

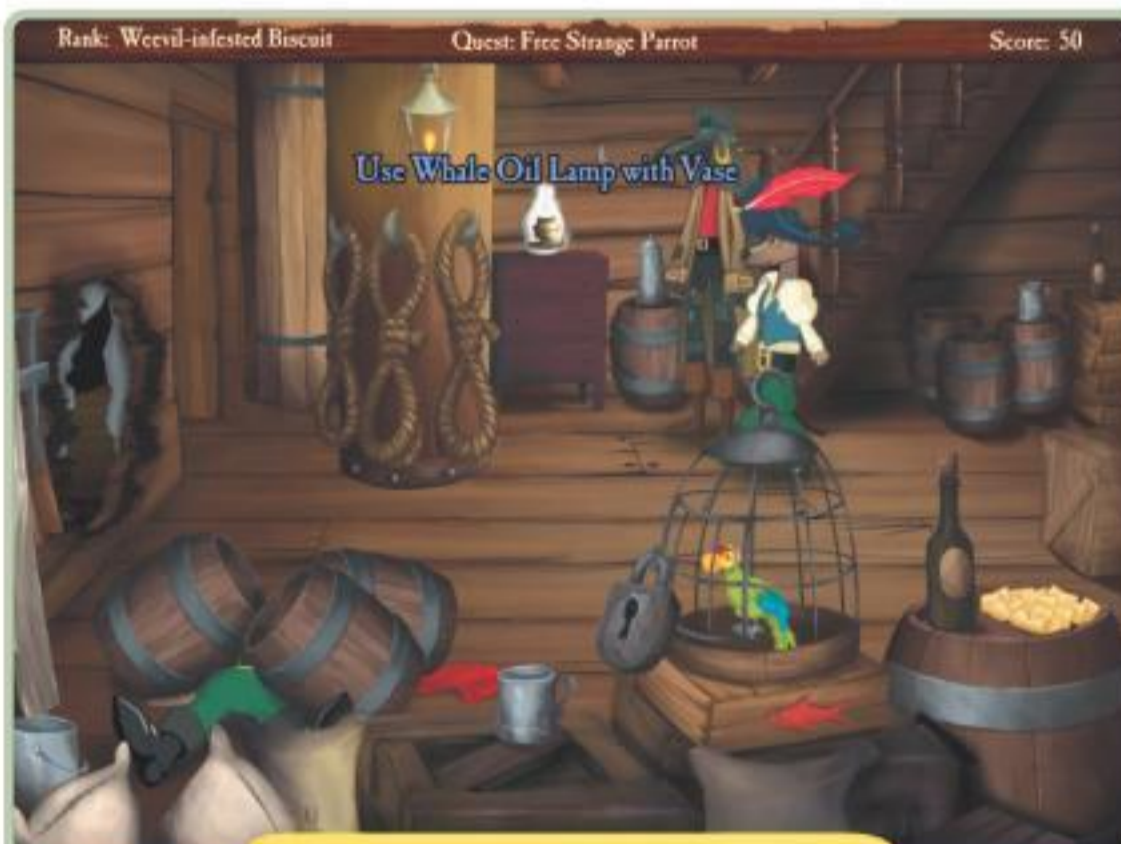
## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:  
1,2 ГГц, 256 Мб, 128 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Конечно, **Jolly Rover** не поставишь на одну планку с **Monkey Island**. Игра не такая большая и сложная, и ей многого не хватает: по-настоящему смешных моментов и ярких запоминающихся персонажей могло бы быть больше, сюжет местами, кажется, шит белыми нитками, а многие пазлы построены на самоповторе. Да и мультяшная графика хоть и приятная на вид, но не такая стильная и нарядная, как у художников **LucasArts**.

И все же автор, австралийский программист Эндрю Голдинг, сумел подняться над уровнем фанатской поделки по мотивам. У него получилось самостоятельное произведение, где есть очаровательный и необычный главный герой, отличная идея с магией вуду и — самое главное — атмосфера любимых игр детства. Для того чтобы приятно провести вечер и скрасить ожидание **Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge**, этого вполне достаточно. ■



По аналогии со старыми квестами за все успешные действия выдаются очки, которые увеличивают рейтинг и открывают новые звания для игрока. Если же пользоваться подсказками, то рейтинг падает.



В игре богатая система бонусов: мы ищем монетки, части пиратских флагов и открываем таким образом различный дополнительный контент.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Атака пиратских квестов продолжается: на этот раз отличился австралийский инди-разработчик, который сделал ставку не только на ностальгию, но и на ряд оригинальных идей. А также на собак.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

# TIGER WOODS PGA TOUR 11

**Tiger Woods PGA Tour 11** — это тот редкий случай, когда в разговоре об игре по непопулярному виду спорта не приходится сбиваться на виноватые фразы, вроде «мы сейчас немного поговорим о кетчерах и питчерах, а потом сразу вернемся к нормальным играм». Во-первых, потому что гольф — явление попонятнее бейсбола или, скажем, крикета. А во-вторых, в **EA Tiburon**, кажется, работают единственные люди на планете Земля, способные грамотно перенести джентльменский спорт со всеми его

дорогими клюшками и брендовыми рубашками поло на большинство игровых платформ.

Их PGA Tour 11 держит марку и не проигрывает по уровню графики другим спортивным симуляторам от EA, при этом он максимально дружелюбен для новичков. Через десять минут после начала подробного туториала вы перестанете лупить мячиком по веткам, воробьям и жидкой толпе зевак, а уже через полчаса начнете уверенно переключаться между клюшками различных типов и будете гото-

вы к главному — началу профессиональной карьеры.

Это практически самое интересное, что есть в RGA Tour 11. Не в пример FIFA или NHL, где подобные развлечения идут в комплекте с совершенно идиотскими условностями и порой вызывают одно только раздражение. Во многом благодаря специфике спортивной дисциплины, игроки в PGA Tour 11 избавлены от заданий в духе «убейтесь, но станьте капитаном до конца сезона», и после создания альтер-эго в редакторе (а вылепить здесь можно многое — от привлекательной блондинки до лопоухого коротышки с пивным животом и писклявым голосом) вы просто вступаете в череду соревнований, успешные действия в которых приносят дивиденды в копилку с опытом.

И если в начале своего пути подопечный гольфист топит шарики в ближайшем пруду и мажет по лунке с выгоднейшей позиции, то, поднатерев, получит право участвовать в солидных турнирах, а вы смело можете активировать новую опцию под названием True-Aim. Ориентирована она, скорее, на матерых тайгервудсов — при ее активации,

количество подсказок на экране (например, расстояние до лунки) резко уменьшается, заставляя игрока рассчитывать удар.



Главный недостаток этой игры в том, что момент, когда она надоест вам до чертиков, неизбежен и наступает совсем уж внезапно. Вы принимаете участие в одном турнире, в другом, пробуете свои силы в Ryder Cup (состязание между гольфистами Старого и Нового света, дебютирующее в рамках серии)... Как вдруг понимаете, что все, финиш, дальше придется развлекаться самостоятельно — RGA Tour 11 уже попросту не в состоянии предложить что-то новое. Ни мини-игр, ни занятных бонусов. Да что там, все здешнее звуковое сопровождение ограничивается робкими звуками природы, вздохами толпы и парой безымянных треков в главном меню. Словом, для того, чтобы получать удовольствие от виртуального гольфа в исполнении EA Tiburon по завершению фазы «интересно, как же это все играется?», нужно быть фанатом гольфа реального. ■



Люди, сведущие в гольфе, знают, что на скриншоте — Рори МакИлрой. Остальные недоумевают, почему за парнем в кепке наблюдает столько народу.



Поля для игры в PGA Tour 11 исключительно живописные. Какой уж тут гольф, здесь бы сома ловить!



Мультиплеер — еще один способ растянуть удовольствие от игры. Только вот, найти партнеров наверняка будет несколько проблематично.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

PGA Tour 11 — это игра, ломающая стереотип «гольф — это что-то непонятное и только для богатей».

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★ 4.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

# SAM & MAX SEASON 3: THE DEVIL'S PLAYHOUSE

## EPISODE 3: THEY STOLE MAX'S BRAIN!

Третий эпизод новых приключений Сэма и Макса начинается так, что уже через пару минут хочется рассказать первому встречному, как же это все невероятно круто. Оригинальные комиксы Стива Парселла, а за ним и игры про Freelance Police всегда использовали стилистику нуар-фильмов: там есть мягкий джаз, неоновые вывески, старые пузатые авто, а Сэм в своем сером костюме и фетровой шляпе напоминает детективов, сыгранных Хампфри Богартом. Но дальше этих чисто внешних признаков по большому счету никто никогда не заходил. Вплоть до **They Stole Max's Brain!**

Игра стартует именно с яркой искрометной пародии на нуар, которая одновременно выглядит как дань уважения этому жанру. Увидев вскрытый, словно консервная банка, череп Макса, из которого неизвестный выкрал мозг безумного кролика, Сэм стал злым и некультурным Хампфри Богартом, то бишь мрачным детективом с недельной щетиной и острым, как бритва, взглядом. Пытаясь найти того, «кто это сделал», Сэм разъезжает по го-

роду (тело его партнера безвольно болтается на соседнем сиденье) и допрашивает свидетелей. И вы бы точно не захотели оказаться на их месте. Допросы построены как типичные для серии диалоговые загадки, где нужно правильно подбирать реплики и постепенно выуживать важную информацию. Но вот их содержание... Сэм может грозно крикнуть «ты лжешь!» и врезать собеседнику по лицу (либо отвесить щелбана крысе-мафиози), а может без лишних слов приставить к виску огромный кольт. Нечто похожее было в **Sam & Max: Hit the Road**. И это явно не случайно: ведь Майкл Штеммле, ведущий дизайнер и сценарист той великой игры, именно в **They Stole Max's Brain!** впервые за три сезона стал одним из соавторов эпизода.

Но дело даже не в рукоприкладстве — в диалогах можно использовать запрещенный прием психологического давления, озаглавленный как... Noire. Если выбрать эту ветку, Сэм меняется в лице и, глядя куда-то вдаль, начинает мрачным голосом говорить о дожде, депрессии и одиночестве, о потерявшем вся-

кую надежду городе, на темных улицах которого нет справедливости и любви. Заслышав это, некоторые собеседники готовы рассказать все, лишь бы Сэм прекратил нагонять тоску, а одна огромная горилла и вовсе начинает рыдать.

Второй эпизод **The Tomb of Sammun-Mak** был значительно веселее и бодрее первого, но в целом он следовал традициям сериала, а тут — кардинальная смена концепции и имиджа... Однако авторы не решились выстроить на нуаре весь эпизод. И после феерической вводной части Сэм приходит в себя, напрочь забывая о депрессивной романтике и запрещенных методах допроса. Пытаясь воссоединить мозг Макса и его тело, мы снова используем инвентарь и психические способности кролика, а также решаем традиционные диалоговые пазлы.

Но, слава богу, игре и тут есть чем порадовать игроков. В какой-то момент все жители города, включая Сэма, попадают под чары капризного древнеегипетского ребенка. Разум сохраняет только мозг Макса: находясь в специальном контейнере за спиной своего партнера,

он превращается в этакую голову профессора Дуэзля, которая цинично комментирует происходящее.

На первый план выходит умение Макса (или того, кто одолжил на время его безмозглое тело) превращаться в различные предметы. В итоге периодически рядом с Сэмом бегают, летают и без умолку болтают: тостер, кредитная карта, макет города, египетская пирамида, череп его прадедушки, дирижабль и даже маленькое грозное облако с портативными молниями. Публика лежит под столом и тихо стонет. Жаль только, что логика в загадках, связанных с этими метаморфозами, иногда притянута за уши.



Episode 3: They Stole Max's Brain! получился смешным, насыщенным, со множеством сюрпризов. А главное — он продемонстрировал, что у сериала еще есть потенциал. Будем надеяться, что Майкл Штеммле в следующем эпизоде расскажет нам еще более необычную историю. ■



Привычные по первым двум сезонам музыкальные номера и аркадные вставки, кажется, окончательно исчезли из серии. Сэму уже не до песен.



Одна из финальных сцен — драка на словах, где нужно не столько бить, сколько дразнить и выводить противника из себя.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

**ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ**

80%

**ДОЖДАЛИСЬ?**

Сэм и Макс демонстрируют новые грани своего таланта: первый бьет собеседников и заставляет их рыдать, второй окончательно лишается мозга и периодически превращается в тостер.

**ГЕЙМПЛЕЙ**

★★★★★★★ 8.0

**ГРАФИКА**

★★★★★★★ 7.0

**ЗВУК И МУЗЫКА**

★★★★★★★ 9.0

**ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ**

★★★★★★★ 7.0

**РЕЙТИНГ**

# 7,5

**ХОРОШО**

# MAGIC: THE GATHERING

## DUELS OF THE PLANESWALKERS

**Magic: The Gathering** — первая в мире коллекционная карточная игра — была придумана в 1991 году математиком Ричардом Гарфилдом и по сей день пользуется бешеной популярностью. В нее играют девять миллионов человек в ста странах, ежегодно по MtG устраиваются чемпионаты мира, национальные отборочные первенства, Гран-при и даже растянутый на весь сезон Pro Tour — с рейтингами, общим зачетом и призовым фондом более миллиона долларов.

Секрет в том, что игра сочетает детально продуманную механику, регулирующую пухлым сводом правил, с творческой импровизацией и эффектом неожиданности — простите за каламбур, но постоянно нарушать правила здесь входит в правило. Коротко напомним суть. Основной формат — дуэль, где два игрока, оперируя колодой из нескольких десятков карт, должны свести к нулю количество очков жизни оппонента.

Для тех, кто думает, что речь идет об агрессивной разновидности дурака или покера, поясняем, что здесь нет короля червей с автоматом Калашникова или пиковой дамы с ракетлаунчером. Это классическое фэнтези: на картах изображены существа со своими показате-

лями атаки и защиты, заклинания, артефакты, накладывающие различные чары. Чтобы разыгрывать их, нужна мана различных цветов, а ее генерируют карты земель. Кажется, все просто — знай себе копи ману, призывай мощных существ, атакуй да прикрывай вовремя себя и своих бойцов чарами. Но прелесть в том, что в Magic: The Gathering огромное количество карт — каждая из них по своему уникальна и сложным образом связана с другими, позволяя разыгрывать витиеватые тактические комбинации. Кроме того, многие карты на законном основании позволяют нарушать правила (разыгрывать, например, не одну, а несколько фаз боя), и это вносит тот самый эффект неожиданности. Но самое главное — здесь можно и нужно формировать свою уникальную колоду.

С этой точки зрения **Magic: The Gathering — Duels of the Planeswalkers**, вышедшая в прошлом году на Xbox 360 (и вот этим летом добравшаяся таки до PC), конечно, покажется преданным поклонникам MtG игрой глубоко ущербной и ненужной: здесь нет полноценного редактора колоды, вы можете лишь постепенно открывать карты из одиннадцати готовых наборов. Нет многих сложных карт, упрощены некоторые правила. В PC-версии в

этом смысле ничего не изменилось, и поэтому хардкорщики, воротившие нос от Duels of the Planeswalkers год назад, могут проходить мимо — для них по-прежнему не придумали ничего лучше старенькой адаптации от **Microprose** 1997 года выпуска и **Magic: The Gathering Online**, где формирование своей колоды обойдется намного дешевле, чем в реале.

Но для всех остальных Duels of the Planeswalkers — идеальный способ познакомиться с MtG и завязать с ней крепкую дружбу. Очень доходчивый tutorial, подкрепленный возможностью найти в онлайн учителя (режим Mentoring), позволит быстро освоиться в мире «Магии», не чувствуя себя при этом полнейшим кретинком. Конечно, чтобы научиться играть на приличном уровне, этого недостаточно, но и примитивной игру не назовешь. Два десятка дуэлей в одиночной кампании лишь поначалу кажутся легкой прогулкой. Постепенно против вас выйдут все более серьезные компьютерные оппоненты, которые для начинающих покажутся Карповым и Каспаровым в одном лице.

Когда они будут повержены, можно попробовать режим испытаний, который интересен и опытным игрокам. Это одиннадцат-

- Издатель  
Wizards of the Coast
- Разработчик  
Stainless Games
- Похожесть  
Magic: The Gathering (1997)  
Magic: The Gathering Online
- Мультиплеер  
Интернет  
Локальная сеть
- Платформы  
PC, Xbox 360, PS3
- Сайт игры  
[www.duelsoftheplaneswalkers.com/](http://www.duelsoftheplaneswalkers.com/)

### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:  
1,5 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео  
ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

цать карточных пазлов, аналогичных шахматным этюдам: как правило, у вас минимум очков здоровья и есть лишь один ход, чтобы все исправить. Наконец, есть мультиплеер, позволяющий устраивать матчи на 3-4 человека и даже в формате 2 на 2. Именно ради баланса в сетевой игре авторы и отказались от редактора карт — в отличие от Magic: The Gathering Online здесь вас никто не задавит с ходу своей супермощной колодой и не заставит платить реальные деньги.



Одним словом, в этот раз **Wizards of the Coast** нашли отличный способ познакомить молодую аудиторию с «Магией» — и спасибо им уже за то, что ради этого они не стали мешать карточную игру с файтингом, как это сделала в 2003 году Atari в **MtG: Battlegrounds**. ■



За год после выхода Xbox-версии авторы выпустили два набора новых карт и пазлов, но так и не добавили полноценный кооператив: чтобы поиграть с друзьями, нужно звать их в гости и присоединяться к компьютеру еще один геймпад или клавиатуру.



По миру Magic: The Gathering написана масса книг, а все карты бумажной версии объединены общим сюжетом. Но здесь кампания представляет собой лишь набор дуэлей без путешествий по фэнтезийному миру и сценарных связок, как это было в микропрозовской версии.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Magic: The Gathering для «чайников» — без полноценного редактора собственной колоды, но зато внятная, доходчивая и с бесплатным мультиплеером.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

# 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 июня 2009 г. по июнь 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 с 28 мая по 25 июня 2010 г.

A	B	C	D
1		Assassin's Creed 2	11 %
2		Battlefield: Bad Company 2	6 %
3		Call of Duty: Modern Warfare 2	6 %
4		Mass Effect 2	6 %
5		S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти	5 %
6	NEW	Alan Wake	4 %
7	▲1	Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City	4 %
8	▼2	Метро 2033	4 %
9	NEW	Split/Second	3 %
10	▼1	Heavy Rain	3 %
11	▼1	Batman: Arkham Asylum	3 %
12	▼1	Dragon Age: Origins	3 %
13		Star Wars: The Force Unleashed — Ultimate Sith Edition	3 %
14	▼7	Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	2 %
15	▼3	Left 4 Dead 2	2 %
16	NEW	Alpha Protocol	2 %
17	NEW	Red Dead Redemption	2 %
18	▼4	God of War 3	2 %
19	▼3	BioShock 2	2 %
20	NEW	Blur	1 %
21	▼4	Just Cause 2	1 %
22	NEW	Prince of Persia: The Forgotten Sands	1 %
23	▼8	Dragon Age: Origins — Awakening	1 %
24	▼2	FIFA 10	1 %
25	▼6	Pro Evolution Soccer 2010	1 %
26	▼8	Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising	1 %
27	▼7	Colin McRae DiRT 2	1 %
28	▼1	Aion	1 %
29	▼8	Aliens vs. Predator	1 %
30	▼6	Uncharted 2: Among Thieves	1 %

По состоянию на 24 июня в голосовании приняло участие 60 482 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 **11%**



S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти **5%**



Battlefield: Bad Company 2 **6%**



Call of Duty: Modern Warfare 2 **6%**



Mass Effect 2 **6%**



## «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.

## Split/Second



Рейтинг «Мани» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №6/2010

Лучшая аркадная гонка наших дней, которая местами просто не влезает в рамки гоночного жанра и поэтому рекомендуется всем без разбора.

Гонка \* Black Rock Studio \* Disney Interactive Studios \* Новый гуск

## 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

## Red Dead Redemption



Рейтинг «Мани» **9,5**

Полная рецензия в «Игромании» №7/2010

Red Dead Redemption — это лучший игровой вестерн. Gun, Call of Juarez и Red Dead Revolver, конечно, были по-своему хороши, но все они, даже вместе взятые, не смогут потягаться и с одной-единственной поездкой по прериям в Red Dead Redemption.

GTA-вестерн \* Rockstar San Diego \* Rockstar Games

## 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 \* 1C

## 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

## GTA 4: Episodes from Liberty City



Рейтинг «Мани» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №6/2010

Два дополнения для GTA 4 (Lost and Damned и The Ballad of Gay Tony), каждое из которых с легкостью уделывает по интересности и продолжительности многие полноценные игры.

Экшен \* Rockstar North \* Rockstar North

## 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

## Super Mario Galaxy 2



Рейтинг «Мани» **9,5**

Полная рецензия в «Игромании» №7/2010

Самый важный платформер на планете возвращает в жанр студийную монополию: сколько бы ни старались инди-разработчики, им не сделать аркаду насыщенной и интересней.

Платформер \* Nintendo

## 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

## Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction



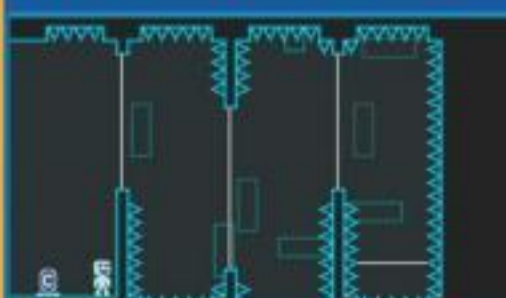
Рейтинг «Мани» **7,5**

Полная рецензия в «Игромании» №6/2010

Conviction оказался антиподом всех прошлых серий Splinter Cell — крутым брутальным боевиком с чисто номинальными стелс-элементами. Если такой расклад не вызывает у вас морального протеста, игру можно будет пройти с удовольствием.

Шпионский экшен \* Ubisoft \* Руссобит-М

## 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 смской на номер 1121. Сначала вводите слово #games и только потом — текст самого сообщения. Стоимость одного сообщения — около трех рублей.

Как сейчас поживает компания Capcom? Правда ли, что у нашей любимой японской студии финансовые трудности? И откуда им было взяться — ведь Super Street Fighter 4 так хорошо продается?

В 2009 году Capcom понесла серьезные убытки — одни игры (*Resident Evil: Darkside Chronicles*, *Bionic Commando* и *Dark Void*) плохо продавались, другие оказались перенесены (2009 фискальный год закончился 31 марта, а *Super Street Fighter 4*, *Lost Planet 2* и *Monster Hunter Tri* вышли в апреле-мае). В итоге годовые продажи упали на 27%, а общие доходы — на 73% по сравнению с 2008 годом.

*Monster Hunter Tri* и *Monster Hunter Freedom Unite* прекрасно продаются в Японии — президент компании Харухиро Цуджимото признался британской газете *Financial Times*, что после провала *Bionic Commando* и *Dark Void* (ни одна игра не достигла рубежа в миллион копий) Capcom вообще прекращает разработку оригинальных западных франчайзов. Теперь неамериканским разработчикам будут поручаться только сиквелы (*Dead Rising 2*, *Bionic Commando: Rearmed 2*) и конверсии уже существующих игр. В неудачах компании Цуджимото винит казуальные игры в социальных сетях и на платформах вроде iPad, портящие продажи нормальным коробочным играм.

В марте 2011-го Capcom планирует выпустить первую игру для Facebook, недавно начала работать над MMORPG *Mega Man Online* с корейской компанией *Neowiz* и запатентовала многообещающее казуальное Facebook-название *Mega Man Universe*.



Поскольку в файтинги теперь играют исключительно в онлайн, ощутимо падают доходы от залов игровых автоматов — в этом году Capcom пришлось закрыть 2 из своих 40 салонов.

Кто, по вашему мнению, самый лучший антигерой в компьютерных играх? Кратос? Или все-таки Риддик? — SMS с номера 7 (918) \*\*\* 34 17

Если верить словарю Мерриам-Вебстера, термин «антигерой» появился еще в 1714 году и означал «протагониста или иную заметную фигуру, не имеющую героических



На одном краю антигероической шкалы находится Кратос, зато на другом — Ларри Лаффер.

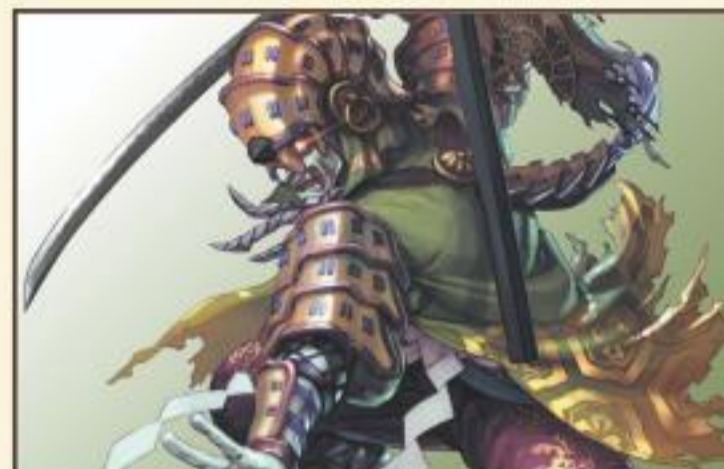


качеств». Трагедия, что и говорить, широкая... Антигероем можно назвать и обаятельного злодея, и мирного героя-неудачника, и откровенных психопатов вроде доктора Лектера или Лисбет Саландер. В разные времена образцами антигероя считались Тень из одноименного сериала, Сэм Спейд из «Мальтийского сокола», Бэтмен, Человек без имени Серджио Леоне и Грязный Гарри.

Антигероем может быть герой, неотличимый от злодея, герой с ярко выраженными недостатками или просто герой, опасно похожий на обычного человека. Среди антигероев компьютерных игр — все киллеры (Сорок Седьмой из серии *Hitman* и Альтаир ибн Ла-Ахад из *Assassin's Creed*), inferнальные личности вроде Калеба из *Blood* и Рэйн из *Blood Rayne*, профессиональные преступники (Томми Версетти, Карл Джонсон, Нико Беллич и другие хорошие парни *Rockstar*), все персонажи по имени Кейн (Кейн из *Legacy of Kain*, Кейн из *Kane & Lynch*, Кейн из *Command & Conquer*) и откровенные карикатуры вроде Дюка Ньюкема.

Но лучшие антигерои — это Ларри Лаффер с Роджером Уилко, нелепые и смешные люди, лишние в собственных квестовых жанрах. Вне квестов на человека похож разве что Макс Пейн (в первой части) и Гаррет из серии *Thief* с его мелкими воровскими амбициями и своеобразным чувством юмора.

Расскажите про Есимитсу из сериала Tekken! Мне кажется, более интересного персонажа в файтингах просто не было. — SMS с номера 7 (904) \*\*\* 24 00



Есимитсу — это не персонаж, а скорее набор узнаваемых доспехов.

Ниндзя Есимитсу появился в первой части *Tekken* в 1994 году, где потерял руку во время нападения на лабораторию доктора Бошконовича и обзавелся механическим протезом. Участвовал в *Tekken 2-3-4-5-6* (где искал новый меч взамен старого проклятого). Один из четырех персонажей, появившихся во всех сериях *Tekken* (заодно с Хейхачи, Полом и Ниной Уильямс).

Но это еще и единственный персонаж, сумевший выйти за пределы *Tekken* и отметившийся в другой серии *Namco* — в качестве секретного персонажа Ешимитсу принимает участие в играх серии *SoulCalibur* (выглядит и дерется точно так же, как в *Tekken*, но по сюжету является другим человеком). В *Soul Edge* однорукий ниндзя возглавляет банду охотников за фрагментами заглавного меча...

Есимитсу — это не имя, а титул, присваиваемый самому сильному ниндзя в клане (Ешимитсу из *SoulCalibur* — основатель клана, Ешимитсу — его текущий лидер, вроде тарантиновского Хаттори Ханзо). Формально считается бессмертным, но вполне может изображаться другим человеком в каждой новой серии, как Франкенштейн в фильме «Смертельная гонка 2000».

Возможные исторические прототипы — Есимицу Асикага, третий сегун сегуната Муромати; Есимицу Минамото, изобретатель боевого искусства айки-дзюдзюцу, практиковавший в Японии 1056-1127 гг.; Есимицу Онага — известный каратист.

Расскажите об играх про бои роботов и про сами телешоу, по мотивам которых эти игры сделаны. Я играл в *Arena Robots* и *Robots Wars* — нет ли сейчас на PC чего-то подобного? — Яков Тарабрин

Гладиаторские бои роботов появились в США в начале девяностых (первый официальный чемпионат в Сан-Франциско состоялся в 1994 году). По их мотивам в 1997-м стартовало британское телешоу *Robot Wars* (продержавшееся семь сезонов, не считая специальных выпусков и видеоигр по мотивам — *Robot Wars: Arenas of Destruction* и

**Robot Wars 2: Extreme Destruction**). На основе британской передачи было сделано популярное американское шоу BattleBots, шедшее на канале Comedy Central с 2000 по 2002 год (в настоящий момент планируется возрождение передачи на канале Fox).

В этих шоу друг с другом бились роботы с ласковыми именами Оверкилл, Уорхед или Расчленитель — это могли быть как слегка модифицированные радиоуправляемые машинки, так и бронированные чудеса инженерной мысли весом свыше сотни ки-



В боях роботов неспортивным поведением считается глушение радиочастоты управления соперником, удары электрическим током, обливание кислотой и использование лазеров мощностью свыше 1 милливатта.

лограммов и стоимостью в десятки тысяч долларов.

Для физического и морального уничтожения соперника использовались жуткие лезвия и циркулярные пилы, пневматические копыта и лязгающие челюсти... Встречались и роботы-трансформеры, распадавшиеся на несколько мелких машинок для убийства. Одним из самых страшных видов оружия оказался обычный огнетушитель, останавливающий вражеские двигатели внутреннего сгорания.

Передача Robotica на канале «Дискавери» отличалась тем, что там было разрешено использование нетрадиционного оружия: враг притягивался магнитами, оплетался сетью, заплывался клейкой лентой, бинтами или туалетной бумагой. Были разрешены даже огнеметы — урон роботам небольшой, зато сколько радости зрителям!

В двухтысячных широкая публика утратила интерес к робопобоищам (они все-таки очень однообразные), передачи одну за другой позакрывали — поэтому и игр больше не выпускают. В наше время популярны или неболевые виды состязаний (роботизированные олимпийские игры RoboGames), или совсем уж экзотические развлечения вроде роботизированной борьбы сумо. Главное отличие в том, что там роботы не управляются человеком с пульта, а действуют по заранее заданной программе.

**Правда ли, что Sony прекращает поддержку PSPgo? И если да, то что не так с этой консолью, о которой писали такие восторженные отзывы?**

В прошлом году казалось, что портативные платформы вот-вот отделаются от дисков и картриджей и перейдут на онлайн-овую систему распространения. На самом деле отказ от UMD-дисков оказался еще худшей маркетинговой ошибкой Sony, чем сами UMD-диски. Старые игры для PSP в

PlayStation Network появляются крайне медленно, а большинство свежих проектов выходит эксклюзивно на UMD.

Возможно, дело тут в том, что по условиям PSN сторонние издатели должны сами платить за бэндвич, используемый для доставки игры конечному пользователю... В результате издатели PSPgo не поддерживают, а самой Sony сейчас не до нее — в 2009 году продажи PSP так упали, что весь рекламный аппарат компании сейчас работает на PSP-3000 (на которой только что вышла **Metal Gear Solid: Peace Walker**).

На eBay PSPgo сейчас продается по \$200, в американском магазине стоит \$250, а при попытке обменять PSPgo с доплатой на PSP-3000 за нее дают всего 50 долларов.



PSPgo — это точно та же консоль, что и PSP-3000 со сломанным UMD-приводом.

## 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?

# ГОРДЫЙ ВОРОН

## Двадцать лет студии Raven Software

1990 год выдался бурным на памятные события. Республики СССР одна за другой объявили о своем суверенитете, Михаил Горбачев получил Нобелевскую премию мира, ФРГ и ГДР объединились в единое государство, трагически погиб Виктор Цой, Nintendo выпустила в Японии приставку SNES... В этот же год в Висконсине два брата, мечтающие создавать игры, основали Raven Software, за два десятилетия превратившуюся из скромной провинциальной студии в компанию, название которой стало синонимом слова «качество».

Дмитрий Злотницкий



Братья Брайан и Стив Раффелы увлеклись играми с ранних лет. Сначала — настольными во главе с **Dungeons & Dragons**, затем — компьютерными. Когда братья впервые задумались о том, чтобы превратить свое хобби в прибыльное занятие, на дворе стоял 1986 год. Брайан в то время преподавал живопись в средней школе,

Стив занимался шелкографией, а в свободное от работы время они сочиняли приключенческие модули для Dungeons & Dragons, надеясь в будущем продать их компании TSR. Однако все их старания плодов не принесли — и вскоре Раффелов увлекла новая идея: они начали рисовать на компьютерах Amiga.

Однажды вечером, сидя в гостях, братья перебирали новые игры для «Амиги» и заметили, что графика в этих коммерческих релизах совсем не так хороша, как в их любительских поделках. Стив поднял глаза на Брайана и сказал: «Мы могли бы сделать собственную игру». Проблема была лишь одна: ни один из братьев не знал, как создавать компьютерные игры, — но это их не остановило.

Идеи они принялись воплощать в жизнь, как умели — в виде рисунков и набросков. Впоследствии ставка на креативное мышле-

ние художников и дизайнеров станет чертой фирменного стиля студии: там, где другие компании обошлись бы одним-двумя сотрудниками, вороны привлекали к работе с полдюжины мастеров кисти и планшета.

Действие первой игры, естественно, происходило в пещере — для демоверсии братья хотели создать два зала. Игровую территорию разбили на клетки, для каждой клетки решили создать четыре отдельных файла с графикой (по одному на каждое направление движения). Но оказалось, что для маленькой демоверсии нужны сотни, если не тысячи таких файлов — и что с этим делать, Раффелы не представляли. Братьям требовалась помощь профессионалов, разбирающихся в компьютерах, — и через знакомых, торговавших играми, Раффелы вышли на молодых программистов Бена Гоки и Рика Джонсона.

Так началась история студии **Raven Software**. Название она получила с легкой руки одного из друзей Раффелов, игравшего с ними в Dungeons & Dragons. Когда братья спросили, как бы им назвать свою компанию, он, не задумываясь, сказал: «Вороном», — так звали его персонажа.

### ПОД ГРОХОТ МУСОРНЫХ БАКОВ

Для первого проекта Раффелы не только придумывали монстров (на спор — кто лучше!), но и разрабатывали дизайн уровней и даже лично записывали треки. Мечущихся по потолку зверей Брайан озвучивал, например, шкрябая микрофоном по небритой щеке; звук хлопающей двери и львиный рык идеально сымитировали взрыв; за лязганье оружия и звон доспехов вполне сошел грохот мусорных баков. Когда знаний четверки единомышленников оказывалось недостаточно, вороны привлекали знакомых. Так, музыку для их первой игры написал Кевин Шилдер — учитель, работавший в одной школе с Брайаном. Сегодня бывший преподаватель руково-



Heretic позволил нам сменить пистолеты и дробовики на магический посох, арбалет и осиновый кол.



Когда id Software наведлась в гости к воронам, Джон Кармак показал им Catacomb 3-D. Те понадеялись, что Кармак научит их программировать.



Фильму «Люди Икс: Начало. Росомаха» с возрастным рейтингом PG-13 подобных сцен катастрофически не доставало.

дит в Raven Software подразделением, отвечающим за музыкальное сопровождение игр. Приглашать в студию друзей или находить новых сотрудников через друзей стало доброй традицией воронов, и не случайно все, кто работал в Raven Software, вспоминают ее особую, почти семейную атмосферу.

Через полгода идеи и наброски Брайана и Стива превратились в демоверсию игры, которая впоследствии получила название **Black Crypt**. Учитывая любовь братьев к Dungeons & Dragons, едва ли стоит удивляться, что это была фэнтезийная RPG сродни **Eye of the Beholder** и **Dungeon Master**.

Результат многомесячной работы оправдал все ожидания молодой команды: Раффелы отправили демоверсию **Black Crypt** в десять компаний, и уже через три дня шесть из них откликнулись, готовые издать игру, — а оставшиеся четыре просто не рассматривали предложения сторонних студий. Успех можно было назвать стопроцентным.

В итоге вороны заключили договор с **Electronic Arts**, и через два года после основания студии ее первая игра увидела свет. Она не устроила революции в жанре (а на фоне россыпи компьютерных адаптаций Dungeons & Dragons и вовсе производила впечатление вторичного продукта), но подкупала качеством исполнения и вниманием к деталям. **Black Crypt** разошлась тиражом, превышающим тридцать тысяч экземпляров, — хороший по тем временам результат для молодой студии, особенно учитывая, что игра вышла лишь на одной платформе, на «Амиге».

### КРЕПКИЕ СЕРЕДНЯЧКИ

Однако вскоре Раффелы поняли, что «Амига» уже не жилец, и решили заняться



Quake 4, в отличие от остальных частей сериала, студия id Software практически не занималась.

PC-играми. Они разместили в газете объявление о том, что молодой студии требуется PC-программист, и на их заявление откликнулись... Джон Кармак, Джон Ромеро и Том Холл. Заинтересованная **id Software** прибыла навестить коллег полным составом, разработчики сдружились, и вскоре вороны приобрели у id права на использование движка **Wolfenstein 3D**. На его основе Raven Software уже в 1993 году выпустила фэнтезийный шутер с элементами ролевой игры **ShadowCaster**. Этот сам по себе не слишком примечательный проект стал поворотным в истории воронов. Во-первых, Брайан и Стив, окончательно убедившись, что им под силу создавать игры, решили посвятить все свое время новой интересной

работе. Во-вторых, начиная с **ShadowCaster**, студия сделала ставку на экшны, а приоритетной платформой для компании стала PC. Впрочем, ролевые корни до сих пор заметны в играх воронов — сюжету, персонажам и повествованию они неизменно уделяют первостепенное внимание.

Тем временем id Software выпустила свой легендарный **Doom**, и вновь техасцы с радостью поделились технологиями с друзьями, которые вскоре разработали экшен **Heretic**. Вороны не стали менять успешную игровую механику — лишь обогатили ее несколькими нововведениями (вроде интерактивного окружения) и перенесли действие с Марса в мрачную фэнтезийную реальность. Подобный подход стал еще одной чертой



Экшен в X-Men Legends и Marvel: Ultimate Alliance заметно превалирует над ролевой составляющей.



Окончив работу над Wolfenstein, вороны сократили около трети сотрудников. Возможно, теперь они найдут местечко в Infinity Ward.

фирменного стиля: Раффелы сотоварищи никогда не были в числе новаторов,двигающих индустрию вперед. Зато они, как никто другой, научились отшлифовывать успешные игровые модели, так что почти все их проекты могут похвастаться высочайшим качеством исполнения. Если играм Raven Software не доставало оригинальности, то они с лихвой искупали этот недостаток за счет продуманного игрового процесса, детальной проработки атмосферы и оригинальных дизайнерских решений. А с чем вороны не побоялись проэкспериментировать, так это с форматом издания Heretic — она стала одной из первых игр, состоящих из эпизодов.

Heretic переиздавали несколько раз, только лишь в первом тираже было напечатано почти полмиллиона дисков. Игра стала

единственным долгоиграющим сериалом в истории студии: с 1994 по 1998 год было выпущено четыре полноценные игры и несколько больших дополнений. Но подобная плодовитость — зачастую студия выпускала по два проекта за год — не давалась Raven Software легко. Конечно, сотрудников студии уже давно нельзя было пересчитать по пальцам рук, но людей все равно катастрофически не доставало. Раффелам приходилось одновременно решать организационные вопросы и буквально тащить на себе саму разработку. Она с каждым годом становилась все более трудоемкой, конкуренция возрастала не по дням, а по часам. В 1997 году сразу шесть сотрудников покинули компанию, основав собственную студию **Human Head Studios**, и Раффелы поняли, что на вольных хлебах долго не протя-

нут: если они хотят развиваться, им необходим крупный деловой партнер.

#### ЧЕГО ИЗВОЛИТЕ?

В том же 1997 году под свое крыло студию Raven Software взяло издательство **Activision**. Для воронов сделка была исключительно удачной. Брайан оставался главой студии, она сохраняла изрядную творческую независимость, структура компании претерпевала минимальные изменения. При этом разработчики могли больше не забивать себе голову вопросами рекламы и маркетинга и — что стоит особенно отметить — получили доступ к популярнейшим игровым франчайзам.

Впрочем, на рубеже веков за Raven Software еще не закрепилась репутация ремесленников высочайшего уровня, специализирующихся на играх по лицензиям. Подчас воронам не удавалось в полной мере использовать потенциал чужих технологий, что побудило их взяться за разработку собственного трехмерного движка под названием **Spectre**. Он должен был предоставить невиданную доселе свободу дизайнерам, но работа над ним так и не была доведена до конца — став частью Activision, студия бросила все силы на другие проекты.

В 1998 году Activision приобрело права на выпуск игр по мотивам культового телесериала «Звездный путь» и тут же анонсировало несколько проектов по мотивам. Один из них доверили воронам, которым удалось переломить печальную для детища Джина Родденбери тенденцию — прежде «Звездному пути» не везло с игровыми адаптациями. Секрет успеха оказался до смешного прост. Вместо того чтобы потакать вкусам поклонников первоисточника, разработчики задумались, какая игра полюбится широкой геймерской аудитории.



До чего еще, по версии Raven Software, Сталин довел советскую науку, можно узнать в нашей рецензии на странице 94.

На **Star Trek: Voyager Elite Force** вороны впервые опробовали механизм создания хита по лицензии, тоже ставший впоследствии фирменным: взяли игровую модель общепризнанного блокбастера — в нашем случае **Quake 3** — и скрупулезно адаптировали под нужды популярной вселенной.

Работа над Elite Force ознаменовала новую эпоху в истории Raven Software. В двадцать первом веке компания перешла на создание игр по лицензиям — и на этом неблагодарном поприще добилась даже большего успеха, чем в девяностых, когда занималась собственными проектами.

Едва студия закончила работу над «Звездным путем», как к ней попала другая культовая фантастическая вселенная — воронам нужно было продолжить популярнейшую серию **Star Wars: Jedi Knight**. Приправив все ту же технологию Quake 3 антуражем «Звездных войн», захватывающим сюжетом и великолепными боями на световых мечах, вороны, казалось бы, не сделали ничего сверхъестественного. Но этого оказалось достаточно, чтобы поклонники далекой галактики по сей день с упоением играли в **Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast** и **Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy** и тайне мечтали о третьей части сериала.

Основатели Raven Software с детства увлекались не только ролевыми играми, но и комиксами, а один из ведущих дизайнеров студии, Брайан Пеллетье, и вовсе начал карьеру художника в издательстве **Marvel Comics**. В конце прошлого века оно продало Activision права на разработку игры по мотивам своих комиксов, и, естественно, этот факт не остался без внимания воронов. Издательство Activision с радостью пошло навстречу студии, горевшей желанием сделать классную игру про супергероев.

Получив в свое распоряжение «**Людей Икс**», Raven Software решила поэксперимен-



Голосуем рублем: вполне возможно, что от успеха Singularity будет зависеть, отдаст ли Activision воронам франчайз Call of Duty.

тировать и создать супергеройскую RPG. Однако многолетний опыт работы с экшенами дал о себе знать — от RPG в **X-Men: Legends** осталась лишь прокачка персонажей да возможность управлять целой командой героев. Тем не менее этакая **Diablo** в комиксовом антураже пришлась по вкусу поклонникам Росомахи и компании, так что продолжения не заставили себя долго ждать.



Даже получая на руки порядком устаревшие технологии, вороны умудряются выдавать на удивление крепкие игры — **Quake 4** и **Wolfenstein** служат тому наглядным подтверждением. Тот факт, что умельцы, руководимые братьями Раффелами, умудрились воскресить изрядно поеденный молью франчайз Wolfenstein — а рубить фашистов

оказалось интересно, как в первый раз, — вообще из разряда чудес. Неудивительно, что, по слухам, Activision планирует затыкать дыры, образовавшиеся в рядах **Infinity Ward**, в том числе и воронами.

Впрочем, это — дело будущего, а пока вороны выпустили экшен **Singularity**. Первая за десять лет игра Raven Software по собственной IP; события разворачиваются на полном аномалий заброшенном острове, где во времена Сталина проводились секретные эксперименты... Достаточно ли этого, чтобы исполнить заветную мечту основателей студии — создать хит на все времена, который перевернет игровую индустрию? Скорее всего, нет (почему — можно прочитать в нашей рецензии на странице 94), но те, кто не ставят перед собой амбициозных целей, точно никогда не добьются успеха. ■



# МУДРАЯ КУЧА МУСОРА

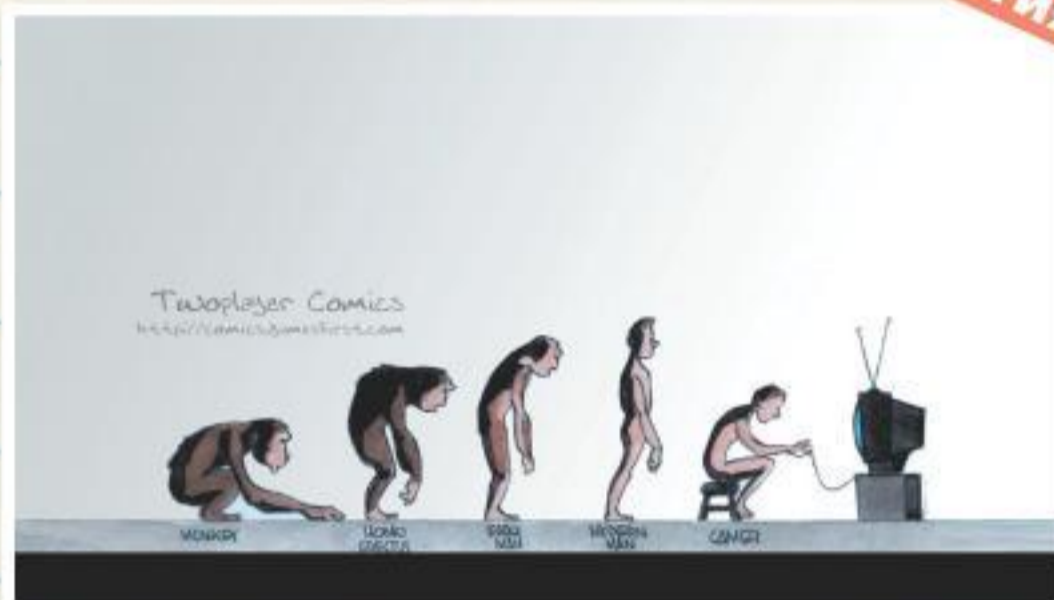
Самое лучшее и самое худшее, что мы нашли в интернете за последний месяц

## ГЕЙМЕРЫ НА СВОБОДЕ

Интернет-зависимые китайцы сбежали из лечебницы

Нормальному, здравомыслящему человеку кажется нереальным провести за какой-либо, пусть даже самой интересной игрой 28 часов без длинных передышек и пауз. А для некоторых китайских геймеров это вполне нормально — в КНР по меньшей мере 12 млн молодых людей сутками не отрываются от экранов компьютеров. Самые «злых» игроков — тех, кто уже не мыслит своей жизни без подключения к игровым серверам, — с согласия родителей отправляют в специальные реабилитационные центры. Там геймеров заставляют одеваться в армейскую форму, вставать в пять утра и ложиться в полдесятого, выполнять физические упражнения, изучать китайскую философию и каллиграфию и проходить тренинги с психологом.

Трудные, зависимые подростки, понятное дело, сопротивляются — и вот в июне четырнадцать пациентов одной из реабилитационных клиник решили, что с них хватит, привязали своего надзирателя к кровати и вырвались из-под стражи. Четырнадцать парней в возрасте от 15 до 22 лет поймали такси и отправились в ближайший город. Однако смысленный водитель вместо того, чтобы доставить геймеров обратно к уютным клавиатурам, при-



вез их в полицейский участок — у странных одинаково одетых молодых людей не было денег, чтобы расплатиться за поездку.

Стенания по поводу драконовских методов надзирателей, похоже, ни к чему не привели: геймеров моментально телепортировали обратно в реабилитационный центр под крыло заботливых тюремщиков. Матери некоторых беглецов высказались в защиту используемых в лечебнице методов — женщины считают, что иначе зависимых не излечить.

## Игры

## РОБИН ГУД

Gibbets 2 ([FlashNinjaClan.com/zzz4867\\_Gibbets\\_2.php](http://FlashNinjaClan.com/zzz4867_Gibbets_2.php))

Gibbets 2 предлагает заняться не слишком тривиальной деятельностью — «снимать» висящих с петлей на горле человечков при помощи лука и стрел. Игрок должен направить стрелу в нужную сторону, натянуть тетиву с определенной силой и попасть в веревку. Попадание в самого висельника отнимает у него и без того уменьшающуюся жизнь. Разобраться в динамике Gibbets 2 достаточно просто, главное — не стрелять направо, здесь та-

кого не любят. Быстренько рассчитали траекторию, выбрали угол, оттянули тетиву, сняли умирающего, получили очки — приступайте к следующему уровню. Чем раньше спасете товарища, тем больше баллов получите по окончании уровня.

Сложность быстро нарастает — хитрая стража начинает вешать пиксельных человечков за непробиваемыми бетонными опорами или внутри домов с узкими окнами. Чтобы справиться, приходится грамотно пользоваться установленными на уровнях бонусами и изредка думать головой. Иногда Gibbets 2 подкидывает параноидальные развлекательные бонусы вроде «пострелять птиц, спускающихся с неба на досточках» или «спасти висельника, который висит далеко за пределами основного экрана».







## События

### ВСЕ НА САФАРИ!

«Яблоководы» пересаживаются на Safari 5

Кто умеет привлекать к себе внимание лучше, чем **Apple**? Каждый год великий и ужасный Стив Джобс поднимается на сцену конференц-холла в одном и том же свитере и вдохновенно рассказывает об инновационных функциях свежего устройства или программного обеспечения. И пусть эти новые функции давно реализованы в других продуктах — не беда, значит, их просто некачественно раскрыли. Возможно, именно поэтому весь «яблочный» мир ринулся обсуждать измененную функциональность браузера **Safari 5**.

Вау, новый браузер Apple умеет определять большие статьи на перегруженных рекламой сайтах и выделять нужную информацию по клику одной кнопки — для удобного чтения! Ну и

что, что подобная возможность давно реализована через подключаемые плагины для **Mozilla Firefox** (Readability) и **Google Chrome** (iReader, Readability Redux), просто об этом знали два с половиной человека, не включая самих разработчиков. С приходом Safari 5 функция Reader внезапно стала очень важной и вообще «непонятно, как мы раньше без этого жили», — а браузер всего-то затемняет ненужную информацию, оставляя только текст статьи, и автоматически подгружает куски материала, если он разбит на страницы. Встроенная функция печати через интерфейс ридера делает кнопку «Версия для печати» ненужной.

Кроме того, обновленный браузер научили лучше работать с языком гипертекстовой разметки HTML5 и внедрили поддержку расширений (каталог будет представлен обычным смертным чуть позже). Новый браузер для Mac или PC можно скачать с официального сайта компании [www.apple.com/safari](http://www.apple.com/safari).



## Сайты

### ДЕВЯНОСТА, ПАЦАНЬ!

Блог о чужой глупости ([FAILBlog.org](http://FAILBlog.org))

Что поднимает настроение лучше, чем коллективный смех над чужой глупостью? Как, например, в том легендарном видеоролике «Девяноста, пацаны!», где украинские парни перевернулись на запорожце в деревне. Создатели **FAIL Blog**, видимо, думают примерно так же — любители посмеяться над другими регулярно выкладывают сюда фотографии, на которых запечатлена человеческая глупость или тотальная некомпетентность с припиской «FAIL» («ПРОВАЛ»). Нередко на страницах блога появляются видеоролики, показывающие людские ошибки, что называется, в действии. Разумеется, с повторами, смешными комментариями и в замедленной съемке — все, как доктор прописал.

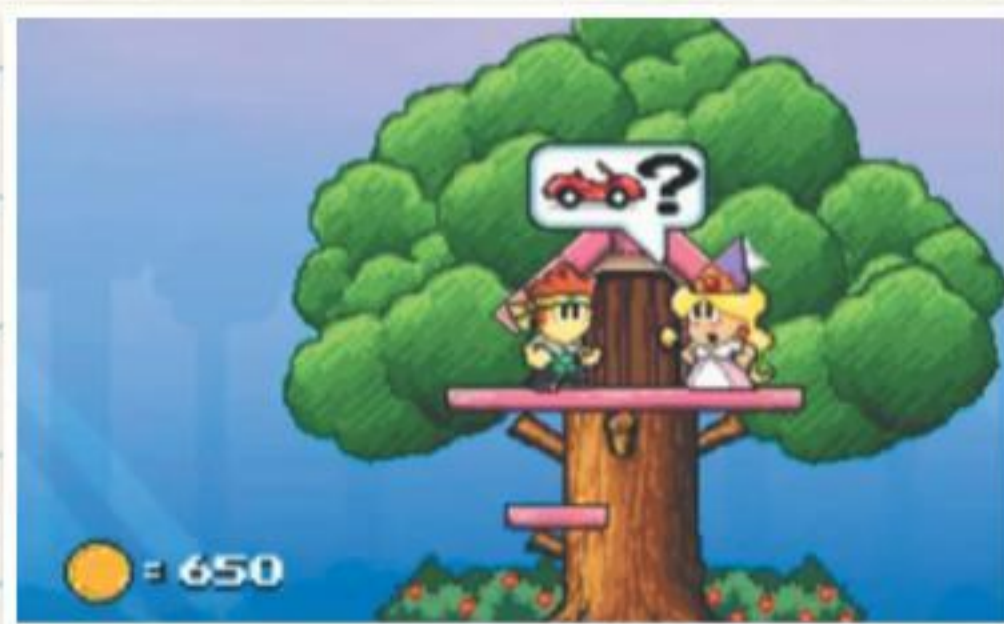


## Творчество

### ДЭН-ПАЦАН

DAN the MAN ([YouTube.com/watch?v=SEVU-YLpM8A](http://YouTube.com/watch?v=SEVU-YLpM8A))

Созданная студией **studioJOHO** анимация **DAN the MAN** рассказывает про похождения шестнадцатитбитного персонажа аркадной игры — каратист явно консольной наружности сражается с оранжевыми ниндзя, побеждает громадного робота, получает золотой ключ и сдуру спасает принцессу из башни. Принцесса, как любая пафосная блондинка из какого-нибудь модного клуба, начинает, простите, сосать деньги — сначала дом, потом красненький спортивный автомобиль, потом гламурная собачка, потом плазма на 60 дюймов. Каратисту приходится устроиться на работу, а затем и взять кредит, чтобы содержать свою даму. Понятно, ни к чему хорошему это не приводит, но вы уже смотрите сами — мы и так рассказали достаточно.





## Сайты

# ЯБЕДА-КОРЯБЕДА

В интернете появилась сеть, где можно затроллить начальника

Новый интернет-сервис **Unvarnished.com** готов стать очередным подтверждением фразы доктора Кокса из телесериала «Клиника» — о том, что «все люди сволочи» (если вы, конечно, понимаете, о чем мы говорим). На Unvarnished люди смогут рассказать всю правду о профессиональной пригодности того или иного человека. Любой пользователь сможет зайти и анонимно оставить донос на, скажем, главного редактора «Игромании».

Главная особенность сервиса в том, что удалить оставленный отзыв невозможно — информация о промахе какого-либо конкретного профессионала останется в интернете навсегда. Униженный прилюдно человек сможет создать свой профиль, оформить резюме и отвечать на последующие «рецензии», однако полностью обелить себя уже не получится. А ведь репутация — это очень тонкая штука.

В данный момент Unvarnished работает в режиме бета-версии, получить доступ к ресурсу можно только по приглашению тех, кто уже участвует. Как вариант, можно указать ссылку на свой Facebook-аккаунт при помощи кнопки Connect и записаться в очередь.

Благие намерения создателей сервиса, думается, быстро вымостят дорогу в ад — люди будут использовать Unvarnished, что-

# Unvarnished.

truth in reputation.

Welcome to the Unvarnished private beta, Pavel! (Sign out)

Unvarnished is an online resource for building, managing, and researching professional reputation.

You're not on the invite list yet, but if you give us your email we'll add you to the wait list.

Enter your email address

Join wait list

Note: Your email address is only used to let you know when you can get on the site.

How do I get on the site faster?

You can be invited by having an existing Unvarnished member request a review from you. Email and tweet around to see which of your friends and colleagues are on the site already.

About | Follow us on Twitter | Jobs | Community guidelines | Terms | Privacy | Contact

бы унижать своих обидчиков или жаловаться на боссов. Как вариант, своего злейшего врага можно банально затроллить, написав о том, чего даже и не было в реальности.

## Творчество

# ВОСЬМИБИТНЫЙ КОСМОС

8-bit StarCraft (YouTube.com/watch?v=8B16eAS1dwA)

Один оригинальный дизайнер по имени Оуэн Деннис решил подшутить над любителями классических стратегий и нарисовал **StarCraft** — таким, каким он был бы, если бы вышел в 1984 году. Парень записал видеоролик и выложил его на YouTube с комментариями: вот, мол, нашел настоящий, самый первый StarCraft 26-летней давности в дядином шкафу рядом с древней приставкой ColecoVision.

Заинтересованная аудитория, конечно же, без задней мысли принялась за просмотр четырехминутного видеоролика с пиксельными маринами, танками и базами. Надо сказать, автор потрудился на славу — угадать, что перед нами фэйк, получилось далеко не сразу. Здесь ездят вполне себе реалистичные SCV, на вражеские базы летают ядерные заряды, персонажи перемещаются со смешным звуковым сопровождением. К счастью, в конце ролика Деннис раскрывает карты — все было придумано выпускником американского колледжа искусства и дизайна ради развлечения. Эх, а мы почти поверили...



## Сайты

# УНИВЕРСИТЕТСКИЙ ВЕСТНИК

Инженерная мекка человечества открыла веб-офис (Web.Mit.Edu/NewsOffice)

Массачусетский технологический институт (MIT), уютная колыбель технологий, инженерная мекка человечества, регулярно радует мир новыми достижениями. Учебное заведение с продвинутыми лабораториями проводит тысячи исследований одновременно. Что самое важное, небожители любят рассказывать о своих разработках — специально для этого в интернете есть веб-сайт **MIT News Office**.

Новые устройства для управления компьютерами, открытия в области определения пищевой аллергии, демонстрация подводных роботов, кому выгодна энергия ветряных электростанций, как изменяется климат на Земле — обо всем этом и многом, многом другом можно узнать на официальном новостном сайте MIT.





События

## КОФЕ ДЛЯ НАРОДА

Однажды Twitter привел в Starbucks миллион человек

Миллионы пользователей социальных сетей **Facebook** и **Twitter** могут за считанные минуты разнести любую новость, устроить грандиозный флэшмоб, разрекламировать продукт и, кажется, даже начать революцию. Прекрасным тому подтверждением стали слова вице-президента популярнейшей кофейной сети Starbucks Криса Браззо, сообщившего, что владельцы аккаунтов в социальных сетях привлекли больше миллиона посетителей в кафе Starbucks во время акции Free Pastry Day (в тот день компания предлагала бесплатную выпечку к любому купленному напитку).

Новость разнеслась сарафанным радио по всему интернету — к встрече на Facebook присоединились больше 600 тысяч человек, 1% сообщений в сети Twitter так или иначе рассказывал об акции (1% — это примерно в десять раз больше, чем количество твитов про Starbucks в обычные дни). Что самое забавное — перед походом за бесплатным рогаликом люди пытались узнать, сколько калорий содержится в предлагаемой еде. Непреодолимое желание съесть поменьше вредного вывело запрос «Starbuck nutrition» в топ-100 самых популярных запросов Google.

Кофейная империя Starbucks по праву считается самой активной в социальных медиа: бренд-менеджеры компании регулярно проталкивают идеи, а верная армия поклонников утренней ча-



шечки Вайт Мокка Фраппучино быстро разносит известия своим друзьям. Но сколько бы ни хвастался Крис Браззо — мы никогда не поверим, что вся эта активность развивается сама собой, без грамотных толчков извне.

События

## БОДРОСТЬ ДУХА

*Caffeine* — самая существенная переработка поискового движка Google

**Google** никак не даст человечеству отдохнуть от себя — кажется, только-только офисные маньяки наиграли почти пять миллионов часов в браузерную версию **Pac-Man** ([www.google.com/pacman](http://www.google.com/pacman), только аккуратно), и вот — очередной анонс! Полностью новый поисковый движок Google грозит лишит незадачливых блогеров последнего шанса удалить желчный пост про гадкого директора. Потратив год на внутреннее тестирование, интернет-король выкатывает индексирующую машину под названием **Caffeine** во всей ее инфернальной красе.

Особенное внимание направлено на социальные сети и блогосервисы. Теперь Google будет индексировать всю поступающую информацию намного быстрее, чем раньше: ваша картинка с котиком и смешной подписью появится в результатах поисковых запросов меньше чем через неделю.

Поисковый гуру Мэтт Каттс обещал представить *Caffeine* еще в начале года «после праздников», однако внутренние тестирования немного затянулись: Google натаскивала алгоритмы и оттачивала индексаторы. *Caffeine* — самая существенная переработка движка с 2006 года.

Эксперты затрудняются сказать, каким образом изменились результаты поисковых запросов после релиза *Caffeine*. Никто не знает, что именно решили в Google — просто переключить рубильник и сразу активировать движок или же изменять технологию постепенно, как это всегда бывает со столь крупными проектами.





## События

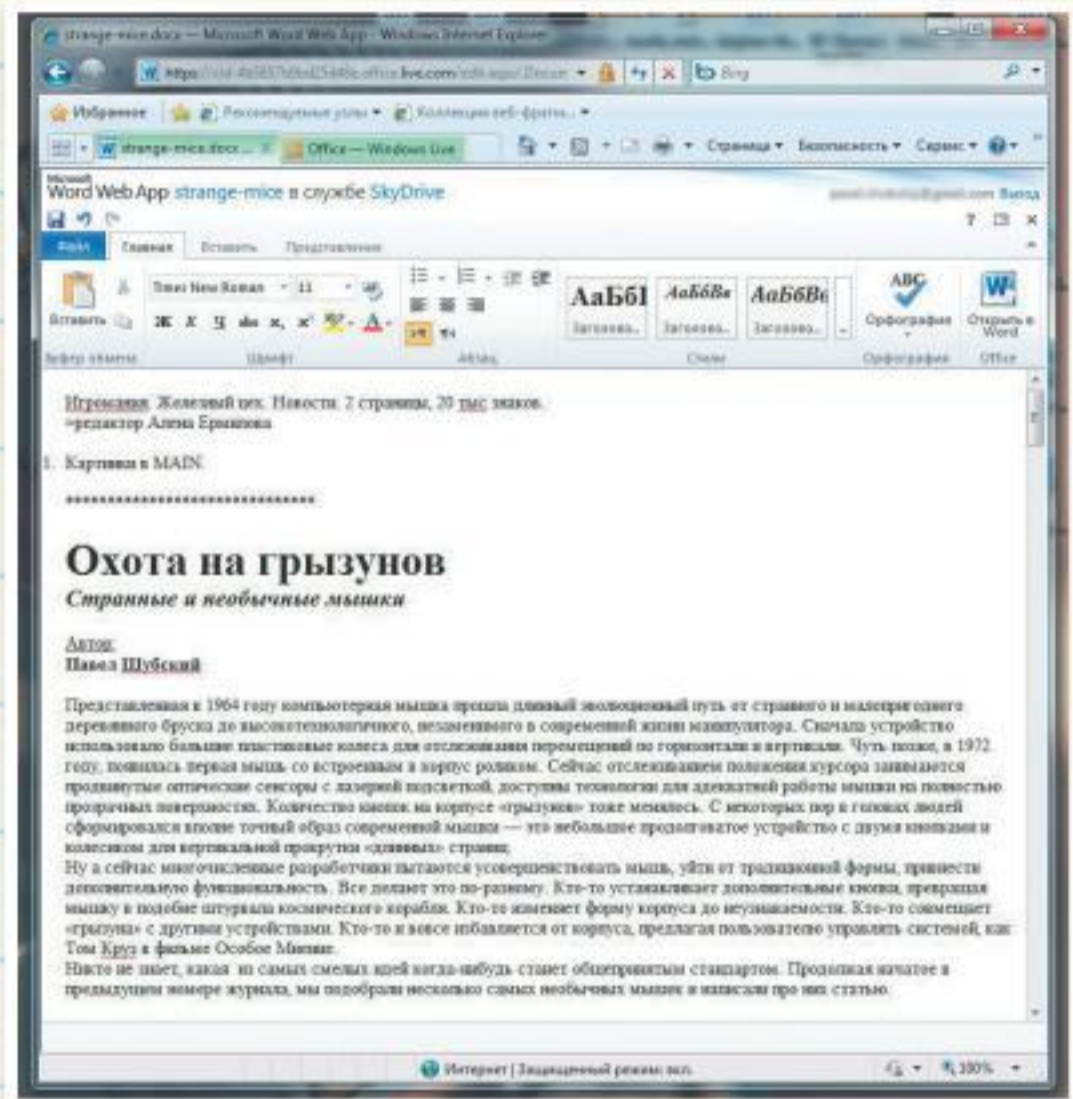
# ОФИС В ИНТЕРНЕТЕ

Microsoft запустила аналог Google Docs

Концепция «облачных» вычислений постепенно набирает обороты. Уже сейчас любой человек может хранить свои документы или фотографии прямо в интернете, просматривать и редактировать их с любого компьютера с доступом к Сети. Microsoft побоялась остаться не у дел во время дележки рынка и запустила онлайн-версию пакета офисных приложений. Ресурс по адресу **Office.live.com** позволяет бесплатно хранить свои файлы на «облачном» жестком диске **SkyDrive**, а также загружать, просматривать, редактировать и даже создавать любые документы Office прямо в окне браузера.

В официальном пресс-релизе говорится, что приложения **Office Web Apps** доступны только для жителей США, Великобритании, Канады и Ирландии, однако, как можно понять по скриншоту, ничто не помешало нам опробовать сервис в действии. Да, онлайн-версия Office действительно работает — браузер уверенно загружает указанные документы в SkyDrive для дальнейшего редактирования и просмотра (правда, воспользоваться всеми функциями удалось только в Internet Explorer). Сервис предусматривает надстройки для работы с обычными текстовыми документами **Word**, таблицами **Excel**, презентациями **PowerPoint** и записями **OneNote**.

Microsoft активно рекламирует Office Web Apps в паре с **Office 2010** — настольная версия обеспечивает полную интеграцию с «облачным» сервисом и позволяет быстро загружать документы в SkyDrive.



## События

# КИБЕРСКВОТТЕР ПРОТИВ ПОЛИЦИИ

Американец украл веб-сайт у полицейского управления

Брайан Маккрэри, житель небольшого городка Блафф-Сити в американском штате Теннесси, считает, что полицейский департамент хитрит с правилами дорожного движения и разувает водителей на кругленькие суммы. По данным Маккрэри, скоростной лимит на некоторых дорогах Блафф-Сити спонтанно и без предупреждения снижается с 90 до 70 километров в час, а так как на трассе стоит регистрирующая видекамера, то «нарушители» вскоре получают штраф по почте.

Полицейский беспредел окончательно довел Маккрэри, когда ему выписали штраф на сумму \$90. Брайан узнал, что срок регистрации домена официального сайта полицейского управления Блафф-Сити подошел к концу, а продлить его еще не успели. Недолго думая, Маккрэри перерегистрировал домен и создал обличительный сайт **BluffCityPD.com**. Вместо логотипа управления в шапке страницы теперь стоит мультяшный полицейский значок с «котлетой» долларов в виртуальной загнутой руке. По некоторой информации, департамент ежегодно получает миллионы долларов с невнимательных водителей — сайт предназначен для того, чтобы предупредить людей о бесчинствах и заодно приструнить копов.

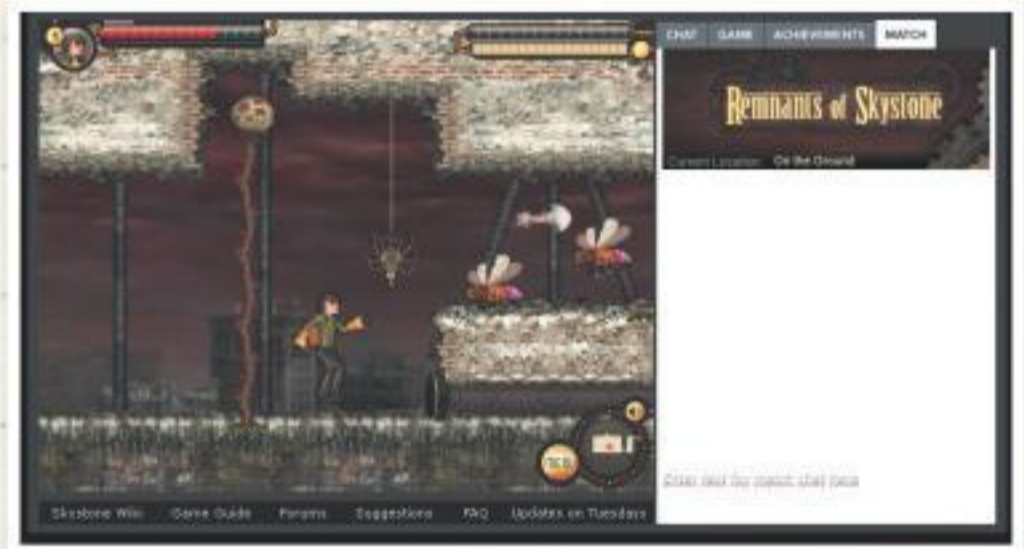


## Игры

# ГОРОД В ОБЛАКАХ

Remnants of Skystone

(Kongregate.com/Games/FliplineStudios/Remnants-of-Skystone)



Никогда! Запомните, никогда не садитесь за игру **Remnants of Skystone**, если у вас еще не дописана статья, а сроки уже поджимают. Это не просто какая-нибудь очередная флэшка на полчаса — это изумительный стимпанковский мир с летающими на воздушных шарах городами, инопланетными захватчиками, полноценными персонажами и фантастической атмосферой.

Разработчики предлагают поучаствовать в борьбе еле выживших землян с инопланетянами. Вы создаете персонажа, одеваете его по своему вкусу и начинаете выполнять сюжетные миссии, взаимодействуя с другими игроками или NPC в привычной для MMORPG манере. Единственное — придется сделать скидку на приятную, но все же очень простую рисованную графику, а также чисто аркадную динамику: увидели врага, подпрыгнули, нажали на кнопку огня, выстрелили несколько раз, убили и пошли дальше. Играть можно, если у вас вдруг кончилась месячная подписка на что-то более серьезное. Впрочем, покорить город Skystone удастся далеко не всем — сначала придется прорваться сквозь множество однообразных уровней.



## Игры

СОКРОВИЩЕ  
НАЦИИ*Cursed Treasure**(ArmorGames.com/play/5803/Cursed-Treasure)*

Если Gibbets 2 способна затянуть с головой пытливого человека, то **Cursed Treasure** — это в первую очередь разрядка для спинного мозга. Суть игры проста — вам нужно защитить несколько драгоценных кристаллов, лежащих в конце импровизированного лабиринта. Сами сокровища зачем-то очень нужны разным крестьянам, бардам, невидимым магам, воителям и прокачанным чемпионам — враги прут толпами, желая добраться до кристаллов и похитить. Для защиты нажитого добра по бокам лабиринта нужно расставлять башни из небогатого ассортимента — огненный храм Temple, сооружение ледяных магов Srypt, башня лучников Den. Каждое из строений можно построить только на определенном типе ландшафта — на траве, выжженной земле, обледенелых скалах. Как только вы расставите оборону на начальный капитал, из-за границ карты начнут появляться наглые воры. Дальше все по накатанной: башни автоматически расстреливают врагов в зоне видимости, получают опыт и зарабатывают деньги на постройку новых башен для отражения следующей волны. Игра заканчивается, если какой-нибудь проворный бард, зарядившийся заклинанием на скорость, успеет украсть последний кристалл и вынести его за пределы игрового поля.



## Творчество

## ИНТЕРНЕТ-АРТ

*Киберкомиксы будущего (Nawlz.com)*

С развитием интерактивной прессы традиционные печатные журналы постепенно уйдут в прошлое — вакантные места займут цифровые, динамические источники информации. Скорее всего, комиксам тоже не избежать этой суровой участи. Некоторые талантливые деятели уже начали пробовать силы в онлайне — австралийский ил-

люстратор Стю Кэмпбелл создал город будущего **NAWLZ**, населил его, снабдил историей и анимировал в очень необычном формате. Комикс рассказывает про парня по имени Харли Чемберс — о его приключениях в киберпанковском городе, о наркотиках будущего, о многослойных виртуальных реальностях и технокультуре.

Комикс доступен бесплатно на одноименном сайте — с 2008 по 2009 год автор успел создать полноценный первый сезон под названием *Distortion Reigns Supreme*. Публика восприняла интерактивное творение Кэмпбелла на ура — все с нетерпением ждут завершения второго сезона, *Real World Information Breakdown*.





# РАЗ, ДВА, ТРИ — ПРОДАНО!

## Интернет-шопинг для новичков

*Как известно, до России многие тренды доходят годами. Иностранцы давно вкусили прелесть интернет-магазинов, а у нас почему-то до сих пор твердят фразы в духе «Заказывать через eBay — это долго и утомительно». На самом деле заказывать через eBay — это быстро, просто и дешево.*

Купить что-то в интернете само по себе не так сложно. Оформить пластиковую карту, зарегистрироваться на нескольких сайтах — и можно приступать к выбору товаров. У одних потом, правда, за посылку неожиданно спрашивают денег на почте, другие находят в коробке совсем не то, что покупали, а третьи выясняют, что в родном городе все то же самое стоит гораздо дешевле.

Как не попасть в подобную ситуацию? Какую именно карту нужно оформить для удобного интернет-шопинга? На каких сайтах выгоднее всего покупать? Какие товары ни за что не стоит заказывать через Сеть? Как вычислить обманщиков среди продавцов и можно ли вернуть деньги, если вас все-таки обманули? Мы публикуем статью-инструкцию по интернет-шопингу, где отвечаем на все эти и многие другие вопросы.

### Оформление пластиковой карты

Итак, первое, что нам нужно сделать, — это отправиться в надежный банк и оформить там пластиковую карту: расплачиваться с карточки в нашем случае быстрее, удобнее и дешевле. Оплатить покупку можно и в самом банке, но для этого, во-первых, придется встать со стула,

а во-вторых — за долларские переводы на иностранные счета в отечественных банках просят неадекватную комиссию. В «Сбербанке», к примеру, она составляет всего 0,7% — но при этом не менее \$15 (около 450 рублей). Соответственно, если вы решите заказать себе новый чехол для сотового, то заплатите за банковский перевод столько же, сколько за сам заказ, если не больше. Добавьте сюда бумажную волокиту, общение с сотрудниками банка... Да и сам перевод занимает приличное время — в лучшем случае от 3 до 5 рабочих дней.

При оформлении пластиковой карты нужно обратить внимание на несколько важных моментов.

Во-первых, хоть многие и называют пластиковые карты кредитками, нам сейчас нужна не кредитная карта, а дебетовая. Это карта, на которой будет лежать ровно та сумма, которую вы на нее зачислите, и вы вольны будете распоряжаться ею на свое усмотрение.

Во-вторых, карта нужна классическая, платежной системы Visa (предпочтительнее) или MasterCard. От дешевых вариантов вроде Visa Electron или Maestro мы рекомендуем отказаться. Сотрудники банка порой называют их идеальными для оплаты иностранных заказов, но скромно уточняют, что принимают такие карты, к сожалению,

не везде. Так, любой сайт, на котором мы пытались оплатить заказ карточкой Visa Electron, не стесняясь, ее заворачивал — и результат этот вполне предсказуем. Подобные карты хорошо подходят для начисления зарплаты или стипендии, но никак не для покупок в интернете.

В «Сбербанке» дебетовые карты выдаются гражданам, достигшим 18 лет, изготовление карты занимает до 10 рабочих дней. За обслуживание просят

750 рублей в первый год и по 450 рублей в последующие. Каждые три года необходимо приходиться в отделение и бесплатно менять карточку на новую.

В этой статье мы говорим именно о «Сбербанке», так как у него есть филиалы в большинстве городов России, но вам совсем необязательно оформлять карту именно там. Автор статьи, к примеру, пользуется карточкой другого банка — оформление карты и обслуживание в нем стоит немного дороже, зато



Замечательный пример зарплатной карты, которая вам не подойдет. Как видите, у нее даже от номера всего четыре цифры осталось.



Некоторые продавцы вместе с посылкой отправляют шоколадку или жвачку. Стоит подобный подарок копейки, но покупателю, нашедшему такой сюрприз, приятно!



выпускается она в срок от 1 до 3 дней, возможно оформить карту гражданину, достигшему 14 лет, и есть ряд других удобств.

Если интересно — расскажите друзьям, что вы оплачиваете интернет-покупки с банковской карты, пусть они тоже что-нибудь заказывают через Сеть вместе с вами. Так можно сэкономить на доставке, да и просто приятно помогать хорошим людям. Коробки конфет и прочие бонусы — по договоренности.

## Дополнительные банковские услуги и безопасность

Пластиковая карта не только дает возможность оплачивать покупки в интернете и передовых магазинах вашего города — как правило, банки предлагают держателям карт целый ряд дополнительных опций.

Очень удобна услуга «Интернет-банк». Зарегистрировавшись в интернет-банке, владелец карты может со специального сайта управлять своими деньгами из любого места, где есть Сеть. «Интернет-банк» позволит вам постоянно следить за суммой на карте, без комиссии моментально пополнять счета сотовых телефонов, платить за коммунальные услуги, а также переводить деньги на чужие счета. Альтернативная услуга «Мобильный банк» дает доступ к тем же операциям посредством сотового телефона, но далеко не так удобна и стоит пусть небольших, но денег.

Старайтесь, чтобы ваша банковская карта не попадалась на глаза чужим людям. PIN-код, выдаваемый в секретном конверте, — это не панацея, и используется он только при работе с банкоматом.

Вся информация, необходимая для оплаты покупки через интернет, вы не поверите, нанесена на поверхность самой карты — и любой, кто знает, куда нужно посмотреть, гипотетически может ею воспользоваться. Заказать что-то на свой домашний адрес у злоумышленника не получится (карта строго привязана к адресу ее владельца), а вот оплатить какие-нибудь виртуальные товары при помощи краденой карты вполне возможно.

За безопасность платежей через интернет-банк, наоборот, волноваться не стоит: там все операции проводятся или при помощи специальных карточек с одноразовыми паролями, или с подтверждением по сотовому телефону. Даже если злоумышленник подберет пароль от интернет-банка, ему для операции с деньгами потребуется либо ваш мобильный телефон, либо уже упомянутая парольная карта.

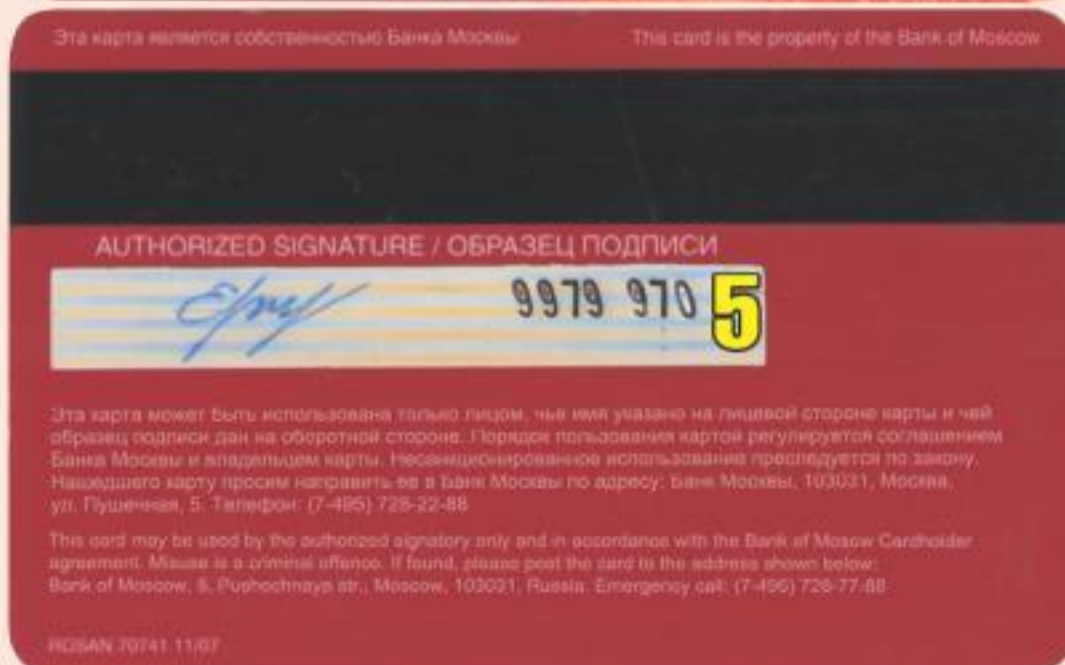
Уберечь себя от воров можно, если просто не держать на карточке деньги. Заносите на счет примерно ту сумму, которую собираетесь потратить, — и даже самый искусный вор не сможет вас ограбить, когда взять нечего.

## Сервис денежных переводов PayPal

Далее по плану у нас регистрация на сервисе денежных переводов PayPal. Почему это необходимо?

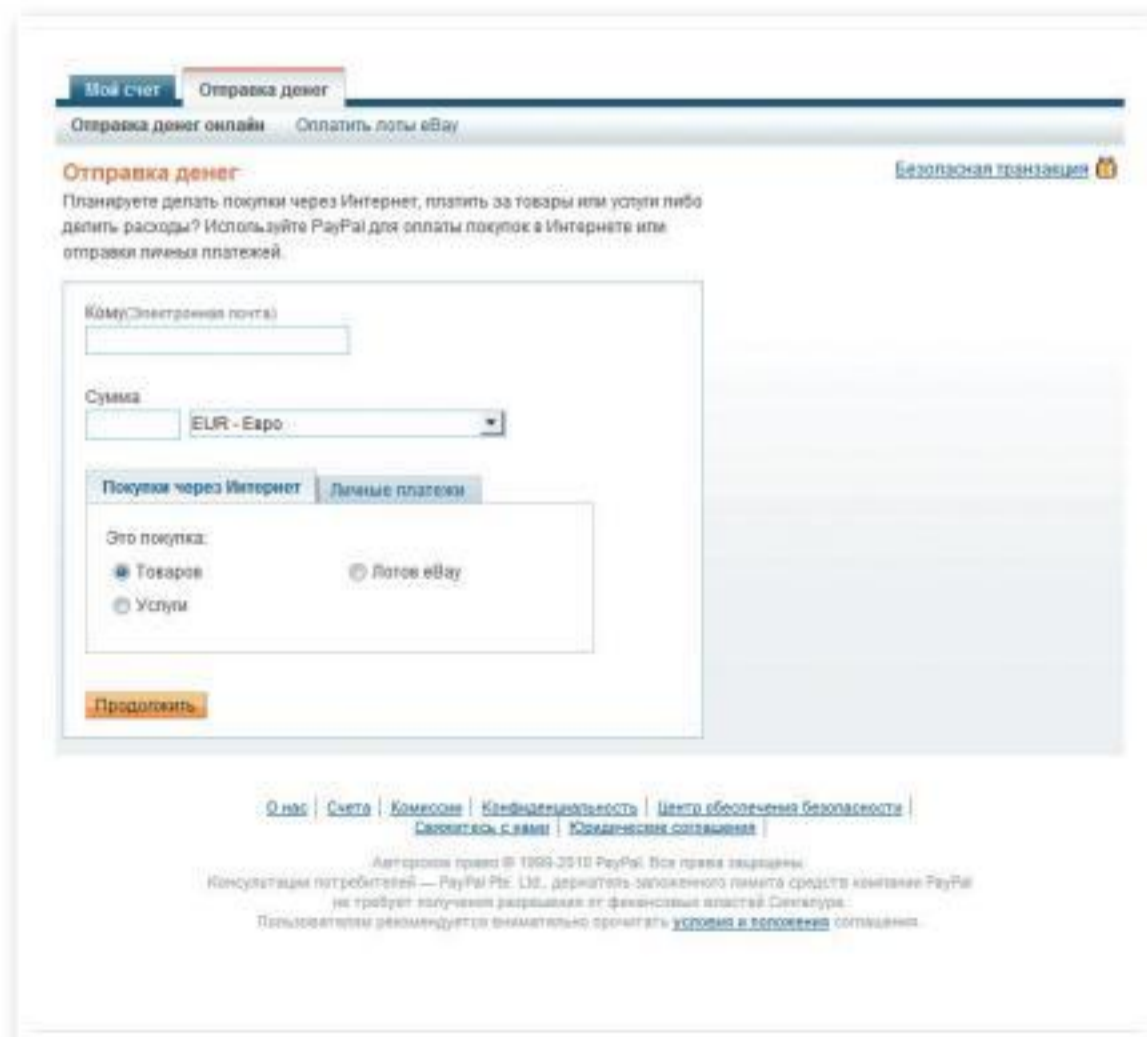
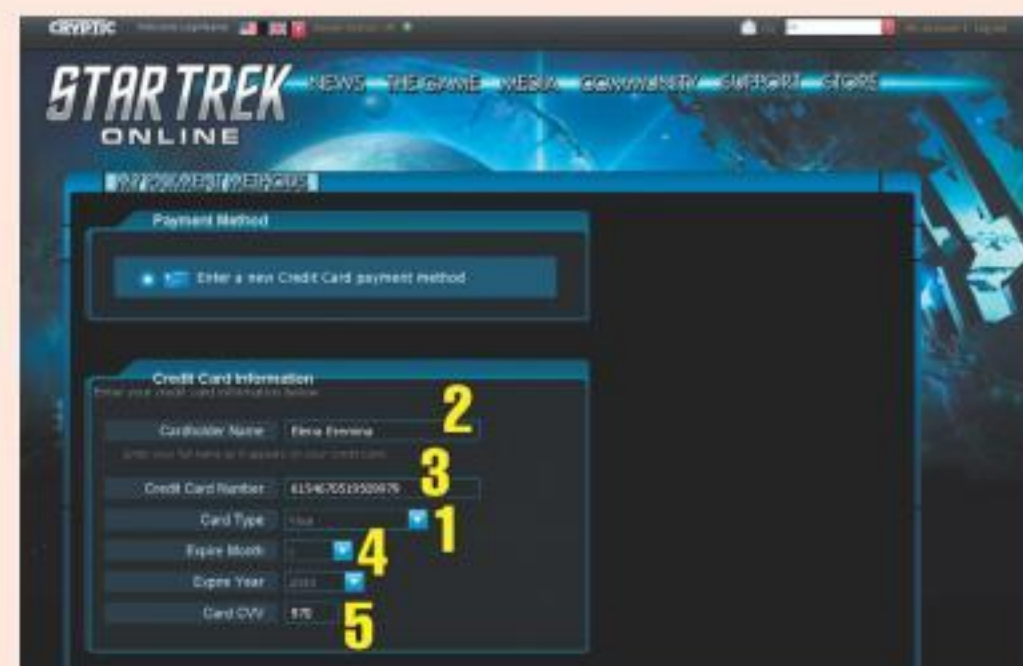
Во-первых, однажды зарегистрировавшись и введя личные данные (фамилию, имя, номер карты, почтовый адрес и т.п.), вы существенно упростите процесс оплаты в дальнейшем: все сведется к вводу логина, пароля, электронной почты адресата и денежной суммы.

# РАССМАТРИВАЕМ ПЛАСТИКОВУЮ КАРТУ

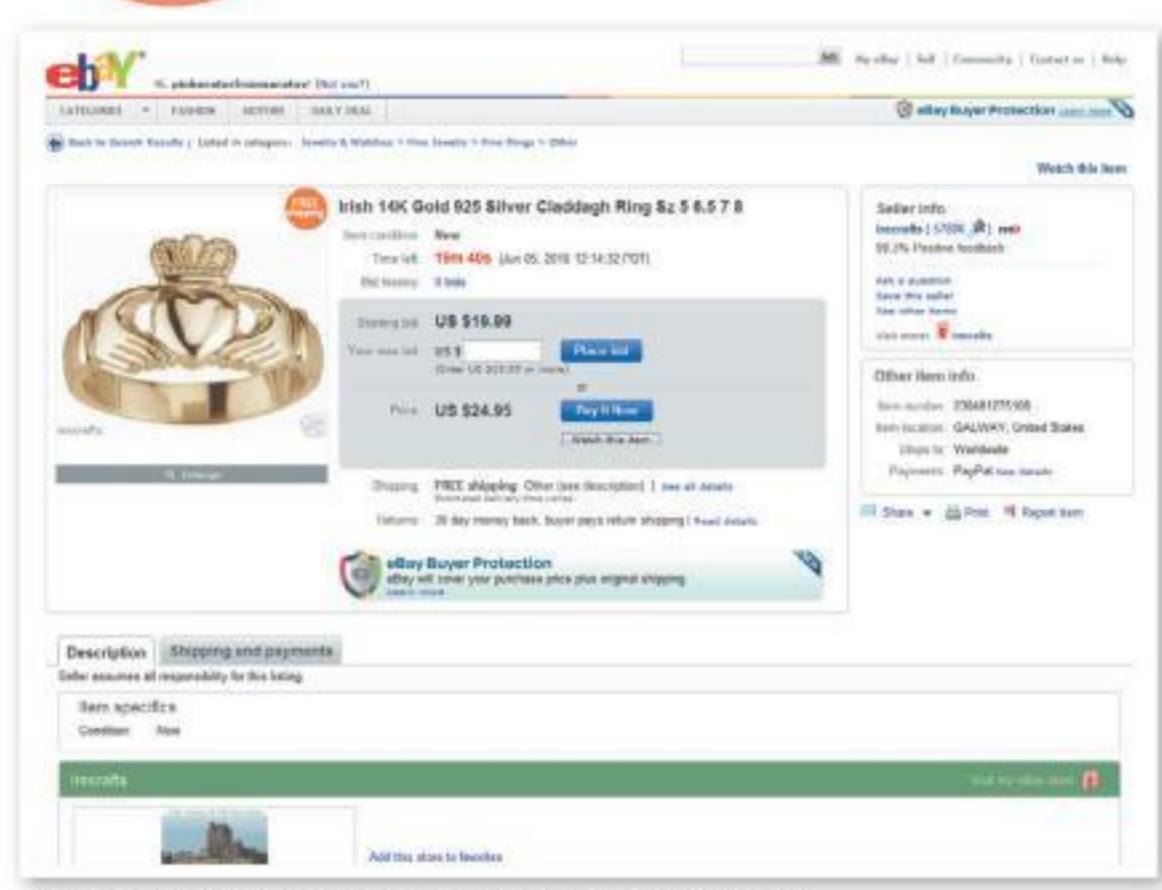


Интернет-магазины требуют ввести некоторые данные вашей пластиковой карты, чтобы подтвердить платеж. Обычно нужно заполнить вот эти графы:

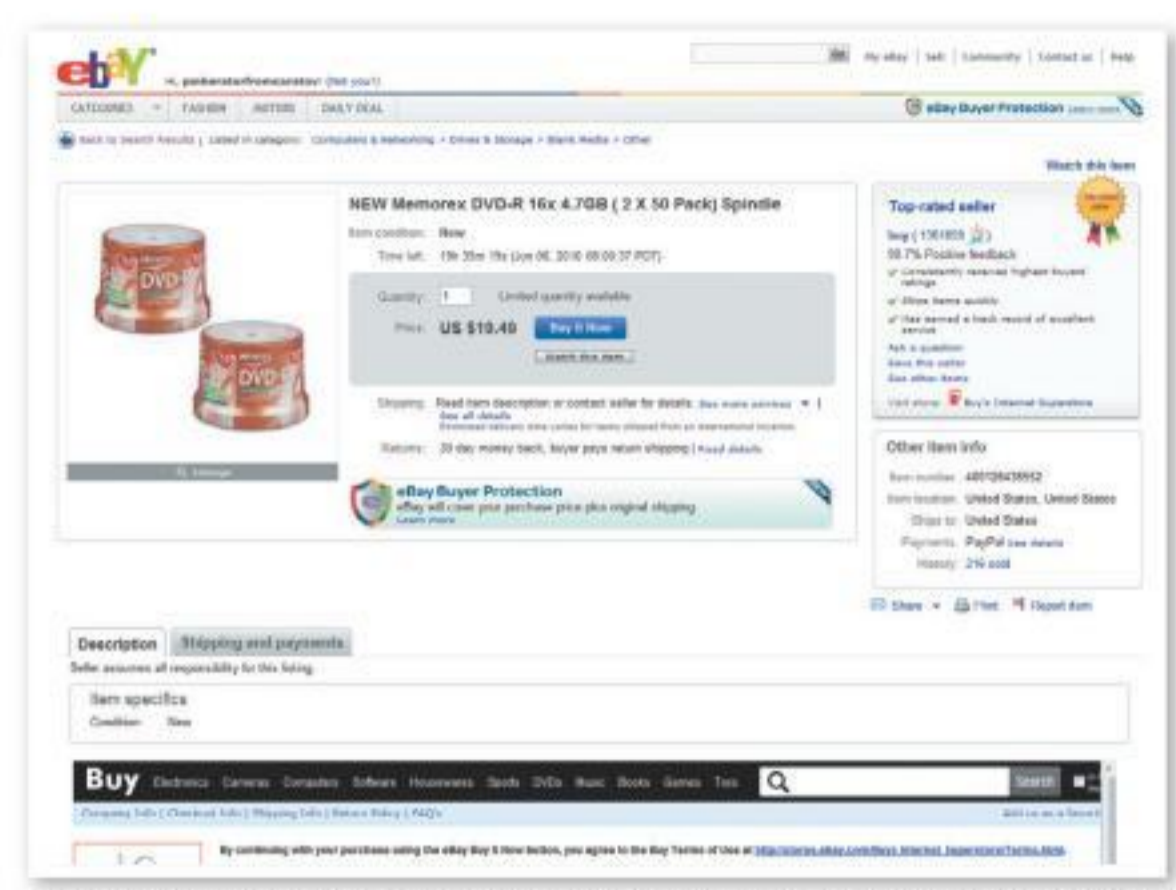
- 1** Card Type — Тип вашей карточки — Visa, MasterCard, Maestro и так далее.
- 2** Cardholder's name — Имя и фамилия владельца. Указаны на лицевой стороне карты, и вводить их нужно латиницей точно так, как напечатал банк.
- 3** Card Number — Номер карточки. 16 цифр, указанных группами по четыре на ее лицевой стороне. На сайтах, как правило, вводится без пробелов.
- 4** Expiry Date — Год и месяц, до которого действительна карта. Также выбито на лицевой стороне карты, что-то вроде 01/10 — если карта действительна до января 2010 года.
- 5** CSC/CVC/ CVV Number — Верификационный код, который печатают на обратной стороне карты. Это последние 3 или 4 цифры, сгруппированные справа в окошке для росписи.



Адрес электронной почты, сумма и предмет платежа — все, что нужно указать для отправки денег через PayPal.



За такие деньги, да еще и с бесплатной доставкой, золотых колец не бы-ва-ет!



В разделе «Только сегодня» на eBay постоянно встречается что-нибудь интересное. Жаль, что доставить в Россию все эти вещи невозможно.

Данные вашей карточки будут храниться на сервере системы за семью замками, и даже продавец, которому вы переводите деньги, не узнает ни номера карты, ни названия банка, услугами которого вы пользуетесь.

Во-вторых, подтверждение оплаты через PayPal доставляется продавцу мгновенно. Проще говоря, вы не ждете, пока российский и иностранный банки договорятся между собой, протянут несколько выходных и еще через пару дней наконец-то переправят ваши деньги. Нет, при оплате через PayPal продавец в тот же день увидит перечисленный платеж — и с чистой совестью отправится на местное отделение почты, чтобы отправить вам долгожданный заказ.

В-третьих, PayPal создали те же люди, что и eBay, только немного позже. На виртуальных улицах eBay далеко не каждый продавец предложит вам оплату через банк, но практически каждый с радостью примет PayPal.

Минусов у этой системы всего два, и смириться с ними несложно.

PayPal берет 2-3% комиссии за перевод. Некоторые продавцы, особенно продающие дорогие товары, просят покупателя оплатить комиссию. В таком случае товар будет стоить чуть больше, чем указано на аукционе, — но переводить деньги через банк все равно было бы дороже и медленнее.

Кроме того, лицам, проживающим на территории России (и многих других стран), PayPal разрешает только отправлять деньги, но никак не принимать. Это связано с отсутствием правовых гарантий со стороны Российской Федерации. Логика такая: вот начали хакеры откуда-нибудь из Тынды кидать на деньги американцев, а ловить их по запросу PayPal никто и не думает. Нет уж,

лучше пусть без приема денег обходятся. Так что предпринимательство, увы, придется пока отложить на неопределенный срок.

### Привязка карты к PayPal

Процесс регистрации на PayPal довольно простой: вам потребуется выбрать тип счета («Личный. Для лиц, покупающих через интернет»), а также ввести информацию о себе и своей пластиковой карте.

Привязка к аккаунту PayPal осуществляется по адресу электронной почты — он станет вашим логином в этой системе.

Первым делом образцово-показательный платательщик подтвердит адрес электронной

почты и свою платежеспособность. Вам вышлют стандартное письмо «пройдите по ссылке, и мы поверим, что это правда ваш e-mail» и на пару дней заморозят на счету карты небольшую сумму — около двух долларов. Вы же должны посмотреть на идентификатор проведенной операции (ее можно легко отследить по странному слову EXPUSE) и ввести на сайте PayPal несколько указанных там цифр. Проще всего это сделать при помощи интернет-банка — или, если его нет, позвонить в одно из отделений банка реального либо же наведаваться туда лично.

Если все получилось, поздравляем! Теперь вы — «про-

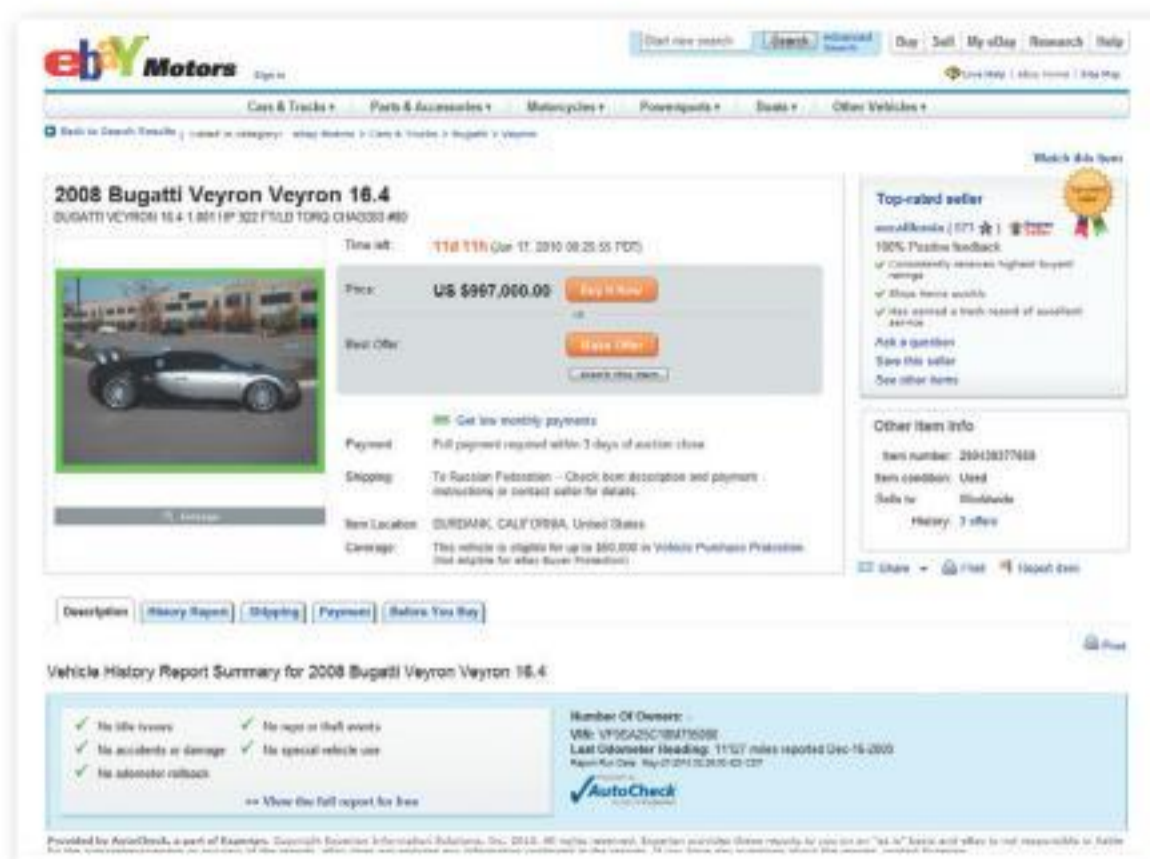
веренный» человек для системы PayPal, и продавцы будут рады с вами работать.

Кстати, бывают случаи, когда продавец просит вас подтвердить еще и домашний адрес на сайте PayPal. Увы, но, если верить официальной справке, «в настоящее время большинство адресов вне США нельзя подтвердить». Вам придется сослаться на этот факт и предоставить продавцу несколько фотографий документов, в которых указан ваш адрес, или же какой-нибудь посылки, которую вы получили до этого. Как правило, подобных доказательств достаточно, и успокоившийся продавец отправляет товар с чистой совестью.

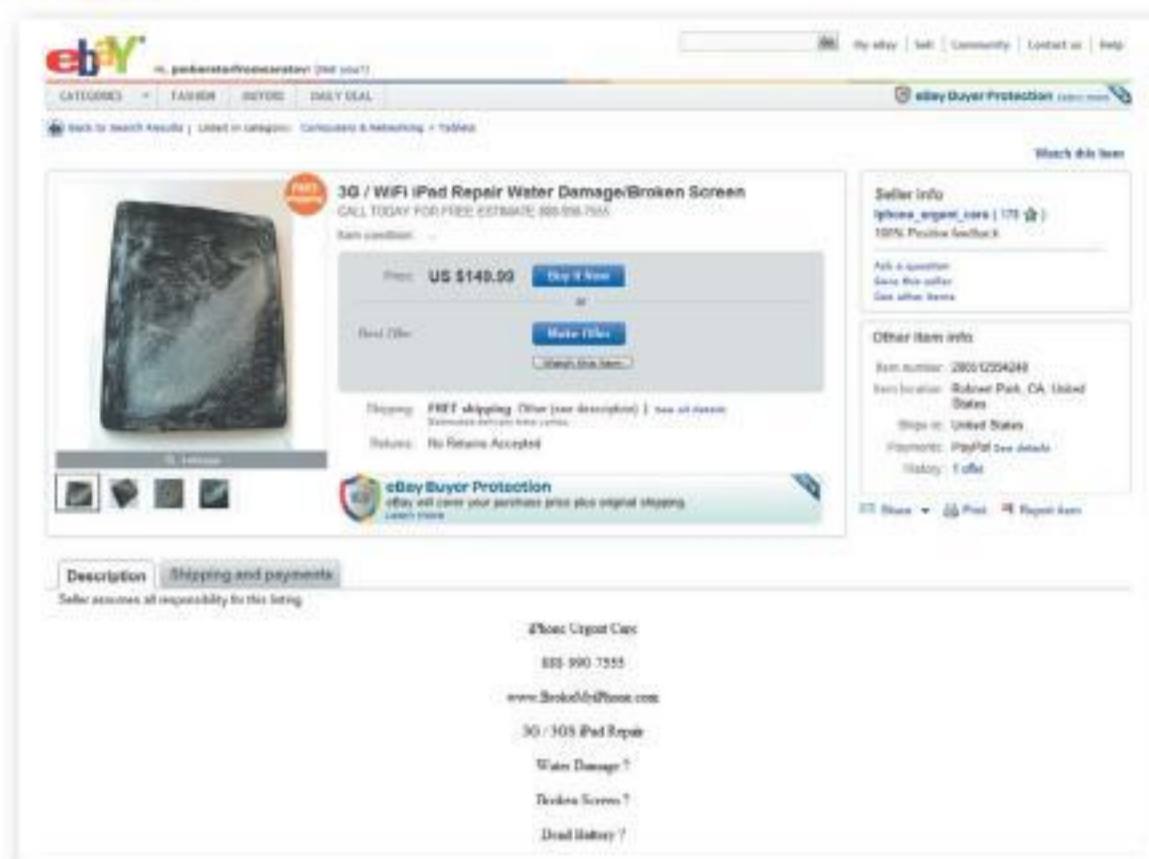


Обязательно сделайте подобный кадр. Продавцы частенько просят такую фотографию, чтобы удостовериться, что именно вы — владелец карточки.





Одно из подразделений eBay занимается продажей транспортных средств. Машину привезти в Россию, конечно, проблематично, а вот что-то из заграницей — вполне.



iPad разбился и утонул. А хозяин не оставляет надежды продать его за \$150. Нет желающих?

## Выбор товара и правила торга на eBay

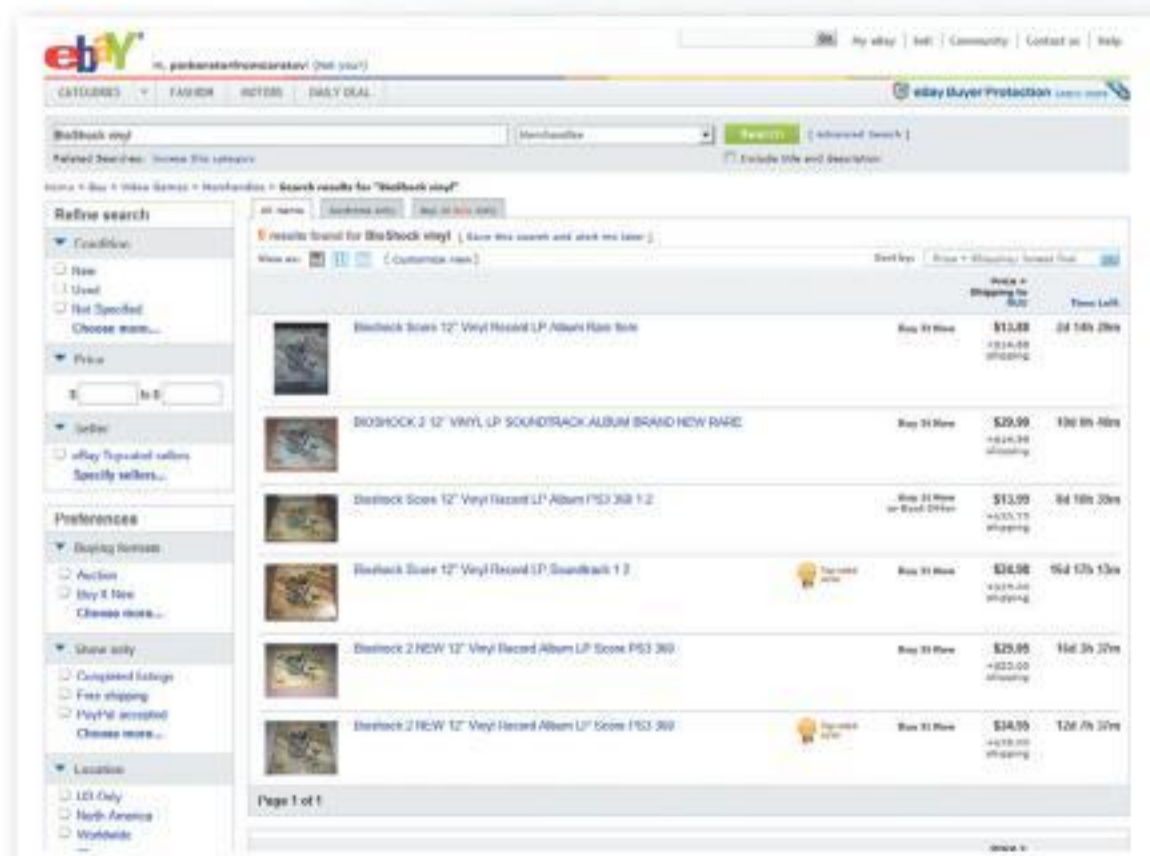
Ну вот, подготовку можно считать оконченной, и мы плавно переходим к обзору основной площадки, где собираемся что-нибудь приобретать, — аукциона eBay. Для многих фразы «купил на eBay» и «купил в интернете» синонимичны, и неспроста. Каждую секунду на eBay осуществляется сделок в среднем на \$2000. Впечатляющая сумма для одной секунды, не правда ли?

В 2010 году eBay запустил официальную русскоязычную версию, **eBay.ru**, но, увы, продвинутых пользователей она сильно огорчила. Добавив цены в рублях и частично переведя интерфейс (даже названия категорий товаров остались на английском), разработчики отрезали возможность участия в торгах и вообще сильно упростили всю систему. Мы не будем тратить время на этот «шажок в Россию» и зарегистрируемся на основном международном сайте **eBay.com**.

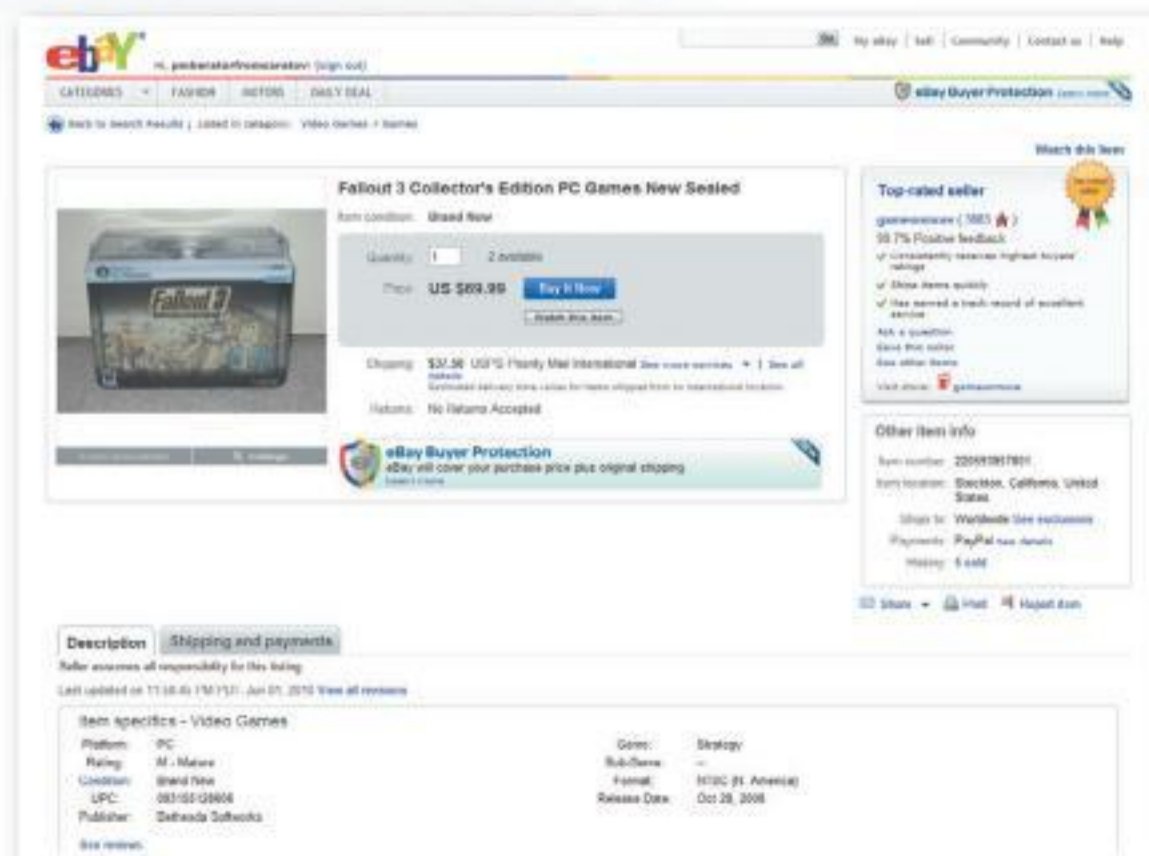


Товары, представленные на виртуальных просторах магазина, рассортированы по удобным категориям и упорядочиваются по множеству параметров. Зайдя в раздел сотовых телефонов, вы можете отобразить модели как по названию бренда, так и по интересующим вас характеристикам. Хотите поддержку двух сим-карт, наличие Bluetooth и сменной флэш-карты? Да запросто, сайт тут же выдаст все подходящие варианты.

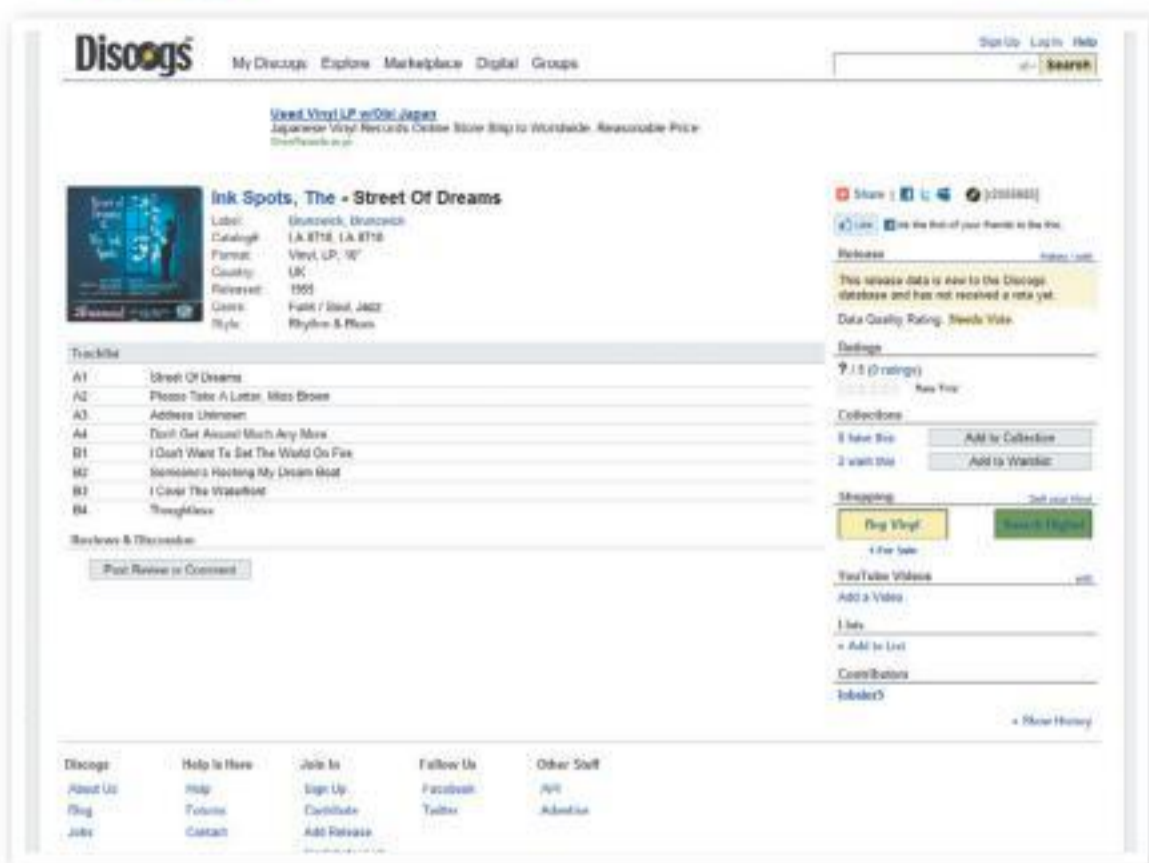
Взгляните на получившийся список. У каждого лота есть несколько характеристик, по которым сайт предлагает сортировку, — это цена (Price), время до окончания торгов (Time Left) и выбранная продавцом схема продажи. Если вы видите что-то вроде «0 Bids» или «1 Bid» — значит, продавец проводит аукцион и цифра перед словом «bids» указывает, сколько ставок сделано на данный момент. Если написано «Buy It Now» — значит, продавец просит за товар ровно ту сумму, которая указана в графе «Price»



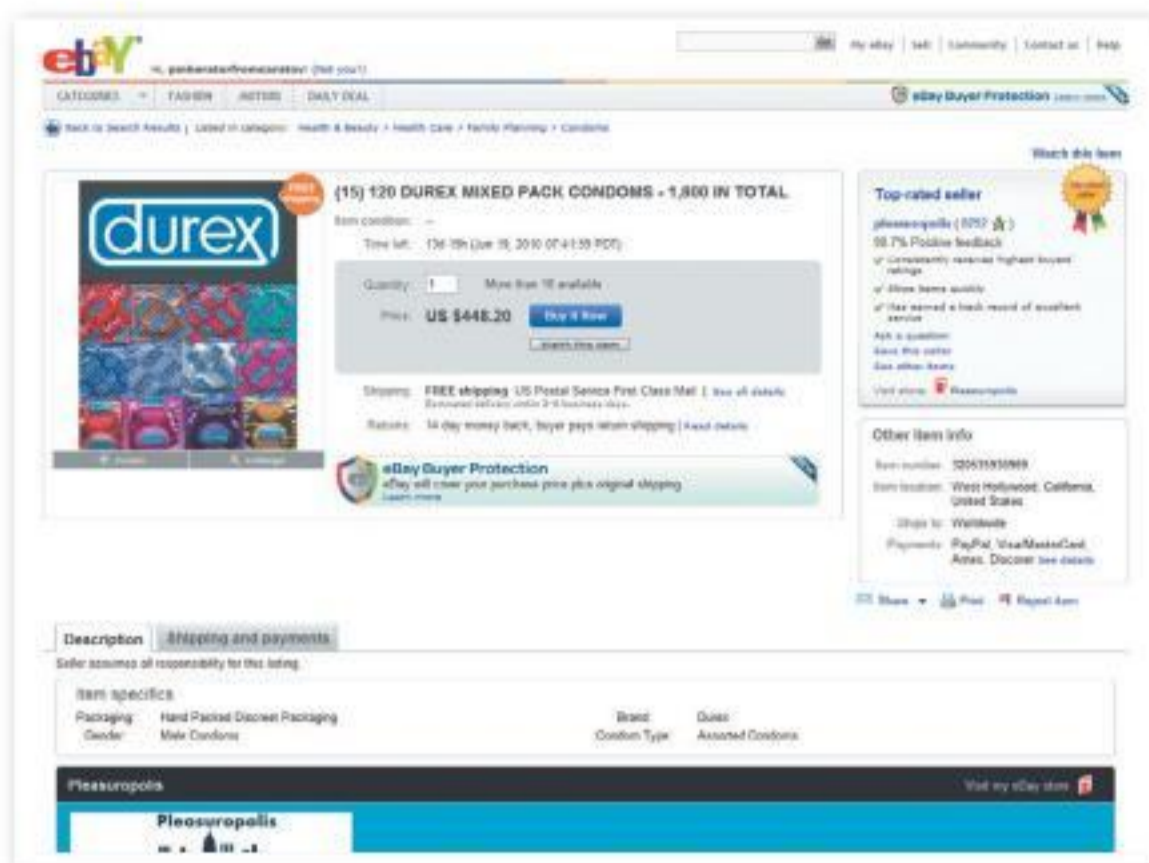
Если вас заинтересовала пластинка с саундтреком из коллекционного издания BioShock 2, то ее легко можно купить и отдельно — у игрока, которому она не пригодилась.



В России подобное издание Fallout 3 не вытускалось, но благодаря eBay вы все-таки можете его приобрести.



Саундтрек Fallout 3 не выпускали на виниле, но если постараться, то пластинки с песнями, например, The Ink Spots можно собрать по отдельности.



1800 штук в одном лоте — это не шутки! Можно будет открыть свой собственный магазин.

(в этом случае вас могут попросить заплатить за покупку немедленно). Третий вариант, «Buy It Now or Best Offer», позволяет либо сразу забрать товар за указанную цену, либо отправить продавцу предложение с той суммой, которую вы готовы отдать за товар. Если продавец соглашается скинуть цену до предложенной, то вы автоматически забираете товар и должны будете за него заплатить. Число допустимых предложений ограничено, так что вам не удастся замучить продавца, каждый раз повышая сумму на доллар.

Тем, кто хочет участвовать в аукционе, следует запомнить несколько моментов.

Сумма, которую вы указываете, является допустимым пределом вашей ставки. Если при текущей цене товара в \$10 вы предложите за него \$100, то цена увеличится только на шаг ставки, составив \$11. Когда другие покупатели предложат свою ставку, eBay автоматически ответит им за вас. Если цена перевалит за \$100, потребуются ваше вмешательство — нужно будет решить, станете вы продолжать торги дальше или нет.

За большинство ходовых лотов активно бороться начинают в последние пять минут перед продажей, так что лучше всего отслеживать этот момент и делать ставки именно тогда. Неважно, что кто-то был готов в разы поднять свою ставку: если в последнюю секунду максимальное предложение было вашим, товар заберете именно вы. Но есть одна сложность: когда у нас день, в США — ночь, и если товар продает американец, то конец торгов вполне может прийти на 3-4 часа утра. Тут, правда, никуда не денешься — если товар действительно интересен, придется идти и на такие жертвы. Заодно рассвет посмотрите.

### Описание товара

Перед тем как купить товар, нужно ознакомиться с его описанием. В первую очередь проверьте, присутствует ли на вкладке Shipping and payments строчка «Payment method: PayPal», которая означает, что продавец принимает платежи через нашу систему. Далее обратите внимание на графу «Shipping to» в окошке Shipping and handling. Здесь перечислены страны, в которые продавец отправляет товар, и указана ориентировочная стоимость доставки.

Посмотрели? Теперь забудьте их. Если вы живете в России, то всегда уточняйте у продавца, сколько будет стоить доставка на ваш адрес. Пусть лучше он сходит или позвонит на свою почту, чем вы потом сильно удивитесь, увидев окончательный счет. Спросить продавца проще

просто: в разделе Seller info в правом верхнем углу нужно нажать кнопку Ask a question и написать короткий вопрос в духе «Hello! How much is shipping to Russia?». Если же России в списке стран-покупателей вы не обнаружили, то вопрос будет иной — «Can you ship it to Russia please?». Теперь, если продавец ответит вам, во сколько обойдется доставка, требовать большую сумму впоследствии он будет уже не в праве. Если что — вы всегда можете напомнить ему об этом письме. На второй вопрос, если повезет, вы тоже получите утвердительный ответ. Продавцу, конечно, лениво напрягаться с оформлением международного отправления, но если человеку действительно надо, то почему бы и нет? Когда вы покупаете несколько вещей у одного и того же продавца, общая стоимость доставки вполне может снизить-

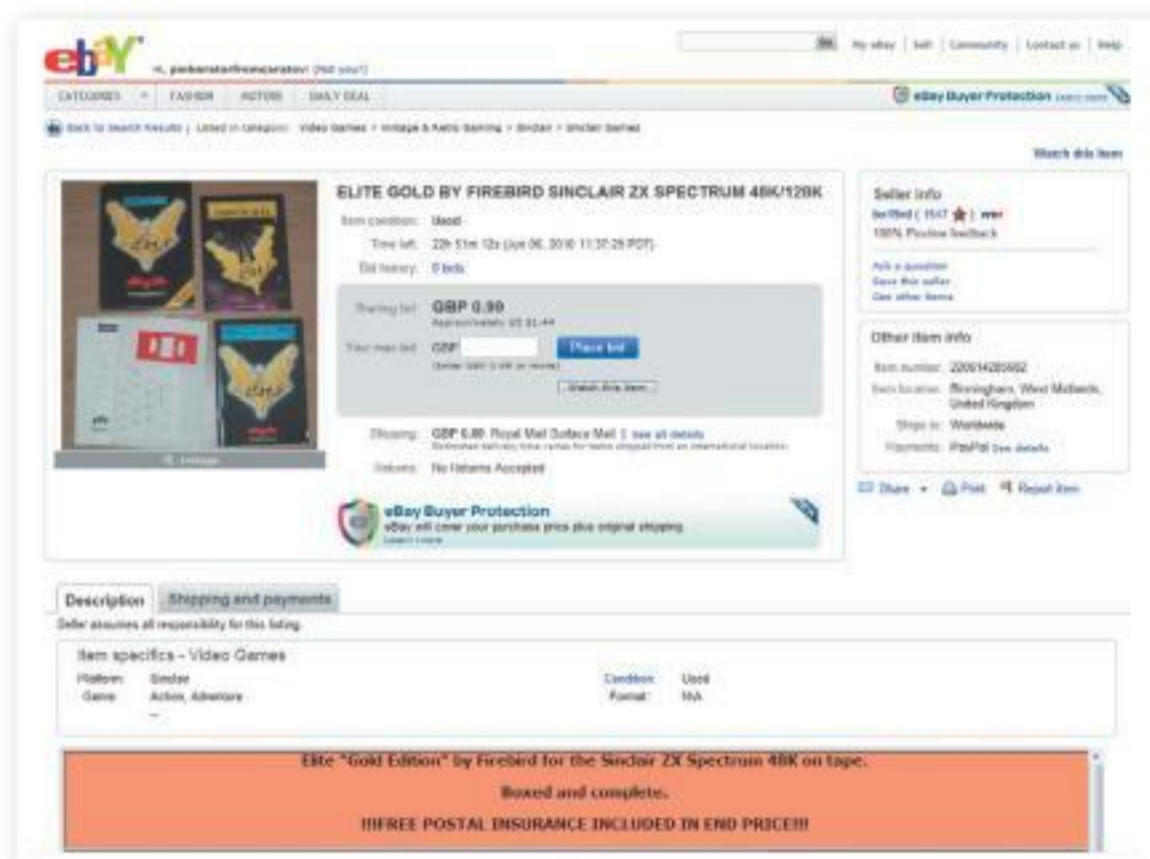
ся — на эту тему тоже лучше всего заранее поговорить.

Теперь найдите графу состояния товара (Condition) на вкладке Description. Товар может быть одной из трех категорий. «New» — это новая вещь в заводской упаковке, которую до вас еще никто не открывал, «Used» — бывший в употреблении продукт, «Refurbished» — восстановленный товар. Если с первым вариантом все понятно, то рамки «Used» на самом деле широченные. При покупке бывших в употреблении вещей нужно быть особенно осторожным. Одно дело, если продавец открыл коробку с новым ноутбуком, решил, что его не устраивает цвет, и продает. Совсем другое, если ноутбуку уже лет пять, его несколько раз роняли на бетонный пол, звуковая карта отказала еще прошлой осенью, а пару недель назад по экрану забегали красные полоски.

Под категорией «Used» также проходят товары, которые в принципе не работают и не справляются со своими задачами, — какие-нибудь платы, запчасти, например. Кто-то покупает их для ремонта, но если вы не относитесь к числу таких профессионалов, то лучше обходите подобные лоты стороной.

С восстановленной техникой ситуация, прямо скажем, лотерейная. Это как машина, которую отмыли и перекрасили после серьезной аварии: многим будет просто некомфортно сидеть за рулем, да и сколько такой автомобиль протянет — большой вопрос. Вот и техника после замены деталей на заводе, конечно, будет нормально работать, но как долго это продлится и не всплывет ли какой-нибудь аппаратный конфликт через месяц — неизвестно. Связываться или нет с подобными лотами — решать вам, но обязательно обра-





Лицензионные кассеты с играми для ZX Spectrum до сих пор активно продают в интернете. Интересно, просто для коллекции или чтобы поиграть?



Особенно редкие лоты продавцы страхуют: в цену вот этой коллекции, например, бесплатная почтовая страховка включена.

щайте внимание на строчку Condition, так как внешне восстановленная вещь, скорее всего, будет выглядеть как новая.

## Продавцы-обманщики

Основная часть описания товара, как правило, оформляется продавцом в свободной форме — и если где-то собака и зарыта, то именно здесь. Чтобы ее найти, крайне желательно знать английский язык и специфику общения на eBay.

Внимательно, до последней буквы изучайте приведенный продавцом текст, особенно тот, что написан маленьким шрифтом. Если продавец о чем-то умолчал — это повод привлечь его к ответственности, но если дефект товара был указан в описании — извините.

Присматривайтесь к приведенным картинкам — как правило, легко понять, сам их сделал продавец или просто нашел иллюстрацию в Сети. Если сомневаетесь, попросите прислать фотографию той самой вещи, которую вы хотите приобрести.

Наверняка вы слышали знаменитую историю о продаже Vox of Xbox — коробки от приставки Xbox. Невнимательный покупатель был сильно удивлен, когда обнаружил, что сама приставка в лот не входила, а продавец при этом остался чист перед законом — он-то все честно написал в объявлении о продаже.

Зачастую вместо журналов на eBay предлагают их отсканированные версии на DVD-болванке; бывает, продают ссылки на скачивание каких-нибудь файлов; игрушечная модель гидралиска из StarCraft, такая красивая и реалистичная на картинке, может оказаться набором низкокачественных деталей, которые потом придется склеивать самому.

Еще не один год покупателей будут дурить, продавая якобы драгоценные изделия. Представьте ситуацию: продавец за разумные деньги предлагает купить «gold ring». На картинке перед вами — настоящее на вид золотое кольцо, возможно, даже проба указана. Но вот ведь незадача — слово «gold» в названии описывает всего-навсего цвет, а вовсе не металл, из которого кольцо изготовлено. Настоящее золотое кольцо должно называться «solid gold ring» — все остальное, скорее всего, бижутерия, которая просто очень хочет казаться золотом.

В общем, нужно всегда помнить, что бесплатный сыр бывает только в мышеловке. Видите навороченный смартфон за 1000 рублей — стоит насторожиться, вас определенно собираются обмануть. Почитайте отзывы предыдущих покупателей, с удвоенным вниманием поищите в описании ту самую строчку, набранную мелким

шрифтом. В большинстве случаев беспрецедентно дешевые лоты — просто очередные gold ring. Порой бывает даже интересно заказать какую-нибудь недорогую вещь, чтобы узнать, в чем же вас обманет продавец — фантазия современных Остапов Бендеров определенно заслуживает похвалы.

Кстати, еще вы просто обязаны знать о системе отзывов (feedback). После каждой проведенной сделки покупатель и продавец пишут друг другу коротенький текст, буквально в одну строчку, и положительно/отрицательно/нейтрально оценивают опыт работы. Все отзывы находятся в публичном доступе, и если ваша карточка покупателя будет заполнена фразами в духе «не заплатил за товар», то очень скоро иметь с вами дело попросту никто не захочет.

Хорошие отзывы всегда в цене, и даже если вы с продавцом в чем-то разошлись и отменили сделку, но по договорен-

ности, лучше поставьте друг другу плюсы.

Минусом же стоит пригрозить человеку, товар которого вас чем-нибудь не устроил. Если сумма сделки была незначительной, то продавец скорее вернет вам деньги, чем согласится на получение отрицательного отзыва.

## Конфликтные ситуации

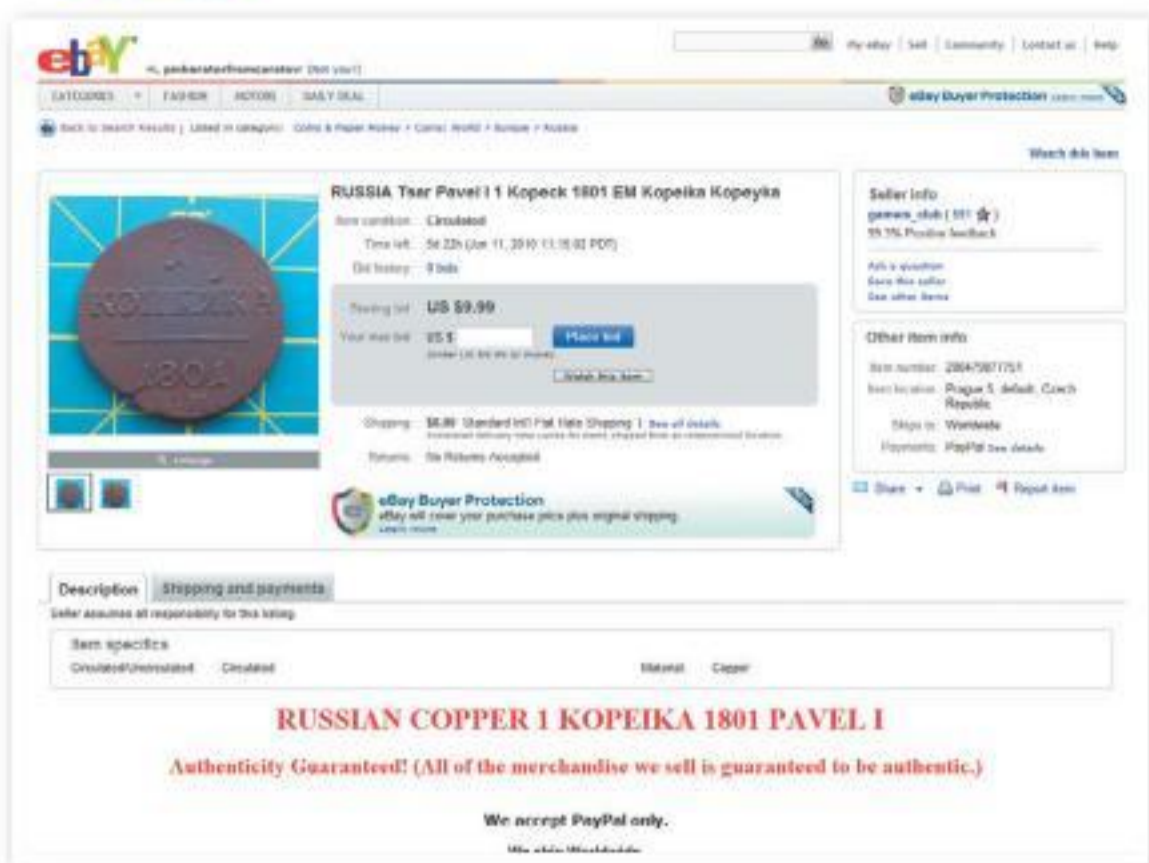
Встречаются на eBay продавцы, действующие по схеме «напродавал и сбежал».

Система такая. Некоторое время человек работает исключительно покупателем и повышает свой рейтинг за счет хороших отзывов. Назаказывав разнообразных оберток от жвачек и наклеек с покемонами, он получает звездочку честного пользователя eBay и в этот момент резко меняет поведение. Теперь он предлагает тучу дорогих товаров по бросовым ценам, а получив много заказов, просто забирает все деньги и пропадает. Товаров этих у него, разумеется, и в помине не было, а у правоохранительных органов теперь будет болеть голова, где его искать. Покупателю, скорее всего, по первому же запросу с извинениями вернут деньги, но тратить свое время и нервы даже в такой ситуации, согласитесь, не хочется. Избежать подставы легко: достаточно просмотреть активность, на которой продавец набивал себе рейтинг.

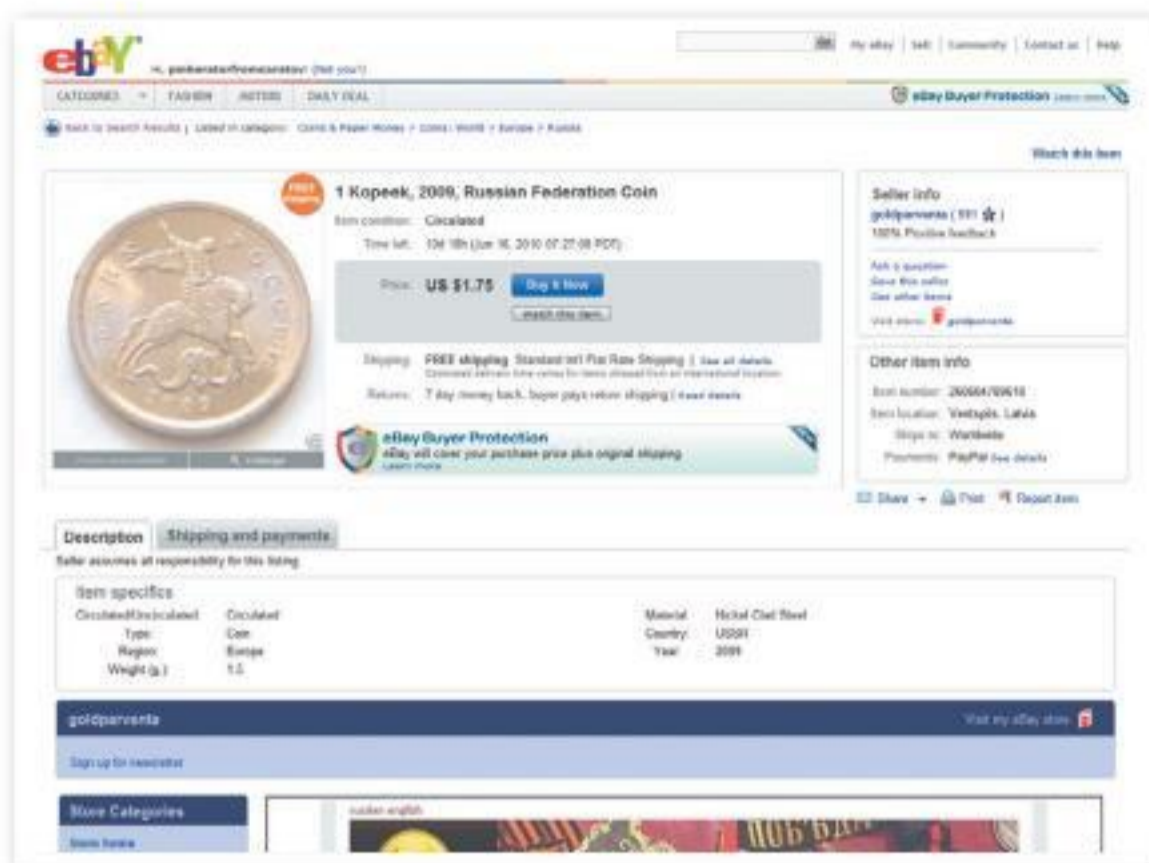
Существует ряд стран, работать с которыми опасаться по определению. Лидируют здесь, увы, Россия и Китай.

Россияне потрясающе необязательны. Был случай: человек продавал виниловые пластинки по почте. Заказ заранее обговорили, товар отправился к покупателю, но через месяц вернулся обратно в сильно помятом состоянии.





Копейку 1801 года чеканки продают за \$10 — впрочем, до конца аукциона еще пять дней.



Стартовая цена одной копейки 2009 года чеканки — \$1,75, что в 5250 раз больше номинала.

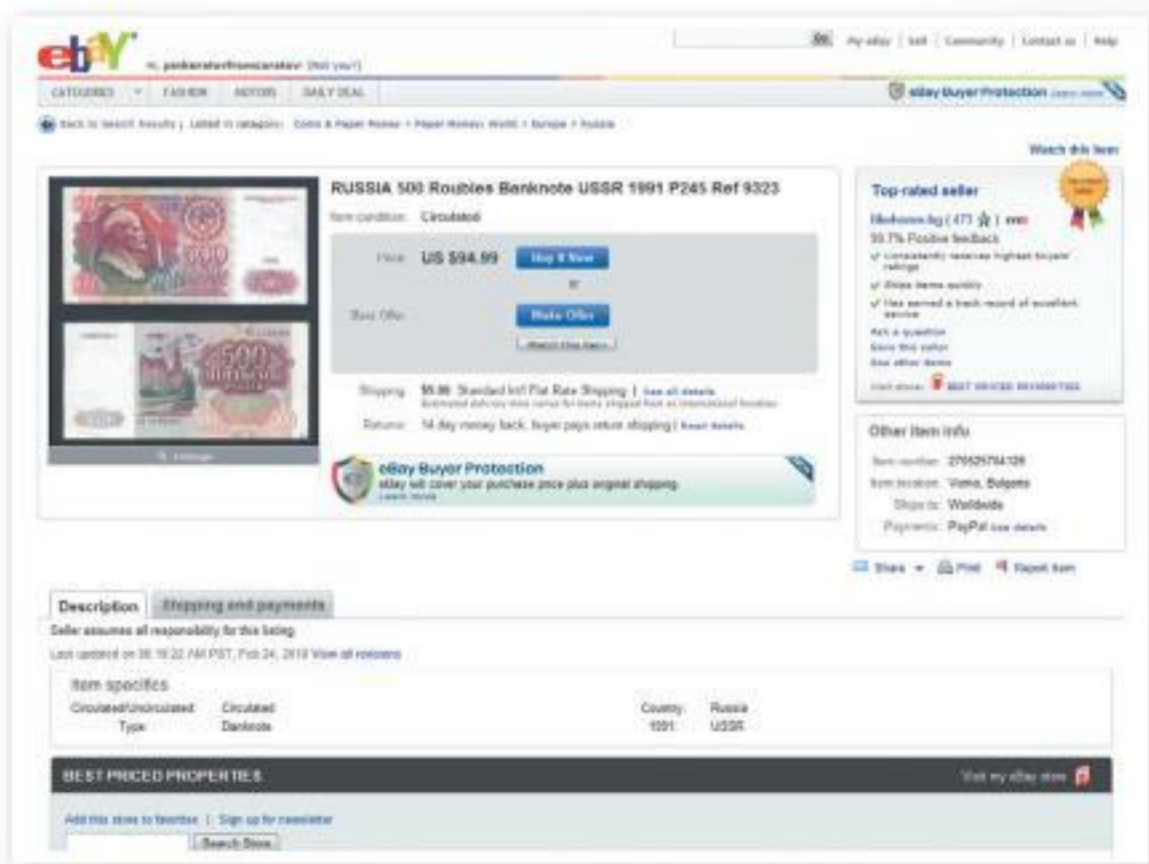
Как оказалось, клиент просто отказался доплачивать пятьдесят рублей за стандартный перевод наложенного платежа и из-за этого посылку отправили обратно. Продавец так огорчился, что теперь продает пластинки исключительно при личной встрече. И таких историй множество: пока люди у нас стараются купить не честно, а выгодно.

С китайцами ситуация иного плана — в стране производят множество контрафакта, стилизованного под товары известных фирм. В начале этого года автор статьи сам купил дешевую флэшку Kingston объемом 128 Гб. По описанию товар был вполне приличный, но когда флэшку доставили, то оказалось, что она из разряда устройств, описанных в статье «Большой куш» июньской «Игромании». Поддельная! 128 Гб на нее ну никак не записывались — даже один с трудом помещался. В этот раз, правда, еще повезло: продавца подловили на обмане и удалили с eBay, а деньги за флэшку верну-



ли в виде сертификата — специального кода, который удешевляет следующую покупку на определенную сумму (на eBay существует страхование покупок — владельцы аукциона возвращают деньги, если продавец присылает подделку или пропадает со связи). Из флэшки же, пускай она и еле работает, получился неплохой брелок для ключей. А все могло сложиться совсем иначе: когда проешь вернуть деньги, многие подкованные продавцы в ответ просят вернуть товар, причем, вы не поверите, в том виде, в котором он был прислан. Соответственно, какая-то распакованная флэшка их уже не устроит, а Kingston это или же нет — они и знать не знают.

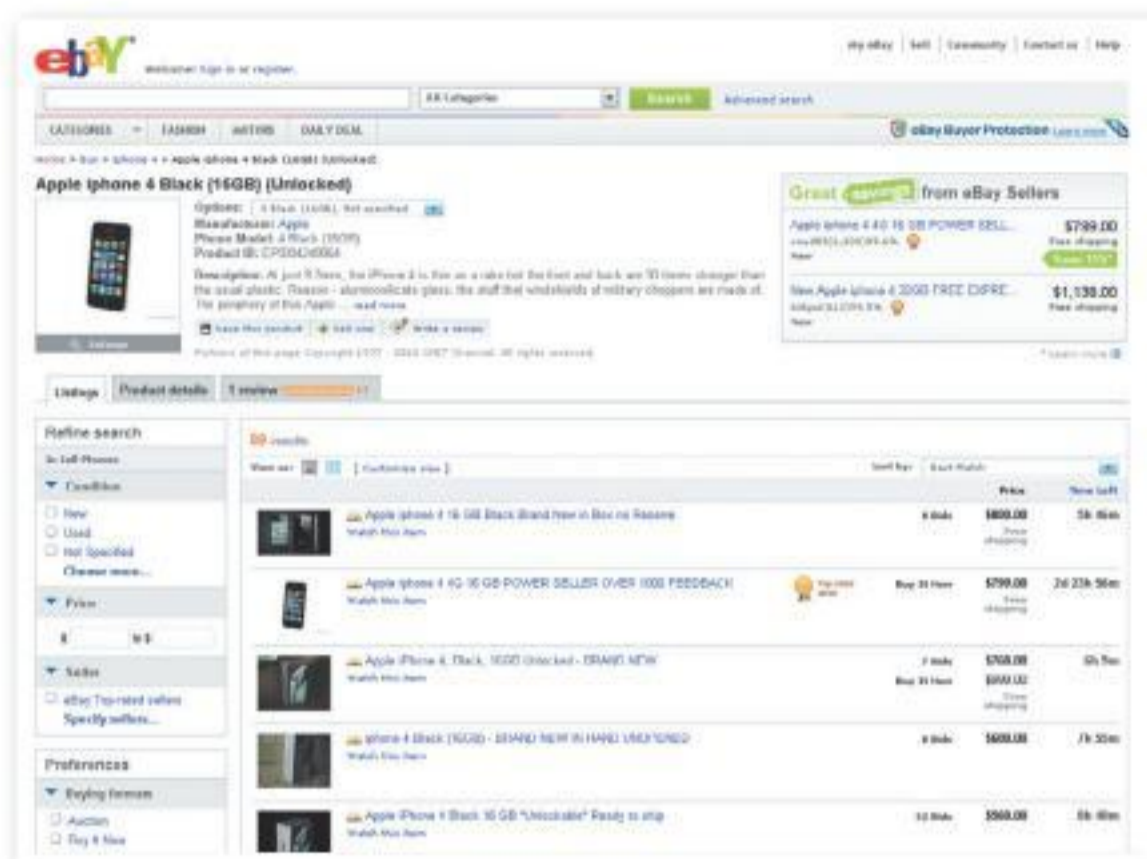
Если вы попали в похожую конфликтную ситуацию, разрешить ее поможет служба поддержки eBay. Никогда не обсуждайте подробности сделки через личную электронную почту, общайтесь с продавцом только на сайте — в таком случае вы всегда сможете обратиться к переписке и доказать свою правоту.



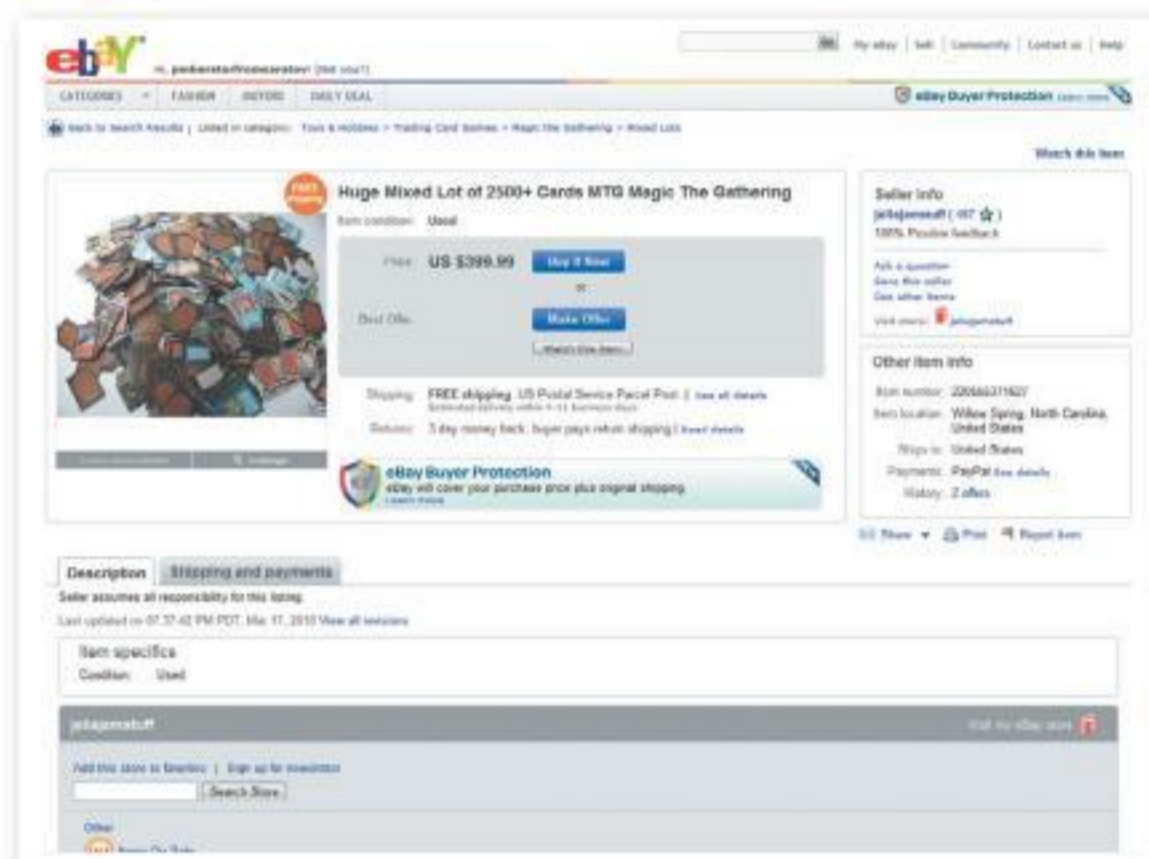
Старые советские деньги расходятся по всему миру — эту кутуру продает человек из Болгарии.



Клавиатура с китайской раскладкой — достаточно редкий гость в России. Как видите, кнопок на ней не больше, чем на обычной.



Все, что вы видите в разделе «Железные новинки», скорее всего, уже можно приобрести в интернете.



Более 2500 карт Magic: The Gathering в одном лоте. Хорошей колоды из них наверняка не соберешь, но количество впечатляет.

Стандартный срок, в течение которого можно написать в службу поддержки eBay, — 45 дней с момента покупки. Считается, что за это время товар будет доставлен в любую точку планеты, покупатель сможет с ним ознакомиться и оставить отзыв. Российские покупатели из-за этих 45 дней попали в начале года в неприятную историю. По непонятным причинам отправления сильно задерживались в дороге, а покупатель, который через 40 дней так и не получал свой заказ, начинал бить тревогу. Раз посылка потерялась, продавцу приходилось отправлять аналогичный товар заново или же возвращать деньги — и то и другое, разумеется, на пользу бизнесу не шло. Известны случаи, когда людям, хоть и с задержкой, по несколько раз доставляли заказанный товар, да еще и деньги возвращали. В результате многие продавцы просто внесли нашу страну в черный список и перестали с ней работать.

## Что покупать и где

Заказывать через интернет выгодно потому, что не нужно оплачивать труд лишних посредников. Прежде чем попасть к вам в город, товары переходят от одного человека к другому, и при этом каждый имеет на сделке свой процент. В интернете же мы платим только почте за доставку. Есть миф, что через Сеть продавцы избавляются от нежелательного товара. На самом деле им незачем этим заниматься. Интернет давно уже перестал быть нишевой торговой площадкой. Если магазин подловят на сбыте плохого товара, то тут же завалят отрицательными отзывами и он попросту останется без клиентов. Через интернет удобно покупать одежду — зная свой размер и сайты, которым можно доверять, вы можете найти качественный фирменный продукт за вполне разумные деньги. У многих лейблов, выпускающих одежду, давно есть свои интер-

нет-магазины, а цен ниже, чем у производителя, наверное, просто не существует. На просторах того же eBay довольно дешево продаются разнообразные предметы старины — иностранные фотоаппараты, виниловые пластинки с записями, старые выпуски известных журналов. Какой-нибудь Cosmopolitan, изданный в 1911 году, запросто отдадут за несколько сотен рублей — для продавца это сделка из разряда «от мусора избавиться», а кто-то всю жизнь об этом мечтал. На eBay можно найти и неожиданные подарки — монетку начала прошлого века, толстенную мангу на языке оригинала. Вполне разумно заказывать через интернет всякие гаджеты. Вездесущий iPad на момент написания статьи официально в России не продавался, но многие уже им обзавелись — большинству помогли с покупкой все те же почта и eBay. При этом недовольные устройством без проблем продавали его (подер-

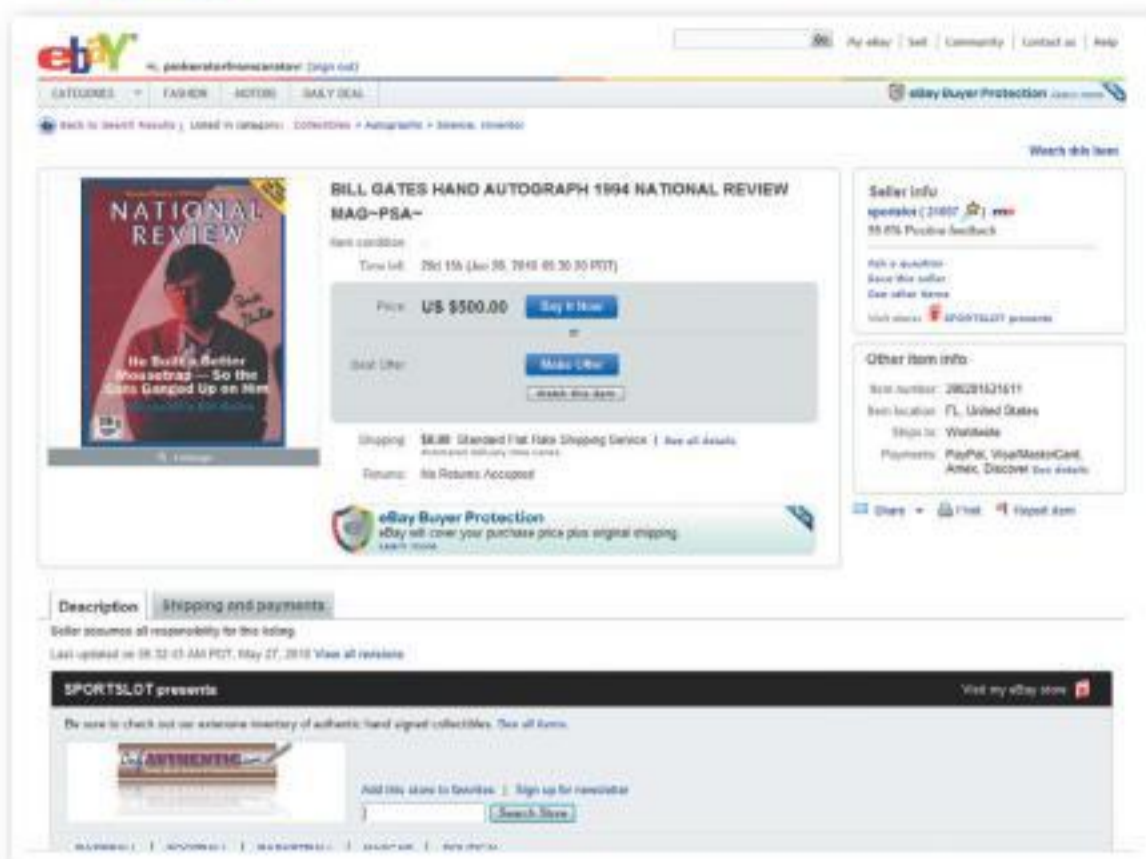
жанный!) в России, да еще и дороже, чем покупали сами. Заказывая товар, учитывайте, будет ли он работать в нашей стране. С одной стороны, на iPhone нет ни одной кнопки с латиницей, и проблема иностранных клавиатур ему будет незнакома. С другой стороны, аппарат может быть привязан к какому-нибудь оператору вроде AT&T, и от российской сим-карты будет отказываться. Или же диски — хрестоматийный пример. Аудиодиски без проблем проигрывают любой плеер, и перевод известным песням не требуется, а вот у DVD-релизов есть региональный код защиты, да и русскую дорожку вы найдете вряд ли. Товары, купленные через интернет, скорее всего, нельзя будет починить по гарантии бесплатно. Но если техника сломается — вы всегда сможете обратиться в ближайший сервисный центр, где за определенную плату специалисты запросто исправят давно известную им ошибку. Ко-



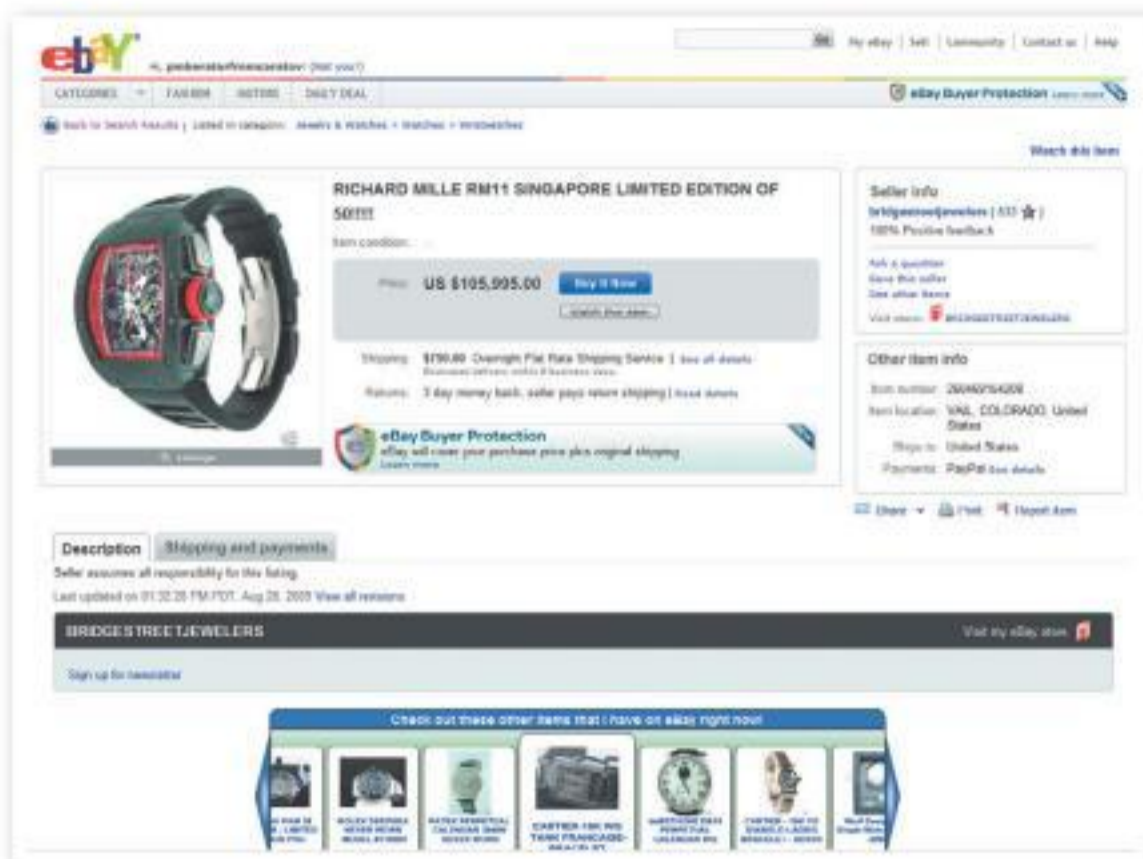
На сайте Tale of Tales можно приобрести один из двадцати подписанных дисков с русской версией The Path.



Все, что связано с играми от Valve, можно найти в интернет-магазине Valve Store. У нас в редакции, как вы знаете, живет хедкраб оттуда.



Стоимость журналов, на которых расписывается сам Билл Гейтс, стартует от \$500. Но можно торговаться.



Часы из ограниченной серии в 50 экземпляров по цене неплохой квартиры — на eBay встречается и такое.

нечно, если сломается не iPad — с его поломками там, наверное, еще не знакомы.

### Чего лучше не покупать

Удивительно говорить об этом в подобной статье, но существуют товары, которые в интернете либо сложно найти, либо невыгодно покупать.

Прежде всего — золотое правило: выгоднее всего купить вещь, которая относительно мало весит и относительно мало стоит. Ограничение по размеру и весу придумано почтой, ведь от тяжести и габаритов посылки напрямую зависит стоимость ее доставки. А если продавец находится где-нибудь в Америке или Австралии, то доставлять груз оттуда будет особенно дорого. Если вы хотите купить что-то тяжелее десяти килограммов, хорошенько все прочитайте и изучите прайс-листы российских магазинов: стоимость доставки вполне может перекрыть разницу в цене.

За ценами пересылаемых грузов следит таможня. В постановлении Правительства РФ от 29 ноября 2003 года №718 можно обнаружить важнейший для нас пункт номер восемь: «Физические лица могут получать пересылаемые в международных почтовых отправлениях товары без уплаты таможенных пошлин, налогов, если стоимость таких товаров, пересылаемых в течение одной недели в адрес одного получателя, не превышает 10 000 рублей. В случае получения физическим лицом в течение одной недели пересылаемых в международных почтовых отправлениях товаров, стоимость которых превышает 10 000 рублей, в части такого превышения применяется единая ставка таможенных пошлин, налогов в размере 30% таможенной стоимости указанных товаров». Соответственно, можно без дополнительных сборов спокойно получать раз в неделю товары стоимостью до 10 000 рублей. Если этот предел будет превышен, то при полу-

чении посылки на почте вас попросят заплатить 30% от превышения. То есть если вы купили товар за 11 000 рублей, заплатить нужно будет 30% от «лишней» тысячи — всего 300 рублей. Плюс, в зависимости от качества оформленной продавцом таможенной описи, с вас могут взять 250 рублей за таможенное оформление.

Не стоит заказывать много одинаковых товаров — на таможне могут заподозрить, что вы собираетесь их перепродавать. На несколько недорогих USB-флэшек вряд ли обратят внимание, а вот на огромную упаковку одинаковых сотовых телефонов — скорее всего.

Также вам обязательно нужно ознакомиться со списком предметов, запрещенных к пересылке. Его можно найти на сайте «Почты России»: [RussianPost.ru/rp/serve/ru/home/postuslug/goodslist](http://RussianPost.ru/rp/serve/ru/home/postuslug/goodslist)

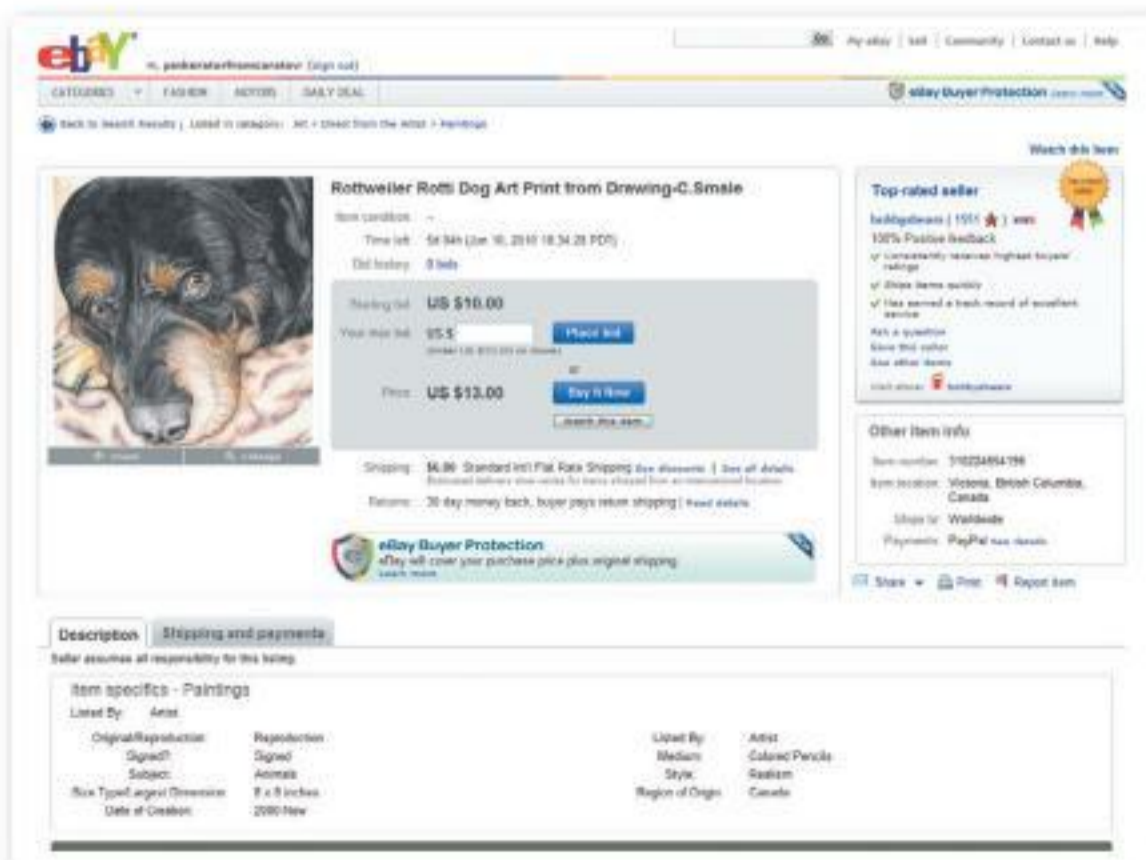
Известно множество случаев, когда таможня закрывала глаза на запрещенные товары, но с ними все равно лучше не связы-

ваться. А то выяснится, чего доброго, что семена какого-нибудь экзотического цветка у нас приравниваются к наркотическим веществам, коллекционные ножи — к холодному оружию, а марка с изображением Гитлера способствует пропаганде нацизма.

Запретные списки существуют также и у интернет-магазинов. На eBay, к примеру, введен строгий запрет на продажу табака. По слову «tobacco» вы найдете множество коллекционных упаковок, но собственно табак — нет. То же можно сказать и про алкоголь: в описании запаянной редкой бутылки водки любой отметит, что продает ее именно из-за бутылки, а не из-за содержимого.

### Почта России 2010

Нужно отдать должное современной российской почте: она стала более-менее цивилизованной, и устрашающие истории о качестве обслуживания звучат уже не так часто. А лет



На eBay можно приобрести картину прямо у художника. Кто знает, возможно, когда-нибудь она будет стоить тучу денег.



Лейбл Drop Dead, выпускающий молодежную одежду, имеет в интернете свой собственный магазин. В России доставляют — проверено.



пять назад людям приходилось отказываться от подписки на любимый журнал, так как почтальон каждый месяц упорно ставил штамп на то самое место, где был вложен диск. Одно неловкое движение руки — и до адресата доходил забавный пакетик с блестящими осколками.

Сейчас же посылки приходят поврежденными, как правило, потому, что их изначально непродуманно упаковывают. Когда заказываешь ноутбук, а в отделении картинно вытряхивают содержимое мешка на пол, становится, конечно, не по себе. Однако предусмотрительные продавцы не жалеют пенопласта, и техника от падений не страдает.

О задержках, возникших в этом году, мы уже говорили. К сожалению, они до сих пор остаются проблемой. Посылки, которые раньше доходили из Европы за две недели, проводят в пути около месяца, а отправления из Америки, которые раньше шли месяц, теперь задерживаются на два, а то и больше.

Конечно, если посылка затерялась, ее можно попробовать найти. Недавно мы пытались разыскать заказное письмо, отправленное из Москвы в Саратов. Процедура такая: нужно взять копию квитанции у человека, который письмо отсылал, прийти с ней в почтовое отделение, там написать заявление о пропаже — и через какое-то время вам, теоретически, должны сообщить, где находится конверт. Впрочем, особой пользы от такого розыска обычно нет, поэтому лучшее, что вы можете сделать, — подождать. Посылки из-за рубежа могут надолго задерживать, но в конце концов все равно доставят адресату. Удачных покупок! ✦

## СИСТЕМА ОТСЛЕЖИВАНИЯ ПОСЫЛКИ

Дорогие посылки, как правило, можно отслеживать через интернет (обычно эта опция платная). Посылке присваивается уникальный код, Tracking number, и вы, введя этот код на сайте компании-перевозчика, получите всю информацию о перемещении товара.

Обычно посылки доставляются при помощи United States Postal Service и «Почты России», и отследить их можно по этим ссылкам:

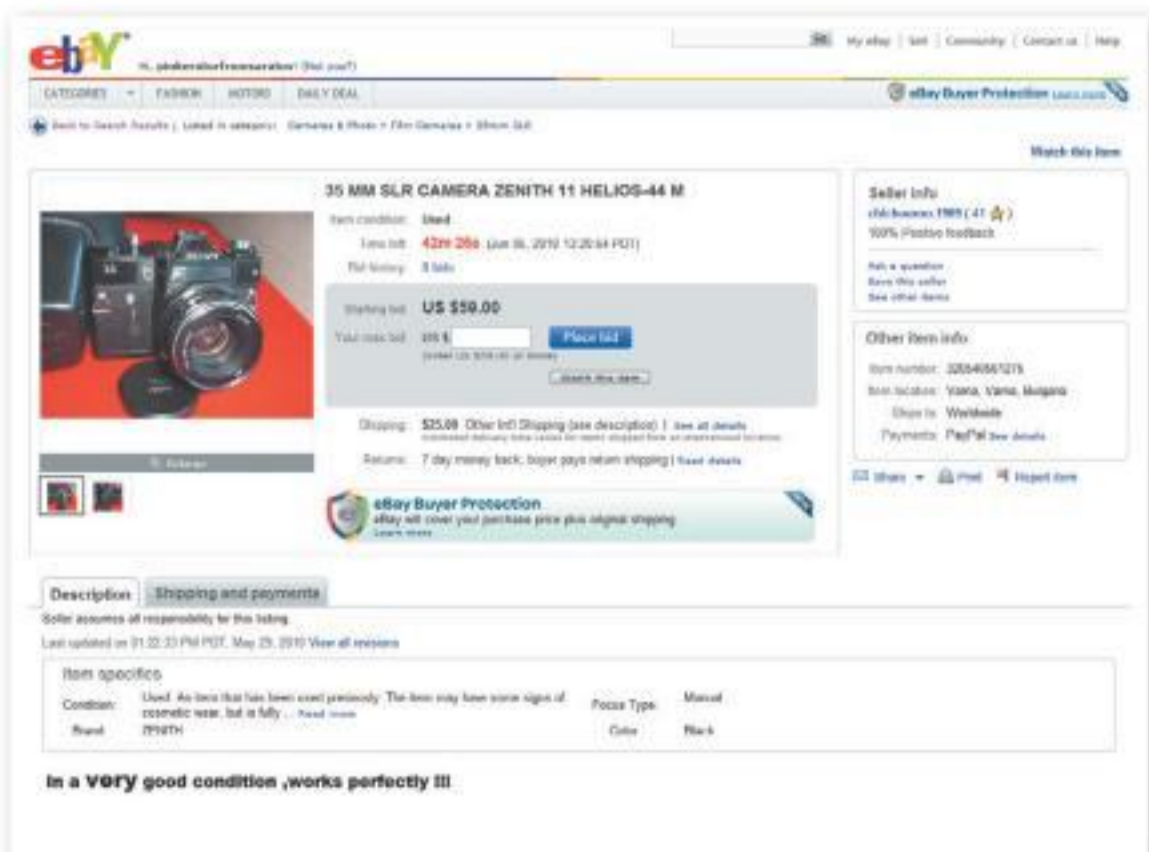
<http://trkcnfrm1.smi.usps.com/PTSIInternetWeb/InterLabelInquiry.do>

[http://www.russianpost.ru/resp\\_engine.aspx?Path=rp/servise/ru/home/postuslug/trackingpo](http://www.russianpost.ru/resp_engine.aspx?Path=rp/servise/ru/home/postuslug/trackingpo)

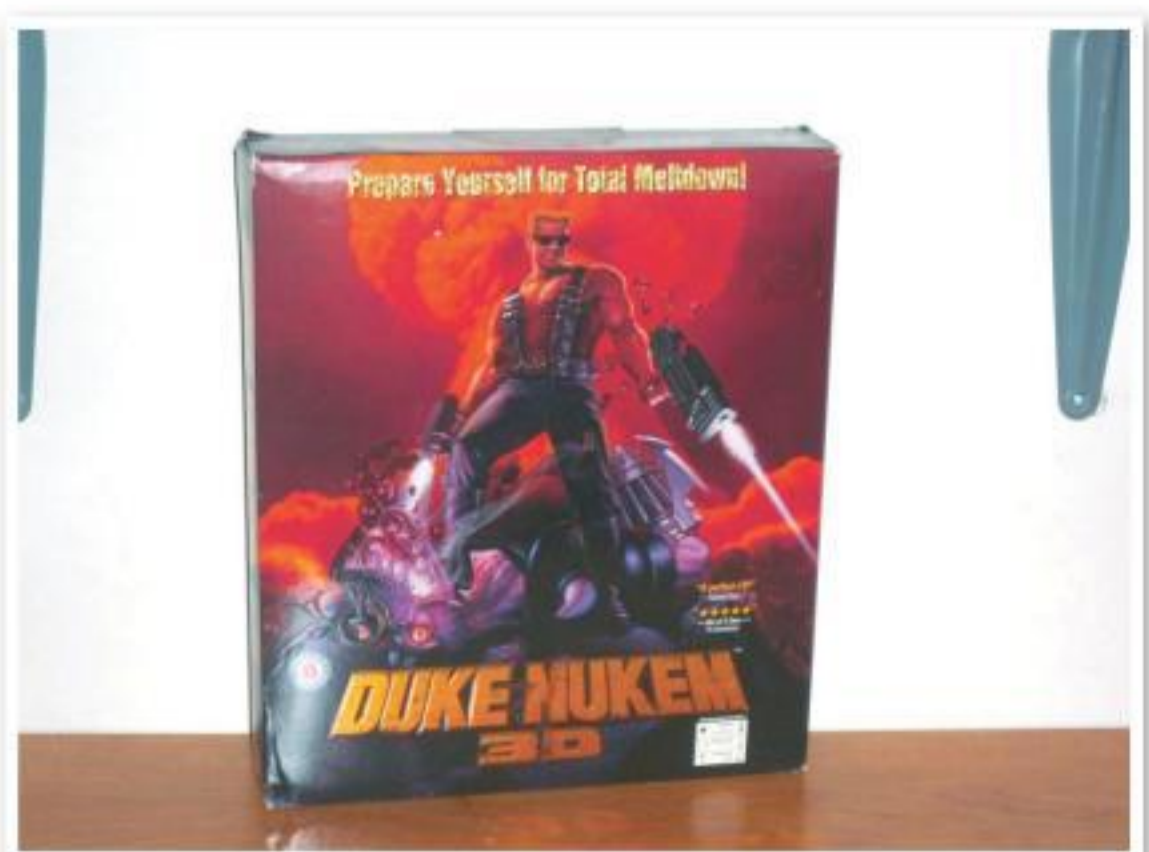
Если вы видите, что посылка прибыла в место вручения, можете смело брать паспорт и отправляться в ближайшее отделение почты.

Операция	Дата	Место проведения операции		Атрибут операции	Вес (кг.)	Объявл. ценность (руб.)	Налож. платеж (руб.)	Адресовано	
		Индекс	Название ОПС					Индекс	Адрес
Приём	03.03.2010 16:09		Соединенные Штаты Америки 33069						
Прибытие в ММПО	06.03.2010 11:21		Соединенные Штаты Америки USMIAA						
Экспорт	06.03.2010 11:23		Соединенные Штаты Америки USMIAA						
Импорт	19.03.2010 18:38	104003	МОСКВА РС1-3		3,280	0	0	410071	САРАТОВ, САРАТОВСКАЯ ОБЛАСТЬ
Передано таможене	02.04.2010 05:11	104003	МОСКВА РС1-3		3,280	0	0		
Обработка	05.04.2010 21:24	104003	МОСКВА РС1-3	Покинуло место международного обмена	0,000	0	0		
Обработка	06.04.2010 05:51	102322	МОСКВА-ДОМОДЕДОВО АОПП УЧ-1	Прибыло в сортировочный центр	0,000	0	0		
Обработка	06.04.2010 15:18	102322	МОСКВА-ДОМОДЕДОВО АОПП УЧ-1	Покинуло сортировочный центр	0,000	0	0		
Обработка	06.04.2010 23:41	410960	САРАТОВ МСЦ	Прибыло в сортировочный центр	0,000	0	0		
Обработка	06.04.2010 23:49	410960	САРАТОВ МСЦ	Покинуло сортировочный центр	0,000	0	0		
Обработка	07.04.2010 11:57	410078	САРАТОВ 78	Прибыло в место вручения	0,000	0	0		
Вручение	08.04.2010 00:00	410078	САРАТОВ 78	Вручение адресату	3,450	0	0		

Так выглядит типичный интерфейс отслеживания посылки — с того самого момента, как продавец принес ее на почту, и до того, как покупатель ее получил.



«Зенит» все же дешевле купить на одной из российских бараколок — заодно и работоспособность проверить можно.



Хозяин не очень бережно, но все-таки в запечатанном состоянии хранит коробку с Duke Nukem 3D. Коллекционеры особенно трепетно относятся к новым вещам.

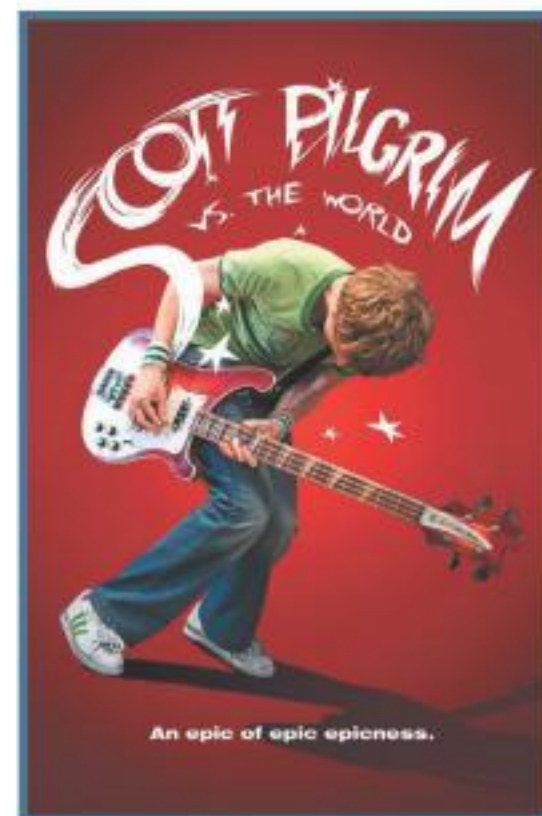


# СКОТТ ПИЛИГРИМ ПРОТИВ ВСЕХ

Лучший британский режиссер экранизирует американский комикс

■ **Жанр:** комедия по мотивам комикса  
 ■ **Режиссер:** Эдгар Райт  
 ■ **Сценаристы:** Майкл Бэколл, Эдгар Райт, Брайан Ли О'Мэлли

■ **В ролях:** Майкл Сера, Мэри Элизабет Уинстэд, Киран Калкин, Крис Эванс  
 ■ **Премьера:** 19 августа  
 ■ **Сайт:** [ScottPilgrimTheMovie.com](http://ScottPilgrimTheMovie.com)



Изначально 23-летний бездельник Скотт Пилигрим существовал только на страницах комиксов, но в 2005 году эти комиксы непонятным образом попали в руки Эдгара Райта — и теперь об этом парне узнают все. Райт — пожалуй, самый лучший молодой британский режиссер и единственный, чьи пародии выходят в сто тысяч раз сильнее и глубже, чем пародируемый оригинал (см. незабвенные «**Типа крутые легавые**» и «**Зомби по имени Шон**»). Поэтому при других обстоятельствах мы бы авансом наградили его новую работу медалькой «Лучший фильм года», заранее выкупили для себя весь зрительский зал в кинотеатре и запаслись платком для подвязывания челюсти — чтобы не вывихнуть от смеха.

Однако сделать этого пока не позволяют два момента. Во-первых, Райт впервые снимает фильм за пределами Англии, с американскими актерами и продюсерами, да еще и по комиксу. Во-вторых, актер Майкл Сера (бойфренд героини в «**Джуно**»), с его слегка аутичной ухмылкой — это далеко не Саймон Пегг, и играет он во всех фильмах абсолютно одинаково.

Впрочем, возможно, такой здесь и нужен. Ну какой еще олух может влюбиться в девушку, покорить которую можно, лишь победив семерых ее бывших возлюбленных? Рассудив, что красноволосая принцесса стоит таких усилий, Скотт принимает вызов, хотя задачка предстоит посложнее **Mortal Combat**.

Райт и раньше обожал препарировать всевозможные штампы выбранного им жанра, но сейчас делает это без оглядки на тонкий британский юмор и музыку Queen. То есть — почти как в комиксах. Герои дерутся на световых мечах и проламывают потолок — с каждым «боссом» сложность и безумие должны, по идее, только расти. Вполне возможно, что Райт, как никто другой, подходит для того, чтобы как следует

деконструировать и в конце концов отменить за ненадобностью сам жанр кинокомиксов. В прошлом режиссеру уже удавалось успешно повернуть это с зомби-хоррорами и полицейскими боевиками — после «**Зомби по имени Шон**» смотреть все остальное на эту тему совершенно невозможно, да и необязательно.

Подтрунивал Райт и над видеоиграми — вспомните хотя бы убийственно смешной «мужской разговор» героев за игрой в **TimeSplitters 2** из того же «**Зомби по имени Шон**». Играм хорошенько достанется и на этот раз, сомнений нет: группа, в которой герой время от времени поигрывает на бас-гитаре «**Рикенбакер**», называется Sex Bob-omb (Bob-omb — это такие ходячие враги-бомбочки из «**Супер Марио**»). Да и сам сюжет с семью «боссами» и «принцессой» в конце подозрительно смахивает на игровой.

После всего этого вдвойне смешно узнать, что издательство **Ubisoft** готовит к премьере фильма настоящую игру-адаптацию для Xbox LIVE и PSN, которая выглядит примерно как... правильно, как восьмибитные **Super Mario Brothers** и **Double Dragon**, — что в данном случае скорее не банальное выполнение заказа киностудии **Universal**, а сознательный художественный прием.

Но даже если без парочки Саймона Пегга (который был не только актером, но и соавтором предыдущих фильмов Райта) и Ника Фроста жанровая деконструкция все-таки не состоится — пропускать «**Скотта Пилигрима**» будет как минимум глупо.

Сами же Пегг и Фрост тем временем снимаются в комедии «**Пол**», которую режиссирует американец Грег Моттола («**Супер-Перцы**»). Там они играют двух британских гиков, едущих на фестиваль Comic-Con в США, — вот уж где идеальный материал для совместной работы с Райтом. Но, увы, не в этот раз. +







# МАЧЕТЕ

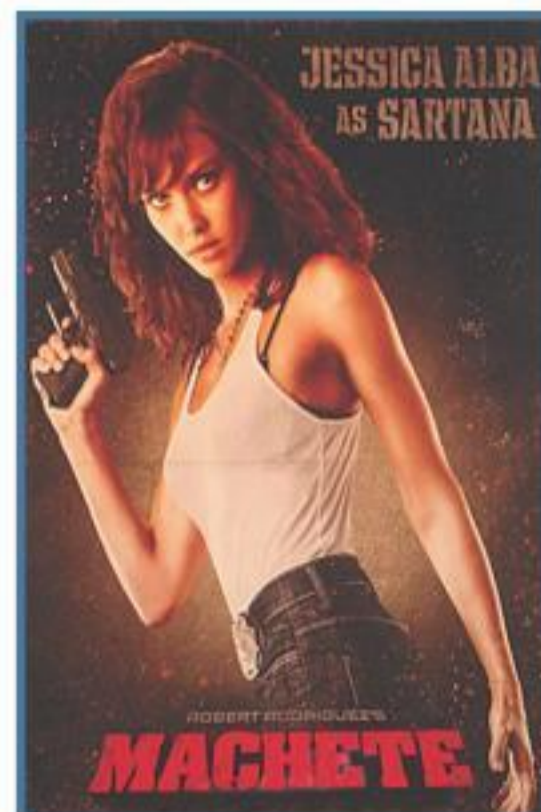
Не бывает хороших мексиканцев

- **Жанр:** слэшер
- **Режиссер:** Этан Маникис, Роберт Родригес
- **Сценаристы:** Альваро Родригес, Роберт Родригес
- **В ролях:** Дэнни Трехо, Роберт Де Ниро, Мишель Родригес, Джессика Альба
- **Бюджет:** \$20 млн
- **Премьера:** 2 сентября

Все помнят вирусный трейлер фильма «Мачете», открывавший показ родригесовской «Планеты страха», — в трех минутах там содержалось чуть ли не больше крутизны, чем в самой «Планете». Поэтому и сил смеяться над Роуз Макгоун с ее протезом-автоматом уже почти не оставалось — половина зала просто теряла к тому моменту чувство реальности. Словом, вывод был однозначным: снимать, и как можно скорее!

Каким-то чудом Роберту Родригесу удалось затащить в малобюджетный боевик Робер-

та Де Ниро, Дона Джонсона и Стивена Сигала. Хотя последних двоих скорее ради хохмы, просто чтобы напомнить, откуда ноги растут: чтобы получился по-хорошему идиотский слэшер а-ля восьмидесятые, достаточно было и одного жуткого мексиканца Дэнни Трехо. По сути, вопрос к грядущему фильму пока только один — можно ли над всем этим смеяться полноценные полтора часа, ведь, судя по последним кадрам, от трейлера фильм отличается только продолжительностью. +



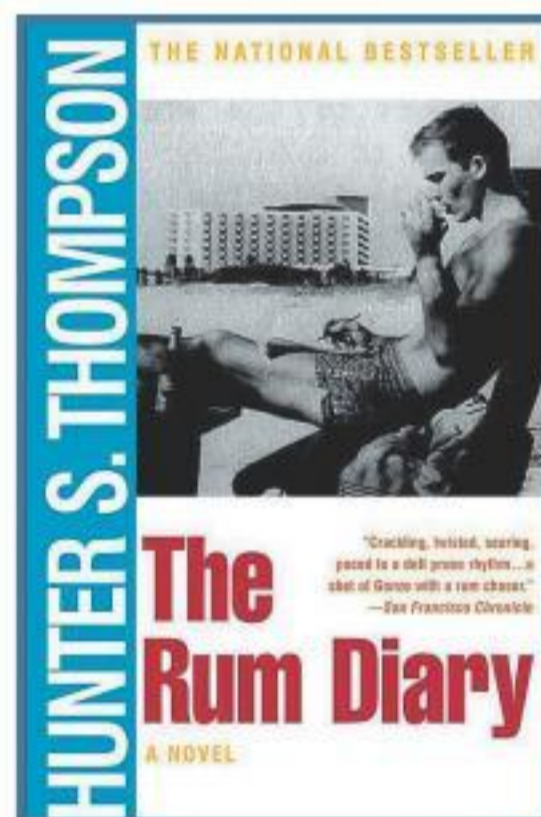
# РОМОВЫЙ ДНЕВНИК

Истории обыкновенного безумия

- **Жанр:** драма
- **Режиссер:** Брюс Робинсон
- **Сценаристы:** Брюс Робинсон, Хантер С. Томпсон
- **В ролях:** Джонни Депп, Эмбер Херд, Джованни Рибизи
- **Бюджет:** \$45 млн
- **Премьера:** 23 сентября

Картина «Джонни Депп играет Джонни Деппа» настолько набила оскомину за последние лет пять, что любое его появление в «Алисе в Стране чудес» или «Воображариуме Доктора Парнаса» воспринимается уже почти как лик Сергея Безрукова в отечественном кино — надо же, и здесь он! А вспомнить, когда же один из лучших актеров своего поколения в последний раз снимался в чем-то серьезном и достойном его таланта, получается далеко не сразу. Поэтому новость, что Депп, как большой друг

покойного Хантера Томпсона, во второй раз (первым был «Страх и ненависть в Лас-Вегасе» 1998 года) изобразит на экране основоположника гонзо-журналистики, вселяет некоторую надежду. Если в «Ромовом дневнике», написанном за 10 лет до «Страх и отвращения», главный герой до полусмерти напивался в Пуэрто-Рико, не желая взрослеть и бросить якорь, то сам Джонни Депп свою жизнь уже устроил. Остается только проверить, как это скажется на творческой судьбе. +





# ИСТОРИЯ ИГРУШЕК: БОЛЬШОЙ ПОБЕГ

Просто дети стали старше

**Жанр:** приключенческий мультфильм  
**Режиссер:** Ли Анкрич  
**Сценаристы:** Майкл Арндт, Джон Лассетер, Эндрю Стэнтон

**Роли озвучивали:** Том Хэнкс, Тим Аллен, Джоан Кьюсак, Майкл Китон  
**Бюджет:** \$190 млн  
**Сайт:** [www.disney.go.com/toystory](http://www.disney.go.com/toystory)



Оценка:

4/5

Подросток Энди, собирающийся перебраться в колледж, освобождает комнату для младшей сестры и хочет отнести свои игрушки на чердак. Те, кажется, и не против — в отличие от предыдущих серий их хотя бы не ломают, не распродают, к ним не подсают новых любимчиков, и чердак кажется уютным интересным местом, чтобы... пережить одиночество. Оскар Уайльд говорил, что в поведении всех, кого разлюбили, есть что-то нелепое. А пластмассовые герои просто не могут без детской любви, поэтому время от времени крадут телефон хозяина или решают забраться в сумку — в общем, делают все, чтобы привлечь к себе хоть чуточку внимания.

В суматохе сборов, едва не оказавшись в мусорном мешке, герои попадают в детский садик. Он в мировоззрении игрушек сродни мифу о загробной жизни, о которой игрушкам доподлинно известно лишь то, что она есть. Выяснив, что количество (детей) не всегда означает качество (любви), особенно если дети — склонные к разрушению карапузы из младшей группы, персонажи планируют побег. Но из загробного мира, как известно, не возвращаются — в детском садике не только трехметровая бетонная стена по периметру, но и не слишком приятные «хозяева». Дружелюбный с виду розовый медведь Лотсо, пользуясь методами Дона Корлеоне, контролирует все игрушечное население детсада — не желающих встраиваться в иерархию организации новичков грозятся навечно запереть в ящик.

Впрочем, детский сад у Pixar — это не только действующая модель любой закрытой иерархической организации, в которой не выносятся сор из избы, но и коллекция отличнейших типажей. Напояженный блондин Кен приходит в бешенство, когда его называют куклой для девочек, но тут же кидается примерять новую одежду вместе с только прибывшей Барби; настольная обезьяна с дикими глазами, прописанная в комнате

охраны, контролирует территорию по ночам и бьет в тарелки, заведен в монитор хоть одного беглеца; грустный клоун, забытый на улице своей хозяйкой, может много чего рассказать о малиновом медведе; ну и, конечно, сам главарь Лотсо — авторитет, как говорится, с прошлым... все это великолепные, прекрасно выписанные характеры, на фоне которых старые герои просто меркнут.

Спасает положение только астронавт Базз, которому, на манер Терминатора, в какой-то момент переключают режим работы, открыв, как положено, защитную крышку на винтах и случайно воткнув при этом «испанский» вариант. Вместе с языком неожиданным образом меняется и характер — бравый воляк вдруг начинает проявлять повышенное внимание к рыжеволосой ковбойше Джесси. Та с непривычки сперва опешивает, а потом на всякий случай решает запомнить, где находится «испанский переключатель» Базза, ведь дуболом Вуди все равно любит только хозяина.

Для Pixar «История игрушек» (ставшая в 1995 году первым мультфильмом с трехмерными персонажами, полностью прорисованными на компьютере) в какой-то степени тоже любимый ребенок. К ней снимают два не слишком нужных продолжения, ее перевыпускают в 3D, но, если приглядеться, меняются только объекты пародий, а герои уже третий фильм подряд заняты ровно одним и тем же — поиском утраченной хозяйской любви. Поэтому у взрослого зрителя непрерывный хеппи-энд здесь оставляет чувство какого-то странного облегчения — так, наверное, чувствует себя Дед Мороз, снимая накладную бороду после детской елки. Раскрыть потенциал многих шуток авторам мешает возраст целевой аудитории, которая, понятно, родилась намного позже выхода на экраны первой части, но уже знает про аукцион eBay. Впрочем, если ваши дети (братья, сестры) именно такие, то побыть полтора часа Дедом Морозом не только можно, но и нужно. +

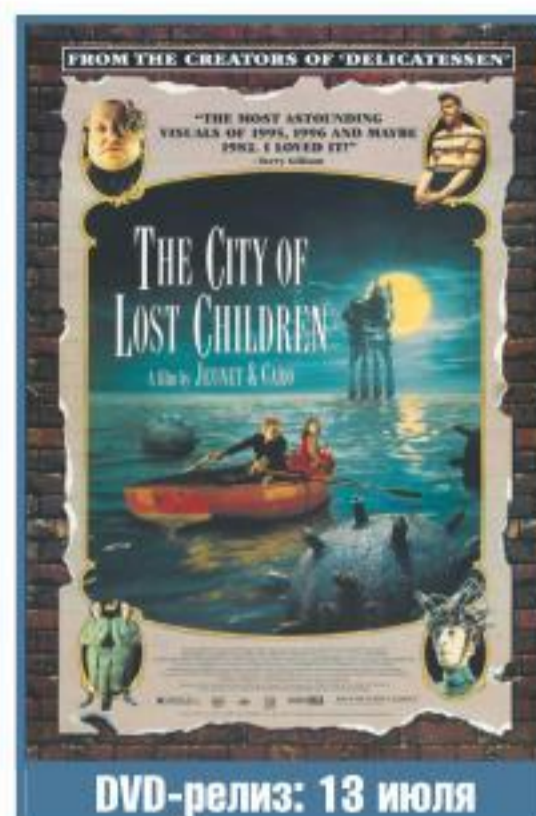




# ГОРОД ПОТЕРЯННЫХ ДЕТЕЙ

Страшная сказка от режиссера «Амели»

- **Жанр:** фэнтези
- **Режиссер:** Жан-Пьер Жене, Марк Каро
- **Сценаристы:** Жиль Адриен, Жан-Пьер Жене, Марк Каро
- **В ролях:** Рон Перлман, Даниэль Эмильфорк, Жюдит Витте
- **Год выхода:** 1995
- **Издатель:** «Юниверсал Пикчерс Рус»



«Город потерянных детей» — это фильм, которым мог бы стать недавний «Воображаемый доктор Парнаса», не увлекайся так Терри Гиллиам компьютерной графикой и приглашенными звездами.

Страшный, рано постаревший от недосыпа ученый Кранк похищает маленьких детей, чтобы забирать их сны, но все равно видит только кошмары, ведь для детей он сам — кошмар. В это время в город приезжает громила-циркач — он ищет пропавшего брата, а помогает ему маленькая девочка Миэтт, с которой они по

ходу дела ведут долгие, задушевные беседы о разном.

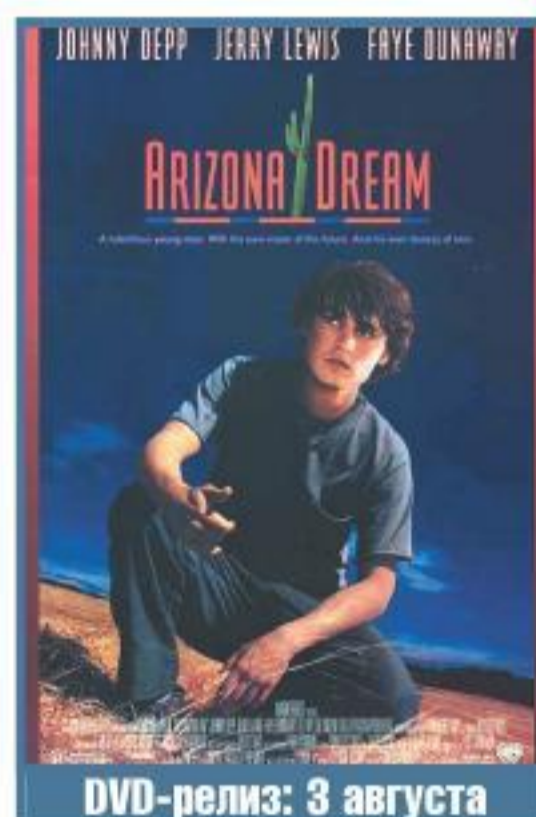
Весь фильм — это сказочное визуальное пиршество (чего стоит только говорящий мозг с проводами и трубками, помещенный внутрь аквариума). Оно претворяет сложный, многослойный сюжет, который с одинаковым успехом может показаться как бредом сумасшедшего, так и гениальной метафорой. Вопросов тут больше, чем ответов, но когда узнаешь, что музыку для фильма писал Анджело Бадаламенти — композитор Дэвида Линча, — все становится на свои места. +



# АРИЗОНСКАЯ МЕЧТА

Американская мечта Эмира Кустурицы

- **Жанр:** драма
- **Режиссер:** Эмир Кустурица
- **Сценаристы:** Дэвид Аткинс, Эмир Кустурица
- **В ролях:** Джонни Депп, Джерри Льюис, Фэй Данауэй, Лили Тэйлор
- **Год выхода:** 1993
- **Издатель:** «Юниверсал Пикчерс Рус»



Двадцатитрехлетний Аксель Блэкмор (Джонни Депп), «уплывший» в Нью-Йорк из провинциальной Аризоны, еще не определился со своим будущим. Он перебивается сортировкой рыбы и мечтает — в основном о севере, далеком снежном безмолвии. И предпочитает крутить роман с местной сумасшедшей Элен, совсем не желая продолжать семейный бизнес дяди Лео, продающего «Кадиллаки» — громоздкие символы старой Америки.

В «Аризонской мечте» балканские пляски Горана Бреговича сливаются с вокалом Игги Попа, а великолепным амери-

канским актерам, невесть как попавшим на съемки, для полного соответствия разворачивающейся на экране кутерьме не хватает разве что цыганских усов. При всей своей абстрактности «Аризонская мечта» (как, впрочем, и все у Кустурицы) остается пронзительнейшей, до слез, драмой. А зритель, как и герой, казалось бы, тоже не получает в конце ничего, кроме смутного ощущения, что теперь уже никогда не будет так, как раньше. Удивительный фильм о душевном взрослении и одна из лучших ролей молодого Деппа. +





# APPLE iPad

## Планшет загадочного назначения

*Хоть Apple и старается не говорить о своих продуктах заранее, случается так, что их появление предсказывают чуть ли не за годы до начала продаж. Так было с iPhone, так случилось и с iPad. Задолго до официального анонса в Сети можно было встретить фотографии планшета, отчасти напоминающего MacBook, отчасти — iPhone. Ожидания сбылись в полной мере — настоящий iPad действительно похож на большой iPhone или iPod touch. Вот только что с ним делать?*

Запущенный аж в апреле, у нас в стране iPad официально не продается до сих пор — более того, российское представительство Apple даже не может назвать примерных сроков начала продаж. Свой iPad «Игромания» купила во время поездки в США — и, проведя с ним некоторое время, попыталась понять, зачем и для чего может пригодиться такое устройство.

Взяв в руки выключенный iPad, понимаешь не многое. Это пластинка размером с небольшую книгу и толщиной с коробку для компакт-диска. С одной ее стороны — стекло, каждое прикосновение к которому оставляет заметный развод, с другой — алюминиевая крышка с фирменным яблочком посередине. Под экраном, как у iPhone, — единственная кнопка, на торцах можно найти качельку регулировки громкости, переключатель, фиксирующий ориентацию экрана (ландшафтная или портретная), разъем для синхронизации с компьютером и череду отверстий, за которыми находится динамик.

Авторы любительских картинок, появившихся в Сети задолго до анонса, практически безошибочно отгадали форму, но не учли главного — все самое интересное начинается в тот момент, когда включаешь iPad. Он работает на той же операционной системе, что и iPhone и iPod touch, но воспринимаешь ее на большом экране совсем не так, как на наладонном гаджете. Хотя и кажется, что разница в размерах устройства не должна сказаться на функциональности, это вовсе не так. Разница сказывается, и это заметно сразу.

### Браузер и YouTube

Первое, что хочется увидеть на «Айпаде», — это веб-страницы. Выглядят они, безо всякого преувеличения, великолепно. Разрешение 1024x768 точек неплохо подходит для просмотра большинства страниц в горизонтальном положении. Шрифт на десятидюймовом экране часто кажется мелковатым, но на выручку приходит удобное управ-



ление. Двойное прикосновение к экрану приближает любую колонку текста, а жест-щипок помогает отдалить страницу или, наоборот, филигранно подобрать масштаб. Благодаря этим функциям iPad становится чуть ли не лучшим устройством для чтения длинных текстов в интернете.

С технической точки зрения мобильная версия браузера Safari ничем не уступает настольной — движок WebKit поддерживает все современные стандарты, в том числе те, что лишь готовятся к включению в спецификацию HTML (к примеру, теги canvas и video). В тео-

рии, это может компенсировать единственный недостаток браузера iPad — отсутствие поддержки флэша.

К счастью, в Apple учли, что флэш применяется в основном для просмотра роликов на YouTube — специально для него у iPad есть собственный плеер, также встроенный в браузер. В итоге смотреть видео на iPad не просто возможно, но даже значительно приятнее, чем на компьютере или iPhone: не приходится вглядываться в экран портативного устройства, можно в любой момент передать iPad другому человеку, чтобы и он мог оценить ролик.



Вот так выглядит домашний экран iPad — большой iPhone, что и говорить. В правом нижнем углу, обратите внимание, логотип статейного агрегатора Instapaper — очень его вам рекомендуем.



Клавиатура на iPad на любителя (больше подходит тем, кто методом слепой десятипальцевой печати не владеет), однако на отсутствие обратного хода клавиш никто не жалуется.



## Технические характеристики

Процессор	Apple A4, 1 ГГц
Встроенная память	16/32/64 Гб
Экран	9,7 дюйма (1024x768, 132 ppi), IPS ЖК, LED-подсветка, сенсорный (мультикас)
Связь	GSM/EDGE 850/900/1800/1900 МГц, UMTS/HSDPA 850/1900/2100 МГц
Беспроводные модули	Wi-Fi 802.11a/b/g/n, Bluetooth 2.1 + EDR, опционально 3G
Форматы аудио	AAC, защищенный AAC, MP3, MP3 VBR, Audible, Apple Lossless, AIFF, WAV
Форматы видео	H.264, M4V, MP4, MOV, MPEG-4
Форматы графики	JPEG, TIFF, GIF
Остальные форматы	DOC, DOCX, HTML, HTM, KEY, RTF, PDF, TXT, NUMBERS, PAGES, PPT, PPTX, XLS, XLSX, VCF
Аккумулятор	Литиево-полимерный
Время работы	До 10 ч в активном режиме
Дополнительно	Акселерометр, поддержка русского языка, открывает прикрепленные к письму файлы
Габариты	24,3x19x1,3 см
Вес	680 г (Wi-Fi), 730 г (Wi-Fi + 3G)

Другие видеосервисы (к примеру, **RuTube**) «Айпадом» не поддерживаются. Впрочем, если они предпочитают теги видео флэш-плагину, это решит все проблемы. Хозяева сервиса **Vimeo**, к примеру, уже тестируют этот вариант.

### Почта

Почтовое приложение мало чем отличается от аналогичного в iPhone. Отметим лишь небольшое дополнение — список писем (при горизонтальной ориентации находится рядом с текстом письма, при вертикальной — появляется в виде всплывающего блока). При всей своей незатейли-

вости это довольно важное интерфейсное нововведение. Оно уже подхвачено авторами сторонних программ — к примеру, **Simplenote** или **Instapaper**. Обе эти программы, кстати, горячо рекомендуем. **Simplenote** заменяет стандартные записки, в **Instapaper** очень удобно агрегировать и читать статьи.

Интересно, что с почтой — как с браузером или видеоплеером — на большом экране происходит та же метаморфоза: читать на iPad в разы приятнее, чем на том же iPhone. Если не нужно писать длинных ответов (о печати на iPad мы поговорим ниже), то лучше устройства для

работы просто не найти. Вот реальный и повторившийся не раз за время тестирования случай из жизни маковеда-любителя: в кармане лежит iPhone, на столике — закрытый MacBook, на диване — тестовый iPad. Вдруг слышится звук оповещалки — пришло письмо. За что хвататься сперва? В десяти случаях из десяти побеждает iPad.

### Фильмы

Десятидюймового экрана вполне хватает для просмотра не только роликов с YouTube, но и чего-нибудь посерьезнее — фильмов, телепередач или сериалов. iTunes Store просто битком набит этим добром. Если не хотите тратить деньги, можете конвертировать видео на компьютере и складывать в iTunes самостоятельно либо использовать программу, транслирующую видеопоток с находящегося в той же локальной сети компьютера (к примеру, **Air Video**). Первый вариант означает многоэтапную подготовительную работу, второй — невозможность смотреть кино в дороге и заметные потери в качестве.

Просмотр чего-то длиннее десяти минут оставляет смешанные впечатления. Главный недостаток iPad — невозможность установить его в вертикальном положении. Никакой ножки или простенькой подставки к нему не прилагается, поэтому устройство всегда нужно поддерживать рукой. Зато удобно смотреть видео сидя и держа планшет на коленях — для дальней дороги неплохо. Приятно бывает и улечься на живот, прислонив iPad к подушке или подлокотнику дивана.

Здесь стоит отметить, что у «Айпада» только один динамик,

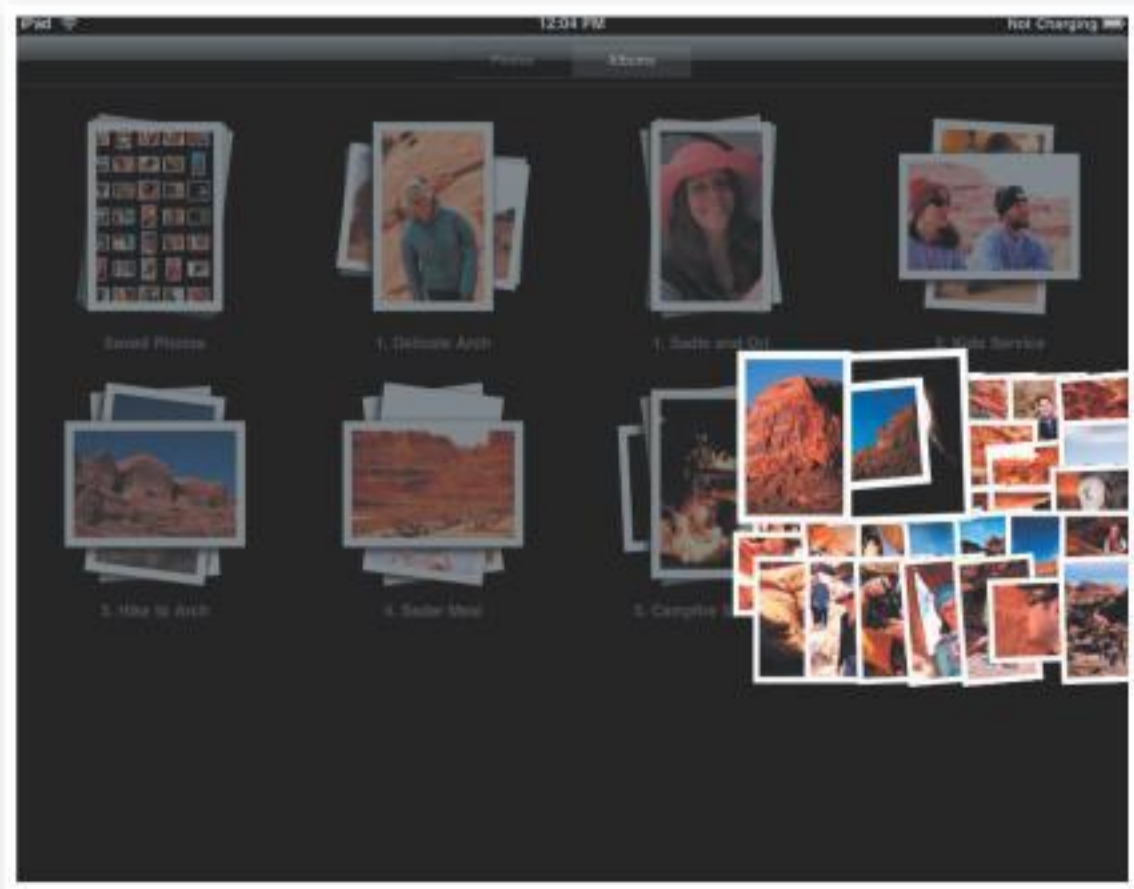
поэтому смотреть кино без наушников не слишком комфортно. Когда iPad расположен горизонтально, кажется, что звук доносится откуда-то сбоку, а это сильно отвлекает и сбивает с толку.

Еще одно удачное применение iPad — в качестве фотоальбома или фоторамки. Обе функции просты до безобразия: загружаем в iPad картинки (через iTunes или с флэш-карты через специальный переходник) — и можем листать их туда-сюда или устанавливать в качестве скринсейвера, пока экран заблокирован. Конечно, стоит при этом подключить iPad к источнику питания, чтобы зря не тратить заряд батареи.

### Книги и газеты

Смотреть видео, читать почту и ходить в интернет с «Айпада» удобно, но, как вы уже поняли, с оговорками. Скажем, вести активную переписку комфортнее на ноутбуке, но быстро глянуть письмо, равно как и показать текст кому-нибудь еще, приятнее с «Айпада»; смотреть кино лучше всего на телевизоре, но телевизор не возьмешь с собой в самолет или, к примеру, в гамак.

А вот по удобству чтения электронных книг iPad сравним со специализированными читалками. Текст на E-ink-экране выглядит лучше, зато дисплей «Айпада» цветной, а само устройство без проблем и притормаживаний отображает картинки или файлы со сложной версткой — электронным книгам это пока не под силу. Выходит, что для чтения журналов или сохраненных из интернета статей «Айпад» просто незаменим. В итоге семи-



Добавить фотографии в iPad можно четырьмя способами: перенести с компьютера, загрузить с камеры, скопировать с флэш-карты или послать себе по почте. Последнее проще всего.



Смотреть на iPad картинки — одно удовольствие: IPS-матрица все-таки недаром используется в профессиональных мониторах. В Америке, где цены на iPad не так задраны, некоторые покупают его вместо фоторамки.



## iPAD: ОСОБОЕ МНЕНИЕ



Антон Логвинов  
продюсер «Видеомания»

Я купил в Штатах сразу три планшеты Apple iPad в день начала продаж и ни одной в результате не перепродал. Два 16-гигабайтных буду использовать в качестве фоторамки (исходная цена, кстати, сравнима) — собираюсь вмуровать в стену в своей новой квартире. На одном можно крутить видео, на другом — слайдшоу. Заодно можно и почту проверять.

Основной 64-гигабайтный iPad использую вместо ноутбука, который мне больше просто не нужен. iPad гораздо удобнее: не надо открывать-закрывать, не надо ждать загрузки ОС, с интернетом работает молниеносно, в машине/самолете при тряске никакие винчестеры не отключаются, нет отдельного экрана, который бы хлопывался

Но главное, Apple iPad — очень перспективная игровая платформа. Настоящая бомба. На iPad потихоньку воскресают такие легендарные жанры, как стратегии и квесты. Все дело в совершенно новых игровых ощущениях. «**Цивилизация**», **Command & Conquer: Red Alert** — это всего лишь HD-версии айфонных игр, но игровой опыт благодаря большому экрану совсем другой. Управление в стратегиях с помощью сенсорного экрана доставляет огромное удовольствие. А мультитач в квестах? Только представьте, нашли вы некую вещь и крутите ее в руках... или шарите по карманам пиджака оппонента, которого только что прикончили... В экшенах надо собственными руками нажимать на кнопки в лифте и с усилием отодвигать заевшую дверь. В гонках iPad работает как руль. Появляются игры, в которых iPad и iPhone задействованы в паре: айфон используется в качестве джойстика, айпад — в качестве основного игрового экрана. Уже есть примеры MMO-игр.

В общем, как платформа iPad предоставляет массу интересных возможностей и непаханое поле для новых идей. Все будет зависеть от того, насколько серьезно отнесутся к нему игровые издатели и станут ли они создавать действительно крупнобюджетные проекты. Ведь iPad смело можно рассматривать как полноценного конкурента портативным игровым консолям. Цены на игры, если сравнивать с PSP и DS, здесь очень и очень низкие. От \$1 до \$20 за игру для iPad — при \$50 за игру для DS и PSP. Плюс цифровая доставка из App Store. Есть над чем задуматься.

Ну а еще Apple iPad — лучший туалетный гаджет со времен портативного тетриса.

сотграммовое чудо техники полностью решает проблему выбора книги, которую собираешься взять в дорогу: взять можно просто-напросто все. Положительный эффект сложно переоценить — читать начинаешь в разы больше.

Специально для iPad Apple разработала приложение **iBooks** и создала книжный магазин **iBook Store**. Пока что он доступен лишь в США, но iBooks поддерживает формат электронных книг EPUB, так что их можно добавлять в устройство самостоятельно через iTunes (не стоит, правда, ждать, что ваша книга будет отображаться в iBooks идеально). На iPad отлично читаются PDF (скажем, с журналами), но чтобы сохранить их — придется либо присылать себе файлы на почту, либо использовать дополнительную программу вроде **Good Reader**.

Кажется, что устройство неплохо подошло бы для комиксов, но на самом деле читать удобно только мангу: остальные жанры требуют большей площади экрана — страница, открытая целиком, оказывается слишком мелкой. Специализированные программы пытаются решить эту проблему при помощи режима, отображающего на экране лишь несколько панелей. Но читать в нем довольно мучительно — хочется все же видеть перед собой всю страницу, а еще лучше — разворот.

Многие американские газеты и журналы уже имеют собственные приложения для iPad. Электронные версии изданий выглядят так же, как бумажные, но функционал у них пошире: есть просмотр видео на весь экран, пролистывание нескольких фотографий в одном окошке, интерактивное оглавление. Сейчас выбор не то чтобы очень велик, да и сами приложения носят по большей части экспериментальный характер (на сайте The New York Times, к примеру, можно найти куда больше статей, чем в приложении для iPad). О русских изданиях пока и речи нет, но особой проблемой это не назовешь — их можно изучать и в браузере.

В итоге на «Айпаде» есть что почитать, к тому же с ним можно комфортно развалиться на кровати практически в любой позе, в которой удобно держать обычную книгу. Быть может, за исключением позы на спине — устройство весит достаточно, чтобы держать его над собой в руках было утомительно. Накрыться им как газеткой перед погружением в полуденный сон, очевидно, тоже не получится.

## Пара слов о печати

Печатать на iPad можно двумя способами — купив внешнюю клавиатуру или тыкая пальцами в экранную. Первый способ нам испробовать не удалось, так что пришлось сосредоточиться на втором.

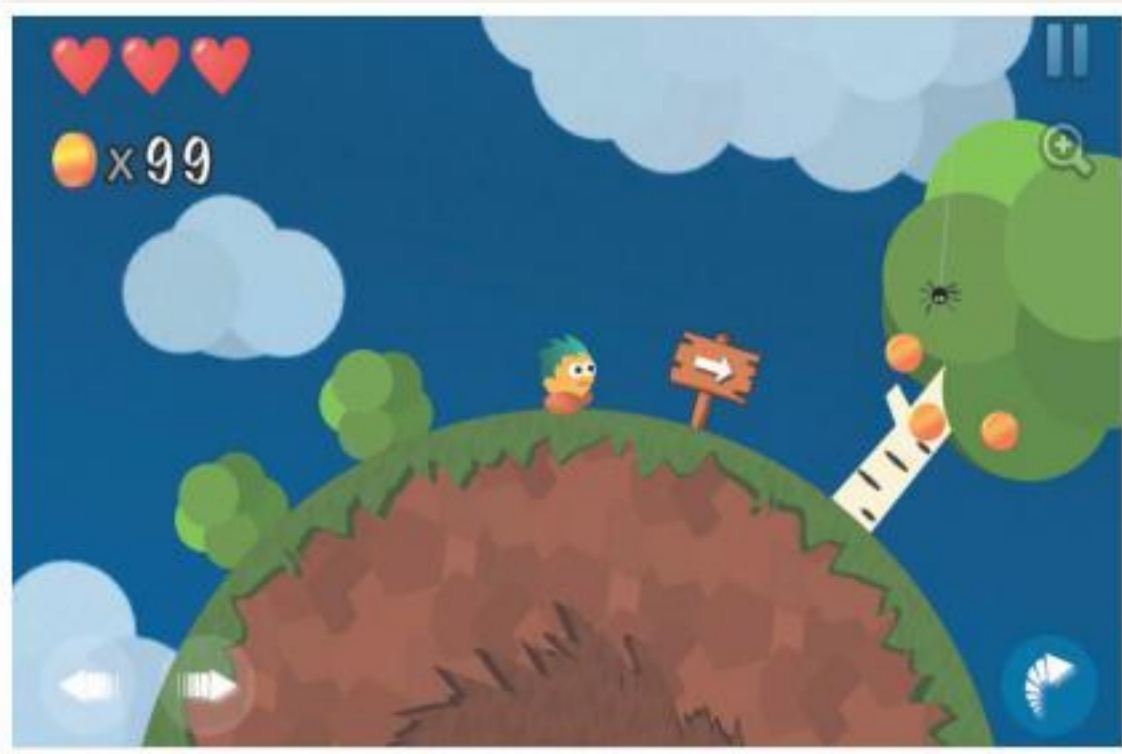
Удобно ли печатать на виртуальной клавиатуре? Во многом это зависит от стиля. Умешь быстро набирать десятью пальцами — пиши пропало, виртуальная клавиатура iPad будет признана стопроцентно негодной уже минут через пятнадцать безуспешных попыток хоть как-нибудь к ней приноровиться. Если iPhone или iPod touch можно спокойно держать одной рукой и ею же набирать текст, то iPad нужно обязательно на что-нибудь класть или держать двумя руками, а это неудобно, потому что к кнопкам приходится тянуться. Единственный комфортный способ взаиморасположения — это когда ты сидишь, а iPad лежит у тебя на коленях. Комфортный — довольно условно, потому что руки оказываются в неестественном положении. Хочется как-то странно изогнуться и в полулежащем состоянии войти в одну плоскость с айпадом. Потом, конечно, пожурить себя за маньячество, плюнуть на все и сесть за настоящий компьютер.

Зато если вы не мечтаете о слепой печати и поиск нужной кнопки для вас — проблема, то виртуальная клавиатура iPad не вызовет нареканий. Наоборот — будет проще переключать внимание с кнопок на набираемый текст и обратно, ведь они находятся почти рядом.

В общем, трактат или хотя бы статью на iPad писать не рекомендуется, развернутый ответ на письмо может быть утомительным, а вот чтобы набрать адрес веб-страницы или бросить пару слов в какой-нибудь **Twitter**, клавиатура подойдет как нельзя лучше.

## Остальные приложения

Оставшихся неупомянутыми предустановленных программ не так уж много: календарь, в котором можно отмечать дела, и адресная книга, в которой хранятся информация об адресах и телефонах знакомых. Обе программы синхронизируются с маковскими аналогами или с **Microsoft Outlook**. Есть также простенькое приложение для ведения записей — **Notes**.



Первым делом разработчики игр для iPhone и iPod touch выпустили HD-версии своих приложений — и западные журналисты мигом кинулись обсуждать, какие игры стоит апгрейдить до HD, а какие нет.



# АКСЕССУАРЫ ДЛЯ iPad

## Док-станция

Цена в США: \$29 (870 рублей)  
Цена в России: 2900 рублей



В стандартную поставку iPad входит лишь зарядка, подключающаяся к устройству проводом. Чтобы использовать iPad в качестве фоторамки или просто установить его в вертикальном положении, придется докупить подставку-док. В ней есть разъемы для подключения внешнего экрана или динамиков, но провода придется покупать отдельно. Заметим также, что в подставке iPad может стоять только вертикально, так как разъем находится с узкой стороны устройства. Такой док очень пригодится при работе с беспроводной клавиатурой.

## Клавиатурная док-станция

Цена в США: \$69 (2070 рублей)  
Цена в России: 5500 рублей



Клавиатурная док-станция — это разъем для зарядки iPad, интегрированный с полноразмерной клавиатурой. Неплохой вариант, если нужно использовать iPad в качестве миниатюрного и легковесного устройства для набора текстов. Многие программы (включая офисные Pages, Numbers и Keynote) поддерживают стандартные для «Мака» клавиатурные сочетания. Интересно также, что на функциональных клавишах этой клавиатуры нет привычных букв «F» с номерами — вместо них на клавиши нанесены пиктограммы функций (регулировка яркости, управление плеером и т.п.). Из-за этого клавиша, находящаяся на месте F6, осталась вообще пустой. И, конечно, пока что нет русского варианта клавиатуры. Возможно, он появится с началом официальных продаж.

## Чехол-подставка

Цена в США: \$39 (1170 рублей)  
Цена в России: 2900 рублей



Чехол защищает iPad и одновременно служит подставкой. Установить устройство можно несколькими способами: вертикально, в ландшафтном режиме (полезно для просмотра видео) или горизонтально под небольшим углом — и это единственное удобное положение при печати на экранной клавиатуре. Казалось бы, чехол пригодится, чтобы носить iPad с собой и иметь возможность печатать где придется. Первые путешественники рапортуют: фирменный чехол полезен, но страшно раздражает тем, что прорезиненная поверхность липнет ко всему подряд и очень мешает класть устройство в сумку. Многие рекомендуют обратить внимание на чехлы, созданные сторонними производителями.

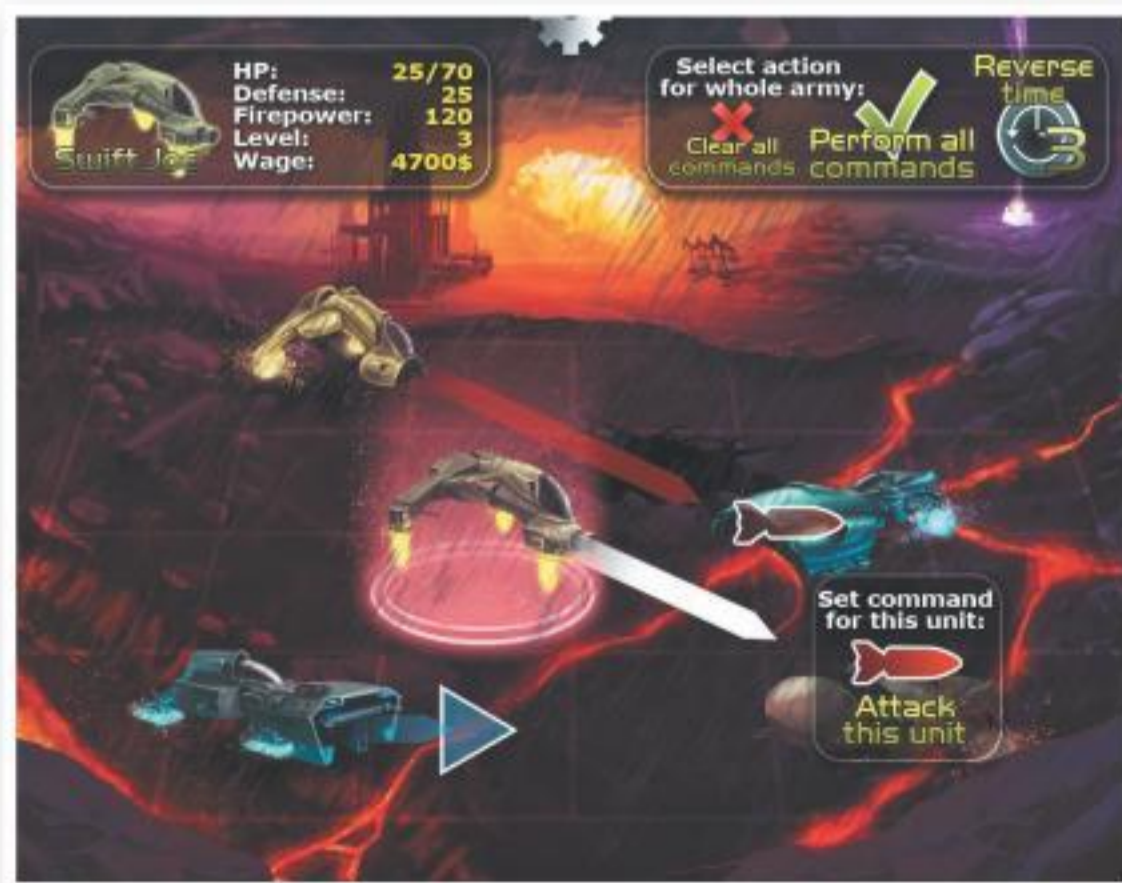
## Camera Connection Kit

Цена в США: \$29 (870 рублей)  
Цена в России: 4900 рублей

Существует два вида переходников для импортирования фотографий в iPad: один предназначен для подсоединения камеры по USB, другой — для работы с картой памяти формата SD. После подключения к устройству откроется приложение «Фотопленка», и будет предложено выбрать фотографии для копирования. Поддерживается как JPEG, так и RAW — профессиональный стандарт, сохраняющий дополнительные данные о снимке. При синхронизации «Айпада» с компьютером фотографии можно будет передать и на него.



Большой экран, емкая батарея и акселерометр, меняющий ориентацию экрана, делают iPad отличным дорожным гаджетом. Милое дело — играть в шахматы или «Зрудита», передавая iPad из рук в руки.

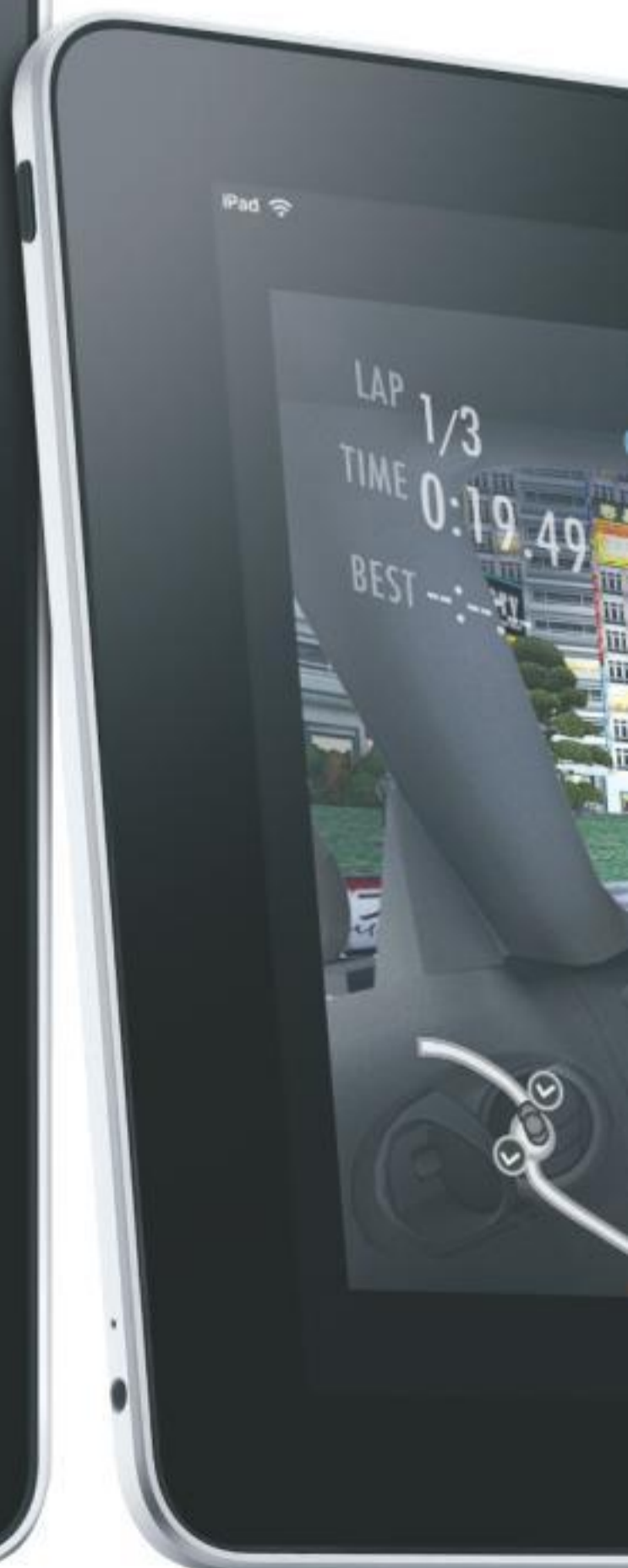


Игры для iPad будут гораздо серьезнее и сложнее, чем для iPhone. Во-первых, игровые сессии на iPad длиннее — у людей больше времени на погружение. Во-вторых, игры для iPad продают дороже — разработчики меньше рискуют.



## ДЕВЯТЬ ФАКТОВ ОБ iPad

- Насчитывается 7-8 тысяч «родных» приложений для iPad. Среди них по продажам уверенно лидирует текстовый редактор **Pages**, созданный в Apple.
- Для iPhone и iPod touch создано более 150 тысяч приложений. Они доступны и на «Айпаде», но смотрятся страшновато.
- iPad может прийти по нраву кошке: особенно популярны игра **Noby Noby Boy** и музыкальные приложения (<http://bit.ly/9G56VF>).
- Обе стороны устройства довольно устойчивы к царапинам, но краш-тесты показывают, что iPad куда менее прочен, даже чем iPhone. Не стоит ронять «Айпад» на пол или заливать водой — вывести из строя экран легче легкого (<http://bit.ly/aqoNHV>).
- Технология IPS (In-Plane Switching), использованная в дисплее, славится хорошей цветопередачей и большими углами обзора — в 178 градусов.
- iPad с модулем 3G требует SIM-карты формата micro-SIM. При желании ее можно вырезать ножницами из обычной.
- На iPad нельзя устанавливать приложения не из фирменного App Store. Конечно, уже нашлись умельцы, научившиеся взламывать устройство и устанавливать на него что угодно.
- iPad с внешней клавиатурой превращается в практически полноценный компьютер. Энтузиасты ухитряются подключать к нему по Bluetooth еще и мышку (<http://4ipad.ru/2010/05/1332>).
- Даже если приделать к «Айпаду» колеса, он не заменит скейт (<http://bit.ly/akgRsG>).







Интерфейс всех трех программ в Apple почему-то предпочли оформить так, чтобы он напоминал о предметах из реальной жизни. Адресная книга, к примеру, имеет кожаный переплет, а в Notes используется шрифт, напоминающий рукописный. Многим такое оформление по душе, но все это подражание коже, дереву и настоящей бумаге смотрится на суперсовременном электронном гаджете как-то неуместно.

Купив прекрасный планшетный компьютер, ограничиваться стандартными программами было бы просто неразумно. За добавкой предлагают отправиться в **Apple App Store** — где раздавать свои творения даром готовы лишь очень немногие разработчики. Программы, доступные для iPhone бесплатно, здесь существуют лишь в платной версии, да и цены в среднем повыше: вместо пары долларов разработчик может спокойно запросить десятку.

К тому же и выбор не так велик, как кажется на первый взгляд. Конечно, есть множество полезных (и еще больше бесполезных!) программ, но избытком — опять же, в срав-

нении с количеством софта для iPhone — пока не пахнет. Кстати, программы для iPhone и iPod touch на «Айпаде» тоже можно и покупать, и запускать. Но выглядят они странновато: либо растянуты на весь экран так, что отчетливо виден каждый пиксель, либо работают в крошечном окошке посередине экрана, окруженном толстой черной рамкой.

### Игры

Предыдущие устройства на iPhone OS (теперь Apple iOS 4) стали популярны не в последнюю очередь потому, что хороши как игровая платформа. Хорош ли iPad? Ответ на этот вопрос неоднозначен и сильно зависит от ваших игровых предпочтений.

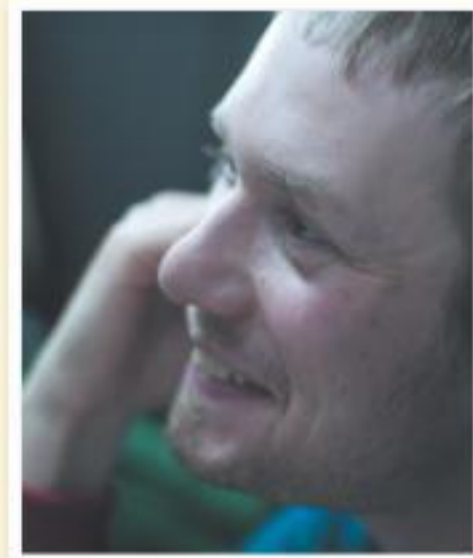
Игры для iPhone и iPod touch использовали для управления акселерометр, нарисованные на экране джойстик/кнопки либо тачскрин. На iPad акселерометр и нарисованные кнопки бессмысленны.

Управлять игрой, покачивая «Айпадом», можно, но устройство слишком тяжело и велико — запястья начинают ныть. Нарисованные кнопки плохи по схо-

## iPAD: ОСОБОЕ МНЕНИЕ

Как только анонсировали iPad, мы в **mobi.ru** сразу же решили приобрести в Штатах экземпляр для тестирования. Можно долго спорить о том, зачем он нужен и нужен ли вообще, но понятно, что девайс задает определенную моду — сейчас интернет-планшеты от разных производителей прут как грибы.

Впечатления от iPad такие. Во-первых, это отличная игровая консоль, про PSP можно забыть. Игровой опыт просто изумительный, с нетерпением жду новых игр для iPad! Во-вторых — на «яблочном» планшетнике все-таки можно печатать, и это удобно. До iPad сенсорные клавиатуры у меня не вызывали ничего, кроме раздражения, а iPad я могу смело использовать для работы, чего никак не ожидал. Наконец, планшет с одного касания угадывает любые желания пользователя. Плохо только, что нет USB-порта.



Леонид Молвинский  
руководитель проекта mobi.ru

жей причине: если игра не разработана специально для iPad, дотягиваться большими пальцами до них просто-напросто неудобно. К тому же использовать для игры обе руки и одновременно держать в них iPad не так-то просто.

В результате остаются лишь игры, управляемые тачпадом, а это довольно ограниченный круг жанров — головоломки, стратегии и некоторые виды ролевых игр. Вот для них-то iPad подходит просто великолепно. Если для «Айпада» когда-нибудь перевыпустят **Heroes of Might and Magic**, то его можно будет покупать уже ради одной этой игры. А если еще **X-COM** и **Jagged Alliance**, то за устройством можно будет нестись в магазин сломя голову.

Но пока что игр не так много, как хотелось бы. Достаточную расторопность проявили даже не все авторы игр для iPhone и iPod touch. Взять, к примеру, **Settlers** — она смотрелась бы на iPad просто идеально, но пока что существует лишь в версии для карманных устройств. Можно, конечно, играть в режиме совместимости, но и выглядит, и управляется игра при этом далеко не так хорошо, как могла бы.

Те игры, что уже есть в App Store, стоят заметно дороже, чем аналоги для «младших» устройств. Если на iPhone в порядке вещей цена в \$1-5, то на iPad все чаще просят \$5-10. Хорошо это или плохо — судить сложно. Конечно, обладателю iPad придется раскошелиться, зато большие цены позволяют разработчикам



Благодаря программе **Pianist Pro** от MooCowMusic «Айпад» работает еще и как фортепиано. «Инструмент» поддерживает до десяти одновременных нажатий и может записывать ваши композиции.



### iPAD: ОСОБОЕ МНЕНИЕ



Георгий Курган  
редактор игрового раздела

Чисто теоретически iPad — страшно приятная штука. В руках держать приятно, печатать — довольно удобно. Я сам уже полтора года пользуюсь iPhone, так что в принципе знал, чего ожидать, но на практике ощущения оказались куда сильнее — большой экран, высокое разрешение. После того как пару часов попользуешься iPad, дисплей iPhone кажется размером с замочную скважину.

Электронные версии газет на iPad — это

просто праздник какой-то. На устройстве было установлено приложение The New York Times: открываешь его — появляется передовица; нажимаешь на заголовок — высвечивается полная версия статьи. Вообще-то я газет не читаю — они большие, в метро толком не полистаешь, а на iPad — пожалуйста. Та же история с играми: едва ли можно представить себе Red Alert 3 на iPhone или iPod, а на iPad — вот она, полностью функциональная версия, управлять которой пальцами чуть ли не удобнее, чем мышью и клавиатурой.

С другой стороны, нельзя забывать, что это устройство от Apple — со всеми его родовыми недостатками. Закачивать файлы напрямую с компьютера невозможно, приходится пользоваться iTunes (самой, на мой взгляд, издевательской и человеконенавистнической программой для работы с медиа). Кроме того, если под рукой нет доступа к Wi-Fi (а нормальные беспроводные сети сейчас есть далеко не в каждом кафе даже в Москве), iPad становится бесполезной игрушкой. Конечно, спустя месяц после запуска Apple выпустила версию с поддержкой 3G, ну а что делать тем, кто уже купил первую модель планшета? Новый покупать? Спасибо, мистер Джобс, но не надо. Про дурацкий браузер и отсутствие многозадачности и так уже сказано столько, что добавить решительно нечего. Одним словом, провести три дня в обнимку с iPad приятно, но покупать его себе в ближайшие месяцы (много, много месяцев — до выхода очередной улучшенной версии) я совершенно точно не стану, а там — посмотрим.

смелее делать более сложные и качественные игры, не боясь, что они будут вытеснены с прилавков бесплатной или однодолларовой мелочевкой.

#### Общие впечатления

Показательно, что iPad быстро становится первым устройством, к которому тянешься, проснувшись утром. Глянуть почту, с комфортом прочитать новости и заглянуть в социальные сети, не вставая с кровати, оказывается чертовски приятно.

Радует и заряд батареи: что бы ты ни делал с устройством, оно, кажется, будет работать столько, сколько заявлено производителем: около десяти часов без подзарядки. Со включенным Wi-Fi и восьмидесятипроцентной яркостью подсветки наш iPad пролежал 9,5 часов — более чем достаточно для ежедневного чтения.

iPad идеален, чтобы брать его с собой в поездки или на отдых — особенно хороша для этого должна быть версия с модулем 3G. Конечно, планшет не всегда сможет заменить ноутбук (особенно если планируется интенсивно работать), но во многих случаях оказывается удобнее него.

#### Недостатки

У iPad множество достоинств, но придирается к нему тоже можно практически бесконечно. Экран бликует и моментально заляпывается — всю тяжесть ситуации можно оценить, лишь взглянув на собственное отражение, обильно окруженное отпечатками пальцев и разводами.

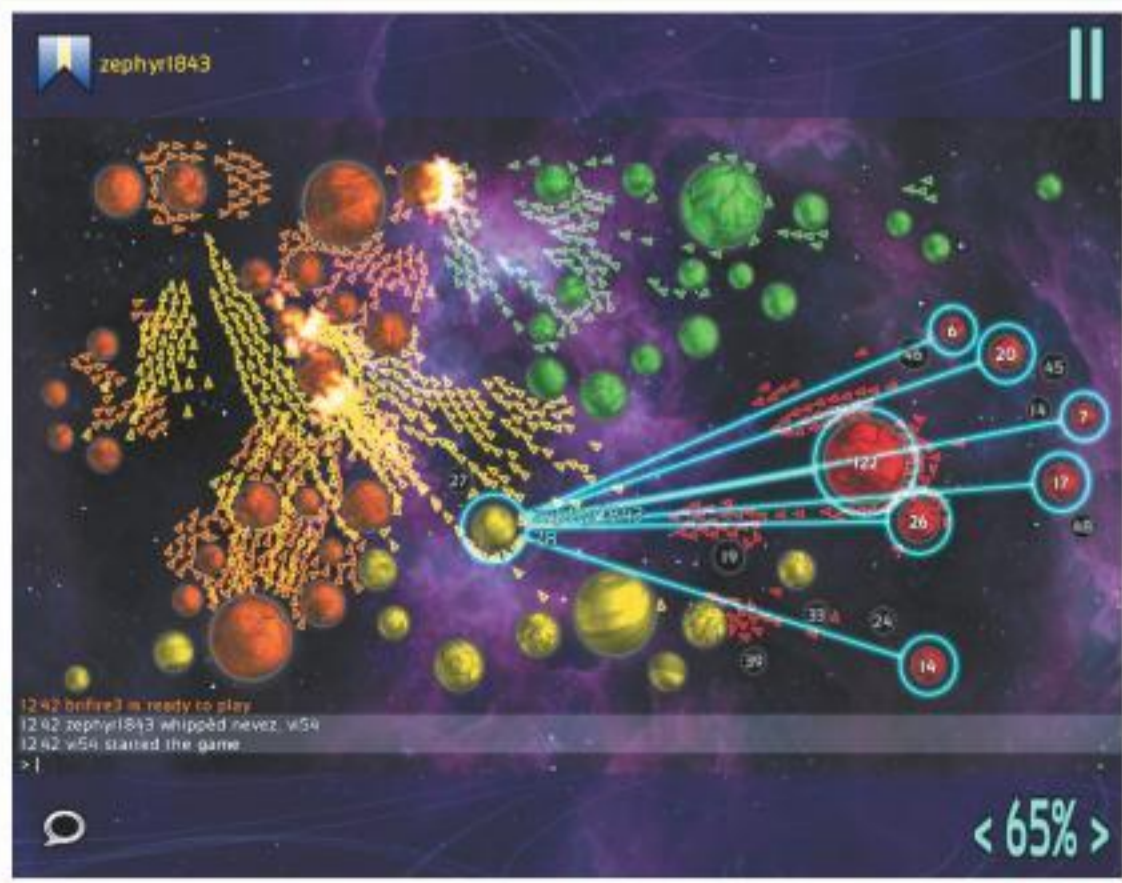
Вес устройства, быть может, и оправдан наличием хорошего дисплея и мощной батареи, но

субъективно кажется, что оно могло быть и полегче — тогда и держать его одной рукой было бы значительно удобнее.

Рычажок, фиксирующий ориентацию экрана, введен не просто так: если его не использовать, то изображение то и дело норовит повернуться не той стороной. Ситуация становится особенно комичной, когда хочешь кому-то что-то показать и передаешь «Айпад» из рук в руки. С немалой вероятностью изображение успеет за это время пару раз крутануться, и не факт, что затем само встанет в нужное положение. Впрочем, поработав с устройством подольше, потихоньку начинаешь понимать привычки акселерометра и наклонять iPad под нужным углом.

Никудышная русификация — еще одна досадная проблема. Дело не только в средненьком переводе, местами напоминающем чуть ли не машинный, — с этим еще кое-как можно мириться. Куда больше досаждают плохо спроектированная русская экранная клавиатура. Если в английской раскладке знаки препинания уместаются в нижнем регистре наряду с символами алфавита, то в русской они стоят в верхнем регистре — их нужно вводить через «шифт», что крайне негативно сказывается на скорости набора. Автозамена, которая неплохо справляется с английским языком, в русском варианте тоже никуда не годится — словарь невелик, а учить iPad новым словам затруднительно: каждое приходится добавлять во всех числах и падежах.

Синхронизация с настольным компьютером тоже оставляет желать лучшего. В App Store есть офисные приложения из пакета iWork, но документы, созданные в них, удобнее пересылать себе по электронной почте,



Помните наше слово, пройдет несколько месяцев, и на iPad начнется настоящий бум стратегий: гонять юнитов, вода по экрану пальцем, очень удобно и естественно.



Есть игры, которые ждут своей платформы. Command & Conquer: Red Alert — одна из них. Играть в нее на iPhone тоже было неплохо, но на iPad, где наконец-то появилось место для всех элементов интерфейса, C&C смотрится просто изумительно.



чем каждый раз доставать со специальной вкладки iTunes. Если подключить iPad к компьютеру с Windows, то единственной доступной через проводник папкой в нем будет хранилище картинок. В Mac OS X, впрочем, картинки синхронизируются напрямую со стандартным iPhoto.

Apple обновляет почти все модели своих компьютеров и портативных устройств хотя бы раз в год. Скорее всего, и iPad в его нынешнем виде уже в следующем году будет казаться стареньким и маломощным. Тем более что возможностей для улучшения видится масса — как со стороны софта, так и со стороны чисто технической: дисплей с большим разрешением (читайте нашу заметку про iPhone 4 на странице 170), камера, второй динамик, меньший вес и так далее.

### Зачем и для кого

Какую аудиторию представляли себе в Apple, когда решили сделать планшет по образу и подобию iPhone? Складывается впечатление, что гаджет рассчитан не столько на технически подкованную аудиторию, сколько на тех, кому обычный компьютер кажется излишне сложным и громоздким агрегатом.

iPad представляется таким диванным обитателем, переходящим по очереди от одного члена семьи к другому. Детишки будут рады даже примитивным играм, которых в App Store пруд пруди; взрослым придется по нраву комфорт, с которым iPad позволяет читать журналы и книги; а для старшего поколения iPad может стать вообще единственным устройством, позволяющим заглянуть в волшебный мир компьютеров, веба и социальных сетей.

Да, гики будут продолжать жаловаться на закрытость Apple iOS, ругаться, что им продают компьютер, на который невозможно установить любую программу. Но у такого подхода есть и плюсы: в мире iPad нет вирусов и троянов, здесь нельзя ничего случайно испортить, здесь нет неочевидных вещей вроде файловой системы. Для простых смертных это может оказаться очень и очень важными достоинствами.

Судя по результатам продаж, рынок среагировал на появление такого устройства просто великолепно. Первый миллион «Айпадов» был распродан в США меньше чем за месяц, и из-за повышенного спроса Apple даже пришлось отложить начало продаж в других странах. Для сравнения: первый миллион «Айфонов» первого поколения разошелся почти в два раза медленнее, а уж продажи iPhone никак нельзя назвать неуспешными.



Несмотря на то, что iPad пока официально не продается в России, купить его при желании можно. Чуть ли не с самого начала американских продаж «Айпады» везли в Россию частники — и продавали первые экземпляры по заоблачным ценам. Недостатка в желающих приобрести устройство за 50-60 тысяч рублей не было. Нашлись и магазинчики, наладившие постоянные «серые» поставки и зарабатывающие на этом неплохие деньги.

Вслед за Америкой iPad начал продаваться еще в девяти странах, но поставок в Россию по-прежнему нет. По прогнозам аналитиков, официальные поставки версии без модуля 3G на-

## MOBILEME

Ценное дополнение к «Айпаду» — сервис **MobileMe**. За \$99 в год компания Apple предлагает услуги по беспроводной синхронизации контактов, календарей, браузерных закладок и прочих мелочей с собственным удаленным сервером. Зарегистрировавшись в MobileMe, можно подключить к нему сколько угодно устройств Apple и даже компьютеров с Windows. Одна из наиболее ценных возможностей — определение местоположения устройства в случае потери или кражи и удаленное очищение его памяти от личных данных. При первой регистрации можно воспользоваться бесплатным шестидесятидневным тестовым периодом.



чнутся лишь к концу лета, а 3G-версия может задержаться еще больше. История с iPhone 3GS, который появился у нас почти через год после старта продаж в США, лишний раз подтверждает справедливость такого предположения.

Когда в России откроется магазин **iBook Store**, через который Apple продает книги для iPad, можно только гадать. А уж открытие полноценного **iTunes Store** с музыкой и фильмами, к сожалению, вообще маловероятно. +



Бесплатная *We Rule*, ближайший iPhone-аналог фейсбуковской *Farmville*, доступна теперь и на iPad. В iTunes настоятельно предлагают установить HD-версию и оценить свое королевство на большом экране.



Версия *Mirror's Edge* для iPad довольно сильно отличается от версии для PC. Игра идет не от первого лица, и окружение тут двухмерное, но \$12,99 свидание с Фэйт стоит.



# ЖЕЛЕЗНАЯ ОДИССЕЯ 2010 ГОДА



## Новинки и тенденции международной IT-выставки Computex

Каждый год в начале лета в тайваньском Тайбэе проходит вторая по величине международная IT-выставка — Computex. 1720 компаний, 4860 выставочных стендов и более 120 тысяч посетителей — вот что такое Computex сегодня. Сюда привозят все самые интересные электронные новинки — от робота-пылесоса до 3D-ноутбуков. В чем соревнуются железные компании? Чем будет заниматься индустрия весь следующий год? «Игромания» оценила показанные устройства и отметила интересные закономерности.

### Страсти по видео

Начнем с видеокарт.

Семь лет назад, когда NVIDIA выпустила свою печально известную серию видеокарт GeForce FX на базе чипа NV30, негодованию игроков не было предела. Более простые по архитектуре видеокарты от крепкой и независимой в то время ATI рвали продвинутую линейку, обладавшую огромной функциональностью. Не помогал даже новый, более тонкий техпроцесс: все особенности, которыми красовался новый чип, просто не были востребованы игроками того времени.

Прошли годы, ATI теперь является подразделением AMD, сменилось несколько поколений видеокарт... А ситуация повторяется. Канадцы снова выпускают превосходный чип, являющийся развитием их прошлых продуктов, — ATI Cypress, NVIDIA отвечает платой абсолютно новой архитектуры — очень перспективной, нацеленной на будущее, с поражающими воображение возможностями... и при этом отчаянно проигрывающей в приложениях сегодняшнего дня, практически не имеющей шансов реализовать свои мегаспособности за короткий жизненный цикл.

Пока инженеры прилагают все усилия, чтобы довести свое новое детище до ума, в дело вступают маркетологи. Оригинальное изделие режется на части, удешевляется, обклеивается ярлыками и отправляется прямиком к массовому потребителю. Здесь борьба идет уже не за скорость, не за гигагерцы и не за гигабайты. Приоритетное значение получают цена и потребительские характеристики: шум, тепловыделение, энергопотребление, комплектация. Именно этот раунд борьбы и отражает Computex, на которой анонсировали видеокарту GeForce GTX 465, которую, как надеется производитель, будут покупать игроки средней руки.

И вот тут-то начинаются главные проблемы. Потому что сердце этой модели — все тот же дорогостоящий, горячий чип GF100 из тех же 3 млрд транзисторов, что и у топовой модели GTX 480. Отбраются бракованные микросхемы, отключаются нерабочие блоки, занижаются частоты, — но новый представитель семейства все равно наследует плохие гены старших моделей. Даже рекомендованная цена в 8400 рублей едва ли позволит GTX 465 соперничать с конкурирующими решениями, особенно если учесть значи-

тельную наценку на новые продукты в начале продаж. В июле GTX 465 стоила от 10 300 рублей, при этом за 9900 можно было купить Radeon HD 5830 (проигрыш в тестах 0,5%), за 11 300 — Radeon HD 5850 (выигрыш 13,3%), а за 11 800 — GeForce GTX 285 (выигрыш 5,1%). Вероятно, поставить более скромный ценник не позволила высокая себестоимость видеокарты — известно ведь, что на производстве очень велик процент брака.

За счет сниженных частот и меньшего числа работающих блоков GTX 465 потребляет меньше энергии, но чип все равно получился очень горячим и прожорливым. Конечно, прав был представитель NVIDIA Хенри Дрю, заявляя в интервью DigiTimes, что геймеры и энтузиасты, выбирающие топовые продукты, мало заботятся о счетах за электричество. Но даже оверклокеры могут огорчить турбореактивный рев системы охлаждения — что уж говорить о покупателях недорогих видеокарт?

Здесь NVIDIA на помощь приходит армия ретейлеров — ASUS, EVGA, Galaxy, MSI, Palit, PNY, ZOTAC и многие другие одевают видеокарты в разные модные одежды. Компания Sparkle, напри-

мер, представила свои версии GeForce GTX 465 и GeForce GTX 470, каждую — в двух вариантах. Первый вариант — на основе пяти теплотрубок и одного вентилятора, второй — на основе двух вентиляторов. Кулеры поддерживают функцию самоочистки: первые 30 секунд они крутятся в обратную сторону, выбрасывая накопившуюся пыль с лопастей. Очень удачная идея; похоже, кто-то из инженеров Sparkle немало времени провел с пылесосом, очищая забившиеся радиаторы. Однако и это не предел. Gigabyte представила разогнанную модель GeForce GTX 470 Super Overclock, оснащенную аж тремя вентиляторами, скорость вращения которых можно контролировать независимо.

В общем, хотя NVIDIA и проиграла сражение, война не закончена — как только будут решены проблемы с браком при производстве сложных чипов и выйдет более простой чип для среднего ценового диапазона, боевые действия разгорятся с новой силой. А пока битва перемещается в нижний ценовой сегмент: когда номер сдавался, в Сети появились изображения видеокарты GeForce GTX 460 на 40-нм чипе GF104, которые NVIDIA должна была официально представить в июле.



Производители все реже вмешиваются в референсный дизайн, ограничиваясь лишь изменением системы охлаждения, но тут мы видим сразу 4 видеовыхода — специально для любителей мультимониторных конфигураций.



Видеокарты AMD на выставке тоже были — вот, например, эта шикарная модель Sapphire Radeon HD 5870 с тремя вентиляторами. Пусть и не совсем новинка, зато одна из самых быстрых видеокарт.



Очки 3D Vision пришлись по вкусу многим, и на протяжении всей выставки стенд NVIDIA походил на козлеп «Матрицы».



Видеокамера Aiptek 3D позволяет снимать трехмерное домашнее видео! А какие просторы эта новинка открывает для пользователей социальных сетей...

## Третье измерение в каждый дом

О настоящем трехмерном изображении люди мечтали давно. Казалось, вот-вот — и оно пойдет в массы. Но виртуальные шлемы были слишком дороги, очки-англифы с разноцветными стеклами давали серьезную нагрузку на глаза, а поляризационную технологию было трудновато приспособить для использования дома. Мечту воплотила NVIDIA, создав попсового вида очки, которые в совокупности с монитором частотой развертки от 120 герц воспроизводят вполне приемлемую трехмерную картинку. При этом оказалось, что переводу в новое измерение подвластны практически все игры и фильмы.

Представьте себе следующую картину: сидят маркетологи NVIDIA с провальным чипом GF100 в одной руке и с технологией 3D Vision в другой. А перед ними стоит скучающий покупатель и ждет, чем же его будут завлекать на сей раз. Сложим два плюс два — и получим проект 3D PC, который поддержали практически все большие компании.

Суть проста: дать потребителю готовый компьютер, поддерживающий трехмерные технологии. Конечно, можно собрать и

настроить все самому, но если вы не можете этого сделать — ищите компьютер с логотипом 3D PC. Комплект будет гарантированно включать пару активных 3D-очков, 120-герцовый дисплей, подходящий графический процессор и полный набор драйверов.

Более того, такие компьютеры были представлены вживую. Игровой ноутбук **ASUS G51 3D**, завоевавший на Computex награды «Выбор года» и «Лучший выбор» в категории «Дисплеи и цифровые развлечения», мы уже видели и тестировали в «Игромании» №4/2010. Кроме него на выставке был представлен первый 3D-моноблок **MSI Wind Top AE2420 3D** с сенсорным дисплеем частотой 120 Гц, процессором **Intel Core i5/i7** и видеокартой **ATI Mobility Radeon HD 5730**. Такой толстячок комплектуется очками **MSI 3D Infinity Shutter** и может выступать в роли телевизора, проигрывателя дисков или компьютера.

А еще на Computex была представлена первая трехмерная компактная видеокамера — **Aiptek 3D**. Два объектива по пять мегапикселей позволяют снимать трехмерные 720p-ролики, а 2,4-дюймовый экран — просматривать записанное прямо в 3D, и это всего за двести долларов!

Можно с уверенностью сказать, что лозунг про третье измерение в каждый дом — не бравада, а прямое руководство к действию.

## Ядерные гонки

Если раньше производители соревновались, кто сделает самый быстрый процессор, то теперь, с распространением мобильных устройств, во главу угла поставили экономичность и максимальную энергоэффективность — технологическая гонка развернулась на 90 градусов и понеслась в перпендикулярном направлении. Причем методы борьбы не только экстенсивные (совершенствование традиционных моделей процессоров), но и интенсивные: изобретение революционной архитектуры, призванной раз и навсегда изменить сначала нишу мобильных компьютеров, а затем и всего компьютерного парка в целом. Речь, конечно же, идет о разработках **AMD** и **Intel** в области создания универсальных чипов, объединяющих в одной микросхеме ЦПУ и видеоядро.

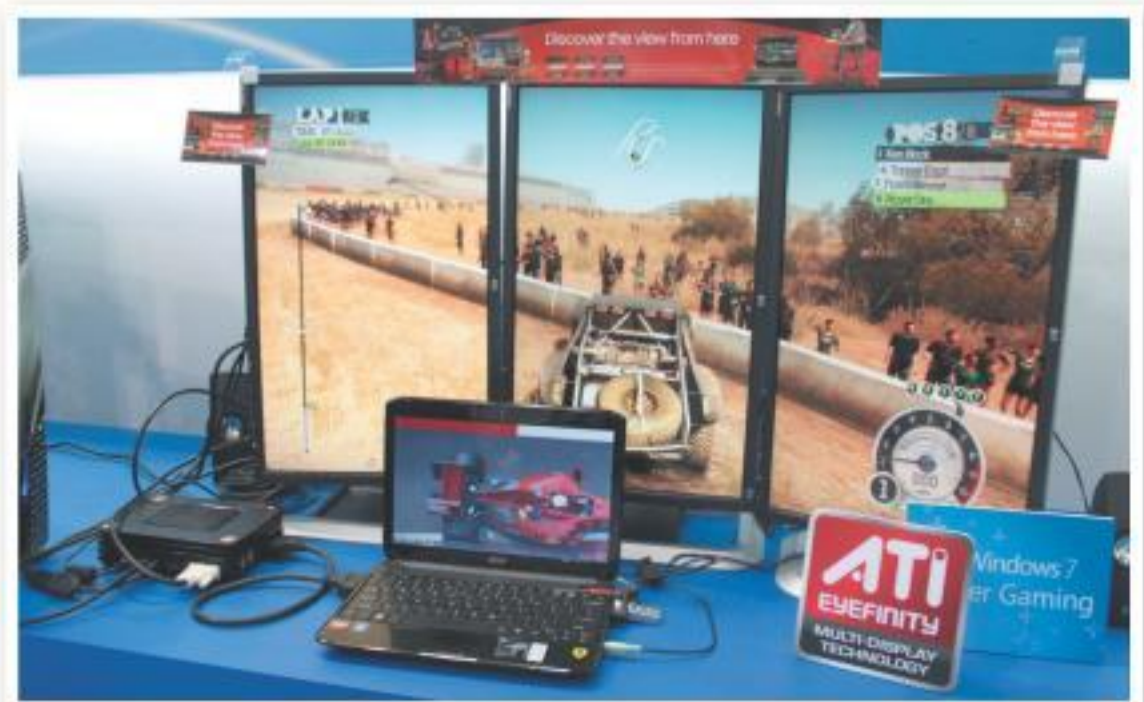
Обе компании отметились на Computex демонстрациями своих решений. У обеих презентации были похожи — тем, что никаких подробностей о чипах оглашено

не было. Правда, AMD отличалась по части параноидальной шпионофобии: к работающим компьютерам никого даже близко не подпускали, более того — запретили фотографировать кремниевую пластину с процессорами **Fusion**, опасаясь, что соглядатаи из Intel смогут рассчитать размеры кристалла, количество транзисторов и примерную его стоимость. Старший вице-президент AMD Рик Бергман принес запечатанную в полупрозрачный бокс кремниевую пластину на презентацию и даже помахал ею перед журналистами, но сфотографировать вблизи не позволил.

Куда интереснее была демонстрация способностей Fusion на примере **Aliens vs. Predator**. Если верить заявлениям AMD, то одиночный чип с энергопотреблением до 25 ватт обеспечивал скорость порядка 20-30 кадров в секунду в режиме DX11. Это уровень производительности недорогой, но вполне приличной игровой системы с отдельной видеокартой. Для мобильной графики такие показатели — по-настоящему прорывные, даже если сделать скидку на то, что в презентационном ролике игрок просто бежал по джунглям и что реальные чипы попадут на рынок дай бог в будущем году.



А вы зря не поверили про яичницу. Товарищи из LegitReviews пробовали, правда, через 45 минут теста яйцо лишь чуть-чуть побелело. Видно, надо было приделывать радиатор-сковородку прямо к чипу.



Еще одно оружие AMD — мультимониторная технология ATI Eyefinity. Поставив в круг пару-тройку мониторов, можно запросто ощутить себя в кабине гоночного болида безо всякого 3D.



Intel не осталась в стороне и представила вниманию публики процессоры **Sandy Bridge**. В качестве тестовой игры была выбрана **Mass Effect 2**. В отличие от AMD, которая показала пробежку по одной из локаций, Intel ограничилась статичной сценой, где главный герой просто стоит в коридоре и крутит головой в разные стороны. Сами понимаете, оценить производительность в таких условиях проблематично — даже несмотря на то, что на соседнем экране демонстрировалась аналогичная сцена, работающая на игровом компьютере.

Никаких других интересных подробностей о грядущих чипах рассказано не было, поэтому отвлечемся от сверхсекретных разработок и вернемся в день сегодняшний. Самый актуальный вопрос — кто снимет все сливки с набирающего обороты бума планшетных компьютеров. Претенденты очень необычные — Intel и относительно малоизвестная компания **ARM**. Что насчет AMD? По словам Бергмана, она, безусловно, видит активность на этом рынке. Однако компания решила не торопиться, и до конца года планшетных устройств на базе процессоров AMD мы не увидим: по мнению компании, эта отрасль еще только формируется, и сейчас будет лучше сконцентрировать силы на других направлениях.

Позиция неоднозначная. С одной стороны, это может быть просто отговоркой — подходящие для планшетников процессоры **Ontario** пока еще не дошли до производителей, так что, возможно, AMD не может участвовать в гонке по чисто техническим причинам. С другой стороны, не менее вероятно, что в AMD действительно не верят в перспективность планшетников на базе текущих процессорных технологий. Представители компании заявили, что видят будущее портативных компьютеров в



Сейчас востребованы дешевые мобильные решения, и многие аутсайдеры рынка могут взять реванш. Например, двухъядерный процессор VIA Nano, говорят, сможет конкурировать с мобильными версиями Core 2 Duo.

формате нетбука, обладающего мощностью настольной системы. Сейчас такое устройство создать невозможно, но уже в будущем году с появлением гибридных процессоров типа Fusion нетбуки получат необходимую производительность.

А компания ARM тем временем начала серьезное наступление. Тюдор Браун, президент **ARM Holdings**, за день до выставки сообщил журналистам, что их компания намеревается в ближайшие годы захватить больше половины рынка устройств с мобильными процессорами — начиная от планшетников и смартфонов и заканчивая домашними проигрывателями, автомобильной электроникой и цифровыми рамками для фотографий. На той же пресс-конференции была упомянута новая разработка компании — процессор **Eagle**, который выйдет в 2012 году и будет предназначен для смартфонов и ноутбуков. Наполеоновские планы ARM в текущих условиях вполне обоснованы: их процессоры — объективно лучше, чем достаточно неудачный **Intel Atom** (что не мешает ему, правда, расходиться десятками миллионов штук).



Компания Compro представила миниатюрный ТВ-тюнер для ноутбуков, который поддерживает прием основных стандартов цифрового вещания и FM-радио и способен декодировать каналы высокого разрешения.

При этом не исключено, что представитель Intel Имад Соусо был прав, еще в прошлом году заявив, что ARM не может угрожать их позициям всерьез: процессоры ARM достаточно экономичны, но производительность их оставляет желать лучшего. Положим, производительность в этом сегменте не главное, но вот набор софта решает очень многое. А здесь платформы на базе архитектуры x86 — вне конкуренции. Пока. И если гибридные чипы не затрут рынок малопроизводительных мобильных систем, то у ARM есть все шансы занять серьезные позиции, тем более что не Windows единой... Впрочем, об этом ниже.

### Дети лейтенанта Джобса

Вся выставка Computex прошла под знаком планшетных компьютеров. Они были везде: на столах, стендах, в нежных ручках девушек-моделей, грубых ручищах важных шишек транснациональных корпораций, на гигантских видеозэкранах. Чтобы охватить весь ассортимент новинок планшетного мира, пришлось бы писать отдельную большую статью. Возникает закономерный

вопрос — почему так много? Планшетные компьютеры появились не вчера и даже не позавчера, этот формат существует уже довольно давно, его не раз пытались выдвинуть на рынок — и всякий раз безуспешно.

Да, именно так все и было до тех пор, пока не появилась дьявольская стеклянная доска Стива Джобса. За бульдозерами из маркетингового отдела **Apple** к сердцам миллионов покупателей тут же ринулись производители ноутбуков.

Типичный представитель планшетного братства — таблетка **MSI WindPad 100**. Сама по себе она не представляет ничего необычного: процессор **Intel Atom Z530**, 10-дюймовый сенсорный дисплей с разрешением 1024x600 точек, 2 Гб оперативной памяти, флэш-диск на 32 Гб и Windows 7 Home Premium с расширением Wind Touch UI. Обычная рабочая лошадка, которую с удовольствием представляли всем желающим и расхваливали на пресс-конференции журналистам. Вот только там же, рядом, находился брат-близнец этого устройства — **WindPad 110**. С первого взгляда можно отметить лишь чуть измененный дизайн, зато внутри — платформа **NVIDIA Tegra 2**, работа-



Рик Бергман специально снабдил кремниевую пластину боксом потяжелее: если нападут шлоны из Intel, будет чем отбиваться.



Intel не собирается поддерживать USB 3.0 до будущего года, однако на выставке было представлено множество материнских плат, винчестеров, флэшек — можно смело сказать, что интерфейс уверенно пошел в массы.



Еще один революционер, борющийся с Windows, — операционная система SUSE MeeGo для нетбуков. На выставке было показано с десяток устройств, работающих на ее базе.



Intel анонсировала платформу Canoe Lake, предназначенную для ультратонких ноутбуков. На снимке — прототип такого компьютера толщиной всего 14 мм.

ющая под управлением операционной системы **Google Android**. И это важная добавка: судя по устройствам, представленным на Computex, производители словно восстали против монополиста-Microsoft и всячески поддерживают альтернативные решения, тем более что они распространяются бесплатно.

Другой интересный планшет на Android — **Odroid-T** от южнокорейской компании **Hardkernel**. Таблетка работает на процессоре Samsung S5PC110 (ядро ARM Cortex-A8 1 ГГц) и имеет встроенное видеоядро PowerVR SGX540 — оно, конечно, не позволит играть в игры, зато поможет справиться с обработкой видео разрешением до 1920x1080. Самому планшету это ни к чему (экран маловат), зато можно подключить его к телевизору по HDMI.

А компания **Huawei** в своем планшетнике **Smakit S7** использовала ОС Android 2.1 не только для управления системой, но и для того, чтобы дать потребителям доступ к магазину приложений Android Market, торгующему разными программами — правда, в основном для смартфонов. Впрочем, учитывая небольшие размеры, поддержку голосовой связи и сотовых сетей третьего поколения, Smakit S7 вполне можно принять за сильно

потолстевший смартфон. Что подделать — чем мощнее становится начинка современных мобильных устройств, тем сложнее провести между ними четкую грань.

Что думает по этому поводу Microsoft? Согласно The Wall Street Journal, вице-президент компании Стив Гугенхеймер отнесся к попытке Google отхватить долю их рынка достаточно добродушно, назвав увлечение производителей экспериментом. По словам Гугенхеймера, такая же ситуация была несколько лет назад с «Линуксом» — побалуется, мол, и вернется назад.

### Твердотельный склад ума

Флэш-память твердой, уверенной поступью шагает по планете. Сперва она придушила всевозможные дискеты и компакт-диски. Затем, заключив пакт о ненападении с мощнейшей, но довольно глупой армией жестких дисков для настольных компьютеров, напала на их союзника — гордых и независимых винчестеров для мобильных компьютеров. После кровопролитных боев винчестеры сдали позиции на нетбуках и закрепились в сегменте стандартных ноутбуков. И вот теперь коварные войска флэш-памяти все чаще посматривают на бастионы полно-

размерных жестких дисков формата 3,5 дюйма. Атаковать прямо сейчас флэш-памяти не позволяет высокая цена, недостаточная емкость, а также малая скорость на операциях записи. Но производители поставляют на фронты все более и более закаленных бойцов.

Уже давно в настольных компьютерах флэш-память используют для загрузки операционной системы. Компания **OCZ Technology** эту традицию продолжила и презентовала изумленной публике свой **RevoDrive**. Это сверхскоростной RAID-массив памяти на базе многоуровневых чипов флэш-памяти типа NAND, сделанный в виде отдельной платы расширения для слота PCI Express. Заявлено, что скорость чтения с RevoDrive достигает 540 Мб/с, а скорость записи — 490 Мб/с. Это устройство можно использовать не только для быстрой загрузки ОС, но и для поддержки ресурсоемких игр и других сложных программ — видеоредакторов, например. К сожалению, стоимость новинки очень высока — 433 евро за модель объемом 120 Гб и 757 евро за модель объемом 240 Гб.

Есть и более приземленные новинки, которые демонстрируют, насколько продвинулись технологии производства твердотельной

памяти за последнее время. Например, благодаря новому контроллеру в 2,5-дюймовых SSD-винчестерах компании **Transcend Information** максимальная скорость последовательного чтения выросла до 240 Мб/с, а записи — до 200 Мб/с, что в полтора-два раза больше, чем у прежних моделей. Применение таких винчестеров позволит ощутимо повысить гладкость работы многих требовательных приложений, а большого, до полутерабайта, объема уже достаточно, чтобы продвигать винчестер как основной.

Что же с традиционными жесткими дисками? Пока они достаточно успешно отражают атаки в сфере высокопроизводительных и недорогих систем, где легко выигрывают у твердотельных накопителей за счет высокой скорости и объема. Более того, новые разработки не прекращаются. Так, например, в связи с растущей популярностью разного рода ультратонких ноутбуков **Hitachi** выпустила новую серию жестких дисков на 2,5 дюйма — **TravelStar** и **CinemaStar** емкостью 160, 250 и 320 Гб. Их толщина уменьшена до 7 мм, энергопотребление в активном режиме составляет всего 1,8 Вт, в пассивном — 0,8 Вт. Продажи начнутся до конца лета. ✦



В 2011 году Enermax, возможно, будет выпускать блоки питания мощностью 1500 ватт. Много? Для вполне стандартной SLI-конфигурации из пары топовых видеокарт уже сейчас требуется 1000 ватт, и это не предел.



Особенно полно эффект 3D проявляется в ярких детализованных шутерах. Птички поют, деревья колышутся, машины взрываются — никаких турций и египтов не надо.



Робот-пылесос от MSI: ультразвуковой сонар для обхода препятствий, возможность возвращаться на док-станцию для подзарядки, на старшей модели — даже видекамера и связь с интернетом.



# НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

## МАЛЕНЬКИЙ, НО ГОРДЫЙ

Seagate Momentus XT

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Объем: 500 Гб
- Интерфейс: SATA 2
- Скорость вращения шпинделя: 7200 об/мин
- Объем кэш-памяти: 32 Мб
- Объем флэш-памяти: 4 Гб
- Тип флэш-памяти: SLC NAND
- Размеры: 9,7x70,1x100,6 мм
- Вес: 110 г
- Цена: 5000 рублей

В свое время на гибридные жесткие диски возлагались большие надежды: в теории использование флэш-памяти внутри HDD позволяет кэшировать часто используемые данные, значительно уменьшая время их загрузки. Увы, на практике от гибридизации толку было мало, так что про эти устройства забыли — все, кроме **Seagate**. Компания долго вынашивала планы по созданию действительно полезного «гибрида», и вот они, похоже, увенчались успехом. Секрет нового **Momentus XT** прост: быстрый HDD, очень быстрая флэш-память и собственная технология кэширования.

За основу разработчики взяли 2,5-дюймовый жесткий диск на 500 Гб с 32 Мб кэш-памяти и скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин. Далее этот зверь был дополнен 4 Гб памяти типа SLC NAND, отличающейся высокой скоростью работы и высокой же ценой. Ну а после этого устройству была привита поддержка Adaptive Memory — технологии, благодаря которой новинка сама определяет, какие данные следует записывать в быструю память. Алгоритмы кэширования заложены на аппаратном уровне, так что «гибрид» может работать не только с Windows Vista/7, но и с любой другой ОС — хоть с Windows XP, хоть с Mac OS, хоть с Linux. В результате получилось устройство, о котором многие мечтали еще года четыре назад. Накопитель не дает никакого прироста производительности в бенчмарках, но загрузку популярных данных действительно существенно ускоряет.

Стоит новинка примерно в два раза больше, чем обычный мобильный винчестер того же объема. Дорого? Да, дорого. Но все же намного дешевле, чем SSD. Обратите внимание, что помимо модели на 500 Гб Seagate также выпускает 250 Гб и 320 Гб версии. ● **Николай Жогов**



## ПРЕКРАСНОЕ НЕЧТО

Dell Streak



Смартфон или планшет? Мы не знаем. Seriously, **Dell Streak** можно отнести сразу к обоим классам устройств. От смартфонов девайс перенял модуль телефонных звонков, от планшетных компьютеров — большой 5-дюймовый дисплей. Но к какому бы классу новинка ни относилась, вышла она очень позитивной. Процессор Qualcomm Snapdragon частотой 1 ГГц, 512 мегабайт оперативки, Android 1.6 в качестве ОС... устройство работает очень быстро. Мультимедийные возможности тоже на уровне: тут и емкостный экран разрешением 800x480 пикселей, и 5-мегапиксельная камера с двойной LED-вспышкой, и выход HDMI. Ну и стильный внешний вид, конечно же, никто не отменял.

В общем, новинка хороша и функциональна, вот только приживется она или нет — сложно сказать. Если бы разработчики уменьшили диагональ Streak хотя бы на полтора дюйма, то порадовали бы нас великолепным смартфоном. А так у них получилось действительно нечто, и как его будут использовать — непонятно. ● **Николай Жогов**

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Стандарты связи: GSM 850/900/1800/1900 МГц, UMTS 1900/2100 МГц, GPRS/EDGE, HSDPA, HSUPA
- Беспроводные модули: 3G, Wi-Fi 802.11b/g, Bluetooth 2.0
- Навигация: GPS
- Операционная система: Android 1.6
- Процессор: Qualcomm Snapdragon, 1 ГГц
- Оперативная память: 512 Мб
- Экран: 5 дюймов (800x480), ЖК, сенсорный, мультитач
- Встроенная память: 16 Гб
- Флэш-карты: microSD до 32 Гб
- Форматы аудио: MP3, WAV, eAAC+, WMA
- Камера: 5 Мп, автофокус, вспышка
- Аккумулятор: литиево-ионный, 1530 мАч, съемный
- Время автономной работы: разговор — 10 ч, ожидание — 400 ч
- Разъемы: USB 2.0, HDMI, аудио
- Дополнительно: фронтальная камера
- Размеры: 15,3x8x1 см
- Вес: 220 г
- Цена: 20 000 рублей





## ЗВУКИ В ГОЛОВЕ

Speedlink Iuno Mono PC Headset

Speedlink представила компактную моногарнитуру для тех, кто не готов выкладывать четырехзначные суммы за отдельные наушники с микрофоном. Встречайте — Iuno Mono PC Headset. Для игр новинка вряд ли сгодится, а вот для голосового общения через Skype и другие сервисы — вполне.

Невесомая гарнитура не давит на уши и не изолирует от окружающего мира: пользователь хорошо слышит, что происходит вокруг.

Микрофон на гибкой ножке как угодно двигается и поворачивается, позволяя добиться оптимального качества передачи речи. Длину оголовья легко можно настроить под себя. Жаль только, с Speedlink Iuno Mono не получится походить по комнате — длина провода чуть более полутора метров.

● Иван Нечесов

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Ключевые особенности:** поворотный микрофон на гибкой ножке, регулируемая дужка
- **Длина кабеля:** 1,6 м
- **Вес:** 39 г
- **Цена:** 300 рублей

## ГЛАЗАМИ ПИТОМЦА

Eyenimal Pet Camera



Хотите посмотреть, чем занимается кошка, собака или любимый хомяк, пока вы на учебе или на работе? Пожалуйста — миниатюрная камера Eyenimal цепляется на ошейник и записывает видеохронику походов четвероногого друга. Благодаря гаджету вы будете быстро находить собственные тапки, узнаете, кто заигрывает с вашим питомцем, и увидите, что под хвостом у соседской собаки.

Видеоролики пишутся с разрешением 640x480 и сохраняются во встроенной памяти устройства (потом их можно скопировать на компьютер, подключив камеру по USB). Заряда аккумулятора хватает на два с половиной часа. ● Иван Нечесов

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Запись видео:** 640x480, 29 кадров/с
- **Встроенная память:** 8 Гб
- **Питание:** литиево-ионный аккумулятор, 500 мАч
- **Время работы без подзарядки:** 2,5 ч
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Вес:** 35 г
- **Цена:** 4000 рублей

## СПОРТКАР В МИНИАТЮРЕ

Thrustmaster Ferrari Wireless GT Cockpit 430



Не можете удержаться от слез при взгляде на ценники спорткаров Ferrari? Ищите утешение в каталогах Thrustmaster: компания предлагает игровую копию Ferrari F430 Scuderia по цене билета на гонку «Формулы-1». Складной Ferrari Wireless GT Cockpit 430 оснащен рулевым колесом с прорезиненной обшивкой и педалями с переменной упругостью. Прямо на руле расположены рычаги коробки передач и переключатель Manettino для выбора режимов трансмиссии: в зависимости от трассы и погодных условий можно установить рекомендуемый после дождя Low Road-Holding, классический Sport или экстремальный Race. Для полного сходства с оригиналом не хватает только двигателя мощностью больше пятисот лошадиных сил.

Система H.E.A.R.T HallEffect Accurate обеспечивает 4096 значений положения оси руля. Наклон рамы можно настроить под рост и телосложение любого игрока. Вся конструкция достаточно надежна благодаря металлическому каркасу и утяжеленному основанию: общий вес комплекта — более десяти килограммов.

Кокпит подключается к компьютеру по беспроводному интерфейсу и держит сигнал в радиусе десяти метров от приемника. Время работы — до 50 часов без подзарядки. ● Иван Нечесов

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диаметр рулевого колеса:** 28 см
- **Совместимость:** ПК, PlayStation 3
- **Интерфейс:** беспроводной
- **Радиус приема:** 10 м
- **Время работы без подзарядки:** 50 ч
- **Дополнительно:** встроенная память; складная конструкция, съемный руль, ручка для переноски
- **Вес:** 10,5 кг
- **Цена:** 10 000 рублей



## ДУЭТ С МОБИЛЬНИКОМ

AQ Wireless Outdoor Speakers

## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Суммарная мощность: 7 Вт
- Радиус действия передатчика: до 100 м на открытом пространстве и до 40 м в квартире
- Источник питания: электросеть/6 батареек типа AA для каждой колонки
- Время работы без подзарядки: 10 ч
- Размеры: 20x20x7 см
- Цена: 4500 рублей

Ваш телефон совершенно не годится для прослушивания музыки? **AQ Wireless Outdoor Speakers** это исправит. Акустическая система, состоящая из двух пластиковых сателлитов и трансмиттера, подключается к трубке, ноутбуку, медиаплееру или любому другому источнику звука и обеспечивает отличное для своих размеров звучание. Кроме того, воспринимать сигнал от одного трансмиттера могут хоть двадцать колонок — ну как тут побороть соблазн расставить их в каждой комнате? Стены **AQ Wireless Outdoor Speakers** не помеха — в квартире колонки улавливают сигнал на расстоянии 40 метров от передатчика.

Крепкие обтекаемые корпуса защищают динамики от пыли и влаги, так что акустику смело можно брать с собой на шашлыки или в поход. Три пары пальчиковых батареек в каждой колонке обеспечат до десяти часов работы нон-стоп. При этом музыка будет слышна всем, кто находится в радиусе десяти-пятнадцати метров. ● *Иван Нечесов*



## HD В КАРМАНЕ

Samsung HMX-S16

## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Сенсор: 1/2,33 дюйма, CMOS, 10 Мп
- Дисплей: 3,5 дюйма, ЖК, сенсорный, поворотный
- Разрешение видео: 1920x1080
- Форматы записи: JPEG, MPEG-4 AVC/H.264
- Оптика: Schneider-Kreuznach, 46-695 мм, 15x оптический зум, 180x цифровой зум
- Встроенная память: 64 Гб SSD
- Флэш-карты: SD/SDHC
- Основные разъемы: HDMI, USB 2.0
- Питание: литиево-ионный аккумулятор
- Время работы без подзарядки: 2 часа
- Дополнительно: поддержка Wi-Fi 802.11b/g, подзарядка по USB
- Габариты: 13x7x6,6 см
- Вес: 420 г
- Цена: 33 500 рублей



Зеркальные фотоаппараты, мыльницы и современные телефоны снимают достаточно качественные ролики, поэтому обычные видеокамеры с каждым днем продаются все хуже. Но **Samsung** не унывает: новое творение инженеров южнокорейской компании, **Samsung HMX-S16**, обязательно привлечет внимание видеолюбителей.

Главное преимущество перед зеркалками — продуманная эргономика: такой камерой вполне можно снять свою «Ведьму из Блэр» или «Монстро». Система стабилизации изображения обеспечивает достойное качество при съемке в сумерках и компенсирует дрожание рук — при 15-кратном увеличении эта функция вам точно понадобится!

В новинке предусмотрено несколько автоматических режимов, но при желании можно взять управление на себя: через меню легко выбирается фокус, настраивается экспозиция и регулируется выдержка. В режиме скоростной записи камера записывает до 600 кадров в секунду: можно оттачивать технику игры в боулинг или снимать волны и любоваться разлетом брызг. Материал сохраняется на твердотельном накопителе емкостью 64 Гб. В отличие от HDD, SSD занимает минимум места в корпусе, не боится ударов и весит всего ничего. Для просмотра видео можно подключить **HMX-S16** к ноутбуку или плазменной панели — через порт HDMI или по Wi-Fi. ● *Иван Нечесов*



## ОТМЕННЫЙ РАЗГОН

ASUS ROG MATRIX 5870

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Ядро: Cypress (RV870)
- Количество транзисторов: 2,15 млрд
- Техпроцесс: 40 нм
- Количество потоковых процессоров: 1600
- Частота графического ядра: 894 МГц
- Тип, объем памяти: GDDR5, 2 Гб
- Частота памяти: 4800 МГц
- Шина данных: 256 бит
- Количество текстурных блоков: 80
- Количество блоков растеризации: 32
- Версия DirectX: 11
- Интерфейс: PCIe 2.1 x16
- Основные разъемы: DVI, HDMI, DisplayPort
- Цена: 18 000 рублей



В России начались продажи очередной видеокарты с отменным разгонным потенциалом — **ASUS ROG MATRIX 5870**. Новинка стоит примерно на 5000 рублей дороже обычной **Radeon HD 5870**. Частота видеочипа составляет 894 МГц против стандартных 850 МГц, но это далеко не предел: энтузиастам уже удалось поднять частоту ядра до 1525 МГц, правда, при охлаждении жидким азотом. Кстати, именно квартет ROG MATRIX 5870 в комплекте с процессором **Core i7-980X Extreme Edition** долгое время занимал верхнюю строчку мирового рейтинга **3DMark Vantage**.

Подсистема питания представлена двумя восьмиштырьковыми разъемами, так что учтите — без мощного блока питания о такой

плате можно даже не мечтать. Система охлаждения занимает ровно два слота и, по оценке ASUS, отводит тепло на 22% эффективнее референсной.

Утилита iTracker 2 отображает температуру и частоты основных компонентов и позволяет управлять рабочими параметрами прямо из-под Windows. При желании разгон можно доверить автоматике: функция Super Hybrid Engine регулирует рабочие частоты и скорость вращения вентилятора в зависимости от текущей нагрузки. На выбор доступно пять предустановленных профилей. Чтобы вернуться к заводским настройкам после неудачного разгона, достаточно нажать кнопку сброса на задней панели видеокарты. ● *Иван Нечесов*

### А ТАКЖЕ



Для разгона ASUS ROG MATRIX 5870 подойдут блоки питания новой линейки Antec High Current Pro, куда входит четыре энергоэффективных модели мощностью 750, 850, 1000 и 1200 ватт. Все четыре БП имеют сертификат 80 PLUS Gold.

## КЛАВОКОМПЬЮТЕР

ASUS Eee Keyboard



### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Дисплей: 5 дюймов (800x480), ЖК, сенсорный
- Процессор: Intel Atom N270 1,6 ГГц
- Чипсет: Intel 945GSE
- Память: 1 Гб DDR2-667 МГц
- Встроенная память: 16 Гб (SSD)
- Беспроводные интерфейсы: Wi-Fi 802.11b/g/n, Bluetooth 2.1, UWB
- Разъемы: 3x USB 2.0, D-sub, HDMI, LAN, аудио
- Время автономной работы: 4 часа
- Операционная система: Windows XP
- Дополнительно: UWB-ресивер
- Размеры: 14,5x42,5x2,4 см
- Вес: 1,1 кг
- Цена: 20 000 рублей

В свое время **ASUS** изменила рынок портативных компьютеров, дав жизнь первым нетбукам — **Eee PC**. Теперь компания пытается повторить подвиг, продвигая в массы гибриды клавиатуры и нетбука — **ASUS Eee Keyboard**. Устройство прошло длинный путь от концепта до готового продукта, так что начинку сложно назвать современной: процессор Atom N270 и чипсет 945GSE свойственны нетбукам аж двухлетней давности. Но новинке это можно простить — продукт-то уникальный, и упор в нем сделан во все не на производительность.

Для чего нужна Eee Keyboard? Это самостоятельное решение, которое теоретически может заменить нетбук. Правда, размер экрана, установленного на клавиатуре, всего 5 дюймов, да и расположен он не в центре, а у правого края. Дисплей сенсорный, а штатная Windows XP дополнена оболочкой, ориентированной на управление пальцами, так что пользоваться Eee Keyboard в автономном режиме можно — но не очень хочется. Гораздо приятнее подключить но-

винку к метровой «плазме» и смотреть фильмы или листать веб-страницы на большом экране без дополнительного оборудования. Это очень удобно: с телевизором девайс общается через UWB-ресивер, а доступ в интернет получает по Wi-Fi. Кроме того, сенсорный дисплей можно превратить в виртуальный трекпад, прекрасно заменяющий мышь. Встроенного аккумулятора хватает на 4 часа, то есть на один вечер перед голубым экраном. Наконец, можно просто дополнить Eee Keyboard внешним монитором и получить на выходе рабочую лошадку необычной конструкции. Но это как-то... банально?

Два слова непосредственно о клавиатуре: она великолепна. Низкопрофильные клавиши островного типа (чиклет) имеют тихий ход и оснащены белой подсветкой, а их подложка выполнена из приятного на ощупь шлифованного листа алюминия. Блока цифровых клавиш (NumPad) у Eee Keyboard нет, но его можно симитировать, выведя изображение на сенсорный дисплей. ● *Николай Жогов*

### А ТАКЖЕ



Название серии «Eee» — это аббревиатура английской фразы Easy to learn, easy to work, easy to play («Легко учиться, легко работать, легко играть»). Но об этом мало кто вспоминает: первым в серии выпустили семидюймовый дешевый нетбук, и с тех пор она ассоциируется с бюджетными мобильными устройствами.



## ПОГРЕМУШКА ОТ ДЖОБСА

iPhone 4

## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Связь:** GSM/EDGE 850/900/1800/1900 МГц, UMTS/HSDPA/HSUPA 850/900/1900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11b/g/n, Bluetooth 2.1 + EDR
- **Навигация:** GPS
- **Процессор:** Apple A4
- **Дисплей:** 3,5 дюйма (960x640), IPS ЖК, сенсорный
- **Операционная система:** Apple iOS 4 (iPhone OS 4.0)
- **Встроенная память:** 16/32 Гб
- **Форматы аудио:** AAC, защищенный AAC, HE-AAC, MP3, MP3 VBR, Audible, Apple Lossless, AIFF, WAV
- **Форматы видео:** H.264, MPEG-4, Motion JPEG
- **Камера:** 5 Мп, автофокус, вспышка, геотеги, съемка 720p видео 30 кадров/с
- **Аккумулятор:** литиево-ионный
- **Время работы:** разговор — 7-14 ч, интернет — 6-10 ч, воспроизведение видео — 10 ч, воспроизведение аудио — 40 ч, ожидание — 300 ч
- **Дополнительно:** трехосный гироскоп, акселерометр, microSIM
- **Цвета:** белый/черный
- **Габариты:** 11,5x5,9x0,93 см
- **Вес:** 137 г
- **Цена:** 30 000 рублей

Новый iPhone был представлен на ежегодной **Apple Worldwide Developers Conference** в Сан-Франциско исполнительным директором **Apple** Стивом Джобсом. Джобс открыл презентацию словами «кое-кто из вас его уже видел» — и действительно, очертания появившегося на гигантском экране аппарата оказались знакомы любому, обладавшему в 2010 году доступом в интернет или хотя бы телевизором.

В марте инженер **Apple** Грэй Пауэлл забыл в калифорнийском баре прототип **iPhone 4**, замаскированный под безобидный **iPhone 3GS**. В апреле фотографии прототипа появились на сайте **Engadget**, а еще через пару дней сайт **Gizmodo** опубликовал подробный разбор устройства (включить аппарат не удалось, но о второй камере и использовании карты **microSIM** мир узнал задолго до джобсовской конференции). Прототип все-таки вернули хозяевам, но **Apple** заявила в полицию, и в настоящий момент редактор **Gizmodo** находится под следствием по обвинению в скупке краденого имущества.

Но это еще не все: в мае фотографии и видео окончательного варианта **iPhone 4** (очередной прототип, приобретенный в США за \$4000 у неустановленного лица) появились на вьетнамском (!) сайте **Taoviet**. Если верить теориям заговора, все утечки были намеренными — это, мол, тщательно спланированный **Apple** рекламный трюк, направленный на борьбу с **Nokia**, **Research in Motion** и особенно **Google** с ее прогрессивной **Android OS**. Но на самом деле **Apple** и лично Стив Джобс помешаны на секретности (так, прототипы **iPad** были намертво привинчены к столам разработчиков) и явно предпочли бы, чтобы возникший на экране аппарат вызвал у публики вздох восхищения, а не стон узнавания.

В любом случае ни одному новостному сайту не удалось запустить прототип и оценить его в действии. Поэтому только на официальной презентации стало очевидно главное достоинство нового аппарата — его экран. Разрешение **iPhone 4** возросло в четыре раза по сравнению с разрешением **3GS** (960x640 против 480x320), используется хорошо зарекомендовавшая себя в **iPad** технология **In-Plane Switching**, увеличивающая угол обзора, контрастность и цветопередачу жидкокристаллического дисплея.

Жуткое количество пикселей — 326 на дюйм — беспрецедентно для современных портативных устройств. Маркетологи **Apple** уже успели окрестить новый экран «сетчаточным дисплеем» (**retina display**): 300 пикселей на дюйм на расстоянии в 25 сантиметров — максимальное разрешение, которое в состоянии воспринимать сетчатка нашего глаза. На экран **iPhone** человек смотрит именно с расстояния 20-25 сантиметров, и на такой дистанции он физически не может различить отдельные пиксели на экране. По адресу [www.apple.com/iphone](http://www.apple.com/iphone) можно полюбоваться на разницу между экранами новой и старой модели: на виртуальном **iPhone 4** текст под увеличением остается четким, а фотографии — цельными, в то время



как картинки на **3GS** превращаются в абстрактные созвездия пикселей.

Маркетологи **Apple** немного кривят душой. Зерно экрана **iPhone 4** разглядеть все-таки можно, но для этого нужно обладать идеальным зрением. Если зрение у вас не 20/20, то текст и фото на экране нового устройства будут неотличимы от печатных. Что очень важно: ведь **Apple** сражается за рынок виртуальных книг, газет и комиксов с производителями электронных читалок. Новый экран — достойная альтернатива электронной бумаге, и в следующей версии **iPad** наверняка будет использоваться такой же дисплей сверхвысокого разрешения.

Дополнительная камера на фронтальной стороне аппарата — это тоже здорово, в играх ее можно использовать в качестве дополнительного органа управления (на прогулках теперь не придется чудовищно выворачивать руку, чтобы сфотографировать себя на ходу). Еще она нужна для видеочата — пока, правда, только с владельцами других **iPhone 4**, сугубо по Wi-Fi и исключительно по новому протоколу **FaceTime**.

Разрешение камеры на тыльной стороне увеличилось с 3 до 5 мегапикселей (кроме того, появились вспышка и возможность записывать видео в HD-формате). Окантовка из нержавеющей стали выполняет функцию антенны и должна улучшить прием Wi-Fi, с которым у **Apple** давно наблюдаются проблемы во всех без исключения устройствах. Во время презентации Джобс и со стальной окантовкой позорно не сумел выйти в интернет, но сказал, что во всем виноваты собравшиеся в зале журналисты, перегрузившие бесплатную сеть. Процессор используется тот же, что и в **iPad**, — **Apple A4**. Среди прочих нововведений — увеличенная емкость аккумулятора (обещают 40 часов аудио,



10 видео, 6 часов браузинга по 3G и 10 часов — по Wi-Fi). Соответственно, играть теперь можно будет не полтора часа, а где-то два-три.

Но с игровой точки зрения интереснее всего появление гироскопа, улавливающего перемещение аппарата в трех измерениях. Если на прежних моделях акселерометр учитывал только наклон по осям X и Y, то в iPhone 4 появилась еще и ось Z. Аппарат превратился в самый настоящий моушен-контроллер, при помощи которого можно убедительно управлять самолетами, сражаться на световых мечах и вертеть головой в FPS. На презентации Джобс демонстрировал возможности контроллера, свободно поворачивая в трех измерениях деревянную башенку из пазла **Jenga** и ловко выдергивая из нее блоки прикосновениями к тачскрину. О гироскопе уже успели положительно высказаться представители **SEGA** и **2XL Games**, а разработчики из **Bolt Creative** обещают в кратчайшие сроки задействовать новую ось в своей игре **Pocket God**, где акселерометр используется для организации землетрясений и прочих издевательств над пигмеями: «Теперь пигмеев можно будет окончательно дезориентировать!»

iPhone 4 будет поставляться с iPhone OS 4.0 (которую Джобс прямо во время конференции успел переименовать в Apple iOS 4), где помимо множества мелких улучшений появится многозадачность.



Тогда как в США, Великобритании, Франции, Германии и Японии iPhone 4 поступил в продажу 24 июня, у нас оператор «Билайн» объявил о намерении начать продавать iPhone «в ближайшие месяцы» (хотя слухи о сентябре). Другие монстры сотовой связи, МТС и «МегаФон», тоже проявили интерес, но не назвали конкретных сроков. Что касается цены, то стоит iPhone 4 должен порядка 25-30 тысяч рублей (iPhone 3GS 16 Гб в Москве сейчас идет в среднем за 25 500 рублей). Ну а пока четвертый iPhone можно покупать у тех же челноков, что и iPad, — по цене, более похожей на человеческую. В США шестнадцатигигабайтная версия аппарата стоит \$199 с учетом субсидии оператора. ● **Александр Башкиров**



## ГОВОРУНУ В УХО

Samsung HM3200

## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Профили Bluetooth: HSP, HFP
- Версия Bluetooth: 2.1 (с EDR)
- Зарядка: micro-USB
- Время работы в режиме разговора: 4,5 часа
- Время работы в режиме ожидания: 180 часов
- Дополнительно: поддержка технологии Multipoint
- Размеры: 5,3x1,8x0,7 см
- Вес: 8 г
- Цена: 1900 рублей



**Samsung HM3200** — это аксессуар, созданный «по мотивам» нового смартфона **Samsung Wave**. Родство устройств видно невооруженным взглядом: у гарнитуры та же расцветка корпуса и та же кнопка, выполненная в форме ромба. Для тех, кому Wave приглянулся, выбор гарнитуры очевиден, но и другим любителям активно пообщаться новинка может понравиться. Она не только стильно выглядит, но еще и обеспечивает хорошее качество сигнала: HM3200 оснащена системой автоматической регулировки громкости и активного эхо- и шумоподавления. Речь собеседников слышно замечательно, да и они на качество приема не жалуются.

Навязчивого желания снять гарнитуру после пары часов ее ношения не возникает: устройство фиксируется на ухе с помощью тонкой прозрачной дужки, которая не давит и

не трет. Убеждения не позволяют пользоваться дужкой? Так уберите ее! HM3200 может держаться в ухе и сама по себе — благо в комплекте с гарнитурой идет несколько резиновых «затычек» разного размера. Управление новинкой осуществляется с помощью кнопки-ромба, ответственной за прием и отбой вызова, набор последнего номера и активацию голосового набора. Громкость речи собеседника регулируется специальной клавишей-качелькой на торце. Не самое востребованное, но все же приятное дополнение — возможность работы сразу с двумя аппаратами (технология Multipoint).

Главный минус гарнитуры — небольшое время автономной работы. Если вы общаетесь по телефону более четырех с половиной часов в день, то HM3200 не для вас. ● **Николай Жогов**

## А ТАКЖЕ



Samsung Wave

## ПРИГОТОВЬТЕСЬ ВЛЮБИТЬСЯ В МУЗЫКУ

Audio-Technica ATH-W1000X Grandioso

## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Акустическое оформление: закрытые
- Тип амбушюр: мониторные
- Крепление: дуговое классическое
- Диаметр динамиков: 53 мм
- Диапазон частот: 5-42 000 Гц
- Выходная мощность: 2 Вт
- Чувствительность: 100 дБ/мВт
- Сопротивление: 42 Ом
- Штекер: 6,3 мм, позолоченный, деревянная оправа
- Длина кабеля: 3 м
- Вес: 350 г
- Цена: 21 000 рублей

Для одних наушники — это нехитрый прибор, преобразующий электрические колебания в звуковые, для других — модный аксессуар. Наушники **Audio-Technica ATH-W1000X Grandioso** рассчитаны на вторую группу: наружная поверхность чашечек выполнена из дерева черной вишни и смотрится весьма оригинально. Саморегулирующееся оголовье из легкого магниевое сплава гарантирует комфорт при длительном использовании. Амбушюры плотно прилегают к ушам и надежно защищают вас от внешнего шума, а окружающих — от вашей музыки. Это особенно понравится тем, кто много времени проводит в общественном транспорте и не хочет, чтобы его плеер слышали другие.

В каждой чашечке — 53-миллиметровый динамик с катушками из бескислородной меди. Система двойного демпфирования вторичных звуковых колебаний (DADS) обеспечивает ясное и прозрачное звучание с мягкими басами и завидной глубиной детализации.

Общее впечатление от наушников? Если судить только по качеству звука, свою цену они не отыгрывают, но обратите внимание на легкую конструкцию, роскошный дизайн — и поймете, что получаете не меньше, чем платите. ● **Иван Нечесов**





## ПЕРЕПЛЕТЕНИЕ РЕАЛЬНОСТЕЙ

Parrot AR.Drone

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** ARM9 468 МГц
- **Оперативная память:** 128 Мб DDR-200 МГц
- **Максимальная скорость:** 18 км/ч
- **Передняя камера:** 640x480, 15 кадров/с
- **Задняя камера:** 176x144, 60 кадров/с
- **Интерфейсы:** Wi-Fi, USB
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный, 1000 мАч
- **Время зарядки:** 1,5 ч
- **Время автономной работы:** 12 мин
- **Поддерживаемые устройства:** Apple iPad, iPhone, iPod touch
- **Габариты:** 52,5x51,5 см или 45x29 см
- **Вес:** 380 или 420 г
- **Цена:** 9000 рублей



Augmented Reality (AR) — дополненная реальность. Привыкайте к этим словам — в обозримом будущем AR станет неотъемлемой частью большинства игр. А пока посмотрите на боевой вертолет **Parrot AR.Drone** с четырьмя винтами, который можно запустить в небо с помощью **iPhone** или **iPod touch**.

Вертолет оснащен двумя камерами, одна из которых замеряет скорость и определяет положение устройства в воздухе, а другая — в реальном времени передает на экран «пульта» видео из кабины. Изображение на лету обрабатывается программным обеспечением и дополняется виртуальными элементами — препятствиями или врагами, которых можно поразить виртуальными же ракетами.

Управлять игрушкой несложно: автоматика гарантирует устойчивый полет на высоте одного метра над землей и заметно

упрощает взлет и посадку. Чтобы изменить направление полета, достаточно повернуть смартфон в нужную сторону. Максимальная скорость — 18 км/ч.

Пока доступно две игры для Parrot AR.Drone: в первой игроки могут примерить на себя форму военного летчика, во второй — посоревноваться в меткости и ловкости при переносе различных грузов. Особый интерес в игры привносят неожиданные порывы ветра и, например, прыгающие собаки. Кстати, платформа AR.Drone открыта для сторонних разработчиков, так что скоро появятся новые игры, а также возможность управления при помощи любого Android-смартфона. ● **Иван Нечесов**

## ДЕРЖИ ВОРА!

Speedlink Serra Notebook Lock

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** нержавеющий стальной трос в кожухе
- **Совместимость:** ноутбуки, мониторы, проекторы и другие устройства с разъемом Kensington
- **Длина:** 180 см
- **Дополнительно:** два ключа в комплекте поставки
- **Цена:** 600 рублей

На вашем ноутбуке есть гнездо для подключения кенсингтонского замка? Посмотрите внимательнее — это тот небольшой овальный разъем, который вы всегда считали простым вентиляционным отверстием. Нашли? Так вот — **Speedlink** выпустила «шнурок» **Serra Notebook Lock**, который позволит защитить мобильный компьютер от кражи.

Двухметровый стальной трос крепится к столбу, забору, ножке стола, скамейке или другому неподвижному предмету и обеспечивает надежную защиту от краж «на рывок», когда вор хватается устройство и убегает — так бывает в парках, гостиницах и торговых центрах.

Специальная шайба плотно прилегает к корпусу и сводит к минимуму вероятность появления царапин. Кстати, трос можно использовать не только с ноутбуками, но и с мониторами, проекторами, телевизорами и другими устройствами — главное, чтобы был соответствующий разъем. ● **Иван Нечесов**



## ВИДЕОКАМЕРА ДЛЯ ЭКСТРЕМАЛА

Toshiba Camileo BW10



**Toshiba** предлагает видеочкаму, которой не страшны пляжный песок и морские брызги: миниатюрная новинка **Camileo BW10** легко переносит пыльные бури, тропические ливни, землетрясения и прочие катаклизмы. Заодно не боится мелких частиц и позволяет снимать на глубине до двух метров.

В числе других преимуществ автоматическая фокусировка на лицах и вес чуть больше, чем у мобильного телефона. Ролики пишутся в формате 1080p со скоростью 30 кадров/с, но если планируете публиковать видео на **YouTube**, то качество можно и уменьшить. Другие настройки ограничены, так что снимайте с предустановленными параметрами и не ждите голливудского качества.

Отдельно отметим HDMI-порт для вывода картинки на экран телевизора и три цвета корпуса — серебристый, желтый и бирюзовый. ● **Иван Нечесов**

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Сенсор:** CMOS, 5 Мп
- **Запись видео:** 1920x1080, 30 кадров/с
- **Форматы файлов:** JPEG, MP4, AAC
- **Дисплей:** 2 дюйма, ЖК
- **Чувствительность:** до ISO 1600
- **Флэш-карты:** SD/SDHC/SDXC до 64 Гб
- **Основные разъемы:** HDMI, USB 2.0
- **Дополнительно:** защищена от пыли, стрессоустойчива, водонепроницаема (глубина до 2 м); распознавание до 12 лиц в кадре, 10x цифровой зум, таймер
- **Размеры:** 10,7x2,2x5,5 см
- **Вес:** 114 г
- **Цена:** 5700 рублей



## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 5 дюймов (800x480), ЖК, сенс.
- **Встроенная память:** 8/16 Гб
- **Флэш-карты:** microSDHC до 32 Гб
- **Форматы видео:** MKV, H.264, ASF, WMV, MOV, MP4, MPEG, AVI, RealVideo
- **Субтитры:** SUB, SRT, SSA, SMI
- **Форматы аудио:** MP3, WAV, ADIF, ADTS, M4A, OGG, ASF, WMA, FLAC
- **Форматы графики:** JPEG, GIF, BMP, PNG
- **Формат текста:** TXT
- **Интерфейсы:** USB 2.0, HDMI, композитный, вход/выход для наушников
- **Соотношение сигнал/шум:** 85 дБ
- **Выходная мощность (наушники):** 10+10 мВт
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 2100 мАч
- **Время автономной работы:** аудио — 10 ч, видео — 4 ч
- **Дополнительно:** наушники, кабели, пульт ДУ
- **Цена:** 5500 рублей

## FULL HD НА ЛАДОНИ

iconBiT HMP 505 HDMI

По соотношению цена/функциональность **iconBiT HMP 505 HDMI** можно считать действительно выдающимся агрегатом. Чудо-машинка за 5000 рублей способна обрабатывать видео стандарта 1080p, выводить его на внешний экран через HDMI или композитный выход и чутко отзываться на команды прилагаемого пульта дистанционного управления. На первый взгляд — вполне адекватные показатели для какой-нибудь медиаприставки, да вот только творение iconBiT относится к другому классу устройств. Конкретно — к портативным плеерам.

Новинка создана для того, чтобы коротать время в пути за просмотром фильмов: 5-дюймовый сенсорный дисплей с разрешением 800x480 выдает весьма качественную и, главное, большую картинку, а батареи хватает, чтобы занять себя в пути от работы до дома и обратно. Большой список поддерживаемых форматов позволяет не тратить время на перекодирование видео, что, безусловно, радует. Огорчает лишь посредственный звук, подаваемый на выход наушников, но здесь все логично: HMP 505 рассчитан прежде всего на просмотр видео, а для аудиофилов существуют **COWON** и **iPod**.

● **Николай Жогов**



## МАТЕРИНКА ПОД AMD

Gigabyte GA-890GPA-UD3H

## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Чипсет:** AMD 890GX+SB850
- **Поддерживаемые процессоры:** AMD Phenom II, Athlon II под Socket AM3
- **Оперативная память:** 4x DDR3-1066/1333/1866 до 16 Гб
- **Интегрированное графическое ядро:** Radeon HD 4290
- **Слоты расширения:** 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI
- **Дисковая подсистема:** 6x SATA Rev. 3 (RAID 0, 1, 5, 10), 2x SATA 2, IDE
- **Звуковая подсистема:** 8-канальный аудиокодек Realtek ALC892
- **Задняя панель:** PS/2 (клавиатура или мышь), 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, FireWire, GbLAN, D-sub, HDMI, DVI, SPDIF-out, звук
- **Формфактор:** ATX
- **Габариты:** 244x305 мм
- **Цена:** 4400 рублей

Если взять свежий чипсет AMD 890GX и дополнить его ворохом фирменных технологий **Gigabyte**, то на выходе получится плата **GA-890GPA-UD3H** — замечательный продукт средней ценовой категории. Ключевые параметры новинки, как водится, следуют из характеристик чипсета: здесь и поддержка шестиядерных Phenom II, и набор портов SATA Rev. 3, и столь любимая энтузиастами CrossFireX. В систему можно воткнуть две видеокарты, но при этом придется мириться с переключением графических разъемов в режим x8 — два полноскоростных слота северный мост не тянет.

Гордость AMD — встроенное графическое ядро **Radeon HD 4290**. Его ценность заключается прежде всего в поддержке аппаратного декодирования видео и внушительном наборе предоставленных видеовыходов — D-sub, HDMI, DVI. Только не надо слепо верить значку на коробке, свидетельствующему о получении 3300 очков в **3DMark06** на встроенной графике — это результат экстремального разгона ядра, о чем (скромненько так) упоминается в соответствующей сноске.

Помимо маркетингового креатива, нашлось место и креативу техническому: инженеры мало того, что припаяли к творению



пару портов USB 3.0, так еще и оснастили их возможностью подавать ток большей силы для быстрой зарядки некоторых устройств. Также GA-890GPA-UD3H позволяет оживать заблокированные ядра процессора, ну и, конечно же, по традиции в материнке используется много-много меди. ● **Николай Жогов**



## ВОЗЬМИ КИНО В ДОРОГУ

Sony DVP-FX950

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 9 дюймов, ЖК, поворотный
- **Поддерживаемые носители:** Audio CD, VCD, Super VCD, DVD±R/RW DL, CD-R/RW
- **Поддерживаемые форматы:** JPEG, MP3, DivX
- **Поддерживаемые системы форматов сигнала:** PAL, NTSC
- **Видео ЦАП:** 14 бит/54 МГц
- **Аудио ЦАП:** 96 кГц/20 бит
- **Основные разъемы:** USB, аудио
- **Кнопки управления:** сенсорные
- **Размеры:** 22,7x17,1x3,4 см
- **Вес:** 900 г
- **Цена:** 4200 рублей

На полках в гостиной пылятся десятки коробочек с DVD — никак не можете найти время для просмотра? **Sony DVP-FX950** заставит вас перетряхнуть всю коллекцию! Медиаплеер с девятидюймовым экраном поддерживает все популярные форматы дисков, весит вдвое меньше ноутбука и позволяет смотреть кино на природе, в офисе и в дороге. Встроенные колонки хорошо озвучивают диалоги и увесисто громыхают на спецэффектах, так что уличный шум не мешает просмотру. Для регулировки громкости предусмотрена удобная сенсорная полоска.

Не хотите таскать с собой диски? Нет проблем: помимо CD/DVD, плеер поддерживает флэшки и винчестеры с интерфейсом USB. ● *Иван Нечесов*



## НОВОЕ ИЗМЕРЕНИЕ

ViewSonic PGD-150

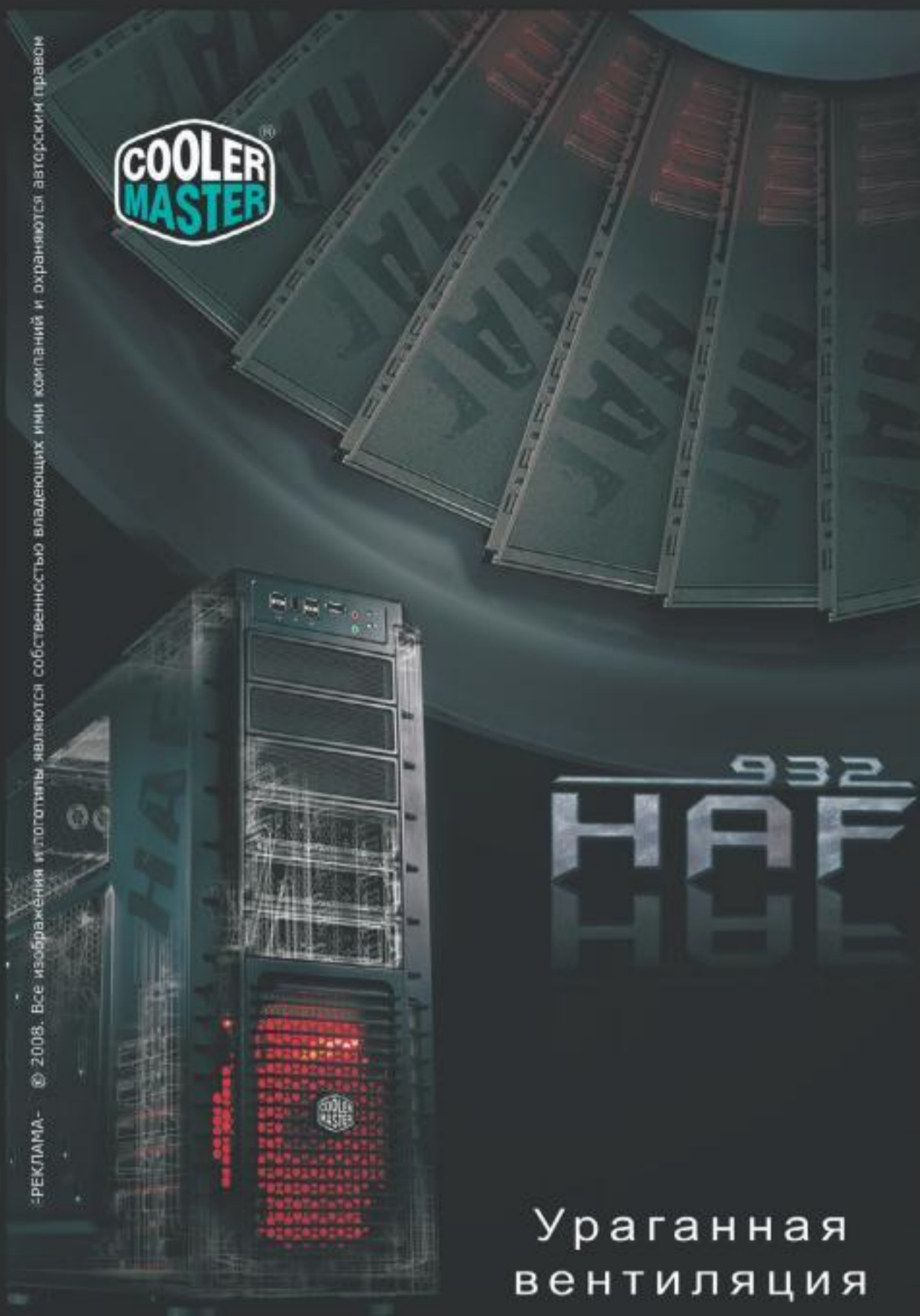
### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** затворные
- **Расстояние эффективного использования:** до 15 м
- **Контрастность:** 1000:1
- **Время отклика:** 2 мс
- **Энергопотребление:** 18 мВт
- **Источник питания:** две одноразовые литиевые батарейки
- **Время работы без подзарядки:** до 70 ч
- **Комплект поставки:** три насадки для носов разных размеров
- **Размеры:** 18,2x16,9x4,5 см
- **Вес:** 100 г
- **Цена:** 4000 рублей

Формат 3D вышел из кинотеатров и уверенной поступью зашагал в народ: отныне любой желающий может погрузиться в происходящее на экране при помощи активных очков **ViewSonic PGD-150**. Они создавались специально для видеопрокторов **ViewSonic DLP Link**, но, скорее всего, будут совместимы и с телевизорами, и с компьютерными мониторами — главное, чтобы частота обновления экрана была не меньше 120 Гц.

Как работает чудо техники? Проектор (монитор, телевизор) поочередно отображает кадры для левого и правого глаза: правый, левый, правый, левый — и так далее. Шестьдесят «левых» кадров в секунду, столько же «правых» — отсюда и получают те самые 120 Гц. Линзы активных очков затемняются с частотой 60 Гц каждая: в тот момент, когда отображается «правый» кадр, левое стекло очков становится непрозрачным. Таким образом, «правый» кадр видим только правому глазу и, соответственно, наоборот. Мозг обе картинку объединяет в одну — и создается иллюзия объема.

● *Иван Нечесов*



## Ураганная вентиляция

Экипированный тремя гигантскими 230-мм вентиляторами, облаченный в патентованные Cooler Master отлично продуваемые панели, корпус **HAF 932\*** просто сдует как пёрышко любое препятствие на пути к производительности. Суровый стальной корпус с потрясающей вентиляцией надёжно защитит самые крутые компоненты вашего компьютера и отлично охладит их для наивысшей производительности. Это означает, что ваш супер-геймерский компьютер теперь готов к самым горячим схваткам! А вы?

\*HAF – High Air Flow

Москва:  
ПИРИТ (495) 785-55-54  
GSM COMPUTERS (495) 926-91-88  
Компьютерный центр Форум (495) 775-77-59  
НИКС (495) 974-33-33  
ИТ Компьютер (495) 363-93-93  
Федеральная торговая сеть САЙРАЙЗ (495) 542-80-70  
Сеть компьютерных магазинов Неоторг (495) 223-23-23  
Сеть магазинов СтартМастер (495) 785-85-55  
Федеральная сеть компьютерных центров POLARIS (495) 755-55-57  
Ф-Центр (495) 925-6447  
Щедрин (495) 784-73-34  
Юлмарт (495) 229-99-80  
Flash Computers (495) 228-09-06  
FORMDZA (495) 234-21-64  
Хмелью (495) 980-22-96  
Хрест (495) 980-45-18

Санкт-Петербург:  
EUCLID (812) 702-43-00  
Компьютер-Центр KEY (812) 074  
Компьютерный Мир (812) 333-00-33  
РИК компьютерс (812) 327-34-10  
Юлмарт (812) 334-99-39  
Белгород:  
Компьютер-Центр KEY (4722)33-30-30

Великий Новгород:  
Компьютер-Центр KEY (8162) 33-89-89

Воронеж:  
Компьютер-Центр KEY (4732) 355-255  
PET (4732) 77-93-39

Екатеринбург:  
ИТ Компьютер (343) 379-31-88

Калининград:  
Новая Система (4012) 728-33-3

Курск:  
Компьютерный Мир (4712) 390-343

Липецк:  
Сеть компьютерных магазинов РЕГАРД (4742) 220-555

Мурманск:  
Техноцентр-Система (8152) 400-400

Нижний Новгород:  
Санрайз ПРО (831) 22-031-22

Новосибирск:  
ИТ Компьютер (383) 344-99-04

Техносити (383) 2-125-333

Петрозаводск:  
Компьютер-Центр KEY (8142)792-888

Псков:  
Компьютерный Мир (8112) 122-221

Ростов-на-Дону:  
ИТ Компьютер (863) 295-30-20

Рязань:  
Компьютерный Мир (4912) 24-94-77

Смоленск:  
Компьютерный Мир (4812) 355-882

Тула:  
Компьютерный Мир (4872) 361-753

Череповец:  
Компьютер-Центр KEY (8202) 32-30-72

Компьютерный Мир (8202) 281-106

Интернет-магазины:  
Oxlad.ru

www.fchshop.ru

Украина:  
Рома +380 (61) 224-02-84

K-Trade +380 (44) 568-50-05

Беларусь:  
Минск +375 (17) 385-25-48

NewS Computers +375 (17) 285-10-69

Интернет-магазины:  
www.PCslout.com

www.TNTmarket.com

Молдова:  
Ascent Electronic +373 (22) 23-45-69

Maxcom +373 (22) 26-01-61

Казахстан:  
ADVERCOM +7 (727) 245-53-88

BERSAR +7 (727) 268-22-44



# СВЕЖАЯ ВЫПЕЧКА

## Тестирование бюджетного тачфона LG GS500 Cookie Plus

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, UMTS/HSDPA 900/2100 МГц, GPRS, EDGE
- **Беспроводные модули:** Bluetooth 2.0, 3G
- **Навигация:** нет
- **Дисплей:** 3 дюйма (400x240), ЖК, сенсорный, 262 000 цветов
- **Встроенная память:** 60 Мб
- **Флэш-карты:** microSD до 8 Гб
- **Форматы аудио:** MP3, AAC, WMA
- **Форматы видео:** MP4, H.263
- **Камера:** 3 Мп (2048x1536, JPEG)
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 900 мАч
- **Время работы (стандарт GSM):** разговор — 3,8 ч, ожидание — 400 ч
- **Дополнительно:** FM-приемник, диктофон
- **Размеры:** 10,7x5,3x1,2 см
- **Вес:** 92,5 г
- **Цена на июль 2010:** 6000 рублей



**М**ало кто знает, что первым тачфоном был вовсе не iPhone, представленный в январе 2007 года, а телефон **KE850** корейской компании **LG**, анонсированный месяцем раньше. Всегда обидно быть в тени чужой незаслуженной славы, но это не повод опускать руки. Через два года LG запустила тачфон среднего класса **KP500** (или LG Cookie, то есть «Печенье»). Телефон оказался чрезвычайно популярным — в первые пять месяцев было продано больше 2 млн трубок, — и вот LG придумала продолжение.

### ОБНОВЛЕННОЕ ТЕЛО

Сказать, что свежее «Печенье» **LG GS500 Cookie Plus** отличается от своего прародителя, — это не сказать ничего. Корпус новинки потерял былую угловатость, теперь все переходы сглажены. Округлыми формами телефон напоминает камень, отшлифованный волной. В общем, для бюджетного устройства дизайн просто великолепный. Использован шероховатый, приятный на ощупь

софттач-пластик, металла, если не считать серебристой вставки по периметру, нет совсем. Телефон выглядит достаточно серьезно, чтобы не отталкивать простотой, но при этом не слишком эффектно — чтобы не мешать LG-трубкам верхнего ценового сегмента.

Хотя LG GS500 и тачфон, аппаратных кнопок у него немало. Под экраном три штуки, назначение их не изменилось со времен первой «Печеньки» (прием вызова, отбой и быстрое меню); по бокам — качелька для регулировки громкости и кнопка камеры.

Клавиша блокировки управления на верхнем торце корпуса ведет себя довольно странно. Чтобы привести телефон в чувство, достаточно одного лишь долгого нажатия на эту кнопку. Стоит ли говорить, с какой легкостью соседи по карману начинают «пользоваться» телефоном?

Увы, пока что удел бюджетных тачфонов — экран с резистивным сенсором, который реагирует на нажатия с определенным усилием. Это неудобно, зато дешево и сердито — емкостный сенсор LG устанавливает только



в аппараты верхнего ценового сегмента (скорее всего, емкостные сенсоры появятся в недорогих тачфонах в конце года, а пока же остается лишь ворчать и принимать то, что есть). После привычного емкостного экрана работать с GS500 ну очень сложно — впрочем, вряд ли кто-либо пойдет на такой дауншифтинг, а свежееобращенные обладатели тачфонов с резистивным экраном справятся.

Производитель посчитал, что телефон готов к исключительно пальцевому вводу, и изъял из комплекта стилус. В итоге женщины с GS500 управляются определенно ловчее, потому как некоторые особо мелкие элементы интерфейса ногтем нажимать намного проще, нежели подушечкой пальца.

### СОЦИАЛИЗИРУЙ ЭТО

Мобильные телефоны постепенно превращаются из самостоятельных инструментов для общения в терминалы для доступа в Сеть, где и кипит настоящая жизнь. Ни «ВКонтакте», ни «Одноклассников» в GS500, увы, нет, но онлайнности здесь и без них предостаточно.

В главном меню соседствуют ярлычки «Яндекса» и Google. Поверить в такое антимонопольное чудо трудно, остается только порадоваться разнообразию. От «Яндекса» собран целый букет сетевого добра: ярлык поисковой машины, клиент сервиса «Я.Онлайн», программа «Яндекс.Карты» (к несчастью, LG GS500 обделен GPS-приемником и даже не умеет определять координаты по сигналам базовых станций), ссылка на сайт «Яндекс.Погода», программа с картами российских метрополитенов, а также ссылки на «Яндекс.Новости», «Яндекс.Словари» и «Яндекс.Телепрограмму». От Google в GS500 не попало никаких приложений — только четыре ссылки на поиск, почту, Blogger и YouTube. Повторимся, это всего лишь ссылки, открываемые во встроенном браузере телефона, то есть ни о каком кэшировании данных речи не идет.

Теперь к социальным сетям. В GS500, как и во многих других новых телефонах LG, установлена программа SNS Manager (Social Networking System), предоставляющая доступ к трем соцсетям — **Twitter**, **Facebook** и **MySpace**. Особой навороченностью они не отличаются, но для сохранения связи с социумом в перебежках от компьютера к компьютеру вполне подойдут.

Многие из виджетов, размещаемых на рабочем столе, тоже онлайнные. Не стоит, однако, забывать, что виджеты не святым духом питаются, а энергией аккумулятора — штука дефицитной и порой критически важной.

### ТУСОВКА В ТЕЛЕФОНЕ

Именно такими словами — тусовка в телефоне — сама LG описывает свое ноу-хау, **LiveSquare**. «Скверик» располагается на одном из трех виртуальных рабочих столов телефона — в нем тусуются несколько безликих забавных человечков в окружении уточек и розовых (кроме шуток!) бегемотиков. Этот дивный зоопарк олицетворяет микросоциум пользователя: каждый человек — один из тех, с кем вам намеренно довелось пообщаться голосом или через SMS.

Для усиления сюрреалистичности человечков можно заменить на странных животных, одни из которых отдаленно напоминают кошек и мышей, а остальные, скорее всего, встречаются в инопланетных биологических справочниках.

Сама LG при описании LiveSquare почему-то упоминает социальные сети, но на самом деле в GS500 экранная тусовка остается сугубо телефонной — никакого способа подключить ее к Twitter или Facebook найти не удалось. Активность человечков повышают только звонки и сообщения, но не обновления статусов друзей в онлайн. Может быть, «более сетевой» LiveSquare появится в будущих моделях — и то, вероятно, не во всех.

### МУЛЬТИМЕДИОНЕР

Нельзя делать молодежный телефон и не добавить мультимедийные функции. Это знают дети, это знают дяди и тети из LG.

На звание музифона LG GS500 не претендует, но тишину может разбавить одной левой. В фонотеке плеера композиции сортируются по жанрам, исполнителям и альбому. Памяти в телефоне совсем мало — считанные десятки мегабайт, так что лучше сразу обзавестись карточкой microSD гигабайт эдак на восемь. Новое «Печенье» стало еще милее меломанскому уху благодаря 3,5-миллиметровому разъему. Встроенный FM-приемник, кстати, согласится функционировать лишь при подключенных наушниках — они служат антенной.

Камера в LG GS500 — проще некуда. Три мегапикселя — не так мало, но счастье ведь не в них и даже не в их количестве. Без автофокуса и подсветки камера может сфотографировать разве что расписание сессии на стенде возле деканата, не более. Зато в меню нашлась занятая программа под названием **Muvee**. Это видеоредактор, позволяющий склеивать несколько фотографий и музыкальную композицию в ролик-слайд-шоу — с заголовком и титрами, все по-взрослому.



Однозначно можно сказать, что печь LG не разучилась — новый LG GS500 Cookie Plus стал удачным обновлением линейки: улучшенный интерфейс, поддержка 3G, 3,5-миллиметровый разъем для наушников, море новых виджетов и хорошая интеграция с онлайнными сервисами.

Для многих заметным недостатком будет отсутствие в телефоне модуля Wi-Fi. В самом деле, пора бы ему уже стать обязательным компонентом любого мобильного устройства, ведь владелец бюджетного тачфона вряд ли захочет тратить деньги на крупные пакеты трафика при работе в сетях 3G.

Единственным, но очень сильным конкурентом LG в сегменте доступных тачфонов остается **Samsung**. По совокупности характеристик аналогом LG GS500 стоит считать **Samsung Corby 3G**, да и ценники у них практически одинаковые. Тачфон **Smart** от **HTC** заметно дороже и вряд ли повлияет на продажи GS500.

P.S. Кстати, GS500 — это не единственное печенье, приготовленное корейцами этой весной. Есть вариант еще дешевле — **LG GS290**. Он мало отличается по характеристикам от GS500 (немного меньше памяти, чуть похуже камера, нет 3G-модуля), но корпус у него заметно проще. Зато аппарат дешевле GS500 в полтора раза. Как всегда, отказавшись от шашечек, можно сэкономить на поездке. ● **Илья Рубцов**

*Материал подготовлен экспертами **mobi.ru** специально для журнала «Игромания».*

### + ПЛЮСЫ +

- + привлекательный дизайн
- + хороший мультимедийный функционал
- + множество виджетов, в том числе от «Яндекса» и Google
- + поддержка 3G
- + разумная цена

### - МИНУСЫ -

- податливая клавиша регулировки громкости
- резистивный, а не емкостный сенсор
- в комплектации нет стилуса
- нет модуля Wi-Fi





# САМ СЕБЕ АДМИН

## Обзор сетевого накопителя Synology DS110j

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Частота процессора: 800 МГц
- Оперативная память: 128 Мб
- Поддерживаемые HDD: 1x 3,5 дюйма, SATA или SATA 2, до 2 Тб
- Порты: 3x USB 2.0, Gb LAN
- Габариты: 21,8x16x6,3 см
- Вес: 810 г
- Цена на июль 2010: 6000 рублей



**В** жизни многих из нас наступает момент, когда дома поселяется второй компьютер/ноутбук/HTPC. Потом к нему добавляется еще один, и еще один. Приходится тонко настраивать интернет, покупать роутер, создавать домашнюю сеть. Но когда все уже устроено, возникает проблема: как же с ноутбука посмотреть фильм, хранящийся на стационарном компьютере? И тут мы узнаем про права доступа к папкам, про настройки для разных пользователей, про необходимость держать все компьютеры включенными и заботиться о наличии флешек под рукой. На самом деле есть решение проще и элегантнее — достаточно купить сетевой накопитель (NAS — Network Attached Storage).

### НАЧАЛО

История сетевых накопителей берет начало в девяностых годах, когда крупнейшие железные компании пришли к выводу, что для организации общего доступа к данным лучше подойдут не обычные компьютеры, а специализи-

рованные решения. Так совместными усилиями нескольких компаний были разработаны сетевые платформы, основанные на RISC-процессорах и собственных операционных системах. Популярности они добились не сразу: крупные клиенты предпочитали использовать уже отработанные схемы, а небольшие фирмы и простые пользователи банально не могли разобраться с сетевыми настройками.

Сегодняшние NAS — простые и доступные всем устройства с понятным интерфейсом и кучей подсказок по настройке. С домашним сервером работать вообще очень легко — что мы сейчас и продемонстрируем вам на примере сетевого накопителя начального уровня **Synology DS110j**.

Выглядит он обворожительно: молочно-белая коробка вертикальной ориентации. На серой лицевой панели всего две кнопки (включение и копирование), несколько светодиодов и один порт USB. На задней панели тоже ничего пугающего: LAN, два USB, питание и отверстие под кенсингтонский замок.



Для работы в DS110j нужно установить жесткий диск. Сдвинув боковую крышку, мы вставляем и закрепляем HDD — остается воткнуть блок питания в розетку да подтянуть сетевой кабель.

### ПРОЩЕ НЕКУДА

Работать с современными сетевыми накопителями можно безо всяких инструкций — просто по наитию. Мы нажали кнопку Power, NAS поморгал лампочками, нашел сеть, пискнул и запустил винчестер. Больше никаких звуков он не издавал и во время тестов вел себя крайне тихо.

С диска с драйверами мы установили на домашний компьютер специальную программку **Synology Assistant**, которая тут же сообщала о найденном устройстве и предложила его обновить с потерей всех данных на винчестере. На этом настройка закончилась. Через пять минут наш жесткий диск на 1 Тб появился в списке сетевых устройств на всех компьютерах в сети. В принципе, на этом обзор можно было и закончить, если бы не огромное количество интереснейших сервисов и программ, которые предлагает Synology.

Управление DS110j осуществляется через интернет-браузер. В Synology сделали простой и понятный интерфейс с невероятным количеством подсказок на русском языке. Сразу после запуска менеджера управления нам предложили настроить доступ к жесткому диску для всех пользователей сети. При помощи простого помощника мы сделали сразу несколько аккаунтов и определили, какие папки кому видны и что с ними можно делать. Дальше нам предложили подключить менеджер закачек. Как оказалось, DS110j умеет работать еще и с P2P-сетями. Достаточно добавить в график загрузок нужный торрент — и NAS самостоятельно скачает и раздаст необходимые файлы, не напрягая ваши компьютеры.

### ВКУСНЯШКИ

Следующий приятный бонус — работа с IP-камерами. С их помощью можно устроить дома настоящий наблюдательный пункт для записи всего происходящего в квартире/подъезде/за окном. От вас потребуется только расставить камеры, настроить время записи и сроки хранения полученного материала. Не представляет труда подключить и USB-принтер. Несколько кликов — и печатать можно с любого компьютера в домашней сети.

Еще с помощью DS110j можно работать с фотографиями через встроенную утилиту **Photo Station 4**. Фотоальбомы DS110j хранит в отдельной папке, для просмотра картинок сделан специальный интерфейс. Все снимки индексируются, располагаются в заданном порядке и выводятся в виде слайд-шоу или альбома с возможностью комментирования.

Для музыки у DS110j есть программка **Audio Station**. Все композиции на жестком диске NAS аккуратно сортирует по жанрам, исполнителям и альбомам. Плюс к этому DS110j подхватывает запущенные в сети плей-листы iTunes и прибавляет их к общей библиотеке с музыкой. При желании можно подключить USB-колонки и получить небольшой музыкальный центр.

Если место на жестком диске закончилось, то через USB к NAS без труда добавляется внешний HDD или флэшка. Кроме того, сервер умеет делать резервные копии. Для этого надо вставить носитель в USB-порт на лицевой панели и нажать кнопку «Сору» — все данные сохранятся автоматически. Таким образом, например, можно копировать на жесткий диск снимки с фотоаппарата — безо всякого содействия компьютера.

Но самое интересное начинается, когда Synology DS110j получает доступ к интернету. Любыми файлами вы сможете поделиться хоть со всем миром сразу, добавив друзей к просмотру альбомов с музыкой и фотографиями. Да что уж там, к любому файлу на жестком диске можно будет открыть общий доступ. При желании на DS110j можно даже свой небольшой сайт запустить. И ведь даже реального IP-адреса заказывать не надо — DS110j умеет работать и с бесплатными динамическими IP.



Все, что мы описали выше, можно сделать и на основе домашнего компьютера. Вопрос только в том, есть ли у вас время изучать сетевые технологии, настройки FTP, правила доступа и тому подобное. Ведь вся прелесть Synology DS110j — в простоте. Без каких-то инструкций, помощи со стороны или путешествий по форумам мы смогли опробовать все возможности DS110j.

Обойдется такая доступность в 6000 рублей (плюс жесткий диск), и, поверьте нам, это нормальная цена за сэкономленное на обучении время. ● **Дмитрий Колганов**

### + ПЛЮСЫ +

- + простота использования
- + работает тихо
- + умеет работать с P2P-сетями, IP-камерами
- + не требует постоянный IP-адрес
- + в комплектации множество полезных программ и утилит

### - МИНУСЫ -

- нужно докупить жесткий диск
- функционала может быть недостаточно продвинутым пользователям



# ИЗ РОДА ДИНОЗАВРОВ

## Тестирование жесткого диска Western Digital VelociRaptor WD6000HLHX

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Емкость: 600 Гб
- Скорость вращения шпинделя: 10 000 об/мин
- Объем буфера: 32 Мб
- Среднее время задержки: 3 мс
- Количество операций парковки: не менее 600 000
- Интерфейс: SATA Rev. 3
- Габариты: 100x69,9x15 мм
- Вес: 219 г
- Цена на июль 2010: 9900 рублей



**МАНИА**  
КРУТАЯ  
ЖЕЛЕЗКА

При покупке компьютера как-то не принято думать о жестком диске. Конечно, винчестер побольше и подешевле хотят все, но на остальное внимания обычно не обращают. А ведь какая-нибудь низкая скорость обмена данными или слишком большое время поиска могут затормозить мощнейшую игровую систему. Если данные с HDD будут слишком медленно или с опозданием поступать в оперативную память, то процессор не получит нужную информацию вовремя и будет простаивать.

Увеличить производительность файловой системы можно тремя способами: построить RAID-массив, поставить SSD или купить быстрый жесткий диск. Первые два варианта малоинтересны: построение RAID-системы требует определенных знаний, а SSD стоит слишком дорого. Так что проще всего — купить быстрый HDD. На потребительском рынке есть только одна фирма, которая делает диски со скоростью вращения шпинделя выше 7200 оборотов в минуту, — это **Western Digital**, выпускающая линейку **VelociRaptor**.

### ПАРК ЮРСКОГО ПЕРИОДА

Впервые быстрые жесткие диски компания Western Digital представила в 2003 году в рамках серии **Raptor**. Эти диски были и остаются единственными домашними HDD со скоростью вращения шпинделя 10 000 об/мин. Все остальные компании до сих пор производят винчестеры со стандартной скоростью 7200 об/мин, потому что не хотят конкурировать сами с собой в корпоративном секторе. Для него давно уже выпускаются серии HDD со скоростью 15 000 об/мин, правда, работают такие диски с другими интерфейсами и стоят заоблачно дорого.

После выпуска первого Raptor инженеры WD не остановились и продолжили работать в этом же направлении. В 2003 году в их распоряжении был первый SATA-интерфейс и всего 1,5 Гбит/с пропускной способности. Нарастивать скорость было бесполезно — и компания активно работала над увеличением объема. Так, емкость накопителей второй серии Raptor увеличилась с 37 до 74 Гб. Затем WD стала использовать новый

тип подшипников (это позволило заметно снизить уровень шума и увеличить скорость работы), а в 2006 году в рамках той же серии выпустила HDD с кэш-памятью 16 Мб и перевела диски на одну пластину. Третьим поколением серии Raptor стали жесткие диски **Raptor X**, объем которых достиг 150 Гб.

В 2008 году WD начала новую главу в истории жестких дисков: в продаже появилась четвертая серия, **VelociRaptor**. WD нарастила объем диска до 300 Гб, добавила поддержку SATA 2, увеличив пропускную способность вдвое. Но самым заметным стало изменение формфактора — WD перешла от 3,5-дюймовых дисков к 2,5-дюймовым: благодаря тому что диаметр пластины стал меньше, головка чтения/записи стала еще быстрее перемещаться от центра диска к его краям.

По старой традиции, обновления серии пришлось ждать два года. И вот к нам в редакцию попал диск пятого поколения Raptor — **Western Digital VelociRaptor WD6000HLHX**.

### БЫСТРЫЙ ОХОТНИК

Внешне VelociRaptor не изменился. Перед нами все тот же 2,5-дюймовый накопитель. Чтобы его можно было вставить в обычный компьютер, WD поставляет переходник на 3,5-дюймовый слот (в российской комплектации, правда, переходник отсутствует).

Максимальный объем нового VelociRaptor удвоили до 600 Гб — для скоростных жестких дисков это очень и очень много. Дальше — буфер обмена увеличился с 16 до 32 Мб. Наконец, WD подключила новейший интерфейс SATA Rev. 3 с пропускной способностью 6 Гбит/с. Мы уже работали с этим интерфейсом и можем сказать, что стандартные жесткие



## ОТ ШКАФА К СПИЧЕЧНОМУ КОРОБКУ

Отец индустрии жестких дисков Алан Филд Шугарт говорил о магнитных накопителях: «Сделайте их больше, быстрее и дешевле». Созданная Шугартом компания **Seagate** в общем-то претворила мечты основателя в жизнь, однако случилось это далеко не сразу.

Первый жесткий диск с единым массивом магнитных головок, которые одновременно приходили в движение по запросу и начинали искать нужные данные, был представлен в 1956 году. Он назывался **IBM 350 disk storage unit**, входил в состав ЭВМ **IBM 350 RAMAC** и мог сохранить до 4,4 Мб данных на пятидесяти 24-дюймовых пластинах. Накопитель был больше, чем автопогрузчик: 152 см в длину и 172 см в высоту, но при этом всего 74 см в ширину (IBM требовала, чтобы все ее устройства проходили в стандартный семидесятипятисантиметровый дверной проем). IBM 350 тратил колоссальное по современным меркам количество времени на поиск нужной информации — 600 миллисекунд.

В 1961 году представила свой накопитель компания **Bryant Computer Products** — **Bryant 4000** едва ли поместился бы у вас в кладовке. Шкаф высотой 1,3 метра использовал 26 пластин диаметром 99 сантиметров каждая. Bryant Computer Products удалось заметно оторваться от IBM: Bryant 4000 хранил до 196 Мб данных, время доступа держалось в интервале от 50 до 205 мс.

Наконец, в 1973 году IBM официально представила относительно компактный жесткий диск **IBM 3340**, почти сразу же прозванный **Winchester**. Почему именно «винчестер», вы, наверное, знаете: устройство должно было использовать два шпинделя для съемных модулей по 30 Мб каждый. Внутри компании разработчики называли диск «30-30», и однажды ведущий дизайнер Кен Хоктон провел аналогию с винтовской .30-30 Winchester. Любопытно, что прозвище «винчестер» закрепилось за накопителями только в странах бывшего СССР — на Западе так давно не говорят. Само устройство в итоге задействовало сменные модули по 35 и 70 Мб, имело время доступа на уровне 25 мс и алгоритм коррекции ошибок. Все существующие сейчас жесткие диски так или иначе используют технологии, реализованные в IBM 3340.



Компактные внутренние жесткие диски начали использоваться в персональных компьютерах с начала 1980-х годов, когда IBM представила второе поколение IBM PC — систему PC/XT. В комплект «машины» входил 5,25-дюймовый винчестер Seagate на 10 Мб. Массивные жесткие диски оставались промышленным стандартом вплоть до 1987 года, когда миру был представлен накопитель в формфакторе 3,5 дюйма. Дальнейшее развитие жестких дисков пошло заметно быстрее — производители признали, что 3,5 дюйма подходят для рынка наилучшим образом, сохраняют эффективное соотношение емкости и цены за гигабайт.

Миниатюризация продолжилась с представлением 2,5-дюймовых (затем, неожиданно, 1,3-дюймовых) и 1,8-дюймовых накопителей. Первые сейчас активно используются в мобильных и некоторых настольных компьютерах (как наш VelociRaptor), вторые больше подходят для компактных плееров и другой мобильной техники. Индустрия тем временем не стоит на месте — максимальный объем современных 3,5-дюймовых винчестеров собираются удвоить уже в следующем году до 4 Тб. А ведь все начиналось со шкафа емкостью пара мегабайт...

диски его освоить не могут, так что будет интересно посмотреть, на что способен VelociRaptor с его 10 000 об/мин.

### РАСКРУТИЛИ

Для тестов жесткого диска мы взяли уже знакомую вам материнскую плату **ASUS P7H57D-V EVO**, оснащенную как USB 3.0, так и SATA Rev. 3. Поставили процессор **Core i7-860**, оснастили его охлаждением **Cooler Master Hyper N620**, добавили пару планок оперативной памяти **Kingston HyperX DDR3-1666** и запитали от 850 Вт блока **OCZ**. Для управления системой установили **Windows 7 Ultimate 64-bit**. С графикой работала **XFx GeForce GTX 285**. Для сравнения с WD6000HLHX мы взяли самый простой жесткий диск **Seagate** со скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин и кэшем 8 Мб — раньше такими дисками оснащали многие домашние компьютеры. Также у нас в редакции оказался **Seagate Barracuda XT** с 7200 об/мин, 64 Мб буфера и интерфейсом SATA Rev. 3.



Жесткий диск Western Digital показал невероятные результаты. Минимальная скорость его работы составила 154 Мб/с, максимальная — 244 Мб/с, и это рекорд. При под-



ключении по SATA Rev. 3 жесткий диск Seagate Barracuda XT показывал не больше 110 Мб/с, а обычный винчестер Seagate, подключенный по SATA 2, не раскручивался быстрее 70 Мб/с.

Чем выше пропускная способность, тем легче работать с системой: при одновременном запуске сразу нескольких приложений не будет обидных подвисаний, увеличится скорость копирования документов, да и вообще работа с данными. Стоит ли это удобство 10 000 рублей — спорный вопрос, но работать с компьютером станет значительно приятнее.

● **Дмитрий Колганов**

### А ТАКЖЕ



Если вы решили, не особенно заморачиваясь, ускорить производительность дисковой подсистемы, то можете купить высокоскоростной HDD, а можете — гибридный HDD с флэш-памятью: например, **Seagate Momentus XT**, подробнее о котором мы рассказываем в «Новинках» на странице 166.

### + ПЛЮСЫ +

- + рекордно высокие скорости чтения и записи
- + единственная на потребительском рынке серия жестких дисков со скоростью вращения шпинделя выше 7200 об/мин
- + работает тихо

### - МИНУСЫ -

- в российской комплектации отсутствует переходник на 3,5-дюймовый слот
- сравнительно высокая цена
- чтобы использовать весь потенциал SATA Rev. 3, придется докупать плату расширения или обновлять материнскую плату



# СЕМЬ РАЗ ОТМЕРЬ

## Тестирование материнской платы ASUS Crosshair IV Formula

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Чипсет:** AMD 890FX+SB850
- **Поддерживаемые процессоры:** Socket AM3 Phenom II, Athlon II, Sempron
- **Поддерживаемая память:** 4x DDR3-1066/1333/1600/2000 МГц до 16 Гб
- **Графические разъемы:** 4x PCIe x16 (x16+x16; x16+x8+x8), CrossFireX
- **Разъемы расширений:** 2x PCI, 1x PCIe x4
- **Дисковая подсистема:** 6x SATA Rev. 3, SATA 2, eSATA
- **Звуковая подсистема:** Supreme FX X-Fi, 8 каналов
- **Задняя панель:** 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, PS/2 (клавиатура/мышь), GbLAN, S/PDIF-out, eSATA, IEEE 1394a
- **Формфактор:** ATX
- **Габариты:** 305x245 мм
- **Цена на июль 2010:** 7000 рублей



Что только не придумают производители материнских плат для энтузиастов. К стандартному набору логики они умудряются прикручивать такие технологии, которые на бюджетных моделях появятся не раньше чем через пару лет. К примеру, материнская плата **ASUS Crosshair IV Formula** предлагает разогнать компьютер семью разными способами, среди которых числится даже управление с ноутбука. Естественно, мы не могли пройти мимо такого чуда, тем более в основе платы лежит новейший чипсет **AMD 890FX**.

### ИЗБРАННЫЕ

ASUS Crosshair IV Formula входит в известную серию **Republic of Gamers**. Линейку запустили в 2006 году, и в ее рамках ASUS выпускает материнские платы, видеокарты и ноутбуки. Гордый логотип RoG красуется только на выдающихся устройствах — например, видеокартах с завышенными частотами и удвоенным объемом видеопамяти. Что касается материнок, то в RoG входит сразу три линейки плат. Первая, **GENE**, дает максимум возможностей в формате mATX. Вторая, **Extreme**, ориентирована на тех, кто и дня не может прожить без разгона. Третья, **Formula**, сильно напоминает Extreme, но рассчитана на любителей мощных компьютеров, которые один раз поднимут все частоты до максимума и успокоятся до следующего апгрейда.

### КРАСОТА ПО ASUS

Оформление ASUS Crosshair IV Formula оставляет двойное впечатление. С одной стороны, упакована она в красивую коробку с откидывающейся крышкой и огромным окном с видом на плату. С другой — комплектация не такая, какой ждешь от топового продукта: куча наклеек, несколько SATA-кабелей, двусторонний USB-провод, дополнительная панель с парой USB 2.0 и eSATA, но ника-

ких вам дополнительных внешних дисплеев или вентиляторов.

Зато самой ASUS Crosshair IV Formula хочется выдать приз за лучший дизайн игровой платы. Первое, на что обращаешь внимание, — это монструозная система охлаждения. Мы уже настолько привыкли к чипсетам Intel без северного моста, что нагромождение огромных кулеров невольно вызывает уважение. В ASUS поставили на плату три здоровых радиатора и через теплопроводные трубки объединили их в одну систему. Два кулера обдувают процессорный сокет AM3 и накрывают цепи питания с северным мостом, еще один охлаждает южный чип.

Со схемой питания ASUS мудрить не стала и организовала восемь фаз на процессор и две — на память. Все элементы расставлены в один ряд по левой стороне процессорного сокета; используются конденсаторы с небольшими потерями на нагрев и катушки с твердыми сердечниками. Каких-то особых преимуществ перед платами конкурентов это не дает, но даже во время разгона о качестве и стабильности питания можно не волноваться.

По правой стороне на приличном от сокета расстоянии расположены четыре слота под оперативную память DDR3. К сожалению, процессоры AMD до сих пор не получили трехканальный контроллер памяти, так что на Crosshair IV Formula планки работают в двухканальном режиме, а общий объем ограничен 16 Гб. Функция **AMD BEMP** никуда не делась: через программу **AMD OverDrive** можно скачать оптимальные настройки для разгона ваших планок памяти.

### БОЛЬШОЙ ПЛЮС

Новый мост **AMD SB850** позволил ASUS выделить под жесткие диски сразу шесть разъемов SATA Rev. 3 и один SATA 2. Стоят порты под прямым углом к плате, так что доступ к ним не перекрывается. А вот с чем инженеры





## НОВИНКИ ОТ AMD

За последние полгода компания AMD серьезно обновила линейки своих продуктов. С марта она пропагандирует замену платформы **AMD Dragon** на **AMD Leo** — и уже выпустила под это дело два новых чипсета и шестиядерный процессор. О последнем мы еще расскажем в будущих обзорах, а о чипсетах поведаем уже сейчас.

Политика AMD и Intel в отношении чипсетов кардинально отличается. Если Intel старается упростить наборы логики, то AMD, наоборот, наращивает возможности своих систем. Первым в списке новинок оказался чипсет **AMD 890GX**. По сути, это эволюция устаревающей 700-й серии. Архитектуру материнских плат менять не решились. На месте остались Socket AM3, шина Hyper Transport и PCIe x4, соединяющая южный и северный мосты. Единственная новинка этого чипсета — встроенная видеокарта **Radeon HD 4290**. Плата построена на основе серии HD 3x00 и может помочь при воспроизведении HD-фильмов, выводе звука по HDMI, а также запуске старых игр. Для работы с дискретными видеокартами и другой периферией у AMD 890GX есть всего 22 линии PCIe.

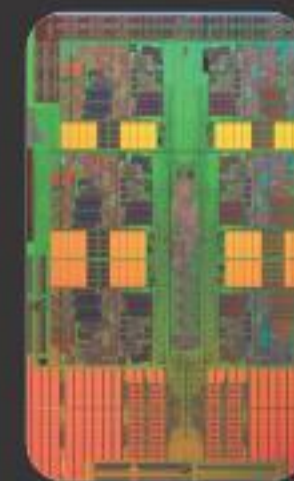
Куда интереснее выглядит AMD 890FX, на которой и построена ASUS Crosshair IV Formula. Главное ее отличие от предшественника — отсутствие встроенного графического ядра и 42 линии PCIe в базовой комплектации. Таким образом, производителям материнских плат даже придумывать ничего не надо — только рас-



положить слоты под видеокарты. При этом в режиме CrossFireX платы будут работать по схеме x16+x16, что положительнейшим образом скажется на производительности системы. Также чип поддерживает технологию **IOMMU** — чтение с памяти в обход процессора. Приложения с поддержкой функции виртуализации смогут работать быстрее.

Но все это мелочи по сравнению с появлением на новых чипсетах северного моста SB850. AMD, в отличие от Intel, официально включила поддержку SATA Rev. 3 и даже разрешила создавать RAID-массивы. Плюс к этому благодаря SB850 количество USB 2.0 увеличилось с 12 до 14 штук; в остальном все осталось на месте: две линии PCIe, Gigabit Ethernet и HD-аудио.

## А ТАКЖЕ



На ASUS Crosshair IV Formula отлично встанут новые шестиядерные процессоры **AMD Phenom II X6 — 1090T** или **1055T**. Оба они существенно проигрывают шестиядерникам, а иногда и четырехядерникам Intel, но и стоят не 35 000, а 7500 рублей.

промахнулись, так это с интерфейсом IDE — его здесь просто нет. Тем, у кого до сих пор стоят старые дисководы или жесткие диски, придется идти в магазин за современной заменой.

С поддержкой видеокарт никаких проблем. На материнской плате разместили сразу четыре слота PCIe x16. Три из них работают с 16 линиями, а один подключен как PCIe x4, хотя и выполнен в большом формфакторе. Зачем такое богатство простому любителю игр — не совсем понятно, тем более что дизайну платы это пошло во вред: два слота PCI расположены прямо между главными PCIe x16, и если поставить две мощные видеокарты, то до старых интерфейсов будет уже не добраться. Зато второстепенные контакты вроде USB или питания вентиляторов расположили вдоль краев Crosshair IV Formula и доступ к контактам есть всегда.

Панель ввода/вывода ASUS забила до отказа. Здесь сразу шесть входов USB 2.0 и два USB 3.0, есть FireWire, eSATA и LAN. От старых портов PS/2 продолжают потихоньку избавляться — на плате остался только один разъем сразу под мышку и клавиатуру. Отдельно отметим звук: вместо посредственного HD-аудио ASUS установила чип Creative X-Fi, а это поддержка главной игровой технологии EAX 4.0. Сигнал со звукового чипа выводится как по простым аналоговым кабелям, так и по цифровому каналу.

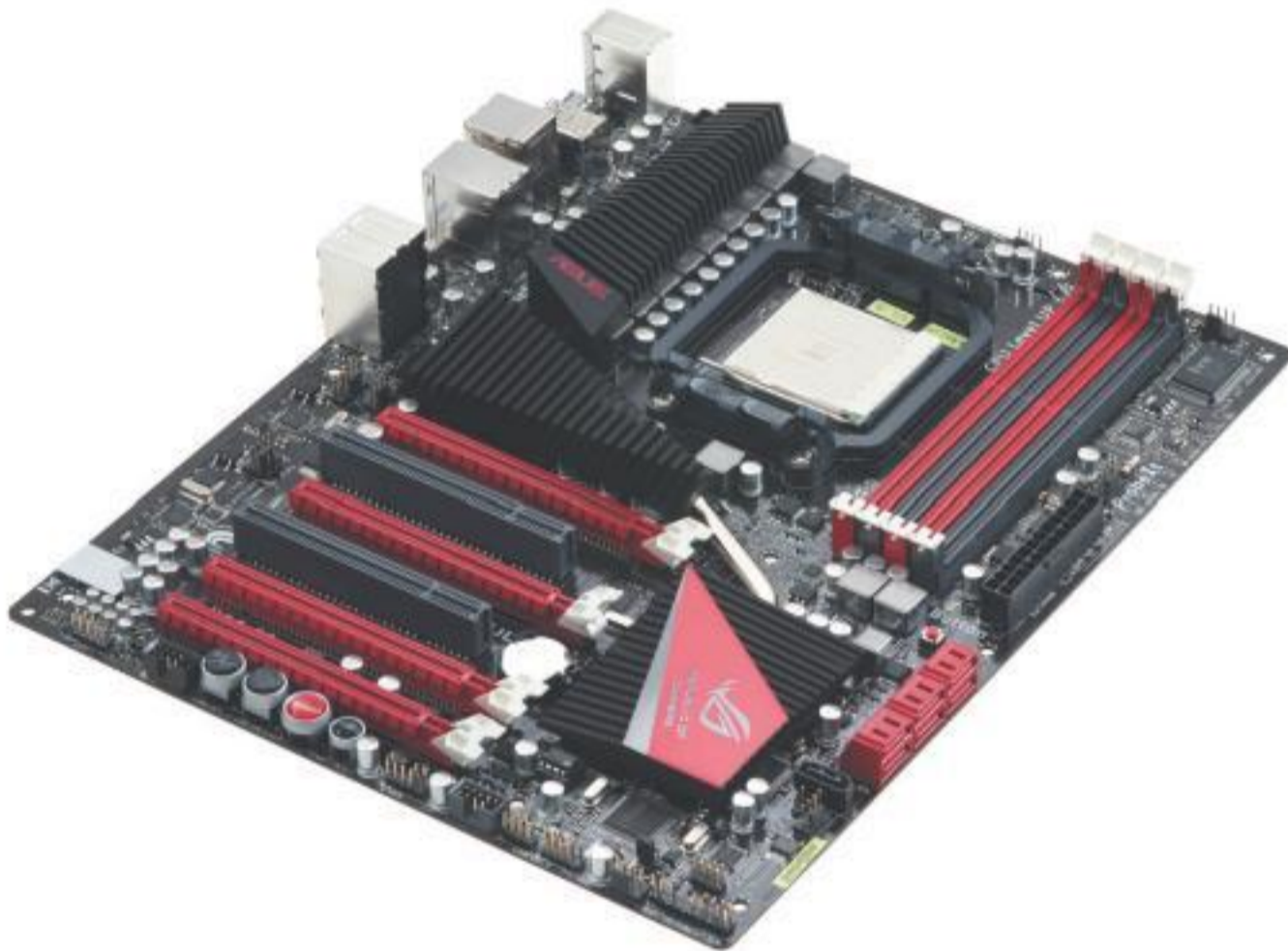
## ПРИБАВЬ ГАЗУ

Несмотря на то, что платы серии Formula позиционируются ASUS как платформы для заядлых игроков, Crosshair IV Formula по возможностям разгона даст фору любой топовой материнской плате.

Самый простой способ получить максимум от своей системы — воспользоваться набором кнопок, расположенным по краю платы. Помимо привычных Power и Reset, здесь стоят еще две. Первая называется Core Unlocker и отвечает за фирменную функцию ASUS для



разблокировки ядер на процессоре. Так как AMD получает двух- и трехъядерные процессоры путем урезания старших кристаллов, то при должном везении есть неплохой шанс вернуть отключенные ядра к жизни. Правда,



## Плюсы

- + хорошая система охлаждения
- + достаточно места для большого процессорного кулера
- + опции разгона и для новичков, и для энтузиастов
- + шесть разъемов SATA Rev. 3
- + звуковой чип Creative X-Fi с поддержкой EAX 4.0

## Минусы

- нет интерфейса IDE
- две видеокарты в слотах PCIe x16 перекрывают оба PCI
- цену можно было бы снизить, отказавшись от ряда ненужных функций
- стандартная, не топовая комплектация

зачем выносить такую функцию на отдельную кнопку, непонятно, ведь пользоваться ей придется один раз вне зависимости от результата эксперимента. Вторая клавиша, Turbo Key 2, поважнее: после перезагрузки компьютера материнская плата тестирует систему и поднимает частоты процессора и оперативной памяти. Естественно, функции этих кнопок продублированы в BIOS, так как вскрывать ради них корпус никто не захочет.

Автоматическими настройками дело не ограничивается: BIOS тоже предоставляет кучу возможностей для управления параметрами компьютера. Тут есть все, начиная от множителя процессора и заканчивая напряжениями на шинах PCIe x16.

Но все это пустяки по сравнению с функцией **RoG Connect**. Еще один рецепт от ASUS — управление с ноутбука. Задумка следующая: ставите на лэптоп программное обеспечение, подключаете ноутбук к материнской плате по USB, нажимаете кнопку RoG Connect — и получаете доступ к настройкам. Регулировать частоты процессора и памяти можно прямо во время игры, не выходя в BIOS или Windows. Выглядит это настолько же забавно, насколько и бесполезно для рядового пользователя.

Для управления из-под Windows предлагается сразу две утилиты. Одна разработана самой ASUS и называется **TurboV EVO** — возможности ее несколько ограничены, но для начального уровня разгона хватит. Если захочется

большого, то лучше обратиться к фирменной утилите **AMD OverDrive**. Тут и расширенные настройки, и грамотные встроенные помощники.

Для тех, у кого с разгоном не очень, ASUS продумала систему отслеживания ошибок. Помимо привычных POST-кодов, на плате используются светодиоды: при загрузке компьютера по ним можно отслеживать, на каком этапе проверки зависла система. Также ASUS вынесла на край платы контакты для проверки напряжения на каждом из компонентов системы. При помощи домашнего мультиметра можно измерить, сколько вольт приходится на процессор, оперативную память и так далее. Также об этом можно узнать по светодиодам рядом с каждым из компонентов — в зависимости от уровня напряжения лампочки загораются зеленым, оранжевым или красным светом.

## ПО ВСТРЕЧНОЙ

Сборка системы для тестов прошла без проблем. Для начала мы установили процессор **AMD Phenom II X4 955 Black Edition**. Затем сняли стандартные пластиковые опоры под кулер и водрузили на кристалл **Cooler Master Hyper N620**. Оперативную память мы набрали двумя планками **Kingston HyperX DDR3-1666** по 2 Гб каждая. За видео отвечала **PowerColor Radeon HD 5870**, на питание системы был отряжен 850 Вт блок от **OCZ**. Управлялось все это из-под **Windows 7 Ultimate 64-bit**. Никаких казусов во время сборки не произошло, процессорный кулер легко уместился между радиаторами вокруг сокетa и даже не перекрыл порты под оперативную память. Напрягло только отсутствие IDE: пришлось поменять штатный дисковод на более современную модель с интерфейсом SATA.

Говорить о производительности материнской платы особого смысла нет, поэтому вкратце расскажем о разгонном потенциале. Для начала мы попробовали кнопку автоматического разгона на самой плате. После перезагрузки процессор ускорился с 3,2 до 3,4 ГГц. Результат вполне приемлемый, хотя в игровых приложениях такой разгон вряд ли будет заметен. Так что мы перешли к BIOS. Тут все предельно просто. Поставив множитель процессора на 18,5 и задав шине частоту 205 МГц, на выходе мы получили стабильную работу на скорости 3,8 ГГц. Для процессоров AMD прибавка в 600 МГц — серьезный результат.



ASUS Crosshair IV Formula получилась определенно любопытной. Обилие возможностей для разгона заинтересует любого продвинутого пользователя и, что самое главное, поможет простым игрокам на автомате увеличить производительность системы. Правда, о смысле некоторых функций стоит задуматься. Так, вряд ли кто-то будет использовать для разгона компьютера ноутбук — а платить за это придется. И хотя материнская плата стоит порядка 7000 рублей (не очень дорого для топового продукта), даже эту цену можно было бы снизить за счет отказа от ряда ненужных функций.

Что же касается нового чипсета **AMD 890FX/SB850**, то по встроенным возможностям он на голову превосходит стандартные решения от Intel. Напомним, что последняя пока наотрез отказывается подключать поддержку SATA Rev. 3, и производителям материнских плат приходится искать решения на стороне. То же самое надо сказать и про линии PCIe. AMD 890FX позволяет создать полноценную связку CrossFireX по схеме x16+x16, в то время как стандартные чипсеты Intel под новые LGA1156 предлагают максимум x8+x8. Правда, на чипсетах AMD мы вряд ли дождемся работы с SLI, в то время как Intel его давно поддерживает. ● **Дмитрий Колганов**



# СИНИЙ ГЛАЗ

## Тестирование игровой станции DEPO Ego Z70

Можно подумать, что собрать игровой компьютер просто. Накупил крутых комплектующих, воткнул их в навороченную материнскую плату, поставил блок питания помощнее и радуйся жизни. Но это если бюджет не ограничен. А вот собрать компьютер на ближайшие лет пять и при этом потратить минимум денег — это уже искусство, надо четко представлять, на чем можно сэкономить, а на чем нет. Сегодня мы посмотрим, как с такой задачей справилась компания **DEPO Computers**.

С корпусом DEPO Computers не ошиблась. Инженеры отдали предпочтение компании **Lian Li** и выбрали **PC-B25B Black**. Он как будто взят со съемочной площадки фильма про секретные службы: угольно-черный ящик правильной формы, острые углы, лицевая панель закрыта глухой дверцей, а в основании горит синее кольцо. Lian Li полностью отказалась от пластика, в корпусе используются только алюминий и сталь. Охлаждение на высоте. Мало того, что стенки рассеивают тепло, так еще и три вентилятора — два на передней и один на задней панелях — гоняют воздух через горячие внутренности.

За основу технической начинки взяли платформу **AMD Leo**. DEPO Ego Z70 собран на материнской плате **Gigabyte GA-890GPA-UD3H**, сделанной на базе нового чипсета **AMD 890GX**. Несмотря на то, что плата далеко не топовая, она входит в линейку **Ultra Durable 3**. А это по умолчанию все фирменные технологии **Gigabyte** — удвоенное количество меди в текстолите, увеличенная сила тока на портах USB, качественные системы питания и охлаждения.

С оперативной памятью поступили мудро — сделали упор на объем. Вместо того чтобы поставить DDR3 с завышенной частотой, в DEPO Computers выбрали четыре планки от **Samsung** скоростью 1333 МГц. В итоге в DEPO Ego Z70 насчитывается 8 Гб оперативной памяти, работающей в двухканальном режиме.

На жестких дисках, видеокартах и процессоре экономить не стали — и правильно. Расчетами занимается новейший кристалл **AMD Phenom II X6 Thuban 1055T**: шесть ядер, частота 2800 МГц и 6 Мб кэш-памяти третьего уровня. Конечно, за те же деньги можно было поставить **Intel Core i7-920** и получить пару лишних кадров в секунду, но для рабочих приложений типа **3DS Max** или **Photoshop** шесть ядер — огромный плюс. А чтобы не думалось про возможные потери в играх, DEPO Computers соорудила внушительную графическую систему. За виртуальные красоты отдуваются две **Radeon HD 5870**. И поверьте нам, их хватит на ближайшие года три-четыре. Столько же придется забивать и жесткие диски. Хотя в распоряжении DEPO Computers было шесть портов SATA Rev. 3, компания не стала покупать винчестеры с новомодным интерфейсом. Вместо, к примеру, одного **Seagate Bar-**



### Игровые тесты (кадров в секунду)

Название игры, настройки	1680x1050	1920x1080
Crysis 1.2.1 (DX10) VeryHigh, AF 16x, AA 8x	40,03	39,84
Devil May Cry 4 (DX10) SuperHigh, AF 16x, AA 8x	213,66	200,42
Resident Evil 5 (DX10) AF 16x, AA 8x	82,4	81,2

### Синтетические тесты

PCMark05			
CPU	Memory	HDD	Overall
9459	6107	3058	7321
3DMark Vantage			
CPU	GPU	Overall	
19 800	18 098	14 389	

**racuda XT** на 2 Тб DEPO поставила сразу два HDD **Western Digital WD20EADS** общим объемом 4 Тб — примерно за те же деньги. Плюс добавила пишущий диск-вод, кардридер и даже плату Wi-Fi. Питания такая система потребовала будь здоров, поэтому на обслуживание компьютера трудится киловаттный блок. Работает DEPO Ego Z70 под **Windows 7 Home Premium 64-bit**.

При всей своей мощи DEPO Ego Z70 оказался тихим: через толстые стенки корпуса не слышен даже шум работающих видеокарт. А уж мы, поверьте, нагружали компьютер как следует. Обязательную программу, состоящую из **PCMark05**, **3DMark06**, **Crysis**, **Resident Evil 5** и **Devil May Cry 4**, компьютер выполнил на отлично. Даже при самых высоких настройках в разрешении 1920x1080 со включенными AF 16x и AA 8x мы ни разу не видели падения производительности ниже 39 кадров в секунду.

Да и такие «низкие» показатели были только в Crysis — результаты Devil May Cry 4 перешагивали отметку в 200 кадров.



Понятно, что компьютер мощный, но сколько же он стоит? Вы не поверите — вполне разумных денег. За DEPO Ego Z70 с шестиядерным процессором, 8 Гб DDR3 и двумя топовыми видеокартами DEPO Computers просит 87 900 рублей. Самостоятельная сборка выйдет дешевле, но вот гарантии на такую сложную систему никто не даст, а DEPO Computers предлагает до 3 лет сопровождения и, при небольшой доплате, выезд специалистов на дом. ● **Дмитрий Колганов**

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** AMD Phenom II Thuban 1055T (Socket AM3, 2,8 ГГц, L3-кэш 6 Мб)
- **Материнская плата:** Gigabyte GA-890GPA-UD3H (ATX, Socket AM3, AMD 890GX+SB850, DDR3-1066/1333/1866, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x SATA 2, RAID, IDE, FDD, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, FireWire, GbLAN, аудио)
- **Память:** 4x Samsung M378B5673FH0-CH9 2 Гб (DDR3-1333 МГц, CL9)
- **Видеокарты:** 2x Diamond Radeon HD 5870 (1 Гб DDR5, PCIe 2.0 x16)
- **Жесткие диски:** 2x Western Digital WD20EADS 2 Тб (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)
- **Оптический привод:** DVD±RW (SATA)
- **Блок питания:** 1000 Вт
- **Корпус:** Lian Li PC-B25B Black (ATX, USB, FireWire, аудио)
- **Дополнительно:** кардридер, Windows 7 Home Premium 64-bit, гарантия
- **Цена на июль 2010:** 87 900 рублей

### + ПЛЮСЫ +

- + сбалансированная конфигурация
- + запас мощности на три-четыре года вперед

### - МИНУСЫ -

- самостоятельно собрать системный блок подобной конфигурации можно дешевле



# РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших  
игровых конфигураций  
на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

**ЕЗ** четко обозначила перспективы развития игровой индустрии на ближайшее время. Увы, PC как платформа интересует самых крупных игровых издателей лишь постольку поскольку. Игровые новинки изначально поделены между консолями **Sony**, **Microsoft** и **Nintendo**, и анонс **Kinect** и **PlayStation Move** только подлил масла в огонь. Тем не менее большинство анонсированных игр рано или поздно можно будет увидеть и на мониторе — и мы начинаем готовиться к осеннему безумию уже сейчас!

### Основные изменения этого месяца:

- ✳ во всех конфигурациях отказываемся от боксовых вентиляторов — на рынке появилось достаточно решений, которые работают эффективнее оригинальных кулеров и стоят гораздо дешевле;
- ✳ окончательно переходим на новое поколение видеокарт **AMD** и, потеряв несколько fps, получаем интерфейс **HDMI** и возможность подключить до трех мониторов одновременно;
- ✳ 22-дюймовому монитору **Samsung SyncMaster 2233RZ** с разрешением 1680x1050 и поддержкой **NVIDIA 3D Vision** предпочитаем 23,6-дюймовый **Acer GD245HQ** — с Full HD-разрешением, впечатляющим дизайном и все той же поддержкой 3D-изображения;
- ✳ компьютер-мечту собираем на базе материнской платы **Gigabyte GA-X58A-UD9**, на которой распаяны семь разъемов **PCIe x16** и сразу два чипа **nForce 200 SLI** — они позволят одновременно использовать до четырех видеокарт, работающих на полной скорости шины **PCIe**.

## ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



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)	45 555
Системная плата: Gigabyte GA-X58A-UD9 (LGA1366, Intel X58 Express, 6x DDR3-800/1066/1333/2200 до 24 Гб, 7x PCIe 16x, SLI/CrossFireX, 8x SATA 2, 2x SATA 3, IDE, 2x PS/2, 2x eSATA/USB Combo, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, 2x IEEE 1394a, 2x LAN, аудио)	19 500
Память: 2x Kit 3x 2 Гб DDR3-1600 МГц Kingston PC12800 (KHX1600C8D3K3/6GX)	17 000
Видеокарты: 2x HIS Radeon HD 5970 2 Гб GDDR5 (PCIe x16, 2x DVI, Mini DisplayPort)	51 600
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: Pioneer BDR-205BK (SATA, BD-ROM/R/RE, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	7600
Корпус: Lian Li TYR PC-X2000 Black (mATX, ATX, eATX, 4x14 см, 2x8 см, 2x USB, IEEE 1394a, eSATA, аудио) + БП Ice Hammer IH-1600 W ULTRA (1600 Вт, 1x14 см, 1x8 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 LCD3090WQX1 (TFT H-IPS, 30 дюймов, 2560x1600, 6 мс, 350 кд/м², 1000:1, 2x DVI)	85 900
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>354 204</b>

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

## ЗАЙМИ, НО КУПИ!



ЦП: AMD Phenom II X4 965 OEM (ядро Deneb, Socket AM3, 3,4 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер Ice Hammer IH-3476WV (алюминий+медь, 13,6 см, 1700-3000 об/мин, 20-30 дБ)	7085
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)	4480
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	3800
Видеокарта: Gigabyte GeForce GTX260 896 Мб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI)	8250
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500418AS 500 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1500
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	750
Корпус: 3Q Coolbox Black (ATX, 2x18 см, 2x USB, аудио, синяя подсветка) + БП Enhance Electronics ATX-0255GA 550W (550 Вт, 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x 6-pin)	4560
<b>Системный блок:</b>	<b>30 425</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: Acer GD245HQ bid (TFT, 23,6 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 80 000:1, DVI, VGA, HDMI, 60-120 Гц, 3D Ready)	18 200
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>56 975</b>
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1090T Black Edition BOX (ядро Thuban, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб)	3959
Замена видеокарты: ZOTAC GTX285 1 Гб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, TV-out)	3750
Дополнительная память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	3800
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>68 484</b>

## ЗАЙМИ, НО КУПИ!



ЦП: Intel Core i5-750 OEM (ядро Lynnfield, Socket LGA1156, 2,66 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб) + Cooler Master Hyper TX 3 (алюминий+медь, 9,2 см, 800-2800 об/мин, 17-35 дБ)	7845
Системная плата: Gigabyte GA-P55-US3L (Socket LGA1156, Intel P55 Express, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/2200 до 16 Гб, 2x PCIe x16, PCIe x1, 4x PCI, CrossFireX, IDE, 8x SATA 2, 2x PS/2, 8x USB 2.0, S/PDIF-in, S/PDIF-out, COM, LPT, LAN, аудио)	3190
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	3800
Видеокарта: XFX Radeon HD 5830 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	8450
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST31000528AS 1 Тб (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)	2500
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	750
Корпус: Cooler Master Elite 330 (ATX, 1x12 см, 1x8/9,2/12 см, 2x USB, аудио) + БП Enhance Electronics ATX-0255GA 550W (550 Вт, 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x 6-pin)	3855
<b>Системный блок:</b>	<b>30 390</b>
Мышь: Logitech MX 518 (1800 dpi, лазерная, проводная)	1520
Клавиатура: Logitech G15 (проводная, 105 основных + 23 дополнительных клавиши, USB-хаб)	3560
Колонки: Microlab A-6662 (5.1, 99 Вт, 50-20 000 Гц, 85 дБ)	6140
Монитор: ASUS 24T1E (TN, 23,6 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², 20 000:1, D-sub, 2x HDMI, 2x SCART, S-Video, компонентный, ТВ-тюнер, стереокolonки 2x 7 Вт)	13 400
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>55 010</b>
Замена ЦП: Intel Core i7-860 OEM (ядро Lynnfield, Socket LGA1156, 2,8 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб) + Cooler Master Hyper TX 3 (алюминий+медь, 9,2 см, 800-2800 об/мин, 17-35 дБ)	2910
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 5850 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3650
Дополнительная память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	3800
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>65 370</b>



## ДЕШЕВО И СЕРДИТО



ЦП: AMD Phenom II X2 545 (ядро Callisto, Socket AM3, 3 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер IceHammer 3075WV (алюминий, 2000 об/мин, 20 дБ)	3310
Системная плата: ASRock M3A770DE (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 PS/2, 4x USB 2.0, 2x eSATA, S/PDIF-out, LAN, аудио)	2270
Память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1900
Видеокарта: ASUS Radeon HD 5750 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, DVI, HDMI, VGA)	4400
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500418AS 500 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1500
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	750
Корпус: IN WIN EAR007 (ATX, 450 Вт, 1x9,2 см, опционально 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x USB, аудио)	1810
<b>Системный блок:</b>	<b>15 940</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>25 880</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)	2140
Замена видеокарты: XFX Radeon HD 5830 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4050
Дополнительная память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1900
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>33 970</b>

## ДЕШЕВО И СЕРДИТО



ЦП: Intel Core i3-530 (ядро Clarkdale, Socket LGA1156, 2,93 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб) + кулер Cooler Master DP6-9HDSA-0L-GP (алюминий, 9,5 см, 2200 об/мин, 19 дБ)	4050
Системная плата: ASRock H55M-LE (Socket LGA1156, Intel H55 Express, 2x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133/2600 до 8 Гб, PCIe x16, PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA 2, PS/2, 6x USB 2.0, S/PDIF-out, S/PDIF-in, LAN, VGA, DVI, аудио)	2570
Память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1900
Видеокарта: Gigabyte GeForce GTS 250 512 Мб GDDR3 (PCIe x16, VGA, DVI, HDMI)	3390
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500418AS 500 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1500
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	750
Корпус: IN WIN EAR007 (ATX, 450 Вт, 1x9,2 см, опционально 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x USB, аудио)	1810
<b>Системный блок:</b>	<b>15 970</b>
Мышь: Genius Ergo T555 Laser Silver (1600 dpi, лазерная, проводная)	980
Клавиатура: Oklick 780L Multimedia Keyboard (проводная, 104 основных + 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>29 064</b>
Замена ЦП: Intel Core i5-750 OEM (ядро Lynnfield, Socket LGA1156, 2,66 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб) + Cooler Master Hyper TX 3 (алюминий+медь, 9,2 см, 800-2800 об/мин, 17-35 дБ)	3795
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>39 339</b>

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

## СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



ЦП: AMD Phenom II X2 555 (ядро Callisto, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер IceHammer IH-3476WV (алюминий+медь, 1700-3000 об/мин, 20-30 дБ)	4200
Системная плата: ASRock M3A785GXH (Socket AM3, AMD 785G, 4x DDR3-800/1066/1333/1600 до 16 Гб, 3x PCIe x16, PCIe x1, 2x PCI, CrossFireX, IDE, 6x SATA 2, eSATA, PS/2, eSATA, 6x USB 2.0, IEEE 1394a, S/PDIF-out, LAN, аудио; инт. видео ATI Radeon HD 4200 128 Мб DDR3, DVI, VGA, HDMI)	3040
Память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1900
Видеокарта: ASUS Radeon EAH5770 CuCore 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, VGA, DVI, HDMI)	5750
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500418AS 500 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1500
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	750
Корпус: Foxconn TLA785 (ATX, 500 Вт, 1x8 см, 1x8/9,2 см, 24+4 pin коннектор, 2x USB, аудио)	2350
<b>Системный блок:</b>	<b>19 490</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, комбинированный, компонентный, стереоколонки 2x 3 Вт, ТВ-тюнер)	9500
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>33 505</b>
ЦП: AMD Phenom II X4 965 OEM (ядро Deneb, Socket AM3, 3,4 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер Ice Hammer IH-3476WV (алюминий+медь, 13,6 см, 1700-3000 об/мин, 20-30 дБ)	2885
Замена видеокарты: XFX Radeon HD 5830 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	2700
Дополнительная память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1900
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>40 990</b>

## СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



ЦП: Intel Core i3-540 OEM (ядро Clarkdale, Socket LGA1156, 3,06 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб) + Cooler Master Hyper 101 (алюминий+медь, 8 см, 800-3000 об/мин, 13-28 дБ)	4850
Системная плата: Gigabyte GA-P55-US3L (ATX, Socket LGA1156, 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)	2950
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	3800
Видеокарта: PowerColor Radeon HD 5770 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, DVI, HDMI, VGA)	5220
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500418AS 500 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1500
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	750
Корпус: IN WIN EAR007 (ATX, 450 Вт, 1x9,2 см, опционально 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 2x USB, аудио)	1810
<b>Системный блок:</b>	<b>20 880</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>36 840</b>
Замена ЦП: Intel Core i5-750 OEM (ядро Lynnfield, Socket LGA1156, 2,66 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб) + Cooler Master Hyper TX 3 (алюминий+медь, 9,2 см, 800-2800 об/мин, 17-35 дБ)	2995
Замена видеокарты: XFX Radeon HD 5830 1 Гб GDDR5 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3230
Дополнительная память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	3800
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>46 864</b>

ДО 25 000 РУБЛЕЙ



# ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ЖЕЛЕЗО

Железный гуру Дмитрий Горячев разбирает письма читателей, дает советы, размышляет о состоянии индустрии, подмечает интересные тенденции и задает неудобные вопросы представителям разных компаний



Дмитрий Горячев



Наткнулся на любопытную таблицу на сайте NVIDIA: в списке игр, поддерживающих технологию PhysX, красуется Heavy Rain ([http://developer.nvidia.com/object/physx\\_good\\_company.html](http://developer.nvidia.com/object/physx_good_company.html)). Но в графе «Платформа» стоит PC — и только PC! Неужели правда, и Heavy Rain — не PS3-эксклюзив?

Gears Of War	Epic Games	XBox 360
Gluk'Oza: Action	GFT Russia	PC
Goobell	Ambrosia software	Macintosh
Gothic 3	Piranha Bytes	PC
Gunship Apocalypse	FAKT Software	PC
Heavy Rain	Quantic Dream	PC
Hero's Journey	Simutronics	PC
Hour of Victory	nFusion Interactive	XBox 360
Hunt, The	Orion	PC

К сожалению, **Heavy Rain** была и остается PS3-эксклюзивом. Ирина Шеховцова, пиар-менеджер **NVIDIA** в России, пояснила нам, что этот список на сайте — довольно старый (посмотрите, дата обновления в правом верхнем углу — 13 февраля 2009 года). Список составлялся, когда игру собирались выпускать на PC, тогда у NVIDIA и правда были планы по интеграции в нее движка **PhysX**. Но потом **Quantic Dream** объявила, что выпускает Heavy Rain только на PS3, и вместо PhysX разработчики стали использовать движок **Havok**.



Купил лицензионную Windows 7. Хочу целиком отказаться от пиратских программ, но при этом играть в игры — а значит, Linux мне не подходит. За игры я готов платить, за программы — нет. Подскажите, какие есть бесплатные аналоги популярных приложений?

Скажу по секрету — можно вести всю неигровую деятельность из-под любого \*nix-дистрибутива, а играть из-под «Семерки»: мультизагрузку-то еще никто не отменял. Но, допустим, вы заплатили денег за ОС и желаете пользоваться ей и только ей. Ваше право!



Итак, что же нам нужно для комфортной работы?

**Офисный пакет.** Здесь все более или менее понятно. Лучшая альтернатива платному **MS Office** — **OpenOffice.org** от **Oracle Corporation**. Здесь есть все программы первой необходимости: **Writer** (аналог Word), **Calc** (альтернатива Excel) и **Impress** (заменитель PowerPoint). Обратите внимание на отсутствие почтового клиента и органайзера, роль которого у Microsoft выполняет **Outlook**.

**Почтовый клиент, органайзер.** На дворе — второе десятилетие XXI века, и стоит, наконец, воздать кесарю кесарево. Почта на то и почта, чтобы храниться на почтовом сервере. **Google Mail** идеально справляется с хранением писем, защитой от спама, поиском и сортировкой, а **Google Calendar** заменяет **MS Outlook** по части планировки задач.

**Графический редактор.** Если **Paint** недостаточно, взгляните на **GIMP**. Малыш, конечно, звезд с неба не хватает и на лавры **Adobe Photoshop** не претендует, но все необходимое для работы с растровой (а частично — и векторной) графикой в нем есть.

**Просмотр графики.** Последние лет пятнадцать (ну, минимум десять) пальму первенства на этом фронте удерживает **ACDSee**. Даже изрядно разросшийся дистрибутив не пошатнул ее позиций на рынке. Но воровать нам не хочется, а платить... допустим, нечем. На этот случай припасены **XnView**, не сильно отстающий от ACDSee в функциональности, и **IrfanView** — выбирайте в зависимости от того, что именно вам нужно от программы для просмотра картинок.

**Архиватор.** Подавляющее большинство в качестве архиватора использует **WinRAR**. Пожалуй, это тот случай, когда действительно можно купить лицензионное ПО, даром что лицензия стоит \$15. Но если дело пошло на принцип, есть смысл остановиться на бесплатном **7-Zip**. Единственный популярный формат, в который он не способен осуществлять кодирование, — как раз таки RAR. Однако распаковать уже готовые RAR-архивы для 7-Zip проблемы не составит, так что если вы в основном распаковываете файлы, а не запаковываете, то неудобств не ощутите совсем.



**Антивирус.** В редакции у нас есть шутка: мол, Дима Горячев настолько суров, что вирусы вежливо стучатся, прежде чем заглянуть в его компьютер. В каждой шутке есть доля правды. Я не пользуюсь постоянной антивирусной защитой, предпочитая ей утилиту **CureIt!**. Однако всем знакомым рекомендую бесплатные антивирусные пакеты **Avast!** или **Avira**. Тесты показывают, что платные профессиональные решения обеспечивают чуть более высокий уровень защиты, но абсолютной она не будет никогда, так ведь?

**Запись дисков.** Пакет **Nero Burning ROM** — отличный пример того, как добрые намерения увеличивают вес программы с нескольких десятков до нескольких тысяч мегабайт. Поэтому «Горячая линия» рекомендует пользоваться флэшками! А если все-таки о-о-очень нужно записывать диски, то советуем скачать утилиту **ImgBurn**. Четыре мегабайта этого бесплатного счастья позволят вам делать все необходимое с CD, DVD и даже Blu-ray-дисками. К вашим услугам как обычная запись файлов, так и запись образов, аудио-CD, видео-DVD и т.д.

Безусловно, это далеко не полный список необходимо (или просто полезного) софта. Однако не стоит забывать, что в Windows 7 уже интегрированы неплохой медиаплеер, терпимый браузер и масса других полезных штук. А интернет-мессенджеры, файловые менеджеры, P2P-приложения и альтернативные браузеры каждый выбирает под себя, благо в большинстве своем они и так бесплатны.



Задумался над покупкой большого монитора или телевизора для просмотра фильмов с компьютера. Но все модели с диагональю более 150 см стоят слишком уж дорого. Подскажите, есть ли какие-то бюджетные решения?



Да, телевизор с полутораметровой диагональю — это уже далеко не бюджетное решение, на него тысяч сто нужно найти. Впрочем, если такой экран нужен вам лишь для просмотра фильмов с компьютера, решение есть. И зовется оно «проектор». Смотрели в детстве диафильмы? Крепим к обоям белую простыню, включаем проектор, выключаем свет и — вуаля! — наслаждаемся чудом домашнего кинематографа.

Шутки шутками, но решение актуально и в наши дни. Проектор с поддержкой HD-видео стоит от 30 тысяч рублей — изрядная экономия получается!

Ваш покорный слуга, например, пользуется проектором **Optoma HD65**. Если вы установите его на расстоянии двух с половиной метров от стены (экрана), то получите изображение размером около 70 дюймов или 175 сантиметров по диагонали! А ведь проектор можно отодвинуть и дальше. Максимальное проекционное расстояние для данной модели — 12 метров (размер изображения по диагонали — 7,36 метра!). Реальное разрешение модели — 1280x720, но пикселей при просмотре не видно, контрастность и цветопередача отличные.

## РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОСТАВЛЕНИЮ ВОПРОСОВ

Двадцать четыре часа в сутки я мысленно с вами — в остальное время со мной можно связаться, написав по адресу [hotline@igromania.ru](mailto:hotline@igromania.ru). В теме сообщения сделайте пометку «Горячая линия» или «Совет читателя» — так мне будет легче найти ваше письмо в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Если с компьютером возникла какая-то неполадка, подробно расскажите, что происходило с ним до и после: какие программы устанавливались и удалялись, менялись ли комплектующие, скакало ли напряжение и т.д. Не забудьте указать конфигурацию системы и версии установленных драйверов — чем детальнее описана проблема, тем больше вероятность, что мы ее решим.

Обратите внимание, что мы не отвечаем на вопросы, связанные с вылетающими и зависающими играми, контентными патчами, внутриигровыми багами, сохранениями, уровнями сложности. Для всего этого, сами понимаете, есть форумы и служба поддержки.

Безусловно, очень неудобно, что киносеанс приходится устраивать в темноте (проекторы, способные выдавать яркую и четкую картинку в солнечный день, стоят почти так же дорого, как огромные телевизоры). Зато у проекторов не бывает проблем с углом обзора, а если вы подключите к устройству хорошую акустику, то почувствуете себя как в кино — впечатления будут гораздо насыщеннее, чем от самой лучшей «плазмы».



Слышал, что вслед за процессорами Core i7 появились i5 и i3. Расскажите о них подробнее — какие круче?

Как обычно и бывает, первым появился флагман. **Core i7** — это high-end линейка процессоров **Intel**. Все существующие сейчас модели являются четырехъядерными, а осенью должен выйти **Core i7-970**, оснащенный шестью ядрами!

Core i3, представленная в январе 2010-го, наоборот, линейка начального сегмента — это подтверждают и цена, и производительность. Эти процессоры не поддерживают технологию **Turbo Boost**, зато обладают встроенным графическим ядром. Процессоры **Core i5**, в свою очередь, середнячки и по части цены, и по части производительности. Интегрированная графика у них есть, с Turbo Boost они работают. Однако и Core i3, и Core i5 не поддерживают трехканальную архитектуру памяти, поэтому использовать три или шесть планок есть смысл только в паре с Core i7.

Подробнее о Core i3 и Core i5 можно прочитать в «Игромании» №4/2010 или у нас на сайте — статья называется «Ядерные войны. Тестирование процессора Intel нового поколения». ●



# NFS-моделирование

## КАК ДОБАВИТЬ НОВЫЕ МОДЕЛИ В ИГРУ

Свершилось то, чего так долго ждали поклонники гоночного симулятора **Need for Speed: Shift**, — на бескрайних просторах Сети начали появляться различные любительские модели авто для игры, некоторые из которых по уровню детализации ничуть не уступают оригинальным. Это стало возможным благо-

даря выходу специальных экспортеров для известных в узких кругах трехмерных редакторов **3DSimED** ([www.simgarage.co.uk](http://www.simgarage.co.uk)) и **ZModeler 2** ([www.zmodeler2.com](http://www.zmodeler2.com)), изначально заточенных под игровое моделирование.

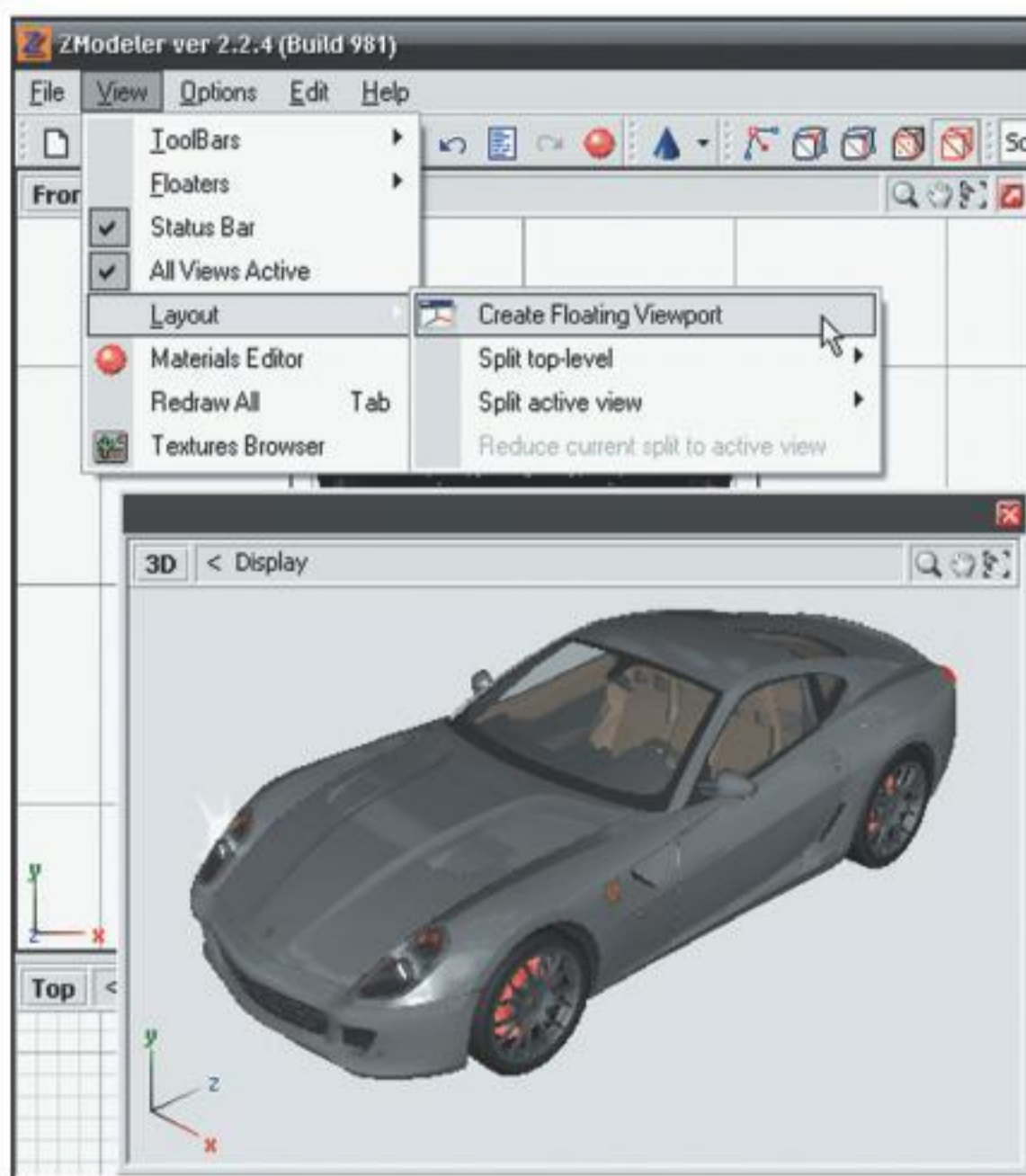
Как оказалось, работать с NFS-модулями — одно удовольствие. В случае с 3D

SimED от вас лишь требуется активировать вкладку **Export** на панели инструментов в верхней части программы, щелкнуть левой клавишей мышки по кнопке с логотипом NFS: Shift, расположенной в секции **Export Other Sims**, и в выпадающем меню выбрать пункт **Save Model to NFS Shift MEB**. Все остальное 3DSimED сделает сам. На выходе вы получите **MEB**-файл, который останется лишь вживить в нужный игровой архив из каталога **Vehicles** с NFS: Shift. Сделать это можно, например, с помощью крохотной утилиты **BFF Inject** из джентльменского набора **BFF Tools**, о котором мы писали ранее ([www.igromania.ru/articles/106114/Igrostroj.htm](http://www.igromania.ru/articles/106114/Igrostroj.htm)). Перегонка моделей, сделанных в «Занозе», также проходит буквально в пару кликов — выполнили команду **File\Export**, ввели имя экспортируемого файла, указали в поле «Тип файла» **NFS Shift (\*.meb, \*.bml)**, задали несколько дополнительных параметров в свитке **NFS: Shift Parameters** (**Resource** — тип ресурса, **Model Name** — название модели) и нажали кнопку **Export**. Просто, быстро, удобно, а главное — никакой возни с настройками.

Всем, кто планирует попробовать свои силы в создании гоночных болидов для игры с чистого листа, настоятельно

рекомендуем ознакомиться с небольшим руководством к действию за авторством Олега Мелашенко, создателя ZModeler 2 ([www.forum.zmodeler2.com/viewtopic.php?t=4147](http://www.forum.zmodeler2.com/viewtopic.php?t=4147)), и, кроме того, скачать небольшой пак моделей-примеров из NFS: Shift ([www.zmodeler2.com/files/example/nfs/shift/ShiftModelsPack.rar](http://www.zmodeler2.com/files/example/nfs/shift/ShiftModelsPack.rar)). Все это поможет вам понять местную иерархическую структуру элементов, используемых в модели, а также необходимость использования различных служебных объектов.

Не желаете тратить драгоценные часы на изготовление нового контента для NFS: Shift — так модифицируйте уже существующий! Распакуйте игровые архивы из папки **Vehicles** с установленной игрой, используя утилиту **BFF Unpacker** из фанатского инструментария **BFF Tools**, и подгрузите модель из любого извлеченного каталога в 3DSimED или ZModeler 2, благо все возможности для этого есть (оба редактора по умолчанию оснащены модулями для импорта геометрии из NFS: Shift). Включите фантазию, прикрутите к стандартному спорткару несколько добавочных выхлопных труб, спойлеров, воздухозаборников, зеркал, модифицируйте кузов авто, после чего сохраните свою работу в родной для NFS: Shift MEB-формат.



С каждой новой версией работать с ZModeler становится все удобней.



Создание новых моделей авто для NFS: Shift стало возможным лишь с релизом специальных насадок для редакторов 3DSimED и ZModeler 2.



# Мелодия города

## КАК ДОБАВИТЬ НОВЫЕ ЗВУКИ В GTA 4

Большая часть GTA-ресурсов заключена в архивы весьма экзотических форматов **RPF** и **IMG**. Звуковые файлы — не исключение. Добраться до них можно только с помощью специализированных редакторов **OpenIV** ([www.openiv.com](http://www.openiv.com)) и **SparkIV** ([code.google.com/p/gtaivtools/downloads/list](http://code.google.com/p/gtaivtools/downloads/list)). Проживают аудиобанки в каталоге `\pcaudio\Sfx` с установленной игрой, все имеют расширение `.rpf`. Здесь собраны музыкальные композиции, реплики персонажей (в том числе и сюжетных), GPS-сигналы, рингтоны, звуки оружия, авто, взрывов, фоновые шумы...

Структура аудиобаз несколько отличается от внутреннего устройства простых игровых архивов. Если вы подгрузите какой-нибудь архив из папки `\pcaudio\Sfx` в **SparkIV** или **OpenIV**, то будете сильно удивлены, обнаружив в списке множество непонятных **IVAUD**-файлов и ни одного звука/мелодии с традиционным расширением (`.wav`, `.mp3` или, скажем, `.ogg`). Дело в том, что **IVAUD**-файлы — это аудиохранилища. Чтобы просмотреть содержимое такого файла, достаточно дважды кликнуть по нему левой кнопкой мышки. Очувтившись в звуковой библиотеке, вы можете воспроизвести любые представленные в ней записи и при необходимости сохранить избранные файлы на жестком диске в формате **WAV**. Но и только: импортировать модифицированные звуки обратно в **IVAUD**-архивы ни **OpenIV**, ни **SparkIV** пока не умеют. Проблема решается введением еще одного промежуточного звена — крохотной утилитки **GTA-IVaud** ([www.gtgarage.com/mods/show.php?id=9850](http://www.gtgarage.com/mods/show.php?id=9850)), это полноценный редактор **IVAUD**-архивов. Приложение позволяет не только прослушивать и распаковывать звуки, но и заменять их новыми **WAV**-файлами.

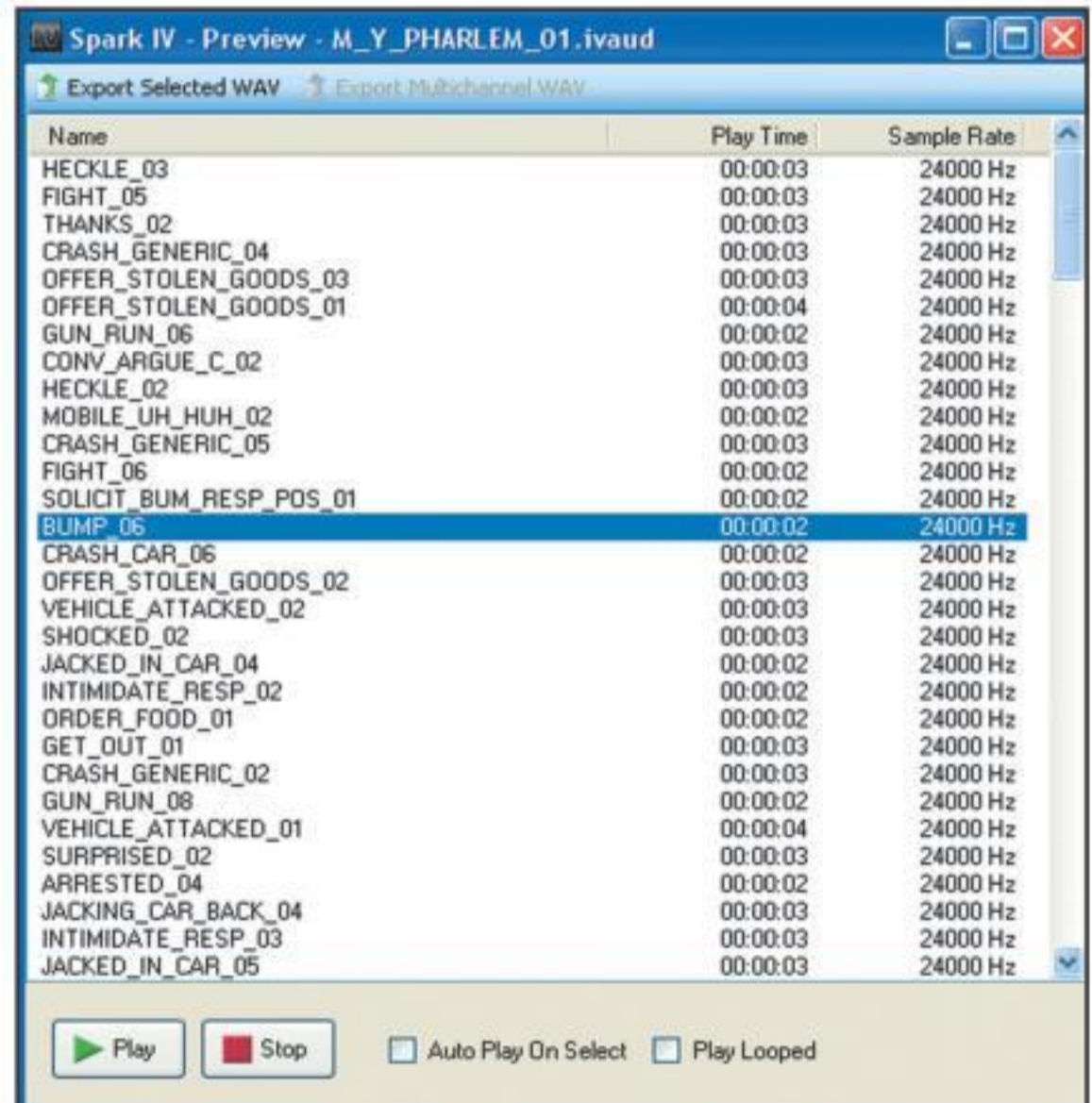
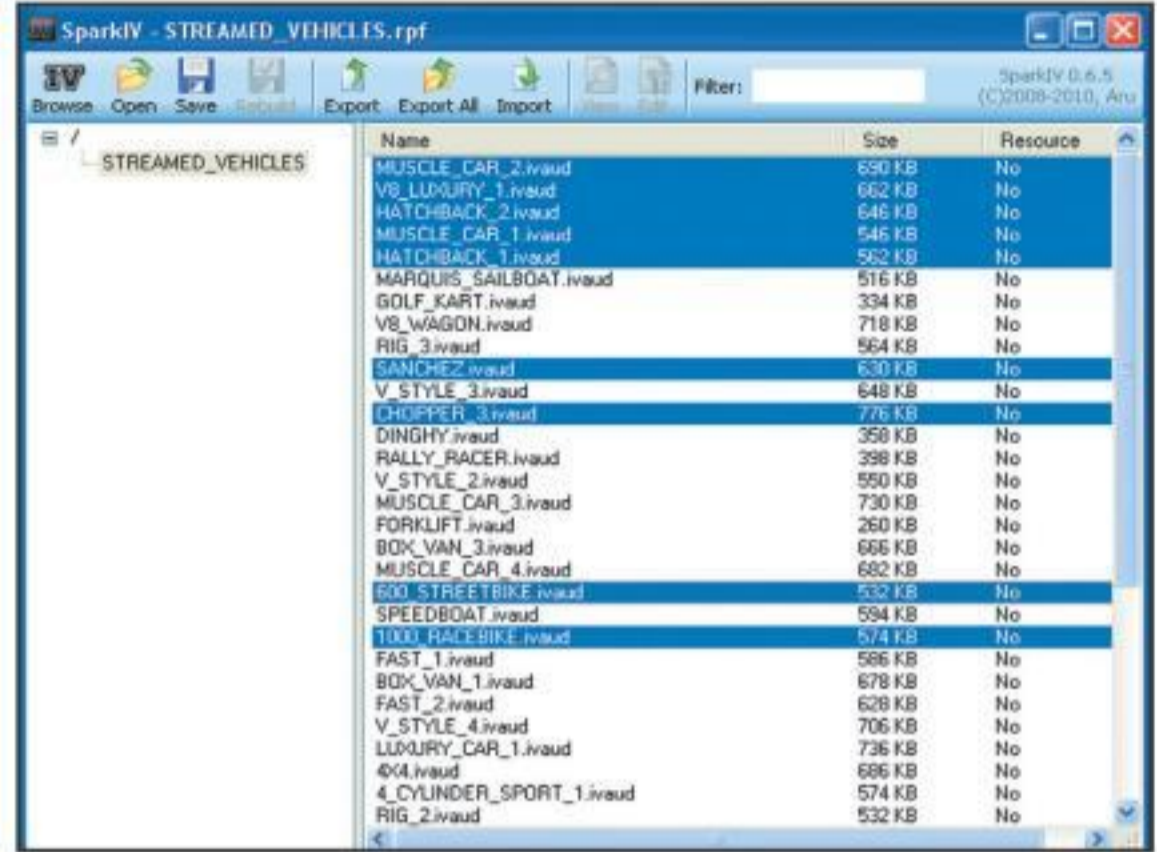
Действовать нужно по следующему алгоритму. Открываете произвольный **RPF**-архив, расположенный в директории `\pcaudio\Sfx` с **GTA 4**, выделяете и экспортируете тот или иной **IVAUD**-файл из списка, загоняете сохраненную на винчестере звуковую библиотеку в **GTA-IVaud**, производите замены, сохраняете изменения, внесенные

в **IVAUD**-архив, снова переходите в **SparkIV** или **OpenIV** и импортируете модифицированный файл в **RPF**.

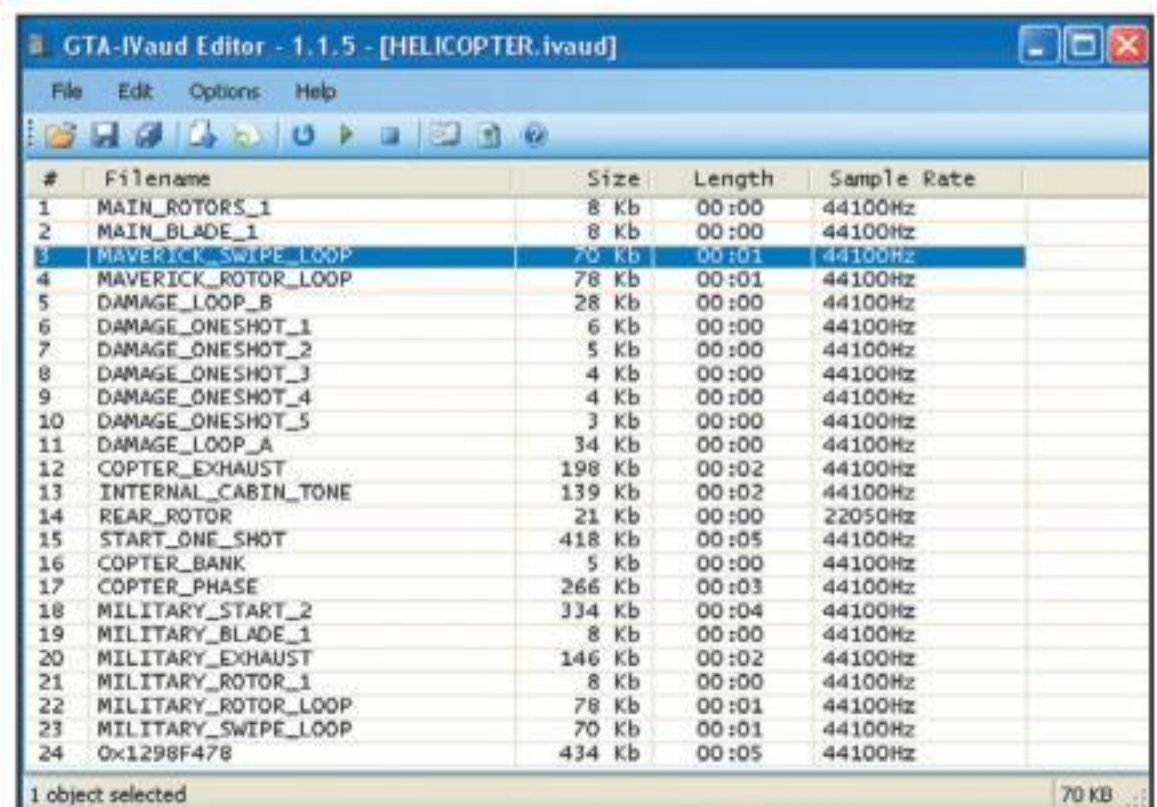
Давайте разберем, как все это работает на конкретном примере. Для работы с игровыми архивами формата **RPF** воспользуемся инструментом **SparkIV** (на наш взгляд, утилита более продумана, чем **OpenIV**). Запустите приложение и кликните по кнопке **Open** на панели инструментов в верхней части **SparkIV**. В открывшемся диалоговом окне перейдите в каталог `\pcaudio\Sfx`, выберите в нем любой **RPF**-файл, например **resident.rpf** (включает в себя звуки оружия, взрывов, столкновений, дождя, воды, открытия/закрытия дверей и много чего еще), и нажмите кнопку **Открыть**.

Выделите щелчком левой кнопки мыши корневую папку в дереве каталогов (левая часть приложения), после чего в поле напротив выберите **IVAUD**-архив, звуки в котором хотите заменить (скажем, **WEAPONS.ivaud**), нажмите кнопку **Export** на панели инструментов и сохраните файл, не меняя его название. Сверните **SparkIV**, но не закрывайте: мы еще вернемся к этому приложению.

Запустите редактор **GTA-IVaud** и откройте только что экспортированный из **SparkIV** архив **WEAPONS.ivaud** командой **File\Open ivaud** (альтернатива — комбинация клавиш **Ctrl+O**). Щелкните правой кнопкой мыши по любой записи в таблице (к примеру, **MP5\_SLAM**) и в контекстном меню выберите пункт **Replace Selected**. В появившемся окне укажите полный путь к новому 16-битному **WAV**-файлу, которым хотите заменить исходный, и нажмите кнопку **Открыть**. Для сохранения изменений загляните в меню **File** и выберите в нем пункт **Save ivaud** (или воспользуйтесь комбинацией клавиш **Ctrl+S**). Закройте редактор **IVAUD**-файлов и разверните **SparkIV**. Щелкните по кнопке **Import** на панели инструментов и подгрузите в редактируемый **RPF**-архив модифицированный **IVAUD**-файл. Сохраните изменения нажатием кнопки **Save** на инструментальной панели, в случае необходимости выполните пересборку архива (кнопка **Rebuild**).



Просматривать, импортировать и экспортировать **RPF**-файлы, содержащие различные аудиобанки формата **IVAUD**, удобнее всего в **SparkIV**.



Модифицируем содержимое звукового архива.

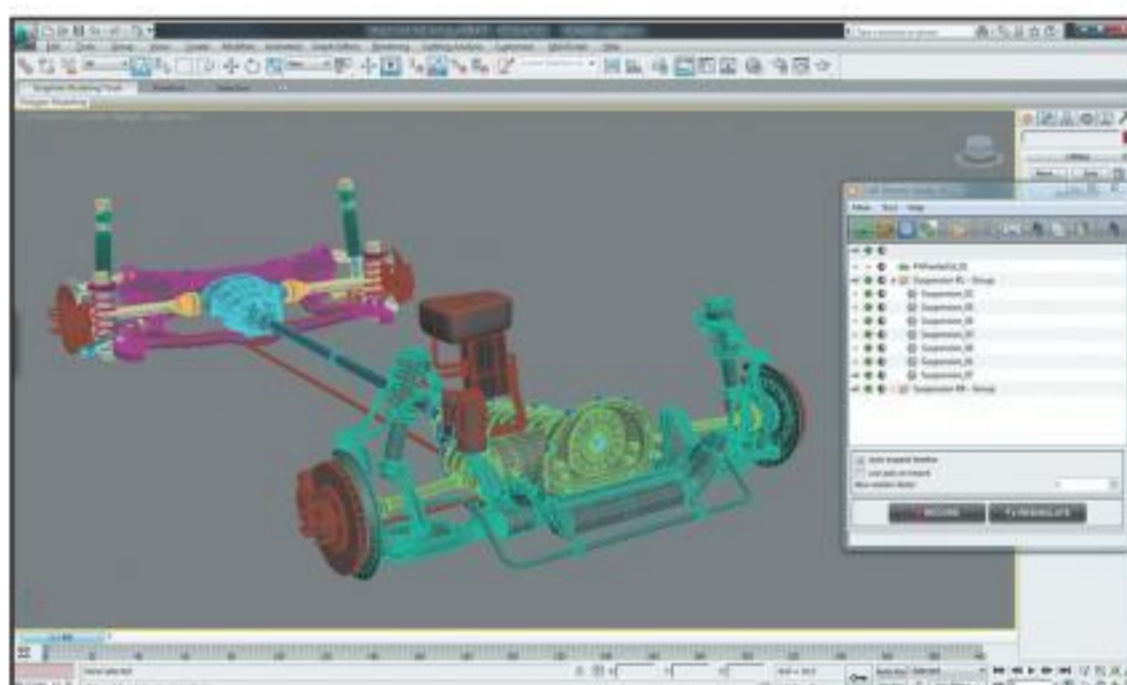
# Скоростная анимация транспорта

ОБКАТЫВАЕМ АВТО И ПИЛОТИРУЕМ САМОЛЕТЫ В 3DS MAX

Анимировать модельки транспортных средств вручную, покaдpовo изменяя их местоположение в пространстве, — занятие долгое и муторное. Куда проще воспользоваться специальными насадками, позволяющими полностью автоматизировать этот процесс. Например, взять на вооружение бесплатные плагины **Craft 4-Wheeler Free** и **Craft Airplane Free** для **3DS Max**, **Maya** и **Softimage** из состава инструментария **Craft Director Studio**, используемого **Electronic Arts**, **Disney**, **SEGA**, **Pixar** и многими другими крупными компаниями.

Подключив их, например, к «Максу» и выполнив ряд несложных подготовительных операций (совместив специальный транспортный скелет с нужной

моделькой на сцене и настроив его ключевые параметры — в частности, максимальную скорость передвижения объекта по сцене), вы сможете в режиме реального времени управлять четырехколесными агрегатами или самолетами, используя самые разные устройства ввода, начиная от клавиатуры с мышью и заканчивая джойстиком, рулями и штурвалами. Пока вы будете закладывать лихие виражи в воздухе или, скажем, покорять виртуальное бездорожье, вмонтированные в «Макс» анимационные плагины производства **Craft Animations** будут автоматически отслеживать и фиксировать все изменения положения моделей в трехмерном пространстве. Вам останется лишь просмотреть, отредакти-



Плагин **Craft 4-Wheeler** позволяет полностью автоматизировать анимацию автомобилей.

ровать (по желанию) и сохранить сгенерированную анимацию в файл.

На официальном сайте ([www.craftanimations.com](http://www.craftanimations.com)) вы

можете скачать триал-версию инструментария **Craft Director Studio**, включающего в себя, ко всему прочему, два совершенно бесплатных модуля.

# 3D-сканирование объектов на дому

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

Компьютер, недорогая веб-камера и простая лазерная указка — оказывается, этого оборудования вполне достаточно для полноценного 3D-сканирования объектов. Да, еще понадобится программный комплекс **DAVID-laserscanner** ([www.david-laserscanner.com](http://www.david-laserscanner.com)).

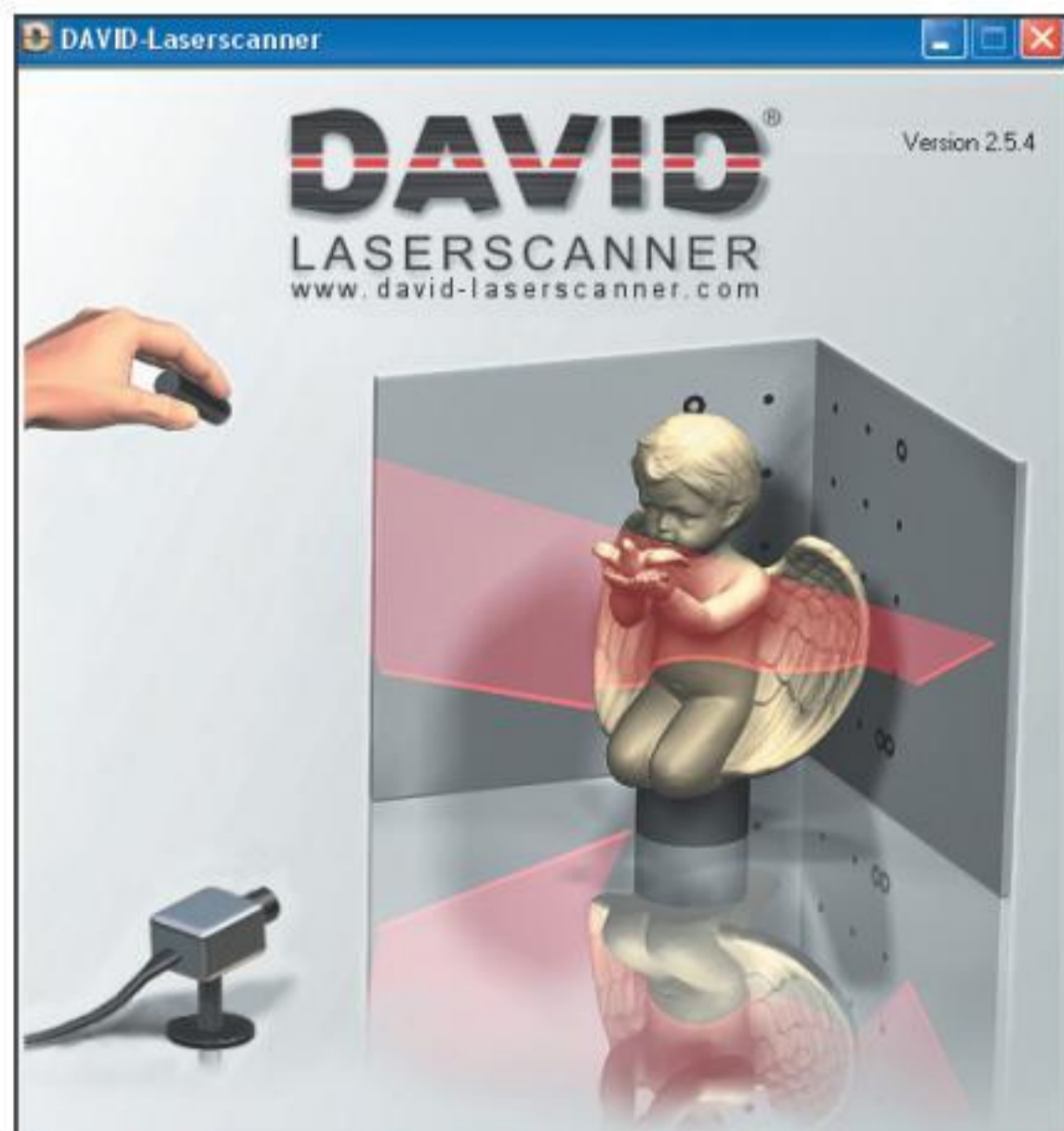
Если соединить все это вместе, получится настоящая домашняя лаборатория по оцифровке самых различных предметов.

Работать с таким комплексом немногим сложнее, чем с обычным 2D-сканером. Все, что от вас требуется, чтобы получить цифровую ко-

пию реальной модели, — запустить утилиту **DAVID**, поместить нужный объект между двумя плоскостями, расположенными друг к другу под углом в 90 градусов (подойдут обыкновенные картонки или даже комнатный угол), включить и откалибровать камеру, предварительно подцепив ее к компьютеру, вооружиться лазерной указкой и несколько раз медленно пройти узконаправленным лучом по объекту (эдакая имитация покраски конструкции).

Программа считывает координаты сканируемой поверхности и автоматически сформирует на их основе 3D-модель, которую можно одним кликом мышки сохранить в

файл формата **OBJ**, понятный всем современным трехмерным редакторам (**3DS Max**, **Maya**, **ZModeler 2** и т.д.). Подробное руководство по оцифровке 3D-объектов с помощью **DAVID** на русском языке находится по адресу [www.david-laserscanner.com/wiki/user\\_manual\\_russian/getting\\_started](http://www.david-laserscanner.com/wiki/user_manual_russian/getting_started). Из явных достоинств **DAVID** стоит отметить интуитивно понятный интерфейс, мощные алгоритмы заполнения интерполяции и сглаживания деталей модели, возможность автокалибровки камеры, функции выравнивания и смешивания 3D-сканов. Базовая редакция **DAVID** распространяется совершенно бесплатно.



Утилита **DAVID-laserscanner** поможет вам оцифровать различные трехмерные формы, используя компьютер с подключенной к нему веб-камерой и обыкновенную лазерную указку.



Пример трехмерного объекта, полученный при помощи **DAVID-laserscanner**. Сложные объекты придется дорабатывать в редакторе.

# Хаос в тропиках

## ВСКРЫТИЕ JUST CAUSE 2

Все самые ценные игровые ресурсы (модели, текстуры, звуки, скрипты, анимации и т.д.) **Just Cause 2** скрыты в недрах специальных ARC-архивов, прописавшихся в каталоге `\archives_win32`. Штатным распаковщиком они не по зубам, но, как говорится, мир не без добрых людей. Энтузиаст, скрывающийся под ником **Gibbed**, тщательно изучил структуру ARC-хранилищ и некоторых заключенных в них файлов и сделал несколько модмейкерских утилит для **Just Cause 2**, объединенных под названием **Gibbed's Tool Pack**, — **Gibbed's Avalanche Archive Viewer**, **Gibbed's Avalanche Bin2XML**, **Gibbed's Avalanche XML2Bin**, **Gibbed's Avalanche SmallUnpack** и **Gibbed's Avalanche SmallPack**. Скачать архив с заветными приложениями вы можете, например, здесь: [www.moddb.com/games/just-cause-2/downloads/modding-tools-unofficial](http://www.moddb.com/games/just-cause-2/downloads/modding-tools-unofficial). Рассмотрим вкратце каждый из этих инструментов.

### Gibbed's Avalanche Archive Viewer

Утилита для просмотра и распаковки игровых архивов формата ARC. Работать с приложением чрезвычайно просто. Нажали кнопку **Open** на панели инструментов, выбрали нужный ARC-файл из директории `\archives_win32` с установленной игрой, щелкнули по нужной записи из списка правой кнопкой мы-

ши и в выпадающем меню кликнули по пункту **Save** (или же воспользовались кнопкой **Save All** на панели инструментов для архивации всей базы данных).

### Gibbed's Avalanche Bin2XML

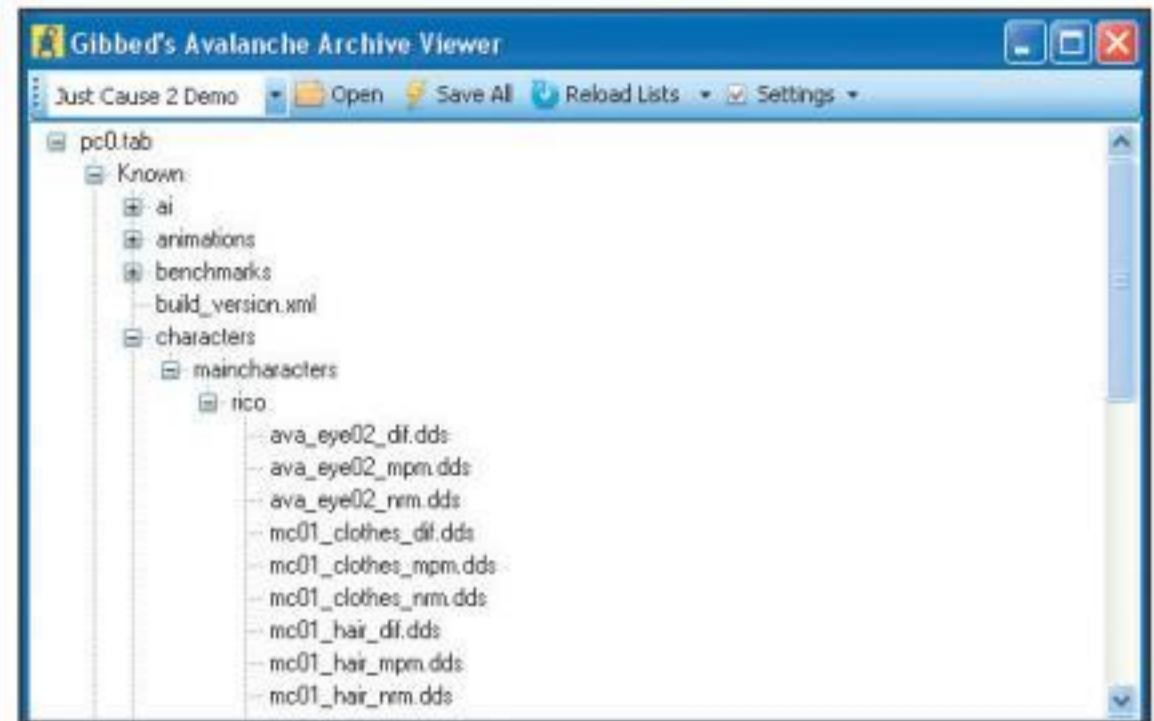
Конвертер, единственным предназначением которого является перегонка различных конфигурационных файлов формата BIN в XML-документы, с которыми дружат почти все современные табличные редакторы (взять, к примеру, **Microsoft Excel**). Как это работает? Перетаскиваете нужный BIN-файл на значок исполняемого файла `Gibbed.Avalanche.bin2xml.exe` и тут же получаете привычный XML.

### Gibbed's Avalanche XML2Bin

Прямая противоположность предыдущей программе. Утилита понадобится вам для перевода модифицированных XML-файлов в исходный формат BIN. По принципу работы XML2Bin ни капли не отличается от Bin2XML.

### Gibbed's Avalanche SmallUnpack

Простой, как грабли, инструмент для извлечения содержимого **BLZ/EEZ**-паков, которых в ARC-архивах — с избытком. Функционирует по той же схеме, что и Bin2XML.



Распаковщик архивов **Gibbed's Avalanche Archive Viewer** имеет вот такой простенький интерфейс, остальные утилиты для моддинга **Just Cause 2** и вовсе лишены графической оболочки. Впрочем, это даже хорошо.

### Gibbed's Avalanche SmallPack

Утилита, заточенная под создание новых игровых архивов на основе любых переработанных файлов.



Нетрудно заметить, что в наборе нет ни одного инструмента для внедрения модифицированных файлов обратно в ARC-архивы. Возникает вполне резонный вопрос — что же тогда делать с измененным контентом? Берете модифицированный файл или группу таковых и помещаете их в каталог `\dropzone` с **Just Cause 2** (если папка `\dropzone` отсутствует, ее нужно создать), полностью сохраняя иерархию папок. Например, если вы выуди-

ли текстуру `fog_gradient.dds` из директории `\textures\atmosphere` (архив `02.arc`), перерисовали ее и хотите заменить ей стандартный файл, то должны в директории `\dropzone` с **Just Cause 2** завести папку `\textures`, которая, в свою очередь, будет содержать каталог `\atmosphere` с измененной текстурой `fog_gradient.dds` (таким образом, полный путь к файлу будет выглядеть следующим образом: `\dropzone\textures\atmosphere\fog_gradient.dds`). Игра автоматически будет отдавать приоритет распакованным файлам, а не оригинальным, упакованным в архивы, поэтому никакие правки в конфигурационные файлы вносить не нужно. ■



Вот что некоторые фанаты сделали с игрой после выхода **Gibbed's Tool Pack**.



# ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

Ответы на самые интересные и актуальные письма



## ПИСЬМО НОМЕРА

### ПЛАНШЕТНАЯ ЖИЗНЬ

Привет всем игроманцам. С выходом iPad начался настоящий бум планшетов (уже кто только их не анонсировал) и сразу все заговорили об окончательной гибели печатной продукции, включая книги, газеты и журналы. Я посмотрел видео нескольких журналов и книг, которые уже существуют на iPad и, если честно, не понял, почему все так волнуются. Ну да, там есть навигация и встроенное видео, но мне куда приятней держать в руках бумажное изделие, а не какой-то недокомпьютер. Неужели простое добавление роликов может погубить печатную прессу? Да и вообще, как-то это странно, не одно столетие индустрия существовала, а теперь вдруг возьмет и разом испустит дух? — Николай Борщев (Санкт-Петербург)



### АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО

главный редактор

На эту тему мы уже заходили с самых разных ракурсов, не рассмотренным остался лишь один вопрос.

Все журналы, которые сейчас пытаются активно приспособиться к жизни на планшетах, идут по пути наименьшего сопротивления. Они стараются выглядеть так же, как и раньше — в бумажной своей ипостаси, — только на электронном носителе. Вся эта свистопляска сдабривается аппетитным видео, спецэффектами и прочей тарбарщиной, которая, по большому счету, не сильно-то нужна.

Но вы все так же листаете страницу за страницей от начала журнала к концу или еще каким-то замысловатым способом (здесь, кстати, бумажные издания удобней — их можно сразу

открыть на нужном развороте без всяких плясок в меню навигации). Но электронный носитель — не бумага и при всем желании не может ее заменить. Прессу на планшетах надо изначально разрабатывать по совсем другим принципам. Люди, держа в руках что-нибудь вроде iPad не очень-то хотят читать длинные ленты текста. Им хочется делать с iPad то, для чего он создавался, — побольше тыкать в экран, смотреть, как на нем меняется изображение, как-то участвовать в преобразовании картинки, а возможно и текста. То есть чувствовать себя творцом, а не просто потребителем.

На мой взгляд будущее электронной прессы именно в интерактивности. Скармливая читателю очередную порцию текста необходимо тут же занимать его еще множеством других вещей. Создавать тематические игры (возможно, под каждую статью в отдельности), давать возможность искать в интернете информацию по любому попавшемуся в тексте термину, в любой момент — прямо со страницы E-журнала — выходить в YouTube, организовывать по нажатию одной кнопки обсуждение текста в онлайн (но так, чтобы комментарии можно было посмотреть прямо из статьи).

Даже навигацию, полагаю, в ближайшем будущем все начнут делать совсем иначе. Для электронных версий текста давно уже придумана довольно удачная форма подачи — это сайты, со всеми их меню и гиперссылками.

Умрет ли печатная пресса — вопрос не совсем корректный. Интереснее, когда именно она умрет и что придет ей на смену. Вполне возможно, что бумажные издания продержатся достаточно долго и их убийцей станут уже совсем не планшеты, а какие-то другие устройства, считывать информацию с которых во много раз удобней.

Думаю, уже сейчас все печатные издания давно бы риснулись в онлайн и на планшетики, если был бы придуман простой и удобный способ монетизации. Но людей, которые готовы платить за журнал или газету, которые можно подержать в руках, пока хватает, а способов заработать столько же, продавая электронные издания, еще не придумали.



### СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

ведущая «Почты»

Старпом, вечно ты расплываешься мыслью по древу, и забываешь о довольно важных вещах. Например, о стране, где мы все живем. Я недавно видела человека в метро, который, облокотившись на поручень, читал что-то с iPad. Но для того, чтобы отечественная пресса могла окунуться в виртуальность, надо чтобы таких людей было в сотни тысяч раз больше.

Вот когда планшетники расплзутся по нашей с вами родине, когда цены на них будут доступны среднестатистическому человеку (на мой взгляд, 20-30 тысяч за устройство — это очень много, у людей, живущими за пределами МКАД, месячная зарплата зачастую меньше), вот тогда и можно будет говорить о том, в каких формах и под каким соусом придумывать электронные журналы и как продавать их читателям.

В России, мне кажется, печатная пресса, которую сильно пошатнул кризис, проживет еще довольно долго. Думать о будущем, безусловно, надо уже сейчас, но бросать все и разом кидаться на электронную амбразуру не стоит.

## ПИСЬМО №1

### МЕСТО ПУСТО НЕ БЫВАЕТ

Почти под каждой картинкой в журнале у вас есть какая-то подпись. Иногда там стоят шутки, иногда какие-то пояснения или еще что-то. А кто все это придумывает? Друг говорим, что, наверное, есть специальный человек для этого, но мы решили спросить напрямую. И как именно вы придумываете подписи — наверняка есть какие-то правила? — Илук Навозник



### ГЕОРГИЙ КУРГАН

редактор раздела рецензий

В некоторых журналах, действительно, существует специальный человек, который занимается иллюстрациями — так называемый билд редактор. Однако в «Игромании» такой должности традиционно не существует (во многом потому, что у нас нет необходимости ежедневно работать с фотоматериалами), поэтому и иллюстрации, и подписи к ним предоставляет автор статьи.



### СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

ведущая «Почты»

Без специальных правил тоже не обойтись. Существует несколько способов создания подписей. Можно просто описать, что изображено на картинке. Скажем, «Вы видите большого зеленого медведя, он ест красный мед, а со спины его уже атакуют фиолетовые пчелы». Казалось бы, все нормально, вот только такая подпись вам, читателям, не сообщает никакой новой информации. Вы ведь и так видите, что на скриншоте есть медведь, мед и пчелы и даже способны различить их цветовую гамму. С

Новое блюдо — хедкрабовые палочки — изобрел наш читатель Александр Алягта Утенков.



тем же успехом подпись можно было бы вообще не ставить.

Второй вариант — придумывать подписи смешные. Вот только сочинить по-настоящему веселую подпись не так-то просто. Все эти цитаты из фильмов и книг «якобы в тему» — смотрятся не лучшим образом. Смотришь на такую, понимаешь, что автор вроде бы пошутил, вот только ни разу не смешно. Так что такие подписи мы делаем очень редко, только когда шутка на самом деле удалась и над ней от души посмеялось сразу несколько редакторов.

Третий вариант — подпись информационная, сообщающая читателю какую-то дополнительную информацию об игре. Допустим, «У зеленого медведя, которого вы видите на скриншоте, есть способность Антижало, которая позволяет снизить урон от укусов белых пчел на 80%. Медведю, изображенному на скриншоте, не повезло: когда способность Антижало активирована, укусы пчел другого цвета наносят ему на 50% урона больше». В такой подписи с одной стороны рассказывается о том, что показано на скрине, с другой — просто считать эту информацию с картинки нельзя.

## ПИСЬМО №2 ИНТЕРЕСНОЕ В...

*Доброго времени суток, «Игромания»! Я читаю ваш журнал уже несколько лет, и мне всегда было интересно, как вы создаете рубрику «Интересное в Сети»? То есть, как вы ищете сайты, специально ли вы их ищете, или они сами вас находят? А если специально, то как именно? — Crazy8*



### АЛЕНА ЕРМИЛОВА

редактор рубрики «Спецматериалы»

Раньше, когда я только читала «Игроманию», она не работала в ней, мне тоже было очень интересно, как же авторы ищут эти сайты. Откуда они их берут? Ведь непонятно даже, что писать в поисковой строке!

На самом деле, мы ни сайты, ни игры почти не ищем. Мы просто знаем, где их брать.

Индустрия флэш-игр — это игровая индустрия в миниатюре: здесь есть свои знаменитые студии, свои крупные издатели, свои сайты-агрегаторы ([FlashArcadeGamesSite.com](http://FlashArcadeGamesSite.com), [BestGamesLand.com](http://BestGamesLand.com), [GameShot.org](http://GameShot.org), [ArmorGames.com](http://ArmorGames.com), [NewGrounds.com](http://NewGrounds.com), [FlashGames247.com](http://FlashGames247.com) и мой любимый — [Nitrome.com](http://Nitrome.com)). Ведущие рубрики следят за этими сайтами годами и знают лучшие студии и самые популярные жанры.

Вот сейчас, например, выходит все больше хороших tower defence-игр (**Balloon in a Wasteland Flash**, **Gobtron**) и игр в жанре «зарази их всех» (**Infectonator World Dominator**, **Infectonator!**). А с год назад, после релиза очередной серии **Bike Mania**, был бум мототриалов на флэше, подаривший нам **Trial Bike 3** и **Box10 ATV 2**. Мы прогнозируем такие тематические волны, отслеживаем даты выхода игр от талантливых студий, просматриваем пользовательские топы на сайтах-агрегаторах — и потихоньку отбираем лучшие флэшки.

## НАШИ ПРИЗЫ



Традиционно мы премируем автора письма номера. На этот раз в качестве приза у нас — ноутбук ASUS Eee PC 1008P. Процессор — Intel Atom N450 1.66 ГГц, оперативная память — 2 Гб, HDD — 250 Гб, экран — 10 дюймов, операционная система — Windows 7 starter.

С сайтами еще проще. Во-первых, все мы, авторы и редакторы «Игромании», очень много времени проводим в интернете: ищем какую-то информацию, читаем блоги, новостные ленты разных сообществ. Каждый рано или поздно наткнется на что-то интересное, смешное, полезное — и посылает ссылку остальным. В месяц набирается несколько первоклассных разноплановых сайтов, таких, что можно каждому давать медальку «Выбор редакции».

Во-вторых, давно существует множество интернет-премий — от национальных (скажем, австралийской **Australian Web Award**) до мировых (вспомните **Webby Awards**, о которой мы писали в «Игромании» №7/2010). Получить награду специализированного жюри очень престижно, поэтому профессиональные веб-дизайнеры и любители-энтузиасты подают заявки на участие в конкурсе. Списки претендентов, как правило, общедоступны — пожалуйста, сяди да просматривай лучшие сайты Мировой паутины.

Кстати, с этого номера рубрики «Интересное в Сети» и «События и факты» слились в одну — она называется «Мудрая куча мусора» и стоит не в конце журнала, а в середине, в разделе «Спецматериалы». Кроме того, теперь мы пишем не только о лучших играх и полезных сайтах, но еще и о смешных фотожабах и злободневных видеороликах.



### СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

ведущая «Почты»

Есть еще один способ найти ссылки на интересные сайты — это тематические форумы и блоги. Появляется на каком-нибудь Kotaku.com информация про новую портативную консоль от Nintendo — в ветке обсуждения обязательно кто-нибудь даст веселую

ссылку на флэшку, пародирующую приставку, кто-то подкинет ссылочек на эмуляторы геймбоя, а кто-то и вовсе сам сделает веселый комикс в тему.

Надо только внимательно следить за всеми темами и вовремя выуживать из них интересные ссылочки. Концентрация их в общем потоке крайне невелика, так что просто так зайти на какой-нибудь игровой блог и сразу отыскать несколько интересных урлов не получится, нужно самому участвовать в беседах и мониторить разом несколько десятков, а то и сотен тем.



«Воин Братства стали. Шлем снимается и там... Vault Boy собственной персоной!» — Vocal BOX Котобейников.

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.

ПИСЬМО №3

НА КЛЕЮ СИДЯЩИЕ

Скажите, а как вы выбираете наклейки, которые вкладываются в журнал? Есть какой-то основополагающий принцип или ничего такого не предусмотрено, и вы просто берете, что красивее, или вообще набум? — SMS с номера +7 (916) \*\*\* 15 94



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

главный редактор

Главное правило — наклейки должны быть по популярным играм. Вряд ли кому-то захочется лепить на дневник, холодильник или монитор изображение темно-бурого опоссума из второсортной казуалки. Помимо этого изображение должно быть красивым. Даже по хитовым играм иногда появляется крайне невзрачные обои — такие мы не ставим.

Есть и еще одна завязка. Мы стараемся размещать на наклейках картинки из игр, которые описываются в журнале. Но это уже факультативный принцип — если есть отличная игра с прекрасным артом, по которой пока не появлялось никакой новой информации кроме обоев для рабочего стола, то наклейку мы по ней обязательно делаем.

Есть и еще одна завязка. Мы стараемся размещать на наклейках картинки из игр, которые описываются в журнале. Но это уже факультативный принцип — если есть отличная игра с прекрасным артом, по которой пока не появлялось никакой новой информации кроме обоев для рабочего стола, то наклейку мы по ней обязательно делаем.



Работа из пластика по мотивам игры Gears of War.

ПИСЬМО №4

Я б в дизайнеры пошел

Приветствую. Подскажите, а где учились ваши дизайнеры и насколько это вообще сложно, рисовать разные дизайны для статей? И насколько сложно попасть на работу в журнал в этом амплуа? — схожие вопросы задали сразу два наших читателя, форумчанин Хэнкок Star и Николай Кочетов (Самара)



ЕВГЕНИЯ ЛЕБЕДЕВА

дизайнер

Я попала на работу в журнал «Игромания», просмотрев сотни похожих вакансий: требуется дизайнер, креативный и аккуратный, находчивый, образованный, разносторонне развитый, в теме последних тенденций и ситуации в мире, коммуникабельный, ответственный, умение рисовать от руки — приветствуется, навыки быстрой и грамотной верстки обязательны, необходимы знания программ Photoshop, Illustrator, QuarXpress, InDesign. Я сделала портфолио, которое собирала на предыдущих местах работы, прикрепила его к резюме и меня позвали на собеседование.

Тут я сделала тестовое задание — сверстала материал в стандартном макете, который остается одинаковым из номера в номер, дома надо было сделать разрывник — и это нехарактерно для других журналов, где не делают уникальный дизайн для каждой статьи — было сложно, но я поняла, что мне это очень интересно. В результате меня взяли на работу с должностными обязанностями, которые включают поддержание фирменного стиля, быстрая и аккуратная верстка, но также создание новых концептов, макетов и оформлений статей и рубрик журнала.

Где всему этому можно научиться? Замечательно если за твоими плечами художественная школа, но даже если нет — не беда. Несколько книжек по композиции, цвету и основам рисунка заполнят основные пробелы в теории. И пора начинать разбираться в программах. Можно начать с фотошопа — редактируешь фотографии друзей, клеишь из них коллажи или плакаты, так ты применяешь теоретические знания, а польза и веселие гарантированы. Потом можно пойти двумя путями: учеба в колледже или в институте. Их различие в том, что колледж дает более практические и прикладные навыки, учеба состоит поровну из лекций и практических занятий, что дает тебе возможность сразу после колледжа чувствовать себя уверенно, идти на работу.

Обучение в институте более основательное — за пять лет можно узнать и выучить огромное количество важнейших вещей — как египтяне передавали знания и новости, как они делали папирус, кто изобрел печатную машинку, искусство, мифологию, историю, литературу. Считается что лучшие институты для того чтобы получить специальность связанную с издательским делом — МГУП (Московский государственный университет печати, среди факультетов есть даже факультет Изделий из бумаги и картона), вступительные экзамены проходят в корпусе возле мет-



Тиммлей хедкрабов. В качестве основного оружия — монтировка. Композицию составлял — Леонид Strider.

ро «Войковская» и рядом красивый пруд, и ВБШД (высшая британская школа дизайна, где учат дизайну вообще и дизайну периодических изданий в частности, а обучение ведется на английском языке), вариантов море — институтов, которые учат на дизайнеров, очень много, в данном случае лучше выбирать графический дизайн, но перед этим поговори с теми, кто его закончил.

Если же вы в итоге решили пойти в колледж — прямая дорога в издательско-полиграфический колледж имени И. Федорова. Фиолетовое здание практически полностью поглотит вас на четыре года. Я училась на факультете Издательское дело, пропадала на ярославском шоссе пять дней в неделю с 8:40 до 18:00 — и могу рассказать о процессе производства журнала все: какая команда над этим работает, что должен делать каждый человек, с чего начинается идея, как происходит процесс предпечатной подготовки, как выбрать бумагу и краски для будущего издания, разработать рекламную кампанию и продать готовое изделие. Версте я научилась именно здесь. За несколько курсов работ в общей сложности наберется на полноценный журнал, а к дипломному проекту предложат разработать и сделать свою книгу.

Можно пойти на факультет рекламы — сидеть у мольберта каждый день и рисовать шедевры, снимать видеоролики устраивать фотосессии, а на третьем курсе выполнить задание по созданию обложки для придуманного журнала, но потом обычно идут работать в рекламное агентство. Больше всего пользы принесут — широко открытые глаза, интерес к миру, нужно постоянно читать разную литературу, смотреть, что делают люди вокруг. И по мере желаний ходить на разные курсы и мастер-классы. И самое главное, что поможет, — мечта, терпение и силы, к постоянной учебе и самосовершенствованию. А все остальное можно выучить, спросить, понять, усвоить. Удачи!

# СИМБИОТИКА



2010	Август	August							
Неделя	Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница	Суббота	Воскресенье		
Week	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday	Sunday		
31									1
32	2	3	4	5	6	7	8		
33	9	10	11	12	13	14	15		
34	16	17	18	19	20	21	22		
35	23/30	24/31	25	26	27	28	29		

ИП  
МАХУС

Издатель Activision Издательство в России 1С-СофтКлуб Разработчик Raven Software

И П О  
И МАХУА

# МОТОР СТОРН PROGAMES



2010	Август	August	Четверг	Пятница	Суббота	Воскресенье	
Неделя	Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница	Суббота	Воскресенье
Week	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday	Sunday
31							1
32	2	3	4	5	6	7	8
33	9	10	11	12	13	14	15
34	16	17	18	19	20	21	22
35	23/30	24/31	25	26	27	28	29





**ПИСЬМО №5**  
ЗАЩИТА ЦИТАДЕЛИ

Прочитал вашу статью про онлайн-игру Mytheon, а незадолго до этого я видел игру с таким же названием для iPhone. Я так понял, что эти игры как-то связаны. Что это за игра такая? — Роман Чекалов (Москва)



**ОЛЕГ ЧЕБЕНЕЕВ**  
автор

Самое сложное для небольшой компании при создании MMOG — пробить достаточный бюджет и остаться на плаву до релиза. Эта проблема не обошла и разработчиков Mytheon, но вместо того, чтобы кланчить средства у богатых издателей, True Games Interactive решила собрать деньги иным способом — выпустив мини-игру для iPhone.

Mytheon: Assault of Gaia во многом напоминает популярную Plants vs Zombies в древнегреческом сеттинге. По сюжету мать всех живых существ Гея долгое время искала героя, который смог бы дать отпор тирании Зевса. Игрок выступает в роли ее правой руки и должен пройти несколько испытаний перед финальной битвой. Боги будут насыпать волна за волной толпы монстров, основная задача — не пропустить их в храм Гей. Словом, классический tower defence.

Как и в онлайн-овой Mytheon, главный аргумент в бою — камни-силы. После прохождения каждого этапа, выдают новые камушки, которыми можно отбивать атаку более крутых монстров. К каждому из них идет краткое описание, так что тактику можно обдумать заранее. А вот как распорядиться ресурсами, какие камни включить в набор и использовать во время осады, придется решать на лету.

Доступных карт пока немного: подводное царство, подземный мир с реками лавы и греческий пантеон. Но в каждом из миров нужно пройти более десятка стадий и в конце сразиться с одним из богов.

«На iPhone не так много возможностей бросить вызов Посейдону, Аиду и самому Зевсу, поэтому Mytheon: AoG станет отличным дополнением к игровой коллекции плеера. Хотя с сюжетом нашей MMOG она не связана, мы дали игрокам шанс окунуться в мир Mytheon новым способом», —

прокомментировал релиз AoG руководитель True Games Питер Цезарио. Скачать игру с iTunes Store и сразиться с богами можно всего за \$3.

Mytheon: AoG — далеко не единственный представитель жанра Tower Defence на iPhone. Телефон Apple идеально подходит для этих простых, но безумно затягивающих игр. Если древнегреческих баталий вам покажется мало, рекомендуем обратить внимание еще на эти тайтлы:

**Fieldrunners**



Старейшая и самая популярная tower defence игра на мобильных платформах. Успех ей принесли не только затягивающий геймплей и большой выбор башен с апгрейдами, но и возможность возводить сооружения практически в любом месте карты, что добавило игре динамики. Для Fieldrunners также характерны несколько режимов сложности. Пройти все карты на максимальном уровне под силу только самым терпеливым и талантливым стратегам. Игра уже много месяцев является завсегдатаем списка 25 самых продаваемых игр для iPhone.

**Geodefense**



Векторная графика Geodefense с неоновыми цветами отдаленно напоминает культовый среди поклонников киберпанка фильм Трон. Эта игра еще сложнее, чем Fieldrunners, и на поздних уровнях планировать и возводить апгрейды башен нужно за доли секунды. Малейшая оплошность и вас ждет неминуемый Game Over. Дизайн многих карт кардинально отличается, так что с каждым разом приходится изобретать новые стратегии, которые будут разбиты в пух и прах финальными картами. Это, вероятно, самая хардкорная из всех TD-игр, а также самая выгодная по цене.

**7 Cities**



Название 7 Cities подсказывает игроку, чем он будет заниматься — защищать семь портовых городов от бесконечных атак пиратов и морских чудовищ, которые сплошным потоком плывут по тропической реке. Особенность этой игры в том, как вы будете добывать средства на постройку и апгрейд башен. В конце каждого уровня, если удастся отбить город, в благодарность жители дарят свои сокровища — эти красные камушки идут на финансирование разработок и улучшений. 7 Cities особенно подходит казуальным геймерам: сложность в ней ниже, чем у конкурентов, зато графика и звук на высоте.

**Sentinel**



Самая продвинутая в техническом плане TD-игра на iPhone. Карты и объекты в ней не нарисованы от руки, а отрендерены в 3D. Игроку предлагается защитить удаленную колонию от атак пришельцев. Кроме привычных башен, покупать можно маленьких летающих роботов, которые собирают ресурсы и чинят постройки. Но вот апгрейды подкачали — практически все они просто увеличивают урон, не давая интересных бонусов. Несмотря на то, что Sentinel практически копирует геймплей Fieldrunners, игра весьма популярна, во многом благодаря новомодной графике и возможности занести свои достижения в онлайн-рейтинг. ■



# МИНУТА СЛАВЫ

Тема — наша. Фотографии, скриншоты, рисунки, фотожабы — ваши!



Коллаж *Zombie Driver: Grid*. Составитель — Александр Гусев.



Зомбайн из *Half-Life*, мастер-модель, масштаб 1/35, материал — эпоксидин. Сергей Лебедев.



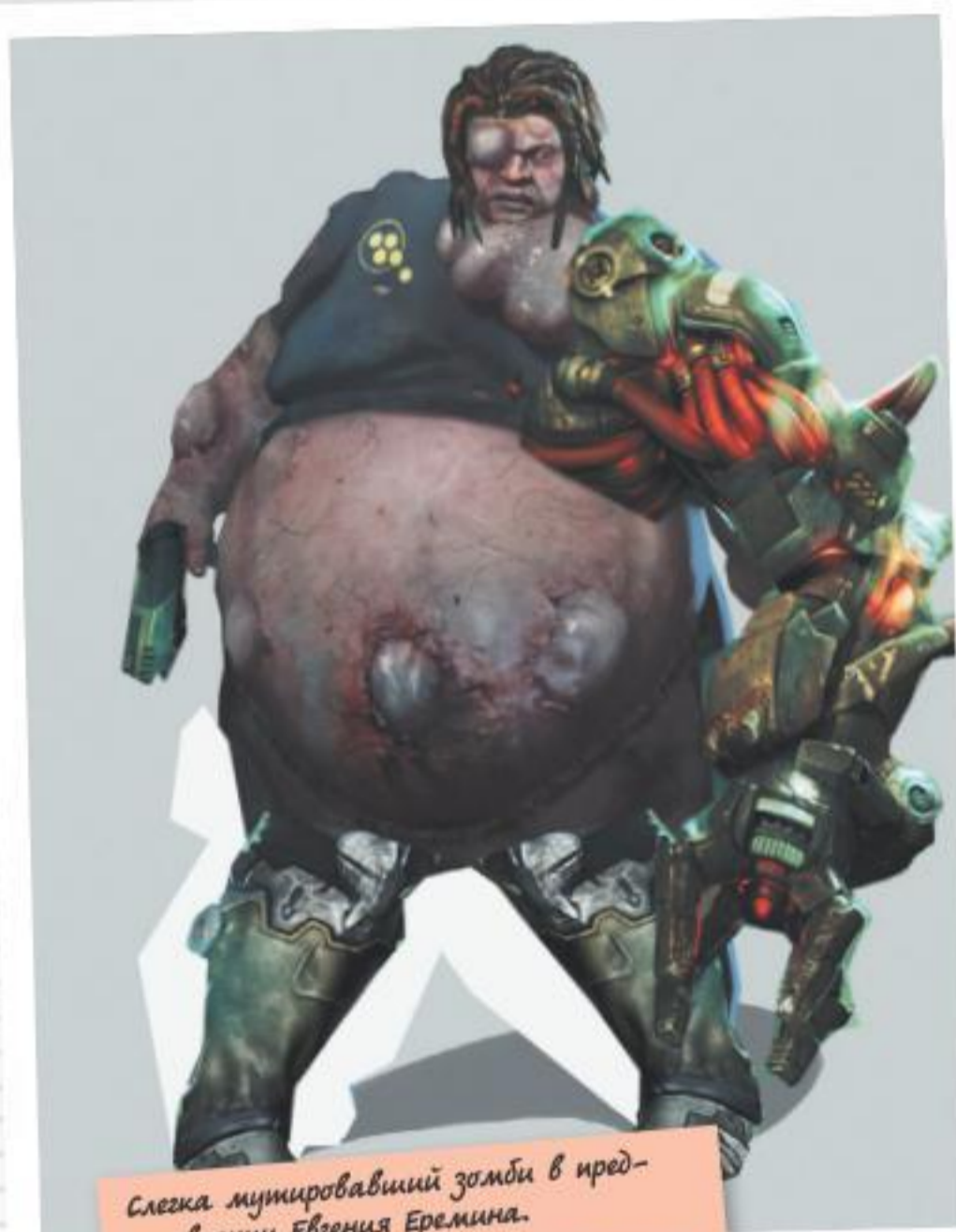
Кролики совсем не умеют использовать магию вуду. Вуду-зомби и его «кукловод». *Rabbit N.*



Вот так Биг Дэдди расправляется с самыми страшными зомби. Антон Онищенко.



Вот таких вот очаровашек прислала нам Лилия Валеева (Набережные Челны).



Слегка мутировавший зомби в представлении Евгения Еремина.



Практически выступление кащеев-бессмертных. Картинку рисовал — кукурузо Журавков.

## 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» — **ГЕРОИНИ ИГР**, т.е. все, что связано с прекрасным полом в виртуальных развлечениях. Только без всякой суровой эротики — легко, смешно, незамутненно!

Ждем от вас не только смешные скрины, но и фотожабы, коллажи, юмористические фотографии, модельки...

Ваши работы присылайте на адрес [mail@igromania.ru](mailto:mail@igromania.ru) — с обязательной пометкой «Игромания/Минута славы». Работы принимаются до 30 июля.



Постановка Harry Zombie Friends. Создана с помощью Garrys MOD 10. Автор — Геннадий Айганов (Кызылорда, Казахстан).



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.

### AI War: The Zenith Remnant (PC)



Прежде всего включите коды в настройках. Затем во время игры давите **Enter** и набирайте нужный код.

**Go Go Trade Pact** — создает торговцев на выбранной планете

**Spawn Miners** — направляет шахтеров на выбранную планету

**Calling Mr Miles** — создает Dyson Sphere на выбранной планете

**Invoke Unicron** — направляет Zenith Devourer на выбранную планету

Следующие коды дают указанный тип големов:

**Busted Teensy** — Broken Black Widow Golem

**Teensy** — Black Widow Golem

**Busted Ohm** — Broken Armored Golem

**Ohm** — Armored Golem

**Busted Shinra** — Broken Artillery Golem

**Shinra** — Artillery Golem

**Busted Curse Me** — Broken Cursed Golem

**Curse Me** — Cursed Golem

**Busted Its A Troll** — Broken Regenerator Golem

**Its A Troll** — Regenerator Golem

**Busted And The Hegemon** — Broken Hive Golem

Golem

**And The Hegemon** — Hive Golem

**Busted Zombie Bots** — Broken Botnet Golem

Golem

**Zombie Bots** — Botnet Golem

### Metal Gear Solid: Peace Walker (PSP)

Чтобы рекрутировать самого Хидео Кодзиму, нужно в интерактивной кат-сцене после миссии **Infiltrate the Crater Base** обыскать гру-



зовик с номером **Centro America 63824 Peace Sentinel**.

Чтобы открыть уровни, созданные в дань уважения игре **Monster Hunter**, необходимо, во-первых, прослушать (или хотя бы промотать кнопкой с кружком) все записи Чико, во-вторых — в миссии под номером **029** пройти на пляж. Там вас с распростертыми объятиями встретит говорящая кошка. После разговора откроется доступ к первому из серии секретных уровней.

Для активации кодов обязательно нужен доступ в Сеть, в частности, необходимо иметь аккаунт в службе PlayStation Network. В меню игры проделайте такой путь: **Extras\Network\Enter Passcode**. Здесь набирайте коды:

**2000016537833** — красная футболка с лицом Снейка

**2000016756791** — белая футболка с лицом Снейка

**2000016032758** — черная футболка с надписью Big Boss

**2000016032680** — белая футболка с надписью Big Boss

**2000016032390** — черная футболка с надписью Peace Walker

**2000016038415** — черная футболка с логотипом Peace Walker

**2000016036022** — серая футболка с кружком

**2000016032567** и **2000016032574** — серая футболка с логотипом MSF

**2000016032635** — синяя футболка с логотипом MSF

**2000016032338** — серая футболка со змеей на спине

**2000016035902** — оливковая футболка со змеей

**2000016038576** — красно-коричневая футболка

**2000016035933** — белая футболка UNIQLO

### The Saboteur (PC)

Запустите лаунчер (находится в папке с игрой) и нажмите **F4**. Появится окно, в котором



надо набрать код **BH87 VJ52 VK5Z 8J4N**. Теперь у главного героя появится немецкий нож, воспользоваться которым можно, подкравшись к фашисту и нажав на кнопку незаметного убийства. Учтите, что для активации кода нужно начать новую игру.

### UFC 2010 Undisputed (PS3, Xbox 360)



Накопите нужное количество очков для покупки приглянувшейся вещи. Выберите ее в магазине, подсветите пункт **Yes**, но вместо **X** (**A** для Xbox 360) нажмите **кружок** (**B**). Таким образом вы получите вещь, но очки на ее покупку не потратятся.

Коды набираются в главном меню. Сначала приведены читы для PS3, а в скобках — для Xbox 360.

**L1, R1, L2, R2, R2, L2, R1, L1, треугольник, квадрат, квадрат, треугольник, Start** (**LB, RB, LT, RT, RT, LT, RB, LB, Y, X, X, Y, Start**) — открывает BJ Penn

**вправо, вверх, влево, вниз, влево, вверх, вправо, вниз, влево, квадрат, треугольник, треугольник, квадрат, Start** (**вправо, вверх, влево, вниз, влево, вверх, вправо, вниз, влево, X, Y, Y, X, Start**) — открывает Shaq

**вниз, вниз, вверх, вправо, влево, вниз, Select (Back), Start** — открывает Mask, Skyscraper и Punkass

## ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСКАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «паскалки».

### Just Cause 2



В игре можно поиздеваться над правителем острова, разукрасив его портрет. Для этого с помощью крюка заберитесь на агитационный щит с изображением диктатора, прямо к его лицу, затем нажмите клавишу действия (по умолчанию E). Спустя несколько секунд лик главного злодея украсят веселые очки и усы. — Павел Степанов

### Left 4 Dead 2: The Passing



А знаете ли вы, что группа Midnight Riders уцелела, их автобус можно даже увидеть проезжающим мимо. Во второй миссии «Переход» кампании The Passing очень быстро бегите в бильярд-клуб, далее прыгайте в канаву и неситесь к грузовику. Дальше остается только надеяться — с небольшим шансом мимо проедет грузовик с логотипом группы. Герои даже спросят себя, не померещилось ли им.

С новой кампанией The Passing в папку с игрой было добавлено огромное количество реплик, которые совершенно не соответствуют миссиям. Например, можно услышать, как Эллис жалуется на снег и холод (может быть, нас ждет еще одно загружаемое дополнение?). Также герои комментируют игру в снежки, толкание тележки, а в реплике `dlc1_communitye20.wav` Эллис говорит: «Класс, как во втором Team Fortress!» Все реплики находятся в папке `Steam\SteamApps\common\left 4 dead 2\left4dead2_dlc1_russian\sound\player\survivor\voice`. — Денис Липа

### Метро 2033



В игре можно пару раз встретить Гордона Фримена из Half-Life 2. Первый раз — во плоти, на станции, куда вас привел Бурбон и дал задание купить фильтры для противогаза. Второй раз — в виде останков в миссии «Бой на дрезинах». Рядом со скелетом будет валяться характерный красный ломик.



Еще разработчики решили напомнить о том, что в России две беды — дураки и дороги. И если от второй нас избавил атомный

взрыв, то первая никуда не делась. Обратите внимание на горящий окурок, брошенный аккуратно между газовым баллоном и канистрами с бензином. — Руслан Мухамадие

## ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковырированное место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

### Just Cause 2

В игре есть способ спрыгнуть без парашюта с любой высоты и остаться в живых. При подлете к земле просто прицепитесь крюком к любому предмету или поверхности, и герой приземлится целый и невредимый. — Александр Кочанов

### Warhammer 40 000 Dawn of War 2 — Chaos Rising



Внимание! Текст ниже раскрывает один из сюжетных моментов игры. Если вы ее еще не прошли и собираетесь это сделать в будущем, дальше лучше не читать.

Во время прохождения кампании один из членов отряда предает вас, и в предпоследней миссии вы должны с ним сразиться. Дезертиром может стать почти любой боец, но предает всегда тот, у кого к предпоследней миссии накапливается больше всего «порчи». Зная это, можно целенаправленно копить «порчу» у не слишком полезного лично для вас солдата, чтобы не было мучительно больно с ним прощаться. — Никита Белявский

## КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, паскалка 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. Паскалки присылайте по адресу [kodex@igromania.ru](mailto:kodex@igromania.ru), хинты — [trick@igromania.ru](mailto:trick@igromania.ru). Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную паскалку (только не присылай-

те ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами паскалка.

Если паскалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДЕКС» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша паскалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам [winner@igromania.ru](mailto:winner@igromania.ru) или [dormi@igromania.ru](mailto:dormi@igromania.ru).

## НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи паскалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City от компании «1С-СофтКлуб». Чтобы получить приз, напишите по адресу [winner@igromania.ru](mailto:winner@igromania.ru) или просто позвоните в редакцию по телефону (495) 231 23 65.



# ТЕСТ №8

АВГУСТ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

## В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Какого из указанных бонусов нет в аркадной гонке Blur?

- А. Ускорение
- Б. Энергетический щит
- В. Самонаводящаяся шаровая молния
- Г. Электрическая мина
- Д. Электрическое торнадо

❷ В какой игре из серии Need for Speed впервые появилась полиция?

- А. The Need for Speed
- Б. Need for Speed 2
- В. Need for Speed 3: Hot Pursuit
- Г. Need for Speed: Hot Pursuit 2
- Д. Need for Speed: Most Wanted

## ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ В Portal 2 планируется кооперативный режим, причем он будет намного сложнее одиночной кампании. Ведь

с появлением двух человек количество порталов увеличивается до четырех!

- А. Все верно, ждем не дождемся.
- Б. Ага, а еще там Гейб Ньюэлл собственной персоной по порталам прыгать будет.

❹ Серия Total War началась с игры Shogun: Total War. Она была посвящена примерно тому же, о чем рассказывается и в Shogun 2: Total War, — войне японских кланов.

- А. Совершенно верно.
- Б. Неправда ваша.

## КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ — I've been working like a beaver on your behalf!

— You've been working like a weasel on my behalf!

(— Я вкалывал, как бобер, за ваши интересы!  
— Ты вкалывал, как ласка, за мои интересы!)

- А. Alpha Protocol
- Б. Just Cause 2
- В. Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City
- Г. Red Dead Redemption
- Д. Singularity

## ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?



- А. World of Warcraft
- Б. Aion
- В. Alien Breed: Impact
- Г. Grotosque Tactics
- Д. Jade Dynasty

❼ Сколько изображений одновременно приходится обрабатывать Nintendo 3DS?

- А. Одно
- Б. Два
- В. Три
- Г. Четыре
- Д. Пять



НАШИ ПРИЗЫ

ПЯТЬ коробок с игрой Singularity  
ОТ КОМПАНИИ «1С-СофтКлуб»

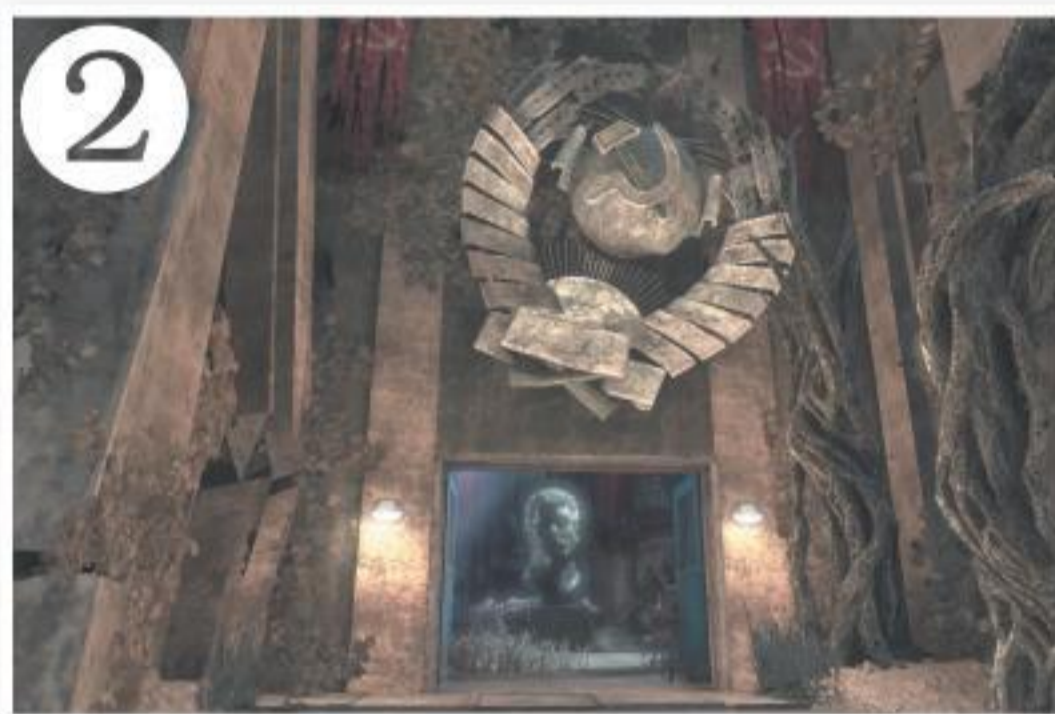




# ФОТОПАМЯТЬ №8

АВГУСТ

Вам нужно расставить картинки из игры Singularity в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе Конкурс.



НАШИ ПРИЗЫ

ПЯТЬ коробок с игрой Venetica  
от компании «Бука»





# ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№6/2010

## ТЕСТ

### Правильные ответы

- 1 В (планета E.D.N. III частично оттаяла в результате действий героев первой части Lost Planet)
- 2 Б (девушку Айзека из Dead Space звали Николь)
- 3 Б (музыкальные игры Audiosurf и Beat Hazard сделали два разных человека)
- 4 А (Worms 2: Reloaded действительно является переименованной игрой Worms 2: Armageddon)
- 5 Б (цитата из Mass Effect 2)
- 6 Д (скриншот из Just Cause 2)
- 7 Д (юнита Thor у терранов в первом StarCraft не было)

### Победители

1. Андрей Джунковский (Москва)
2. Валерий Коньков (Ростов-на-Дону)
3. Андрей Шелковский (Челябинск)
4. Мария Гаврилова (Псков)
5. Денис Лещенко (Сургут)



## ПРИЗЫ

Первое место — фоторамка от компании EXPLAY ([www.explay.ru](http://www.explay.ru))  
 Остальные призы — игра Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic от компании «Бука».

## СКАНВОРД

### Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Адам, Сакура, БТР, Маккуин, Айзек, депо, лут, сюжет, Анна, маяк. По вертикали: Гамлет, знак, ветка, Роуз, АТИ, Линк, доктор, ура, АЦП, ОС, Леон, Лея, Юна, Жан, ТКА. Ключевое слово: **агентура**.

### Победитель

1. Михаил Хохлов (Щелково)
2. Антон Евлах (Мытищи)
3. Артем Зуев (Смоленск)
4. Павел Ермаков (Заречный)
5. Олег Щавелев (Москва)



## ПРИЗЫ

Победители получают игру Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction от компании «Руссобит-М».

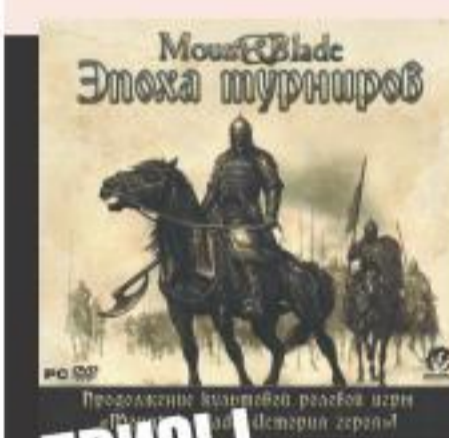
## ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

### Правильные ответы:

(«Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction»)  
 3, 4, 1, 2

### Победитель

1. Максим Жданов (Красногорск)
2. Игорь Яковлев (Реутов)
3. Павел Демидов (Вологда)
4. Артур Морев (Братск)
5. Василий Агалкин (Барнаул)



## ПРИЗЫ

Победители получают игру «Mount & Blade: Эпоха турниров» 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 8. Август»). 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 8. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: **CONTEST@IGROMANIA.RU**

ТЕМА: **Тест №8**

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 8.  
 Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на августовские конкурсы принимаются до 30.08.2010. Итоги будут подведены в октябрьском 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

Если в *Call of Duty 2* Вторую мировую превратили в красивый киноаттракцион, то создатели *Brothers in Arms: Road to Hill 30*

Brothers in Arms:  
Road to Hill 30

(мало кому известные разработчики аддонов к первой части *Half-Life*) пошли путем документального телевизионного сериала. В сюжете рассказывалось о деятельности реально существовавшего воздушно-десантного полка. Спецэффектов в игре было мало, миссии происходили в безмянных французских деревушках и городках, где мы выполняли трудную ежедневную военную работу: очищали леса и фермы от немец-

кой пехоты, снайперов и минометных расчетов.

При этом мы не бегали по окопам с винтовкой, стреляя в вопящих фашистов, а использовали реальную военную тактику. Первый и главный тактический прием здесь — безжалостное размазывание соперника приписанным к вашему полку танком (что редко увидишь как в военных кинолентах, так и в тактических шутерах). Все остальное — это мелкомасш-

табные пехотные операции, где враг методично берется в клещи и уничтожается.

*Brothers in Arms* и по сей день остается самой реалистичной серией шутеров о Второй мировой войне (вторая часть, *Brothers in Arms: Earned in Blood*, вышла уже в октябре 2005-го). К тому же это единственная серия, в которой можно забраться на броню немецкого танка и закинуть ему в люк гранату.

ДАТА ВЫХОДА	2005
ЖАНР	Тактический шутер
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Ubisoft/Gearbox Software

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ  
ЛЕТ НАЗАД

Формально *Deus Ex* — шутер от первого лица. У этой игры больше общего с жанром FPS, чем у других работ Уоррена Спектора (*Ultima Underworld*,

## Deus Ex

*System Shock*, *Thief*). Тут и вполне стандартное огнестрельное оружие с типовыми модификациями (лазерный прицел, глушитель), и очень невнятный и навороченный киберпанковский сюжет. Причем это неказистый шутер даже по меркам 2000 года: уровни (за приятным исключением Гонконга) — одинаковые мрачные индустриальные лабиринты, вся игра происходит глубокой ночью, среди аугментаций

персонажа больше всего биологических батареек уходит на питание для вмонтированного в глаз фонарика.

В то же время *Deus Ex* — одна из величайших игр всех времен. В рамках каждого уровня-хаба игроку дается такая свобода действий, какой не бывает даже в гордящихся своей нелинейностью RPG типа *Fallout*. Можно напасть с главного входа, закидав охранных роботов импульс-

ными гранатами, можно прокрасться мимо камер в режиме невидимости, можно проплыть ключевой участок уровня под водой... Каждый из вариантов прохождения еще и ветвится в зависимости от личных качеств персонажа: под водой можно держаться как за счет прокачанного скилла «плавание», так и при помощи обычного респиратора или бионически аугментированных легких.

ДАТА ВЫХОДА	2000
ЖАНР	Ролевой киберпанк
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Eidos Interactive/Ion Storm

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ  
ЛЕТ НАЗАД

На дворе золотой век рисованных квестов, золотая эпоха квестов *LucasArts*... И тут выходит игра, которая даже на этом фоне кажется шедевром — после которого, казалось бы, должны были раз и навсегда прекра-

## Full Throttle

таться споры о том, можно ли считать видеоигры произведениями искусства в одном ряду с кино, книгами и комиксами.

В игре показан новый тип героя — байкер Бен, склонный к нехарактерному для квестов силовому решению вопросов (бензопила в игре использовалась чаще, чем полицейская лупа). Новый тип головоломок — вполне реальные жизненные ситуа-

ции (починить мотоцикл, очистить минное поле при помощи заводных кроликов) вместо насквозь искусственных пазлов на комбинирование десятков предметов в инвентаре. Наконец, новый тип сюжета: хотя в *Full Throttle* разыгрывается один из старейших детективных гамбитов (хорошего парня несправедливо обвиняют в убийстве), собственно детективу в игре уделя-

ется мало внимания. В центре событий — настоящие взрослые взаимоотношения между Беном и Морин (членами враждующих байкерских банд) с суровым, несентиментальным и пронзительно прекрасным финалом.

Это первый и, возможно, последний квест (хотя есть же еще *Grim Fandango*...), герои которого вели себя как настоящие живые люди.

ДАТА ВЫХОДА	1995
ЖАНР	Квест
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	LucasArts

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ  
ЛЕТ НАЗАД

В начале девяностых французская компания *Silmarils* выработала свой собственный стиль платформера, где персонажи столь неохотно подчинялись ко-

## Colorado

мандам игрока, а умереть было так просто, что происходящее больше напоминало интерактивный мультфильм *Dragon's Lair*, нежели *Prince of Persia*. Их самая известная аркада (*Metal Mutant*) появится годом позже, но *Colorado* — это не только платформер, но еще и первая игра компании, посвященная выживанию человека в абсолютно враждебном окружении.

В роли нарисованного американского охотника, бродящего по не менее нарисованному лесу, мы сражаемся с орлами и медведями ножом и томагавком, экономим порох для мушкета, плаваем по реке на каноэ, отбиваясь веслом от враждебных индейцев, и обмениваем добытые шкуры, ожерелья и золотые самородки на еду и лекарства в специальном вагончике. Разумеется, в

1994 году *Silmarils* сделает легендарную игру *Robinson's Requiem*, целиком посвященную кормлению и лечению угодившего на необитаемую планету персонажа (в 1996-м появится ее сиквел *Deus*). Герой *Colorado* не может заполучить гангрену и ампутировать себе обе ноги... но все остальные элементы фирменного выживальческого симулятора в игре уже присутствуют!

ДАТА ВЫХОДА	1990
ЖАНР	Игра на выживание
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Silmarils



# ELEMENTAL

## ВОЙНЫ МАГОВ

Лучшая фэнтезийная стратегия 2010 года?  
 Недостижимый идеал? Прорыв в жанре?  
 Новое бессмертное творение  
 великолепной Stardock?  
 Похоже, что ответ на все эти вопросы  
 будет один: «Да».

Страна Игр



фэнтезийная



ролевая



пошаговая

## СТРАТЕГИЯ



SNOWBALL

Сентябрь 2010  
[www.snowball.ru/elemental](http://www.snowball.ru/elemental)



PC DVD  
 ROM

Copyright © 2010 Stardock Entertainment. All rights reserved. Elemental: War of Magic is a trademark of Stardock Entertainment. All rights reserved.  
 «Elemental. Войны магов» © 2010 ООО «1С-СофтКлуб»/творческая адаптация Snowball Studios. Все права защищены.

**SAMSUNG**

TURN ON TOMORROW\*

SUPER  
**AMOLED**  
ULTRA BRILLIANT DISPLAY

СОЗДАЙ СВОЙ

МИР



**bada**

Открытая платформа  
для максимальной мобильности

Смартфон Wave

Новая волна технологий

- Super AMOLED-дисплей
- Новая передовая мобильная платформа bada
- Магазин приложений Samsung Apps
- Пользовательский интерфейс TouchWiz 3.0
- Социальный сервис Social Hub
- Металлический корпус

Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонки по России бесплатны), [www.samsung.com](http://www.samsung.com)

\*Навстречу будущему. Товар сертифицирован. Реклама.

**Samsung Wave**